

# WINDOWS 98

BORÚRA DERŰ? CÉLPONTBAN AZ ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZER!

# WORLD CUP 98

INDUL A FOCI VILÁGBAJNOKSÁG!

# MONSTER 3D II

3D KÁRTYÁKAT TESZTELTÜNK

1998. JÚNIUS 795 FT

IDG  
INTERNATIONAL DATA GROUP



# CD GALAXIS

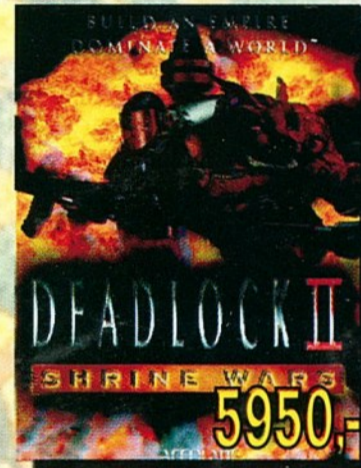
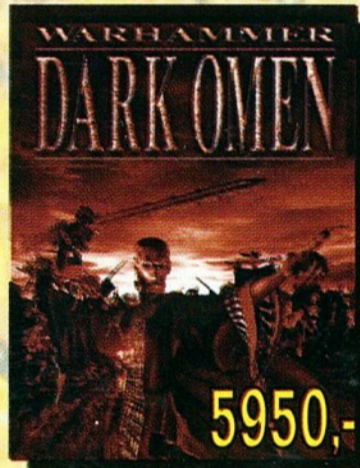
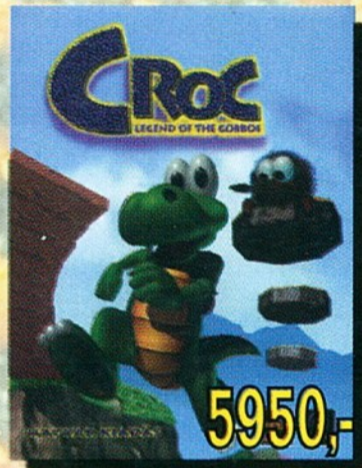
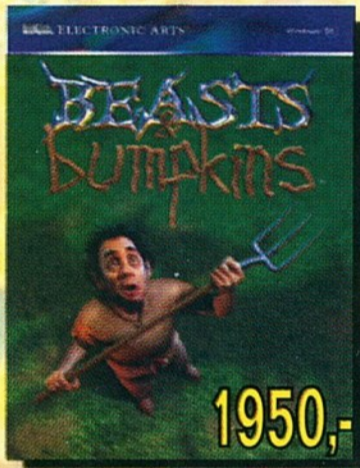
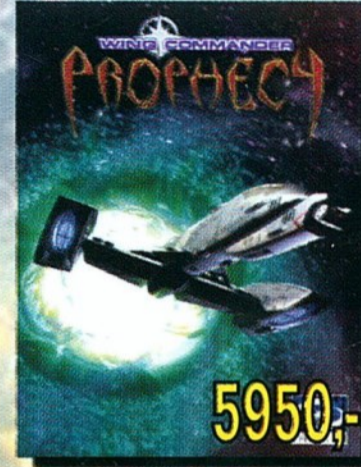
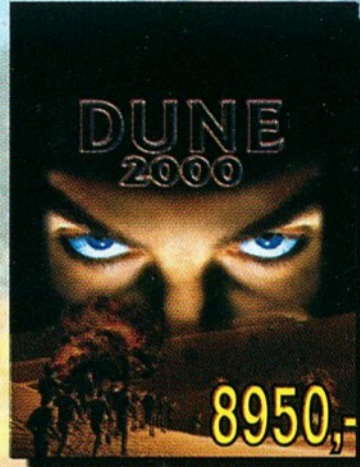
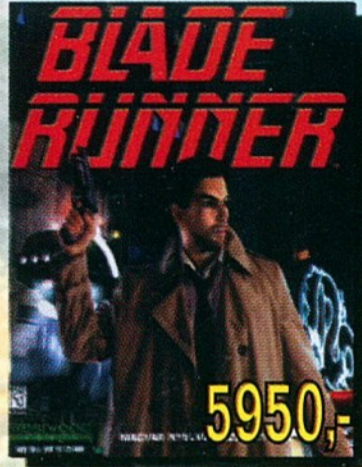
Üzletünk címe: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál utca 8. (a Móricz Zs. körtérnél)

Telefon: 361-4061

## INDUL A BULI - NE MARADJ LE!

**KIEMELT  
AKCIÓINK  
TÖRZSVÁSÁR-  
LÓINKNAK!**

**ÁRAINK AZ ÁFÁT MÁR  
TARTALMAZZÁK.**



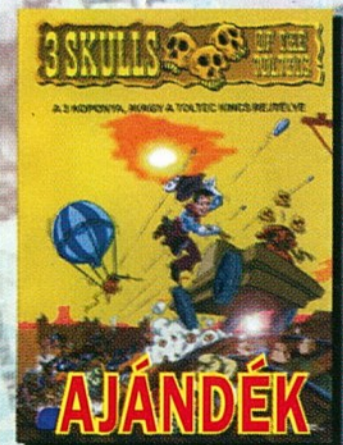
**ÍZELÍTŐ KÍNÁLATUNKBÓL - AKCIÓINK A KÉSZLET EREJÉIG TARTANAK!**

**HOGYAN LEHETSZ A  
TÖRZSVÁSÁRLÓNK?**

Nyitó akción keretében most nem kell mást tenned, mint - elhoznod magaddal ezt a hirdetést a boltunkba - vásárolnod egy programot fantasztikus kínálatunkból - kitöltened a hozzá kapott regisztrációs lapot

és azonnal, **INGYEN** a tiéd lehet az örökös érvényű **TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYÁNK!**

**És ez még nem minden!**



Ha egyszerre két programot veszel nálunk, akkor ingyen megajándékozunk

**a 3 KOPONYA c. játék** magyar nyelvű, eredeti, TELJES, dobozos változatával!

3 Koponya	2 950	F22 Raptor	7 950	Monkey Island 1-2	5 950	Starcraft (eredeti angol)	7 950
7th Guest + 11th Hour	5 950	Fallout	9 950	Monkey Island 3	10 950	Starcraft: Stellar Forces	4 950
Abe's Odyssey	4 950	FIFA Soccer 97	4 950	Monster Trucks 2	12 950	Starship Titanic (D. Adams)	10 950
Addiction Pinball	7 950	Fighting Force	7 950	Moto Racer	6 950	Steel Panthers 3	7 950
Agent Armstrong	4 950	Flight Unlimited 2	8 950	Myth: Fallen Lords	6 950	Super Bubsy	4 950
Age Of Empires Küldetés	3 950	Flying Corps G + FA18 Korea	9 950	Myst 2: Riven	11 950	Syndicate Wars	3 950
AH 64D Longbow	4 950	Formula 1 '97	7 950	NBA Live 98	7 950	Team F1	4 950
AHX-1	3 950	Forsaken	9 950	Need For Speed 2 SE	5 950	TerraNova	3 950
Andretti Racing	6 950	Forgotten Realms Archives	9 950	NHL Hockey 98	9 950	Test Drive 4	6 950
Armored Fist 2	6 950	Frontline Fighters 3Dfx	9 950	Nightmare Creatures	9 950	Tex Murphy: Overseer	10 950
ATF	4 950	Gabriel Knight 2	5 950	Nuclear Strike	3 950	Theme Hospital + SC 2000	9 950
Balls Of Steel	8 950	Gettysburg!	6 950	Outwars	12 950	Theme Park	4 950
Battle Isle 3	2 950	Grand Prix 2	5 950	Panzer General 2	10 950	TIE Fighter Collector	4 950
Battle Zone	7 950	Grand Theft Auto	9 950	Pax Imperia	3 950	Time Commando	4 950
Broken Sword	4 950	Great Battles Of Caesar	5 950	Perfect Assassin	4 950	TOCA Touring Car	9 950
Broken Sword 2	8 950	Hardcore 4x4	4 950	Pete Sampras Tennis	4 950	Tomb Raider 2	6 950
Bust A Move 2	4 950	Harvester	3 950	Phantasmagoria	5 950	Tomb Raider Gold	5 950
Carmageddon Mission	2 950	Heroes Of M&M Compend.	11 950	Phantasmagoria 2	6 950	Tom Clancy SSN	3 950
Champ. Manager 2 97/98	7 950	Hexen 2	5 950	Plane Crazy	9 950	Toonstruck	4 950
Conquer The World (4 játék)	7 950	Hupikék Törpikék	5 950	Police Quest: SWAT	5 950	Total Annihilation	9 950
Constructor	9 950	Ignition	4 950	Powerboat Racing	9 950	Total Annihilation: Core Cont.	5 950
Daggerfall	3 950	Incoming	9 950	Power Chess	4 950	Touche (magyar)	3 950
Darklight Conflict	3 950	Incubation	4 950	Power F1	4 950	Turok	5 950
Dark Reign	5 950	Independence Day	3 950	Privateer 2: Darkening	4 950	Ultima Collection	9 950
Dark Reign Küldetés	6 950	International Moto X	2 950	Quake	5 950	Ultim@te Race Pro	7 950
Death Rally	3 950	Interstate 76 Nitro Riders	7 950	Quake 2	7 950	Ultimate RPG Archives	9 950
Diablo	9 950	I-War	9 950	Queen: The Eye	9 950	Ultimate Soccer Manager 98	9 950
Diablo Mission: Hellfire	6 950	Jedi Knight	9 950	Rebel Assault 2	5 950	Under A Killing Moon	4 950
Die By The Sword	9 950	Jedi Knight Mission	4 950	Rebellion	9 950	Uprising	9 950
Die Hard Trilogy	4 950	KKND Extreme	4 950	Red Alert	9 950	Urban Runner	4 950
Doom Trilogy	5 950	Lands Of Lore 2	6 950	RedLine Racer	7 950	US Navy Fighters 97	4 950
Dreams To Reality	4 950	Liberation Day	5 950	Resident Evil	4 950	Virtua Cop 2	5 950
Duke Nukem 3D	4 950	Longbow 2	9 950	Rise & Rule Of Ancient Emp.	4 950	Warcraft 2 Deluxe	10 950
Duke Nukem Kill-A-Ton	11 950	Lords Of The Realm Royal	9 950	Sam & Max + DOTT	5 950	WarGods	4 950
Dungeon Keeper + Mission	4 950	M1 Tank Platoon 2	9 950	Screamer 2	4 950	Warhammer	4 950
Extreme Assault	4 950	Mageslayer	4 950	Screamer Rally	9 950	Wing Commander 3	4 950
F1 Racing	8 950	Magic The Gathering	4 950	Seven Kingdoms	5 950	Wing Commander 4	4 950
F-15 (Jane's)	9 950	Master Of Orion 2	4 950	Shadows Of The Empire	7 950	World Cup 98	AKCIÓ
F-22 (DID)	9 950	MegaPak 8	8 950	Sherlock Holmes: Rose Tatoo	4 950	X-Wing vs TIE Fighter	9 950
F-22 Lightning 2	4 950	Might & Magic 6	9 950	Sim Safari	8 950	X-Wing vs TIE Fighter Mission	4 950

**RENDEL MEG MA, JÁTSSZ VELE HOLNAP - CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!**

# STOP!

**Nem menj sehová! Ha vége a sulinak, és nem tudsz mit kezdeni magaddal, gyere le a nyári szünetben is a PC-X Clubba!**

**Hiszen most egy ajándék pólót is kapsz!**

**Ha júniusban leszel a klubtagunk (vagy ha már az vagy, és veszel egy 24 órás bérletet), akkor egyedi, saját fényképeddel ellátott pólót kapsz ajándékba!**

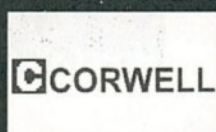
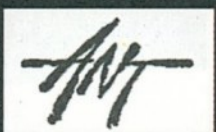
**(A Canon digitális fénymásolója speciális technikával közvetlenül a póló anyagát festi meg. Szuper!)**

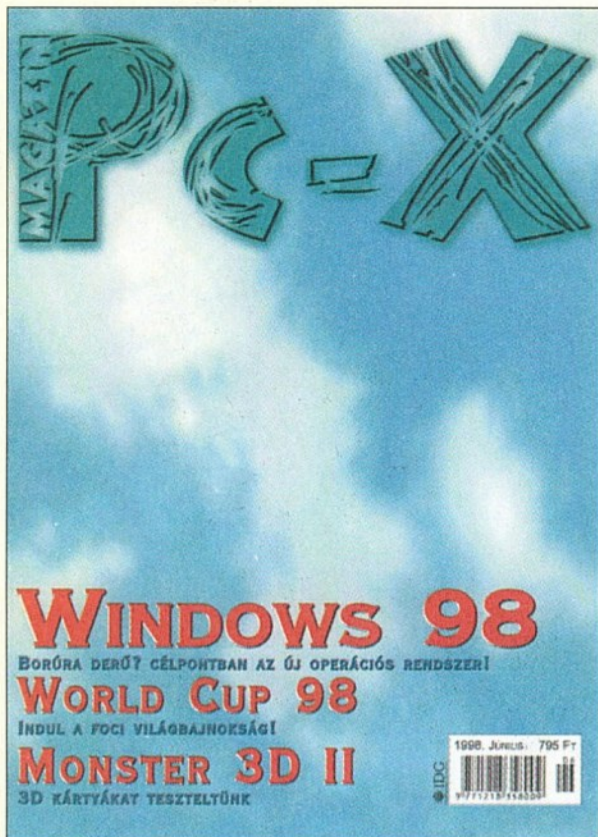
**1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás utca felől. A Déli pályaudvartól 2 percre.**

**Nyitva keddtől péntekig 14-20 óráig, szombaton 10-20 óráig.**

**Tel.: 343-as mellék, 156-0691, 156-8291, 212-0398, 214-9512**

KÖSZÖNJÜK TÁMOGATÓINK SEGÍTSÉGÉT:





Egy időben szüneteltettük ezt a bizonyos „főszerkesztői megjegyzés” rovatot, mert úgy gondoltam, sokszor nincs igazán olyan mondanivalóm, amit ti is érdemesnek találtok elolvasni – a felesleges szócséplés meg mégsem volna helyénvaló a szerkesztői oldalon. Szerintem mostani témám igencsak figyelemre méltó. Természetesen nem miattam, hanem miattatok, hiszen közületek kerülnek ki sorra azok a levélírók, akik állandóan azzal nyüstöltök bennünket, hogy a CD mellékletre kerüljenek fel teljes verziójú programok is. Nem telik el hónap úgy, hogy ne kapnánk legalább egy nyúlfarknyi levelet azzal a kérelemmel, hogy tegyük már fel a CD-re X játék teljes verzióját, nekünk úgyis megvan, a CD-n meg elfér. Akad olyan macskakaparáss is, aminek tulajdonosa vérlázító pökhendiséggel adja tudtunkra, hogy a hajunkra kenhetjük a demóverziókat, neki a teljes kell, azonnal intézkedjünk, különben lemondja az előfizetését. Sokszor nem tudjuk eldönteni, hogy a levélírók ártatlan naivságtól vezérelve, avagy inkább gonoszkodásból, elégedetlenségéből fakadva vetik papírra mondandójukat. Bizom abban, hogy egyértelmű és érthető, amit szakadatlanul hajtogatunk: ez szinte kizárt, teljes verziójú programokat legfeljebb abban az esetben tehetnénk fel, ha a kiadó engedélyt adna rá (ez egy-egy régi progi esetében nagyon ritkán, de előfordul), vagy ha megvásárolnánk a jogokat 20.000 példányra. A szoftverárát és a magyarországi újságeladásokat tekintve ez egyelőre igencsak valószínűtlen – bár van remény, s mindannyian bizakodunk.

Hasonlóképpen szomorúság tölt el, amikor névtelen levelet bontogatunk (vagy e-mailt olvasunk) – havi egy mocskolódás az átlag. Nem értem: ha az illető nincs megelégedve a lappal, akkor egyrészt miért nem kultúrálisan nyilvánít véleményt, hátha megfogadjuk a tanácsait, másrészt mi a fenének veszi meg a PC-X-et, ha ennyire nem tetszik?! Plusz még bélyeget is ragaszt a borítékra, újabb költségekbe verve magát. Mi ebben a pláne? Jó érzés névtelenül anyázní? És mi van, ha elkallódik a postán a levél, így a „jókívánság” nem jut el hozzánk, s kárbavész a szenvedély – nem volna egyszerűbb névvel vállalni kevésbé mocskos szavakat? Az anonymous sértéseket meg el lehet sütogetni a suliban...

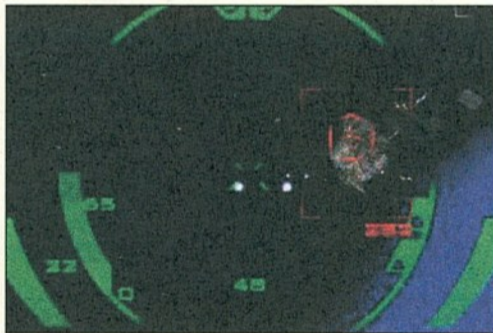
Végezetül ehhez kapcsolódva (hiszen sok esetben az 52 oldalallal merülnek fel kifogások) szeretném felhívni a tisztelt egybegyűlteket figyelmét következő, júliusi dupla számunkra. Úgy hiszem, sikerül olyan újságot összehoznunk, amilyenre már mi is régóta vágyunk. Hogy mi lesz benne? Minek áruljam el, csak figyelj, és július 7-én úgyis meg fogod venni, ezt garantálom!

Mr. Chaos

## CÉLPONTBAN

### 36 Windows 98

Megjelenése előtti utolsó bétát teszteltünk



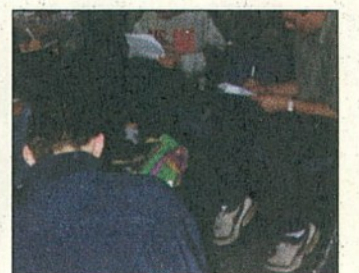
## MÁSVILÁG

- 31 Mortal Kombat II
- 32 X-Music
- 34 Aréna

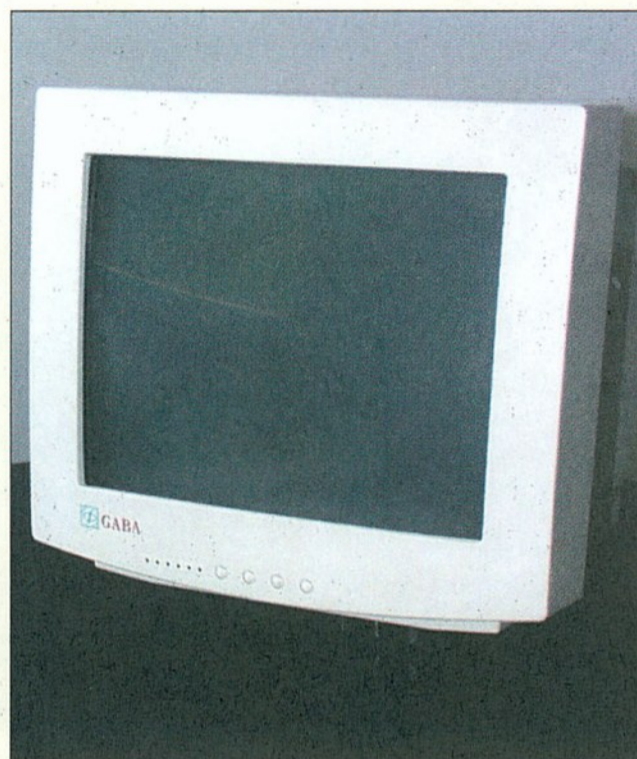


GAMEPORT

- Motorhead 6
- Army men **HOT** 7
- Super Hornet **HOT**
- Heavy Gear II **HOT**
- Monster Trucks 2 8
- Virgin News 9
- Judge Dredd Pinball 10
- Addiction Pinball 11
- Starcraft 12
- Freespace 15
- Die By The Sword 16
- Jetfighter Fullburn 18
- Queen: The Eye 19
- Quake II - The Reckoning **HOT**
- Third World **HOT**
- Interstate '82 **HOT**
- Hexen II 20
- Jazz Jackrabbit 2 22
- Redline Racer 23
- World Cup '98 24
- Incoming 26
- Moving Puzzle 27
- Nagy Játék döntő
- Interstate '76: Nitro Pack 28
- Railroad Tycoon II **HOT**
- Rocky Horror Show PC-n is! **HOT**



- 40 Monster 3D II
- 44 Dr. Tracker
- 46 Force Feedback Joy
- 47 Cyberstuff
- 48 Monitorteszt



CIKKEK A CD-N

- Cheat
- F-15 /2
- 3D Studio
- CD Aréna
- HTML sulis
- Movie World
- Pergamen
- X-Music



PC-X USER PROGRAMOZÁSI ROVAT

- abC – environment list
- Audio – véget ér az audio rovat
- Cheats – tizedik, jubileumi csalás!
- Demo – tűz-effekt
- Modemológia-kommunikáció – hálózatok
- OOP mánia – grafikus scrollbar
- Rendszerprogramozás – mágneses tárolók
- Tippek-trükkök – image-fájl készítés



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



V. Évfolyam 6. szám – 1998. Június

Következő számunk július 7-én jelenik meg.

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

**Felelős kiadó:**

Bíró István

ügyvezető igazgató

**Főszerkesztő:**

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

*mrchaos@idg.hu*

**Főszerkesztő-helyettes:**

Spányik Balázs (The Richfielder)

*trf@idg.hu*

**Szerkesztő:**

Samu József (Sam. Joe)

*samjoe@idg.hu*

**Tesztlabor:**

Branyiczky Gábor (Schuerue)

*schuerue@idg.hu*

**Tördelőszerkesztő:**

Palotai Árpád (Malachit)

*malachit@idg.hu*

**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 (Zuzer the Hun)

*halmos\_z@osiris.elte.hu*

Mánfai Tamás (Skywalker)

*manfai@neumann.njszki.hu*

Peller András (Pelace)

*pelace@idg.hu*

Peller László (Pellus)

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

*newlocal@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: 98.0040

HU ISSN: 1218-358X

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

alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen

felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a

legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért

felelősséget nem vállalhat!



# Motorhead

CSAK KEMÉNYEN!

Sam. Joe

Mostanság elkényeztetnek minket a software készítők, sorban jelennek meg az autós játékok. Van olyan, amelyikért egyöntetűen lelkesedett az egész PC-X gárda, akadt olyan is, melyet közösen találtunk feledhetőnek, a Motorhead volt az első, ami megosztotta a társaságot.

A Motorhead vitán felül arcade, s nem szimulátor. Nagyon megfogott futurisztikus hangulata, melyet a lenyűgöző grafikával értek el. A játék alatt végig „dézsvú” érzésem volt, úgy éreztem, hogy ezt a grafikát már láttam valahol. Aztán beugrott a dolog: az autók olyanok, mintha Collani tervezőasztaláról kerültek volna le, a fel-felbukkanó repülő járművek a Bladerunnerre emlékeztettek, míg az épületek, a kontrasztos, színes fényfoltok pedig a Boros-Szikszaiképek világát idézik. Szinte mondanom sem kell, hogy a játék igazi énjét csak 3D-s kártyán mutatja meg, bár fi-

gyelemreméltó, hogy a legtöbb más játékkal ellentétben ilyen eszköz nélkül futtatva is nagyon szép marad. Így is lesz „lens-flare”, „motion-blur”, azaz lencsecsillanás, elmosódás effektus. Mivel rengeteg ilyen grafikai összetevő állítható, egy izmosabb, 3D-s kártya nélküli gépen is egész gyors működésre bírható, igaz, kompromisszumok árán. Pont ez a rakás, mutatós apróság az, amitől a játék nagyon „ott van”. Csak egy példa: ha akarod, akkor kiíratod az autók fölé a vezető nevét – leginkább hálás játékban van értelme. Választhatod, hogy a felirat, ha messze van a delikvens, akkor szinte teljesen átlátszó legyen, és úgy lesz egyre

láthatóbb, ahogy közelebb érsz. Ezzel teljesen megszűnik az a ronda effekt, hogy a messze lévő verda felett egy dög nagy felirat kitakarja a fél világot. Érdeemes vetni egy pillantást a menürendszerre is. Teljesen egyéni ez a mérőóraszerű megvalósítás, megspékelve egy „adás-hiba” effektussal, ami a TV adások szünetéből ismerhetünk, „hangyák háborúja” fedőnéven. (Khhmmm... Aki jobban el tudja magyarázni a dolgot, az nyert az új ital

## Pelace véleménye:

Megvallom őszintén, engem is teljesen levett a lábamról. Könnyű kis autóverseny, amihez akkor ül le az ember, ha van egy szabad fél órája, de ez szerencsére nem jelenti azt, hogy könnyű is lenne, így ne jelentene kihívást. Néhány apró gond azért volt vele sajnos, például én nagyon hiányoltam a visszapillantót, hogy be lehessen vágni az épp előzni készülő autók elé (fair-play mindenképp előtt!). A gombnyomásos hátratekintés ebből a szempontból teljesen használhatatlan, ráadásul engem ki is zökkent a vezetésből, és beletelik egy-két másodpercbe, amíg ismét belejövök. És ezen a néhány másodpercen egy ilyen játékban nagyon sok helyezés múlik. A másik dolog, ami nem érdemel aranyérmet, az a kézfék megoldása volt. Valahogy nem úgy működött, ahogy kellett volna, vagy legalábbis ahogyan megszoktuk. De ezek ellenére nagyon jó véleménnyel vagyok a programról, szuper a hangulata, a grafikája meg egyszerűen csúcs.

automatánkon egy ingyen menetet. A lényeg az, hogy nagyon cyber a dolog.)

A játék a „nyerd meg az első két pályát, aztán a magasabb divízióban kapsz jobb kocsikat, meg



## Azt hiszed, király vagy egy autóversenyben?!

## Mi lenne, ha élőben is kipróbálnád?!

### A PC-X Magazin, a Modern Media Service és a Spirál Autó közös játéka:

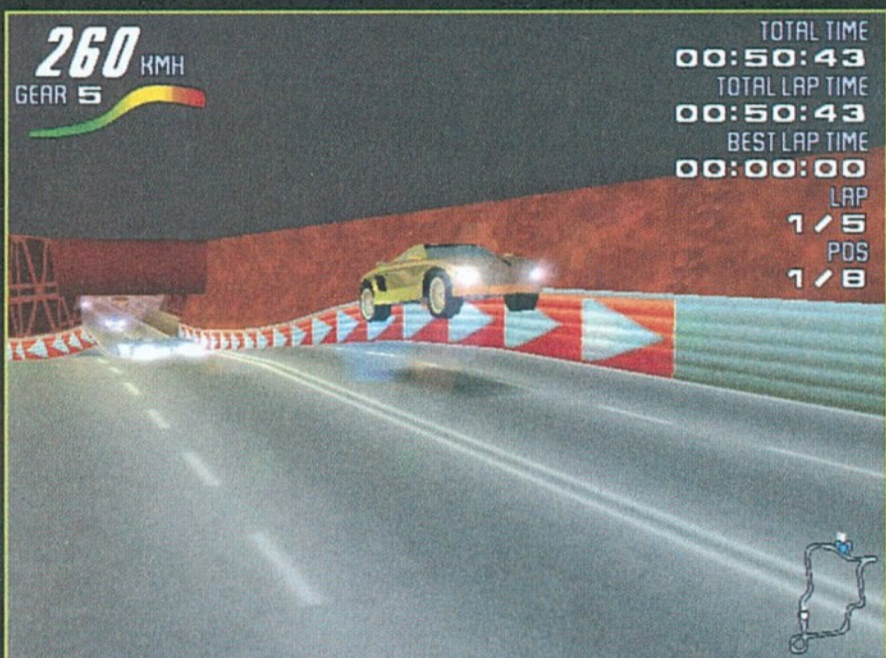
1. A PC-X Clubban fuss minél jobb köröket a Psygnosis-féle Formula 1 '97-ben, így kvalifikálva magad a végső összecsapásra.
2. Új be a Spirál Autó fedett gokartpályáján egy kocsi, és bizonyítsd be, hogy te vagy a kilenc pilóta közül a legjobb!
3. Nyerd egy halom ajándékot: többek között bérleteket a gokartpályára és a PC-X Clubba, valamint full Formula 1 '97 játékokat, pólókat!

A játék elődöntői június 10-30 között zajlanak a PC-X Clubban, majd a döntő egy későbbi, egyeztetett időpontban kerül megrendezésre a Spirál Gokartpályán – bővebb információért hívd a klubot!

PC-X Club telefon: 343-as mellék, 156-0691, 156-8291, 212-0398  
Spirál Gokartpálya: 1134 Bp., Lehel út 25. Tel.: 270-2699/223

## Mr. Chaos ellenfolyománya:

Lehet, hogy másik játékot néztem? Nekem a grafikája nem tetszik, mert túl sivárnak találtam. Nem kedvelem különösebben azt a fajta futurisztikus világképet, melyben minden szürkés, homályos, ködös, valahogy viszolygok tőle. Azt a fajta arcade autóversenyt szeretem, ami kiköpött úgy néz ki, mint az igazi, azzal a különbséggel, hogy nem töröm ripityára az autót, s lehet jókat lökdösődni (persze azért úgy a jó, ha mindig én nyerek :-)). A pályák nem rosszak, bár iszonyatosan szivatósak – ne azt várd, hogy a Need For Speedhez hasonló, viszonylag átlátható, országúti pályákat kapsz, egy frászt! Piszokul keskeny, tülekedős utcák, éles kanyarok (ahol szinte tuti, hogy nekimesz valaminek), ráadásul kemény ellenfelek várnak. De azért nem rossz, pláne, ha azt nézzük, hogy a jó nevű, jobb sorsra érdemes Gremlin hosszú-hosszú hónapok (ha nem évek) óta nem adott ki tisztességes, korrekt játékot. Azt azért el kell ismerni, hogy ötleteivel, baromságaival, stílusával megállja a helyét – na nem a NFS szériában, de mondjuk a Screamer mellett nincs miért szégyenkeznie...



újabb pályákat" sémát követi. Ezzel nem volna semmi bajom, ha mindez nem korlátozná a „single player” és a „multi player” üzemmódokat is, de azt teszi, és ez bosszant. Mentségére legyen mondván, az első szinten nem túl nehéz dobogós helyen végezni. A „lovagolható paripák” is teljesen futurisztikusak – eszemint jól néznek ki, állítólag 300-nál is több polygonból állnak (állati jó ahogyan krómosan „ál-tükröződik” rajtuk a környezet – Mr. Chaos). Semmi ismert márka, csak három jellemző paraméter: gyorsulás, végsebesség és kezelhetőség. A készítő urak lelkivilágára jel-

pörgéssel küzdi le ezeket az akadályokat, de már a második osztályban biztos, hogy illet nem hibáznak. Szintén idegesített, hogy ugyancsak a második divíziótól kezdve, az enyémnél sokkal kisebb grip-pel, azaz gumitapadással bíró autók mindenféle csúszkálás, szítálás, gumisírás nélkül húztak el mellettem ezerral a kanyarban. Oké, hogy ő gyorsabb, meg jobban is gyorsul, de azért illendő volna kicsit csúszkálnia a kanyarokban, nem?

Ha szeretted a Need for Speed különböző részeit, vagy a hasonló arcade autóversenyeket, akkor a Motorhead is tetszeni fog. Ha a TOCA és FI Racing

jellegű szimulátorok a te világod, akkor viszont nyugodtan kihagyhatod ezt a darabot. **PC-X**



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

„PUT THE PEDAL TO THE HEAVY METAL”

GREMLIN INTERACTIVE  
N-TEC  
TEL.: 351-8395



MOTORHEAD

lemző, hogy az autókhoz tucatnyi dudahang közül választhatunk nekünk tetszőt. Van minden, tehénbögés, hajó- és mozdonykürt, sikítás, röhögés, puki, mífene. Nem lényeges, de jó poén. Említettem már, hogy a játékban van multiplayer: nagyon pozitív, hogy a helyi hálós játékhöz elegendő egy CD, mely a játékot indító gépében kell, hogy

helyet foglaljon, míg a többiekhez lehet egy zanzásított változatot telepíteni. Kár, hogy ebben az üzemmódban nincsenek gép vezette ellenfelek.

Egyetlen dolog nem tetszett a játékban, az ellenfelek „szelektív” mesterséges intelligenciája. Van olyan pálya a játékban, ahol könnyű „lukra futni”, azaz elnézni egy útterelést, szűkületet. Előfordul, hogy a gép vezette játékosok is háton-

## Army Men

Emlékeztek még a Toy Story azon jelenetére, amikor Woody leküldi felderíteni a játék katonákat a nappaliba? A 3DO olyan akció stratégiát jelentet meg, melynek főhősei ugyanilyen harcosok. A játékban belebújhatunk Sarge, az őrmester bőrébe, hogy győzelemre vezessük hős műanyag seregünket plasztik járműveiken. A kissé az Uprisingra emlékeztető játékban sivatagi, alpesi, mocsaras és városi környezetben harcolhatunk. A CD-n találtok egy rövid előzetest a játékból.



## Super Hornet

A Digital Integration neve ismerősen kell, hogy csengjen a repeszimulátorok megszállottjainak. Már a Spectrum/C64 időkben is alkottak, amikor egy szimu-



látor majdnem minden esetben egyenlő volt a „középen a horizont, alul zöld a fű, felül kék az ég” leosztással. Em-

lékeztek még az F15-re, vagy a „Tomahawk”-ra? Nos, azóta eltelt egy kis idő, változtak a dolgok. Nem kell hozzá Trau, hogy megmondja: a fent em-



lített játék – melyet szeptemberre ígérnek – főszereplői F/A-18E-k lesznek. Előzetesnek néhány képet kaptunk az átvezető animációkból, íme.

## Heavy Gear II

Karácsonyra érkezik a robot-szimulátorok újabb etalonesélyese. Szomorú hír, hogy a 3D gyorsító nélkül élők kénytelenek lesznek lemondani róla. A játékban egy elit kommandó parancsnokának szerepét kell alakítanunk és mélyen az ellenséges vonalak mögött kell tevékenykednünk. Persze a készítő ígérnek fűt-fát, valós időjárást, sokféle bevetési területet, beltéri harcokat stb. Reménykedjünk, hogy ezek



nagy része meg is valósul Karácsonyra.



# Monster Truck Madness 2

## KÍGYÓHARAPÁS MEDVETALPPAL


Sam. Joe

Sok-sok acélcső, bivalyerős motorok, hatalmas kerekek, robosztus felfüggesztések, mind a négy kerék hajtva – nem ritkán kormányozva is –, mindezek tetejébe egy látványosan dekorált karosszéria. Monster Truck. Az egész a nagy pocsolva túloldalán kezdődött és fogadni mernék, hogy úgy, hogy Jack farmer le akarta pipálni Jim farmer tragacsát négy nagyobb keréssel, mire az újított egy erősebb motort... Folytatva a dolgot a végtelenségig.

mi piszkoskodásra. Mire gondolkodok? Mindegyiket úgy kell leküzdeni, hogy ellenőrzőpontokon kell áthaladni... de azt nem mondta senki, hogy csak az úton haladva! Ha tudsz egy „rövidebb utat az erdőn keresztül”, ám legyen! Hogy utadba áll néhány kerítés meg villanyoszlop, hogy ott éppen némi folyó meg tó van?

**H**ogy kinek támadt az a perverz ötlete, hogy e szörnyetegekkel roncsautókon gázoljon keresztül, persze a földbe döngölve azokat, valószínűleg senki sem tudja, de a lényeg az, hogy tetszik az embereknek a dolog. A műholdas televíziózás meg aztán végképp tett róla, hogy világszerte legyen rajongótábor ezeknek a dögöknek. Nem vitás, hogy hálás a téma, érdemes számítógépre vinni. A Microsoft értel-

ségével olyan időjárási körülményeket teremthetünk magunknak, amelyet csak akarunk. Ami a nyári verőfényben fürdő pályán pofonegyszerű, az már az egyiptomi sötétségben kemény dió – döbbenetesen töksötétet is beállíthat! Természetesen van eső, hó, de a kedvencem a szürkület. Itt remekül látszik, hogy ha egy kis tülekedés után átrendeztük a kedvencünk orr részét, akkor a fényszórók csálén világítanak. Igen, végre egy játék, amiben törnek a verdák!

Téged zavar az ilyesmi? Egy Monster Truck-ban ülsz, ember! Adj gázt, és kapaszkodj! Ha hálón játszol a cimibekkel – naná, hogy lehet –, akkor szeretni fognak érte. :-). Ha egymagad játszol, akkor a hangulatról a kommentátor gondoskodik: eszméletlen vakerjai vannak! Sikerült egy jó kis dimbes-dombos pályán némi hátonpörgéssel agyonütnöm az időt, erre ő: „Roll over Beethoven!” Persze minden helyzetre vannak csevelői, kommentálja, ha éppen pancsolsz egy hús-hegyi tóban, vagy megjelen sz a környéket pásztázó radarokon, mint terep követő módban repkedő UFO (speciel nekem is tetszettek a beszólások, csak keveslettem, miért nem lehetett minden szitura legalább 3-4 féle dumát berakni?! – Mr. Chaos). A hangulatra nem lehet panasz, de egy apróság bosszantott, miszerint nem állítható külön a motorzúgás hangereje, az pedig elnyomja a dallamkürtöt, meg a „Yiiiihaaaa” kiáltásokat. Lehet, hogy kissé gépigényes lesz a kicsike, mert a beta PI66-on 3Dfx-szel akadozott, ha a grafikát „csúcsra járatom”. 



mezésében előadva már az első résznél is tetszett a Szörnyeteherautó Őrület, de amikor az megjelent, kicsit megelőzte a korát hardware igényben (kinek volt akkoriban 3D gyorsítója?).

A második rész látványban és hangulatban túlszárnyalja elődjét, de 3D-s kártya nélkül nem is érdemes vele foglalkozni. Annak birtokában viszont dőreség kihagyni, feltéve, hogy bármiféle vonzalmat érzel ezekkel a szerkentyűkkel kapcsolatban.

Mikorra ezek a sorok megjelennek, már az üzletekben kell lennie a teljes játéknak, mi még egy kiadás előtti béta változatot próbálhattunk ki. A sok új pálya mellé kapunk egy rakás új verdát, valamint egy teljesen új „motort” a játék alá. Ez utóbbi segít-

Bízom benne, hogy csak a betából hagyták ki a „lapítsuk ki az öreg krehácsokat”-féle arénát, s a véglegesben majd lesz. A meglévő pályák viszont lehetőséget adnak né-

CPU/RAM: MÉG NEM VÉGLEGES  
SYSTEM: WIN95 VAGY 98  
X-TRA: 3D KÁRTYÁK

TUTI KIS KÜLTELKI DUHAJKODÁS!

MICROSOFT



MONSTER TRUCK MADNESS 2



# Virgin Hírek



## KISFÜLESEK A NAGYVILÁGBÓL

Sam. Joe

Rengeteg Virgin Interactive előzetes érkezett, az egyik anyag ígéretesebb, mint a másik, ezért külön részt szentelünk nekik – a játékok javarésze idén, ősz tájékán jelenik meg. Mivel egy oldal is kevés a képeknek, böngéssz át a CD-t, ahol egy halom előzetes képet találsz!

### Superbike World Championship

Ahogy manapság az divat, a játék teljességében „official” meg „licensed”, így tartalmazza majd

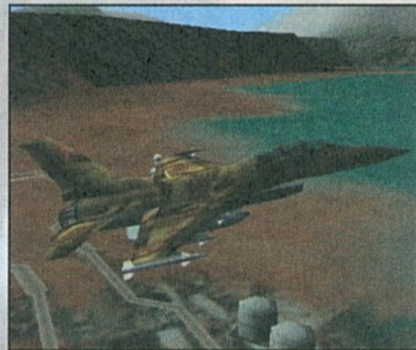


mind a 12 bajnoki pályát, Európában, az USA-ban és Japánban. Természetes, hogy lovagolhatunk majd Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki, és Yamaha

gépeket, s ígérik, hogy lesz arcade és szimulációs üzemmód is. Mr. Chaos leginkább az utóbbi miatt feni rá már nagyon a fogát.

### F-16 Agressor

Még márciusban adtunk hírt róla, azóta lényegesen több screenshot látott napvilágot. Az előzetes csodákat ígér: az F-16-os fly-by-wire rendszerének modellezését, olyan



részletes grafikát, mely látatja a gép csűrőinek, de még a pilótának is a mozgásait, olyan intelligens AI-t,

mely sosem látott módon irányítja az ellenséges tankokat, repülőgépeket, helikoptereket, hajókat, vonatokat, autókat. Állítják, hogy a katonai titkokra való tekintettel le kellett butítani a gép modellezését. Hmmm... Szép ígéretek, majd Trau bácsi kielemez a valóságot, ha megérkezik a játék.

### SportsCar (munkacím, még változhat)

Ultra-realisztikus sportautó szimulátor, nagyon profi grafikával. Azért az jelent valamit, hogy eddig a szimuláció készítőik nem nagyon favorizálták a Porsche-kat, mert görbe vonalvezetésüket meglehe-



tősen nehéz visszaadni (egyedül a Screamerre emlékszem, ahol volt egy a 911-re emlékeztető autó).

Ebben a játékban megkockáztatták a dolgot, a mellékelt kép jól mintázza a dolgot.

### Magic and Mayhem

A történet szerint, mint kissé különc bácsikánk inasa, megörököljük a citadelláját. (Hé! Én is akarok egy ilyen nagybratyt!) Jól idomított varázslóinas módjára belekontárkodunk az egyik kísérletébe, mely egy alternatív



valóságba repít minket, melyből nem vezet könnyen megtalálható út hazafelé. Ahhoz, hogy úrrá legyünk a helyzeten, egyedül a bácsi varázskönyve, és egy kis ódon, gazdagon díszített ládika áll a rendelkezésünkre, mely utóbbi manát alakít varázslatokká. Hamar felfedezzük, hogy hogyan tudjuk az első lényeinket megidézni. Már nem vagyunk egyedül... Az X-Com – ismertebb nevén UFO – sorozat készítőinek szüleménye határozottan akció-stratégia keverék. Csatasorba állítja a Kelta, Görög és a középkori kultúrát, mindegyiket annak sajátos mitológiájával, a jellemző építészeti stílussal, flórával (!). 30 régió várja, hogy felfedezzék, mindegyik több mint 3000 különböző tereptárggyal.

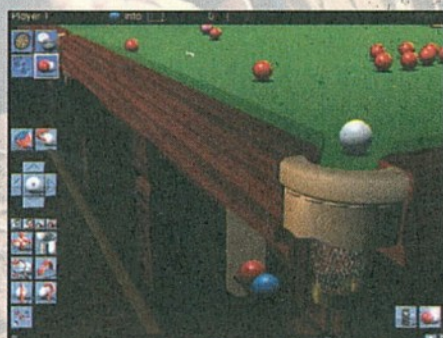
### Jimmy White's 2 – Cue-ball

Hogy levezesd a kemény munka fáradalmait, este betérsz a kedvenc klubodba. Üdvözlöd az ismerős arcokat, kikéred az italodat, majd továbbsetálsz. Egy kis snooker? Talán később. Pool? Nem rossz gondolat!

Ütsz néhányat az elefántcsont golyókon, mikor el-

unod, dobálsz párat a darts táblára, elmerengsz az élet gyötrelmein a dáma tábla felett.

A program mindezt virtuálisan kínálja az otthoni PC-den,



képzeld el egy játéklklubot, ahol minden tárgyat használhatsz, még a világitást is kapcsolgathatod – gyönyörű 3D-s környezetben.

### Swords and Sorcery – Come devils, come darkness

Izgalmas szerepjáték feldolgozás, ahol ha egyedül játszol, akkor egy hat főből álló partit irányíthatsz. Ha rábeszéled öt barátodat, hogy veled játszanak, akkor mindannyian lehettek egy parti tagjai, de kalandozhattok külön-külön is, mint hat független parti. (Van valami, ami nem világos?) Kilenc faj, tizenhárom kaszt áll rendelkezésedre, hogy megalkosd a karaktered, melyet számtalan ruhadarab, fegyver, páncél, és varázstárgy tehet egyedivé. A történet nem lineáris, szabadon kalandozva fedezheted fel utazásod során kreatúrák szá-



zait, szövetségeseket, romokat, építményeket. A játékosok választhatnak, hogy a küzdelmek valós időben, vagy körönként kerüljenek lebonyolításra.

### Nox

Ha röviden kellene jellemeznem, akkor azt mondanám: varázslóháború három felvonásban. A játék egy képzeletbeli középkori világban játszódik. Nox világában három különböző iskolája létezik a varázslatnak: a pirosban a rettegés erőinek mestere lehetsz, uralhatod a tüzlabdákat, varázspajzsokat és varázslövedékeket. A zöld a természet erői feletti uralmat tanítja: parancsolj a segítségével az állatoknak, sajátítsd el a gyógyítás



és a nyomkövetés minden fortélyát. A kék iskola az illúzió mesterévé avat, mimikri, láthatatlanság, teleportálás, mind a szolgálatodban. Mindez egy 45-fokos izonometrikus nézetben megjelenítve.

A fenti játékok fejlesztése a végéhez közeledik. Természetesen a munka változatlanul folyik, dolgoznak a Lands of Lore III-on, valamint a Command and Conquer: Tiberian Sun című epizódján. A Dune 2000, melynek készültéről már többször is hírt adtunk, tovább csúszik, előre láthatólag júliusban jön majd ki, de mi inkább szeptemberre datáljuk. Addig is kárpótlásul néhány új screenshotot nézhetsz meg róla a CD-n!

A fenti játékok fejlesztése a végéhez közeledik. Természetesen a munka változatlanul folyik, dolgoznak a Lands of Lore III-on, valamint a Command and Conquer: Tiberian Sun című epizódján. A Dune 2000, melynek készültéről már többször is hírt adtunk, tovább csúszik, előre láthatólag júliusban jön majd ki, de mi inkább szeptemberre datáljuk. Addig is kárpótlásul néhány új screenshotot nézhetsz meg róla a CD-n!





# Judge Dredd Pinball

## KIGOLYÓZVA... BEGOLYÓZVA?

Sam. Joe

Egy rövid – talán egy ismeretlenes – egyenlettel kell kezdenem! Stallone nem egyenlő Judge Dreddel. A hazai közönség Judge Dreddet azonosítja Sly-jal, a nálunk is bemutatott film alapján, mit sem tudva Dredd Biró karrierjéről.



Az első Judge Dredd képregény 1977 márciusában jelent meg, és mind a mai napig hetente újabb jelenik meg. A készítőkre nagy hatással voltak Clint Eastwood Dirty Harry filmjei, ezért Dredd is hasonló: „durr-bele kemény-legény” mentalitással van megverve. Szerintem alapvetően egy vaskalapos fakabát, a „vaskalapos” jelző akár szó szerint is érthető, mert a sisakját azt tuti, hogy nem veti le soha. (Egyes elvakult Dredd rajongók szerint már csak ezért is bukás volt a Stallone film, hiszen Sly ott megszi ezt.) Szörnyű egy alak, aki képes volt lelőni a Télapót, mert engedély

nélkül repült be a szánjával Mega City légterébe. Gondoljon mindenki Dreddről amit akar, egy a lényeg, hogy flipper lett szegény fejéből.

A flipper amolyan igazi asztalpüfölös darab, kiegészítve a manapság már szokásosnak



mondható mátrix kijelzővel. A rengeteg rámpával felszerelt asztalon csak akkor lehetsz eredményes, ha aktívan használod a lökdösést, egyébként nem egy könnyű tábla. Megkockáztatom: talán kicsit túlsúlyosra is sikerült, elsőre bizonyosan nem találsz meg, hogy melyik küldetéshez mit kell eltalálni.

A grafika nem csúnya, bár nem emelkedik Addiction Pinballi magasságokba. A felbontás és a színméltség eléggé széles skálán állítható, de 640x480-nál na-

CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
SYSTEM: DOS 5.0, WIN95  
X-TRA: N/A

„IT'S GOT MORE BALLS THEN DREDD“  
TÖBB GOLYÓJA VAN, MINT DREDDNEK!

PIN-BALL GAMES LTD.

# 4

gyobb felbontáshoz már izmos gép kell. Érdemes kipróbálni, kellemes flipper. Hogy hol lehet kapni? Passz, nem tudunk hazai forgalmazóról, de hátha feltűnik valamelyik üzlet polcán.

JUDGE DREDD PINBALL



# Addiction Pinball



## FLIPPER, AMI FOGVA TART

Nekem a David's Midnight Magic volt az első, még C-64-en. És volt egy másik is, de annak a nevére már nem emlékszem. PC-n a Tristan volt a nagy áttörés, aztán a Pinball Illusions a Digital Integration-tól, és a 21st Century megkezdte uralkodását. Amíg a technológia még nem állt készen, érdekes kísérleteknek lehettünk szemtanúi, ilyen volt például a Psycho Pinball. Később jöttek a nagyágyúk, és elkezdett beszivárogni a 3D. Majd a trónt elfoglalta a Pro Pinball.

**M**indez a múlté, mert két hihetetlenül realiztikus asztalával az Addiction Pinball átvette a hatalmat. Mindig azon poénkodtam, hogy szépek-szépek ezek a PC-s flipperek, de hát a golyó nem tükrözi a környezetét, és ez bizony baj. Hát az Addictionben tükrözi, és nem kamu módon, ahogy máshol próbálták megoldani, hanem a mozgásnak és a tényleges környezetnek megfelelően. Az egész játék valami döbbenetes szép!

Az alkotók, Stefan Boberg és Tony Senghore, jó két évvel ezelőtt fogtak bele a fejlesztésbe. Már akkor azt a célt tűzték maguk elé, hogy minden idők leglátványo-

sabb PC-s flipperét hozzák létre. Stefan mögött állt az alkalmazott fizika témában folytatott tanulmányai és programozói tapasztalatai, amit többek között a Digital Integrationnál szerzett bedolgozóként. Senghore 18 éves kora ellenére már több játék grafikai munkálataiban részt vett, ezúttal az egészet magára vállalta. Az eredmény lehengerlő, játszható akár 1600x1200-as felbontásban HiColor üzemmódban (ne tudjátok meg, milyen élmény egy 21 inches monitoron!), de támogatja az elforgatható DTP monitorokat is (tudod, 90 fokkal elforgatod, így megváltozik a kép-arány). Külön 3D-s motor az alapja a kijelzőnek, amely fantasztikus effektusok megjelenítésére képes, ennek megfelelően nem is egy játékot írtak rá. Nagy kár viszont, hogy kitakarja a flipperek felső részét, ami engem speciel zavar.

A két asztal témája többé-kevésbé egy-egy korábbi Team 17-es játék elemeire épül. A Wormsöt, gondolom, senkinek nem kell bemutatni, a World Rally Feverre viszont valószínűleg kevesebben emlékeztek – ez egy rajzfilmszerű, humoros autóverseny volt. Mindkettőre jellemző, hogy nagymértékben összetett, en-

## TRF

nek megfelelően a leírásuk is jó 4-5 oldal a kézikönyvben. A keresztül-kasul tekeredő rámpák, a több kar, a különböző titkokat rejtő lukak mellett különös tárgyakat is beépítettek: az előbbinél egy repülőgép üldögél a bal sarokban, az utóbbinál egy daru emelgeti a golyókat a jobb felsőben, és még egy sebességmérő is helyet kapott a kilövő szerkezet mellett.

A Worms asztal grafikáját tekintve egy kicsit elszomorító. Nem mintha nem nézne ki fantasztikusan, csak valamilyen érthetetlen módon nem az első, s nem is a második verzióban megismert kukacgrafikák köszönnek vissza, hanem egy harmadik, számomra nem annyira szimpatikus típus. Igaz viszont, hogy a 3D-s kijelző sokat „idéz” az első játékból. A kettő közül talán ez a könnyebb asztal, és egy furcsa kettősség fedezhető fel benne. Hiába néz ki úgy, mintha igazi volna, valószínű soha nem lesz vagy lenne belőle játéktermi gép. Ennek az az oka, hogy a labda szinte csak középen tud kiesni, a bal lecsorgó rámpa fölött egy kar van elhelyezve, a jobb oldalánál egy ütköző és a fal dőlésszöge akadályozza a golyót a távozásban (sajnos nem mindig), így aztán egy „élethű” példány nem kimondottan volna kifizetődő a teremtulaj számára.

Miközben játszunk, tulajdonképpen egy gigantikus Worms csatában veszünk részt, különböző helyszíneken teljesítünk küldetéseket, melyekért előléptetést kapunk, halomra löjünk az ellenfeleket vaskos bónuszokat kaszálva, rakétákat fenünk, sőt, néha „gyakni” indulunk a szuperbirkával is. Amikor a golyó eltávozik, a mára már klaszikussá vált „Oh, dear!” halálkiáltással búcsúzunk tőle.

A World Rally Fever, mint az kitalálható, egy gigantikus autóversenyéről szól. A célunk, hogy elsőként érjünk célba, de ehhez számtalan kört meg kell tennünk, fel kell gyorsítanunk, sebességet kell váltanunk, és mindezt úgy, hogy egy fémgolyót pofozgatunk három karral. Az asztal érdekessége a fent említett különös objektumokon kívül, hogy a rámpák kifelé húznak, így középen viszonylag nagy üres hely marad kihasználatlanul (illetve ott villog számtalan lámpa).

Minden leírt szónál sokkal többet érnek a képek, ezért én itt be is fejezem. Egyébként is inkább játszom vele, minthogy regényt írjak róla. Meglátjátok, ti is így lesztek velem!

CPU/RAM: P75, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95, NT4.0  
X-TRA: FLIPPER IRÁNYÍTÓ ESZKÖZÖK

TELJESEN VALÓSÁGHŰ, SZÓRAKOZÁSCENTRIKUS REMEKMŰ

TEAM 17

5

PC-X

ADDICTION PINBALL

FLIPPER ELŐZETES

11





# Starcraft

## A CSÚCSON KELL ABBAHAGYNI...

## Júpi & Zong

**StarCraft Dokumentum. Megnyitás AA-1 engedéllyel**

...hiszen nem hittem volna, hogy ilyen gyorsan ránk találunk. A katonák a diszket gyorsan elteszik, majd csak ezután törődnek velünk. Sok köszönet nincs benne, látom a Zong felé sújtó pusktatus villanását, majd nálam is elsötétül minden... Nem kellemes dolog fejfájással ébredni, és nem nyugtat meg különösebben az sem, hogy Zong pont úgy néz ki, amilyen rosszul én érzem magam. Őreink bilincseinknél megragadva vonszolnak mindkettőnket, gondolom, kivégezni visznek. De a szoba nem hasonlít kivégzőhelyre, mint ahogy öltönyös vendéglátónk sem hóhérra. „Bátorságotok és elhivatottságotok nem mindennapi” – mondja –, „de ez nem mentség a vétketekért és meg is lesz érte méltó büntetésetek. Ám minden elítéltnak lehet egy utolsó kívánsága. Hallgatlak titeket.” Egyszerre nézünk a katona felé, aki elvette tőlünk a CD-t. „Á, értem!” – mosolya lenéző – „Elhivatott fafejek. Legyen, ahogy akarjátok!”

Létezik tehát a három faj, melyeket a Blizzardosok olyan művészi gondossággal alakítottak ki, hogy a megszokottól eltérően teljesen különválnak egymástól. Nincs legerősebb faj, mindegyikkel egyaránt lehet nyerni, csak éppen teljesen más játékmódot követve. Na, de ne rohanjunk ennyire előre, hiszen mielőtt mindent pontosan megismerhetnél, előtted áll harminc küldetés és természetesen a kihagyhatatlan Battle.net. Érdemes sorban végigvinni a missziókat, hiszen a három epizód (terran, zerg és csak a végén a protoss) együtt alkot egy kerek egészt, s nem mindennapi történetet. Szerepelnek már megszokott „irtáskimindenkit” feladatok, de előfordulhat olyan bevetés is, melyben egy kisebb csapattal kell egy bázison kommandózni egy datadisk megszerzése vagy néhány sötét templar kimentése érdekében. Bármi furcsa is, de általában ezek a nehezebbek, talán azért, mert itt minden egyes egység komolyan nyom a latban, és bizony pontosan ki kell használni minden taktikai előnyt, amit csak az adott faj nyújtani tud (töltődő pajzsok, beásás, álcázás stb.). Bővebb értelemben ugyanez igaz a hosszabb, építgető küldetésekre is. Nézzük például az embereket. Fontos tulajdonságuk, hogy képesek „ellebegtetni” épületeik nagy részét, vagyis nyugodtan áthelyezheted akár az egész bázisodat a pálya egyik végéből a másikba. De nem utolsó az sem, hogy mikor a „kitermelőbázis” (egy főépületből és néhány védelmi célokat ellátó egyéb létesítményből áll csupán) és szorgos munkásaid már az utolsó atomnyi kristályt is begyűjtötték, nem kell súlyos nyersanyagokat áldoznod egy újabb objektum felhúzására, hanem csak át kell költöznöd. Persze ez egy elég kritikus rész, mert védelem nélkül igencsak sebezhetőek mind a repülő épületek, mind pedig a „friss” bázis.

Taktikai célokra nagyszerűen lehet még használni az emberek „cloak” mezőit. Ezek az energiamezők elrejtik az ellenség szeméi elől viselőit, csupán azok láthatják meg, akik egy speciális szerkezettel, egy detektorral lettek felszerelve. Két-három Wraith vadászgép tökéletesen alkalmas az alkalmatlankodó be-

gyűjtők levadászására, mert sokszor mire a detektor megérkezik, már csak a kiégett sisakok jelzik, hogy valaha élet volt a kitermelés helyén. Feltétlenül meg kell említeni még a jó öreg nuke-ot, vagyis az atombombát. A különbség az eddigiekhez képest, hogy itt nem lehet csak úgy vaktában lövöldözni, hanem a titkos ügynökkel, vagyis a ghosttal (aki természetesen szintén élvez a láthatatlanság előnyeit) be kell mérni a célpontot, és rajta is kell tartani a lézert egészen a becsapódás előtti pillanatokig. Ha felállt a tételállásból kis Mulder-porontyod, akkor már menekülhetsz is, mert a bemérés sikeres volt. A pusztítás

változatlanul irtózatoss, az egységek és az épületek nagy része általában egyből atomjaira hullik, ha pedig mégsem, akkor annyira megsérül, hogy folyamatosan tovább romlik az állapota (piros jelzés). Ilyenkor sürgősen rendelj oda egy halom SCV-t, ők majd hamar helyrepopofozzák a bázist és az egységeket is egyaránt. Használd ki, hogy csak az emberek tudják javítani csapataikat. Ha többen játszotok egyszerre, akkor érdemes eldönteni, hogy ki melyik fegyvermet, a légi vagy a szárazföldi egységeket vállalja be, mert mindkettő kifejlesztésére általában nem jut se idő, sem pedig erőforrás. A földi egységek közül a legbrutálisabb a siege tank, mely ostrom módban óriási pusztítást végez, s ha még néhány battlecruis-





„bennük”. Szintén rendkívül hatékony egységek, de levegőből könnyen sebezhetőek és drágák is a guardianok, melyek a mutaliskek mutálódott változatai. Csak földi csapat képesek mérni, viszont hatótávolságuk nagyobb, mint bármely föld-levegő ütegnek. Nem árt, ha van mellettük néhány mutalisk vagy hydralisk, mert a vadászok nagyon hamar végeznek velük. A távolsá-

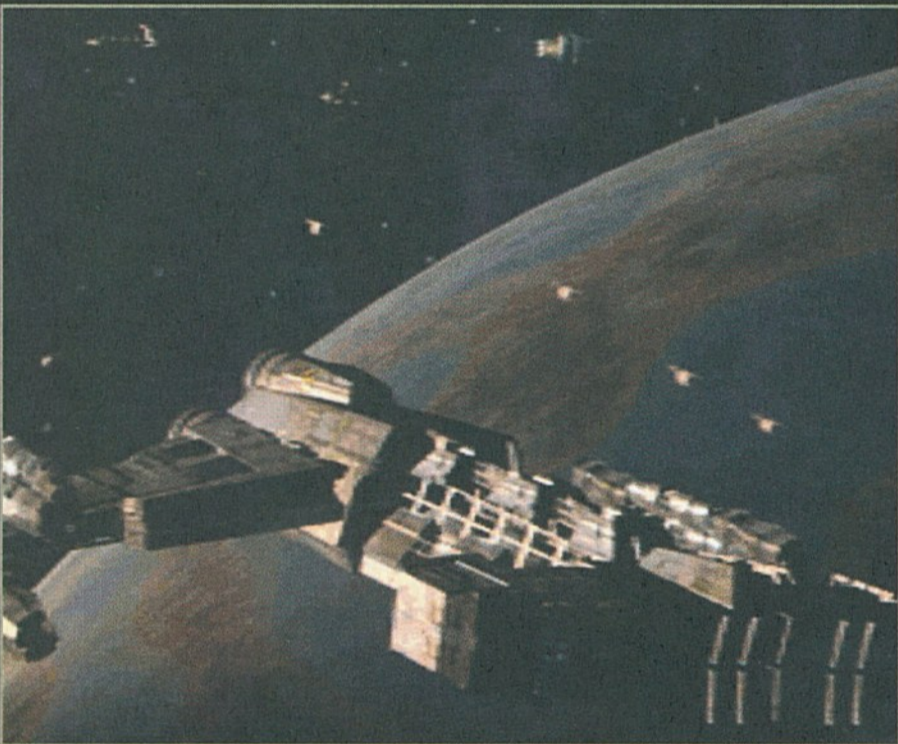
gokat kiküszöbölendő felállíthatatsz teleportokat is (nydus canal), melyekkel egyik pillanatról a másikra akár egész hordákat is átcsoportosíthatasz. Hátránya, hogy gyenge a páncélzata, előnye, hogy az ellenség kúszójára is telepíthető! A hadmozdulatok elindítása előtt nem árt egy-két parazita elhíntése sem az ellenség sorai között. A beépült élősködő segítségével mindent látni fogsz, amit a megfertőzött egyed lát, hála a királynő közreműködésének. Az elefántnagyságú ultraliskek óriási sérüléseket képesek elviselni, de még a többi fajhoz képest is drágák.

A végére maradt a legerősebb, de egyben legdrágább faj is, a protossok. Pszionikus képességeiknek hála minden egyed pajzzsal van ellátva, melyet bizony le kell bontani, mielőtt akár egy karcolás is eshetne viselőjén. A protossok minden épülete az anyabolygóról érkezik egy speciális teleport kapu segítségével, melyet elég csak megnyitni, s már adhatod is ki a következő feladatot a probe-nak, nem kell, hogy ott vesztegeljen tovább. A teleportot csak a pylonok keltette pszimezón belül nyithatod meg, s ezek látják el energiával harcosaidat is. Már többször említettem, de még egyszer elmondom, hogy drágák a protossok, de megérik a pénzüket, hiszen mind a szárazföldön, mind pedig a levegőben könnyedén felveszik a versenyt a másik két faj képviselőivel. A protoss gyalogos a legerősebb mindhárom faj katonái közül, hála pajzsának, gyorságának és támadóerejének. De nem rossz tüzérségi támogatást nyújt a beaver sem, amely leginkább egy cyberkukachoz hasonlít. Apró robotrepülőket tartalmaz, melyek miután ráálltak a célra, egyenesen nekimennek annak, s aktivizálják a beléjük rejtett robbanótöltetet. Ez gyakorlatban annyit jelent, hogy a környezetben (főleg a zergék) állók darabokra szakadnak. A légi támogatást a carrier nyújtja számtalan kis ro-

er is ott lebeg a magasban, akkor már nagyon kevés dolog állíthatja meg csapatodat.

A zergék természetesen teljesen mások. Ne lepődj meg, ha majd a kiértékelésnél kiugróan magas lesz az elhalálozások száma. Durván kétszer, háromszor több szokott lenni, mint a másik két fajnak. Gyengébbek az alakulatok, de sokkal gyorsabb kelnek ki a tojásból, mint gördülnek le a terran harcosok a gyártósorról, s remekül érvényesülhet a „sok lúd disznót győz” taktika. Alattomosabban, számítóbán, többet gondolkodva kell vezetni a zerg hordákat, s érdemes mindig kombinálni az élőlényeket. Nagyobb csapatok elrejtésére és rajtaütések előkészítésére tökéletes a beásás (a központban fejlesztheted ki), ami elrejt az illetéktelen szemek elől a zergéket, csak a detector veszi észre a föld alatt lapuló szörnyeket. A hagyományos „farmokat” is teljesen lecserélték, jópofa, hatalmas agynak tűnő overlordok vették át a helyüket. Nem csupán mozgathatóak, hanem akár szállíthatják is fajtársaikat, sőt még egy detector is helyet kapott





egy mindent elpusztító, ráadásul területre ható varázslatuk, amely a psionic storm nevet kapta. Hasonlít a Warcraftban használt rothasztáshoz, tehát ugyanúgy varázsolhatja a templar saját magára, őt nem sebi, viszont a támadóját erősen. Két templar feláldozhatja a testét, és közösen megidézhet egy Anchort. Ez a furcsa név egy pszionikus teremtetést takar, aki a két templar tudatának egyesülésével jött létre. Pusztító fegyverét légi és földi célpontok ellen is bevetheti.

pajza nagyon erős, életerejé viszont szinte egyenlő a nullával. Szerintünk a legjobban használható felderítőjük is a protossoknak van, hiszen kicsi, állandóan aktív cloak rejti, s nagyon gyors is.

Miután végignyomtad a missziókat, még közel sincs vége az élvezetnek, sőt, mondhatnám azt, hogy a java még hátra van. A multiplayer rész legalább annyira átgondolt és kidolgozott, mint a single player. Nem csupán szövetségeket lehet kötni, hanem igazi csapatokat is lehet alkotni a „Team x” opcióval. Mindenki irányíthatja mindenki egységeit, s közősek az épületek és a nyersanyag is. Egy összeszokott csapat óriásit alakíthat, hiszen négy emberből egynek biztos lesz ideje egész idő alatt atomozni, hogy csak egy példát említek. Természetesen van CTF is, s az elmaradhatatlan bázis nélküli öldöklés is szerepel. Mindez esténként szinte akadás mentesen játszható egy 33.6-os modemmel a Blizzard ingyenes és hivatalos szerverén, a Battle.net-en.

Az értékelés alkalmával szóhoz sem jutok. Egyszerűen korszakalkotó. A Blizzard szokás szerint felborította a piacot. Minden eddigi nagy durranás a háttérbe szorult, s csak egy dolog maradt a dobogó felső fokán a Starcraft. Ez igen, ez „A” real-time stratégia, ez „A” játék.

*Búcsúzunk. Itt lejárt az időnk. Amint ezeknek a mondatoknak a végére pontot rakok, örökre eltűnünk a süllyesztőben. Reméljük, hogy utolsó cikkünk még napvilágot lát. De minek szomorkodni, a lényeg, hogy: „élj gyorsan, halj meg fiatalon, és legyen belőled szép hulla!”. Júpi (jupi@netchicken.hu) ügynök és Zong (zong@netchicken.hu) ügynök az akció során életét vesztette.*

Ügy lezárva. AA-1 engedély visszavonva.

Pc-X

botvezérlésű interceptorával, melyek nem sebeznek ugyan sokat, de nagyon gyorsak, és ha sokan vannak, halálosak. Ha téged támadnak a protoss carrierek, a hordozót támadd – ne törődj az interceptorokkal –, mert ha az megsemmisül, akkor utánpótlás híján a kis gépek is lezuhannak. Másik érdekes repülő alkalmosság az Arbiter, mely energiáinak köszönhetően láthatatlanná teszi a körülötte lévőket, de saját magát nem. Remek nézni a másik arcát, mikor vigyorogva veti rá magát a – szerinte – egy szem védtelen hajóra, s hirtelen felbukkan a semmiből a kíséret. A protossok vallásának tisztviselői, a templarok is sordöntő szereppel bírnak a harcok során. Egyrészt van

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

MINDIG MEGLEP VALAMI ÚJDONSÁGGAL A JÁTÉK

BLIZZARD  
N-TEC  
TEL.: 351-8395



STARCRRAFT

telen felbukkan a semmiből a kíséret. A protossok vallásának tisztviselői, a templarok is sordöntő szereppel bírnak a harcok során. Egyrészt van



# Conflict Freespace



## DESCENT UTÁN SZABADON

Már több mint egy éve jelent meg az X-Wing vs TIE-Fighter, de eddig egyetlen olyan űrhajó-szimulátorral sem találkoztam, ami akár megközelítette volna azt az élményt, amit ez a program nyújt még ma is. Pedig próbálkoztak már egy-ketten azóta, és most itt az újabb trónkövetelő: a FreeSpace.

A készítőik nem titkolt szándéka volt, hogy megalkossák a piacvezető játékot ebben a stílusban (persze ki az, aki két évi fejlesztés után nem erre törekszik). A program eredetileg Descent: Freespace néven futott volna, ami már rögtön utal is arra, hogy kik készítik. De aztán megváltozott a projekt neve, valószínűleg azért, mert rájöttek, hogy a két stílusnak, és így a játékoknak nem sok közük van egymáshoz.

A program grafikailag természetesen magasan megy az XvT-t, hisz azóta már megjelentek és kiforrottak

felülmúlni azt az érzést, amikor egy X-Wing jön szembe az emberrel. Visszatérve a FreeSpace-re, a grafika a 3D gyorsítóknak köszönhetően gyönyörű lett. Amikor lőjük az ellenfeleket, látni, ahogy kis darabkák robbannak le róluk, és ahogy egyre közelebb érnek az elpusztuláshoz, úgy különböző égő gázok áramlanak ki a hajóikból, szikrák és elektromos töltések csapdosnak körülöttük. És ha végre sikerült kellően leamortizálnunk őket, akkor gyönyörű robbanásoknak lehetünk szemtanúi. Az

egyetlen problémám a grafikával az volt, hogy maximumra tekerter fényerővel és kontraszttal (már a fekete is világított a képernyőn), még ráhúzott gammával is meglehetősen sötét volt a játék.

A mesterséges intelligencia is elég jó lett. Végre nem az a helyzet, hogy az ellenfelek nagyon jók, az én wingmenjeim meg csak fogócskának odakinn az űrben. Sőt, nagyon jól csinálják a dolgukat. Nem az van, mint az XvT-ben, hogy ha jön négy új ellenfél és abból hármat biztosan nekem kell leszednem, hanem igyekeznem kell azzal az egyel is, ami nekem jut, hogy legalább 1 kill-em legyen.

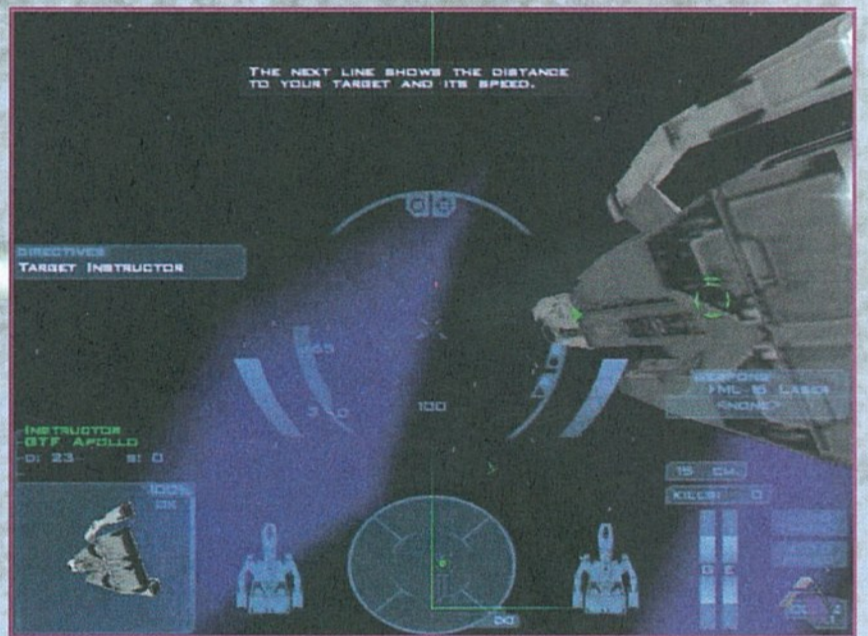
Nagyon sokrétű a kommunikáció is. Minden egyes baráti hajónak meg tudjuk adni, hogy mit csináljon, nem csak elküldjük az éterbe a segélykiáltásunkat (aztán majdcsak jön valaki). Külön ki tudjuk választani az egyes csoportokat (vagy akár külön a hajókat), és utasíthatjuk őket támadásra, védekezésre, őrködésre stb.

Ez volt az első játék, ami-ben találkoztam az Interactive Musicnak elnevezett új csodával, ami elvileg azt

## Pelace

jelenti, hogy attól függően, hogy épp milyen helyzetben vagyunk, változik a zene. Megmondom őszintén, nem sokat vettem észre, mert amikor nyugalom volt, akkor mindig ugyanolyan volt a zene, amikor meg lőttek, akkor kisebb gondom is nagyobb volt annál, hogy a zenére figyeljek. Ettől függetlenül még működhet a dolog, de nem különösebben szúrt szemet.

Jó ötlet, hogy a HUD-on beállíthatjuk, melyik műszer kijelzőjét szeretnénk látni, és melyik felesleges



számunkra. Ezt nem árt kihasználni, mert ha minden kijelző működik, akkor annyira tele van a képernyő, hogy szinte ki sem látunk a hajókból. A HUD-dal kapcsolatosan is akadt egy apró problémám, mégpedig az, hogy nem elég fényes a célkereszt. Így ha nem pont rá nézek, akkor nem tudom, pontosan hová fogok lőni. Ráadásul néhány centivel alatta nagyon szép fényesen van kiírva az ellenfelünk épsége, és az mindig vonzza az ember tekintetét, így mindig azzal akartam célozni, vagyis permanensen fölé löttem. Ezért eleinte kicsit nehezen ment a célzás.

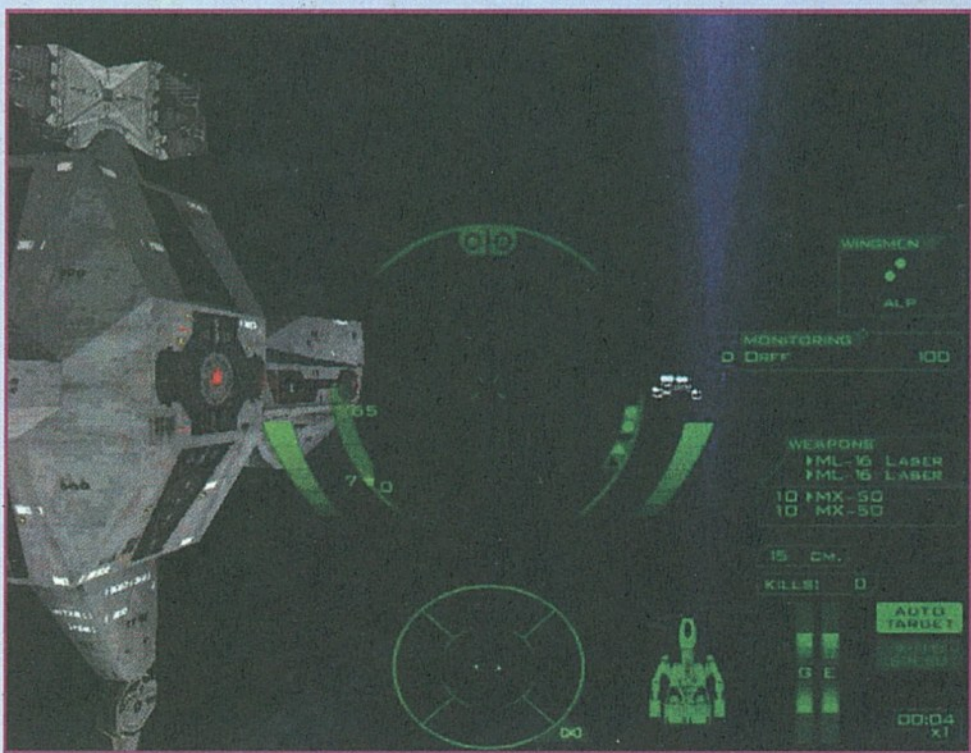
Természetesen lesz hálózati üzemmód is, összesen 16-an repkedhetünk majd ugyanabban az űrszeletben. Nem tudni még, milyen játékmódok lesznek ebben a szekcióban, de az biztos, hogy fel kell kötniük a gatyájukat, ha meg akarják verni az XvT sokféle és sokszínű játékait. Ha van mikrofonunk, akkor akár élőszóban is szórhatjuk parancsainkat a kötelékeknek, ám valószínűleg a gépi játékosok ezt nem fogják értékelni.

Szupernek ígérkezik a FreeSpace (hamarosan megjelenik a full verzió), de szerintem játszhatóságban nem veri meg a XvT-t (legalábbis a demóverzió alapján). Ha jó kerettörténetet és küldetéseket találunk ki, Single Player üzemmódban van esélyük megverni a nagy elődöt (ahol az köztudottan elég gyenge volt, amíg meg nem jelent a Balance Of Power).



a 3D gyorsítók. Ám élményben még messze áll tőle. Ez persze nem kis mértékben köszönhető annak is, hogy az XvT a StarWars univerzumban játszódik, és nehéz

van, mint az XvT-ben, hogy ha jön négy új ellenfél és abból hármat biztosan nekem kell leszednem, hanem igyekeznem kell azzal az egyel is, ami nekem jut, hogy





# Die By The Sword

## A KARDMŰVÉSZET MESTEREI

Pelace

Megérkezett a várva várt program. Az előzetesekben mindenkit az ragadott meg a szerkesztőség berkeiben, hogy egyesével lehet megszabadítani az ellenfeleinket a különböző testrészeitől – még a halottakat is apríthatjuk egyre kisebb darabokra (hiába no, humánus emberek gyűltek itt össze). Persze ettől még nem lesz nagy egy játék, de a különböző híresztelések arra engedtek következtetni, hogy ez lesz a legjobb kardvívós program a játéktörténelemben.

**E**gyesek a programot Tomb Raider klónnak mondják, ám szerintem egyáltalán nem az. Kábé annyira hasonlít rá, mint mondjuk amennyire a Tomb Raider a Quake-re, mert mindkettőben lövöldözni kell. Itt is mindössze annyi a hasonlóság, hogy egy harcost kell irányítanunk egy barlangrendszerben, de itt le kell mondanunk a távolsági fegyverekről, egy szál karddal kell férfiasan helyt állnunk.

A játék messze legjobban eltalált része az irányítás lett. Bár elsőre kissé bonyolultnak tűnik, egy kis gya-

korlással bele lehet jönni. A bal kezünkkel irányíthatjuk a hősünket, vagyis mozoghatunk, ugrálhatunk, guggolhatunk stb. Minden olyasmi erre a kézre tartozik, ami az egész testre vonatkozik. A másik mancsunkkal a karakter jobb kezét kell irányítanunk. Ezt kétféle módon tehetjük meg: az arcade az egyszerűbb, vagyis a numerikus billentyűzeten néhány előre

beprogramozott vágás és védekezés van, és azokat nyomogatva apríthatjuk az ellent. A VSIM

sokkal nehezebb, mert a karakter keze pontosan azt csinálja, amit te az egérrel! Teljesen olyan érzésem volt, mintha a saját kezem lenne odaragasztva a játékos karakterre (már csak egy virtuális kesztyű kellett volna a határtalan élvezethez). Persze ahhoz, hogy ki tudjuk használni ezt a sza-

badsgót a vívás területén, nagyon sok gyakorlás kell. Eleinte elcsúszott a kardom ütés közben, és a karakterem bokájánál vagy a mennyezeten kapirgászott a kard hegye, csak éppen az ellenfelet nem sikerült egyszer sem megcsapnom. Később, mikor már jobban megy a dolog, nem lesznek ilyen problémáink. Nem árt megta-



nulni védekezni sem, mert általában erről elfeledkeznek az emberek, csak mennek előre, mint a dúvad. Hiába csapjuk le gyorsabban az ellenfeleket, ha közben mi is kapunk az áldásból rendszeren. Így el lehet jutni egy ideig, de garantálom, hogy nem fogjuk sokáig húzni, pláne nem nehezebb szinteken. Itt már tényleg vigyáznunk kell testi épségünkre, nincs minden sarkon healing. Célravezető taktika lehet, hogy előreugrás közben vagdalkozunk egyet vízszintesen (ha előremozgás közben ütünk, akkor jóval erősebb lesz a csapásunk), majd gyorsan kihátrálunk az ellenfél hatósugarából, és imádkozunk, hogy ne legyen mögöttünk fal. De minél több ellenféllel állunk szemben, annál nehezebb lesz kivitelezni.

Összesen négyfajta játékmód található. Az első a Tutorial, amiben megtanulhatjuk a program kezelését, és szalmabábukon gyakorolhatjuk a kardforgatás művészetét. Érdemes sokat trenírozni, különösen a vívással legyünk tisztában, mert különben igen hamar szellettelt vagdalthús lesz belőlünk mind a küldetésben, mind az arénában. Ezzel már el is árultam a következő két játékmódot: a küldetés a nagyobb falat, ez a voltaképpeni nagybetűs JÁTÉK. Adott egy hős (Enric), akinek a gonosz, sötét varázsló (Rastegar) elraboltatja gyönyörű kedvesét (Maya). Persze

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D KÁRTYÁK

MEGSZÜLETETT AZ IGAZI „EMBER-SZIMULÁTOR”, NAGYON JÓ GRAFIKÁVAL

INTERPLAY  
MODERN MEDIA SERVICE





Amikor először megláttam ezt a programot, nem akartam hinni a szememnek: végre egy élethű játék! Azért tetszett meg nagyon, mert oda kell figyelned hősed testi (szó szoros értelmében) egészségére. Ha be kell menni egy szobába, akkor az nem így zajlik le: nézzük csak, van 100 életerő pontom, a hátzszakomban még négy full healing potion, amit majd harc közben lenyelek, bemegyek, legyakom a moncikat, elveszem a „treasure“-t és hú de jó nekem. Nem, nem... Még a testrészeidre is nagyon figyelni kell, mert lehet, hogy a játékot már csak egy lábbal fogod folytatni, vagy esetleg elveszíted a pajzstartó kezdetet, mert bizony még ez is megtörténhet. Ha megvágják az alkarodat, egy óriási seb fog „figyelni” rajtad, s bárhol megnyisszantanak, az meglátszik a hősedön. Egy dolgot nem értek a programban, mégpedig a víz részét. Amikor a hőseddel belemész pancsolni, akkor nem világos, hogy mit csinál, mert hogy nem úszik, az biztos. Fulladtam már meg úgy, hogy a felső teste kinn volt a vízből, de a levegőt mutató csíkcsocka még mindig fogyott. A VSIM módra én is kitérek egy pár szó erejéig. Egy új irányítás módot véltem felfedezni, ami nagyon tetszett. Főleg azért, mert ha valahonnan csap az ellenfél, akkor kardodat odairányítva blokkolhatod az ütést, és nem pedig az előre megszerkesztett védekezés módokkal háritod, ami szerintem tökéletesen használhatatlan. Viszont sokat kell vele gyakorolni, ha élvezni akarsz ezt a lehetőséget – szerintem megéri.

És még néhány röpké gondolat: legtöbbször gondolkodnod kell, ha egy erős ellenfelet le akarsz győzni, vagy ha túlerőben akarnak rád támadni. A koboltokat például guggolva érdemes aprítani, de az orkok esetében is lehet ezt a taktikát használni, már csak azért is, mert lehet, hogy sikerül levágni a lábát, és akkor már nálad az előny. Egy biztos: ha leadom a lapot, még nagyon sokat fogok játszani a DBTS-dal!

**Malachit**

Enric sem rest, követve a nyomokat, rögtön a leányrablók nyomába ered, így el is érkezik a varázsló óriási hegyéhez, aminek gyomrában tartják fogva a hölgyeményt. Az az apróság természetesen abszolúte nem zavarja, hogy a hegy tömve van legalább 100 szörnyvel, akik közül 60 sokkal erősebb nála, s bátran belép a sötét barlang szájába (bár Enric sem lehet gyenge legény, mert 40 kilós páncélingben úgy szaltóztat, hogy még egy légtornász is megirigyelhetné). Itt kezdődik voltaképpen kalandunk, minek során hat szinten kell szó szerint keresztülverekednünk magunkat. A pályák és a szörnyek szerencsére nagyon változatosak. Találkozni fogunk vízesésekkel, lávafolyamokkal, s vagy egy tucat különböző ellenféllel, akik mindegyikének más-más az egyénisége, a fegyvere és a vívótudása. Lesznek kicsi koboldok, akik gyengék, mint a harmat, de nehéz őket eltalálni, később lesznek ellenfelek, akiknek egyetlen ütésétől átrepülünk a szobán.

A játékmódok közül hátra van még az Arena és a Tournament. Az elsőben tetszőlegesen kiválasztott szörnyekkel pakolhatunk tele egy kis helyszínt, majd beugorhatunk közéjük és apríthatjuk a jó népet. Természetesen mi is különböző szörnyek közül választhatunk. Itt nyílik mód hálózatos játékokra is, ez nagyon jól meg van oldva, el nem tudok képzelni nagyobb élvezetet, mint mikor levágtam Malachit egyik



lábát, és fél lábon ugrándozva próbált utolérni. Az viszont nem tetszett, hogy mikor levágtam a fegyverforgató karját is, akkor már nem tudott mit csinálni, csak futni előlem, mert a program nem engedte, hogy a bal kezével legalább ököllel próbáljon küzdeni. Sajnos csak négy különböző arénát raktak bele a játékba, azok is meglehetősen kicsik. Ennél sokkal több kellett volna, és szerintem nem ártott volna néhány jóval nagyobb pálya sem, ahol igazán nagy bunyókat lehet rendezni (sebj, így maradt javítanivaló a majdan megjelenő kiegészítésekhez is). A Tournament hasonlít az arénához, azzal a különb-



séggel, hogy itt nem mi választjuk meg az ellenfeleinket, hanem egyre nehezebb csatákban kell helyt állnunk (egyre több és keményebb ellenféllel).

A program nagy erőssége a grafika. Gyönyörűen kidolgozottak a karakterek és a pályák, nagyon szépek az animált textúrák, csillognak a vértek, egyszóval szinte tökéletes. Sajnos a videók nem lettek ilyen szépek, sőt azt kell mondanom, kifejezetten csúnyák. Talán inkább azt is a 3D gyorsítóval, valószínűleg kellett volna renderelni... Ami legjobban tetszett, az a VSIM volt: ez az első olyan program, amire tényleg azt lehet mondani, hogy ember-szimulátor. Ezt a szabadságot még egyetlen programban sem tapasztaltam. Nagyon jók a különböző hanghatások is. A szörnyek felhorkannak, mikor meglátnak, visítanak, mikor eltalálsz őket, vagy futnak előled. Más a hangja a kardoknak ha fémpancélba ütözik, vagy ha lecsúszik róla. De a legjobbak Enric különböző beszólásai és harci kiáltásai a kaland módban. Egyetlen probléma a játékban, hogy maga a küldetéses rész hat pályája eléggé rövid (ez nem jelenti, hogy könnyű lenne végigjátszani: öt nehézségi szint van, de az első is fogunk izzadni rendezésen). Valahogy az volt az érzésem, hogy szinte sír a játék egy küldetéslemezért. De nem kell izgulni, úgy hallottam, hogy ez már a fejlesztőknek is eszébe jutott, és már el is kezdtek csinálni az újabb történetet. **PC-X**



# Jetfighter: Full Burn

KAPCSOLJ AZ ÖTÖDIK SEBESSÉÉÉÉGBE...

Trau

Néha érdemes elgondolkozni azon, hogy honnan veszik reptехnikai adataikat a játékiadók. Például a MiG-42-esét, amely a nyugati szakújságírók és hírszerzők szerint (cikkírásom pillanatában) még fel sem szállt. Nos, ez nem tántorította vissza a Take2 tervezőit és programozóit attól, hogy legújabb szimulátorukban főszerepet adjanak a fentebb említett orosz szupervadászgépnek.

Sztorink szerint a konfliktus Norvégia és Oroszország között tört ki, kiváltó oka pedig a „fekete arany”. A Barents-tenger alatt jelentős olajmezőt találnak a lelkes geológusok, kényelmetlenül közel a norvég-orosz tengeri határvonalhoz, mely terület hovatartozása régóta vitatott. Az olajmező hasznosításáról tárgyalások indulnak a két fél között, ezalatt Norvégia szép csendben elkezd kitermelni az olajat fúrószigetei segítségével. A felhozott kőolaj segítségével az ország gazdasága soha nem látott fejlődésnek indul. Oroszország nagyvárosait tüntetések és sztrájkok rázzák meg, Murmanszkban a katonaság véres erőszakkal vet véget a tiltakozásoknak. Válaszul Andrej Jakmonov orosz elnök a hadsereg egy részét felosztatja. Ez természetesen Alexander Krugov tábornoknak nem igazán tetszik, így önálló akcióként elhatározza, hogy lesöpri a norvég olajkutakat a tenger felszínéről. No, ezt már a szövetséges USA sem nézi tétlenül, így Norvégia oldalán bekapcsolódik a harcokba.

(AGM-65A Maverick és X29L), csak arra kell ügyelni, hogy ne legyen semmilyen terepakadály a célpont és a gépünk között. Ezekon kívül még két-két (Mk82, Mk84, illetve FAB250 és FAB500) nem irányított bombát, és persze a fedélzeti gépágyúkat használhatjuk az ellenséges csapatok megsemmisítésére.

Nos, de lássuk, mi rejtezik a bázisokon, ahol kies napjainkat tengetjük, mint ifjú pilótareményeségek. Először is sok karakterrel, pilótákkal, szerelőkkel, akik a történet szempontjából fontos dolgokkal ismertetnek meg. Minél többet kell velük beszélgetni, bár az a fiatal pilótánő csak nem akar megérteni...

A bevetésekkel kapcsolatos összes információt a Briefing Roomban kapjuk meg. Itt megadják a célokat,

mely a gépeket ért ellenséges behatásokat mutatja meg. A legfontosabb mégis a HSD (azaz a Horizontal Situation Display), amely egyfajta összegző képernyője a hagyományos radarnak, az AWACS-gépektől érkező információknak és a GPS berendezésnek. A léptéket 160 és 1 mérföldes határok között lehet változtat-



ni. Egyértelmű színekkel segítségével villámgyorsan áttekintést nyerhetünk a harci helyzetről. Szintén külön képernyőt kapott a navigációs rendszer, de ezt a monitort használja a cél-információ is,



tájékoztatnak a várható (ez nem mindig takarja a „később tapasztalt”) ellenséges légharításról és vadászgépseregéről. Segítségképp megtekinthetjük a többi baráti egység tartózkodási helyét is. Ha már tiszta a feladat, nem ártana felfegyverezni a gépet. Ezt a Hangarban tehetjük meg, előre definiált fegyvercsomagok kiválasztásával. Ha mindezekkel elkészült a pilóta, nincs más hátra, mint a levegőbe emelkedni.

Sajnálatos módon eme ötletével nem ő lesz az egyedüli, így minden esélye megvan a kiadós harcok megvívására. Ajánlatos alaphelyzetben a légi üzemmódot használni, hiszen bármikor megtalálhatja a settenkedő amerikai pilótát egy kóbor MiG. Az meg már régen rossz, ha mind-

mely a célba vett gépekről közöl hasznos adatokat. Végül a reményeim szerint legkevesebbet használandó képernyő, a System Display, amely a repülőgép főbb rendszereinek hibáiról tájékoztat.

Kellemes, de nem túl kiemelkedő repszim. Egyszerűségével, könnyű játszhatóságával kellemes perceket szerezhet, és igazi kuriózum a MiG I-42 szerepeltetése, mint repülhető típus. Hiányoltam ugyanakkor a Szuhoj-család tagjait, például egy Szu-32FN-t szívesen kipróbáltam volna. **Pt-X**

Itt jövünk mi, saját választásunk szerint orosz vagy US Navy oldalon, egy előretolt bázisról vagy egy anyahajóról felszállva. A két oldal más-más típusú, de hasonló fegyverzetet, eszközöket használnak. Miután nem „vérkomoly” szimulátorral van dolga a tesztelőnek, nem igazán jelennek meg az egyes fegyverrendszerek specialitásai. Jóformán csak abból vehetjük észre, milyen légiharc-rakétát alkalmazunk, hogy milyen messziről tudjuk használni azt. Szintén meglehetősen egyszerűen alkalmazhatóak a földi célpontok elleni irányított rakéták

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

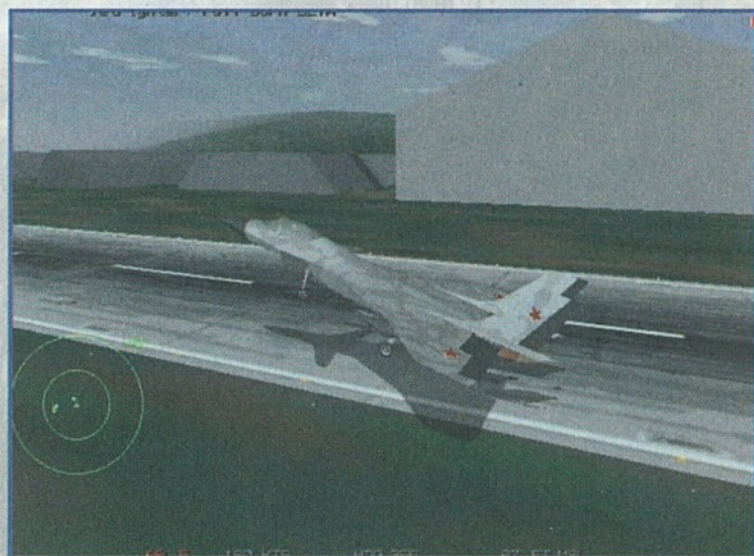
SOHA ROSSZABB SZIMULÁTOR...  
TAKE 2 INTERACTIVE

4

4

JETFIGHTER: FULL BURN

erre egy közeledő rakéta figyelmezteti. A pilótafülkék a kornak (2006-ot írunk...) megfelelő színvonalon van telezsúfolva a legmodernebb kijelzőkkel, melyek információtengerrel látják el a pilótát. Alapvető fontosságú a védelmi panel,



# Queen: The Eye



## MORTÁL SZOMBAT PÉNTEK DÉLUTÁN

Sam. Joe

„Lassan meg fogok örülni...” Biztos vagyok benne, hogy szegény Freddy Mercury mostanság a mennyországi konyhában van alkalmazásban, mint ventilátor, mert attól, amit a Queen nevének, hírnevének – megkockáztatom – legendájának felhasználásával elkövetnek, attól ezerrel kell hogy forogjon a sírjában.

Azt még csak-csak megemészttem, hogy a rég halott énekest elektronikusan feltámasztják egy-egy nóta erejéig, de hogy egy tökéletesen szimpla, verekedős programot a Queen hírnevével adjanak el, azzal nekiláttak rombolni a nimbuszát. Jó-jó, nem nagyon vagyok a „Ninja Nénje” stílus odaadó híve, ezt elismerem, de mindig tisztelettel tudtam adózni azoknak, akik képesek megtanulni egy tucatnyit a legborzalmasabb billentyűkombinációkból, csak azért, hogy kedvenc karakterük diadalittasan kibelegesse az ellenfelet egy titkos zsebből előrántott nyalókával. Vagy ahogy a költő is mondotta volt: „Csodállak, ám-bár nem szeretlek...” Azt is elismerem, hogy megvan a diszkrét bája egy olyan programnak, amiben csak úgy repkednek a kivilágítatlan pofonok, jó kis dinamikus, halálhörgéssel tarkított pikka-pakka szaggatja a hangszórókat. Na, a Queen: The Eye nem ilyen.

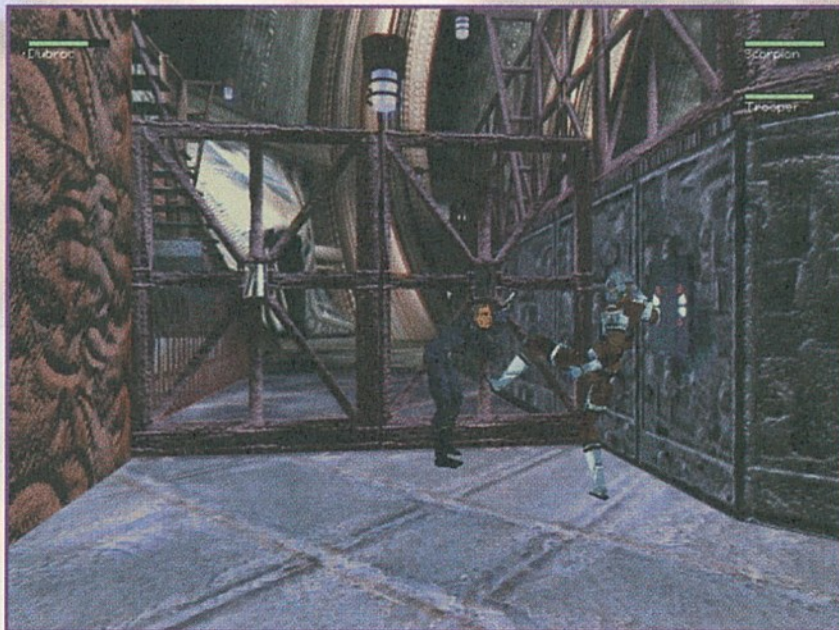
Képzelték el egy verekedős játékot, aminek a motorja kb. olyan, mint mondjuk a Virtua Fighter engine-jének az ükapja lehetett. Hogy még borzalmasabb legyen a dolog, akció közben a program úgy váltogatja a nézeteket, ahogy éppen neki tetszik, gyakran olyan perspektívából láttatja a történéseket, hogy Sonya legyen a talpán, aki nem kap be egy-két piszok nagy pofont, amíg rájön, hogy most éppen hol is áll. Aki arra vágyik, annak van egy iszonyat nagy rakás „special move” gondosan dokumentálva a leírásban. A háttértörténet teljességében elvont: amíg egy Johnny Cage típusú karakterrel viszonylag könnyen lehet azonosulni, addig ezzel a „küzdj az emberiség fennmaradásáért, a gonosz központi agy és annak bábjai ellen” bigyóval nem tudtam mit kezdeni. Mész-mész, mindenkit kiosztasz, továbbmész, megint verkszel, kb. ennyi, öt CD-n keresztül.

Aztán amitől a Queen rajongó lelke végképp háborog: hiába köszön vissza helyenként az igényes háttérgrafikából egy-egy Innuendo

lemezborítóról ismerős karakter, aki egy picikét is ismeri a Queen zenéjét, annak tudnia kell, hogy nemcsak a zenei világ nem illeszkedik a játékhoz, de a játék sem emelkedik Highlanderi, Metropolisi, Flash Gordoni magasságokba. Hiába van tele az öt lemez az összes létező Queen albumról származó zenékkal, még csak az elkötelezett Queen fanatikusként számára sem tudom ajánlani a játékot, mert a részletek a legtöbb esetben csak töredékek, szinte mindegyik instrumentális, de valahogy rettenetesen „másképp szólnak”, mint az albumokon. TR-fel egy csomót meghallgattunk a soundtrackek közül, néha live karaoke showt is nyomtunk alájuk, élveztük magunkat, de nem fogtak meg a részletek, mert nagyon eltérnek azoktól, amiket a Queen lemezeinken hallunk.

Olyan benyomásom van a játékkal kapcsolatban, mintha iszonyat régen elkezdték volna fejleszteni, egy időre félretették, majd most megint elővették volna, és gyorsan összecapták. Csalódás, bár látszik, hogy a grafikában iszonyat sok meló van – mégse sikerült, pláne, hogy semmiféle 3D kártyatámogatás sincs.

PC-X



## Quake II – The Reckoning

Már nem kell sokat aludni és itt lesz az első hivatalos kiegészítő a Quake 2-höz, sőt mire ez a cikk megjelenik, az USA-ban már kinn is lehet. A kiegészítőben egy kommandóست kell alakítanunk és vele behatolni az ellenfél bázisába. 15 új pályán küzdhetünk majd a túlélésért és természetesen lesznek új ellenfelek, fegyverek is. Újdonság, hogy akár négyen is szövetkezhetünk az idegenek ellen, és úgy nyomulhatunk végig a pályákon. Sajnos az eredeti program szükséges a futtatásához, így akinek, az nincs mehet beszerezni.

## Third World

Egy trilógia első tagját üdvözölhetjük Karácsony körül: a játék a készítőik szerint „valós idejű stratégia RPG” lesz, ami szerintük a Warcraft és a Diablo ötvözetét jelenti. Egy kis csapat irányítását kell magunkra vállalnunk a meglehetősen sötét jövőben. Embereinknek meg kell küzdenie a rivális bandákkal, mutánsokkal, cyborgokkal, androidokkal és még földön kívüliekkel is. Az egész játék teljesen 3D-ben lesz, vagyis körbeforoghatunk majd. Természetesen nem maradhat ki a hálózatos opció sem, egyszerre akár 8-an is lehet majd nyomulni. A csata real-time-ban lesz, amit sokan nem szeretnek RPG-ben, de én mindig reménykedem, hátha jó süll ki belőle.



## Interstate '82

Igen, jön az Interstate '76 folytatása. Nagyon sok mindent nem tudunk még róla, egyelőre csak néhány screenshot az, ami érkezett. Valószínűleg jövőre jön csak majd ki a játék, bár még ez sem végleges info.



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

„I'M GOING SLIGHTLY MAD...”

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT  
TEL.: 351-3078

QUEEN THE EYE

3 PC-X JÁTSZHATÓ DEMO





# Portal of Praevus mission pack Hexen 2

„A GYŐZELEM ÉDES ÍZE A BÉKE MÚLANDÓSÁGÁNAK KESERŰSÉGÉT HOZZA“

Jon

Nem sok idő telt el azóta, hogy a négy bátor kalandozó végzett a fekete mágia segítségével világuralomra törő Eidolonnal. A véres küzdelem után mindannyian visszatértek szülőföldjükre, s kevésbé harcias mindennapjaikat élték – mindaddig, míg ki nem derült, hogy Eidolon holtteste eltűnt. A csapat rossz előérzettel kereste fel a küzdelem helyét, majd az új tagot, a démonhölgyet követve a holttestet elnyelő repedésbe ugrottak.

**E**nnyit a nagyszerű Hexen 2 első kiegészítőlemezőnek, a Portal of Praevus történetéről. Megmondom őszintén, nem sok reménnyel vettem kézbe a CD-t, hisz' általában a küldetéslemezek kilencven százaléka a „foggal-körömmel” utánérést jelentik számomra. Szerencsére hatalmasat csalódtam, az Activision programozóinak sikerült az vértömlesztés és fantasztikus pár napot szereztek.

Miről is van szó? A PoP egy vadonatúj karaktert, a démonhölgyet részesíti előnyben, melyet minden karakter hibridjeként érdemes elképzelni. Elsősorban persze a mágikus hatalma miatt jó választás, de alaptulajdonságai sem megvetendőek: az első, hogy szárnyai vannak, tehát többé-kevésbé repülni is képes. A második a mana-gyűjtögetés, melyet a rátámadó ellenfelek erejéből nyeri, tehát valóban a legjobb karakter annak, aki végig akarja játszani az új epizódot, mely sokkal nehezebb, mint a felmenője. Elsősorban a logikai feladványok és csapdák teszik igazán nagy kihívássá. Példának okáért a tibeti templomutáratban



egy imatekeresztet kell megtalálnunk (a' la Tomb Raider 2), de ez nem minden, a tekercsket – melyekből összesen hat van – megfelelő sorrendben kell elforgatni, hogy elhagyhassuk a pályát. A másik, kedvenc (?) példám az ikszedik pálya kezdete, melyet a repülő-tudás, vagy a repülő-varázslat nélkül el sem lehet kezdeni, ugyanis az utunkat szegélyező sziklatömbök lehullását csak ezzel lehet kikerülni – száz emberből talán kettő van, aki végig tud ugrálni a lépcsőkön.

Természetesen nem csak a környezet az, ami veszélyeztet, sok új ellenféllel találkozhatunk, ezek közül csak négyet emelnék ki:

– a nagy démonsörny (jobb megfelelőt nem találtam), aki hajlamos az elbújásra, sőt, képes lövéseinket kikerülni. Könnyű fokozaton a legerősebb fegyverből legalább hat telitalálat kell, hogy apró cafatokra essen...

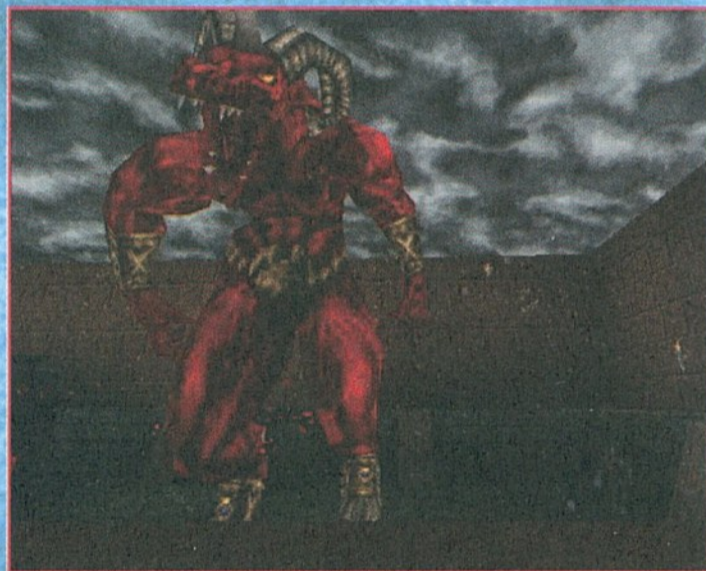
– sziklalény, a legalamuszibb sörny. Teljes mértékben felveszi környezete színét, s nem csupán eltalálni nehéz, de ha közel ér, hajlamos robbanni...

– párdúc. Páncéllal és pajzsral felszerelt, a fekete mágia segítségével értelemmel megáldott sörny

– gölem. Nagy, kétféle fémből készült őr, mely többnyire az épületek belsejében fordul elő.

Tehát ellenfelekből nincs hiány. Mint minden karakternek, a démonhölgynek is négyféle fegyvere van a küldetés teljesítésére, melyekből háromnak különböző színű mana a löszere. Nagyon tetszett a hármas fegyver, mely nagyon hasonlít egy lángszórához, képesek vagyunk egy tűz-sávval utat égetni magunknak.

A kiegészítő körülbelül nyolc-tíz új pályát tartalmaz, ezek mindegyike tibeti jellegű, templomról templomra haladva Buddha-szobrok és egyéb vallási relikviák mellett kell megtalálnunk a gonosz sokkezű Praevust.



A grafika nem sokban változott, bár a fényeffektek és a pálya szerkezeti felépítése nekem sokkal részletesebbnek tűnt, még a 3Dfx kártya mellőzésével is. A zenei hatások követik az előd által képviselt borongós, gótikus hangulatot. Természetesen lehetőség van a hálózati játékra is, ugyanúgy, mint a Hexen 2 esetében. Megmondom őszintén, a Portal of Praevus igazán kellemes csalódást okozott, nemcsak azért, mert szebb, részletesebb, hangulatosabb, mint az alapjáték, hanem mert ráébresztett, hogy léteznek kiegészítő-

mezek, melyek akár jobbak is lehetnek az eredetnél.

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

TALÁN JOBB, MINT AZ EREDETI.  
HEXEN II KELL HOZZÁ, EL NE FELEDD!

ACTIVISION  
MODERN MEDIA SERVICE



HEXEN 2 MISSION PACK

3D AKCIÓ

LEÍRÁS

20



# SZENZÁCIÓS ÁRAK!

## NYÁRI AKCIÓ A BASE DISZKONTBAN!



7990 Ft



6990 Ft



7990 Ft



9990 Ft



7990 Ft



7990 Ft



5990 Ft



8990 Ft



7990 Ft



7990 Ft



5990 Ft



2690 Ft



2690 Ft



2990 Ft



6990 Ft

**Rengefeg szoftver elképesztően olcsó áron!**

Vidékre csomagküldést is vállalunk.

Minden vásárló ajándékot kap!

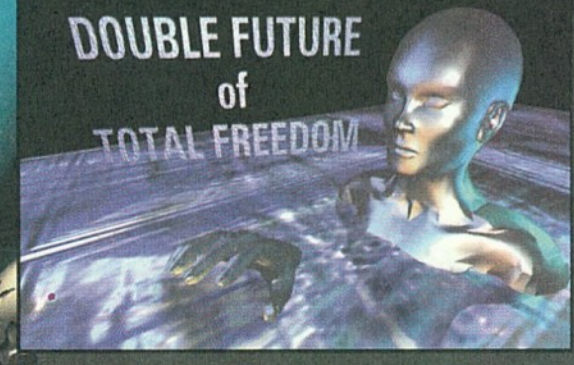
Mindenkit várnak a BASE Eladói.

**Viszonteladókat is kiszolgálunk.**

A BASE SZOFTVER  
DISZKONT  
ÁRUHÁZ CÍME

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

DOUBLE FUTURE  
of  
TOTAL FREEDOM



Áraink az ÁFA-t és a kreditkedvezményt tartalmazzák!



# Jazz Jackrabbit 2

## NYUSZI HOPP!

## TRf

Emlékeztek? Devan Shell, a gonosz teknős elrabolta Eva Earlongot, hogy így egy, még az ókorban történt sérelemért bosszút álljon a nyulakon. Jazz Jackrabbit azonban nem hagyta annyiban a dolgot, bolygóról bolygóra követte a teknős nyomát, míg végül megtalálta és kiszabadította a szépséges foglyot. Sajnos közben Devan kereket oldott...

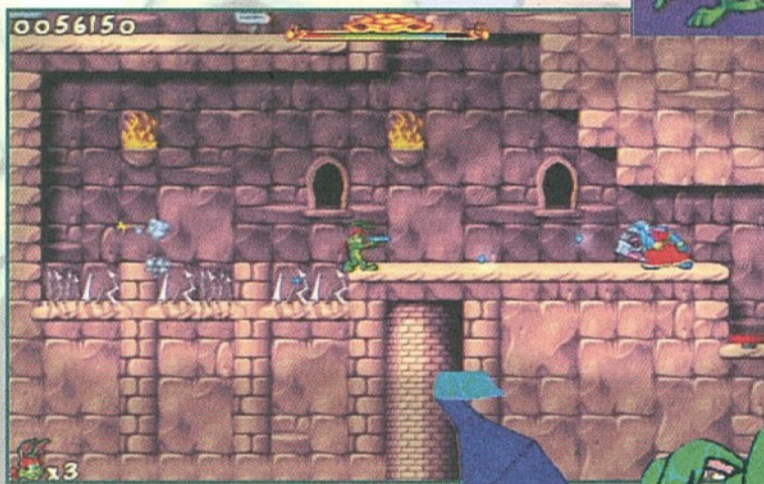
**É**s szörnyű bosszút eszelt ki: épített egy időgépet, hogy visszamenjen a múltba, és átformálja kissé Carrotus történelmét néhány családja drasztikus megmetszésével. Ráadásul, a gép működéséhez szükséges gyémántot Jazz és Eva esküvői gyűrű-

jéből lopta el. A „se esküvő, se szülők, se én” képlet nem hangzott túl jól hősünk számára. Oldalán Spaz névre hallgató, kicsit hibbant öcsikéjével elindult a pokol kénköves bugyraiba felkutatni Devant, hogy újra elbeszélgesse vele...

1994-ben az év arcade játéka volt a Jazz Jackrabbit, fergetegesen gyors, ötletes és poénos grafikával, egészen kiváló hanggal, tökéletes játszhatósággal (lásd: PC-X, 1994. december) és remek hangulattal. A folytatást szinte rögtön bejelentették, majd eltelt közel négy év. Közben többször határidőt módosítottak, láthattunk étvágygerjesztő képernyőképet, de a játékba igazából csak két hónappal korábban, a shareware változat megjelenésekor nézhetünk bele. Ami a teljes verziót illeti, a helyzet továbbra is elég bizarr. Miközben már megjelent hozzá az 1.21-es patch, úgy tűnik, hogy csak most szerződtek le az amerikai és európai disztribútorok, a kiadása pedig csak az év vége felé várható. Hogy mi az igazság, azt csak az tudja, aki már látott valahol egy dobozolt példányt (kedves olvasó, aki beküldted egy CD-re felírva: köszönjük, de úgy hisszük, nem ez a módja újságkészítésnek – Mr. Chaos). Az alábbiakban arról az amúgy teljes, de OEM verzióról írok, amit az Intel bocsátott a rendelkezésünkre – ezúton is köszönet nekik.

Szinte másolhatnám az előző bekezdés elejét: a folytatás Win95 alatt soha nem látott szépségű és hangulatú platformjáték. A Hi-Color grafika megfelel a kor követelményeinek, szép is, gyors is, és nem kell Pentium II ahhoz, hogy élvezhető legyen. A szereplők animációja gyönyörű, gondolom négy évig csak azt a rengeteg fázist rajzolták, amitől a

mozgások nagyon simának és folyamatosnak tűnnek, és az egészet fűszerezi néhány különleges effektus (például a futáskor látható fénycsóva, amit a főszereplő húz maga után). A hang ezúttal is remek, a régi főcímmzene új-



rakevert változata fergeteges, de érdemes egy MOD-lejátszóval végighallgatni külön-külön mindegyik "betétdalt", mert élményszamba mennek (ha lehetne, valami ilyesmit szeretnék kapni az olvasóktól is az olvasói rovatba). Képi poénok egész sorával találkozhatunk az egész játék folyamán, a kezdő- és záróanimáció lehen-gerlő. Az irányíthatóság viszonylag egyszerű, ahogy az egy platformjátéktól elvárható, ugyanakkor mindkét főszereplőnek vannak speciális mozgásai, amelyeket muszáj begyakorolni, mert később nagy hasznunkra lesznek. Ebből már nyilvánvaló, hogy választanunk kell Jazz és Spaz között, mivel vágunk bele a kalandba.

Az epizódok száma négyre csökkent, de továbbra is hat-hat pályán kell átrágnunk magunkat mindegyikben, amelyek kettesével azonos típusúak. Meglepett, hogy nem volt közöttük semmi átvezetés, csak úgy jöttek egymás után. Az viszont tetszett, hogy az elején rövid oktatás keretében megismerkedhetünk az alap alkotóelemekkel (dobbantó, rúd, dobozok, speciális falak, répa stb.). Az ellenfelek kinyírásán kívül feladataink közé tartozik a különböző felvehető dolgok (kaja, gyémántok, pénz) begyűjtése. Míg az előbbi kettőért jobbra csak különböző mennyisé-

gű pont jár, utóbbi alapfeltétel, hogy beléphessünk a bonusz részre, ahol általában rengeteg kaja, jobb fegyver, pajzs vagy az első sérülésig kísérő márdárhaverunk vár. Apropos fegyver, most is van majdnem egy tucat különböző: pattogós, fagyasztós, égetős, célkövetős stb.

A pályák többsége nem bejárható, azaz nem egy út vezet az elejétől a végéig, hanem több, egymástól elválasztott, zárt szakaszból áll. Van, amikor mi dönthetünk, hogy merre menjünk tovább, van, amikor a program teszi meg ezt helyettünk, a lényeg, hogy nem kísérletezhetünk másik úttal, gyakran nincs lehetőség korigálni egy-egy rossz mozdulatot. Többször emiatt nem sikerült összeszednem a pénzt a bonusz szakaszra, vagy lemaradtam valami finomságról. Egy idő után azt vettem észre, hogy több időt töltöttem mentéssel és visszatöltéssel, mint a tényleges előrehaladással, adott helyeket szemlélve pedig percekig azon tűnődtem, hogy most már elhibáztam, vagy csak később lesz rá lehetőségem, hogy eljussak oda. Különösen vigyázni kell a legrásoknál, a pörgető rudaknál és a dobantóknál: ha elveszítjük az irányítást a nyulak fölött, az visszafordíthatatlan következményekkel járhat. Ez eleinte kimondottan frusztrált, később túltettem magam rajta, és igyekeztem a szórakoztató részekre koncentrálni.



PLATFORM

LEÍRÁS

22

CPU/RAM: P60, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: N/A  
SZÉP KIVITELEZÉS, JÓ POÉNOK, DE KEVÉS ÚJ ÖTLET. NÉHA KIMONDOTTAN IDEGESÍTŐ  
EPIC MEGAGAMES

JAZZ JACKRABBIT 2

5

# Redline Racer



## KÉT KERÉKEN GURULUNK

A sok autó-szimulátor között nagy ritkán érkezik egy-egy motoros is. A dolog természetéből fakadóan (nem túl egyszerű egy kétkerekű járműt szimulálni) léteznek bűn rossz motoros programok, s akadnak egész élethűre sikerültek is. Most egy arcade-jellegű akadt a horgunkra a UBIsoft jóvoltából.

A készítő úgy hirdetik a programot, mint az ultra-realisztikus fizikai modellek netovábbját. Nekem, megmondom őszintén, nem volt az az érzésem, mintha csak a menetszél hiányozna a monitor felől, és minden más tökéletes. Valahogy nem ilyenek képzelem el, amikor több száz lóerő van a lábad között (nem kell mindjárt rosszra gondolni!). Egy kicsit túl egyszerű lett a kanyarok bevétele, semmi csúszkálás, farolgtatás. Persze ettől a játék nem rossz, csak erre azt mondani, hogy realisztikus szimuláció, az enyhe túlzás. Ezt nagyon jól illusztrálja a kis történet: száguldottam az úton úgy 200-zal, és az első helyért apró lökdösődést követően a pilótám szépen elhagyta a motort. Ezt úgy kell érteni, hogy repült 30-35 mé-



se is, amelyben igazat kell adnunk neki. Nem érti ugyanis, miért esik mindenki hasra a 3D gyorsítókkal megbolondított, álmosság grafikákon. Való igaz, hogy új alapokra kell helyeznünk a viszonyítást, s a „szépnek” titulált grafikát egy másik, mondjuk 3Dfx-es játékhoz hasonlítanunk – bár azért azt se felejtjük el, hogy

jelent már meg pocskék grafikájú program mostanában is. De speciál a Red Line Racer tényleg szép – Mr. Chaos.) Természetesen itt is vannak titkos pályák, amiket csak akkor kapunk meg, ha nyomjuk rendszeresen a pedált (vagy a motor más-

hogy működik?). A motorok számára sem lehet különösebb panaszunk. Alapesetben 8 vasparipát lovagolhatunk meg, de 6 „titkos” moci is helyet kapott a játékban. Ráadásul a készítő azt ígéri, hogy majd új motorokat is tölthetünk le a Netről.

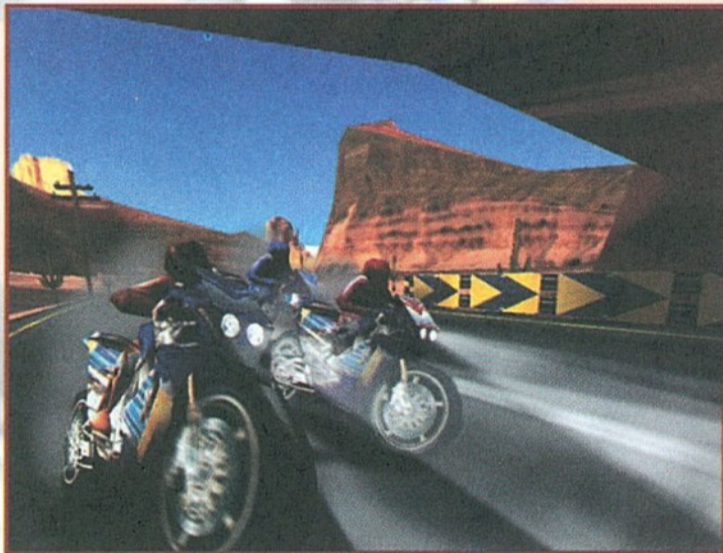
A gépek kidolgozottságát messzemenően jellemzi az az adat, hogy mindegyik nagyjából 1500 poligonból áll össze. Választhatunk női vagy férfi pilótát különböző színű overallokban, de én nem

## Pelace

láttam semmi különbséget közöttük (no, azért volt ott két dudor, és asszem nem púpos tevékről van szó ☺ –Mr. Chaos), és nem hiszem, hogy valaki emiatt szeretne bele a játékba.

Eddig nem sok motor-szimulátorral találkozhatunk a PC-ken. Azok, amikkel volt szerencsém játszani, nem ébresztenek bennem túl kellemes emlékeket. Mindezek ellenére megpróbáltam előítéletek nélkül hozzáállni a programhoz. Néhány kör után meggyőződhettem róla, hogy a készítő ezt nem a motorok legélethűbb szimulációjának szánták (vagy lehet, hogy annak szánták, csak nem jött össze), inkább egy kis száguldozás a cél. Vagyis a játék szintiszta arcade, annak nem is rossz. Grafikája nagyon szépre sikerült, még a 3D-gyorsított játékok között is. A pályák és a motorok kidolgozottsága szerintem egyedülálló. A játszhatóság is jó, bár aki a valóságűséget kedveli, ne ezt a programot részesítse előnyben. A sok autóverseny között viszont jól jön egy kis önfeledt száguldozás két keréken – különben is itt a nyár, a nyitott bukósisakok szezonja!

PC-X



tert, majd – még mindig kb. 150-nel – nekicsapódott a pálya felett húzódó vasúti pályának. Onnan zuhant vagy 10 métert és megérkezés után még átment rajta a fél mezőny. Mindezen apróságok sorozata abszolút nem zavarta, három másodperc múlva már a motoron ült és próbáltuk behozni a többieket. Szóval efféle élményekre számíts, s ne pedig vérbő, adrenalinból hemzsgő szimulációra.

A programban összesen 10 különböző pálya van, melyek hat különböző helyszínre vannak elszórva (sivatag, strand stb.).

Elég változatosak, a grafikájuk meg egyszerűen lenyűgöző. (Itt álljunk meg egy szóra: kaptunk egy névtelen, pocskondiázó levelet egy lelketlen olvasónktól, és a sok demagóg marhaság mellett volt egy érdekes megjegyzé-

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95, WIN98  
X-TRA: 3D KÁRTYÁK, FORCE FEEDBACK JOYOK


NAGYON SZÉP GRAFIKÁVAL MEGÁLDOTT MOTOR-ARCADE

UBI SOFT



REDLINE RACER

**Computer Lord**  
 Bp., XIV. ker Nagy Lajos kir. útja 121-123.  
 Tel.: 222-12-70 / (30) 22-57-54

**DIAMOND**   
**Voodoo 4MB** 19,900.- *Netto árak!*

**Voodoo2 8MB** 42,900.-

**Voodoo2 12MB** 57,900.-

**Viper 4MB AGP** 16,900.-

**Alkatrészek a legjobb árakon!**

MOTORVERSENY LEÍRÁS



# World Cup 98

## ÚTLEVÉL, REPÜLŐJEGY FRANCIAORSZÁGBA Zazu és TRf

Az idei VB rengeteg játékfejlesztő cég fantáziáját megmozgatta, így soha nem látott mennyiségű foci-program jelenik meg mostanában. Az Electronic Arts már tavaly ősszel letette névjegyét a témában, a FIFA 98: Road To World Cup talán a valaha kiadott legszebb és legjobb ilyen jellegű játék volt. Egészen mostanáig, amikor is a cég egy merész húzással elkészítette a jelenlegi, és a ma már történelminek számító, régi VB döntők igen precíz feldolgozását.

**A** FIFA 98 a selejtezőket vette alapul, ott bármelyik csapatot kiválaszthattuk – akár a magyarokat is – és elvihettük a győzelemig, a World Cup 98 viszont magát a döntőt próbálja feldolgozni a lehető leghitelesebben. Ebből adódóan itt csak a ténylegesen továbbjutott 32 csapat közül választhatunk, illetve a fejlesztők megszánták az egzotikus futball kedvelő-

mes itt elsajátítani a billentyűzetkezelés alapjait, kipróbálni a speciális kombinációkat. A program eszköztárában szinte minden közismert, látványos mozdulat benne van – igaz, nem könnyű előcsalni, pláne a mérkőzés hevében nem lesz az! Ezek ismertetésével itt nem foglalkozunk, mindenki megtalálja őket a színes, magyar nyelvű kézikönyvben (szép-szép, de azért egy korrekcióra még ráfért volna).

Ha túl vagyunk az alapokon, megtudhatjuk, hol is tartunk a felkészülésben néhány barátságos mérkőzést játszva egy-két VB-résztvevővel. A stratégiai beállítottságuk szenteljenek figyelmet a csapattaktikának is, ugyanis igazi csemegék várnak rájuk: az már természetes, hogy meghatározhatjuk, milyen felállásban és felfogásban (támadó, védekező, illetve a valahol a kettő között) lépjen pályára csapatunk, azonban az meglepő újdonság, hogy nem egy, hanem három változatot állíthatunk be, amelyek között a játék közben egy gomb megnyomásával válthatunk – kb. mint a hokiban a sorokat. Így nem

esünk ki a meccs folyamatából, bár természetesen, ha valaki ekkor akar vacakolni ezekkel a dolgokkal, a lehetőség a rendelkezésére áll. A kezdő tizenegy összeállításáról azt kell tudni, hogy mivel az egyes kerettagok kiléte még nem állt a fejlesztők rendelkezésére, ezért minden országból 40 játékost vittek fel. Ebből mindenki kedve szerint válogathatja össze a huszonkét keretta-

it, így olyan további együttesekkel színesítették a palettát, mint Kína, Ausztrália, Kanada, illetve az inkább érthető Oroszország, Írország, Svédország, Portugália és Görögország, akik nagy meglepetésre, idén nincsenek ott a legjobbak között. Ezenkívül a program ismeri még az öregfiúkat, de erről majd később.

Az ismerkedést valószínűleg mindenki az intro megtekintésével kezdi majd, és hacsak nem savanyú szőlőlé folyik az ereiben, rögtön hangulatba jön a Chumbawamba nemrégiben még slágerlistás Tubthumping nevű számától. Ez a játék fő aláfestő zenéje, remek választás, bár a százötvenedik alkalommal kicsit unalmassá válik. Ahhoz, hogy eredményesen vehessük fel a küzdelmet a többi csapat ellen, nem árt, ha először az edzőpályára vonulunk. Gyakorolhatjuk a tizenegyeseket, a szabadrúgásokat és a szögleteket, illetve nyugodt körülmények között megtanulhatjuk a labdavezetést, a cselezést, a kapura lövést és a védekezést. Érde-

got, majd a pályára lépőket a 13 tulajdonság, vagy az egyéni szimpátia alapján. Megváltoztatható a játékosok minden adata, beleértve a nevet, számot, kinézetet (érdekesség, hogy az EA Sports nem használ tényleges fotókat az arcok textúrájához, a focistákat hajtípus, hajszín, bőrszín, arcforma és arcszőrzet alapján „állítja elő”), tulajdonságokat stb. Itt említenénk meg, hogy a játék tartalmaz egy enciklopédiászerű adatbázist az összes általa ismert csapatról, azok egymás ellen játszott eredményeiről, és kiemelkedő alakjairól. Érdekes átböngészni a Trivia részt is, nagyon sok érdekességet megtudhatunk a fociról. A barátságos mérkőzések után jöhet az igazi próbatétel, a világbajnoki döntő. Először válasszuk ki azt a csapatot vagy csapatokat, amelyeket irányítani szeretnénk, majd jöhet a csoportbeosztások elkészítése. Ha nem kérünk véletlenszerű elrendezést, és a bejutott 32 közül választottuk, akkor ugyanaz a nyolc darab négyes csoport jön létre, amelyek valóban játszani fognak, és ugyanaz lesz a mérkőzések menetrendje, ami Franciaországban június 10. és 26. között.

A meccs megvalósítása – kisebb-nagyobb hibáktól eltekintve – megdöbbentően realiztikus, és ezen nemcsak a játékosok viselkedését, de az egész ceremóniát kell érteni. A csapatok kivonulnak a pályára, és amíg az egyik himnuszát halljuk a háttérben, addig a két kommentátor – John Motson és Des Lynam – beszélget mindenféléről. Eközben a vigyázban álló játékosokon végigmegy a kamera, ahogy azt a TV-ben szoktuk látni, majd egy vágás, és kezdődik a mérkőzés. Maga a játék gyakorlatilag alig-alig tér el a FIFA 98-tól. Van néhány új mozdulat, újak a gólok utáni öröngések, és kicsit jobb a grafika. A já-





tékosok mozgása több ezer fázisból álló motion capture-rel készült, annak minden előnyével és hátrányával. Az előbbihez tartozik a szép, folyamatos, szinte teljesen élethű mozgás, a foci-programban sosem látott cselek, látványos mozdulatok. Probléma van viszont a rögzített mozdulatsorokkal: néha a játékos azért veszíti el a labdát egy-egy becsúszó szerelés után, mert nem kihasználja a lendületét és nem előrefele áll fel, hanem – ahogy azt előre rögzítették – oldalra letámaszkodik, ezzel időt és tempót veszít. Vagy például az oldalvonal mellől a gép által irányított játékos nem tudja elhozni a labdát, mert ahelyett, hogy visszahúzná, ívben akar fordulni, és kirúgja. Viszont egészen kevés alkalommal fordul már csak elő az „elfutok a labda elől effektus”, és határozott javulást tapasztaltunk a gép által irányított játékosok intelligenciájában is, kivéve a kapusokat, akik még mindig túl intelligensek, és bizonyos körzetben minden labdát megfognak. Többek között ezért is érdemes sokat gyakorolni a cseleket és a különböző speciális kapura lövés technikákat, ugyanis így lehetőség nyílik például arra, hogy a tigrisként kifutó kapus fölött átemeljük, vagy a hasa alatt a hálóba gurítsuk a labdát.

Folytatva az eseményeket, a csoportmérkőzések után már csak három mérkőzést kell megnyerni ahhoz, hogy döntőt játszassunk. Ha ott is győzedelmeskedünk, jutalmul egy új menüpont jelenik meg a főmenüben, és lehetőségünk nyílik lejátszani néhány régi, klasszikus világbajnoki döntőt. Így például a legelső, 1930-as Uruguay-Argentínát, az 1970-es brazil-olaszt, amelyen a brazilok végleg elnyerték a Jules Rimet kupát, a 1974-es NSZK-Hollandiát, amelyen még játszott Franz Beckenbauer és a jelenlegi szövetségi kapitány, Berti Vogts, vagy az 1982-es olasz-NSZK-t, amelyet az olaszok Paolo Rossi három góljával nyertek meg. De irányíthatjuk a magyar válogatottat az 1938-as Olaszország elleni döntőn (akkor 4:2-re veszítettünk), vagy az Aranycsapatot a híres/hírheft berni, NSZK elleni mérkőzésén. Persze ahhoz, hogy még jobban visszamehessünk az időben, és újabb és újabb mérkőzéseket játszhas-



sunk, meg kell nyernünk a meccseket, és ez néha nem is olyan egyszerű! Nagyon tetszett, hogy a '60-as évek előtti mérkőzéseket fekete-fehérben, míg a TV-előtti időszakban játszódókat „antikolva” élvezhetjük, illetve a focisták az adott kor szerelésében (pl. „klottgatyában”) és régi labdákkal játszanak! Ez a rész egyszerűen telitalálat, eltekintve két durva hibától. Az egyik az Aranycsapat keresztnevei – nem igazán stimmelnek –, a másik pedig, hogy aranygól szabály szerint bonyolódnak ezek a mérkőzések is. Egyébként egy régi veterán, Kenneth Wolstenholme kommentálja az eseményeket. A játék dobozán – és az EA site-ján is – azt írják, hogy szakkomentátorként a '90-es VB két sztárja, Gary Lineker és Chris Waddle is közreműködik, ám úgy tűnik, jól álcázzák magukat, mert nem igazán jöttünk rá, mikor voltak ők hallhatók.

Az volt az érzésünk, mintha kissé gyengébb lenne a program billentyűzetkezelése, mint a FIFA 98-é, sokszor nem igazán az történt, amit éppen elterveztünk vagy szerettünk volna. A másik, kimondottan bosszantó dolog pedig a nehezítés megoldása. Elég furcsa, hogy megtartva a „számárlétrát”, amatőr szinten kezdve a játékot



az ember begyakorol néhány figurát, amelyekkel igencsak eredményes az edzőmérkőzéseken, sőt akár világbajnokságot is nyer, majd amikor átkapcsol profi, vagy világbajnoki fokozatba, akkor az nem azzal jár, hogy az ellenfelek sokkal ügyesebbek, erősebbek, gyorsabbak lesznek, ahogy az várható lenne, hanem az általunk irányított játékosok kezdenek egyre többet bénázni. Egyre több lesz a pontatlan, rövid passz, a csatárok és a

középpályások nem követik a támadást, a védők nem támadják meg a labdát felhozó játékost stb.

Amire viszont nem lehet panasz, az a grafika. A menü szép, áttekinthető, jól felépített, nem is beszélve a képi ötletek kidolgozásáról, a stadionok 3D-s megjelenítéséről és a bohóckodó kakasról. A helyszíneket bemutató filmrészleteket nagyra értékeltük, nemcsak mert remek operatőri és vágói munka, hanem mert teljesen életszerűvé tették az egész játékot. A mérkőzések grafikájáról pedig szinte csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, különösen, ha valamilyen 3D gyorsítóval szemléli az ember. Van egy-két kamera, amely tökéletesen alkalmas arra, hogy a mérkőzést abból a szemszögből nézzük, a többi az ismétlésnél jöhet jól. Apropos ismétlés, sajnos csak a gólt nézhetjük meg automatikusan, pedig érdemes volna néha egy-egy faltnál, lesnél megnézni, mi is történt. Egyéb-



ként ajánlott egy-egy érdekesebb eseményt több kamerából is visszanézni és kikockázni, ugyanis eszméletlen élethű képeket láthat néha az ember!

A játék a gép ellen is igen élvezetes, ám nyilván az összes sport „humán” ellenfelekkel az igazi. Szerencsére a World Cup 98 is támogatja a csoportos mozdulásokat, hiszen egy gépen egyszerre négyen „rúghatják a bőrt”. Sőt, két gépet 28.8-as modemekkel vagy egy egyszerű null modem kábellel összekötve nyolcan is játszhatnak egyszerre, vagy akár 2-8 gépet IPX-es hálózatba kötve (és elegendő joystickkel vagy gamepaddal felszerelve) 20-an (!) játszhatnak egy-egy mérkőzést. Vagyis a két kapus kivételével minden focistára juthat egy-egy játékos.

Azzal kezdtük, hogy rengeteg foci jelenik meg majd hamarosan. Nos, nem tudjuk, vajon milyen meglepetéseket tartogatnak, de egy biztos:

nagy fába vágja a fejszét az, aki meg akarja szorongatni az World Cup 98-at. Az EA Sports megint óriásit alkotott, de egy pillanatilag nem ülnek a babérokon: ősszel jön a FIFA 99.

**CPU/RAM:** P100, 16MB RAM  
**SYSTEM:** WIN95  
**X-TRA:** 3D GYORSÍTÓ

EGÉSZEN KIVÁLÓ FOCIPROGRAM NÉHÁNY APRÓ, NÉHA BOSSZANTÓ HIBÁVÁL

**ELECTRONIC ARTS**  
**ECOBIT**  
**TEL.: 351-3078**

**5** **JÁTSZHATÓ DEMO**

**WORLD CUP 98**



# Incoming

AMITŐL GARANTÁLTAN LEESIK AZ ÁLLAD **Sam. Joe**

*Kevés az igazán új ötlet a shoot-em-up-ok világában. Az Incoming az. Ráadásul még veszett jól is néz ki. Háttértörténete a létező legelcsépeltebb, na de a játék... Huhh! Csúcs!*

**A**gonosz, visszataszító idegen lények megtámadják a békés, bátor, US ARMY földlakókat! Halál az idegenekre! ID4! A poén az egészben az, hogy nem csak egy feladatod van, nem csak egy jármű vezetőüléséből kell elverned a port a gonosz ellenségen, hanem irtózatos tempóban folynak az események, változnak a színhelyek és a betöltendő posztok.

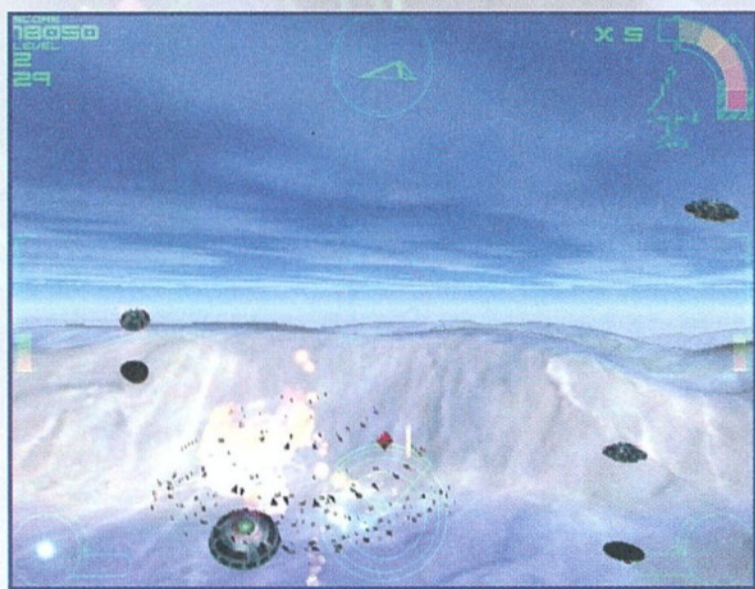
Ha elindítod a játékot, s nem sima lövöldözést választasz, akkor egy légvédelmi ütegállás kezelői székében ülsz. A feladatod megvédeni a hátad mögött álló radarállomást. Mindenáron! Ha elpusztul, akkor a Föld süket lesz és vak, az idegenek járművei szabadon járhatnak a légkörben. Alacsonyan repülve támadnak, sorban bukkannak elő a hegyek mögül. Először a fürgébb vadászaik, aztán a lomha, pohos bombázók. Köpdösöd rájuk a halálos



kocsiból. Koncentrálsz a radarra, hogy minden ellenséges tankot – sárga háromszögek – észrevegyl, mikor megérkezik az idegenek „lovassága”, a villámgyors vadászaik – a radaron piros háromszögek. Ez

a csata is nagyon rövid ideig tart. Mikor ismét minden csendes, folytatod az eredeti feladatod. Begyűjtöd a kapszulát, visszaviszed a bázisra. Most egy távoli bázist támadnak az idegenek bombázói, egyelőre még csak keringenek felette, de ha totojázol, akkor nem hagynak belőle mást, mint elszenesedett romokat. Az élő műholdkapcsolat révén mindent látsz, távirányítással kijelölöd, hogy melyik lövegtorony mit támadjon. Gyors voltál, hamar végük. De lehet, hogy mégsem voltál elég akkurátus a helikopterben? Ismét alien tankok közelítenek!

Egy harckocsiba préseled magad. Tudod, hogy a hegygerinc mögött vannak a dögök, látod a radaron, hogy közelítenek. Megvárod, míg az első átbukik a peremen és odapörkölsz. Vége! De jön a következő, az ötödik, a tizedik. Igyekszel mindegyiket szívé-



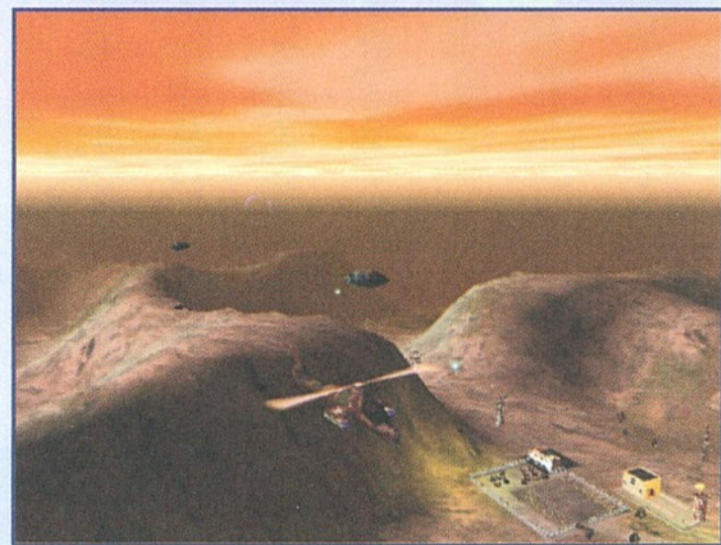
tűzlabdákat! Találat, villanások, robbanás, repkedő alkatrészek, dübörgő zaj. Közben hallod, hogy egy Apache helikopter kelepel el a hátad mögött. Jó lesz rá vigyázni! Igen, ott van! Újabb hullámban jönnek, de már a másik irányból, az épületek fölül! Megfordítod a löveget, és követed őket. Csak óvatosan! Lehetőleg ne te dönts romba a radarállomást! Amilyen hirtelen jöttek, úgy is tűnnek el. Nincs idő pihenni!

Máris egy helikopter pilótafülkéjében találsz magad. Feladat: kövesd az irányjelzőket, szedd fel egy lelőtt gép mentőkapszuláját. A zöld jelzésen új feladatot kapsz: szedd le az idegenek közeledő földi járműveit! Hamar megtalálod őket, s a gépágyú elintézi őket. Megint csak óvatosan kell bánnod a fegyverekkel, mert a földön bajtársaid is besegítenek egy-egy harc-



lyes fogadtatásban részesíteni, de egy átjut. Utána eredsz. Irtózatosan gyors, de te vagy a sebesebb...

És pörög, pörög a játék a végtelenségig. Ahogy haladsz előre az akcióban, úgy nehezedik a feladat, de nem csak védekezésről szól a történet, ha elég jó vagy, akkor zsákmányolt UFO járművekkel ellentámadásba is lendülhetsz. Ha túl keménynek találsz egy küldetést, akkor gyakorolhatsz az általad választott járművel egy kicsit, arcade módban. Az Incoming még csak véletlenül sem szimuláció, hanem az egyik legjobb 3D lövöldözős proggy, amit valaha láttam. Nem győzők áradozni a grafikáról, minden eszement jól néz ki! A járművek, a robbanások, az épületek, a terep, legyen a helyszín Afrika vagy a sarkvidék. Amikor ezen leíráshoz szedegettem le a képeket, iszonyatosan nehéz dolgom volt. Nézegettem őket, és úgy találtam, hogy egyik sem adja vissza azt az iszonyatosan sodró lendületű akciót, azt a döbbenetes dinamikát, ami a játékban van.



Sajnos egy kis öröm is vegyült az örömömbbe. Nem változtathatod meg a billentyűkiosztást (illetve elvileg konfigurálható, nekem egyszer sikerült, de állandóan elcseszte a kiosztást – Mr. Chaos), csak az előre definiáltat használhatod, ami valami penetránsan pocsek, nem áll kézre, vagy polipoknak találták ki – vagy elő kell kapnod egy botkormányt. (Mostanság nem ez az első ilyen játék, ez lesz az új trend?) További rossz hír: zökkenőmentes futáshoz izmos gép dukál, Pentium 166-on, Voodoo-val akadozott náha. Ennek ellenére csak szuperlatívuszokban lehet róla beszélni, megkockáztatom a kijelentést, hogy én még ilyen álmország grafikát nem láttam. **Pc-X**

CPU/RAM: P120, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D GYORSÍTÓK

VESZÉLYES! NEM LEHET ABBAHAGYNI!  
DE MEGUNNI?!

RAGE SOFTWARE



# Moving Puzzle



KORHATÁR: 6-99 ÉV

Sam. Joe

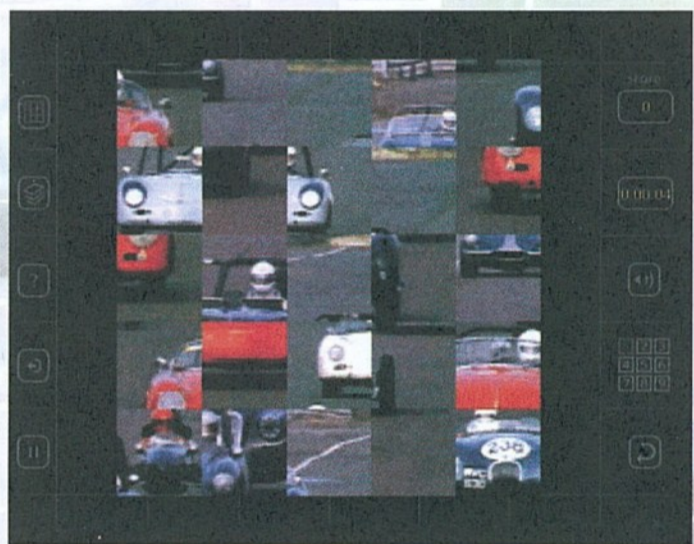
Meglepődtem a fenti program gyártójának a nevét olvasva: Ravensburger Interactive. Vajon milyen program készülhet egy olyan cég gondozásában, melyet többek között puzzle-ok készítése révén ismerünk? Úgy van, puzzle.

**E**z a játék attól nagyszerű, hogy a feladat rém egyszerű, mégis iszonyatosan nehéz lehet a teljesítés. A recept: végy néhány rövid videorészletet, maximum 10-15 másodperceset. Vágd fel őket ízlés szerint 9-30 négyzetre, majd a négyzeteket

keverd össze. Ha ezzel megvagy, akkor próbáld a négyzeteket az eredeti helyükre illeszteni, de úgy, hogy a négyzetekben nem állóképet látsz, hanem az eredeti mozi apró darabkáiban. Hogy mindez nem tűnik nehéznek? Próbáld ki, szerintem nem könnyű! (A CD-n megtalálod a játszható demót.) A feladat komoly kihívást jelent úgy, hogy a kezelés pofonegyszerű marad. Puzzle-ban jártasak még rátehetnek egy lapáttal úgy, hogy a négyzeteket még el is forgathatják. A kihívás jól skálázható, mindenki könnyedén belőheti a megfelelő nehézségi szintet.

Érdeklődésednek megfelelően a Moving Puzzle-t a következő témakörökben készítették el: Nature Events (Természeti Jelenségek), Sea World (A Tenger Világa), Fun Sports (Extrém Sportok), Wild Life (Vadon élő Állatok), Action Flights (Légifelvétel), Motor Sports (Singer varrógépek

a kanyarban bedőlve. Na, mi lehet?). A változatok között csak a videókban van különbség, bár arról vitatkoztunk egy kicsit, hogy a Nature Events éjszakai égbolton átcikázó villámot megörökítő klippjének kirakása csak egyszerűen pokoli nehéz, vagy úgy ahogy van, bukás: a sok egyforma fekete négyzetet látva nincs az a jóindulatú főemlős, aki kirakja (lapzártakor az eredmény még döntetlen). Talán éppen ezért a játékban elrejtettek egy „cheat” opciót, amely aktivizálásakor egy-egy négyzetet a helyére illeszt. A kezelőfelület is megérdemel egy sornyi említést, lévén elegánsan egyszerű, könnyen áttekinthető. A kísérőzenék is tetszetek, a videók is szépen vannak digitalizálva.



<b>CPU/RAM:</b>	486DX4/100, 16 RAM
<b>SYSTEM:</b>	WIN3.X, WIN95
<b>X-TRA:</b>	N/A
EGYSZERŰ FELADAT, MÉGIS KOMOLY KIHÍVÁS LEHET	
RAVENSBURGER INTERACTIVE PREMIERE TRAINING CO. MAGYARORSZÁG KFT	
TEL.: 153-0061	

**MOVING PUZZLE**

**4** PC-X JÁTSZHATÓ DEMO

## A Nagy játék döntője

HOGYAN JAVÍTSUNK

DOLGOZATOKAT EXPRESSZ TEMPÓBAN?

Sam. Joe

Húztuk-halasztottuk a döntőt, mert mikor megjelent az eredeti időpont a lapban, elárasztottatok panaszos telefonokkal, hogy az bizony nektek nem jó. Gyorsan új időpontot választottunk, kiküldtünk egy halom levelet, és végül szerencsésen összegyűltünk vagy jó hatvanan, április 25-én a PC-X Klubban.

**S**zegény döntőbe került játékosoknak nem volt könnyű dolguk. Az a kérdőív, melyet kitöltésre áadtunk nekik, a legteljesebb mértékben tükrözte gonosz lelkünket (aki kíváncsi rá, az meg kell hogy lelje a CD-n.) Mivel ennyi látogatót nem tudtunk ülőhellyel kínálni, ezért egyszerre huszasával rugaszkodtak neki a kitöltésnek. A kérdések összeállításakor elkövettük azt a hibát, hogy egy „kifejtős” kérdést is feltettünk, amelynek az értékelése tovább tartott, mint az összes többi kérdésé. Hiába ugrottunk neki négyen is az értékelésnek – Mr. Chaos, Schuerue, TRf és jómagam abszolút egyetértettünk a végén abban, hogy nem megyünk el pedagógusnak,

mert nagyon utálunk dolgozatot javítani –, már meglehetősen türelmetlen volt a játékosok serege, mire végeztünk. Viszont mikor felbukkantunk a megfejtésekkel, a



relmetlenség azonnal izgatottságba csapott át. Ezt persze az ajándékok mennyisége (többek között scanner, winchester, videokártya, TV- és rádiókártya, modem, RAM, egerek és millió játékprogram) is szavatolta – játékszabályunk szerint a legjobb választhattak először.

Nagyon bízunk benne, hogy érdemesnek találtátok, hogy velünk játszatok, örültünk, hogy nemcsak a fővárosból, de vidékről is sokan tartották érdemesnek eljönni hozzánk. Szervezési hibáinkból sokat tanultunk, legfőképpen azt, hogyan fogjuk megrendezni a Második Nagy Játékot!

Köszönjük az alábbi cégeknek, hogy ajándékokkal segítették a Nagy Játék létrejöttét:

- Axico (Tel.: 342-3255)
- Automex Multimédia (Tel.: 461-5700)
- Mixim (Tel.: 217-8762)
- Modern Media Service
- Pilot-Comp (Tel.: 351-2338)
- Base Distribution (Tel.: 351-8395)



# Interstate '76 Nitro Riders

„KÉREM VÁRJON, MÍG  
ÚJRATÖLTÖM A LÁNGSZÓRÓMAT“

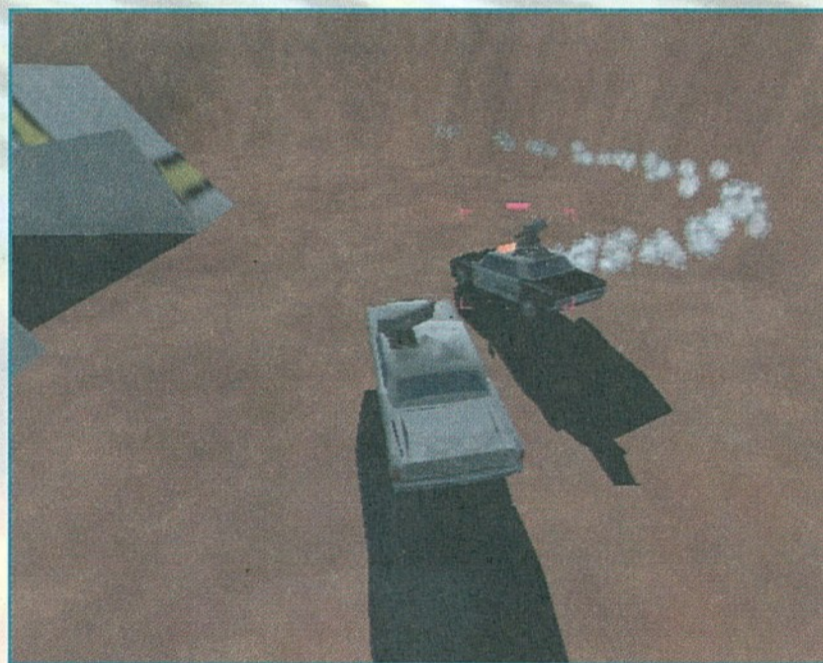
Sam. Joe

*Itt van, megjött, hurrá! A Quake II és a Battlezone „árnyékában” kissé elfelejtődött, hogy az Activision istállójában toporzékol még egy derbi győzelemre esélyes paripa. Aki lemaradt volna az előzményekről, az most villámgyorsan kapja elő a márciusi PC-X-et, hogy képből legyen.*

egy „arcade physics” beállítási lehetőség is, de azon túl, hogy a legdurvább kanyarban is padlóg taposhatod a féket, akkor sem fog kitörni az autód, csak abban

**K**ezdek kicsit félni az alfa/béta verzióktól, mert amiről ott azt gondoljuk, hogy még a félkésztség okán olyan amilyen, arról sokszor kiderül, hogy bizony úgy marad a végleges változatban is. A Nitro Riders, mint ahogy az előzetesből már sejtethető volt, szuperre sikerült. Mielőtt folytatnám a márciusban elkezdett lelkendezést, ejtenék néhány szót a kevés hibáról, ami a legnagyobb bánatomra benne maradt. A legfőbb probléma a táj felépítésében néha-néha előbukkanó hiba. Szemlátomást úgy működik a program motorja, hogy minél közelebb kerülsz egy-egy hegyoldalhoz vagy szakadékhoz, annál részletesebben építi fel azt. Ennek az lesz az eredménye, hogy néha úgy látszik, mintha hullámmazna a táj, és nem mindig tudod pontosan, hogy hol van az a pont, amin már túl nem haladhatsz, mert akkor lepottyanás lesz a dolog vége. Szerencsére nem végzetes a dolog, egy jó negyedóra után hozzá fogsz szokni. Apró és végképp nem végzetes hibák vannak az autó árnyékolásával is. Az egyik, ha a hátadból kapod a napot, és egy meredek lejtőn jössz lefelé, akkor előfordul, hogy „megelőz az árnyékod”. (Bocs, képtelen vagyok féloldalmi terjedelem alatt elmagyarázni a látványt. Elégedjete meg annyival, hogy kicsit furcsán néz ki, de végképp nem tragikus a dolog.) A másik baki nekem fel sem tűnt volna, ha Malachit és TRf nem szól, de éppen a vállam felett átnézve kibiceltek, és szóltak, hogy az oldalra vetülő árnyék nem egy darabból van,

hanem úgy néz ki, mintha a karosszériaelemek között átsütne a nap. Győzködtem őket, hogy ez pl. Trabantnál teljesen elfogadott dolog, de nem hagyták magukat. Ennyit a negatívumokról, nekem semmi mással nem akadt bajom. Ha már a grafikánál tartunk: ha lehet, akkor az autók megjelenítésére még rátettek egy lapáttal, nagyon szépek a textúrák, látványosan gyűrődnek a karosszériák, dől a füst, ugrálnak a kerekek. Ugyan 3D gyorsító nélkül is elég gyors volt egy PI 66MMX konfiguráción egy mezei S3 Virge kártyával, de néha néhez így meglátni a mélységet. Szóval „nincs élet a Földön 3D-s kártya nélkül, blablabla...”



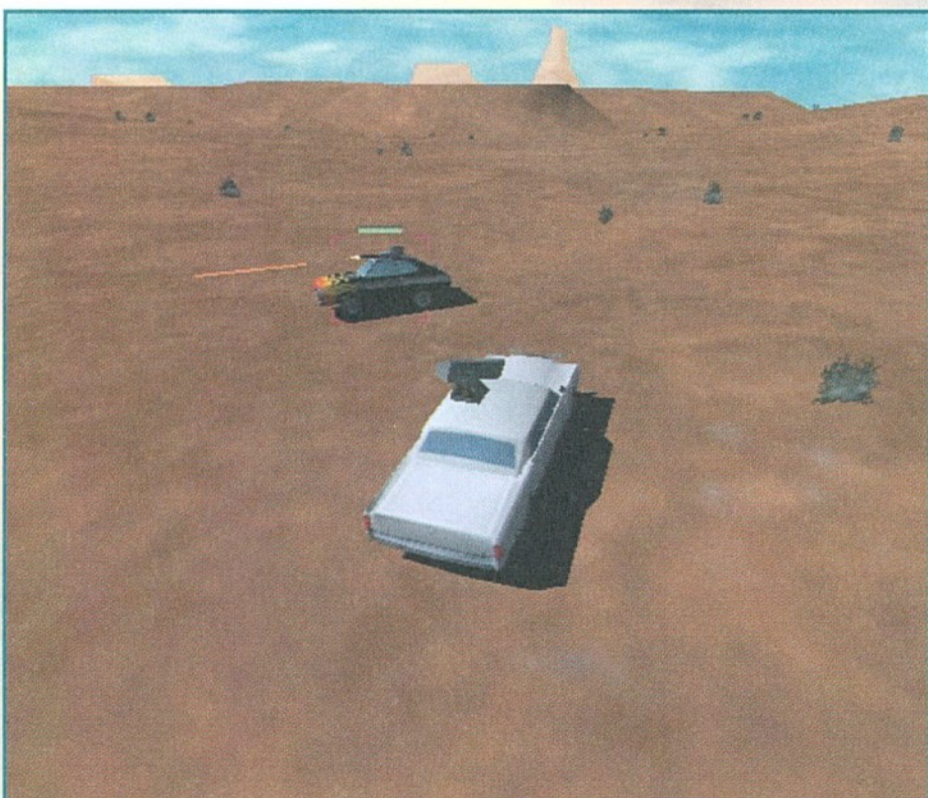
különbözik a normál beállítástól, hogy ha fejtetőn landolsz egy rosszul sikerült ugratás után, akkor nincs „game over”, hanem függően talpra szökkensz, mintha mi sem történt volna (gyakorlásra isteni).

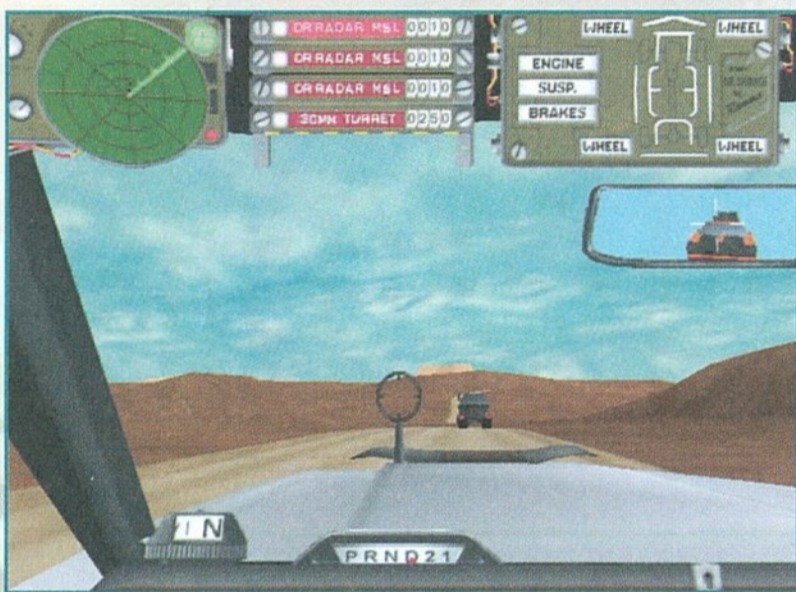
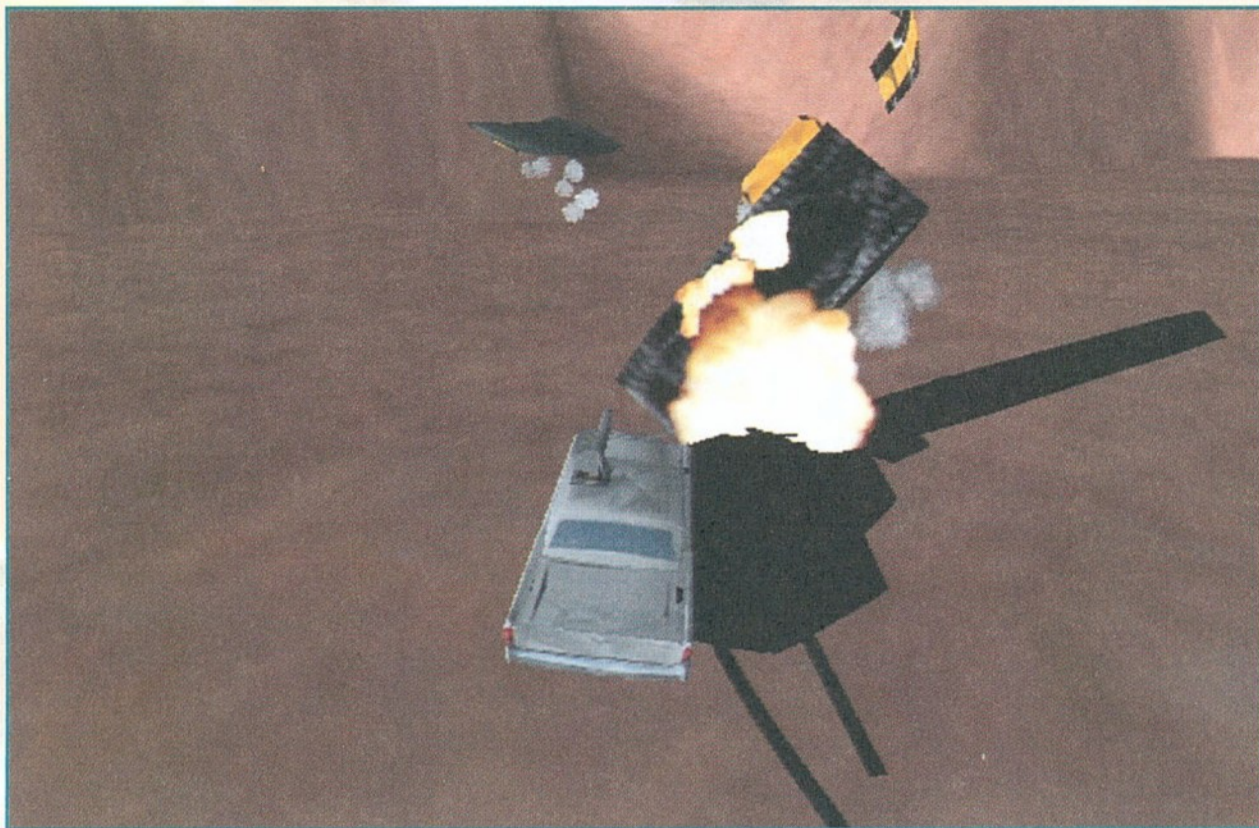
A játék legfőbb erényének változatlanul a hangulatát és az autók teljesen egyéni összeállíthatóságát tartom. Sikerült pizok jó hangsávokat összehozni: ritka, hogy nem kapcsolom le egy játék hangját fél óra után, nos, a Nitro Ridersét nem volt szívem. Egyszerűen jó: ha meg kell határoznom a stílust, akkor funky-groove (ha nem szereted a 70-es évek zenei világát, akkor felejtse el, amit az előbb mondtam). Ha nekiugrasz a

küldetések teljesítésének azokkal az autókkal, amit a történet szerint a karakterek használnak, akkor szerintem hamar beletörök a bicskád. Próbáld megtalálni a neked leginkább fekvő haladási tulajdonságokkal bíró verdát. Ha mindez megvan, akkor kezdj el fegyverkezni. Vedd észre, hogy átlagosan 2-3 fegyverrogzító csomópont van a járgányokon, és változó, hogy azok előre vagy hátra néznek, illetve a tetőn vannak-e. Nehéz a megfelelő fegyverzet összeállítására tanácsot adni, hiszen mindenkinek más a stílusa. Talán az lehet egy általános jó tanács, hogy tapasztalataim szerint a játékban ritka a klasszikus, „összeérő lökhárítós üldözés”, ezért szinte feleslegesek az útra szórható aknák, szögek, kőolajszármazékok.

Fontos tudni, hogy minden autónak kétféle paszszív védelme van. Az első a páncélozás, mely a löfegyverek ellen nyújt védelmet, a második a karosszéria-

Ha valamilyen jármű felrobban, akkor az millió darabra repül, és beteljesült, amiért Chaos nyafogott már régóta, lehet „focizni” a nagyobb darabokkal. Az autók mozgatásának fizikája egészséges átmenet a szimuláció és az arcade között, kicsit az utóbbi javára. Nagyon tetszik, ahogy a nagy vasalók – mint amilyen Taurus Eloise-a is –, úgy lengenek minden egyenetlenségnél, mint ahogy csak az ilyen nagy amerikai cirkálók tudnak. Ugyan van





ria megerősítése, mely az ütközések, útegyenetlenségek, „Knight Rider” típusú becsapódások okozta sérüléseket hivatott csökkenteni. Egyetlen olyan fegyvercsoport van, ami a karosszéria megerősítésére (is) hat, ezek éppenséggel az előbb már említett útra szórható kedvességek (ki van ez találva!). Ami ellen semminemű páncél nem véd, azok a lángok, de a lángszórókat viszont csak nagyon közlelől tudod eredményesen használni. Ha nem szánsz elég időt a neked legjobban megfelelő autó összeállítására, akkor pillanatok alatt esélytelenné válsz a többiekkel szemben. Apropos többiek! A küldetéseken kívül – melyek között van egy olyan, amelyről gőzöm nincs, hogy hogyan lehetne teljesíteni –, lehetséges arénákban is összecsapni „AI”, azaz intelligens gépi ellenfelekkel. Az ilyen típusú pályából rengeteg van,

jó részük nem igazán élvezetes, viszont van fél tucat nagyon eltalált.

Manapság már természetesnek mondható, hogy egy ilyen játékot lehet többen is játszani, helyi hálón, interneten, soros kábelén. Három különböző játéktípus választható, mindenki-mindenki ellen csetepaté, fegyvertelen, „hagyományos” autóverseny és capture the flag. Ez utóbbihoz van két, három, illetve négy csapat számára is pálya. Öröm az örömben, hogy nem lehet amolyan „csak hálózatos” játékra alkalmas konfigurációt telepíteni, mint mondjuk az

NFS2-ben vagy a Motorheadben, ezért megnéztem, hogy mire jutok az interneten. Az Activision több szervert is üzemeltet, kettőt az USA-ban, egyet Európában és egyet Ausztráliában. Amikor én próbáltam, csak az Amerikai szervereken volt élet, de a csapnivaló összeköttetés miatt nem tudtam játszani a többiekkel, így a hálózatos játék milyenségéről nem tudom megosztani a tapasztalataimat.

Hogy mi lesz a folytatás? Annyit biztos, hogy jövőre várható az Interstate '82. **PC-X**

Két teljes, dobozos játékot sorsolunk ki a kérdésekre helyesen válaszolók között. A három kérdés nem túl könnyű, igyekeztünk a kor hangulatát felidézni. Beküldési határidő szokás szerint a hónap vége.

1. Írjátok meg három szereplő nevét a játékból.
2. Milyen típusú autó után lett modellezve Eloise? (Lásd a cikk illusztrációit.) Ismét három segítség: Lincoln Continental, Mercury Cougar, Ford LTD.
3. A CD mellékleten találtok a MASVILAG/XMUSIC könyvtárban egy Nitro.MP3 című MP3 file-t. Hallgassátok meg, és írjátok meg, hogy melyik híres filmben hallható ez a zene. Könnyítés képen adunk három tippet: Staying Alive (Életben Maradni), Fame (Hírnév), Saturday Night Fever (Szombat Esti Láz).

CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3Dfx, DIRECT 3D

MAGAS OKTÁNSZÁMÚ ÉLVEZET

ACTIVISION  
MODERN MEDIA SERVICE

5  
PC X  
TOP

NITRO RIDERS

## Railroad Tycoon II

Nem hiszem, hogy létezik olyan stratégia megszállott vagy vonatmániás PC-s, aki ne ismerne ezt az alapművet, ami egyszerűen lehet



iszonyatosan jó kereskedelmi stratégia és terepasztal szimulátor. Most, nyolc évvel később, a Microprose eladta a Railroad Tycoon név használati jogait egy PopTop Software nevű cégnek, akik még az idén megjelentetik a folytatást. Izgalmas, amit ígérnek: 3D-s grafika, akár 1024x768-as felbontásban is, 34 teher-, 51 személyvonati mozdony a világ minden tájáról, a vasút megszületésétől a közeljövőig terjedő időszak, amiben felépíthetjük a vállalkozásunkat. Nagyon fel kell, hogy kössék a fehérneműjüket, hogy a nagyszerű, de ma már grafikában elavultnak számító elődöt felülmúlják.



## Rocky Horror Show PC-n is!


Idén ünnepli 25. születésnapját a Rocky Horror Show, minden idők egyik legnépszerűbb musicalje és kultuszfilmje. Ennek kapcsán gigantikus propagandakampány mellett készül egy PC-s feldolgozás, amelyben maga a szerző, Richard O'Brien is szerepet vállal. Gondolom, kevesen emlékeznek már a remek C-64-es játékra, amelyhez hasonlóan itt is vagy Janettel vagy Braddel vágatunk neki a kalandoknak, hogy majd több mint 65 helyszínen keresztülbolyongva, 85 rejtvényt megoldva kisza-



badítsunk a párunkat, és pontot tegyünk e furcsa história végére. Megjelenés ősz elején várható.

## Gyászjelentés

Sajnálattal tudatjuk minden rokonnal, családtaggal és érdekelt féllel, hogy a Microsoft és a Blizzard, külön-külön, egymástól függetlenül bejelentette: sem az Age of Empires II, sem a Diablo II nem kerül kiadásra az 1998-as év során. A hozzátartozók mély fájdalomában osztozunk.



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! Keresd a lemezboltokban!

Országos Számítástechnikai  
 Találkozó  
 1998. július 6-12.



**Programjaink:**  
 Grafikai verseny, Program bemutatók, DEMO verseny,  
 INTERNET, Zenei versenyek, Játék versenyek  
 Sportolási lehetőség, Kirándulások  
 Résztvételi díj: 5500 Ft  
 Jelentkezni lehet: <http://www.miskolc.matav.hu/oszt>  
 Telegdy Zoltán 46/334-588, 06-20/664-928  
 Gyere el a találkozóra és nyerj!

 A rendezvény hivatalos Internet szolgáltatója a MATÁV

Ugye nem felejtetted, hogy júniustól 3-asra változtak a PC-X Magazin I-essel kezdődő telefonszámjai?

**FELKÉSZÜLTÉL A MEGLEPETÉSRE?**  
 Július 7-től keresd a PC-X Magazin fenomenális következő, nyári számát az újságárusoknál! Kapaszkodj, mert ettől aztán leteszed a hajad!

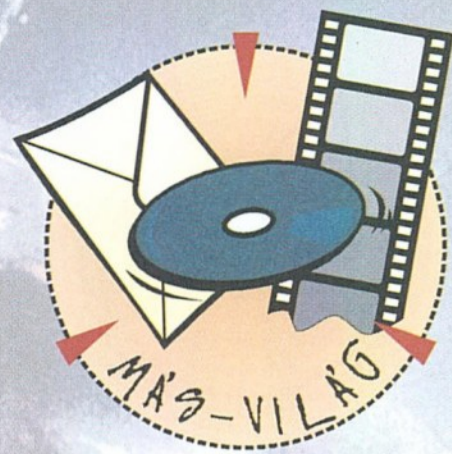


Ha valaki  
 éjjel-nappal  
 az Interneten lóg,  
 nem mindegy,  
 milyen a vonal!

**DataNet**  
 A professzionális Internet-szolgáltató

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

# Mortal Kombat II



## NEM JÁTÉK, FILM!

Félreértés ne essék: nem a száz évvel ezelőtti Mortal Kombat II játékról van szó (lassan a két kezem se lesz elég végigvenni, hány tagja van a Mortal sorozatnak), hanem a filmváltozat második részéről. Christopher Lambert most ugyan nem játszik benne még egy nyúlfarknyi szerepet sem, de az első film sikere valószínűleg „elviszi” majd a folytatást is.

A Mortal Kombat megfilmesítésének sikere viszonylag tuti volt, legalábbis a játékerkek látogatói és a számítógépen püfölők körében biztos (a játéknak eddig 3 milliárd dollár bevétele van!). Tekintve, hogy majd’ mindenki a „mortál szombatot” tartja a verekedős játékok ősatyjának, lehetnek pár millióan – ezt bizonyítja, hogy a film kicsit többet tett a készítő zsebébe, mint 80 millió dollár (na jó, ez ma már nem nagy szám, pláne, ha az „etalon”, a Titanic, több mint 200 millió dolláros készítési költségeit vesszük alapul). Most a készítő igyekezik felülmúlni önmagukat, s még több látványos effekttel, animációval felszépíteni a mozit. Halankam jegyzem meg, az első rész 1995-ben készült – a minap volt alkalom megnézni videón, s mit mondjak, az ott látható animációk már kissé avítottak mondhatók – nem rosszak éppen, csak nem eléggé élethűek. Spielberg és az Industrial Light and Magic sokat fejlődött, remélem ez a Mortal Kombat készítői is figyelembe vették, mikor ezt mondja a rendező: „Amit nem tudtunk megvalósítani az első részben, most megcsináltuk”. Erre viszonylag jó garancia a Leonetti család: a film rendezője John R.

Leonetti (dolgozott a Maszkban, a Drágám add az életedben, a 48 órában), operatőre Matthew F. Leonetti (Star Trek: Kapcsolatfelvétel, A pusztító, Poltergeist), de a fater, az öreg Frank Leonetti nevéhez is neves

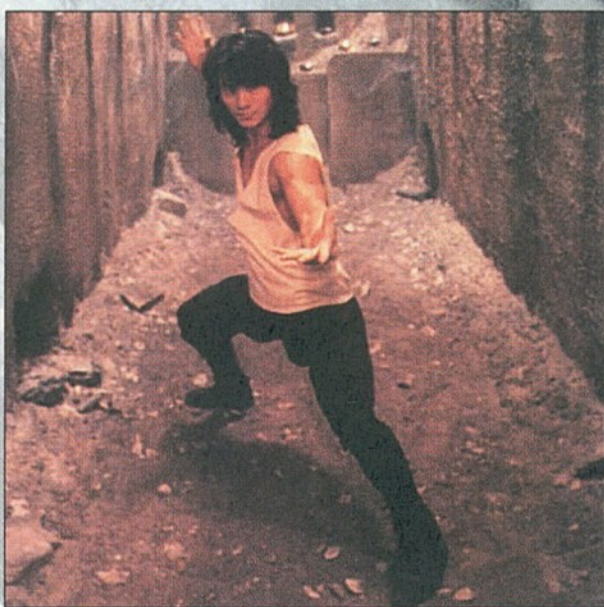
## Mr. Chaos

filmek és ötletek fűződnek. A MKII-ben még több szerepet kap az animáció, és újabb CG (computer generált) alakok vesznek részt a bunyókban.

A Mortal Kombat: Annihilation alcímmel (idehaza MK II címmel vetítik) felveszi az első rész történetének fonalát: miután lepofozták hőseink a négykarú Gorot a szikláról, s legyőzték a Külső Világ urait, ezzel megmentve a Földet a leigázástól, újra fel kell, hogy vegyék a harcot. Shao-Kahn, a Külső Világ császára lesz most a végső ellenfél – a cél, hogy újra megmentse a golóbist a leigázástól. A helyszínek most Thaiföld, Wales és egy Jordán sivatagi elvesztett város. Az előző rész

– és persze a játék – főszereplői és figurái kissé átalakultak. Természetesen Liu Kang, Johnny Cage és Sonya Blade most sem hiányozhat (bár ebben a részben csak Liu-t formáló – Robin Shou – színésznek jutott szerep, Johnny és Sonya alakját Chris Conrad és Sandra Hess „veszi át”), szerepelni fog még a filmben Kitana, Jax, Rayden, Nightwolf és Jade is.

Nézd meg a filmet, és akkor rájössz, miért tetszik a szlogenje: „A világot hat nap alatt teremtették, ennyi kell az elpusztításához is. A hetedik napon az emberiség nyugovóra térhet... örökre!” **Pr-X**



# JÁTÉK!

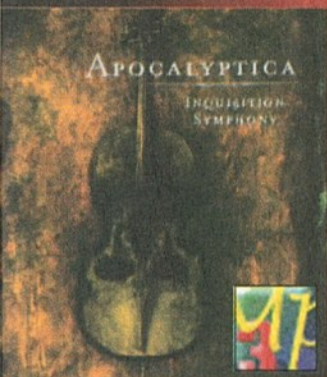
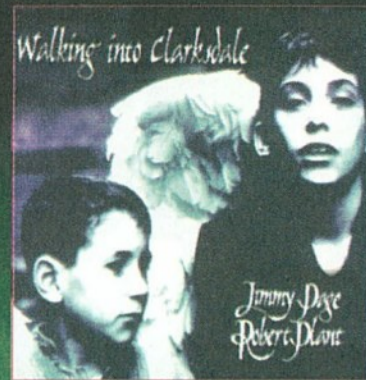
Sorold fel a film alapjául szolgáló játék négy epizódjának címét!

Nyereményed videokazetta és más nyalánkság lesz a Flamex jóvoltából! Megfejtésed június utolsó napjáig küldd el!

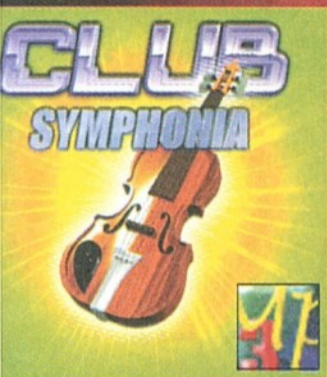


# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



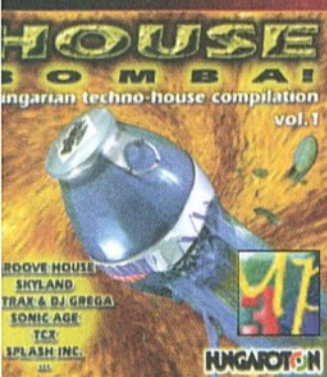
Figyelem! Az X-Music sikeres átnyílása után kérik a CD-n folytatni a hiénázást, ahol rekordmennyiségű zenéről olvashat minden kedves mániákus! Utána szabadfoglalkozás: irány az mpeg!



A világ egyik legelmebeteg zenekarának a neve: Apocalyptica. A finn srácok előző lemezükön kizárólag Metallica feldolgozásokat játszottak, most pedig - a sikereken felbátorodva - a Metallica dalok mellett Sepulturát, Panterát, Faith No More-t és saját dalokat adnak elő. Az *Inquisition Symphony* albumon továbbra sincs gitár, szinti, ének vagy dob. Kizárólag négy cselló!



Na és most ugyanez fordítva. A *Club Symphonia* című albumon leckét kaphatunk abból, hogy hogyan kell a zenetörténet legnagyobb géniuszainak legbriliánsabb mesterműveit meghouseosítani (értsd: egy harmincszólamú szimfónia főtémáját kiemelni, majd megkurtított, csonttá aszalt formáját saját ötlettelen prüntögésükhöz refrénként használni). Brunner Zsolt, ha a zenélés helyett lapkiadó lenne, tuti piacra dobná a Titanic hatoldalás képregény-változatát.



A DNS azt a fajta populáris house-t játssza, amiről a nagy acid partyk kavalkádjában mintha teljesen megfeledeztek volna a didzsek. A stílusnak kétségkívül létjogosultsága van a hazai popéletben, hiszen külföldön már nagy sikereket könyvelhetnek el maguknak a hasonló bandák (SASH!, Future Breeze). A DNS zeneje könnyen emészthető, változatos, sok underwater és clubfunky hangulattal.

House bomba! a neve annak a válogatáslemeznek, ami 13 ifjú magyar house-titán legfrissebb felvételét tartalmazza. Úgy tűnik, a kezdeti állóvíz után a hazai house-kultúra is kezdi kitermelni a maga elitjét. Különösen figyelemre méltó a Skyland és a Groove House produkciója (a nyár végén a két csapat saját albummal is jelentkezik).

Falvágók néven indult be az a kivénhedt rockerekből (és a karrierje csúcsán lévő Vágó Istvánból) álló hobbizenekar. Az *Első reccsenet* leginkább a sznobkocsmák és varietésszínpadok közönségét fogja majd elégedett tenyércsattogtatásra sark

kallni humoros-ironikus dalaival. A csapat neve árulkodó, hiszen olyan patinás művészekről, mint Gallai Péter, Majsai Gábor, Heilig Gábor vagy Makrai Pál, ez valóban szintiszta „favágás”.

*Keepin' It Real* a címe az új C-Block albumnak. A csapat továbbra is a pop-rap vizein evez, a technós törekvések pedig teljesen eltűntek. Theresa éneke gyönyörű, néhol soulós-gospeles dallamokkal. Teljesen tizes a csaj, és a srácok is jól küldik a rapet. Aztán cserélnek: a fiúk énekelnek és Theresa rappel - és így is működik a dolog. Az albumon egyszerűen nem találtam üresjáratot (még a Bee Gees You Win Again-je is meggyőző), potenciális slágerekkel tömött korong.

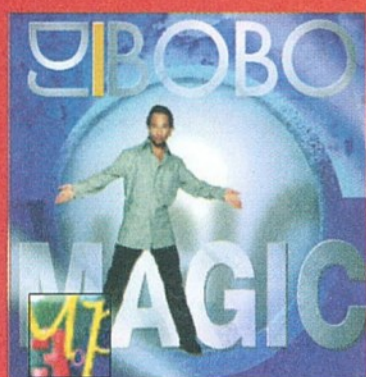
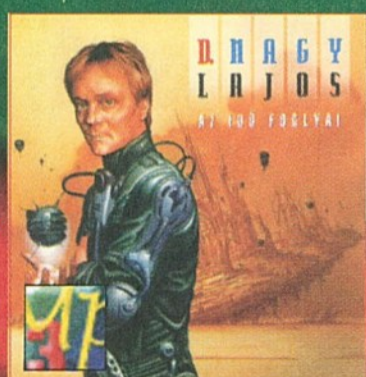
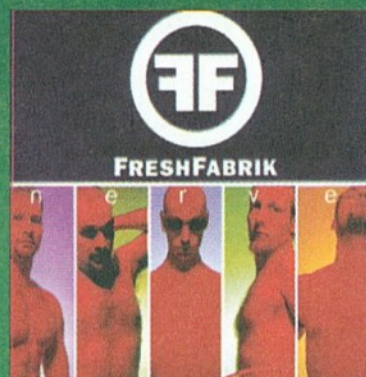
DJ Bobo jottányit nem enged az általa belőtt irányvonalból. Tény, hogy ez a fajta „időtlen diszkó” a nyolcvanas évek közepe óta nem bír kikopni - maximum a hangszerelés változik (a gitárok bevetése is jól sikeredett). A *Magic* album nem is tartalmaz meglepetéseket: a jól táncolható, könnyed dalokat néha érzelmes lírák váltják fel - aztán szép kórusok, egy kis reggae és egy kis bennszülött ungabunga.

D. Nagy Lajos - *Bikini ide vagy oda* - nem lazsál. Legújabb szólóalbumon teljesen lecserélte a frakciós zenészgárdát. *Az idő foglyai* a szokásos D. Nagy-Bikini stílusban fogant, pedig az új arcok is izomból ringbe szálltak a zeneírásnál. Az anyag jóval frissebb, ütősebb, mint az énekes előző időszakának megfáradt, bugyuta dalai (az új Bikini gyengélkedését már nem is emlegetem). Egyedül a lemezborító jelent komoly veszélyt a produkcóra.

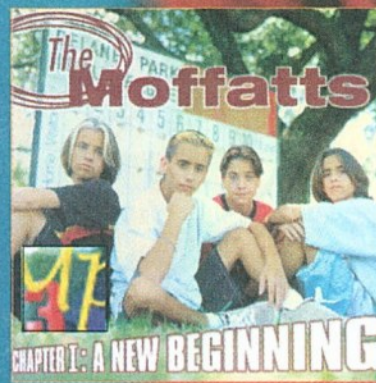
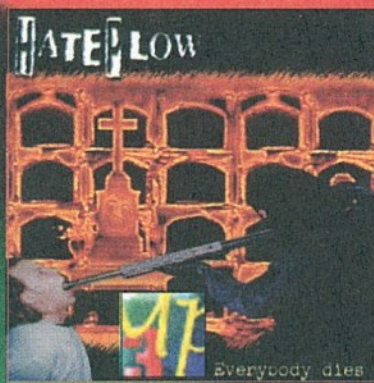
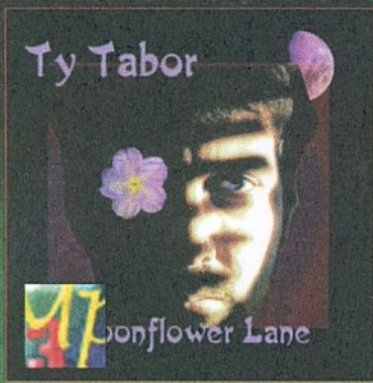
Az R-Go-ról egyelőre senki sem tudja, hogy a hónap eleji koncert után újra ringbe szállnak-e (merthogy Szikoraék új dalokat is irtak), de az első albumot, illetve a *Szerettek is + nem is* című lemezt mostantól CD formában is élvezhetjük. A csikidam-nosztalgia jegyében feltehetőleg újabb digitális hanghordozók fogannak majd.

Kaszás Attila amolyan modern maidalos. Nem egészál gitárral nyomul, hanem egész zenekar szolgálja ki, komplett hangszereléssel. Ugyanakkor nem izgatják különösebben a divattrendek: saját gondolatait, történeteit meséli el a *Tomboló Hold* című korongon. Pozitívum: a szövegek hangulatosak-elgondolkodtatóak. Negatívum: 1998-ban egy cigarettás lemezborító ultraciki.

*Egy elfelejtett szó* - ez a címe Ruth Csilla albumának, amelyen az énekesnő a hetvenes-nyolcvanas évek legmenőbb slágereiből dolgozott fel egypárat. Neve-







zetesen: El kell, hogy engedj, Különös Szilveszter, Szállj fel magasra, Digidél el, Egy elfelejtett szó, Emlékül, Féltetek, A dal a miénk, Maradj velem. Csillának gyönyörű hangja van, popzenéhez a legideálisabb, és a vendégművészek névsora is parádés.

Teljesen nyugati színvonalú megmozdulás a **FreshFabrik** bemutatkozó, *Nerve* című korongja. Elektronikus dobok és sampler-zörejek párosulnak a súlyosan, hardcore-osan zúzós gitárokkal. Helyenként a Clawfinger és a Die Krupps ugrott be nekem, de a gondolkodásmódban leginkább a Sepultura hatott a fiúkra. Az angol szöveg ugyan behatárolja az itthoni lehetőségeiket, viszont az anyag bivalyul megdörren. CD-extrás, azaz van mellé egy kis számítógépes zuzzanat is.

**Jimmy Page** és **Robert Plant** újbóli egymásra találásának a gyümölcse a *Walking Into Clarksdale* album. Plant hangja és Page játéka továbbra is ott van, ennek ellenére a legendás duó nemigen idézi fel a Zeppelin dicsőségét. A lemezen kissé túltengenek az elszállós, nyugibb dalok - bár lehet, hogy öregségükre erre fejlesztenek a fiúk. Nem okoznak sokkot, nem kísérleteznek. Depressziós, lassú a zene - ez is egy időtlen trend.

Volt egyszer egy hihetetlenül igényes és élvezetes zenét játszó csapat, amely megalkuvás-mentessége miatt többnyire csak szakmai elismerésre számíthatott. Ez volt a King's X, amely hosszú-hosszú évek után, de végül feladta a szélmalomharcot. **Ty Tabor**, a csapat gitáros-énekes első szólóalbumán - ahol a dobok kivételével mindent maga játszott fel - némileg engedett a metalos keménységből, és könnyedebb, erősen britpopos anyagot rántott össze *Moonflower Lane* címmel. Azért a King's X szelleme - hál' istennek - ott lebeg minden riffjében.

*In Cold Blood* névre hallgat a **Malevolent Creation** legújabb csapása. Vérbeli death metal sűrű grindcore elemekkel tarkítva. Az album baromi jól szól, a gitárok hol tonnáznak, hol reszelnek, a dobosról pedig percenként öt liter víz ömölhet le egy koncerten. A szövegek természetesen erőszakcentrikusak, a „mesterdalnok” pedig egyenesen a pokolból ruccanhatott át egy kis jammelésre.

Na, a **Hateplow** sem tréfál! Deszett tigrisként mar az agyadba már az első másodpercben, majd a lemez végéig páros lábbal az arcodon ugrál. Nem rokonitanám egyértelműen a Backstreet Boys-zal, mert abban nincs disznó-röfögésszerű ének... Azt sem mondanám rá, hogy kiköpött Peter Andre, mert abban meg nincs kényszerzubbonyért kiáltó, fénysebességű dobcséplés... A csipkelelkű kislányok ijesztgetésére legoptimálisabb eszköz mindent eláruló címe: *Everybody Dies*. Letisztult grindcore a javából!

A különböző irányzatok úgy születnek, hogy egyszer csak valaki összekever néhány létező stílust, és ennek aztán később valakik nevet adnak. Az Arch Enemy sem hozott gyökeresen újat - de azt mesterien. Death metalos megszólalás, hörgős ének, ólomsúlyú gitárriffek

technikás,ős-heavy ikerszólókkal és tercekkel. (Tálán a modern black metalhoz áll a legközelebb.) A *Stigmata* a hónap lemeze!

A popzenében a fiúcsapatok után egyre sorjáznak a lánycsapatok, a jövő szériabandái viszont úgy tűnik, a 10-12 éves félkamazsokból verbuválódnak. A Hanson és a Cleopatra után most itt van a **The Moffatts**. A srácok persze testvérek, sőt hárman ikrek - de hát ez ugye, kötelező. *A Chapter I: A New Beginning* könnyed, vokálokkal tűzdelt, kamaszos tinipop - ld. Hanson, Aaron Carter -, de az említetteknél kevésbé kommersz.

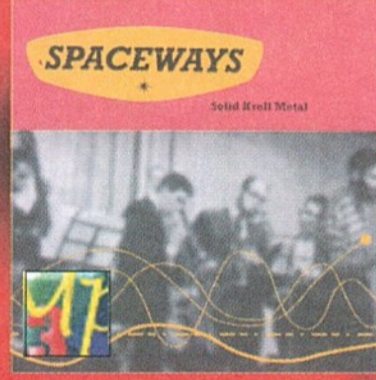
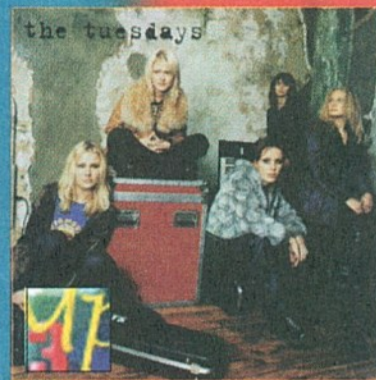
A **The Tuesdays** egy norvég lányzenekar, és ellentétben a Spice Girls-zel, All Saints-szel, valóban zenekar, mert hogy a csajok hangszereken is játszanak, nem csak szoláriumba és műkörmöshöz járnak. A zene, amit nyomnak, modern soft rock az őszintébb fajtából. Könnyed, vidám feeling a hét minden napjára.

**Tori Amos** egy külön világ a popzene nagy birodalmában. A zseniális zongorista-énekesnő legújabb albumán, a *From The Choirgirl Hotel*-en határozottan a triphop felé mozdul el. Kevesebb teret kap a zongora, és többet a gitár meg a samplerzörejek. Az ének is gyakran torzított, de a dalok stílusa hamisítatlanul toris. Az egész anyagra a tökéletes megalkuvás-mentesség jellemző, mégis el tudok képzelni egy-egy sikeres klipet.

Szintén a triphop hajójában evez a **Spaceways** nevű gárda, csak jóval elborultabban. A *Solid Krell Metal* drum'n'bass-es alapjaihoz, trombita, szaxi, bögő, sok elektronikus zaj és melankolikus ének társul. (Ha házi-bulijaidon nem favorizálsz a depressziót, majd a tömeges öngyilkosságot, ne tedd be!) Teljesen „elvarázsolt”, hihetetlenül progresszív és nehezen emészthető muzsika - a haladóknak azonban igazi csemege.

Roppant érdekes elektro-fineszeket hallhatunk **Sven Väth** legfrissebb lemezén. Igazi progresszív, kísérletező zene, helyenként house-os, helyenként zakatolós robotritmusokkal. Igaz, nehezebben emészthető, mint egy pohár százás szög, de akinek megadatott a kellő perverz fogékonyság az effajta lélekirtott muzsikák iránt, az biztosan ronggyá hallgatja majd a *Fusion*t.

És most: Goto CD!

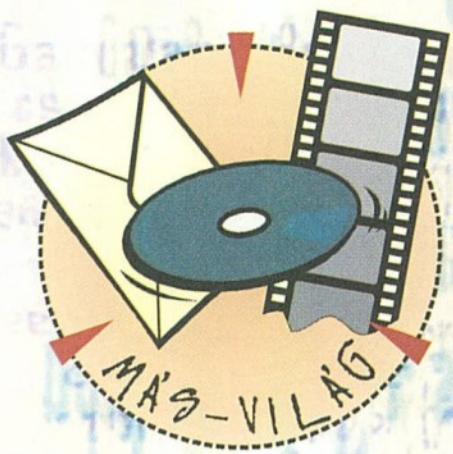


## HUNGAROTON JÁTÉK!

A most megjelent, hazai válogatást tartalmazó House Bomba! 3 CD-jét és 3 kazettáját nyerheted, ha helyesen válaszolsz!

Melyik két, a CD-n szereplő zenekarnak jelenik meg a közeljövőben önálló lemeze?

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



# Aréna

## LEVÉLBOMBA

## Newlocal

*Hawaii! Szexbomba! Napolaj! Ez itt az! Illetve, ez még nem az. Mert még el kell olvasnotok valamit, mielőtt megrohamozzátok a Balaton környéki és egyéb belföldi/külföldi vendéglátó-ipari üzemegységeket a nyár örömeire.*

A változatosság kedvéért most is hihetetlen levelek érkeztek szerkesztőségünk címére (s elég sokan nyilvánítottak véleményét az új kinézetünkről, szerencsére pozitívan), megfejelve a hónap levelével, amit akkor is kiemelnénk, ha nem lenne ilyen rovatunk. Akkor hát még fél órát kérek mindenkitől, mielőtt elpályázik a fent említett helyekre. Óra indul: 3, 2, 1.

Először egy kiigazítás következik, mely szerint a Turbo Vision nyelvel foglalkozunk a PC-X User rovatban. Most éppen ablakkezelés a téma, többek között. A régebbi számok megtalálhatók az archívumban, az Iolduser alkönyvtárban, úgyhogy nem maradt le senki semmiről. Ezt a hírt leginkább L@ci fogja értékelni, aki legutóbb ilyesmi felől kérdezősködött. Másodszor Sípós Ádám rövid e-mailje következik.

*„KIRÁLY VAGY!!!!!!!!!!!!!!  
HÁTCSÖM”*

Köszönöm, de ezt nem érdemlem meg. Szerénységem nem engedheti meg, hogy... Meg különben is. Haladjunk.

*„Tisztelt Newlocal!*

*Először is nagyon örülök hogy a PC-X felújította önmagát. Itt főleg a CD-én történt változásokra gondolok. Nagyon tetszik a HTML kezelőfelület is, és egyáltalán nem igaz, hogy legalább 15" monitor kell az elolvasásához. Tehát a HTML áttérés bomba ötlet volt. Most pedig amiért írtam:*

*A problémám a 20-as CD-vel kapcsolatban merült fel. A CD-ROM lejátszom a CD-én levő egyes könyvtárakat (ITTVANI, MELYVIZ) nagyon nehezen olvassa el, ha egyáltalán elolvassa. Tudom, hogy ha a CD-vel felmerül bármiféle probléma, vissza lehet küldeni. De én abban nem nagyon bízom, hogy ha vis-*

*szaküldöm, akkor meg fogok-e látni valaha PC-X 20-as CD-t. Szeretném, ha megírnád (esetleg e-mail-ben), hogy mások nem panaszkodtak-e hasonló problémáról.*

*Válaszodat előre is köszönöm.*

*Üdvözlettel: Szalay Ferenc - FeR.*

Nos, az az igazság, hogy eddig nem volt olyan probléma, hogy a cserére kerülő CD elveszett volna útközben, ha mégis (imádlak, Posta!), akkor addig küldjük, míg meg nem kapod. Egyébként ez tipikus hiba a CD-vel, valamely alkönyvtár nem működik, lassan olvasható. Ritkán fordul elő, a több ezer darabból általában 15-20-szal vannak problémák. A rejtélyt még maga Miss Marple sem tudná megoldani: az esetek 99 százalékában a visszaküldött lemezt mi simán olvassuk, míg más CD meghajtókban köhécsel. Passz, az élet kegyetlen és kiszámíthatatlan, viszont kicseréljük. Mármint nem az életet. De a kiszállítás folyamán összetört a CD-t azt igen. Most pedig következnek két „elsőbálozó” levél. Az első egy Nagyatád és Csurgó közötti kisvároskából érkezett.

*„Kedves Mr. Newlocal, PC-X*

*Ezért írok nektek, mert nem tudom megvenni a PC-X számait, mert itt Berzencén (mármint Berzencén lakom) nincsenek számítógépes újságok. Ha meg lehetne oldani, hogy ide is küldjétek a PC-X-et (ha sikerül, írjátok le hol van elhelyezkedve). Ja, különben az újság klassz, habár nekem még csak két szám van, de már igen megkedveltem, és hát ezért kérem ezt a kis szívességet. Nekem is van Tamagotchim, de márcsak disz aszobám falán, mert meguntam egy kicsit. Néhány kedvenc játékomban: Armored Fist2, Transport Tycoon, FIGP, Mortal Kombat 2,3, Duke Nukem, Blood, Need For Speed II. Lenne két*

*kérdésem, az egyik: Mik a kedvenc játékaid? A másik: Berzence körül hol van számítógépes bolt, ahol jó minőségű 3DFx kártyát lehet venni? Ja és előre bocs a helyesírási hibákért.”*

*Először is hadd üdvözljelek a PC-X olvasók táborában (bár, ha feltek nem lehet lapot kapni, vajon ezt hogyan olvasod el?). Van egy jó*

hírem a számokra: Berzencén már vannak számítógépes újságok, legalábbis az a kettő, ami nálad van. Sajnos abba nincs igazából beleszólásunk, hogy a lapterjesztő cég hogyan, hova terjeszt. Ezért csak azt a biztos módszert tudom javasolni, hogy – mivel postai levélkihordás biztosan van – megrendeled postai úton a PC-X-et, azaz ELŐFIZETSZ RÁ! Ebből két előnyöd is van. Egyik, hogy így lesz végre PC-X Magazinod, a másik, hogy olcsóbban jutsz hozzá! Előfizetői akciónkban kb. 550 forintért kapsz egy számot meg a 795 helyett.

A Tamagochi nálam is éppen pihen. Jenőke (így hívják) egészségügyi kombinált téli-tavaszi-nyári álmát alussza, teljesen kimerült szegény a sok gombnyomkodástól (egyszerűbben: meguntam én is egy-két hónapra). A kedvenc játékaim? Nehéz erre válaszolni. Szeretem az igényesen kivitelezett játékokat függetlenül a típusától. Most éppen a Frog3D nevű békás ügyességi-platform játékkal töltöttem el felesleges időmet. Ez előtt a Total Annihilationnel játszottam, meg a Need For Speed 2SE-vel. Ami a maradék kérdést illeti, hát, Berzence körül sajnos nem tudok mondani nagy számítógépes boltot, de Kaposváron már van olyan üzlet, ahol lehet akár 3DFx-et is kapni. A helyesírási hibákért utólag (előre) megbocsátottam. Van mit! A második „elsőbálozó” szerencsi (szerencse?):

*„Hello mélyen tisztelt Newlocal!*

*Ez az első internetes levelem a PC-X-nek, de egyébként is ez az első levelem. Körülbelül mostanában kezdtem aktívan olvasni a magazinokat, és meg kell vallanom, hogy nagyon tetszik. Szép is meg jó is. Csak egy valami nem tetszik, illetve hiányolok (de hogy a fr\*ncba is tudátok minden cpu-őrültnek a kedvére tenni). Mi lenne ha egy kicsit többet foglalkoznátok a zenével. Én itt nem az X-MUSIC-ra utalok, mert az tök jó. A cd-n lévő trackerek is jók szoktak lenni, de például a cd-n foglalkozhatnátok a zeneszerkesztés problematikájával, a zeneszerkesztőkkel, és a MIDI is kapna egy kis reflektorfényt. Továbbá szeretnék hasonló dolgokat is látni az újságban vagy a cd-mellékletben, hogy játéktörési módszerek, windows95 manipulálási lehetőségek, pl. a boot-menü változtatása stb. Egyébként ezeknek nem csak én de sok haverom, ismerősöm is örülne és örülne neki. A magazinról csak jót tudok mondani, de vannak néha hiányosságok. No persze senki és semmi se lehet tökéletes, meg mindenki igényeit nem elégíthetik ki. De akkor is jó ez az újság a mellette gömbölyödő cd-vel együtt. Utoljára egy kérdés: hogyan lehet eljuttatni saját alkotású zenét a szerkesztőségnek, hogy az meg is jelenjen. Szűrít-e az alkotásokat, vagy cenzúra nélkül bevágjátok őket cd-re? Legyél szíves, írd meg nekem a magad által választott módon.*

*I-MAIL címem: fodorg@server.bocskai-szerencs.sulinet.hu.*

*Előre is köszöni Fodor Gergő Bekecsről.*

*U.I Nagyon remélem hogy nem a szemétkosárnak írtam, és hogy lesz valamilyen visszhangja mailemnek.”*



Hajjaj. Mindjárt kifutok a lap alján, úgyhogy gyorsan téged is üdvözöllek körünkben. Kicsit furcsa a levél, mert foglalkozunk a midi/mod dolgokkal. Külön zenélős rovatunkat most Dr. Tracker vezeti, aki néhány hónapja alaposan kivészte a trackereket. Előtte pedig két éven át MIDI-ztük Dr. MIDI segítségével. Bányászd elő a régebbi számainkat, vagy keresd fel Ügyfélszolgálatunkat (akár telefonon is), szívesen elküldjük régebbi számainkat. A játékteltörési módszerekről – csak óvatosan! – meg majd a CD-n beszélek. Szóval, ha még nem raktad be a CD-t, akkor itt az idő! Találkozunk ott.

Vlagyimír Levrovátka

#### A hónap levele:

A totális tájékozatlanság vagy a teljesen elszállt „hű, de nagyon menő csávó vagyok” stílus ezúttal egy CD-ben és rajta egy rövid levélben öltött formát. Lényege röviden összefoglalva: „nesztek friss játékok, erről írjatok!”. Erről rögtön több dolog is eszembe jut. A legfontosabb: a PC-X nem dolgozik bizonytalan eredetű (értsd: kalóz) anyagokból, de biztosak vagyunk benne, hogy ez minden versenytársunkról is ugyanígy elmondható. Mi több, lassan négy éves fennállásunk alatt mást sem próbálunk sulykolni, mint hogy ne lopjátok a programokat, játékokat! Nem csak azért teszünk így, mert igyekszünk korrekten, becsületesen dolgozni, hanem mert az ellenkező magatartással kárt okoznánk. Gondoljatok bele: megjelenne a PC-X-ben mondjuk márciusban egy minden részletre kiterjedő leírás a Starcraft-ról. A tisztességes olvasónak azért ciki ez, mert jogosan keresné a meg sem jelent játékot a boltban. A forgalmazónak és az összes kereskedőnek pedig



azért rossz, mert mire ténylegesen boltokba kerülne a Starcraft, már a kutyát sem érdekelné, hisz rég írtak róla a lapok. Ezzel jól oldalba nyomnánk a teljes hazai piacot, amely amúgy is olyan apró: egy-egy sikerebb játékból is csak néhány száz, esetleg néhány ezer darab fogy el. Gondolhatjátok, milyen magasról tojik a fejünkre egy Virgin vagy Electronic Arts.

De vigyük tovább a gondolatot: mi ezekkel a kiadókkal állandó kapcsolatban vagyunk, ők küldik a tesztelni valót, mi pedig küldjük nekik a lapot. Könnyen kitalálható, mennyire rajonganának értünk, ha egy-két hónappal hamarabb íránk arról a termékről, amiknek reklámkampányát gondosan előkészítik, amibe milliókat fektetnek? Mellesleg ezzel azt is sugallnánk, hogy a játékok Magyarországon a kalóziacon keresendők, s nem pedig az üzletek polcain, amit valószínűleg nem fogadnának kitörő lelkesedéssel.

Lassan, nagyon lassan haladunk Európa felé, és valamelyest szűkül az illegális szoftverpiac, de talán még mindig nem eléggé. Nem azt mondom, hogy zárjunk be mindenkit, aki lopott programot használ, hanem azt, hogy ne szokjuk meg ezt az állapotot! Szép lassan, aki teheti, vásároljon egyre több játék- és felhasználói programot, mert pontosan ezzel segíti az országot a felé, hogy komolyabban foglalkozzanak velünk a külföldi kiadók. Persze az új játékok ára ma is magas, de igen gyorsan esik, és az sem ritka, hogy a kiadást követő pár héten belül egy akció keretében egészen olcsón meg lehet venni (pl.: Quake 2 + Quake 1 együtt a karácsonyi vásárban hétezer forint körüli áron volt kapható). Érdemes figyelni a „repro” kiadásokat is, szinte minden nagyobb cég kihozza régebbi, jó játékeit bődületesen leértékelt áron – amikor ezen sorokat írom, háromezer forint körül lehet Duke Nukem 3D-t kapni, Tomb Raider + Unfinished Business-t egy ezressel drágábban. Nyilván ezek is nagy pénzek, különösen egy iskolás srácnak, de a lényeg, hogy az árak ilyen jellegű alakulásánál talán érdemes várni egy-két hónapot, spórolni egy kicsit, hogy aztán legyen egy eredeti dobozunk a polcon.

Szívesen vesszük ezzel kapcsolatos leveleiteket, e-maileiteket, hiszen a témával napról napra mindenki szembekerül, forrnak az ellentétek. Úgy gondoljuk, megér még néhány oldalt, hogy józanul, komolyan végigcsámcsogjunk a kalózkodás előnyeit és hátrányait – helyet adva mindkét félnek, ha gondoljátok, akár név nélkül is...

Mr. Chaos (mrchaos@idg.hu vagy 1537 Budapest, Pf. 386)

### A PC-X e havi nyertesei:

#### Texas kalkulátort nyertek:

Csibi Boldizsár (Paks), Sáska Attila (Őriszentpéter), Könczöl Tamás (Bp., XVI.). **Az ajándékokat a Texas Trade Kft. postázza.**

#### E-Play játék (CD + E-Play belépő):

Tengerdi Krisztina (Szolnok), Szörfi Attila (Kiskunhalas), Tóth Árpád (Szeged).

#### Hungaroton játék (Holló színház: Karaj című CD és kazi):

CD: Sáska Attila (Őriszentpéter), Batta János (Sátoraljaújhely), Darai Gergely Tamás (Miskolc). **Kazi:** Dinya Gábor (Budakeszi), Doszkocs Tibor (Rácalmás), Gerse József (Kunszentmiklós).

#### Tamagotchi játék:

**Fin-fin:** Pozsgay Gyula, Tatabánya (SzőkeNagymell-gotchi). **Fájdalomdíj:** Big Z, Bill'o'gotchi (nincs meg a címed, írd a szerkibe!), Kővári Kálmán, Székesfehérvár (Mr. Nyunyuka két fázisban).

GRATULÁLUNK!

# 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 (500 Ft)
- #3, 1997 októberi (500 Ft)
- #2 és #3 együtt (800 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, 1500 Ft)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

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

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

A készlet erejéig!



# Windows 98 beta teszt

## KETTŐS LÁTÁS

## Sam. Joe és TRf

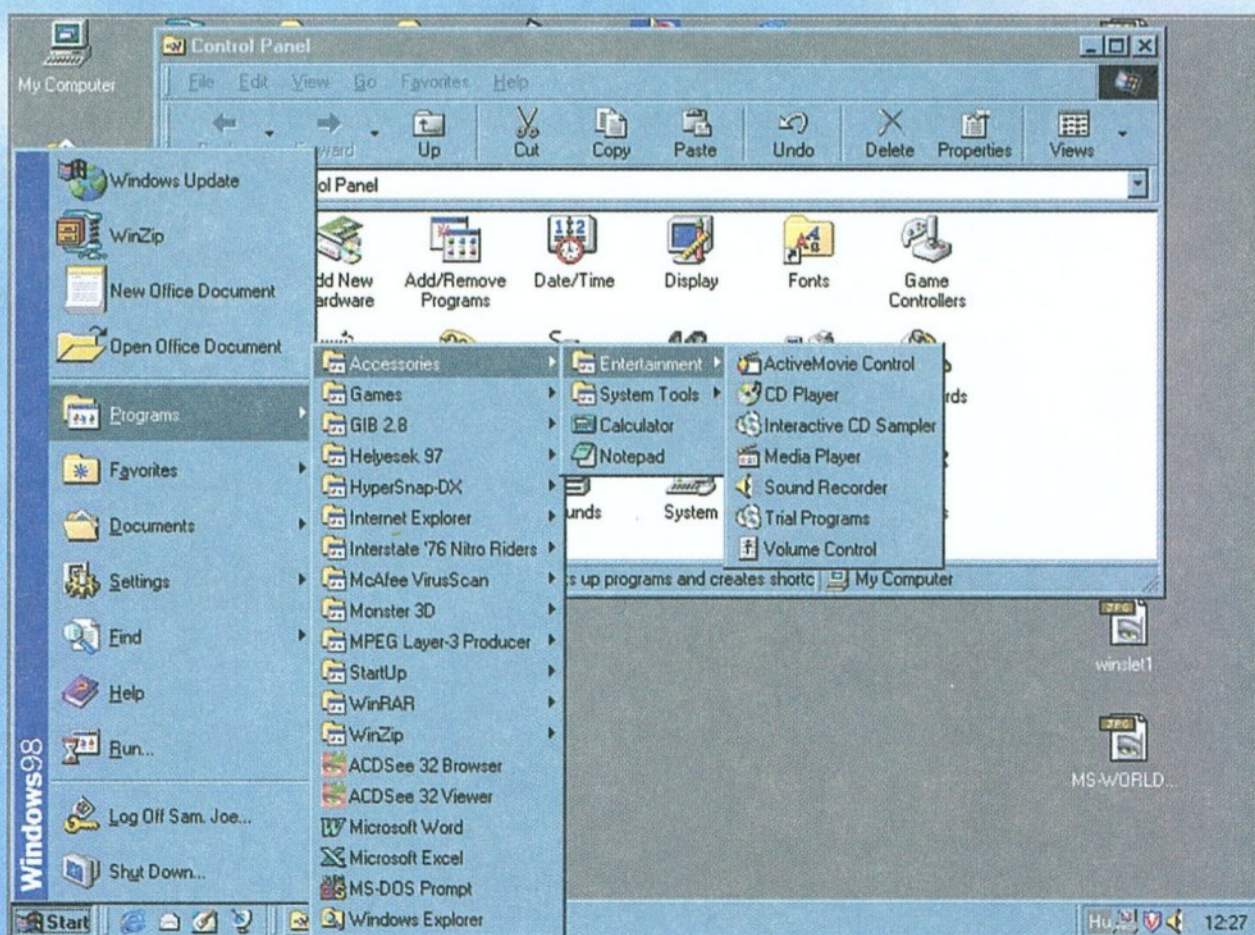
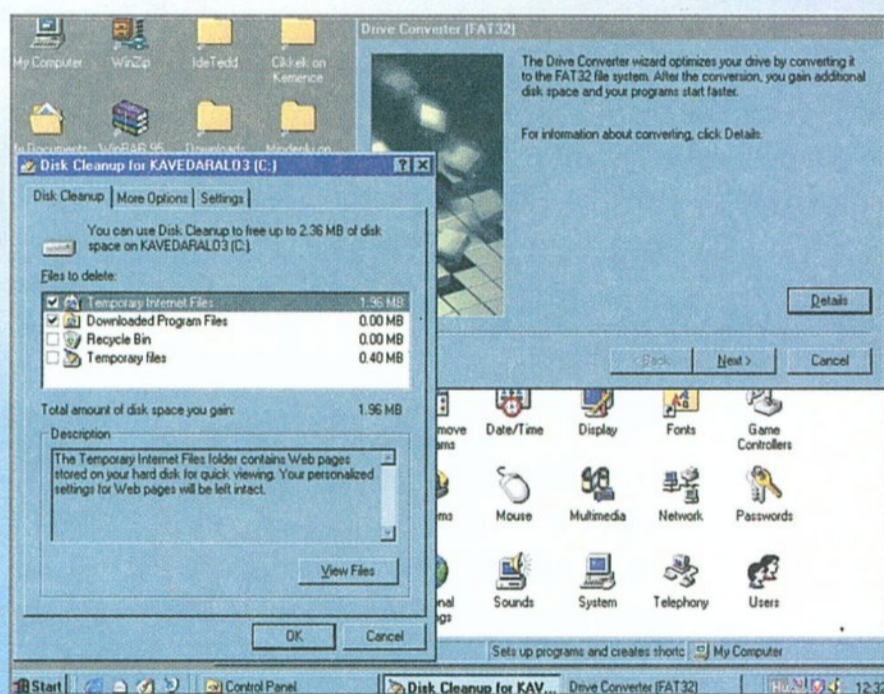
Ha keresztbe nem tesznek neki, nagyjából e cikk megjelenésével egy időben dobják piacra világszerte a Windows 98-at. A Microsoft Magyarország jóvoltából kipróbálhattuk a Win98 legutolsó tesztváltozatait. A cím apropóját az szolgáltatja, hogy külön-külön, ketten is nyúztuk az új operációs rendszert.

Igyekeztem úgy nekimenni a dolognak, mint a felhasználók többsége, azaz nem olvastam el semmit, „mi írva van”, nem foglalkoztam olyan játékos dolgokkal, mint leírás, hanem „setup.exe”, aztán lássuk, mi történik. Azt azért még bevallom, hogy igyekeztem teljesen neutrálisan viselkedni a Windows 98 iránt, elengedtem a fülem mellett a pozitív és negatív kritikákat egyaránt. A tesztgép a jól bejáratos szerkesztőségi masinám volt (Intel Pentium 166, 32MB RAM, Soyo HX chipsetes alaplap, Diamond S3 968-as SVGA, Diamond Monster 3D, SB 16, NCR SCSI vezérlő, Intel plug & play hálózati kártya, nyolcszoros BTC CD-ROM), amely inkább a biztos működésre, mintsem a teljesítményre van kihegyezve (no túlpörgetés, no cukor). Egyetlen dolgot változtattam a vasban: a napi használatban lévő rendszeremet megőrzendő, egy másik (lassabb és kisebb) HDD-t szereltem be a tesztbe. A Win95-ös tapasztalatokból kiindulva 6.22-es DOS-szal megformáztam a vinyót, aztán telepítettem a CD olvasó DOS-os driverét, majd erre engedtem rá a Win98 telepítőjét.

Kinézetre sokat változott a telepítő felülete, mindenképpen „Startup Disk”-et készít, nem udvariaskodik, mint a Win95, csak bekér egy üres floppyt. Az első komolyabb kérdése a telepítendő összetevők utáni érdeklődés volt. Természetesen nem engedtem a saját feje után menni, én akartam kiválasztani az elemeket. Ha valaki figyelemmel kísérte a Win95 „törzsfelújítást”, akkor nem éri sok meglepetés, lényegében a Win95 OSR2-ben telepíthető dolgok listája néz vissza a felhasználóra. A régi Plus elemek immár szerves részét képezik a Win98-nak, akár csak az Internet Explorer 4.x és az Outlook Express. Mivel TRf már régen meggyőződött arról, hogy az animált kurzorok és a desktop témák – ebből van a telepítőben egy pár új – nagytényező erőforrás pusztítók (ahogy Mr. Chaos mondaná: „üveggyöngy”), ezért ezek most sem kerültek fel a gépre. Ellenben mivel nincsenek faji előítéleteim a böngésző- és levelezőprogramokhoz, ezért az utóbbi kettő „felszállási engedélyt kapott”. A telepíthetők között feltűnik még jó pár olyan dolog, mely mindeközéig külön kiegészítő volt, illetve néhány teljesen új apróság. Mik ezek? Microsoft Chat 2.1, Virtual Private Networking, egy csomó egyéb internetes kiegészítő, Real Audio Player 4.0, WEB TV, FAT 32 konverter. Ha sikerült kiválogatnunk, hogy mire van szükségünk, akkor a telepítő nekilát a másolásnak. Ezek után

mindjárt rá kellett döbennem a Win98 egyik alapvető különbségére, mégpedig arra, hogy a Win95 40-50 megás helyfoglalásával ellentétben az új, gyakorlatilag csupaszi, „gyöngymentes” rendszer, a már említett két alkalmazással, úgy 180 megányi helyet foglal. A telepítésre kerülő alkalmazások kiválasztása után gyakorlatilag nincs szükség további beavatkozásra, a rendszer a saját feje után megy. Bevallom, sokkolt az az ablak, amely akkor jelenik meg, ha a Win98 hardware detektálás ürügyén újra akarja indítani a rendszert. Ugyanis ennek tartalma egy „15 másodpercen belül újraindítom a gépet, hacsak nem kattint a Rendszer újraindítása feliratú gombra” szöveg. Brrrrrr... Kezdem sejteni, hogy mit érzett Dave a „2001 Úrodüsszeiá”-ban, amikor HAL nem akarta visszaengedni a Discovery fedélzetére. Tudom én, hogy a Win95 is újraindult, ha akart, de legalább „OK” gombokat nyomogathattam olyankor, meg valahogy kedvesebben volt megfogalmazva a dolog. Persze az is igaz, hogy így nem kell a gép mellett

ülni, ott lehet hagyni a telepítés ezen részét (a Pokoli Operátor mehet kávézni). Leginkább azért birizgálja a csőrömet ez az automatikus újraindulás, mert a Win95 számomra legbossz antóbb hibája az volt, hogy ha ökelme összefutott valamilyen egzotikusabb hardware-rel, amihez nem volt saját drivere, akkor képes volt rettenetesen megkergülni, esetleg még telepíteni sem akart. Az otthoni Creative Labs féle MPEG kártyám „Nightmare” fokozaton is könnyedén végezte a Win95 gyilkolást, pedig még azt sem lehet róla mondani, hogy valami ismeretlen kis cégecske hátsó udvari műhelyéből került volna ki. A tipikus tünet a következő: elkezded telepíteni a 95-öt, az HW detektálás alatt lefagy, gép újraindul, majd „safe recovery”,



Én nem akadtam ki azon, hogy a Win98 telepítése 200 mega környékén tanyázik. Meggyőződésem szerint nem ő hízott meg a három év alatt, hanem a Win95 hazudott, vagy finomabban fogalmazva, félreérthető volt az általa nyújtott információ. Az ő 50-60 megás kijelzése szerintem messze nem volt valós, arról nem is beszélve, hogy abban az állapotban jobbra használhatatlan is volt. Fel kellett rá tenni a különböző speciális drivereket, DirectX-et, Internet Explovert vagy más böngészőt, az összeg így valószínűleg már nem járt messze a 200 megától. Egyrészt ezeket most készen kapjuk, másrészt a jelenlegi winchester árak és méretek mellett 100 megákon sírdogálni meglehetősen szánalmas dolog.

TRf

HW detektálás alatt lefagy, gép újraindul... mókuskerek a végtelenségig. Egy módon lehet őket összeleplegíteni: ha kiveszed a kártyát, telepíted a Win95-öt, beszereled a kártyát. Utána minden megy szépen, még a drivereit is tudod telepíteni, mi több, működik is. Nos, a krimi kedvelők ennyi bevezető után már biztos kitálaták, hogy mi következett. Teljesen előről kezdtem a telepítést, de már úgy, hogy ezt az „időzített bombát” is beszereltem a gépbe. Mint sejtető, a gép a HW detektálás közben keményre fagyott. Diadalittas mosolyal indultam, hogy vitriolba mártssam a szövegszerkesztőmet, és porig alázssam a Win98-at, de azért jól idomított user módjára nyomtam egy resetet, mint ahogy az a telepítő képernyőn ezen esetekre rendelve vagyon. Itt ért a második meglepetés! „Az a dög” nem fagyott ki, ment tovább! (Szomorú arccal eltettem a vitriolos üveget későbbre.) Ellenben, mikor felállt a rendszer, azt tapasztaltam, hogy nem ismerte fel az ISA-s, „nem plug&play” kártyákat. De legalább elindult, működött a „dinamit” ellenére is, manuálisan meg tudtam magyarázni neki, hogy van még ott egy SBI6 is, amit aztán remekül kezelte. Nem mondom, hogy erről a megoldásról álmodtam, de legalább „csavarhúzómentesen” megúszható volt a telepítés. Itt kezdett el tetszeni a dolog. Kitérő vége.

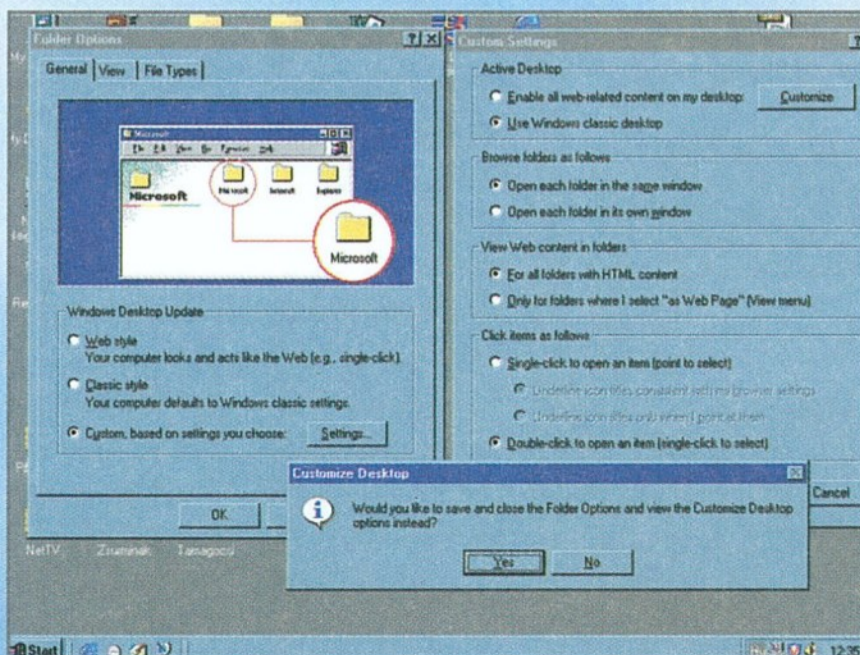
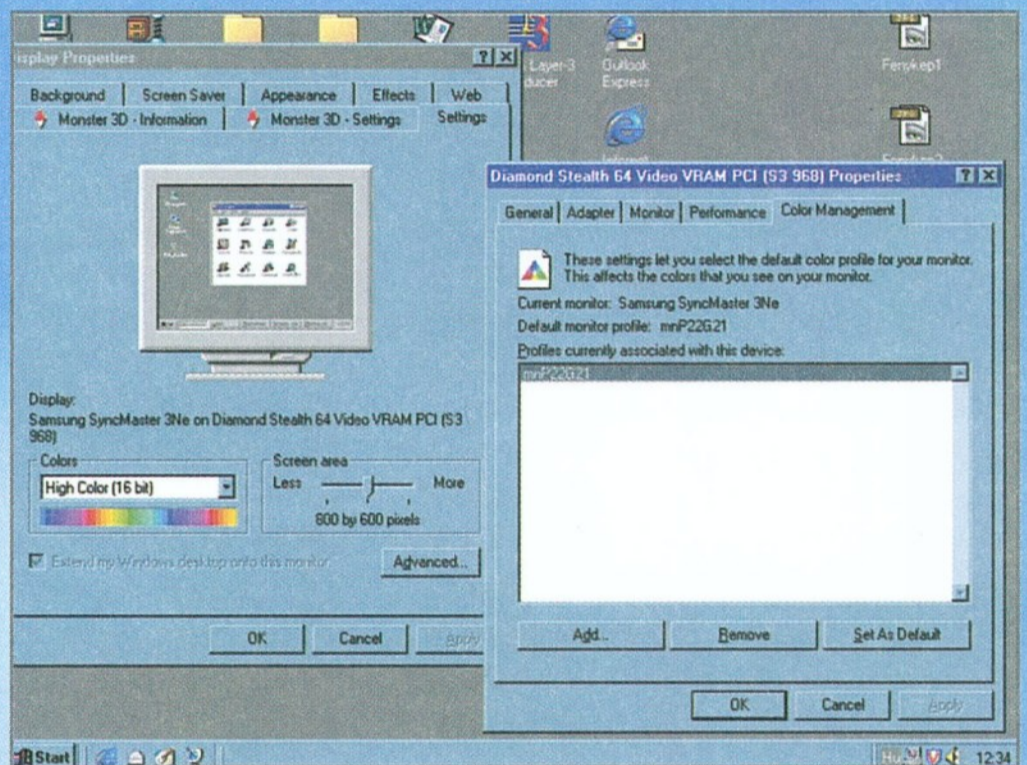
Mikor azt hittem, hogy vége a HW felismerésnek, és most már valóban indulatba jön a rendszerem, akkor találta meg a Win98 a monitoromat. 1995 óta először láttam viszont a felismerés után a monitorom pontos típusjelzését, az eddigi „Plug & Play monitor VESA DCC” helyett. Ebből kifolyólag végre minden különösebb trükk nélkül sikerült a legnagyobb frissítési frekít beállítani. (Különösebb trükk=DOS-os refresh.) Mi több, a „Display Properties”-ben felbukkant egy „Color Management” is, mely szerint ezzel egy, a Samsung SyncMaster 3Ne-hez ideális „Color Profile” került alkalmazásra. Nem tudom, hogy ettől, vagy mástól, de tényleg sokkal szebb képe lett ennek az öregeske kis 14”-osnak, pedig ugyanúgy 75Hz-en jár, mint eddig. Mint ar-

ról meggyőződtem, a Win98 lényegesen több eszközt ismer és kezel, mint az előd, többek között már ismeri a 3Dfx Voodoo-t – de még nem ismeri fel a Voodoo II-t –, viszont változatlanul „kiközösíti” a Gravis hangkártyákat. Lazán rábukkant a printerre is, még csak a telepítendő nyomtatóm felől sem érdeklődött, hanem minden további nélkül telepítette a géphez kapcsolt HP LaserJet 4M Plus PS-hez a sima 4-es drivereit

– ugyanúgy rosszul, mint ahogy azt a Win95 is tette. (Aki tudja, hogy mi a különbség egy PostScript és egy „sima” lézernyomtató között, az azt is tudja, hogy miért vagyok zabos.) Viszont mikor „kézzel” kijavítottam a hibát, akkor legalább nem talált minden indításnál „új” nyomtatót. Úgy érzem, hogy megpróbálták a Win98 telepítését olyan szintre egyszerűsíteni, hogy aki egy TV-t képes távirányítóval szabályozni, az is boldoguljon. Nem mondom, hogy mindenki legyen számítástechnikai szakember, aki monitor elé ül, de félek tőle, hogy ezzel tovább nő azoknak a száma, akik egy sikeres Windows telepítés után már „Advanced User”-nek képzelik magukat.

Telepítés letudva, ismerkedjünk! Az animálódva nyíló ablakoktól éppúgy idegenkedem, mint a HTML-szerű folderektől, de szerencsémre az alkotók gondoltak az olyan főszerekre, mint én is, úgyhogy a Win95-ben megszokott látvány könnyedén visszaállítható. Legnagyobb meglepetésemre mindenféle kérdés nélkül olyan

dolgot kerültek telepítésre, amit én nagyon nem, sőt egyáltalán nem szerettem volna. Az egyik ilyen az „Active Desktop”. Sajnos annyira szerves része a rendszernek, hogy amikor a Win98-as TweakUI-val „Disabled” státuszt sikerült hozzárendelnem, teljesen megőrült tőle minden, aminek köze volt a TCP/IP-hez. Az összefüggést én sem értem, de mikor visszacsináltam a dolgot, teljesen megjavult. Szintén ugyanígy telepített a Task Scheduler – Win95-ös Plus öröksége –, ami egy irodai használatra fogott gépen nem is rossz dolog. Ebédszünetben, sutyiban lenyom egy jó kis Scandisket meg Defragot, de nekem játékesztelés közben már az idegeimre ment egy jól irányzott üzenetablakkal (viszont minden nyafi nélkül sikerült leléni). Amit a Win95-ben Multimédiának hívtak, azt már Entertainmentnek nevezi a Win98. A System Toolsba került néhány olyan apróság, ami azoknak lehet segít-



ségére, akik nem gyakorlottak egy Windows kordában... akarom mondani karbantartásában. A DirectX 5.x már alpból telepítésre kerül, de nincs külön opciója az Add/Remove Programsban. Mindenesetre a Monster Truck Madness 2, amely a Win95-ös DirectX ötösét update-érettnek látta 5.2-re, nem nyúlt a Win98 DirectX-éhez.

Ennyi technikai részlet után szeretném a szubjektív tapasztalataimat is megosztani, azokat, amelyek miatt tetszik a Win98. A legszembetűnőbb különbséget a lemezműveletek sebességében éreztem, még úgy is, hogy a megszokott winchesterem Mode 4-es, míg az ideiglenes, a Win98 teszt idejére beszerelt darab csupán Mode 3-as, azaz fizikailag is lassabb. A nem éppen csúcstechnológia CD-ROM-omat is lényegesen gyorsabbnak érzem, de lerövidült az az idő is, ami egy új lemez behelyezése és annak felismerése között telik el. A dolog háttérben jelentősen megnövelt disk cache-t és új, általános CD meghajtót sejttek, de hallottam már rebesgetni egy teljesen lecserélt vezérlő algoritmusról is. Felőlem akár fekete kakast is áldozhat teliholdas éjszakán, mint felhasz-

nálót sokkal jobban érdekel az eredmény, mint a „hogyan”. Fontos tudni, hogy megállapításom még a régi, FAT16-os rendszerre vonatkozik, a FAT32-vel biztonsági okokból még nem kísérleteztem, ezt rábíztam TRf-re. Óriási változást vettem észre a hálózati szolgáltatások terén is. Állandó problémáink voltak azzal, hogy a szerkesztőség különböző rendszert használó gépei – NT 4.0, illetve Win95 – hol meglátták egymást a helyi hálón, hol meg nem. A Win98-cal nem volt ilyen problémánk. Nem kell perceket várni, hogy megjelenjen a hálón, nem kell trükkösen egyik gépről a másikra másolnom egy-egy file-t, ha azt el akarom juttatni a mellettem lévő asztalon álló gépre, attól függően, hogy a gépem éppen melyik másik géppel „hajlandó szóba állni”. Csak bootol a rendszer és már megyek is. :-) Az is igaz, hogy épp most álltunk át UTP-s hálózatra, így nem vagyok biztos abban, hogy mi az oka a javulásnak.

Mindezek után nem kerülhetem ki a kényes kérdést, hogy érdemes váltani Win95-ről Win98-ra, avagy sem. Ha a magam bőrére – és nem utolsó sorban pénztárcájára – kell véleményt mondanom, akkor azt mondom, hogy igen. Lényegesen simábban fut a rendszerem Win98-cal olyannyira, hogy már „élesben is” ezzel dolgozom, s megkockáztattam a Win95 cseréjét a még béta Win98-ra. Amikor a Win98 vizsgálgatásába fogtam, tartottam tőle, hogy ugyanúgy időbe telik majd megtanulni kordában tartani, mint amikor a 3.1-es Windows-ról váltottunk Win95-re. Most jó két héttel a telepítés után úgy érzem, hogy a Win95-tel kitanult „praktikák” – lásd TRf rendszertelepítési értekezéseit a régebbi PC-X-ekben – alkalmazhatóak a Win98-ra is.

### „Én is szeretlek...” – TRf

Alapjában véve egyezik a véleményünk, bár én több helyen nem látom ennyire rózsásnak a dolgokat (mondjuk ez nem is jellemző rám). Elnézést, hogy egy kicsit filozofikusra veszem itt az elején a dolgot, de

mindenképpen szeretném, ha megértenétek, miért viseltetek ambivalens érzésekkel a Win98 iránt. Mielőtt e sorokat bepötyögtem volna, elolvastam, mit is mondott Durham Miki a márciusi interjúmban. Hangsúlyozta: a Win98 nem egyenlő a Win95 + OSR2 + IE4. Nos, végiggondolva a dolgot, Mikinek biztos igaza van, de a legtöbb változás, újítás mélyen a „felszín” alatt bújik valahol, és a felületes szemlélő bizony nem fogja őket könnyen észrevenni. Számára a képlet mégis csak a fenti módon alakul majd, és attól tartok, ez elég ok lesz arra, hogy az ellenzők belekapaszkodjanak, zászlóikra tűzzék, és fennhangon hirdessék a saját ostobaságuk mellett.

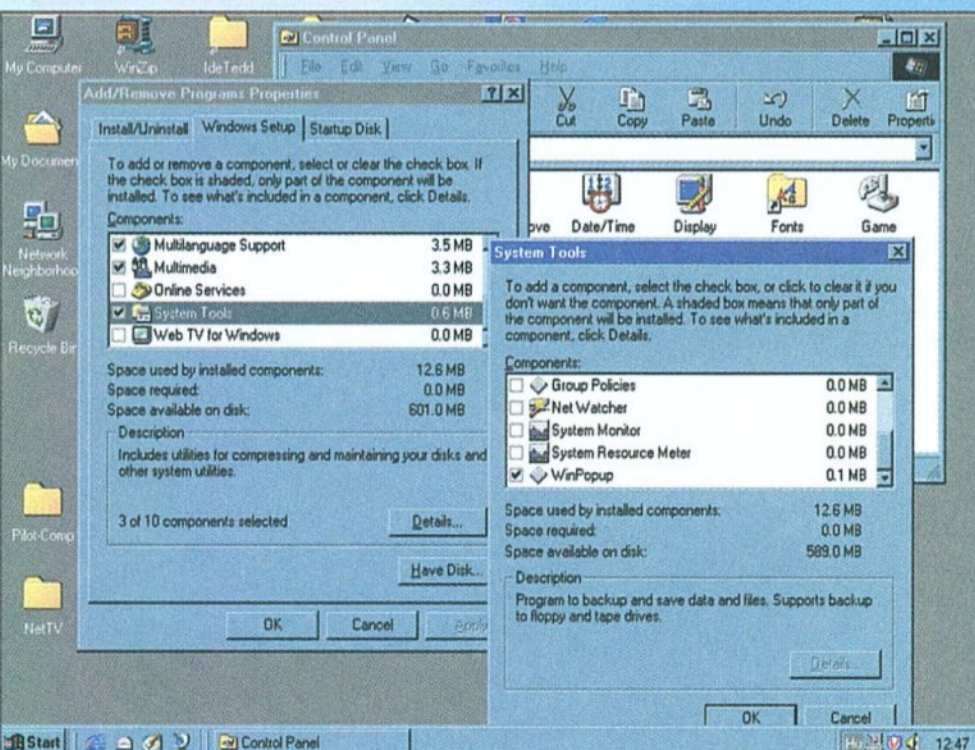
Amit nem értek, hogy erre miért ad lehetőséget a Microsoft? Két példát mondom: felhasználói felület és hálózatkezelés. Az előbbi az IE4-ből fél éve ismert Active Desktop, ami ezúttal kötelező érvényűként zúdul ránk. Szerintem nagyrészt kényelmetlen, áttekinthetetlen, lassabb, mint nem aktív elődje, és ráadásul csúnyább is. Kényelmetlen, talán épp azért – és itt rögtön ellentmondok Joe-nak –, mert a régi Win95-ös folder-trükkök itt nem működnek. Hiába kapcsolom ki a „Web-kinézetet”, hiába állítom be 158-szor, hogy mostantól minden ablakot milyennek szeretnék látni, mégis mindig felbukkan egy-egy új, ami nagy ívben figyelmen kívül hagyja ezt. Agyvérzés. Aztán egyszerűen nem hiszem el, hogy senkinek nem zavarta a szép érzékét Redmondban az összecukhatatlan olló, a böszme nagy ikonok, vagy „Address bar”-rá változott és eközben teljesen használhatatlanná vált folder választó mező. Persze ezekkel is együtt lehet élni: ha kikapcsolja az ember a szöveget az ikonok alól, már nem olyan rossz a helyzet, a Toolbar végén található Views – nézet beállító – ikon pedig egész praktikus. Hogy mégsem téptem ki az összes hajam, az elsősor-

Már majdnem úgy jelent meg a cikk, hogy beleírtam a végére sérelmeimet, mire Joe kikérte magának, hogy ne adjak a szájába olyan gondolatokat, amikhez semmi köze sincs. Igaza van, hiszen a szerkesztőség berkein belül csak bennem fogalmazódott meg az a pizsokoskodás, hogy mi a fészkes fenét habzsolja a merevlemez ez a Win98. A Win95 – igaz, kevesebb programmal és komponenssel – ötven megát kért magának, míg a 98 már legalább száznyolcvan terpeszkedik. Jó-jó, haladunk a korról, tényleg nincs már a hardware piacon két gigánál kisebb winyó, de könyörgöm, ez lenne a helyes út? Folyamatosan feléljük azokat az erőforrásokat, amelyeket alig két pillanattal ezelőtt fejlesztettek ki, s máris újra áhítozunk az újabb csodára... Az igazi kérdés viszont, ami megfogalmazódott bennem, hogy mi a túrónak kell egy operációs rendszert (ami ugye a gép abszolúte mozgatórugója) magas szintű nyelven ennyire átláthatatlanná és helypazarlóvá megírni? Elfelejtettek gépi kódon, a számítógép legkövetlenebb nyelvén beszélni a programozók? Persze megint csak igazat adok az ellentábornak, mely szerint tényleg bődületes meló assembly-ben letudni egy ekkora rendszert, de azért gondoljunk, mondjuk kedvencemre, a Commodore Amigára. Egyetlen EPROM-ban (azt hiszem, 256 kilobyte-os volt) ücsörgött a komplett operációs rendszer, amelyet egy bootlemezzel lehetett életre kelteni – 720 K-s lemezről hamarabb feljött egy multitaskingos operációs rendszer, amin 3D animációt készítettünk, szöveget és zenét szerkesztettünk, gépi kódú demókat írtunk és baromi jókat játszottunk. Vagy itt van Sam. Joe XT noteszgépe, amelyre végre talált magának 3.0-s Windowst. (Zazu-tól kaptam egy eredeti dobozost, köszö! Ja, és a 20MB-os HDD-n még Windows-zal, DOS-szal és két játékprogival együtt is maradt 17MB üres hely. – Sam. Joe) s vígan játszik rajta Railroad Tycoon. Szóval, csak csendben jegyzem meg, én még emlékszem, hogy voltak azért szebb és korrektőbb idők is a számítógépes világban. Jó buli volt, most meg jó üzlet. Ennyi a különbség, no meg 130 mega.

Mr. Chaos

ban az új TweakUI-nak köszönhető, amelyről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, segítségével majdnem 100%-osan sikerült eltüntetni az Active Desktop minden negatívumát, és majdnem Win95-szerűre varázsolnom a Win98 felületét. De azért ez nem fog mindenkinek kapásból sikerülni, elég fájó tüske lesz.

Joe valószínűleg egy szerencsés pillanatot



foghatott ki, mert meggyőződésem szerint egy bitet nem változott semmi a hálózatkezelés terén a Win95 óta. Nincs sehoh az NT4-ben megismert biztonság, továbbra is bárki, minden akadály nélkül használatba veheti a gépet. Megmaradtak a gondok a bonyolultabb Novell hálózatokkal történő együttműködéssel, és persze a Microsoft Networking is elköveti ugyanazokat az alaphibákat, mint 95-ös elődje. Például, e cikket úgy írom, hogy NT alatt a Worddel megnyitottam a Win98 alapú szervertől levő, Joe által megírt cikket, beleírom a saját mondókámat, majd megpróbálom visszamenteni. Nem megy, hibaüzenet tájékoztat arról, hogy a kijelölt hálózati útvonal már nem létezik. Elmentem tehát a dokumentumot magamhoz, majd megpróbálom megnyitni a szervert a Network Neighborhoodon keresztül. Hibaüzenetet kapok: a szervert nem elérhető. A szervert persze senki nem nyúl, továbbra is 10 méterre tőlem egy másik asztalon zümög jókedvűen. Csak annyit kell tennem, hogy újra bejelentkezzek a hálózatba, mint egy „másik” felhasználó (természetesen ugyanazon a néven és jelszóval), és hipp-hopp máris láthatóvá válik. Tudnám, miért van erre szükség? Ugyanebbe a kategóriába sorolhatnám

az szintén változatlan IE4-et, amelynek apró, bosszantó hibái egy az egyben bekerültek az operációs rendszerbe. Miért?

Térjünk vissza a telepítéshez. Durham Miki azt mondta márciusban, hogy felgyorsították a telepítést. Nem mértem le, de szinte biztos vagyok, hogy ezúttal jóval tovább tart. Szerintem az „automatizáltak” a jobb szó, hiszen szinte alig kell közbeavatkozni, minden megy magától, még az újraindítás is. Ennek megfelelően rendezték át a sorrendet: az elején zavarja le az interaktív dolgokat – azonosítás, összetevők kiválasztása, konfiguráció alapjainak megadása –, majd ezután történik a szükséges file-ok felmásolása. Ezt követi a húzószabb rész, a sokak által rettegett „azonosítom a hardware komponenseket” című játék. E téren én is jelentős javulást tapasztaltam. „Időzített bombám” három alkotóelemből állt, úgy hívták őket, hogy „USB port”, „PCI-Bridge” és „Diamond Fire GL Pro 1000” AGP-s grafikus kártya. Róluk azt kell tudni,

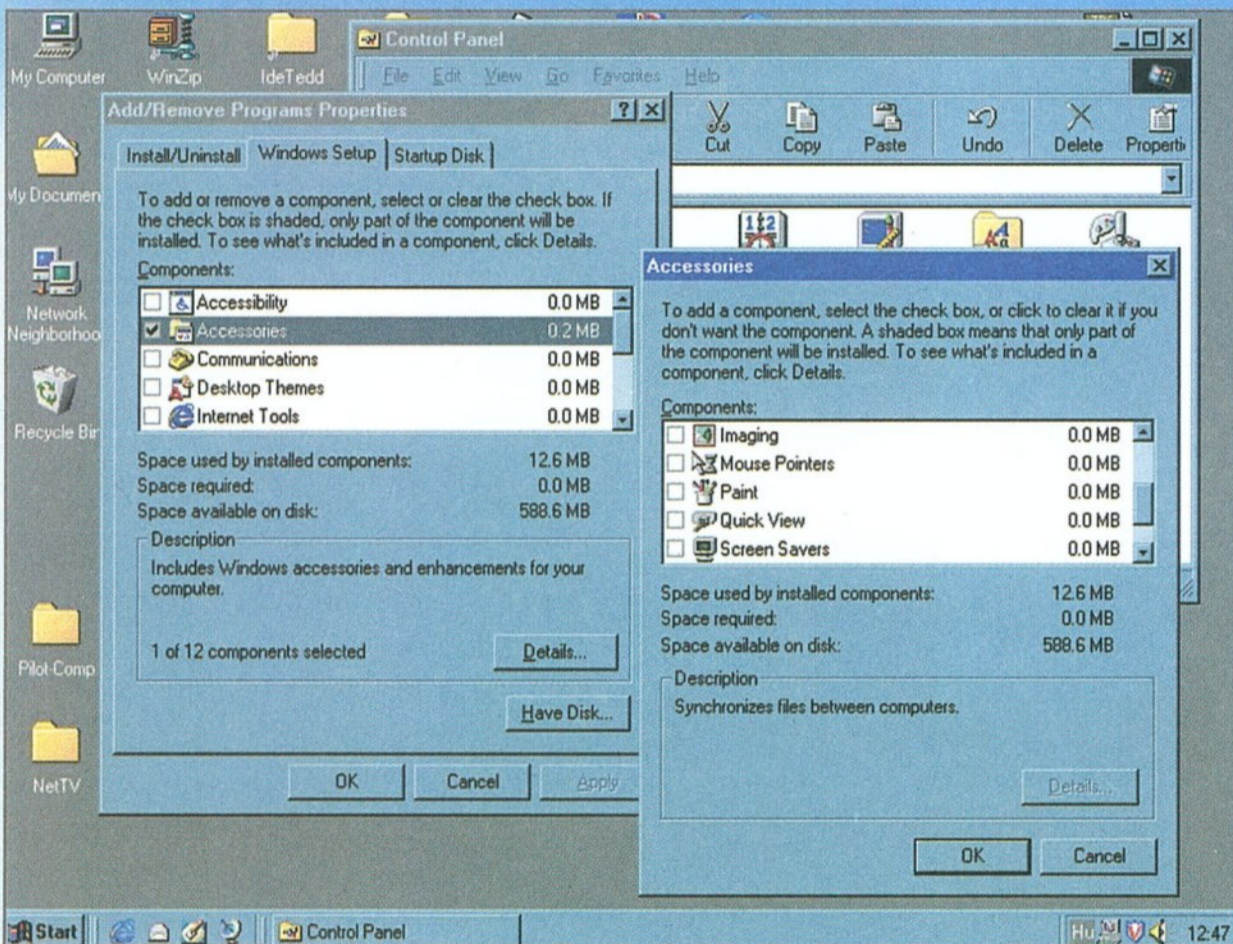
mély megdöbbenésemre nyoma sem volt a Win98 által ismert eszközök között. Azt viszont be kell valljam, hogy akármilyen drivert is választott, a monitorom remekül működött, úgyhogy az esetek többségében ez valószínűleg nem okoz majd problémát. Visszatérve a telepítőre, nem ismerte fel viszont a Microsoft által gyártott „lendkerekes” Intellimouse-t! Ezt is kézzel kívántam korrigálni, és megint csak meg kellett döbbenjek: a Win98 ugyanis csak soros porton kommunikáló Intellimouse drivert tartalmaz, PS/2-est nem, pedig az egerem alpból PS/2 csatlakozós, és egy átalakítóval lehet sorosra „konvertálni”. Ezt mindketten erősen sérelmezzük (mármint az egér és én), ugyanis egyikünknek sem volt inyére ez a fránya átalakító, más kérdés, hogy speciális driver nélkül is megy az egér, de hát, ha már homár...

Még egy anekdota értékű érdekesség a telepítéssel kapcsolatban. Az egyik tesztverziókn Upgrade volt, azaz feltételezte, hogy már egy telepített operációs

gördülékenyebb, simább működését tapasztalom: az ablakok gyorsabban nyílnak, a képkötő elemek hamarabb kerülnek a helyükre. Nyilván egy ésszerűbb cache-technológiával a lemezműveletek is gyorsulnak, azonban ezt a FAT 32-n nem éreztem annyira jelentősnek. Komoly problémának tartom, hogy továbbra sincs az operációs rendszernek rendes defragmentáló programja, úgy tűnik, mintha ezen a téren nem volna változás, márpedig a régi, lomha Defrag órákig elszöszmötöl majd a robbanásszerűen megnőtt partíciókkal. A helyzetet súlyosbítja, hogy ez ügyben Nortonék sem állnak a helyzet magaslatán, a Norton Utilities 3 Speediskje összehasonlíthatatlanul gyengébb, mint a 2-esé volt, amit viszont egyelőre nem merek ráengedni a FAT32-re.

Végül itt van ez a régi DOS dolog. Eddig fennhangon hirdettük OSR2 ellenességünket, mondván egy rossz mozdulat, és fejre áll az egész gép. Voltak azonban az OSR2-nek elvitathatatlan érdemei, amelyek átmentődtek a Win98-ba is, ilyen például a képernyő frissítési frekvencia állítása. Nos, kétségtelen, hogy a főkönyvtárban akadnak a régi rendszerre utaló jelek (config.dos, autoexec.dos stb.), de mivel a gépeket munkára használtuk, mindezidáig nem volt bátorságom F4-et nyomni indulásnál (egyébként nem is nagyon tudom, mikor kéne megnyomnom, ugyanis nincs „Starting Windows 98 felirat), sőt, gondosan le is tiltottam a TweakUI-ban, nehogy baleset érjen. Aztán most, hogy több hete használom, és egyetlen egyszer sem akartam DOS-ba menni, elgondolkodtam: a játékok jelentős többsége ma már Win98 alá íródik, jelentéktelen kisebbsége DOS alá, de általában ez a 7.x-es verzió is fut. Az alkalmazásoknál pont ugyanez a helyzet. Miért is használnék én akkor „old DOS”-t a gépemen? Lehet, hogy szegény öreg Disk Operating System éppen a Win98 megjelenésével tűnik el végérvényesen az életünkből?

Úgy gondolom, hogy a Win98-at lehet szeretni vagy nem szeretni: pont ugyanúgy hozzáállás kérdése, mint ahogy a Win95 vagy a Microsoft régebbi operációs rendszerei esetében volt. Akiben – hozzánk hasonlóan – megvan az az indíttatás, hogy megtanuljon együtt élni vele, elfogadva előnyeit és hibáit, utóbbiakra megoldásokat, trükköket találni, és így közben tartani, felügyelni a működését, az – mindent összevetve – szerintem élvezni fogja az átállást, az új megismerésének örömét. Én így voltam vele, amikor 95 elején, még a kezdetek kezdetén tesztelni kezdtem a Win95-öt, és most ugyanazt éreztem, pedig csak a legvégén, az utolsó simításoknál csatlakoztam a bétaprogramhoz. Úgy gondolom, nagy igazság volt abban a nem tudom kitől származó mondásban, mely szerint „csak annak vannak gondjai a Win95-tel, aki nem ért hozzá.” Ez ugyanígy igaz lesz a Win98-cal is, csak tudomásul kell vennünk: „érteni hozzá” nem megy egyik napról a másikra. **Pc-X**



hogy a Win98-at megelőzően egy Win95 OSR 2-vel nagyon nem jöttek ki, hosszas driver-telepítések után is egyfolytában összeakadtak egymással. Nos, a Win98 ezen a téren csillagos ötösre vizsgázott, a rendszerösszetevőket átnézve mindenkit a helyén találtam, akadásnak nyoma sem volt. A meghajtóknál maradvá, kapásból felismert szinte minden komponens és kártyát a gépben, az első indítás alkalmával pontosan detektálta a Viewsonic 15 GS-3 monitoromat. Lehet, hogy az ördög beszél belőlem, de tartok tőle, hogy itt is át vagyunk verve: egyszerűen kiolvassa a tényleges monitor típust a VESA DCC információk közül, ami egyáltalán nem jelenti azt, hogy van is hozzá drivere, és a megfelelően használja majd. Egy monitor-kivétítő-monitor csere után ugyanis kézzel akartam kiválasztani a korábban felismert monitor driverét, de

rendszer talál maga alatt, és a DOS 6.22-es command.com-tól nem volt elájulva. Gondoltam megejtjük vele a 95-ből már jól ismert, „nesze, itt a Windows 3.1 első lemezem” című mókát. Nem szólt semmit, gondosan végignézte, majd udvariasan felszólított, hogy volnék szíves a 2. lemezt is a meghajtóba tenni. Miután összeszedtem magam a padlóról, második lemez nem lévén (ki tart manapság magánál komplett Windows 3.1-et?), a Win95 CD-vel próbáltam jobb belátásra téríteni, és ez sikerült is: megint csak alapos szemrevételezés után ezt már elfogadta upgrade alapnak.

A gyorsulást tekintve is óvatosabban fogalmaznék: én is jelentős változást érzek, de egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy e mögött csak a lemezműveletek gyorsulása áll. Én inkább a felhasználói felület



# Monster 3D II

...ÉS A TÖBBIK, AVAGY EGY TESZTELÉS TÖRTÉNETE

TRf

Vannak pillanatok az ember életében, amikor lelkesen elvállal egy váratlan, de különösen érdekesnek ígérkező munkát. Amiről aztán később kiderül, hogy az évszázad szívása, és minden egyes másodpercében elátkozza azt a napot, amikor igent mondott rá. Hát, valahogy így voltam én ezzel a kártyatesztel...

**T**alán az volt a baj, hogy lelkiismeretes munkát akartam végezni, és ez a mai világban egyre kevésbé kifizetődő. Először is rávettem magam az Internetre, hogy megtudjam, hogyan és mivel érdemes tesztelni, letöltsem a szükséges file-okat, és hogy referenciákat keressek, amelyekhez hasonlíthatom majd az általam mért eredményeket. Ezután szemrevételeztem a rendelkezésre álló tesztalanyokat. Az egész procedúra alapját két 8 megás Diamond Monster 3D II képezte, amelyet az Adria Computer Kft. bocsátott a rendelkezésünkre. Volt egy sima Monster 3D-nk, valamint két Diamond FireGL 1000 Pro (egy PCI-os és egy AGP-s), és az Intel jóvoltából egy i740 alapú AGP-s Intel Express 3D kártya. Teszt-konfigurációnak épp kapóra jött a szerkesztőségben vendégeskedő 333 Mhz-es Pentium II-vel hajtott torony. Ha valaki mostanában Benchmark témában nézelődik a világban, azt tapasztalja, hogy egyre kevesebb a „lemérem, hány piros háztetőt tudsz kirakni 2 másodperc alatt” jellegű tesztprogram, újabban játékokba, tehát tényleges alkalmazásokba építenek bele kép/mp (fps) mérő lehetőséget. A különbség az, hogy nem egy mondvacsinált teszt fut le, hanem élesben vizsgálják a vas. Összeválogattam tehát néhány tesztjátékot, lehetőleg olyanokat, amelyeket mások is előszeretettel használtak, és amelyek már elérhetőek voltak a CD mellékletünkön. Így került a kalapba a Forsaken, az Incoming, a Quake (GLQuake), a Quake II, a Turok és a G-Police, valamint néhány rendes tesztprogis, például a Final Reality és más \*.Benchmarkok.

Már akkor kellett volna totális kudarcra gyanakodnom, amikor kiderült, a feladattal korábban megbízott munkatársak kicsit elúsztak időben, és a Monstereket sürgősen vissza kell adni. Sebaj, gondoltam, előtűnk az éjszaka, mérjünk! Most átugrom azt a részt, hogy az OSR2 nem volt hajlandó az AGP-s, USB-s, PCI Bridge-es alaplappal megbirkózni (lásd Win98 cikk). A lényeg, hogy három-négy óra szenvedés után kijöttek az első számok az

AGP-s FireGL-ből, és akkor nagyon elszomorodtam. A Tom's Hardware oldalon akkoriban még a 266-os PII-n mért eredmények voltak fent, amit az én kis 333-as gépem sikeresen alulmúlt! Ekkor kicsit ideges lettem, és berámoltam sorban az összes kártyát, amelyek mind sokkal rosszabb eredményeket produkáltak. Mivel nem volt kedvem kiröhögteni magam ország-világ előtt, első körben Murphyt hoztam ki győztesként. Másnap a Monsterek hazamentek, és az Intel Express 3D sem maradt sokáig. A témát határozatlan időre elnapoltuk.

Aztán jött a lapleadás hete, és újra sürgető lett a

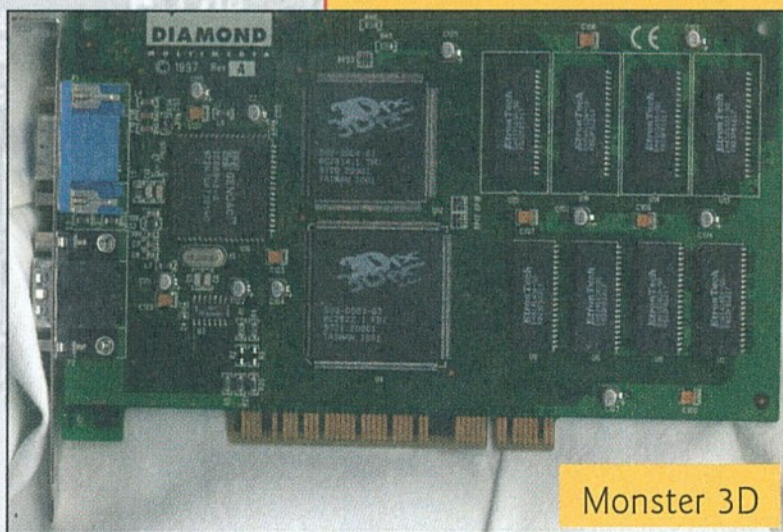
## NEM CSALÁS, DE ÁMÍTÁS

Emlékeztek még? „A közzétett adatok szerint, a prototípus a Quake II tesztverziójával 110 képkockát képes másodpercenként megjeleníteni! Ez már nagyon jól hangzik, de akkor a meglepetés: dupla vagy semmi! Azaz, ha két Voodoo2 kártyát teszünk a gépbe, akkor minden teljesítmény megkettőződik, mert a kártyák összedolgoznak: felosztják a munkát, s az egyik sort az egyik, a másikat a másik készíti el. Döbbenetes lehet a 220 képkocka másodpercenként, [...]” – PC-X Magazin, 1997. december, Hotline News.

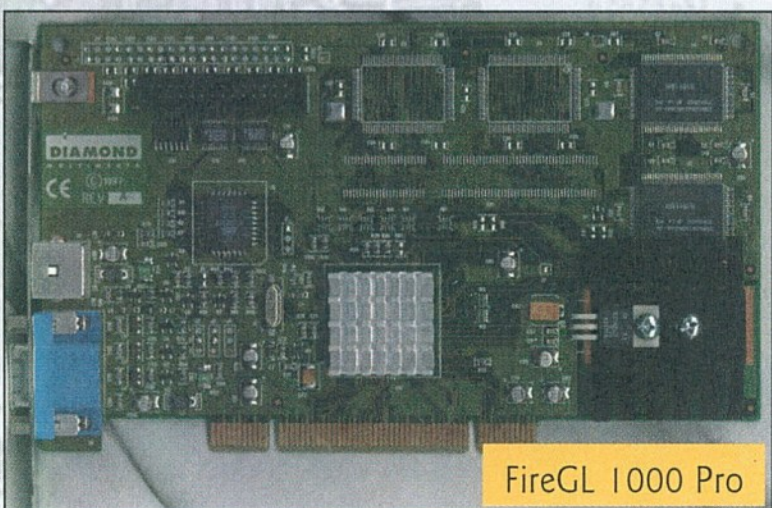
Hát, valóban döbbenetes lehet a 220 képkocka másodpercenként, de rögtön ki is ábrándítok mindenkit, soha az életben (legalábbis ebben az évezredben) nem fog ilyet látni, elég kevés az esélye annak, hogy a Voodoo 2 valaha is ezt produkálja. Hogy miért?

Lássuk csak, az egész borzasztóan egyszerű, csak egy kis rálátás kell a működésre. Adott szegény számítógépünk, s annak lelke, a processzor. A következő módon osztják fel egymás között a melót: minden egyes kép (frame) alap polygonadatait a proci szedi össze és adja át a 3D gyorsítónak, aki azokból képet állít elő, azaz renderel. A gyorsan kapcsolók ebből rögtön látják, hogy két hátulütője lehet ennek a párkapcsolatnak, és mindkettőben a sebesség játssza a főszerepet. Az egyik, ha a proci a függőbb (első generációs 3D-kártyákra jellemző). Ebben az esetben egy nem túl erős gép is elegendő a kártya kiszolgálásához, és hiába lenne erősebb a processzor, legfeljebb tovább várna, de egy kanyi másodpercet nem gyorsítana az egész műveleten. A másik véglet ennek a fordítottja, amikor a 3D kártya úgy húz, hogy neki kell várnia a proci által összeszedett alapadatokra. Nos, ez a helyzet áll fent jelen pillanatban a Voodoo 2 és a processzorok között, ebből következően rögtön azt is megérthetjük, hogy miért mondják azt az okos emberek, hogy a Voodoo 2-t igazán csak Pentium II-es procikhoz érdemes venni. Azért,

mert a jelenleg leggyorsabb, 400-as PII sem képes kiszolgálni egyetlen Voodoo 2-es kártyát, pláne többet! Ezt hívják úgy, hogy a szűk keresztmetszet. Hiába rakjuk tehát a szegény Monster 3D II-t egy P133-as konfigurációban, az közel ugyanazt a teljesítményt nyújtja majd, mint a száműzetésre ítélt elődje. Persze, valamivel gyorsabb és szebb lesz (különben senki nem venné meg), de a különbség nem lesz szignifikáns!



Monster 3D



FireGL 1000 Pro

dolog. A Pixel Multimédia jóvoltából újra lett egy Monster 3D II-nk, de gépet is kellett találni, mert a 333-as konfiguráció – bár gőzünk nincs, mi lehet vele – továbbra is valamilyen betegség komoly jeleit mutatta. Épp kapóra jött Chaos nemrégiben tesztelt, Supermicro alapú gépe! Baljós előjel ugyan itt is volt: az elmúlt időszakban érkezett AGP-s kártyák nem igazán akartak megszólalni benne. A FireGL működött ugyan, de

olyan csúnya képeket én még életemben nem láttam, amiket a Win95-ben a képernyőre produkált, arról nem is beszélve, hogy a rendszer egyszerűen tudomást sem vett a második IDE portról, amire a CD volt kötve. Mikor az n+1. újraindításnál már bootolni sem volt hajlandó a gép, ezáltal veszélybe került Chaos munkapartíciója is, újfent Murphynek adtam pontot, és leállítottam a dolgot. Keresnünk kellett egy új alaplapot vagy egy winchestert. Az ötlet kézenfekvő volt: irány a Club! A PII-es gépet kibontva szomorúan állapítottuk meg, hogy nincs



rajta AGP, de még mindig nem akartam kihajítani az erősebb FireGL-t a tesztből. Ekkor már Sam. Joe is csatlakozott, hogy ketten együtt vegyük fel a harcot az „elemek” ellen. Kerítettünk tehát egy új winchestert, egy viszonylag régi Western Digitalt. A Supermicro alaplap alig három éves AMI Winbios-a – amitől natúr állapotomban is az ablakon ugrom ki – egyszerűen nem kívánt velem együttműködni, akárhova dugtuk. Ezután jött egy Seagate – ne is mondjátok, tudom, mire gondoltok –, de legalább rajta már fogott az FDisk és formázni is hagyta magát. Mindkettőnk számára világossá vált, hogy itt már csak a Win98 segíthet, hátha ő gatyába rázza a rakoncátlankodó alaplapot. A telepítés csontra fagyott, egyetlen kártyát nem talált meg, és a második IDE port mellett ott virított a sárga felkiáltójel. A kaput a hálózati kártya sikertelen telepítése tette be, ekkor már három napja csak órákat aludtam, biztos voltam benne, hogy kettőből két rossz PII-es alaplapunk van (hangsúlyozom: nem a Win98 hibája volt, ugyanezeket a komponenseket egy másik gépben gyönyörűen felismerte és bekonfigurálta), az egészből elegendő lett egy kicsit, és azon kezdtem gondolkodni, hogy vajon miről írhatnék sec-perc alatt két oldalt a kártyatesztek helyett.

számára, akik egy kártyával akarják megoldani a 2D és a 3D gyorsítást. Nem túl drága, kapható 4 és 8 megával, PCI és AGP kivitelben. A renderelt kép minősége (és sebessége) persze elmarad a

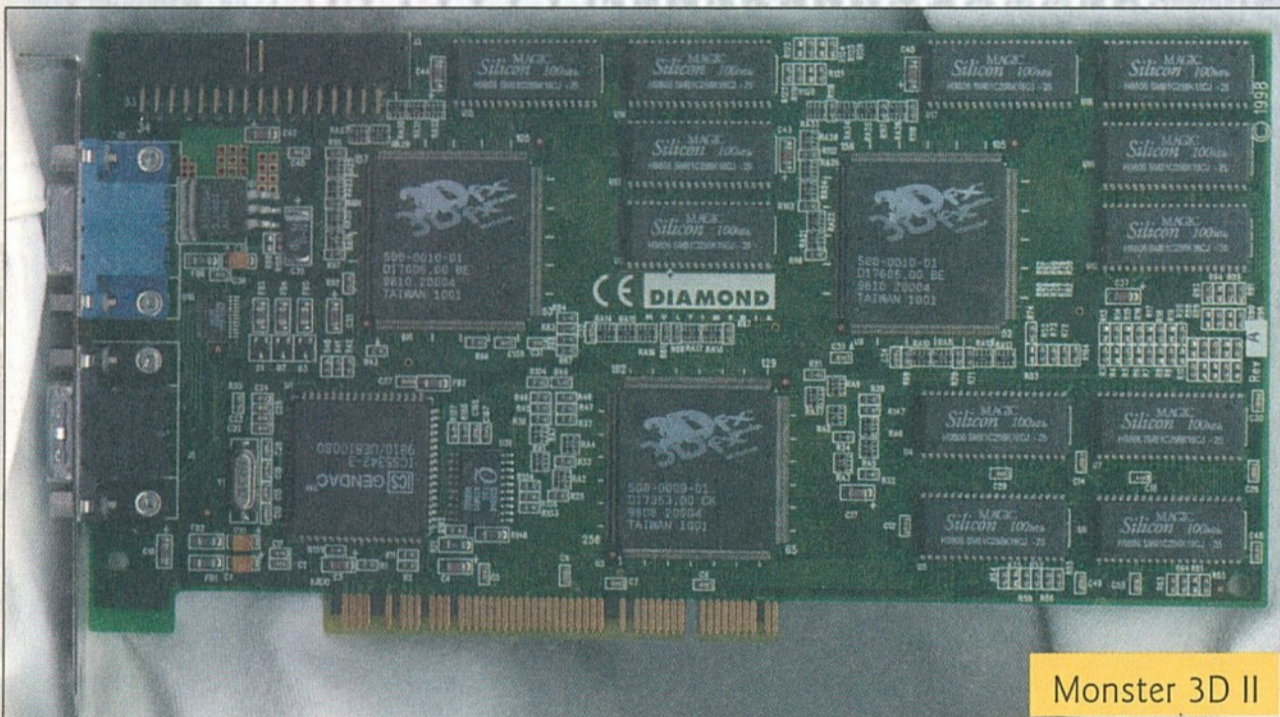


Voodoo-tól, ez különösen az Incomingban (valamiért összepötytyözi a háttérrel) és a Quake 2-ben látszik (nem tűnteti el olyan szépen a pixeleket). A Diamond Monster 3D-t senkinek nem kell bemutatni, talán a legnépszerűbb Voodoo alapú kártya itthon. Húszezer

hogy mélyenszántó tapasztalatokat szerezzünk. A Forsaken kivéve (amellyel szintén gondjaim támadtak kártyatámogatást illetően) minden játékban kiugróan sokkal gyorsabb volt, ahogy az a számokban is megmutatkozik. A képminőségről első ránézésre annyi mondható, hogy feltűnően élesek a kontúrok, és egyáltalán, sokkal szebbnek éreztem a grafikát, még ha nem is tudom megfogalmazni, hogy miért. Az Incomingban például a kilőtt rakéták füstje döbbenetesen részletes és élethű, és az amúgy is színorgiában úszó Forsaken még inkább élettel telibbnek tűnt.

Egyet megígérhetek, részemről a dolognak nincs vége. Vissza fogunk térni a témára, már csak azért is, mert sorban jönnek ki a nagyreményű, sokat ígérő chippek és kártyák, például az NVIDIA Riva ZX-e vagy a Matrox G200-as sorozata. Murphy pedig... bár ahogy a mondas tartja, ez a szép a számítástechnikában!

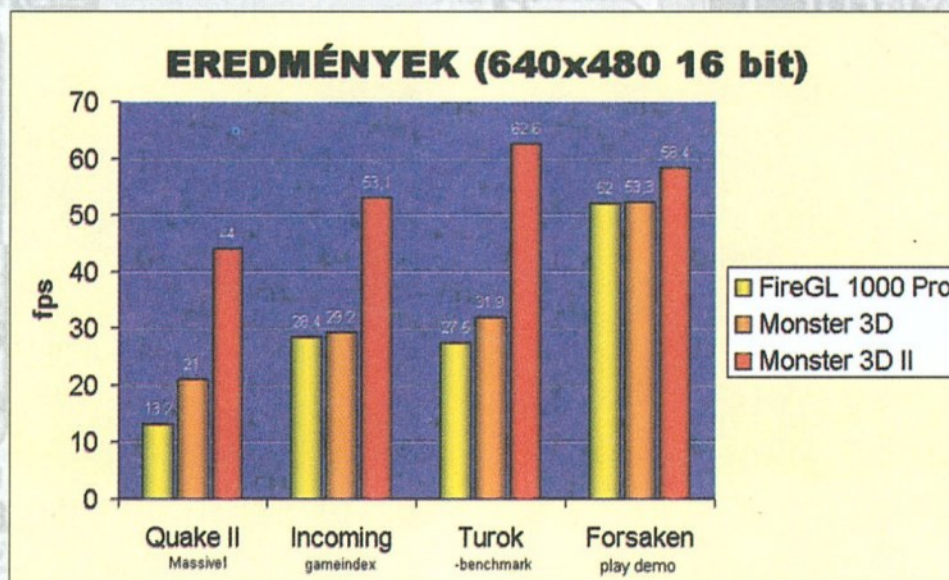
Köszönjük az Adria Computer (1148 Bp. Adria sétány 6., Tel.: 222-6164), a Pixel Multiméda, a Diamond hivatalos disztributorának (1088 Bp. Rákóczi út 13., Tel.: 266-6059) és az Intel Magyarország (1088 Bp. Rákóczi út 1-3., Tel.: 266-7770/691) segítségét.



Szerencsére bölcs és higgadt főnököm megoldotta a helyzetet: 2 másodperc alatt meggyőzött róla, hogy felejtsem el az AGP-s kártyát. Visszatértem tehát az eredeti Win95-ös konfigurációhoz, a PCI-os FireGL-hez, és elkezdtem mérni (végül is időhiány miatt csak négy játékkal teszteltünk). Sejtettem, hogy az eredmények elmaradnak a Tomnál látottaknál, de ez már nem zavart (egyrészt Tom kicsit átszerkesztette a régi méréseit 400-as PII-re, de két különböző helyen ugyanazzal a kártyával és játékkal két holokeyenest ellentétes eredmény publikál, szóval inkább hagyjuk), a számok egymáshoz viszonyítva úgyszólván sokkal többet mondanak, mint önmagukban.

Azt tapasztaltuk, hogy a Permedia 2-es alapú FireGL 1000 Pro remek választás azok

font körülírával ma már abszolút megfizethető, szinte minden játék támogatja, és az általa generált kép többnyire nagyon jó minőségű. Úgy gondolom viszont, hogy a Monster 3D II-t sokkal hosszabban kell majd tesztelni,



**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)**

# 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
CHEWY ESCAPE FROM F5	2990 Ft	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	2990 Ft
ALBION	2990 Ft	TOCA TOURING CAR	9990 Ft
THE SETTLERS	2990 Ft	FALLEN HEAVEN	2990 Ft
INCUBATION:		PETE SAMPRAS '97 TENNIS	8990 Ft
WILDERNESS MISSIONS	3990 Ft	JONAH LOMU RUGBY	8990 Ft
TOMB RAIDER	4300 Ft	CASPER JUNIOR ACTION	5990 Ft
OLYMPIC GAMES	3990 Ft	FIGHTING FORCE	9990 Ft
UNDER THE KILLING MOON	4000 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	DUKE NUKEM 3D	4990 Ft
DUKE NUKEM 3D	4990 Ft	FOOTBALL MASTERS '98	6990 Ft
DEATHTRAP DUNGEON	9990 Ft	AIR WARRIOR 2	2990 Ft
FLIGHT UNLIMITED II.	8990 Ft	GRAND THEFT AUTO	10990 Ft

## CD-ROM CSOMAGOK

INCUBATION PACK	7990 Ft	RESURRECTION PACK	6990 Ft
Incubation + Incubation mission disk		Quake, Malice for Quake, QZone	
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			
3 MEGA GAMES	6990 Ft		
Crusader: No Remorse, Wing Commander 4, Privateer 2			
TOWERS OF DARKNESS	5990 Ft		
Heretic, Hexen, Mission CD			
DOOM TRILOGY Doom, Doom II, Mission CD	5990 Ft		
BATTLE PACK Battle Isle 2, Battle Isle 3, Mission CD	5600 Ft		

## ÚJ MEGJELENÉSEK

GAME, NET & MATCH	9990 Ft
COLIN MCRAE RALLYE	
MICRO MACHINES V3	

## 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
SOUNDPOOL 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!

## 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



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

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

Hatalmas áreső  
50-10-90%

Hálózati játékok  
1 gépen

Csomagküldés

Folyamatos akciók

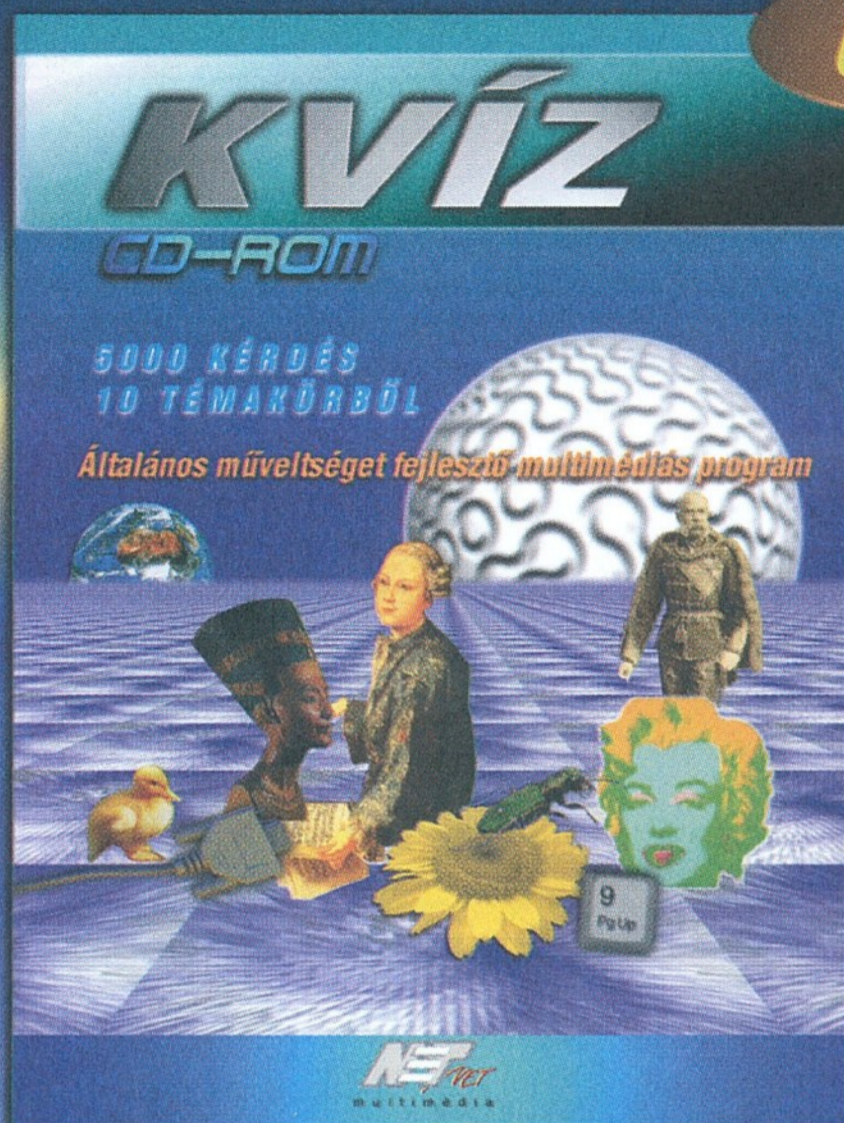
Internet

Már játszható WORLD CUP 98

# MULTIMÉDIA

## INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

ÚJ!



3790.-

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



**NET-VET**  
multimédia

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

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK



# Yamaha CS1x

## KÉK CSODA

*E havi szerencsés „nyertesünk” egy Yamaha CS1x. Kék színe is egyértelművé teszi, hogy ez a szint techno, rave és egyéb, hasonló stílusokban kápráztatja majd el a közönséget. Az ára is befér a „viszonylag olcsó” kategóriába, így hát itt a helye, a Házi Stúdióban!*

Régi vágyam vált valóra, amikor szobámban leülve kezeim közé kaparinthattam egy Yamaha CS1x-et. Emlékszem, a bemutatótérben is órákat tudtam volna állni előtte, csak sajnos az ilyen helyeken fél óra álldogálás után már leszakad az ember nyaka a sok lefelé nézéstől. Kék színe is mindig vonzott, és gondolom a techno-szerű zenék rajon-

house nélkülözhetetlen dallamkombinációira, természetesen tempót is lehet váltani. Kétféle lehetőség is nyílik a CS1x használatára. Az egyik a multi mode, ahol 16 MIDI csatornára állíthatunk be különféle XG hangokat. Az XG a Yamaha sajátos módon kifejlesztett hangszintára, ami teljesen kompatibilis a General MIDI-vel. A preset bankok összesen 480 hangszínt tartalmaznak,



gót is. A képekből is világosan látszik, hogy a Yamaha nagyon jó analóg külsőt épített a modellnek. Igazából pedig nem is analóg, és hangjai közül is csak néhány emlékeztet a régi 303-ra – bár úgysem ez lesz a lényeg, hiszen így is nagyon húzós a hangtára.

Digitális hangzás, analóg stílus és valós idejű vezérlés – ez jellemzi tömören a CS1x-et. A realtime controllerekkel (tekerőgombok) akár színpadon és stúdióban is kitűnően változtathatjuk a cutoff filtert, a rezonanciát, a felfutási- és a felengedési időt. Ezekon kívül még két különálló controller van, amihez a szint bármely funkcióját hozzá tudjuk rendelni. Saját arpeggiatorra van, amit ugyancsak kitűnően lehet használni. 30 féle közül válogathatunk, rátalálhatunk a techno és a

és 11 dobszettet. A hátrányuk csupán annyi, hogy ezek a hangok sírva elbújhatnak a másik mode-ban található performance hangok mögött, amelyekből viszont csak 128 preset és 128 user van. Ez még csak-csak elfogadható volna, de a gáz nem itt van. Sajna a performance hangokból egyszerre csak egyet lehet használni, mellette még maximum 12 XG hanggal – persze, csak ha élőben játszunk rajta.

MID-s használat során viszont amint performance mode-ra kapcsolunk, a többi MIDI csatorna információja vész el, és csak zongora hallható helyettük. De legalább vezérelhetjük szekvenszerről is valahogy, kár, hogy egyszerre csak


## Skywalker

egyed. Ezzel tehát a CS1x a stúdiós, profi kiegészítők szintjé közé írta be a nevét.

Van azért itt még jó pár olyan dolog, ami sokat javít a szint helyzetén: áttekinthetőség, egyszerű kezelhetőség. A menürendszere is nagyon egyszerű, ráadásul a jobb felső sarokban le is van rajzolva, így szinte gyerekjáték használni a CS1x-et. 11 féle zengető- és kórustípus, valamint 43 egyéb variációjú effekt is a kék dobozba van építve. A performance hangszínek sajátossága, hogy maximum 4 hangból állhatnak, melyeket a szint layereknek hív, ezeket egyenként is külön kezelhetjük. A billentyűzet mellett a hagyományos pitch bender mellett egy modulation kerék is található, amelyhez a menürendszer segítségével bármilyen funkciót hozzárendelhetünk.

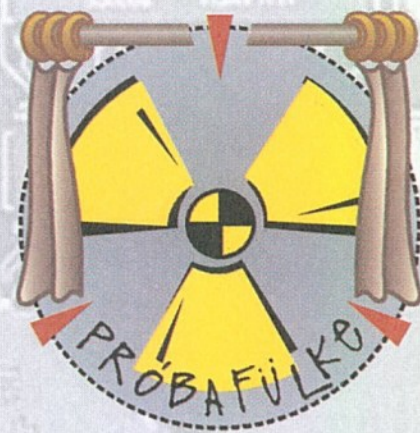
A CS1x nagyon jól használható szintetizátor, hátrányait leszámítva biztos még jobban hanyatt vágódnék tőle, bár így is nehéz lesz visszaadnom a gazdájának. Zenész DJ-knek, vagy olyanoknak, akik élőben is zenélnék hasonló hangszereken a színpadon, bátran merem ajánlani. Ára – szuper hangzása ellenére is – mindenkit elkápráztatott, amikor először tűnt fel a hangszerpiacon. Azóta nem sokat változott, most kb. 155-169 ezer forint körül lehet meg-



kapni. Nagyon sok akció volt/van/lesz még vele, úgyhogy érdemes kivárni a legjobb pillanatot. Magyarországi képviselője az Atlantis Yamaha. 



# Hang-kártyavár



## MALIBU & MONTEGO

*A Turtlebeach sohasem fogy ki az egzotikus hangkártyanevekből: a most vizsgáltak a Malibu és a Montego fantázianeveket kapták. A frissen kijött Montego ára képességeihez képest olcsónak mondható, ami eddig nem igazán volt elmondható erre a kategóriára.*

A Montegót főleg modern játékokhoz találták ki, mivel beépített 3D-s hangzása van, amit a szoftvercsomagban található Aureal 3D progival állíthatunk. Mindegyik típusú Windows-zal kompatibilis, beleértve a 98-at és az NT 5.0-át is. Egyetlen bibi van csak, mégpedig a DOS kompatibilitással. Adatai mind kitűnők: a jel/zaj szint 92 dB-nél jobb, ami már olyan csendes, hogy már szinte „hallani”. Ez természetesen sokkal jobb, mint a Blastereké vagy a GUS-oké. Full Duplexes, ami azt jelenti, hogy egy időben tud audiot lejátszani és felvenni. Egy 64-hangos feltölthető hullámtáblás szintetizátor is rejlik a sok jó tulajdonság között, ez a PC RAM-ját használja, egészen 4 MB-ig. Ezek mellett még 18 bites, és maximum 48 KHz a mintavételezési frekvenciája (DAT minőség – jobb, mint a CD!). Persze korántsem kell örülni, hiszen olyan számítógép is kell hozzá.

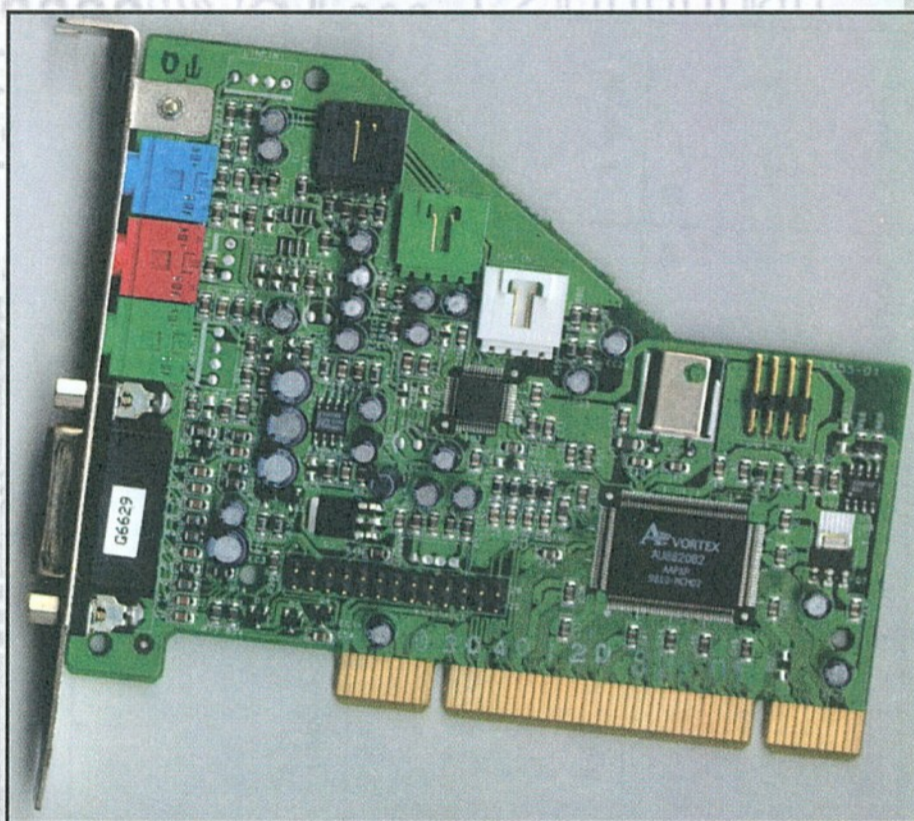
Mi legyen hát az első, amit beszerünk a Montegohoz? Egy minimum 75 MHz-es Pentium kell hozzá, de 200 MHz-es MMX proci az ajánlott. 16 MB RAM is kell, persze ha NT alatt vagyunk, akkor 32 a minimum. Szóval maximálisan jó működéshez azért már nem árt, ha van valamiféle erőmű otthon. És végül nem árt egy üres PCI slot sem. Az installálása elvileg egyszerű lenne, hiszen Plug & Play, de nálam ez nem egészen így sikeredett. Egy mezei SB16 volt a gépemben, de eme különleges alkalomra ki is szedtem, sőt, még a drivereket is kiiktattam. Újraindítás, kártya bent, CD bent, „New hardware found”. Gondoltam, hogy ez gyorsan fog menni, mert kérte a telepítő lemezt. Kár, hogy a gyári CD-n nem ismerte fel a drivereket, de azért minden megoldódott, szerencsére.

Hasonló problémák merültek fel a Malibu Surround 64-nél, de azok is megoldódtak, csak a MIDI Out-nál voltak még bajok (például nem működött). De ez nem jelent semmit, lehet, hogy csak a vindóz kilencvenöt, én meg egy híján húsz.

A Malibu egyébként jóval régebbi, mint mostani társa, azt hiszem, már tavaly megjelent a piacon. Még nem PCI-os, így egy sima ISA slotba kell belenyomni. Ehhez képest néhány dologban felülmúlja utódját: van digitális ki- és bemenete, ami meglehetősen ritka dolog a hasonló kategóriájú hangkártyák körében. Egy Kurzweil MIDI szintetizátor van a kártyára integrálva, ami felülmúlja az összes többi hangkártya hangzását. Ehhez képest sokkal kisebb a hardware igénye: 486 DX2-66, 8 mega RAM. A Montegon talált Aureal 3D-t valószínűleg most fejleszthette ki a Turtle Beach, mert ez a kártya „csak” Surround hatásra képes, és a másikkal ellentétben 16 bites. A különleges hangzását a VSL technológiának köszönheti, aminek a titka az, hogy a Malibu szintetizátora két részből áll. Amikor egy program megszólaltat ezen keresztül egy hangot, akkor a szinti másik része is felhangzik, egyszóval minden hangot duplán játszik!

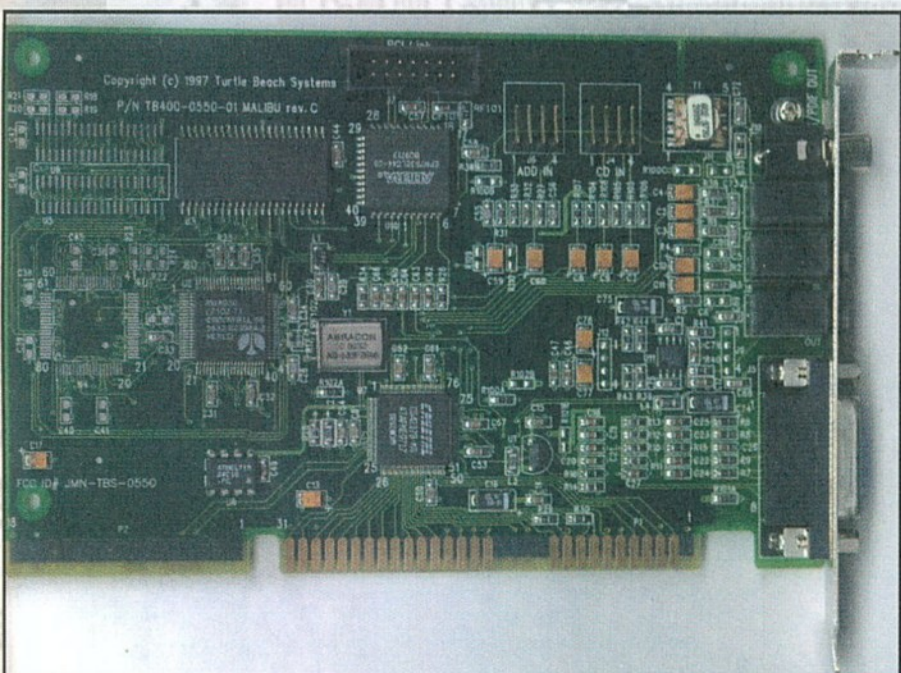
Mindkét hangkártyához ugyanolyan szoftvercsomag jár, persze a 3D és Surround hatások ablaka különbözik a már említett okokból kifolyólag. A Voyetrának köszönhetően meglehetősen színvonalas programokat adnak a Turtle Beach hangkártyákhoz. MIDI lejátszásra és felvételre való a Voyetra MIDI Orchestrator Plus. Megjelenése kísértetiesen emlékeztet a Cubase felületére. Igaz, sokkal kevesebb funkcióval lett ellátva, de aki a hangkártya hangjaival szeretne ze-

nélni, annak bőségesen elég lesz ez is. Nekem nagyon tetszett az AudioStation 2, ami tulajdonképpen egy keverőnek, egy WAV-, egy MIDI- és egy CD lejátszó-nak a rackesített változata. A lehetőségeiben nincs semmi átlagon felüli, viszont nagyon jól néz ki. Wave jellegű hangok editálására szolgál az AudioView. Több funkcióval látták el, mint például a Sound Blasterekhez járó WaveStudiót, de azért a Sound Forge-hoz nem lehet hasonlítani. A MIDI Orchestrator a kártya csator-



nának beállítására szolgál, de lehet vele lejátszani és felvenni is MIDI-t. A Jam Grid egy interaktív MIDI zeneszerkesztő, el lehet vele játszogatni, érdemes ötleteket meríteni belőle, de nem igazán komoly használatra lett kitalálva. A Say It! tulajdonképpen egy egyszerű wave player és recorder egyben, az Audio Calendar pedig egy ötletes, jól használható kalendárium, jó szolgálatot tehet olyanoknak, akik egész nap egy számítógép előtt ülnek. A beállított figyelmeztetéshez tetszőlegesen rendelhetünk audio állományokat.

Nos, mára ennyit a Turtle Beach-ről és hangkártyáiról. Egyéni véleményem szerint mostanság ezek a kártyák a legjobbak a kategóriájukban. És nem is drágák különösebben, ha igényes zenét akarsz hallani a PC-dből, érdemes beruházni.



MALIBU: 17 500 FT + ÁFA  
MONTEGO: 32 000 FT + ÁFA

IGAZI HANGKÁRTYÁK: HA „SZONY-LASZTERED” VAN, ITT AZ IDŐ LECSE-RÉLNI

TURTLE BEACH  
AMECON KFT  
TEL.: 309-0044

MALIBU ÉS MONTEGO

MÉLYVÍZ  
TESZT

45



# Force Feedback

## MICROSOFT JOYSTICKOK

Schuerue

Mikor is jöttek az első hírek a force feedback bot- és egyéb kormányokról? Kis híján egy éve tudósítottunk a CeBIT-en látott, kipróbált mintadarabokról. Végre megérkezett az MS SideWinder Force Feedback Pro, testvérkéjével, a SideWinder Precision Pro-val – ez utóbbi még „erő visszacsatolás” nélküli.

Vegyük először a Precision Pro-t: a kényelmes, csuklótámasszal felszerelt, kézformához igazított (ennek köszönhetően jobbkezes kialakítású) karon a négy gomb mellett a nézetváltó kapcsoló is fellelhető – a joy külseje teljes egészében műanyag. A szokásos előre-hátra és jobbra-balra döntés mellett a kart el is lehet tekerni, ez a rudder controlnak felel meg. Az elsődleges tűz kivételével mindegyik gombot a kar tetejére rendezték, azaz mindet hüvelykujjával kezeli a játékos. A programok hangolásánál figyelni kell, hogy egyszerre csak egyet tud ezekből lenyomva tartani. Széles talpazatán egy forgó félgömb formájában tolóerő szabályzót, négy további gombot és egy speciális ötödiket, egy funkcióváltót helyeztek el. Nagy „talpának” köszönhetően nem szükséges az asztalhoz rögzíteni, anélkül is biztosan áll. Pontosságára nem nagyon lehet panasz, mivel az elmozdulás érzékelése nem potméteres, hanem infravörös-optikai technikával lett megoldva, ami nemcsak finomabb érzékelést tesz lehetővé, de nem is kopik.

Beállító programjában megadható, hogy ThrustMaster vagy CH FlightStick Pro módjára üzemeljen. A program azonban nemcsak erre való: a system tray-be is beülő Profile Activatorban a gombokhoz billentyűleütéseket rendelhetünk, s nemcsak a talpazati plusz négy gombra, de a tűzgombokra is programozhatunk funkciókat. Joyunk megkülönbözteti a Shifttel és az anélkül lenyomott gombok funkcióit, magyarul az összes tárolható billentyűkombináció nem nyolc, hanem tizenhat.

Programozása végtelenül egyszerű, a kívánt gombra rábökve meg lehet adni a funkció nevét, s a Record gomb lenyomása után bejegyzik magának a leütött billentyűsört, megkülönböztetve az egyszerre és az egy-

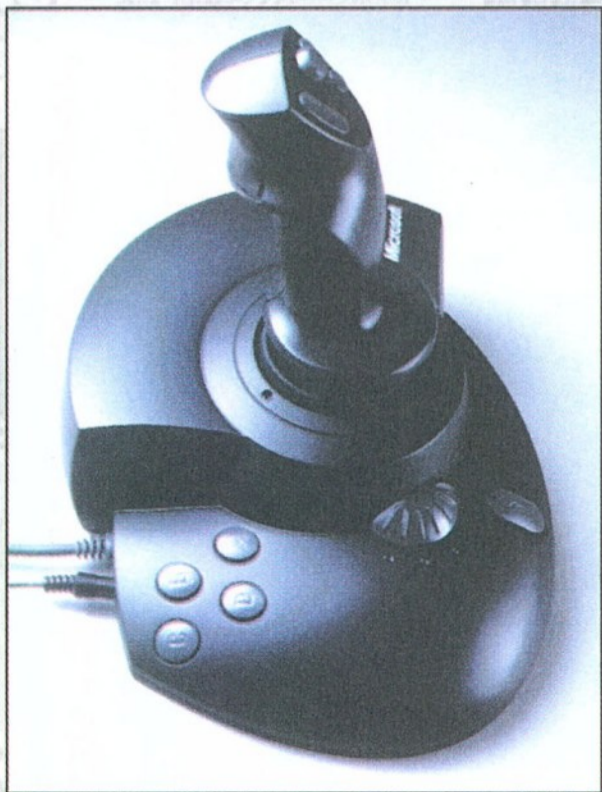


más után megnyomott gombokat. Ezeket a beállításokat lemezre is lehet menteni, hogy bármikor visszaállítható, módosítható legyen.

A Force Feedbackes változat formai kialakítását tekintve mindössze annyiban tér el a Precision Pro-tól, hogy talpazata jóval vaskosabb, a kiugró ívben helyezkednek el a kart rángató szervók és a vezérlő-elektronika. Programozhatósága is teljesen azonos a kistestvérével, a négy irány, a tolóerő szabályzó és a rudder mellett itt is nyolc gombra, a funkcióváltó segítségével tizenhat beállítást megadni. A force feedback működése igen érdekes élmény, a játékok ugyanis a DirectX-en keresztül mindenféle rántás és rezgés keltésére utasítást tudnak adni. Shadows of the Empire-ben például kissé megrázkódik a kar, ha találatot kap a hősikló, ha a földhöz veri magát, akkor már nagyobb ugrik, ha

pedig éppen tűzgolyóvá avanzsál a játékos, akkor úgy dobálja magát, mint a vadló első lovasával a hátán. Féllelmetes élmény az MDK-ban, hogy megugrik a fegyver minden egyen lövésre, futás közben pedig finoman illeg jobbra-balra a kar. Hosszan lehetne még ragozni, hogy egyes játékoknál mit is művel a kormány, de ez csak attól függ, hogy a programozók mit találnak ki. A mozgatósi lehetőségeket jól példázza a joy saját teszt-programja, ahol a láncfűrészről a gattling gépágyún és a felugráson át, a dízelmotor alapjáratáig számtalan mozdat és eszköz keltette rezgés megérezhető.

Összehasonlíthatatlanul nagyobb valóságélményt biztosít a mozgolódó kar, tényleg érezhető a környezet minden rezdülése. Biztos, hogy a játékfejlesztők nem hagyják ki ezt a valóban forradalmi újdonságot további terveikből, remélem, a régebbi programokhoz dőlnek majd a patch-ek. Ami pedig az autóversenyek szerelmeit illeti, biztos vagyok benne, hogy Chaos remek hírekkel jön majd vissza az E3-ról – állítólag 2-3 héten belül kapni lehet például az Actlabs force feedback-es kormányát. **PC-X**



## Computer Lord

Bp., XIV. ker Nagy Lajos kir. útja 121-123.  
Tel.: 222-12-70 / (30) 22-57-54

**Konfigurációk 2 órán belül  
tesztelt alkatrészekből!**

**P120-tól a Pentium II-ig !**

**GARANTÁLTAN  
A LEGJOBB  
ÁRAKON!**

# Cyberstuff



## 3D SZEMÜVEG ÉS TALPNÉLKÜLI JOYSTICK Schuerue

Az IFABO-n sétálgatva belebotlottam egy táskába, melyen hivalkodó feliratok hirdették, hogy tartalma egy 3D szemüveg és hozzá való joystick, valamint hogy hamisítatlan cyber stuffal kerültem szembe. A forgalmazó készségesen kölcsönözte tesztelésre a valóban CyberStuff által gyártott speciális eszközöket.

A táskát kinyitva leírások és két CD alól három kütyü került elő. A legkisebb egy elosztó erősítő, ami a gép és a sisak közötti kapcsolatot teremti meg. Egyik kivezetését a VGA kártya kimenete és a monitor csatlakozója közé kell csatlakoztatni, míg a másik a hangkártyába való. A dobozon két sisak (azaz két szemüveg és fejhallgató), valamint egy aktív hangszóró számára kialakított aljzat található. A ki-be kapcsoló mellett egy, a sisakok szinkronizálását váltó gombot és a fejhallgatók

ron felváltva jelenik meg a jobb és a bal szem számára készült kép, a szemüvegnek pedig az ellenkező üvege átlátszatlaná (pontosabban nagyon sötétté) változik, így mindig az a szem látja csak a monitort, amelyiknek a képet szánják.

A 3D képet a játékos agya alakítja ki, a váltakozást igen gyors folyamatát mozgóképnek látva. Ennek a 3D képalkotási módszernek előnyei az olcsó kivitelezhetőség és a megbízhatóság, valamint, hogy a képfelbontás csak a program és az azt futtató számítógép konfiguráció függvénye. Hátránya, hogy csak a monitorra nézve működik a dolog, nincs szabad fejmozgás, mint a saját megjelenítővel rendelkező megoldásoknál. Az is cikis, hogy mindenképpen interlaced kép keletkezik, ami erősen fárasztja a szemet. Hasonlóan az összes VR és 3D eszközhöz, ez a sisak is csak azokkal a programokkal használható, melyek támogatják, illetve azokkal, melyet a gyártó által adott patch-ekkel erre rá lehet bírni.

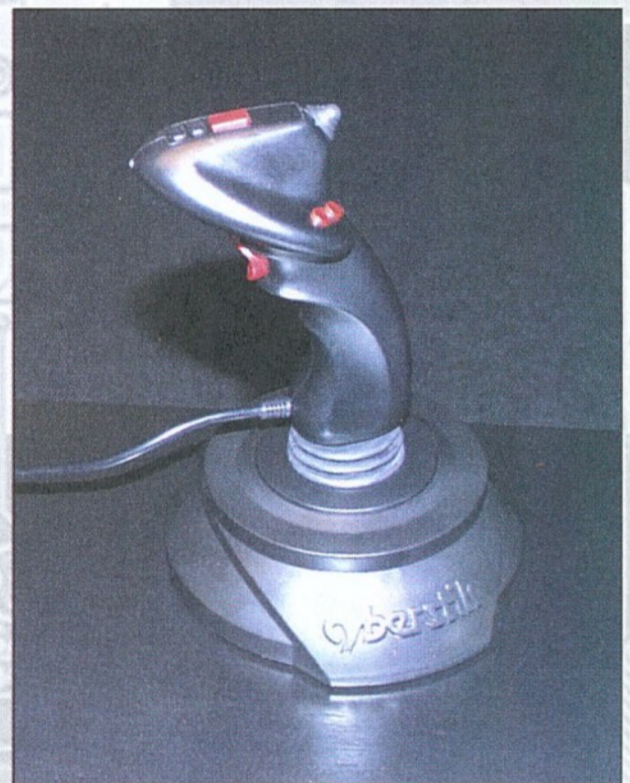
A kit másik fő eleme, a joystick, igen extrém jószág. A kicsomagolás során az első pillanatban azt hittem, hogy valami gyári hibás csomagot sikerült kikapni, mert a bot egyszerűen lecsúszott a talpról, és a kezemben maradt. Rémületem elmúltával feltűnt, hogy ennek így kell lennie, a kábel nem a talpból, hanem a bot aljából kigyózik elő. Fergeteges sebességgel kötöttük be a klub egyik gépének game portjára (máshova nem is kell csatlakoztatni), majd az állalinkat keresgéltek a padlózaton. Előre-hátra és jobbra-balra kitérés megadásához csak meg kell dönteni a kezünkben szorongatott kart, ami nemcsak azt érzékeli, hogy melyik irányba, hanem azt is, hogy

mennyire lett megdöntve. Mindezt úgy, hogy levegőben lóg, az érzékelők a függőlegestől való eltérésből számítják ki az értékeket. Egyébként két üzemmódban képes dolgozni, a PC-n megszokott analóg joyként (vagyis a kitérés mértékét is megadva), illetve digitális botként is (csak azt jelzi, hogy merre lett



hangerejét állító potmétert lehet találni. A beépített erősítő és szemüveg vezérlő elektronika áramellátását egy 9V-os elem biztosítja.

A sisaknak definiált egység egy műanyag pántokból álló váz, amelyre szemüvegszerű szerkezet és egy fejhallgató van erősítve – elég tág határok között szabályozható a mérete, mégis biztonságosan rögzíthető a hátsó szorítócsavar segítségével. Audio része különlegeset nem jelent, az átlagosnál jobb minőségű fejhallgató, érdekessége, hogy kábele olyan hosszú, hogy ha kibontanánk a már gyárilag rajta lévő kötegelést, akkor simán le lehet vinni a szemetet egy harmadik emeleti lakásból fejünkön a fülessel, és még csak meg sem feszülne a zsinór ☺. A szemüveg rész, ami a lovagkori sisakrostélyok módjára felhajtható anélkül, hogy a sisakot mozgatni kellene, nem más, mint két nagyméretű LCD panel. Működési elve igen egyszerű, a monito-



mezdöntve). Az érzékelés finomságára jellemző, hogy csak némi gyakorlás után sikerült nyugalmi helyzetben tartani, magyarul az első időkben a játékoknál érdemes a joystick érzékenységét jelentősen visszavenni, elkerülendő az apróbb kézremegésekből származó ide-oda csúszkálást. A talpazatra csak konzervatív játékosok esetében és a használaton kívüli tárolásnál van szükség.

Markolatának formai kialakítása kétkezes használatot tesz lehetővé, az első két tűzgomb a mutatóujj hatáskörébe tartozik, a hármas és négyes viszont a felső rész mindkét oldalán megtalálható, a jobb vagy bal kéz hüvelykujjának közelében. S ha mindez nem lenne elég, a módváltó mellett a bot tetején egy view switch is fellelhető. Egyetlen kérdés merült csak fel bennem: ezt a ki-mondottan a szoba közepén, VR sisakban jobbra-balra forgó játékosok kezébe való joyt miért egy 3D szemüveg mellé csomagolják, amit az asztalnál ülve, a monitort bámulva lehet használni?

Ára: 49.900 Ft.



**SZEMÜVEG, AMELYEN ÁT NÉZVE 3D-BEN LÁTOD A MONITOR KÉPÉT – PLUSZ EGY JOY**

ÉRDEKES ÉS MEGFIZETHETŐ ALTERNATÍVA 3D JÁTÉKOKHOZ

CYBERSTUFF  
AUTOMEX KFT  
TEL.: 461-5700

CYBERPACK

MÉLYVÍZ  
TESZT

47



# Prima Gaba

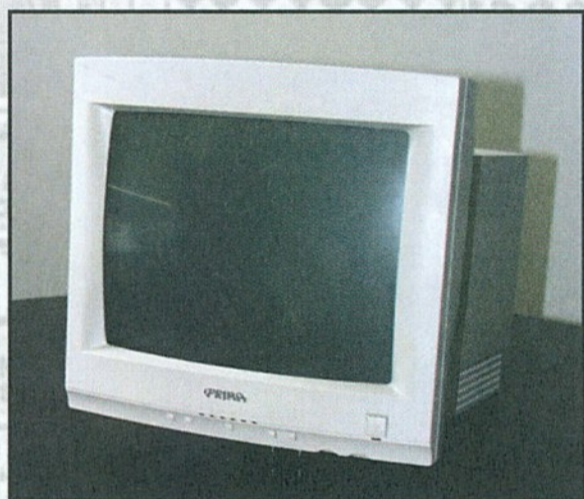
## ÁRHÁBORÚ MONITORFRONTON

A monitor a PC igen fontos alkatrésze, különösen azokban az esetekben, ahol a felhasználó hosszabb időn keresztül mereszti rá szemeit. Arról már nem is beszélve, hogy hiába a nagy tudású, szupergyors, csoda videó kártya, ha a monitor torz képe, rossz színei tönkreteszik a látványt. Az igényeket és anyagi lehetőségeket összehangolni azonban igen nehéz feladat.

**O**lcsó húsnak híg a leve, tartja a közmondás, valami hasonló miatt ódzkodunk az olcsó hardware-től. A minket meglátogató két monitor esetében kellemes csalódás lett osztályrészsünk. Nem kiugró tudású, extrém igénybevételre kitálat csodák, de otthoni, irodai használatra alkalmasak, áruk pedig kellemesen alacsony.

### Prima 14Z

Egyszerű házba épített, domború képcsővel szerelt típus, az utóbbi jellemzőből adódóan a valós képméret, pontosabban az élvezhető maximális kép mérete in-



kább 13, semmint 14 hüvelyk. A kép nagyobbra is kihúzható ugyan, de ekkor a sarkokban már kilóg a látható felületről. Talán mondani sem kellene, hogy van energiatakarékos üzemmódja. Amennyiben nem kap szinkronjelet a VGA kártyától, egy figyelőáramkör kivételével szinte teljes egészében kikapcsol. Kezelése vegyes, a fényerő és kontraszt állítása külön forgatható potméterrel, egyéb beállítási funkciói pedig digitálisan szabályozhatók. Az említett „egyéb beállítási funkciók” meglepően sokfélék egy 14"-os monitorhoz viszonyítva. Nemcsak a kép szélességét és magasságát, a vízszintes és függőleges pozícióját lehet állítani, de lehetőség van a hordó és a paralelogramma torzítás korrigálására is. Azt, hogy éppen melyik állítási lehetőségre vonatkoznak a változtatások, egy egyszerű ledsonon követhetjük nyomon. Egy degauss, azaz lemágnesező billentyű is helyet kapott előlapján. Maximális frissítési frekvenciája 800x600-as felbontásig 75Hz, 1024x768-ban már csak 70Hz-cel hajthatjuk, míg a maximális felbontását, 1280x1024-et, ami egy 14"-os monitornál már extrém nagy szám, csak interlaced üzemmódban lehet használni, de ez ilyen

kis képméret mellett már nagyon szembántó. Érdekesége, hogy a túl magas frissítési frekvenciát egyáltalán nem jeleníti meg, a borzalmas, össze-vissza rohangáló csíkok helyett (ami a monitor elektronikájának sem tesz jót) kikapcsolja a képernyőt.

### Gaba 15

Formai kialakítását tekintve a célszerűség volt az elsődleges szempont. Kétféle változatban létezik, tesztelezésre a „special” változatot kaptuk, melyen két oldalt csavarmentek találhatóak a hangszórók felerősítéséhez, amik csak opcionális kiegészítők, senki ne keresse a dobozban. Képernyője sarkított, szintén képes energiatakarékos módra váltani, talán éppen ezért a főkapcsoló nem is előlapján, hanem hátul, a tápcsatlakozó mellett kapott helyet. Szabályozási lehetőségeit tekintve hasonlít a Prima-ra, a fényerő és kontraszt analóg, minden más digitális. Utóbbival a kép szélességét és magasságát, vízszintes és függőleges pozíciójának állítását, a hordó és a paralelogramma torzítás korrigálását, valamint a degauss és reset funkciókat előre-hátra léptetéssel lehet kiválasztani, az aktuálisat egy dupla ledsoron követhetjük. Színek hangolására sajnos nem ad lehetőséget a készülék, bár ez a 15"-os kategóriában nem is általánosnak mondható szolgáltatás. Maximális felbontása 1280x1024, melyen 60Hz frissítési frekvenciával képes üzemelni, bár ezt a felbontást én még ehhez a képmérethez is túl nagyknak érzem, 1024x768-on (itt már az apró rész-

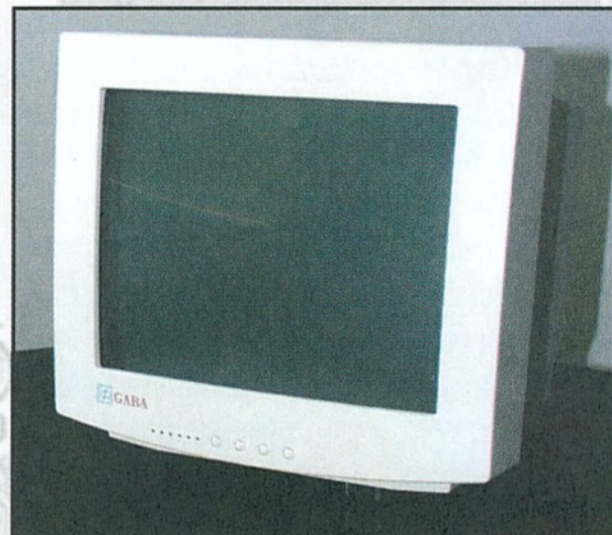
PRIMA 14": 26 400 FT +ÁFA  
GABA 15": 37 000 FT +ÁFA

OLCSÓ MONITOROK OTTHONI HASZNÁLATRA, DIGITÁLIS KEZELŐSZERVEKSEL

GABA COMPUTER  
TEL.: 270-2646

PRIMA ÉS GABA

## Schuerue



letek is elég nagyok) a 75Hz-es frissítéssel is működik, így még hosszabb munka vagy játék során sem fárasztó a szemnek. 800x600-as és kisebb felbontásoknál pedig 85Hz-el is meghajtható.

Otthoni felhasználók számára (már ha nem CAD tervező az illető), és irodai feladatok ellátására használt számítógépek mellé tudásukban megfelelő készülékek, igen vonzó áron. Megfontolásra érdemes alternatíva egy esetleges beszerzéskor. **PC-X**

## Csak Turtle Beach lehet



PCI busz  
10 Mb Sampling  
SRS Surround  
DLS szinti  
48 KHz mintavétel

64 hang polifónia  
Kurzweil szinti  
4 Mb hangminta  
digitális kimenet  
SRS Surround sound  
S/PDIF digitális kimenet  
VLS Sound Mapping  
SRS Surround hang



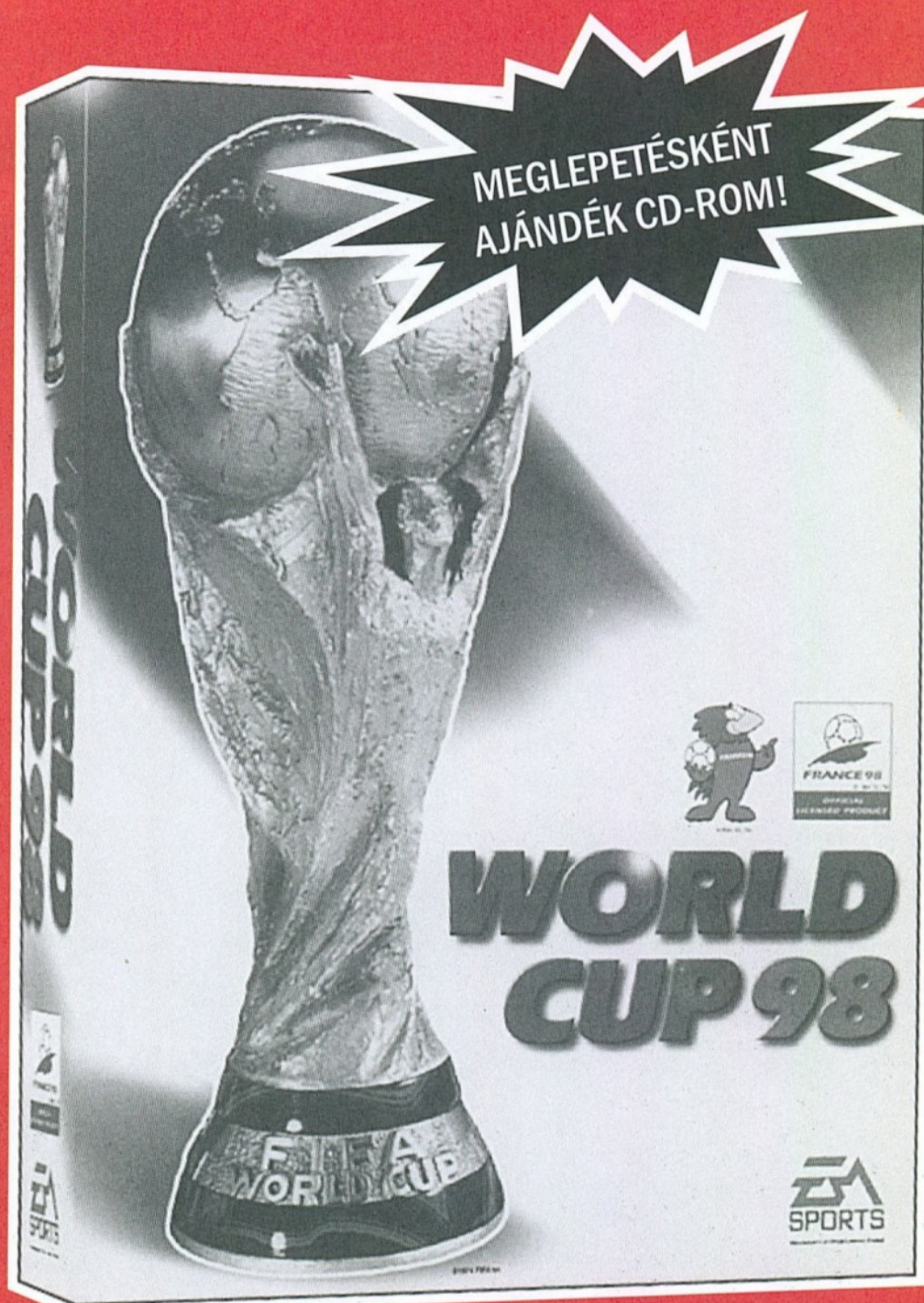
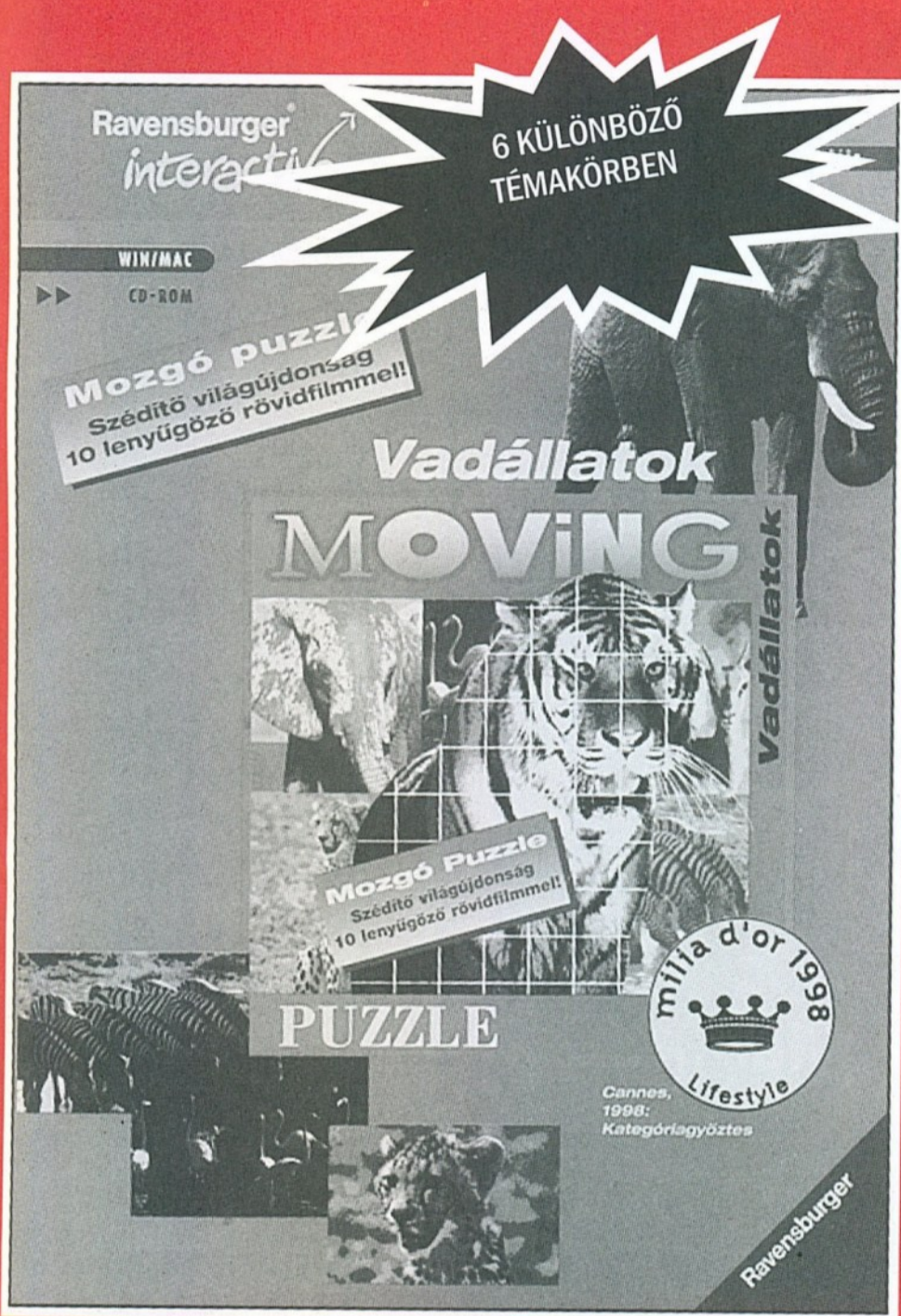
Turtle Beach

## AMECON Inc.

Bp. 1112 Brassó u. 83-85  
Tel/fax: 309-0044/45  
amecon@westel900.net



# Na, gyerünk.



# 2990.- - 10990.-

VIDEO PUZZLE

WORLD CUP '98

**Europark Kispest**

1191 Budapest, Üllői út 201-231.

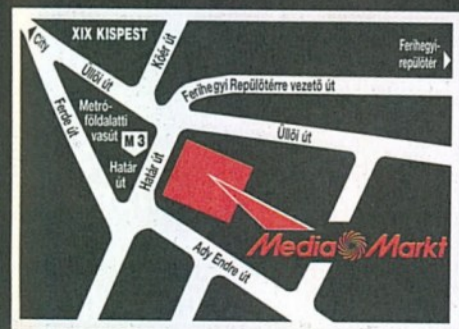
Tel. 347-1650, Fax: 347-1651

**Nyitva tartás:**

Hétfő-Szombat 9.00 - 20.00

Vasárnap 9.00 - 18.00

Áraink az ÁFA-t  
tartalmazzák.



# Media Markt

Mi más.



# AZ **X**-AKTÁK™...

Most már nem csak filmen, hanem számítógépen is találkozhatsz kedvenceiddel!

**X-Files: Unrestricted Access**

és

**X-Files: The Game**

A két számítógépes játék nem csupán az X-Akták rajongóihoz szól, hanem mindenki számára kellemes szórakozást nyújt!

Fantasztikus **X**-Files játék az

**ECOBIT**®

szervezésében!

A júniusi PC GURUBAN megtalálod az FBI igazolványod, amelynek belsejébe egy kirakós játékot rejtettünk!

Gyűjtsd össze a X-Files kirakós játék darabjait az alábbi üzletekből, a kész képet hozd el központi üzletünkbe (Bp. Wesselényi u. 25.)

és mi ajándékkal kedveskedünk neked!

Részt veszel a játék végi nyeréménysorsoláson is, ahol értékes Electronic Arts ajándékokat nyerhetsz!

Base Software Discount  
1072 Dob u. 45.

Mediamarkt  
Europark

EcoBIT Pólus Center  
Market street 381.

Virtual World - Újlaki Üzletház  
1036. Bp. Bécsi út 34-36.

Automex Kft.  
1077. Bp. Wesselényi u. 21.

CD Galaxis  
1114. Bp. Vásárhelyi Pál u. 8.

576 Kbyte (Comgame Kft.)  
1137. Bp. Pozsonyi út 14.

JÁTÉK BOX  
Duna Plaza



ELECTRONIC ARTS™

A X-Files játékokat Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője! Az X-Files nevek és logók a Fox Interactive tulajdonában lévő bejegyzett márkanévvel! Az Electronic Arts logó és név Electronic Arts tulajdona és bejegyzett védjegy!

Vásárolj a

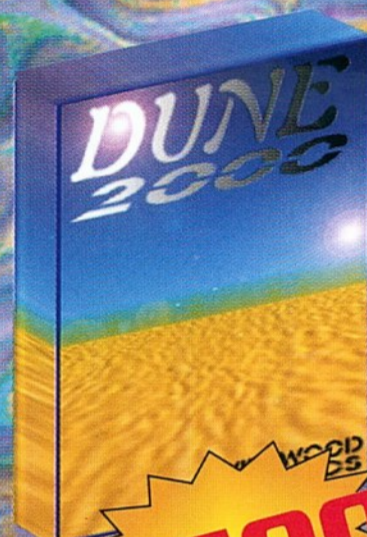
**LEGJOBB  
ÁRAKON!**



**6.900,-**



**8.400,-**



**9.700,-**



**6.800,-**

**További fantasztikus áraink:**

3D Ultra Pinball 3	8892	9880	Eraser	4392	4880	J. Nicklaus 4, IM1A2 Abrams,	8892	9880	Ski Racing	8892	9880
3rd Millennium	8892	9880	Extreme Assault	8091	8990	Master of Orion 2, Sim City 2000	8892	9880	Sonic	6993	7770
Ace Ventura	8892	9880	F1 Racing (Ubisoft)	8892	9880	Mechwarrior 2, Return to Zork,	8892	9880	Star General	6993	7770
Actua Soccer 2	8892	9880	F22 Air Dominance Fighter	8892	9880	Screamer 2, Atari	8892	9880	Steel Panthers 3	8892	9880
Age of Empires	11592	12880	F22 Lightning	8091	8990	Megashpek	5391	5990	SU-27 Flanker	6993	7770
Aftershock	4392	4880	Failout	8820	9800	Actua Soccer, Chaos Overlords,	8892	9880	Test Drive 4	8892	9880
Armored Fleet 2	8892	9880	Final Liberation	8892	9880	Comanche, Fantasy General,	8892	9880	Test Drive Off Road	8892	9880
Balance of Power			Flight Unlimited 2	8892	9880	Magic Carpet 2, Terranova	8892	9880	Taxi Murphy - Overseer	10683	11870
(X-Wing vs. T.F. Mission.)	6391	6990	Fifa Soccer '98	8892	9880	Monkey Island 3	8892	9880	The Gene Machine	4392	4880
Battlepire	10683	11870	G-Police	8892	9880	Moto Racer	8892	9880	TOCA Touring Car	8892	9880
Battlezone	8892	9880	Grand Theft Auto	10683	11870	NBA Live '98	8892	9880	Tomb Raider 2	8892	9880
Beasts & Bumpkins	8091	8990	Hexon 2	8091	8990	NHL Hockey '98	8892	9880	Tone Rebellion	8892	9880
Black Dahlia	10683	11870	Huplókák Törplókák	6291	6990	Nuclear Strike	8892	9880	Total Annihilation	8892	9880
Blade Runner	8892	9880	I-War	8892	9880	Oddworld	10683	11870	Turok	8892	9880
Blood Omen - Legacy of Kain	8892	9880	IF22 Raptor	8091	8990	Pacific General	8892	9880	UBIK	7920	8800
Carnageddon	8892	9880	Ignition	8091	8990	Pandemonium 2	8892	9880	Ultimate Race Pro	8892	9880
Carnageddon Level Pack	4392	4880	Imperialism	8892	9880	Panzer General 2	8892	9880	Uprising	8892	9880
Carnageddon Split Pack	5391	5990	Incubation	8892	9880	Phantasmagoria	5291	5990	Versailles	6993	7770
Chasm the Rift	8892	9880	Jedi Knight (Dark Forces 2)	8892	9880	Postal	8892	9880	Virtua Cop 2	10683	11870
Civilization 2	8892	9880	Jedi Knight - Mysteries of Sith	6291	6990	Pro Pilot	8892	9880	Virtua Fighter 2	8892	9880
Comanche 3	8892	9880	Journeyman Project 3			Quake Mission Pack I	4392	4880	Warlords 3	8892	9880
Command & Conquer WIN 95	8892	9880	- Legacy of Time	10683	11870	Quake Mission Pack II	4392	4880	Warwind 2	8892	9880
C&C - Sole Survivor	8892	9880	Lands of Lore 2	8892	9880	Rebellion	8820	9800	Wing Commander - Prophecy	8892	9880
Conquest Earth	8892	9880	Longbow 2	8892	9880	Red Alert - Aftermath	5391	5990	Wizardry Nemesis	6993	7770
Constructor	8892	9880	Lords of Magic	8892	9880	Red Alert - Counterstrike	4392	4880	X-Wing vs. Tie Fighter	8892	9880
Croc	7920	8800	LucasArts Archives 2	10683	11870	Red Baron 2	8892	9880	Zork - Grand Inquisitor	10683	11870
Cyberia 2	4392	4880	Rebel Assault 1,2, TIE Fighter Coll.,			Redneck Rampage	6993	7770			
Cyberstorm	4392	4880	Dark Forces s., Making Magic			Resident Evil	8892	9880			
Dark Earth	8892	9880	LucasArts Archives 3	10683	11870	Screamer Rally	8892	9880			
Dark Omen	8892	9880	The Dig, Afterlife, Full Throttle,			Settlers 2 Gold Edition	8892	9880			
Dark Reign	8091	8990	Monkey Island 1,2, Dark Forces			Seven Kingdoms	8892	9880			
Diablo	8892	9880	Luis - The Sexy Empire	8892	9880	Shadow Warrior	8892	9880			
Diablo - Hellfire	8291	6990	Magic the G.			Shadows of the Empire	8892	9880			
Die by the Sword	10683	11870	- Spells of the Ancients	6291	6990	Shivers 2	8091	8990			
Dreams to Reality	8892	9880	Man in Black	8091	8990	Sid Meier's Gettysburg	8892	9880			
Duke 3D - Atomic Edition	8892	9880	Megapak 8	8892	9880	Silent Thunder	6993	7770			
Dungeon Keeper	8091	8990	Broken Sword, Deadly Games,			Silent Steel	6993	7770			

Ahol mindezt megkapod:

**VIRTUAL WORLD Kft.**

Alfa CD Shop  
1148 Budapest,  
Örs vezér tér  
23. üzlet  
Tel.: 06-20 724-717

Átrium Mozi  
1024 Budapest,  
Margit krt. 55.  
Tel.: 316-0186

Újpesti Áruház  
1041 Budapest,  
István u. 10.  
Tel.: 169-5155/61

Újlaki Üzletház  
I. emelet  
1036 Budapest,  
Bécsi út 34-36.  
Tel.: 250-5200/122

# WORLD CUP 98

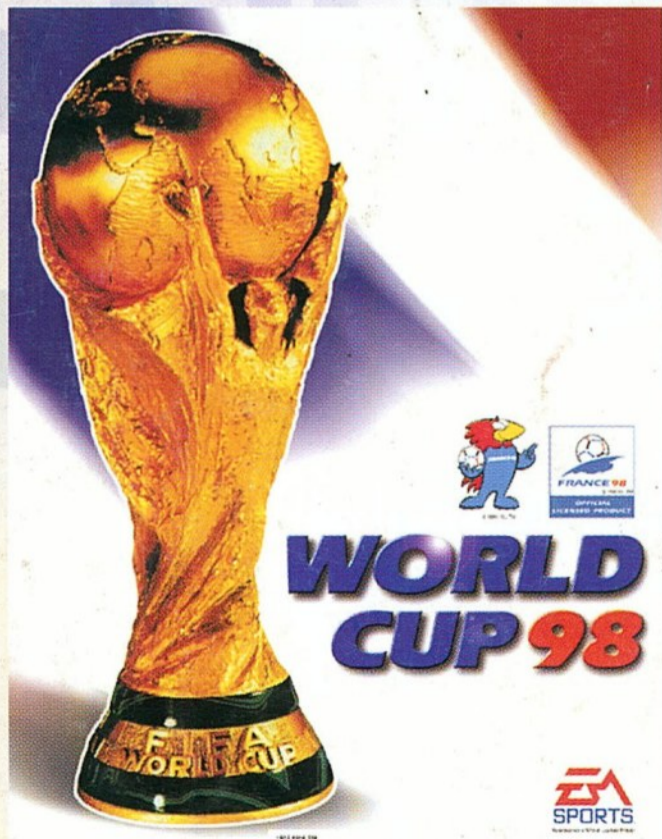
WINDOWS

95

Továbbfejlesztett grafika!  
Könnyebb kezelhetőség!  
Az összes VB-re kijutott csapat!  
Klasszikus VB döntők újrajátszási lehetősége!  
1954, Német-Magyar döntő!  
Magyar kézikönyv!



## TE IS JÁTSSZ AZ ARANYCSAPATTAL!



Akár Puskás Öcsi szerepében is megmászhatod a futballtörténelmet!  
A játék mellé limitált példányszámban a Puskás Öcsi életútját bemutató könyvet adjuk ajándékba! Ne hagyd ki!



Exkluzív!