

**ECTS – 18 oldalon a következő évad játékaikról**



**A CD-ROM  
MELLÉKLETEN:  
NFS3  
CARMAGEDDON 2  
JÁTSZHATÓ DEMO**

**1998. OKTÓBER**

**MAGYAR**



# Dune 2000

**Vissza a fűszer világába**

**Mindhárom ház küldetéseinek teljes leírása**

## NFS 3

**Sebességmánia harmadfokon**

## Emergency

**A Vészhelyzet végigjátszása**

### A CD tartalmából:

**Játszhatók:** Carmageddon 2, Caesar 3, Jagged Alliance 2, Need For Speed 3, Railroad Tycoon II, Speed Busters

**Előzetesek:** nyalánkságok a közeljövő játékaiból

**Mélyvíz:** ASMDemo 1.00, PKZIP 2.62, CuteFTP 2.60b1, WinAMP 2.0

**PC-X User:** demo- és rendszerprogramozás és még sok más

**Demozóna:** összeállítás az Antiq'98 anyagaiból

1998. OKTÓBER 995 FT



10



9 771218 358009

**A CD mellékletet ezentúl a lapba csúsztatva találod!**

# Öt érv arra, miért a mi színes nyomtatásunk a legelbűvölőbb.

## Elképesztő színek – kisebb tintacseppekből

A HP PhotoREt II szín-rétegező technológiája olyan parányi tintacseppekkel dolgozik, hogy ugyanabba az apró képpontba akár 16 rétegben is képes cseppeket juttatni. Így aztán tényleg lenyűgöző színeket nyomtathat.

## Pontosabb színek

A HP új technológiája a tinta mikrocseppeit sebészi pontossággal helyezi el. E precizitásnak köszönhetően csökken a kép szemcséssége, raszteressége, és az apró részletek is előugranak.

## Fotóminőségű nyomtatás – gyorsabban mint valaha

Az új szín-rétegező technológia egyedülálló megoldással továbbítja az információt a nyomtatófejhez, így Ön a fotóminőségű képeket is egy szempillantás alatt nyomtathatja ki.

## Fotóminőség – speciális papír nélkül is

E különleges technológiával Ön ezentúl végre hétköznapi, irodai papírra is fotóminőségben nyomtathat.

## Tökéletesebb színes nyomtatás a HP nyomtatórendszerével

A HP nyomtatórendszerében a tinta, a média és a PhotoREt II nyomtató egységes rendszert alkot, ami garantálja, hogy az Ön képei mindig tisztán, élesen jelenjenek meg.

Photo REt II colour  
layering technology



# NYITÁS A COMPFAIREN

HA PUSKÁZNI AKARSZ MATEKÓRÁN    HA FEL AKAROD ÍRNI EGY BOMBÁZÓ TELEFONSZÁMÁT    HA MÁSRÁ VÁGYIK AZ ÉGERED  
HA FÁZOL    HA SZOMJAS VAGY    HA SZÉT KELL KAPNI VALAMIT

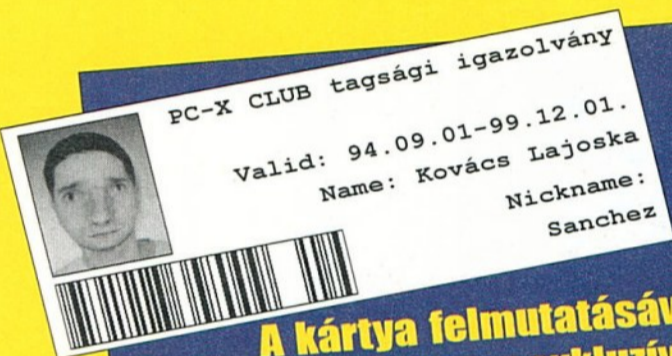
# ELOFIZETÉS

# 1.

## -2500 Ft

### Olcsóbb!

A előfizetési díj postán való átutalásával avagy készpénzben való kifizetésével mintegy 2500 forintnyi megtakarítás érhető el. Ezt a tőkét a tőzsdén okosan forgatva egy év alatt mintegy 15000 forint haszon termelhető: a PC-X tehát 12500 forint tiszta nyereséget hozott (túl azon, hogy minden számunkhoz hozzájutottál)!



## PC-X Club tagsági

A kártya felmutatásával megnyílnak a kapuk: bebocsátást nyersz exkluzív klubunkba, ahol lehetőség nyílik hálózatos játékokra. 10 csúcsgép 3Dfx kártyával, sok-sok játékprogrammal. A klubtagság előfizetés nélkül 2000 forintba kerülne.

# 2.

Rengeteg ajándékunk és négy megdönthetetlen érvünk szól a mellett, hogy most, azonnal, száguldó tempóban, mindent félretéve

# FIZESS ELO!

2500 forint nem nagy pénz. De kijön belőle egy tuti CD, vagy öt BigMac menü, vagy négy mozi pattogatott kukoricával, vagy 5 üres videokazetta, vagy egy negyed Carmageddon 2. Nem éri meg spórolni? Ha előfizetsz a PC-X Magazinra, több mint 2500 forintot takarítasz meg, a postás pedig már a megjelenés napja előtt a lakásod ajtaja előtt toporog. Ráadásul most minden új előfizetőnknek, aki mostantól legalább fél évre előfizet, PC-X klubtagságot 8 órányi ingyenes játéklehetőséggel, valamint az első száz előfizetőnek egy PC-X-es bögrét adunk ajándékba! És ez még mind semmi!

Mindenki, aki 1999. márciusában érvényes PC-X előfizetéssel rendelkezik (a régi, hűséges előfizetőink tehát éppúgy, mint a most, újonnan előfizetők) automatikusan részt vesz a PC-X Magazin közjegyző előtti, áprilisi, világraszóló nyereménysorsolásán!

## Fődíj: egy robogó!

- 1 db Diskman
- 3 db Walkman
- 50 db játékprogram
- 100 db PC-X CD tartó
- 100 db PC-X póló
- 100 db PC-X bögre

# SI AKCIÓ

# 3.

A bérlet felmutatója nyolc órnyi (folyamatos vagy megszakított) játékre jogosult a PC-X Clubban.



## PC-X Club 8 órás bérlet

Nem számít, hogy budapesti, esetleg vidéki vagy: a bérlet egy éven át bármikor felhasználható. A torlódások elkerülése érdekében azonban kéretik előre bejelentkezni! A 8 órás bérlet ára előfizetés nélkül 2000 forintba kerülne!

## PC-X bögre



Hengerszerű, füllel ellátott készülék. Szabályos lyukkal felszerelt, színe fekete: kóla ivására tökéletesen alkalmas, hiszen mindig telinek látszik. Máshol nem kapható, csak az első száz új előfizetőknek küldjük!

# 4.

## Megrendelőlap

### PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
- 1/2 évre (4200 Ft)
- 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól: .....

### PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (500 Ft)
- #3, 1997 októberi (500 Ft)
- #2 és #3 együtt (800 Ft)

### 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!

Nevem: .....

Címem:     .....

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

A készlet erejéig!

HA NEM AKAROD KIVÁGNI, FÉNYMÁSOLD LE!



## CÉLPONTBAN

50 Dune 2000  
A három ház küldetéseinek teljes leírása, valamint tippek



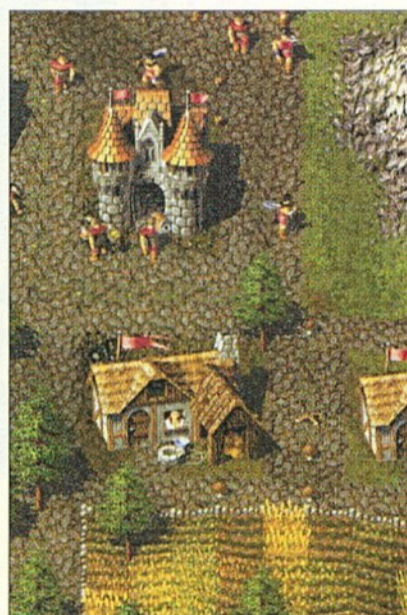
GAMEPORT

Átolvasva, mit is írtam a múlt hónapban, rádöbbsentem, hogy ismételnem kell magam. A PC-X további változáson ment keresztül: az eddig fűzött újságot kötött váltja le, s most már elmondhatjuk, hogy a gerincetek közé tartozunk! Kipróbáltunk egy újfajta papírt is – ha beválik, azaz szebbek lesznek rajta a képek, akkor marad! A tartalmi rész már átesett a ráncfelvarráson, így mindössze csak megerősíteni szeretném, hogy aki a nagyobb lélegzetű, eposzi leírásokat keresi, ezentúl megtalálja a PC-X hasábjain (ebben a hónapban a Dune 2000-t és az Emergencyt játszottuk végig).

Félretéve minden „törzsi villongást”, hadd ejtsek a konkurencia védelmében néhány szót. A múlt havi „szenzáció” a szerencsétlenül járt PC Guruval kapcsolatos zűrzavar volt: sokan telefonáltak a szerkesztőségünkbe, hogy vajon a mi CD-nk is vírusos-e. Nem az, s legjobb tudomásunk szerint a PC-X CD-jén eddig nem találkozhattál vírussal, azt azonban hozzá kell tennem, hogy ez javarészt a szerencsének köszönhető. Tudomásul kell venni, hogy amíg naponta többtucat vírus lát napvilágot, hiába izzadnak vért a vírusirtók készítői, hogy minél többet felismerjenek és hatástalanítsanak, ez szinte lehetetlen! Ám az is igaz, hogy teljesen felesleges emiatt pánikot kelteni! Egyetlen, hozzá nem értő újságíró sokkal nagyobb kárt okoz azzal, ha szenzációhajhász írásában azon csámcsog, hogy ez és ez a CD vírusos, hiszen feleslegesen hergeli az átlagfelhasználót. Ahelyett, hogy a megfelelő eszközt adná a kezébe, amivel egyrészt védekezhet a legtöbb „szabadlábon levő” vírussal szemben, másrészt kipucolhatja a fertőzött gépét. Éppen ezért tesszük fel az általunk jobbnak tartott, legfrissebb vírusölőket minden CD-nkre. Na, ennyit erről.

Nagy meglepetést tartogatunk rajongóink számára: jön a PC-X túlélőkészlet! Az érdeklődést felcsigázandó egy szóval nem árulok többet, mint a két oldallal ezelőtti hirdetésünk – gyere ki a Compfairre október 13-17. között, s meglátod!

Mr. Chaos



ECTS beszámoló	8
Acclaim	9
Cendant	10
Eidos	12
Electronic Arts	14
GT Interactive	16
Interactive Magic	18
Interplay	20
Lucasarts	22
Microprose	24
Mindscape	26
Take 2-GOD	28
Ant-Duke 3D Játék	30
Knight & Merchants	31
Jagged Alliance 2	32
Railroad Tycoon II	34
Get Medieval	36
Rainbow Six	38
Israeli Air Force	42
Colin McRae Rally	44
Need For Speed 3	46
Emergency	56

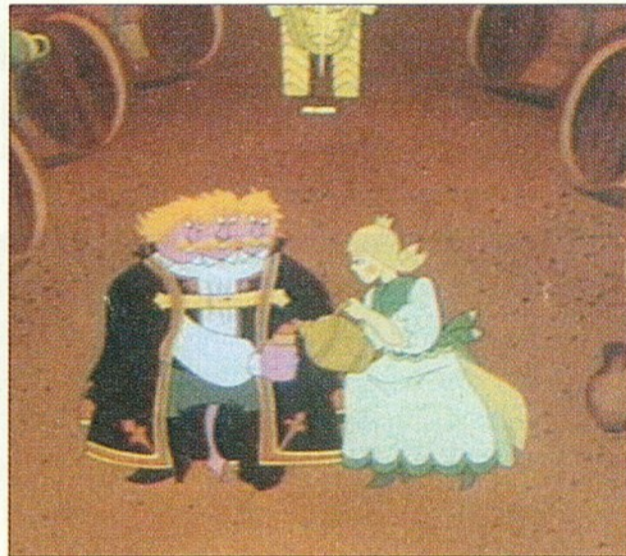
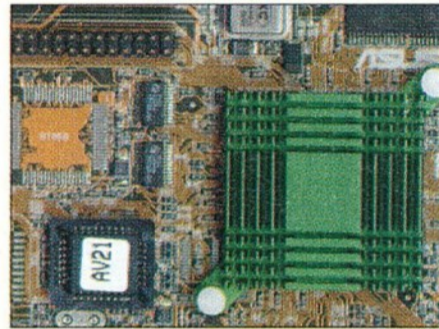
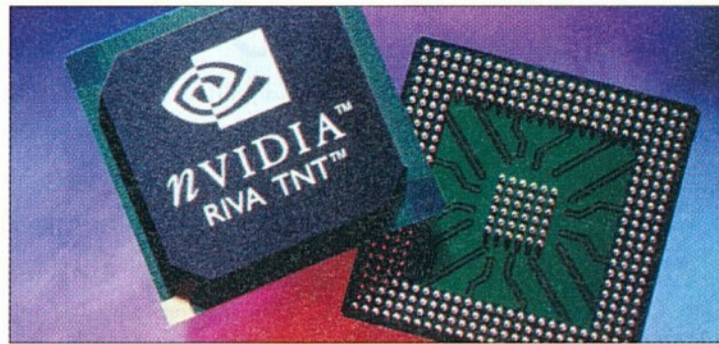
## MÁSVILÁG

- 62 X-Rejtvény
- 64 X-Music
- 66 Aréna



## MÉLYVÍZ

- 68 Új 3D kártyák
- 70 DVD Kitek
- 73 Dr. Tracker
- 74 Videokártyák
- 79 Genius Video Wonder Pro
- 80 Labtec Quicksound



## PC-X USER – PROGRAMOZÁSI ROVATUNK A CD-N:

### Cikkek:

- Demo - Zászló effekt
- DuneNews - sok forráskód
- Hogyan működik a procim?  
Rendszer architektúra
- Java - AWT alapok
- Kommunikáció - IPX/SPX  
forráskód: Cheat program
- OOP C++ -ban
- Visual C++ alapok

Jön: Borland Delphi, Visual Basic,  
Egy C++-os könyv HTML-ben



V. Évfolyam 10. szám  
1998. Október

Következő számunk  
november 3-án 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](mailto:mrchaos@idg.hu)

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

[trf@idg.hu](mailto:trf@idg.hu)

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

[samjoe@idg.hu](mailto:samjoe@idg.hu)

Tesztlabor:

Branyczy Gábor (Schuerue)

[schuerue@idg.hu](mailto:schuerue@idg.hu)

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

[malachit@idg.hu](mailto:malachit@idg.hu)

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

[trau@idg.hu](mailto:trau@idg.hu)

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László

[pc-xuser@freemail.c3.hu](mailto:pc-xuser@freemail.c3.hu)

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

[elcapo@idg.hu](mailto:elcapo@idg.hu)

Bódy Zoltán (Godzilla)

[godzi@idg.hu](mailto:godzi@idg.hu)

Peller András (Pelace)

[pelace@idg.hu](mailto:pelace@idg.hu)

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

[newlocal@idg.hu](mailto:newlocal@idg.hu)

Újhegyi Péter (Júpi)

[jupi@idg.hu](mailto:jupi@idg.hu)

Logóterv:

Kondákor László

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](http://www.pcx.hu)

Szerkesztőségi e-mail:

[pcx@idg.hu](mailto:pcx@idg.hu)

Megrendelés e-mail:

[pcx.terjesztes@idg.hu](mailto:pcx.terjesztes@idg.hu)

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

356-0691, 356-8291

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:

356-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, va

lamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 995 Ft, a negyed éves előfizetés 2150 Ft, a fél

éves 4200 Ft, az egy éves 8400 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0309

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!



# ECTS '98

## SIKER, PÉNZ, NŐK, CSILLOGÁS

**A** mikor a hazai és a külföldi kiállításokra terelődik a szó akár baráti, akár üzleti körben, általában a „bezzeg” szó hangzik el legtöbbször. Bezzeg az E3, bezzeg az ECTS, bezzeg a CeBit, mennyivel szebb, jobb, nagyobb, csillogóbb, izgalmasabb, bla-bla-bla – világos, idehaza minden kisebb. A mostani bezzeg-kiállítás utáni érzelmeim vegyesek. Még mielőtt azt mondanátok, hogy menjek a víz alá a nyafogással, hiszen a PC-tulajdonos srácok többsége meztől futna végig a tarlón csak azért, hogy betehesse a lábát egy ilyen helyre, hallgassátok meg ellenérzéseimet. Az ECTS két és fél napig, azaz 22 óráig tart. Indulásunk előtt több tucat találkozót egyeztetünk le. Sacc per kábé az egyes helyekre fél óra jut, ettől az egész egy méretes pofavizitté vedlik. Mindenki megpróbál maximális mennyiségű sajtóanyagot beszájzolni, mert a nap végére úgysem fog emlékezni arra, hogy mit látott reggel. Az előbbi effektus ellen egyéni védekezési módszerek alakultak ki: van, aki jegyzetel, mint a güzü, mások diktafont használnak, megint mások vadul próbál-



koznak memorizálni, amit csak lehet. Az egész kibővül átviteltechnikai bemutatóval is, hiszen a zárásra összegyűlő anyag több mint 20 kilónyit nyom. Arról már nem is beszélve, hogy mennyire lelkesednek a külföldi kapcsolattartók a számukra kimondhatatlan nevű kelet-európai újságírókért. Komolyan mondom, át fogok keresztelkedni Bob Smith-re. Hogy kegyetlenül őszinte legyek, sokkal több értelmét látom az olyan bemutatóknak, mint amilyen az Activisioné volt (lásd előző

számunkat). Az ECTS-ről minduntalan az „Európai Vakáció” című Chevy Chase film jut eszembe – ott „14 ország, 8 nap alatt” volt a jelszó, a kiállítást tekintve viszont ez így módosul: „50 cég, 250 termék, 3 nap alatt”.

A másik bajom a Lara-jelenség. Természetesen most sem maradhatott el a kötelező jellegű együtt-fényképezkedés az éppen aktuális Lara Croft utánpótlással. Persze csak szerencsés kiválasztottaknak adatott meg, hogy szegény műanyag ruhába bújtatott, izzadó lány mellett pózolhassanak. Még azért is ököltusát kell vívni, hogy az ember az első sorból készíthessen néhány jobb fotót. Néztam őt, és sajnáltam. Persze, gyönyörű látvány a férfiszemnek, meg nem kevés pénzt kap érte, de akkor is... Fél óra alatt száznál is több kép készül róla és a szerencsés, nyálcsorgató hímneműekről, akiket a marcona biztonsági őrök felengedtek a dobogóra.

Persze mindez csak az érem egyik oldala. Vannak nagyszerű pillanatai is a dolognak. Például amikor tárt karokkal fogadnak egy olyan helyen, ahova szinte félve óvakodtál be, végül meglepetésedre az egész show legeredményesebb tárgyalása sül ki a dologból. Na ezektől a pillanatoktól szép az ECTS!

Sam. Joe

**S** okakkal ellentétben én szeretem a kiállításokat. Igaz, a hazai két nagy esemény – az IFABO és a Comfair – már évek óta „szakmai osztálytalálkozóvá” silányult: semmi újat nem látni, kivéve talán Hevesi Tamást a Nokia standon ☹. Az IFABO idén meg is szűnt, és bár jövőre lesz helyette INFO, valószínű, hogy csak a név és a szervező változik, a tartalom nem. Ott van még a szomorú sorsú Computer Karácsony is, amely tavaly a legmélyebb érdektelenségbe sülyedt, és nem csodálkoznék, ha idén meg sem rendeznék (szinte 100%, hogy nem menénk ki). Szóval, a siralmas magyar események mellett üdítő színfolt az ECTS, ahol bármerre fordul az ember, a jövőbe lát. Egyébként éppen ez az egyik szlogenje a rendezvénynek, de ez esetben a reklám igaz: a karácsonyi, illetve a jövő év elején várható játékkínálat itt mutatkozik be az európai újságíróknak és viszonteladóknak.

Szeretem az ECTS-t, még ha az egész egy háromnapos rohanás az egyik megbeszélésről a másikra. Már önmagában ez is fárasztó, pláne egyfolytában mosolyogni, és jó pépet vágni mindenhez, beleértve a kapitális bukásnak tetsző dolgokat. Aztán ott vannak a sajtóanyagok: az első nap úgy 15-20 kilót vadászunk össze a sajtószobában, majd általában megkapjuk minden cégtől még egyszer ugyanazt, jó esetben kiegészítve újabb füzetekkel és CD-kkel. Hazafelé máhás tevéként zötykölődünk a tömött metróra, megpróbálva átgondolni azt az információtömeget, amelyet az elmúlt nyolc órában sikerült befogadni. A harmadik napon már arra sem emlékszik az ember, hogy kivel, mikor találkozott, az mit mondott, milyen játékokat mutatott. Nem csoda, ha aztán itthon, mikor az egészet feldolgozzuk, a legtöbb kérdés így kezdődik: „Te, mi is volt az a...?”

És persze azért is szeretem, mert ott van a sok gyönyörű modell, akikbe olyan jó három napig szerelmesnek lenni. Hogy hol tenyésztik őket, az rejtély, hiszen nem árulok el nagy titkot azzal, hogy az angolok jelentős hátrányban vannak velünk, magyarokkal szemben, már ami a nőállomány szépségét illeti. Azonban ki kell ábrándítsam azokat, akik lógó nyelvel járnak a magyar kiállításokat: ebben a tekintetben nem vagyunk sehol. Nagyságrenddel kevesebbszer állok meg, mondjuk egy Comfairén, hogy a gyönyörködjek a látványban, mint az ECTS első két órájában. És sokkal rövidebb ideig! ☺ Igaz, idehaza nem sexszimbólumokat mutogatnak, hanem kedves hostesseket...



Sajnos gyorsan elmegy ez a három nap, az ember fel sem ocsúdik, és már hazafelé repül vele a gép. A következő pillanatban pedig a gépe előtt ül, és háromezer leütésben megpróbálja összefoglalni élményeit. Ugye elég, ha annyit mondom, hogy jövőre sem hagyom ki? Tehát, kedves ECTS, 99-ben veled, ugyanott!

TRf



# ACCLAIM



## AZ ALAGÚT VÉGE?

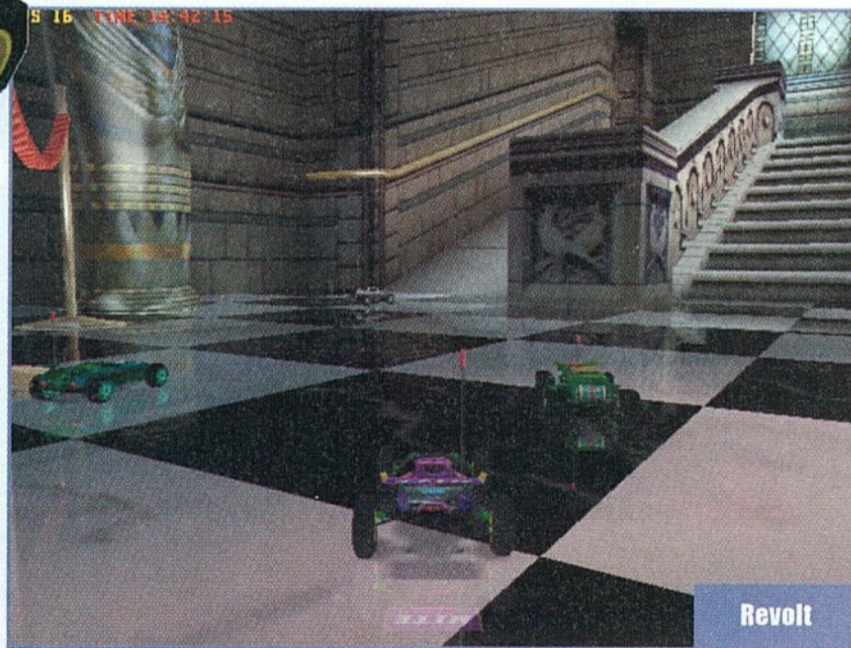
*Kilábalni látszik a tavalyi gödörből a cég, legalábbis erről szól minden híradás; erre utalt a gigantikus méretű stand és az azt körülvevő csinnadratta. Igaz, ami igaz, több ütőképes játékkal készülnek a karácsonyi, illetve az azt követő szezonra.*

**I**tt van rögtön a **Turok 2: Seeds of Evil**, gondolom, senkinek nem kell bemutatni. Erősen megdolgozták a saját fejlesztésű engine-t, így jóval látványosabbnak ígérkezik elődjénél. Megjelenése november, december környékén várható, mégpedig hét gigantikus pályával, harminc különlegesen intelligens ellenféllel, öt soha nem látott, valószínűleg nagyon gonosz főszörnyel és több mint két tucat különböző fegyverrel. Állítólag még meg is lovagolhatjuk a dinókat.

Csak jövő év elejére ígéri a **Shadowman** című különleges 3D-s akció/kalandjátékot (avagy egyszerűen Tomb Raider klónt). A meglehetősen bizarr történetben egy bérgyilkost alakítunk, akit egy papnő misztikus erővel bíró, voodoo harcos személyiséggel is felruház, hogy nagyobb eséllyel vehessük fel a harcot az élőhalott sorozatgyilkosokkal és a másvilági pszichopata csapatával. Mindezt a kornak megfelelő látványos grafikai környezetben, megspékelve jó néhány fegyverrel, gonosz ellenfelekkel, gondolkodtató feladatokkal és szerteágazó cselekményvonallal, ami – a fejlesztők szerint – forradalmasítja ezt a kategóriát. Ugyanennek a típusnak kíván jeles képviselője lenni a **Bloodshot** néven futó, leendő remekmű is. A címben hősünk becenevét tisztelhetjük, akit holtából támaszt fel egy korrupt kormányügynökség, hogy mindenféle cybernyünyüt beépítve bru-

tális gyilkológépet csináljon belőle. A katonai elemekkel dúsított, 3D-s shoot'em-up jövő nyárra várható.

Hogy ki ne fogyjunk a klónokból, jön a **Machines**, amely a Battlezone által teremtett „egyszerre akciózom és stratégiázom” játékok egyre növekvő taborát bővíti. Sőt, nyugodtan belekeverhetjük a MechCommander féle vonalat is, ugyanis monstre gépekkel kell majd meghódítani az új világot. Lesz itt minden, mi szem és szájnak ingere, különböző játéktípusok és nézőpontok, fegyverek



tucatszám, változó környezeti és időjárás feltételek stb.

Még maga az Acclaim sem tudja, hogy a konzolokon korábban nagy sikert aratott Extreme G folytatását, az XG2-t kihozza-e PC-re vagy sem. A web site még csak a Nintendónál említi, az ECTS sajtóanyag azonban a Win95-höz is besorolja. Mindegy, a lényeg, hogy jó kis futurisztikus szá-

## TRF

guldozás és lövöldözés lesz. Csak ismételnem tudom önmagam: rengeteg jármű, pálya, fegyver, különböző környezetek, képi effektusok, ahogy azt el is várjuk egy ilyen játéktól. Engem speciál sokkal inkább érdekel a **Revolt**, ami történetileg önálló életre kelt távirányítós autók versenye, első ránézésre azonban egyből az ug-

rott be: na, ilyennek kellett volna lennie a MicroMachines 3D-nek. Minden részében agyonrenderelt, ettől aztán roppant látványos kisautóversenyről van szó, és sajnos ez minden, amit egyelőre tudni lehet róla.

Az öt tagból álló sportsorozatból egyelőre úgy tűnik, csak az amerikai focit feldolgozó NFL Quarterback Clun 99-et készítik el PC-re, bár az Acclaimnél ezt sosem tudhatja biztosan az ember. Bármilyen hihetetlen, lehúznak még egy bőrt a **Bust-A-Move**-ről is, ez már a harmadik. Oké, aranyos egy játék, de kb. olyan, mintha háromszor kiadnám egymás után a Tetrist. Végül messziről láttuk, de ki nem próbáltuk a nálunk még

kevésbé ismert (haláli idióta) **South Park** című rajzfilm-sorozat feldolgozását.





# C E N D A N T

## JÁTÉKHEGYEK A NYERŐ PÁROSTÓL

TRF

Ha valaki nem tudná hirtelen hova tenni a céget, elárulom, hogy a fenti név a Blizzard és a Sierra fejlesztőcsapatait és termékeit takarja. Mégpedig nem is akármilyet, a játékkínálatukat elnézve nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy megállapítsuk, ők ketten erősen uralni fogják a piacot az elkövetkezendőkben.

**K**ezdjük a Blizzarddal! A **Diablo II**-vel kapcsolatban a legnagyobb meglepetést az először most látható 3Dfx támogatás váltotta ki. Az ötlet végül is kézenfekvő, elvégre a játék lelke egy 3D-motor, amit ily módon továbbfejlesztve sikerült az egészet még látványosabbá tenni. Túl az így elért sebességnövekedésen, bepakoltak mindenféle effektust is. A Voodoo chipre jellemző színes fényeffektek meghatározó szerepet kapnak például a napszakok ábrázolásánál és a varázslatoknál, de ugyancsak nekik köszönhető majd a realiztikus köd és az áttetsző víz is. Persze nem tették követelménnyé a gyorsítókártya meglétét, de nélküle közel sem ugyanazt az élményt nyújtja majd. A kiállításon egyébként a második epizódba kukkanthattunk bele, már amikor sikerült a monitorhoz látótávolságon belül kerülni. Az el-elcsipegetett szófoszlányokból az derült ki, hogy kb. a fejlesztés felénél tarthatnak, így csupán annyi biztos, hogy csak jövőre lesznek kész.

Itthon mintha mérsékeltebb sikere lett volna, az ECTS-en viszont brillírozott a **StarCraft**: az Év Játékának választották az ilyenkor esedékes Interactive Entertainment & Games Awards ceremónián. Természetesen megpróbálják meglovagolni a sikert, és gőzerővel dolgoznak a küldetésesomagon. A **StarCraft: Brood War** története ott folytatódik, ahol az eredeti abbamaradt, a Zergeknek, a Protossoknak és a Terranoknak is épp elég bajuk van, hogy újra összeakasszák a bajszukat. Három kampányban 24 scenarión küzdhetjük majd át magunkat, miközben hat új egységgel leszünk gazdagabbak, no meg 100 multiplayer pályával.

A Sierra jóval több nyáron sütögeti peccenyjét. A legnagyobb durranásnak az októberben már biztosan megjelenő **Half-Life** ígérkezik. Abszolút nem látszik, hogy a Quake2 engine továbbfejlesztésével készült, olyan elképesztően látványos lett! Köszönhető ez a 16, illetve 24 bites színmélységnek, a



Viper Racing



Half-Life



Babylon 5



StarCraft: Brood War

dinamikusan változó felületeknek és hangoknak, az utóbbit támogató 3D-s technológiának, és a csontvázalapú animációs-rendszernek, amely mind-mind a Valve keze munkáját dicséri. A történet a sablon alapos kicsavarásával készült, ezúttal egy szerencsétlen tudós bőrébe bújunk, aki egy titkos katonai objektumból próbál elmenekülni az elszabadult alienek és a kormány által odaküldött szemtanú-eltüntetők elől. A játék mellett a CD-n megtaláljuk majd a **WorldCraft** pályakészítő rendszer 2.0-ás verzióját, aki azon-

ban ennél komolyabbra vágyik, az várja meg a szintén fejlesztés alatt levő **WorldCraft Pro**-t. És még egy idevágó hír: készítik az egyik legsikeresebb Quake mod (módosítás), a **Team Fortress „Half-Life-osított”** verzióját **Team Fortress II** néven. Ez egy csapatközpontú kiegészítés lesz húsz új térképpel és négy küldetéssel.

És akkor címszavakban a Sierra további kínálatáról. A **Starsiege** egy MechCommander stílusú, robotos, 3D-s akciójáték lesz. Ugyanebben a világban, csak éppen 1100 évvel később játszódik majd a **Starsiege Tribes**: külsőnézetű, valósidejű,

kommandós darab. Mindkettő elég jól mutatott a képernyőn! A nagysikerű TV-sorozat alapján készül a **Babylon 5**, ami az űrhajós-szimulátorok új mérföldköve akar lenni. Látványilag nem is lesz vele baj, de tartalmilag sem, hiszen komoly hangsúlyt fektetnek az egy játékosos üzemmódra: a nem lineáris történet alakulása abszolút a sikereinktől vagy kudarcainktól függ majd.

Ami a sportjátékokat illeti, a Sierra itt sem marad le. Nagyon nyomták az ECTS-en a már majdnem kész **Grand Prix Legends**-et (emlékeztek, tavaly ilyenkor még ütközésvizsgálat sem volt benne), az 1967-es Grand Prix évadot felelevenítő autóversenyt. A **Viper Racing** azzal a céllal lép a ringbe, hogy minden vezetni szerető tetszését megnyerje. Lesz benne arcade és a szimulációs rész, felvonultat majd szemkápráztató effektusokat (visszatükröződés, óriási ütközések, defekt), szabadon bejárható pályákat, és gyönyörű Dodge Viper modelleket. A hajdani Street Rod jut az eszembe a beépített karrierépítgetésről: a megkeresett pénzünknek megfelelően fejleszthetjük az autókat, beleértve az új, erősebb alkatrészek vásárlását, vagy a teljes átfestést is. Úgy tűnik, rendesen felkészítették a kategóriát éppen fémmelző NFS3 ellen.

Szintén az EA ellen, illetve az EA Sports sorozat népszerűségét elhódítandó készülnek a Sierra Sports további tagjai (kosárlabda, sí lesiklás, golf, baseball, amerikai foci, horgászás). És jó hír nekem, hogy jön egy 98/99 kiegészítés az Ultima Soccer Managerhez

környezetben játszódik, új szereplőkkel, szörnyekkel és különböző effektusokkal dúsítva. A **Homeworld** egy űrbeli stratégia lesz, renderelt 3D-ben, Battlezone stílusban. A gonosz elűzött minket békés világunkból, itt az ideje, hogy visszafoglaljuk egykor volt otthonunkat.



Pro Pilot 99

is! Sosem látott mennyiségű repülőgép-szimulátort láttunk, csak a Sierrától rögtön kettőt. A **Pro Pilot 99** az elképesztően realiztikus, míg a **Red Baron 3D** inkább az akcióközpontú típus. A grafikára egyiknél sem lesz panasz, de az előbbi különösen magasra helyezi a léteket 3500 repülőterével és 38 millió magassági ponttal feldolgozott területeivel. Kezdő pilótáktól az öreg rókákig mindenkinek ajánlják.

Leszámítva a már megjelent Police Quest: SWAT 2-t, három új stratégiai já-



Homeworld



Caesar III

ték is várható a cégtől. A **Caesar III** a korábbi sikeres sorozat folytatása, lenyűgöző grafikával. A fejlesztők hihetetlenül pontosan dolgozták fel a kor épületeit, „divatját”, jellemző szokásait, megspékelve rövid, de látványos animációkkal. Az egész megdöbbentően szép, de erről te is meggyőződhetsz a CD-n található játszható demót kipróbálva. A **Lords of Magic Special Edition**-ben nemcsak lefűjték a port a régi játékról, de hozzáadtak egy Legends of Urak című küldetés-csomagot is. Mindkettő a megszokott fantasy-



Lords of Magic: Special Edition

vagy ötödízben kereshetik dicsőséget a **Quest for Glory V: Dragon Fire**-ben – elképesztően szép, 16 bites színmélységű 3D-s környezet, gyönyörű animációk, változó perspektívák, beépített napszakok stb.

Végül felújítja a Sierra a Hoyle sorozatot, lesz új Board Games és Card Games is, jön a **PowerChess 2.0**-ás verziója, **3D Ultra Deluxe** néven összecsomagolják a dinoszauruszos flippert és a mini golfot, valamint kihoznak egy új flippert **3D Deluxe Turbo Racing Pinball** címmel. 

## Activision

Talán meglepő, hogy a hírek között szerepel a cég, de a múlt hónapban több mint tíz oldalon keresztül számoltunk be írországi rendezvényükről, amelyet éppen az ECTS helyett rendeztek. Azonban hozzájuk fűződik a kiállítás egyik legnagyobb vihart kavart bejelentése, mely szerint ők veszik át a LucasArts terjesztését a haldokló Virgintől. Úgy gondolom, mindkét cég jól járt: a LucasArts nyert egy jól működő terjesztési hálózatot, az Activision pedig újabb neves céget jegyezhet fel dicsőségtáblájára.

## Blue Byte

Legizgalmasabb termékük a **Settlers III**. Mivel Pelace mester a szeptemberi PC-X-ben minden akkor tudható lényegeset elmondott a játékról, nem szeretnék ismétlésekbe bocsátkozni. Azóta elkezdődött a játék on-line bétatesztje, amiben van szerencsénk részt venni. Az első benyomások: megmaradt a játék első két részének hangulata. Lényeges változás, hogy az ösvényeket nem nekünk kell előre kihúznunk, hanem istápolójaink maguk tapossák ki azokat! A teherhordók sem horgonyoznak le egy-egy helyen, hanem mindig oda vándorolnak, ahol éppen szükség van rájuk. Következő számunkban bővebben foglalkozunk vele.

## Codemasters

Készülget óriási kedvencünk második része, jön a **TOCA2**, mely „méltó régi nagy híréhez”. Az elődhöz képest újdonság a pit-stop lehetősége, az autó változtatható beállításai, a kormány mögött ülő vezető látványa, illetve a verseny alatt megváltozó időjárás. Fejlettebb lett az autó sérülési fizikája is. 8 új verseny- és egy tesztpályát ígérnek, melyeken a már ismerteken kívül 7 új autó-



val száguldozhatunk. A PC változat december tájékán lesz kész. Egy valódi Ford Mondeoba applikált kormány mögül volt alkalmunk kipróbálni, a szélvédő mögötti látványt egy 70 centis, színes plazmakijelző szolgáltatta. Úgy fest a dolog, hogy a Codemasters autó szimulációi nagyon nagy betalálások. Mr. Chaos tüzetesebb vizsgálat alá vetette a Colin McRae Rally-t, ezért most csupán a felsorolás szintjén említeném. További két cím van még a kód mestereinek tarsolyában, a Brian Lara Cricket, illetve a Prince Naseem pehelysúlyú öklöző nevével fémjelzett **Boxing** – utóbbi majd 1999-ben jelenik meg. Van itt valaki, aki lelkes híve a krikettnek?



# Eidos

## REMEK JÁTÉKOK, BUKÁS „KISZOLGÁLÁS”

TRf

„Megmondom az őszintét”: be vagyunk rágva az Eidosra, ugyanis kissé bunkó módon, a recepció hölgyön keresztül, telefonon mondta le randinkat a PR-es fickó, és egyáltalán látni sem akart minket. Végül is sikerült információt szerezni a játékokról, de szerettünk volna ki is próbálni néhány dolgot, ehelyett leginkább a monitorok előtt álló embertömeg hátát bámulhattuk.

**N**a, akkor címszavakban. Novemberben harmadik alkalommal is visszatér Lara Croft, ezúttal titokzatos erejű meteordarabok után kutatva 5 tetszőleges sorrendben bejárható pályán. A **Tomb Raider III** gyorsabb és szebb lesz, mint valaha, köszönhetően az új 3D-s motornak, főhősünk új ruhákban tetszeleg, új járműveket használ, és remek új mozdulatokkal kápráztat majd el minket. Állítólag

Romero mégsem volt kint az ECTS-en, de cégének leginkább várt műve, a **Daikatana** látható volt. Sajnos a fenti okok miatt egy bitet nem tudtunk meg többet róla, mint amit már amúgy is tudtunk. A történet középpontjában egy ősi japán kard áll, amelynek segítségével utazhatunk az időben.

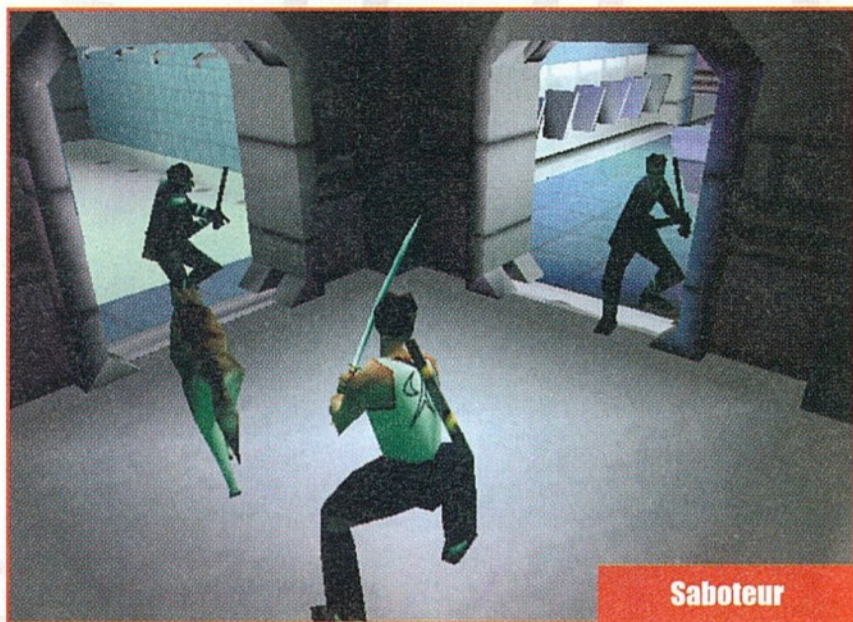
Így az ókori Görögöktől a 25. századig jó pár helyszínen irthatjuk az ellent. A harminc különböző fegyver és a hatvannégy (!) különböző szörny elég hihetetlennek tűnik, bár nyilván minden világnak meglesz a saját „élővilága”.

Bizarr történetet dolgoz fel az **Omikron: The Nomad Soul** című kalandjáték. A cím egy ismeretlen kristályvárost takar, valahol a párhuzamos univerzumban, ahová egy bennszülött testen keresztül jutunk el. Amikor meghalunk (?), a

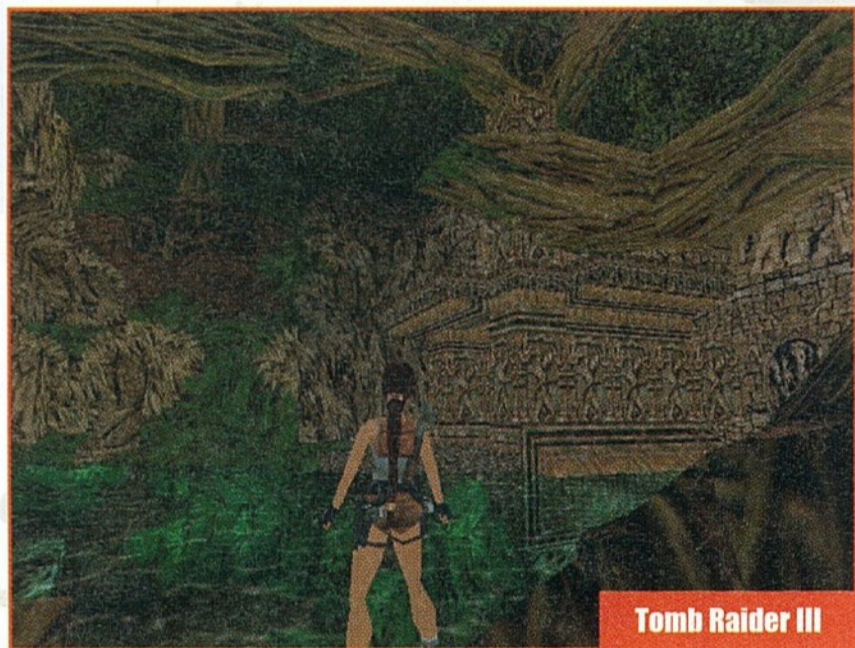
lelkünk átvándorol bárkibe, aki megérinti a holttestünket. A feladat az omikroniak lelkét gyűjtő gonosz megállítására. Jön a szerintem bukás, de állítólag az egész világon legnépszerűbb focimenedzser új verziója, a **Championship Manager 3**. Egy kis reményt adott, hogy egyszerűbb, könnyebben átlátható felületet ígértek, azonban egyetlen pillantást vetve a játéokra, pontosan tudom, hogy nekem nem fog tetszeni.

Akkor már sokkal izgalmasabbnak ígérkezik a **Thief: The Dark Project**, amely egy „én ölk” típusú, de RPG elemekkel megkutyult dolog lesz. Ezúttal nem a mézszárláson, hanem a lopakodáson és a tolvajlásra van a hangsúly. Húsz küldetés vár az érdeklődőkre, amelyek árnyékos sikátorokon, csatornákon vagy éppen egy elhagyott templomon visznek keresztül. A CD-n nemrégiben megint fent volt a Legal Crime demója: nos, a **Gangsters** csont ugyanez, csak „Eidosban”. A dolog arról szól, hogy mint az egyik helyi maffia vezére, védelmi pénzeket szedünk a jó néptől, kaszinókat és prostituáltakat üzemeltetünk, könyékig benne vagyunk az illegális szesz-buliban, mellesleg szeretnénk megszabadulni az üzletet korlátozó konkurenciáktól is. A megelégedett Keresztapa! És végül a jövő év tavasszal jön a **Saboteur**. A dolog különlegessége, hogy hajdan, a 8 bites időkben, egy ilyen nevű játék mindannyiunk nagy kedvence volt. Nos, első ránézésre ez más, inkább hasonlít a Tomb Raiderre, lévén külső nézetű 3D-s valami lesz, de azért nagyon remélem, hogy ezen a néven nem sóznak el valami gagyit.

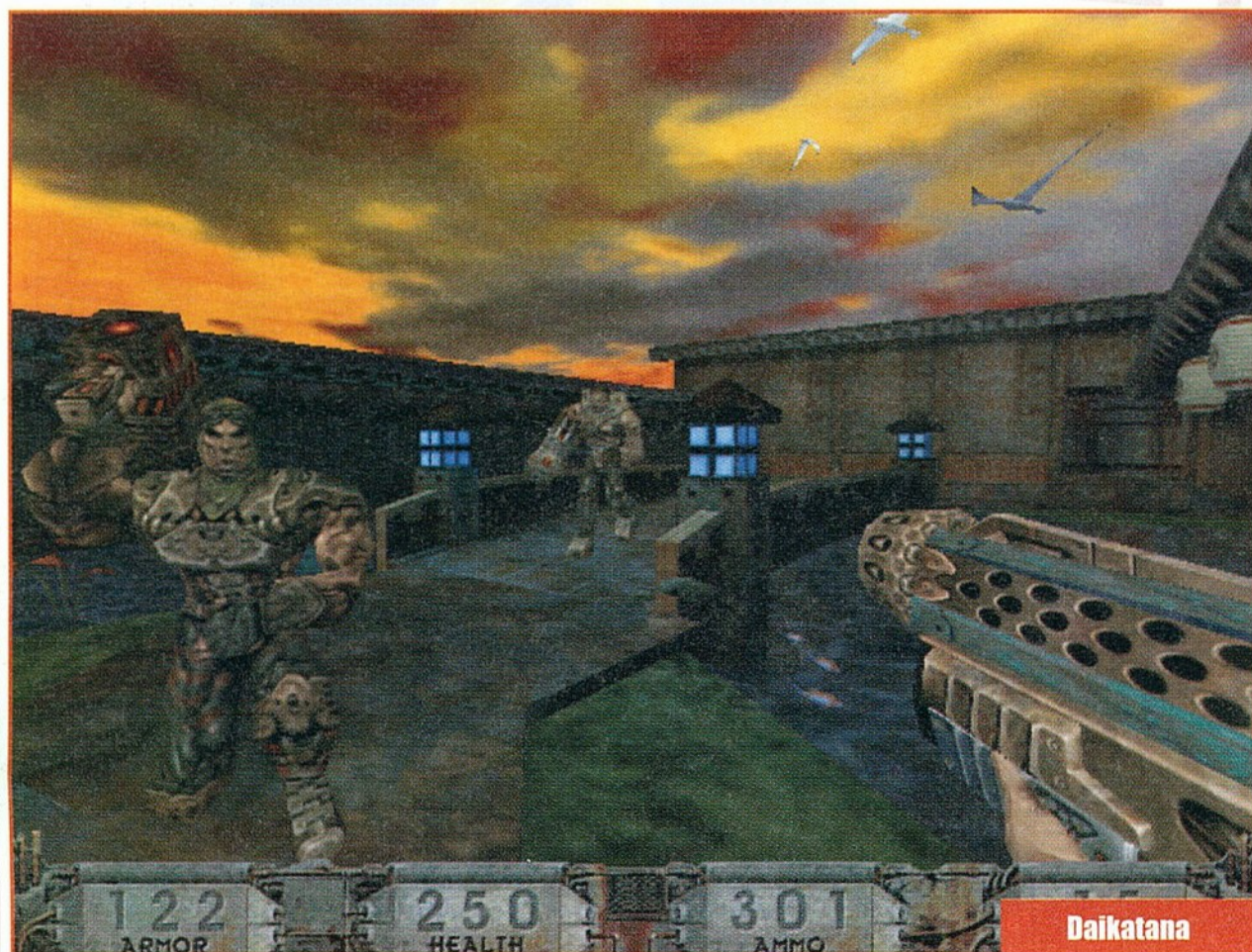
A kínálat többi részét az **Urban Chaos** (balhé a városban), a **Braveheart** (Mel Gibson for Win95), a **Warzone 2100** (Battlezone szerű akció-stratégia), az **Anachronox** (külső nézetű RPG az Ion Stormtól), **Revenant** (sötét hangulatú RPG), a **World League Soccer 99** (Michael Owennel a főszerepben) és a **Links LS 1999** (golf felsőfokon) alkotja.



Saboteur



Tomb Raider III



Daikatana





# Electronic Arts

## ELDUGVA BÁR, DE TÖRVE NEM!

## Sam. Joe

Az idei ECTS-ről jó pár nagy cég távolmaradt. Az EA is ezt tette, ugyanakkor szerveztek egy kis bemutatót, igaz, nem a legszerencsésebb helyszínen. Egy helyi hardware cég csöppnyi bemutatótermében kb. 80-100 ember tolongott és próbált kommunikálni a gépek előtt ülő fejlesztőkkel, képviselőkkel – nem sok sikerrel.

Az EA Sports sorozatban a már megszokott termékkála a megszokott időben, október, november környékén várható. Egy gépen mutatták be felváltva az NHL 99-et, illetve az NBA 99-et. A hangsúly továbbra is a minél élethűbb mozgáskombinációkon és a grafikán van, utóbbin belül a játékosok arcának felismerhetősége az elsődleges szempont. Az előbbiben számos olyan apróság színesíti majd a játékot, mint például a kezdetben tükröződő, majd idővel összekaristoló jégfelület. Az NBA-ben felfedeztünk különböző speciális mozdulatokat (csak azt tudnánk, mi a jó a gyűrűn lengedésben?), és a közönség kidolgozottsága is jobbnak tűnt. A kezelőfelület mindkét esetben első osztályú, nem is beszélve a játék indulásakor látható, az EA-tól megszokott filmrészletekről – lélegzetelállítóak. Talán kisebb érdeklődésre tarthat számot a golf, az amerikai foci, illetve az újonnan bekerült box, de meglepetésünkre a Nascar 99 is ebben a sorozatban jelenik majd meg.



WWI: Fighters

Ha már az autós dolgoknál tartunk, akkor a hátrébb részletesebben taglalt NFS 3 mellett jön a Test Drive 5. Hát, köze nincs egymáshoz a két programnak, szegény TD úgy látszik, nem képes feltámadni poraiból, hiányzik az új ötlet, ami a régebbi epizódokat is sikerre vitte. Egy fokkal szebben van talán megoldva az autón visszatükröződő táj, a környezet megvalósítása viszont szegényesnek tűnt úgy színekben, mint részletekben. Ugyanebben a kategóriában a Moto Racer 2 valószínűleg nagyobb elismerésre számíthat.

A stratégiákat több mindennel kápráztatják majd el, mindenekelőtt itt a SimCity 3000, ami valami eszement jól nézett ki. Többosztályú nagyítás, gigantikus épületek, „élő” forgalom az utcákon a környékre jellemző öltözetű gyalogosokkal, járművekkel stb. Megváltozott, de első ránézésre jónak tűnt az új kezelőfelület. Sid Meier, minden stratégiák atyja továbbra is azon az állásponton van, hogy szép-szép a valósidejű stratégia, de a körökre osztott még érdekesebb. Nemsokára elkészül az Alpha Centauri, amely teljesen új grafikai megoldásokkal, izometrikus nézőpontból folytatja a Civilization történetét, ott, ahol az abbahagyta. Erősen béta állapotban leledzik még, de ígéretes darab!

Traunak jó éve lesz az idén – a WWI: Fighters elképesztő minőségű grafikával kecseget, a hangsúly legalább annyira a légi harcon lesz, mint a szimuláción. Megdöbbentő volt, ahogy az egeret mozgatva valósidejűben, akadás nélkül nézhettünk körbe a pilótafülkében – ráadásul a műszerek eszméletlen élethűen van-

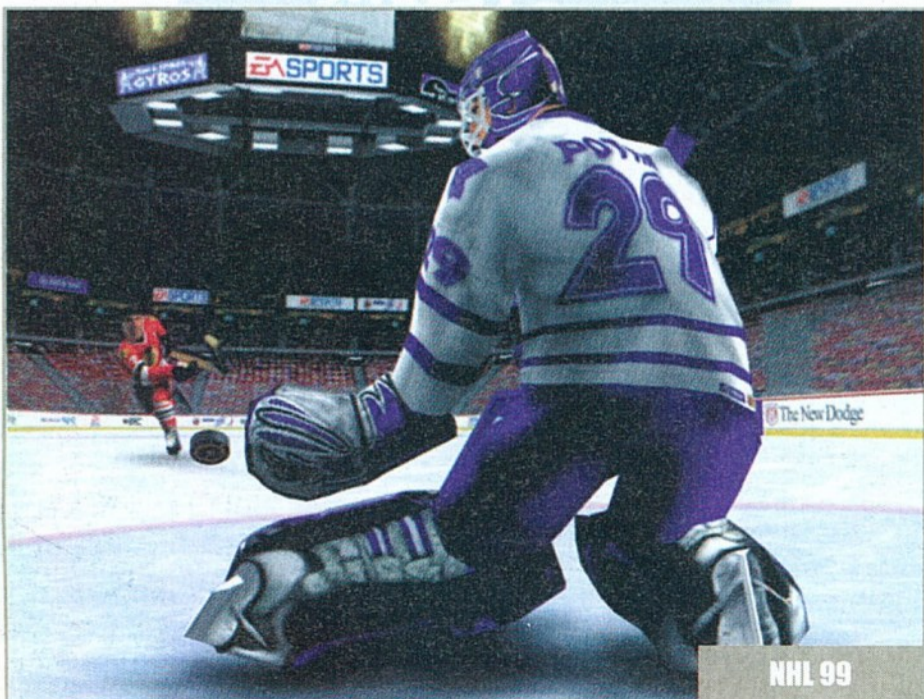
nak kidolgozva, minden „él” és mozog, szóval hangulatilag nagyon el van találva a játék. Sajnos ahhoz az asztalhoz nem fértünk hozzá, ahol a Populous: The Beginning futott, továbbá nem tulajdonítottunk különösebb figyelmet a Big Air névre hallgató hódeszka „ugra-bugra” lesiklásnak.



Dungeon Keeper 2

Nem volt kiállítva a Dungeon Keeper 2, amely „valamikor télen” várható. Azt tudtuk, hogy az alieneknek maró sav a vérük, dupla fogsoruk van és a méhekhez hasonló a társadalmi felépítésük, de hogy ennyi bőrük legyen, ez újdonság! Az Alien vs. Predator egy „én ölk” jellegű alkotás lesz, szemre az Unreal engine-re alkalmazva. Az Alien Resurrectionról szinte semmit sem tudni azon túl, hogy akció-kaland játék. Egy bizonyos, mindkettő Karácsony környékére várható. Jön még egy Future Cop: L.A.P.D. című shoot-em-up is, ami egy transformer ihletésű, „lőj mindenre, ami mozog, közben meg szíriénázzunk, mint az állat” típusú játék lesz.

PC X



NHL 99



Populous: The Beginning

# ECOBIT Multimédia Kft



COMPAIR 98

A 102/1

**Az ország legnagyobb üzletközpontjában,  
az ország legnagyobb multimédia szoftver forgalmazó cége,  
az ország legnagyobb választékával vár!**

A Pólus Centerben és központi üzletünkben minden nap fantasztikus akciókkal és meglepetésekkel várjuk kedves vásárlóinkat!

Electronic Arts, Grolier, Virgin Interactive termékek első kézből!

## INTERACTIVE MAGIC AKCIÓ!

Air Warrior III	<del>11990,-</del> helyett <b>3990,-</b>
Battles of Hannibal	<del>11990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
Battles of Caesar	<del>11990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
Battles of Alexander	<del>11990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
IF22 Raptor v.5.	<del>11990,-</del> helyett <b>5990,-</b>
Liberation Day	<del>11990,-</del> helyett <b>3990,-</b>
Semper Fi	<del>11990,-</del> helyett <b>3990,-</b>
Seven Kingdoms	<del>11990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
iPanzer44	<del>11990,-</del> helyett <b>3990,-</b>

## KÜLÖNLEGES AJÁNLATUNK:

Mysteries of the Sith	<del>6990,-</del> helyett <b>2990,-</b>
Broken Sword II	<del>9990,-</del> helyett <b>5990,-</b>
Ultima Collection	<del>11990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
Tonka 2	<del>11990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
Xenocracy	<del>11990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
Time Warriors	<del>7990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
Galapagos	<del>9990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
Beasts and Bumpkins	<del>9990,-</del> helyett <b>2990,-</b>
Madden NFL '98	<del>11990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
Nuclear Strike	<del>9990,-</del> helyett <b>2990,-</b>
Croc	<del>9990,-</del> helyett <b>5990,-</b>
X-Files: Unrestricted A.	<del>7990,-</del> helyett <b>3990,-</b>
Dark Omen + Deadlock2	<del>11990,-</del> helyett <b>7990,-</b>
Dark Omen	<del>9990,-</del> helyett <b>5990,-</b>
Rebel Moon Rising	<del>9990,-</del> helyett <b>2990,-</b>
Maximum Force	<del>11990,-</del> helyett <b>3990,-</b>
Darklight Conflict	<del>4990,-</del> helyett <b>2990,-</b>
Privateer 2	<del>4990,-</del> helyett <b>3490,-</b>
Apache Longbow	<del>4990,-</del> helyett <b>3490,-</b>
Slamscape	<del>3990,-</del> helyett <b>990,-</b>
Grid Run	<del>3990,-</del> helyett <b>990,-</b>
T-Mek	<del>3990,-</del> helyett <b>990,-</b>
Unreal	<del>9990,-</del> helyett <b>6990,-</b>

## PSX AKCIÓ!

Xenocracy	<del>13990,-</del> helyett <b>5990,-</b>
Perfect Assassin	<del>12990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
Critical Depth	<del>13990,-</del> helyett <b>8990,-</b>
Duke Nukem 3D	<del>13990,-</del> helyett <b>3990,-</b>
NBA Fastbreak	<del>12990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
Nuclear Strike	<del>13990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
Arcade Greatest Hits 2	<del>12990,-</del> helyett <b>7990,-</b>

## NÁLUNK MÉG TART A FOCI VB!

FIFA '98	<del>9990,-</del> helyett <b>5990,-</b>
World Cup '98	<del>11990,-</del> helyett <b>6990,-</b>
FIFA '96 Classic	<del>4990,-</del> helyett <b>2990,-</b>
Actua Soccer 2	<del>9990,-</del> helyett <b>4990,-</b>
Kick Off '97	<del>9990,-</del> helyett <b>3990,-</b>

**AJÁNDÉK SZOFTVERT ADUNK  
MINDEN OLYAN  
VÁSÁRLÓNKNAK, AKI EZT A  
HÍRDETÉST BOLTUNKBAN  
FELMUTATJA!**

## ÚJDONSÁGAINK

### MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!

NHL'99	<b>11990,-</b>
Israeli Air Force (Jane's)	<b>11990,-</b>
Need For Speed 3	<b>11990,-</b>
Industry Giant	<b>11990,-</b>
Vangers	<b>9990,-</b>
Dune 2000	<b>11990,-</b>
WarGames	<b>11990,-</b>
V2000	<b>9990,-</b>
X-Files: The Game	<b>11990,-</b>



Boltjaink:  
PÓLUS CENTER  
Western City  
Market Street 281.  
Tel.: 419-4175

Wesselényi u. 25  
1077 Budapest  
Tel.: 351-3078

MINDEN NAP ÚJ AKCIÓK!  
POSTAI CSOMAGKÜLDÉS A POSTAKÖLTSÉG  
ÁTVÁLLALÁSÁVAL!



# GT Interactive

## A NAGY DURRANÁSOK MÉG VÁRATNAK MAGUKRA

TRf

Ahhoz képest, hogy a GT az egyik legnagyobb terjesztő cég széles e világon, most egy árva kanyi gépet nem állítottak ki. Ott, ahol tavaly a bemutatókon tolongtak az emberek, más cégek lezárt pavilonjai néztek velünk farkasszemet.

A Henley Suite az Olympia csarnok egyik csendes zuga, általában ide húzódik vissza a cég az ECTS zajos tömege elől. Gépeket itt sem találtunk, ellenben találkoztunk a Perfect Entertainment két iszonyúan laza képviselőjével, akik meséltek nekünk a készülő, új Ringworldről. Amit láttunk belőle – a videóról bejatszott intrót és néhány szereplőt – az elég nagy megrázkódtatás volt, ismerve a két előző feldolgozást. Az eddigi színes, rajzfilmszerű grafikát sötét, borongós, renderelt környezet váltja fel. Az intro végén főhősünk, aki egy magándetektív, ha jól emlékszem, egyszerűen meghal – de tényleg! –, és a sztori éppen arról fog szólni, hogyan jutott el idáig. Persze lesz benne jó pár csavar, amiről a képviselők sokat mondó mosoly közepette egyetlen árva szót nem szóltak.

Nos, a Ringworld még nagyon messze van, csak jövő márciusra ígérik, szemben a **Dark Vengeance**-szel, ami még októberben napvilágot lát, ha minden igaz. A GT akció-kaland kategóriába sorolja, én inkább úgy látom, hogy potenciális konkurenciája lesz a **Heretic II**-nek. Külsőnézeti 3D-s felület, 24 bites színmélység, szemképráztható speciális képi effektusok, ellenség-, fegyver- és varázslathegyek – felettébb hasonlít a **Heretic II** leírására. Hogy mennyiben lesz „kaland” attól, hogy küldetésszálakat szőnek bele, majd meglátjuk.

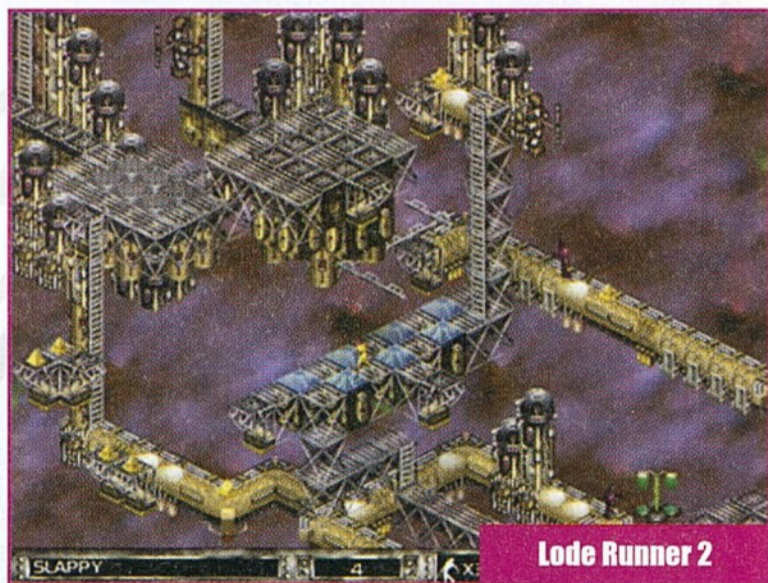
A **Lode Runner 2**-t kipróbálhattátok már az előző CD-nkről. Az időközben megjelent játék a 80-as évekbeli klasszikus korból feldolgozása. A 3D-s grafika szépen kidolgozott, jól adja vissza a régi hangulatát, bár komoly térlátás szükségeltetik ahhoz, hogy hatékonyan tudjuk játszani. **Tides of War** címen szintén már a boltokban kell lennie egy akció és kalandelemekkel kevert, vitorlás központi stratégiának. Sokadik virágzását éli a shoot'em-up kategória, amelynek legújabb tagja a **Missing In Action**. Vezetünk benne vagy féltucat különböző helikoptert, vár ránk huszonhat más-más jellegű küldetés, és mindez frankó effektusokat felvonultató 3D-s motorra épül. Hacsak az irányítást el nem rontják, nem okoz majd csalódást! A **Mortal Kombat 4**-ről viszont elég annyi, hogy szeptember végén kellett megjelennie, és teljesen 3D-s. Akkor már sokkal inkább érdekel, hogyan folytatódik Abe története, aki alig fejezte be „odüsszeiáját”, máris kivonulásra készül az **Oddworld: Abe's Exodus**-ban. Ősi mudokon szellemek szólítják, hogy azonnal menjen Necrumba, a halott mudokonok városába, ahol a



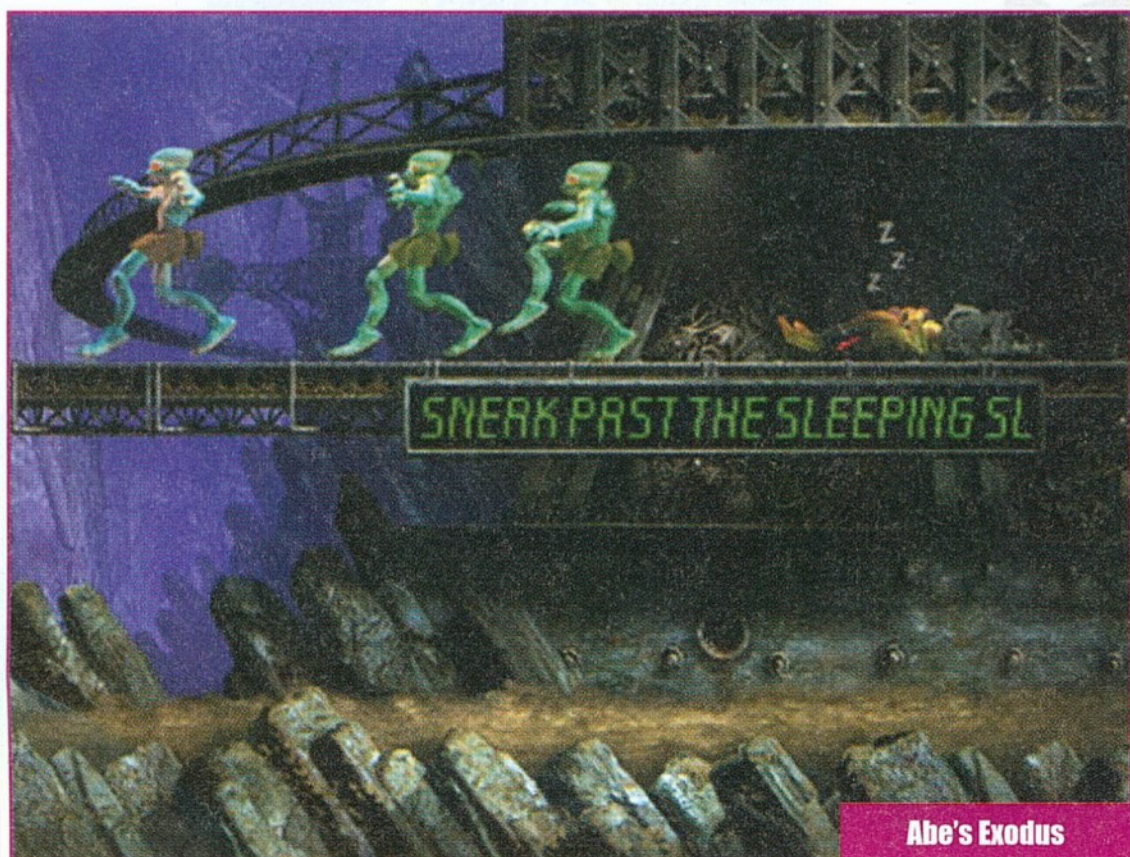
Power Slide



Missing In Action



Lode Runner 2



Abe's Exodus



Dark Vengeance



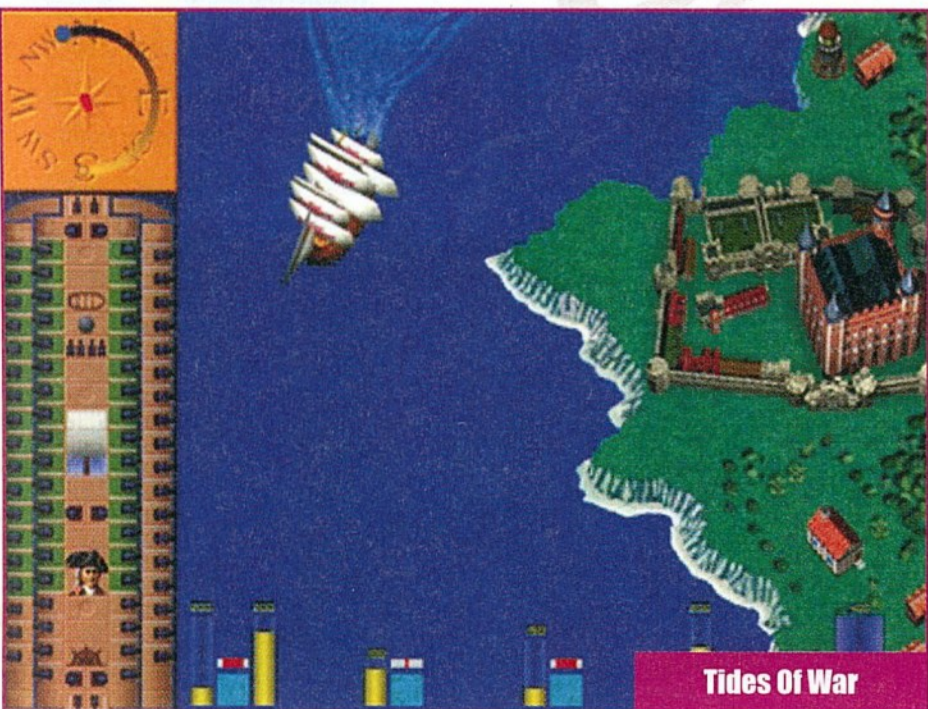


Trans Am

mocsok glukkonok háborgatják a sírokat, és a kiásott csontokból már nagyüzemben folyik LélekVihar nevű bűzös kotyvalék gyártása. ☺ A játék minden részét továbbfejlesztették, beleértve a szereplők személyiségét is. Nem mindennapi móka vár majd ránk ebben a furcsa világban.

Gondolom legtöbbször a 3D-s „én ölk” (azaz „first person shooter”) játékokat várják. Nos, kiábrándító híreim vannak, egy bittel nem tudunk meg többet annál, mint amit amúgy is tudni lehet róluk. Sem a **Duke Nuke Forever**, sem a **Prey**, sem a **Blood II** nem szerepel a sajtóanyagban, csak abban a szép, színes könyvecskében, ahol tipikus semmitmondó szövegeket olvashatunk róluk (új motor, új fegyverek, új ellenségek, bla-bla-bla). Megjelenési határidő? Majd, ha kész lesz. Ugyanezt tudom elmondani a stratégiákat képviselő **War of the Worlds**-ról és a **Total Annihilation: Kingdoms**-ról is, bár legalább az utóbbinál azt tudni, hogy 10000 évvel az előző rész előtt játszódik, így beleszőhettek egy kis fantasy-szálat.

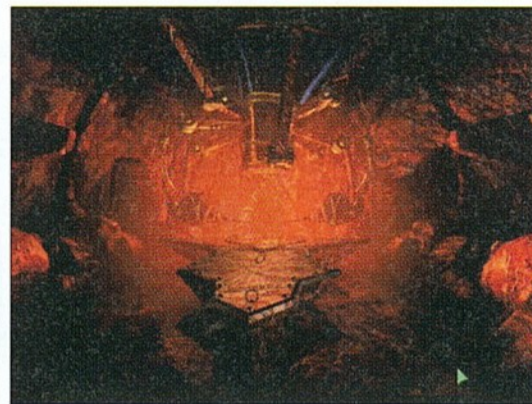
Jön viszont három autóverseny. A „monster truck” típusú **Off Road Challenge** fejleszhető autókat és élethű mozgást ígér. Egy hónapot kell még várni a **Powerslide**-ra, amely szintén off-road jellegű lesz, és állítólag a valaha volt legszebb, legsimább grafikát produkálja majd, 300000 polygont mozgatva 60 kép per másodperces frissítéssel (én játszottam ezzel a futurisztikus versenggel, csuda jó volt – Mr. Chaos). Az októberben megjelenő pedig **Trans Am Racing '68-'72** névre hallgat. Olyan jó kis kocsikkal nyomulhatunk majd, mint a Ford Mustang, a Pontiac Firebird vagy a Trans Am (ha már ez a címe), vár ránk tizenhárom történelem-hű útszakasz, és persze a kiváló 3D-s motor, amely valós időben számolja az ütközések utáni roncsolódást. **PC X**



Tides Of War

## Cryo

A cég több mint fél tucat játékot jelentett be az ECTS-en. A Crytól megszokott csodálatos grafikájú kalandjáték, a **Ring**, mához képest 2000 évvel később játszódik. A Föld már nem létezik többé, a világegyetem felett négy tirannus uralkodik, szolgasorba döntve mindent és mindenkit. Az emberiség túlélői speciális helyzetben vannak, a



művészettel megváltották szabadságukat. Egy nap a négy tirannus megbízza főhősünket, hogy állítsa színpadra „A Nibelung gyűrűje” című Wagner operát, és ezzel kezdetét veszi a nem lineáris történet. Készül a **Saga**, egy valós idejű stratégia, amelynek különlegessége, hogy a vikingek korában játszódik, és elképesztően

kidolgozott a grafikája. Egyiptom és Versailles feldolgozása után ezúttal Kínát vették célba a „renderművészek”, az enciklopédiaszerű játék címe **Forbidden City**, azaz a Tiltott Város. Philip José Farmer, híres sci-fi író regénye alapján készítenek még egy valós idejű stratégiát **Riverworld** néven, és feldolgozzák az egyik legnépszerűbb társasjátékot, a **Scotland Yard**ot is.

## Empire Interactive

Iszonyatosan nagy turmix a felhozatalban, mármint ami a játékok témáit illeti. A **Grand Touring** két különböző demója már kétszer is vendégeskedett a PC-X CD-jén, ezért sokaknak lehet ismerős ez a sportautó szimuláció. A grafika nagyon



tetszetős, a kockás zászló fellebbenése még Karácsony előtt várható. Trau bácsi kegyeibe két játék próbál majd hamarost beférkőzni. A nagyon hamarosan megjelenő **Apache Havoc**, igazi „kettő az egyben”, mert két olyan harci helikopterrel engedni repkedni tulajdonosát, mely szülőben is kitesz egy-egy játékra valót. Amerikát az AH-64D Apache Longbow, míg a Szovjetunió színeit a Mil-28N Havoc B fogja képviselni. A majd csak 99-ben megjelenő **Mig Alley** az 50-es évekbe, az első-generációs jetfighterek korába repít vissza. Semmi radarvezérlésű vagy hőkövető rakéta, csak max. 12 játékos hálózatban, és dogfight minden mennyiségben. A Pro-Pinball sorozat a **Big Race U.S.A.** című résszel bővül. A flipper engine változatlan, a tábla viszont vadiúj és nagyon tetszetős. A „kommandós játékot csinálunk, ha beledöglünk is” klubba a hosszú című **The 101st Airborne in Normandy**-val lépnek be idén október környékén. A normandiai partraszállását feldolgozó játékból még csupán csinos screenshotokat láttunk. Ugyanezt a történelmi időszakot dolgozzák majd fel a **Western Front** és a **Battle of Britain** című stratégiákban. Mindkét utóbbi programot a Talonsoft készítette, mely név akár védjegye is lehetne a jól sikerült stratégiáknak.



# Interactive Magic

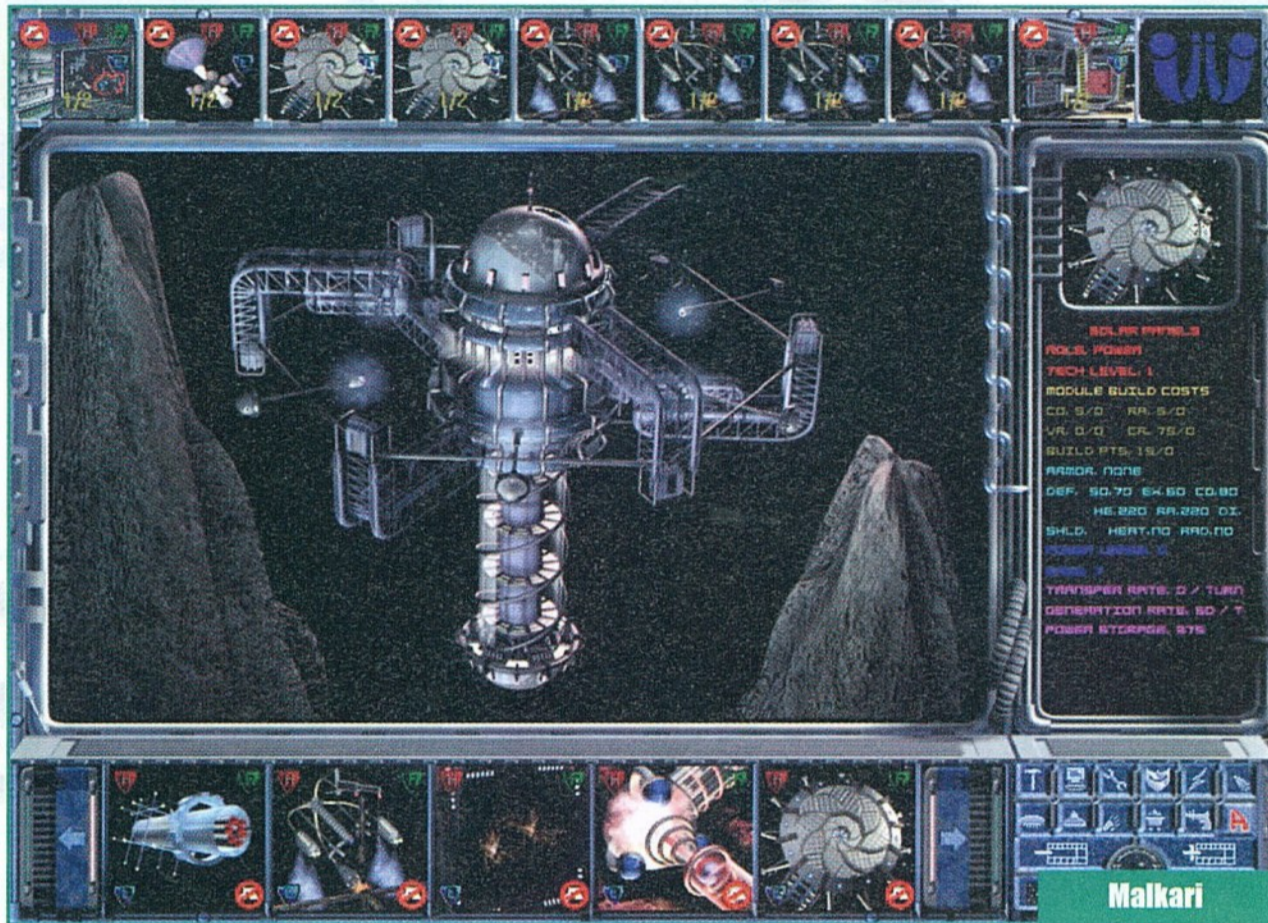
HÁBORÚ VAN, FELEJTS EL MINDEN BÉKÉT!

TRF

Alig akad cég, amelynek termékpalalettáján – egy-két kivételtől eltekintve – permanensen háborús szimulátorok és stratégiák szerepelnek. A „jó öreg” Interaktív Mágia eljövendő játékkínálatát elnézve, ez idén sem lesz másként!

**L**együnk optimisták, nézzünk mosolyogva a jövőbe, ahol jó kis tankos összecsapások várnak ránk a **Grav Armourban**. A játékot egy észt fejlesztőcsapat készíti, akiknek saját készítésű, fraktál-alapú grafikus motorja állítólag csodákra képes. A történet akkora sablon, mint ide Lacháza (csillagkapu, kolóniák távoli csillagokon, gonosz elfoglalja, mi meg lenyomjuk őket), de a tartalom biztató: 3 csillagrendszerben 12 világ, más-más taktikát igénylő különböző terek, és igen változatos küldetések plusz egy szerkesztő vár a harckocsizó-palántákra, akik akár 32-en is nyomulhatnak majd egyszerre. Akinek a jövő túl távoli, az kapaszkodjon fel a **Spearheadre**, jobban mondva az M1A2 Abrams tankokra, és vágasson velük keresztül az észak-afrikai sivatagon, szétkergetve a líbiai, tunéziai hadseregeket.

Bizonyára mindenki tudja, hogy az USA légierő jelenlegi lódarazsai F/A-18C jelszűek, az E sorozatot még csak most tesztelik. Abban a kitüntető helyzetben lesz részünk, hogy mi is csatlakozhatunk ehhez a teszthez, lévén itt kopogtat az ajtón az **F/A-18E Carrier Strike Fighter**, amit minden tekintetben a tesztgépek paramétereit figyelembe véve készítették. Lesz benne minden nyalánkság: repülőgép-anyahajó,

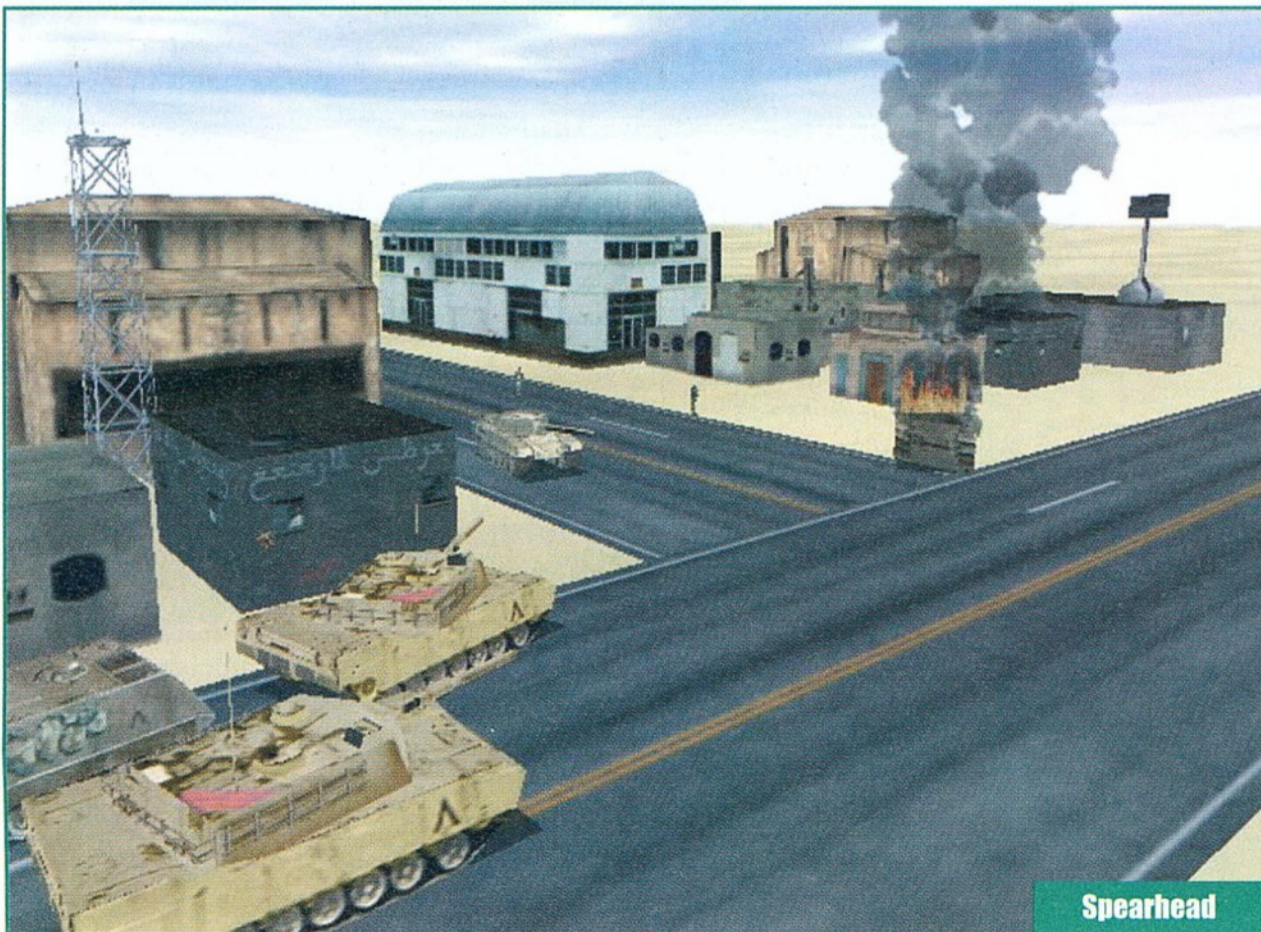


dinamikusan generálódó (végtelen számú) küldetés, „élő” műszerfal, műholdas térképek, és részletgazdag, élethű környezet. Akinek ez mind nem „májer”, annak megint csak a jövőt tudom javasolni, II. Világháborús légi harc futurisztikus környezetben és göbizzel, azaz **UltraFighters**.

Elég nehéz helyzetben vagyok, ha el kell mondanom, hogy miről szól a **Malkari**. Körökre osztott, jövőben játszódó stratégia, amelyben egy darabokra sza-

kadt csillagrendszer egyes aszteroidáin található erőforrásokért megy a küzdelem. Ezek viszont az egész játék alatt mozognak, ami valahogy megbonyolítja az egészet. Amit láttunk belőle, az a szépen kidolgozott grafika, és az elég összetettnek tűnő kezelőfelület. Októberben közelebből is megvizsgáljuk!

Emlékeztek a jó öreg North & South-ra? Egy poénos játék volt a 90-es évek elején, amely humoros formában dolgozta fel az amerikai polgárháborút. A Great Battles sorozat készítői viszont halálosan komoly feldolgozást készítettek, abszolút történelmi hűségre törekedve. A stratégiai játék címe **North vs South**, megjelenése a karácsonyi szezonban várható. A még ennél is elvadultabb stratégiáknak ajánlhatjuk a **Road To Moscow** eposzt, amely természetesen a II. Világháború eseményein alapszik. Ez már annyira „hard core”, hogy nem is stratégia, inkább „háború-szimuláció”, és nem is normális grafikával, hanem az eredeti NATO szimbolikával jelení-





ti meg az eseményeket. Engem leginkább a „kettős kereszt kerget csillagot”, hajdani kannibálos játékra emléztet, de biztos lesz, aki értékelni fogja.

Kis hazánk büszkesége lesz a **Theocracy**, ugyanis honfitársaink fejlesztették már vagy két éve. Volt szerencsém még akkor látni belőle részleteket, amikor még az Interactive Magic azt sem tudta, hogy a világon van, és nagyon drukkolok, hogy jövő márciusban sikere legyen. A játék az azték birodalom történetét dolgozza fel, mindennapi küzdelmüket a rivális törzsekkel és élet-halál harcukat a spanyol hódítókkal szemben. A feladatunk pusztán a történelem újraírása, a birodalom felvirágoztatása és kiterjesztése egész Közép-Amerikára. A grafika abszolút korhű, az egyes objektumok gyönyörűen kidolgozottak. Számos csavart és újdonságot hoz majd a szokásos stratégiákhoz képest.



És a végén a slusszpoén. A játék címe **Shadow Company**, típusát nem tudnám egyértelműen behatárolni, mert ilyen még nem igazán láttunk. Egyik oldalról valósidejű stratégia zsoldoshadsereggel, tankokkal, helikopterekkel, a másik oldalról Commandos, plusz külsőnézetű 3D-s akciójáték. Szóval, még elmondani is nehéz, de valami megdöbbentően gyönyörű! A terep teljesen 3D-s, tetszőlegesen forgatható, nagyítható, kicsinyíthető. A járműmodellek aprólékosan kidolgozottak, a mozgás tökéletes, az alkalmazott fizikai rész és a grafikai engine hihetetlen élethű dolgokat varázsol a képernyőre. **Pc-X**

**Október hónapban átalakítás miatt két-három hétig bezárja kapuit az E-Play Club. A nyitás pontos dátumát még nem tudjuk, kérünk, érdeklődjétek a 06-209-280-968-as telefonszámon, vagy E-mailben: [Eplay@mail.datanet.hu](mailto:Eplay@mail.datanet.hu).**

## Gremlin

Rájuk szóról szóra ugyanaz vonatkozik, mint amit az Eidos bevezetőjében leírtam, azaz a különbséggel, hogy a hölgy még idehaza közölte, nem tud velünk találkozni. Azért mentünk egy kört, íme a cég kínálata. A Hardwar az előző CD-n szerepelt, engem leginkább a hajdani Elite-ra emlékeztetett, egy űrhajós, kereskedős, fejedelmesség játék. Úgy látszik, másoknak is feltűnt, milyen rossz volt a MicroMachines 3, mert a Buggy már nem az első feldolgozás,



ami nemsokára napvilágot lát. Egy MechCommander-tankszim keverék a Wild Metal Country, amelyben az öntudatra ébredt gépek elől kell visszafoglalni az egykor evakuált bolygót. Bevallom őszintén, a **Tanktics** volt az a játék, ami képre nagyon tetszett, de egy szót nem értettem belőle. Láthatóan mindenféle fából és egyéb bigyókból készült tankok rohagáltak fel s alá, birkák futottak körhintán, de néha beleestek valami csontozóba, és egy nagy madár repkedett mindenfelé (asszem, ezek vagyunk mi), a lábán egy bazi mágnessel, amivel mindent össze tudott szedni. Szóval humoros stratégia a DMA-tól, a Lemmingek szüleitől. A Blade egy külsőnézetű 3D-s fantasy-kaland-akciójáték lesz, amibe beleöltek egy kis pénzt, hogy elég látványos legyen. Tizenkilenc, tetszőleges sorrendben bejárható pálya, fejtörők és mesterséges intelligenciával rendelkező ellenségek, vérszomjas trollok, orkok, sárkányok és egyéb lények várnak a kalandozókra. Folytatódik a Gremlin sportsorozata, jön az Actua Soccer 3, az Actua Tennis, az Actua Golf 3 és az Actua Ice Hockey 2. Talán az idén sikerül kiharapniuk valamit az EA Sports tortájából. Ezen kívül lesz még egy biliárdjuk, a Pool, meg egy focimenedzser-felújításuk is, a Premier Manager 99. Sötét fantasy-világba kalauzol a Soulbringer című RPG, és egy egészen furcsa, a kelta, a viking és a kelet nomád motívumokat felhasználó 3D-s stratégia lesz a Tribal Lore. Végül pedig a poén kategóriából a Worms sajátos feldolgozása malacokkal és 3D-ben, ez a Hogs of War.

## Grolier Interactive

Öt új játékkal jönnek, ebből négyet láttunk, és csak pozitívan tudunk nyilatkozni a látottakról. Az **Ashgan** egy kalandelemekkel dúsított akciójáték, amelyet játszhatunk „én” és külsőnézetből is. Utóbbinak kidolgozottsága vetekedik az új Tomb Raiderrel. A történet szerint egy elkéseredett herceget alakítunk, aki megpróbálja visszaszerezni



ni család módjára elorzott trónját. Ugyanaz a David Braben, aki 1980-ban már sikerre vitte Virus nevű játékát, most elkészítette a felújítást V2000 néven. A büdös alienek jó dolgukban belebújnak a bogarakba, hangyákba, pókokba, és halálos vírust terjesztenek, ami mindent elpusztít a világon. Félreértés ne essék, nem egy shoot'em-upról van szó, hanem egy akció/stratégiáról, amelyben legalább olyan fontos a bázisunk, a környező falvak és emberek védelme, mint a bogarak kiirtása (játszható demóját megtaláljátok a CD-n!). Sportsorozatot is indítanak, legalábbis a tavalyi kiadás után épp a napokban dobja piacra új teniszprogramját Roland Garros 98 címmel. Végül is ez az a luk, amit az EA Sports még nem tömött be! © A Tank Racer egy aranyos versenyzős, lövöldözős játék lesz, amolyan Death Rally típus, csak éppen más jellegű grafikával. Végül egy eszméletlen látványos RPG, amely egy bizonyos Anne McCaffrey, híres sci-fi, fantasy-író világára épül. A Dragonflight a Grolier első házoni belüli fejlesztése, és büszke is lehet rá, mert amit láttunk belőle, az lélegzetelállító volt.



# Interplay

## STAR TREK MINDEN MENNYISÉGBEN

Sam. Joe

Kedvelem az alcímben említett világot, ezért eléggé el nem ítéhető módon az Interplay több mint bő-séges felhozatalából a ST-vel foglalkozó játékok érdekeltek leginkább.

**P**edig rájár a rúd mostanság ezekre. Azokból, amiket a közelmúltban hoztak ki ilyen „felségjelzés” alatt, egy sem volt, ami maradéktalanul megfelelt volna kényes Trekkie ízlésnek. Az

Interplay négy témába vágó programmal is készül; bizakodom. A **Starfleet Command** valósídejű stratégia lesz, mely a Starfleet Battles nevű táblás játék alapjaira épül. A grafika igényesen renderelt, mindamellelt az



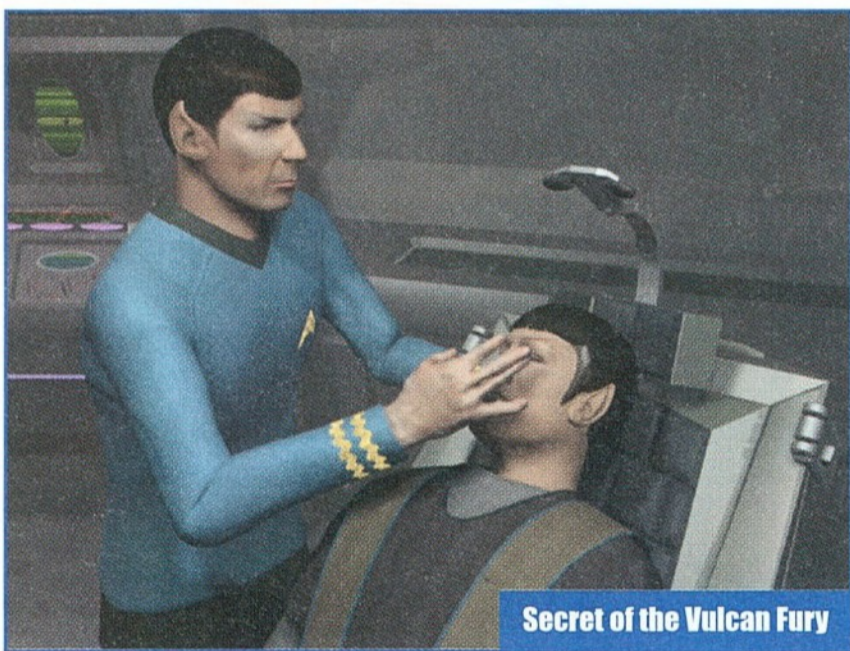
Starfleet Command

elmaradhatatlan filmrészletek sem hiányoznak. Amitől a legtöbbet várom, az a **Secret of the Vulcan Fury** lesz. Annál is inkább, mert lassacskán két éve annak, hogy TRf felhívott: „Jön valami új ST játék, valami vulkán füle, olyan render, hogy leteszed a hajad”. Megláttam, letettem! Dr. McCoy és Spock arca valami döbbenetesen eltalált, Kirk kapitány is hasonlít régi önmagához. A Vulkan-szenvedélyesség titkát az a D.C. Fontana meséli el nekünk, aki számos epizód történetéért is felelős. Nagyon kellemes kaland-akciónak ígérkezik – sajna a játék még mindig nincs kész, viszont van egy újabb demo, ami sokkal többet mutat (megpróbálom rávenni TRf-et, hogy tegyék fel a CD-re).

Van egy olyan érzésem, hogy a **Klingon Academy** a Starfleet Academy utánérvése lesz, csak éppen Klingon szemszögből. A történet szerint, mint ifjú Klingon kadétra, 30 szimulált küldetés vár ránk...

a Föderáció ellen. Bízom benne, hogy kinövi az előd gyerekbetegségeit. Ellenben az olyan játékoktól, mint a **New Worlds**, gyökerestül tépem ki a hajam, és csapatosan ugrálok ki az ablakon. Képzeltetek el egy C&C típusú, valósídejű stratégiát, csak éppen ST köntösben. Valaki világosítson már fel, mert én képtelen vagyok felfogni, hogy az ördögbe illeszkednek be ebbe az univerzumba olyan eszközök a Föderáció kezében, mint Phaser Tank, Photon Artillery Launchers, vagy éppenséggel mikor fog a Föderáció területbirtoklási háborút kezdeni a Romulán Birodalommal, csak azért, hogy 25 bolygót birtokolhasson a Semleges Zónában!? Pedig ez a játék ezt kínálja, ezzel is tovább szaporítva az olyan feldolgozások számát, melyekre csak azért került ST embléma, hogy eladható legyen.

Ennyit a ST-ről, nézzük a többi játékot. A **Planescape Torment** olyan RPG játék lesz, mely először dolgozza fel az AD&D Planescape nevet viselő világot. Az izometrikus 3D-s játékból még csak egy nagyon korai demót mutattak be, sajnos sűrűn kifagyogatott. A **Messiah** hőse Bob, egy bájos, szemre ártalmatlan kerub (pufók anygalka – a szerk.). Megvan az a képessége, hogy mások bőrébe bújjon, és ezzel máris a leggonoszabb, legpusztítóbb ellenfél váljon belőle. Csak ő képes rá, hogy megállítsa a gonosz erőit, akik a világot az Ördög uralmától megóvó Hét Pecsét feltörésére készülnek. A szokatlan kerettörténethez magával ragadó grafika párosul. Ha már itt tartunk, akkor a **Descent 3** lesz az a játék, ahol nem lehet panasz a látványra. A kerettörténetre kár szót vesztegetni, hiszen régi ismerős harmadik visszatéréséről van szó, viszont a hardware igény megér egy mondatot; Pentium II és második generációs 3D-



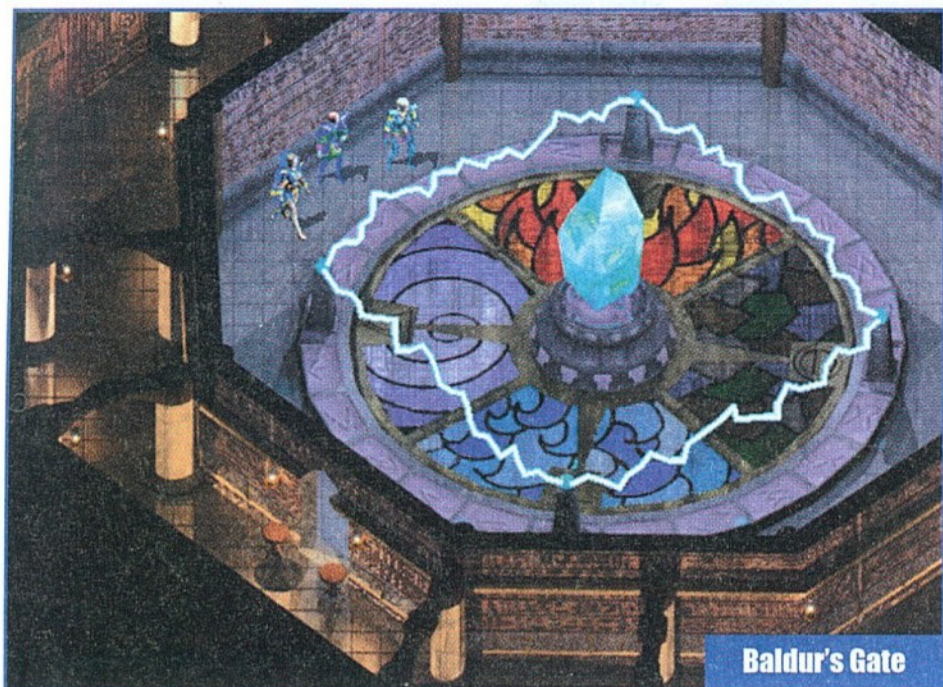
Secret of the Vulcan Fury




Klingon Academy



New Worlds

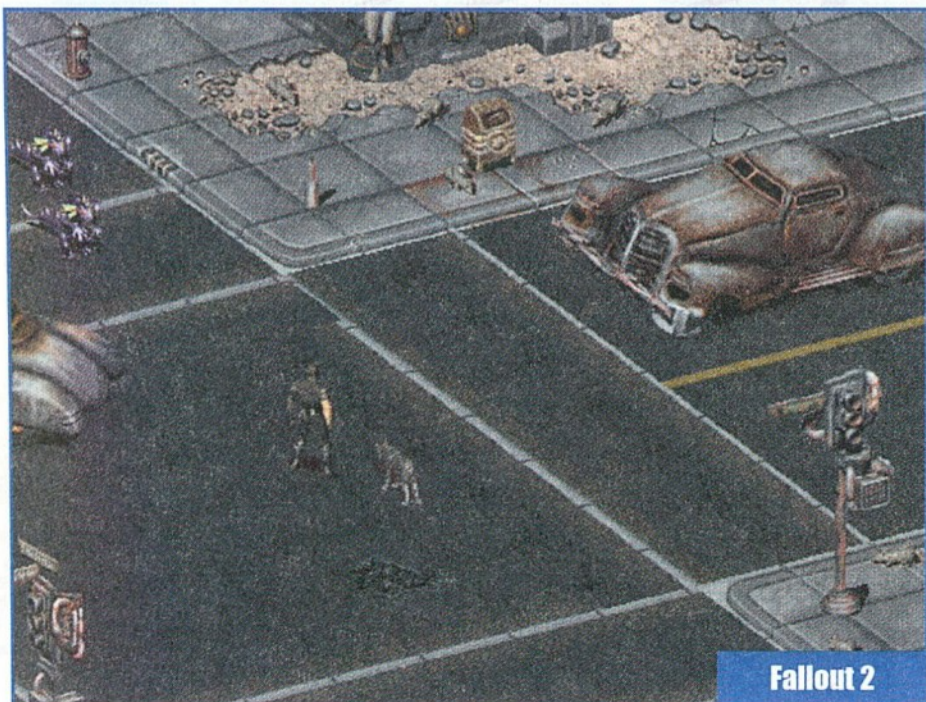


Baldur's Gate

gyorsítókártya kell a futtatásához. A Forgotten Realms világának történetei hamarosan egy **Baldur's Gate** című epizóddal folytatódnak. A real-time RPG grafikailag távolról a Diablóra emlékeztet, de a játékmenet merőben más. A **Fallout 2** mind grafikában, mind a mesterséges intelligencia terén fejlődött, de egyes kritikusok szerint az első rész kedvelőinek „szoknia kell a folytatás hangulatát”. Változások? „A játékosnak megadatott a lehetőség, hogy autót használjon, ezzel lerövidítve a helyszínről-helyszínre utazás idejét, lehetségessé téve még több helyszín felkeresését”. Új helyszínek kerültek a játékba, mint New Reno, Vault City és San Francisco romjai. Lehetséges a fegyverek fejlesztése, például csak egy mozdulat gránátvetőt kapcsolni egy M63-as automata fegyver alá – így megsütni és ugyanakkor golyókkal elárasztani az ellenséget már csak akarat kérdése. 



Descent 3



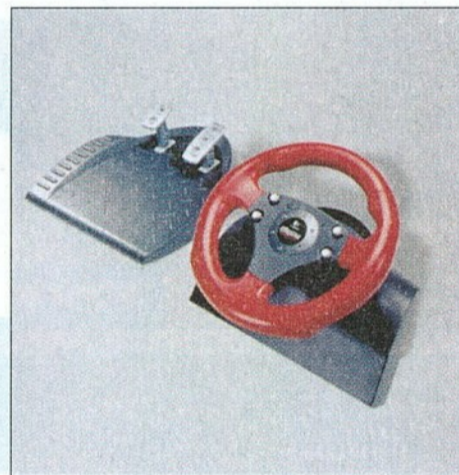
Fallout 2

## Infogrames

Valami lehet a levegőben, mivel a francia cégek közül a Cryo és az Infogrames nagyot nőtt az elmúlt év alatt. Az is igaz viszont, hogy a cégek sikerült összerakni a világ legrosszabb sajtóanyagát és CD-jét, nem is beszélve a semmitmondó Internet oldalairól. Így csak címszavakban az új játékokról. Jön egy foci Canal+ Soccer99 néven (talán a jövő év elején), s bár mindent beadtak, kérdés, labdába rúg-e a FIFA mellett. A **Fighter Duel II** egy második világháborús repülő program, amely szintén nehéz idők elé néz az EA hasonló témájú terméke – WWII: Fighters – miatt. Mindenesetre több mint negyven (!) különböző repülőt ígérnek, földi és légi ütközeteket, variálható küldetéseket, ami azért csábító lehet. Látványos akció-kalandjáték lesz az **Outcast**, amely egy érdekes sci-fi történetre épül, és természetesen a Földet kell megmenteni benne a közelgő fekete luktól! Egy másik kaland a mítoszok és legendák harcába, a jó és a rossz örök küzdelmébe vezeti a játékost – ez lesz a **Silver**. A harmadik a Canal+ multimédiás kiadóval közösen készül, **The Insider** címen és a 20-as évek Párizsának 3D-s renderelt változatában játszódik. Érdekesnek ígérkezik a **Total Air War**, amely a teljes légi fölény elérésének amerikai doktrínáján alapul. Nemcsak egy egyszerű repsim lesz, hanem komplett stratégiai játék is, ahol a küldetés megtervezőjétől kezdve a pilótáig minden szerepet mi játszunk! Direkt a kedvemért készítik az **UEFA Manager 99**-et, ami – természetesen – minden eddigi focimenedzsernél jobb lesz. Meglátjuk! És végül a legnagyobb csinnadrattával nyomott **Wargasm**, egy jó kis arcade akciójáték lesz, amelyben tankokkal, repülővel, helikopterekkel vagy egyszerűen katonákkal nyomulhatunk.

## Logitech

A nálunk leginkább az egereiről ismert, svájci illetőségű cég kíméletlenül be kíván törni a botkormányok és az egyéb játékeszközök piacára. Hogy ez mennyire sikerül nekik, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a szomszédos Ausztriában a piacvezetők ezen a téren. Bemutatták a **Wingman Formula Force** névre hallgató új, force feedback kormányát, illetve **Wingman Force** elnevezésű sokfunkciós botkormányát. Amitől nem csupán „egyek a sokból”, az a force feedback erőátviteli egysége, mely nem fogaskerék áttételeken keresztül juttatja el az erőt a karhoz/kormánykerékhez, hanem egyéni megoldású, huzaltechnológia segítségével. A következő PC-X-ben behatóban is foglalkozunk a két eszközzel.



## NovaLogic

A Comanche sorozattal híressé vált cég három új címmel jelentkezik hamarosan. A két legfontosabb újdonság az azonos engine-en alapuló repülőgép-szimulátor duó, az **F-16 Multirole Fighter** és a **Mig-29 Fulcrum**. Bár külön termékekről van szó, az teszi a párost különlegessé, hogy képesek egymással kommunikálni, így megoldható, hogy a szoba két sarkában összezsapjon az amerikai és az orosz légierő. Teljesen új fejlesztésű 3D-s motort használnak, amely támogatja a 3Dfx alapú gyorsítókártyákat. Nem úgy a **Delta Force**, a tomboló kommandós örület NovaLogic-féle értelmezése. Elképesztő, hogy a cég képes még mindig bütykölgetni a totál elavult, gyorsítókat egy-



általán nem támogató Voxel technológiáját, amely most éppen a 3-as verziónál tart. Csak egy rövid bemutatót láttunk belőle, de egyáltalán nem nézett ki jól, sem grafikailag, sem megvalósításban. Cserébe manapság már szerénynek mondható vassal beéri.



# LucasArts

JÓL BEVÁLT RECEPTEK, MINŐSÉGI KAJÁK

Sam. Joe

Már az indulás előtt fúrta az oldalunkat a kíváncsiság, hogy vajon mi lesz a LucasArts terjesztésével, hiszen a Virgin szétcincálódásával európai kiadó nélkül maradtak. Az ECTS-en bejelentették: új kiadójuk az Activision! És mellesleg lesz néhány nagyon klassz újdonságuk is.

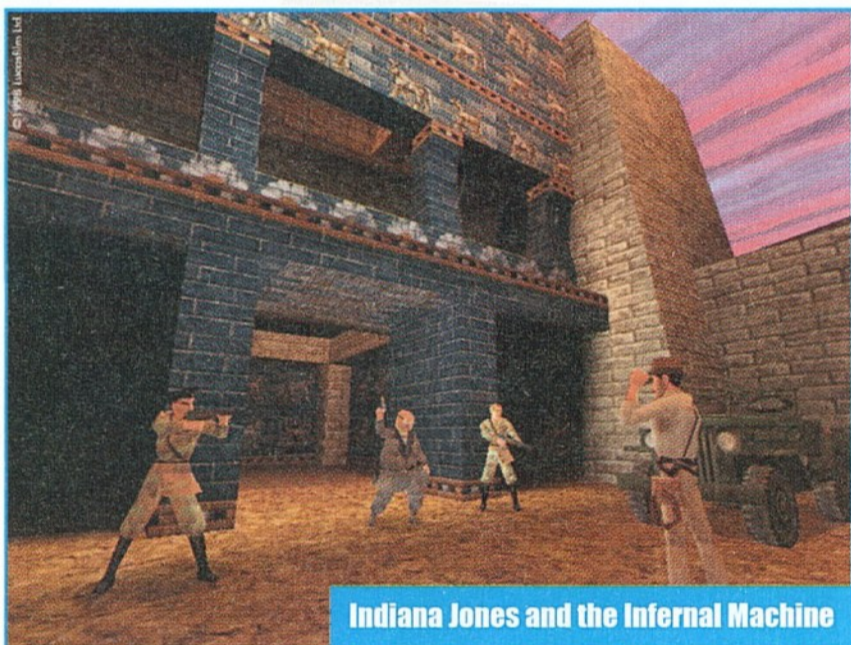
A kiállításon olyan standdal voltak jelen, mint egy erődítmény: zárt ajtók, ismeretlenül szemben udvarias, de merev elutasítás. Ért-hető, hogy ezek után milyen várakozással óvakodtunk be a szentélybe, ahol a csodák vártak ránk. Emlékeztek még a Full Throttle-ra? A néhány évvel ezelőtti, rajz-film stílusú kalandjáték fent van a „minden idők legjobb játéka” listámon, mert hangulatban és megvalósításban csak Monkey Islanddel és a Larrykkel említhető egy lapon. Fejlesztői lassan elkészülnek egy potenciális vetélytárral, a **Grim Fandango**-val. A régi, jól

bevált 2D-s, rajzfilmszerű stílust felváltja egy teljesen új, szerintünk korszakteremtő 3D-s megvalósítás, amit látni kell, leírni szinte lehetetlen. A lényege, hogy nincsenek irányító parancsok, menük vagy bármi ilyesmi. A felhasználható tárgyak közelébe érve a főhős ránéz a tárgyra, így jelezve, hogy azzal lehet kezdeni valamit (nézzétek meg a játszható demót a szeptemberi CD-n). Valószínűleg az év egyik legjobb játéka lesz.

A további kínálat a „járt utat a járatláért el ne hagy” elvet követi, hiszen mind-

mind olyan témához nyúl vissza, ami már egyszer – vagy akár többször is – bejött a cégnek. Indy például elpusztíthatatlan és örök figurája a PC-s kalandjátékoknak, nem is emlékszem, már hány ilyenek volt főszereplője. A most készülő **Indiana Jones and The Infernal Machine** viszont egy külső nézőpontú, 3D-s akciójáték lesz, azaz Tomb Raider klón. Jelenlegi állapo-

tában még elég elnagyolt volt ahhoz, hogy máris kritikával illessük, de főhősünk figurája fájdalmasan kevésbé emlékeztetett Harrison Fordra (persze, lehet, hogy ez nem véletlen). A történetben egy titokzatos gépet keres, ami esetleg utat nyit párhuzamos dimenziókba, de sietni kell, mert az orosz elvtársak is lelkesen kutatnak e témában. Számtalan helyszínen, veszélyesebbnél veszélyesebb kalandokban kell majd részt vennünk,



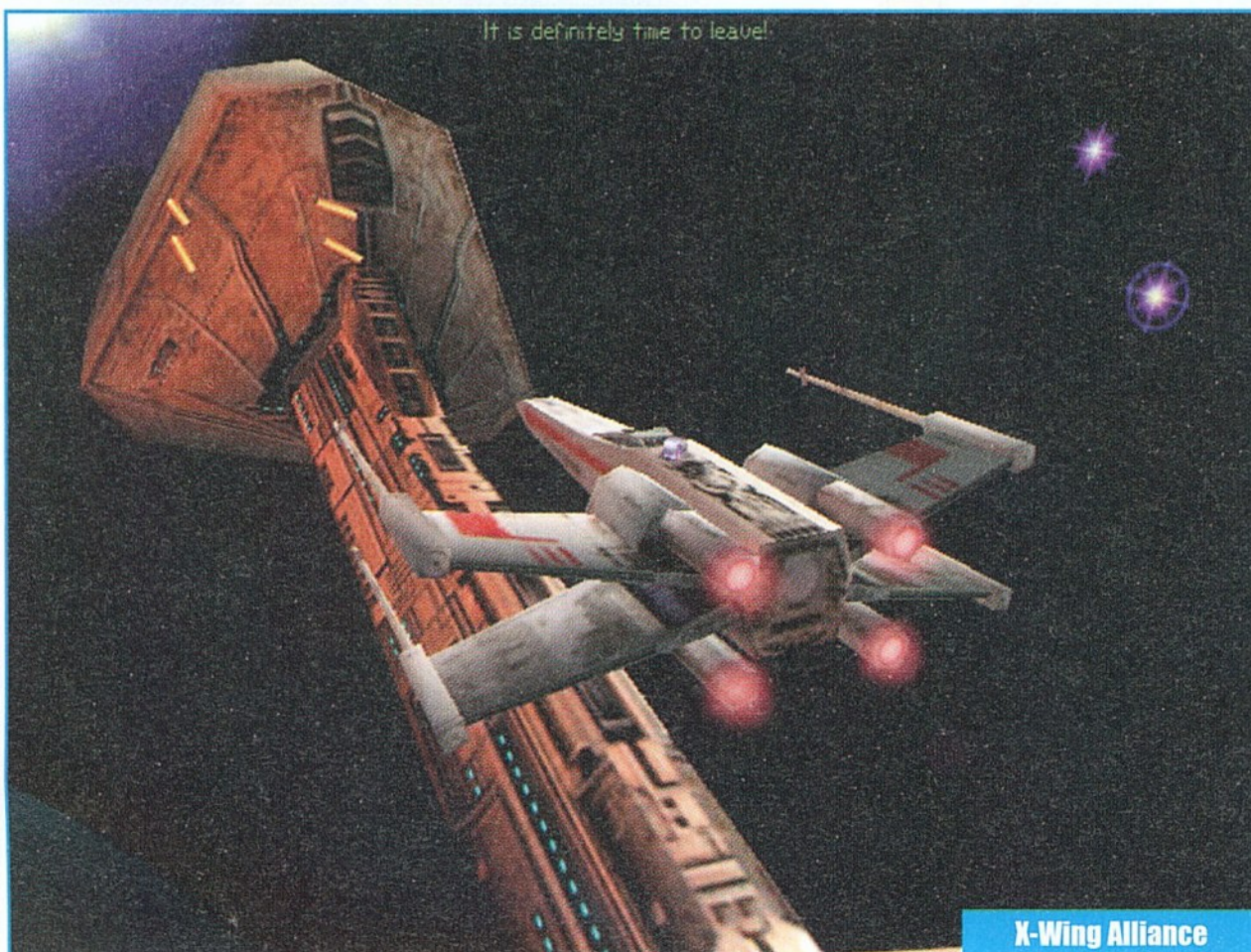
Indiana Jones and the Infernal Machine



Grim Fandango

amelyekben segítségünkre lesz páratlan mozgáskultúránk, no és persze a saját ügyességünk!

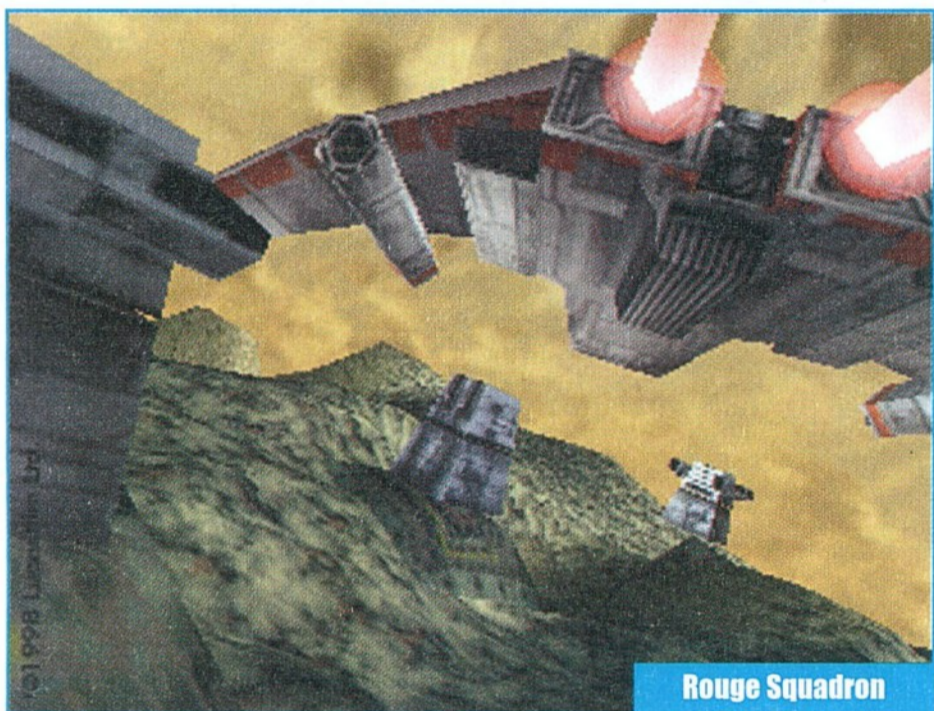
A cég másik kasszasikere, az utolérhetetlen Star Wars trilógia már számos játék ihletője volt, azonban úgy tűnik, sosem fogynak ki az ötletekből. Mikor a minket körülvetető hölgy megkérdezte, hogy Star Wars rajongók vagyunk-e, nem haboztunk tudatni vele, hogy azon nőttünk fel. Félmosollyal nyugtázta, hogy „akkor jó”, és aztán leesett az állunk. Képzelték el egy LucasArts minőségű, két CD-s, enciklopédiaszerű programot, amelyben szőröstül-bőröstül feldolgozták az egész trilógiát. Ez lesz a **Star Wars: Behind the Magic**, és minden benne van, amit csak ember tudni akarhat a filmekről, a világról (amiben játszódik), a szereplőkről, az űrhajókról és egyéb járművekről, a fegyverekről, sőt található benne egy kivonat a készülő első epizódról is (gy. k. eddig ugyebár a 4-5-6. epizód készült el). Először a Star Wars történetében megjelenik a komplett csillagtérkép (mindenről részéről részletes információval), és virtuális túrát tehetsz a Millenium Falcon csodálatosan lerenderelt fedélzetén! Sőt, még rövid divatbemutatókon is részt vehetsz, amelyben az egyes szereplők tipikus öltözeteiket mutatják be. Mindez akkora adag humorral, hogy azonnal belé kell szeretni! Mi Leiát néztük meg, volt vakuvillogás és kifutón való billegés, ahogy kell. Vagy például kipróbálhatod a különböző fegyvereket egy csóró rohamosztagoson. Szegény pá-



X-Wing Alliance



Force Commander



Rouge Squadron

ra feljön egy liften, hogy aztán áldozatunk legyen. Mi elsőnek a fénykardot alkalmaztuk rajta, amitől elvesztette a bal karját. Nagyon csodálkozott, kicsit megrugdosta a padlón fekvő végtagot, majd sértetten mormogva valamit balra távozott, hogy átadja a helyét a következő kísérleti nyúltnak. Neki az Ewokok kövei jutottak. Egy darabig hősiiesen kerülgette a nyakába hulló fociabdányi sziklákat, de slusszpoénként szétlapult egy méretes obelisk alatt.

A Force Commander egy C&C típusú, valós idejű stratégia lesz. 3D-gyorsítót igényel majd, és a megjelenéséről nem tudunk mondani semmit, mert teljesen ellentmondásos információkat találni mindenfelé. Elképzelhető, hogy még idén. A Rouge Squadron azoknak fog tetszeni, akik élvezték a Shadows of the Empire repkedős részeit. Nem szimulátor, sokkal inkább arcade-akció, de nagyon szépen kivitelezett. Persze, ez sincs meg 3D-gyorsító segédleme nélkül. Hamarosan idehaza is kapható lesz az X-Wing Collector Series, amibe a következő „apróságok” kerültek: X-Wing Collector's és TIE Fighter Collector's CD-k, valamint a Flight School nevű dolog, ami egy 14 küldetéses kivonata az X-Wing vs. TIE Fighternek.

Végül ott, az ECTS-en jelentették be az X-Wing sorozat legújabb részét, melynek címe X-Wing Alliance. Szemben az XWvsTF-fel, itt nagyon ügyeltek arra, hogy az egy játékosos üzemmód is ki legyen dolgozva, úgyhogy meglesz az a történeti szál, amit a korábbi verziókban élveztünk. Azon felül, hogy grafikailag eszméletlenül felfűszerték, végre kipróbálhatjuk a Millennium Falcont, akár a pilótafülkéből vezetve, akár autopilótára kapcsolva és a lőállásokból vadászva az ellenségre! Kipróbáltuk, tökéletes szimuláció! Persze repülhetünk az összes többi lázadó géppel is. Túl sok illusztráció egyelőre nem áll rendelkezésünkre, az itt látható kép viszont nem (!) az átvezető animációból származik, hanem magából a játékból, úgyhogy valószínűleg kökemény vas kell majd hozzá.



## Rage Software

Az Incoming révén elhíresült cég standján csodákat láttunk. Legelőször a Hostile Waterst említeném, ami nem Roger Waters húga, a Pink Floyd-hoz sincs köze, viszont az Incoming továbbfejlesztett engine-jére épülő, repülő-helikopteres-tankos stratégia. Ami a legjobban tetszett a kínálatukból, az az Expendable című, Commando / Ikari Warriors mintára készült shoot-em-up. Nagy pukktókkal rohangászó harcost domborítunk, aki még természetesebb ellenfelekre vadászik. A Savage Arenát mint „vérfocit” jellemezném. Valahogy nem érzem az ilyen a jövőben játszódó, véres, sosemvolt sportokat, de a grafika nem rossz, csak a hangulattal volt bajom. A Ruud Gullit holland labdaművész után elnevezett Striker fociprogram majd kapaszkodhat az Electronic Arts-féle FIFA'99 mellett.



## Sales Curve Interactive

Carmageddon II mindenekfelett. A demóból már kizsigereltünk minden bitet, és azt hittük, hogy már ismerjük a programot. Holott a nyavalyát! Az ottani PR-es srác pillanatok alatt bizonyította, hogy az SCI gárdája beteg lelkületű emberek gyülekezete. Felgyújtotta a gyalogosokat, falhoz szorította az elefántokat, majd felgyújtotta a falhoz szorított elefántokat. Fejből nyomta a játék összes cheatjét, és megmutatta, hogy az első rész mindannyiunk által kedvelt „Pinball Mode”-ja a folytatásban a gyalogosokra is hat. Mi következett ezután? Igen, az égő farkú elefántok nem szorultak a falhoz, hanem elpattogtak az összes égtáj felé, minden becsapódási helyükön Balatonnyi vértócsát hagyva hátra. A cég másik fejlesztése, a Live Wire! névre hallgató ügyességi játék garantáltan vértelen, valószínűleg az ifjabb korosztályt célozza – a Grid Runner és a Xonix keveréke 3D-ben. A lényeg az, hogy úgy kell a kedvesen bumfordi lényel „besatírozunk” négyzetek oldalait, hogy ne jöjjenek nekünk a csúnya, gonosz, más



bumfordi lények. Mindez megspékelve még a „szokásos” bonus-malus objektumokkal. Aranyos, bár a grafika kissé pixelesre sikeredett.

bumfordi lények. Mindez megspékelve még a „szokásos” bonus-malus objektumokkal. Aranyos, bár a grafika kissé pixelesre sikeredett.

## Suncom

Nagy örömmel fedeztük fel a standjukat, hiszen F-15 replika botkormányaik mindig is a kedvenceink közé tartoztak, anno cikkeztünk is róluk (ha jól tévedek, legalább hármunknak van a szerkesztőségben valamilyen Suncom F-15 kormánya). Egy időben szomorú pletykák keringtek a cég anyagi helyzetéről, de szerencsére kímásztak a hullámvölgyből, még némi fejlesztésre is tellett az erejükből. Ugyan időközben nem készült pl. force feedback kormányuk, de a meglévő termékeket fejlesztették. Nekünk legjobban a Strike Fighter Throttle névre keresztelt gázkar-szörnyeteg tetszett az újdonságok közül – bízunk benne, hogy hamarosan tes(z)tközéssel tudósíthatunk róluk.





# MicroProse

RÁNCFELVARRÁS, ZSÍRLESZÍVÁS


Sam. Joe

Roppant gonoszság a részemről, tudom, de a nagy hírű, eredeti formájában talán legidősebb kiadónál, a MicroProse-nál láttuk a legtöbb folytatást és újrafeldolgozást.

Régi igazság az, hogy az igazán nagy ötletek egy időben, több helyen is megszületnek. Jó ideje nem volt fordulás stratégia a pia-

ami biztosan izgi, de a kívülállók garantáltan egy büdös mukkot sem értenek majd belőle, valamint egy kifozott grafikai engine-t. Ugyanekkorra várható az X-COM sokadik bőrlehangtása, az **X-COM: Alliance**. Az előző réteg – mint emlékeztek – egy űrhajó szimulátor volt, most a 3D-Shooter van soron. Az Unreal engine-nel motorizált játék kerettörténete szerint egy kutatócsoport elrúccan a Marsra, hogy a legesleges X-COM epizódban, az **UFO: Enemy Unknown**-ban megismert bázis romjain keresgéljenek még további technológia után. Ahogy az kell, egy „elhagyott” dimenziókapu elrepíti a srácokat 60 fényévyire, ahol egy háború kellős közepébe pottyannak, ami a már megismert csúf „élijenek” és egy Ascidian névre hallgató faj gyakja egymást.

A 3rd person shooterek rajongói számára feldolgozák a nálunk Csillagközi Invázió címmel futott mozit. A „nagyon eredeti”, **Starship Troopers** nevet viselő játék

sodik Világháborús szimulátorokat csinál, bődületesen jó grafikával. Feltételezem, hogy az lehet a dolog mögött, hogy ezeknek a holminak a dokumentációja immáron szabadon hozzáférhető, illetve nem kell az erőforrásokat fedélzeti számítógépek és radarok szimulációjára pazarolni, mehet minden energia a grafikába. A MicroProse értelmezésében **European Air Warnak** hívják a dolgot, és kb. még egy hónapot kell várni rá. Eredetileg arra készültem, hogy tönkrecikizem a **Star Trek: Klingon Honor Guard**-ot, a szintén Unreal motorizálta 1st person shootert, lévén, hogy nem nagyon illeszkedik a ST univerzumba. Aztán rá kellett ébrednem, hogy a Klingonok bizony a játék vázolta „előbb lövünk, aztán kérdezzük” módon intézik a bel(ezés)ügyeiket. Élőben látva feltűnt, hogy milyen jól sikerült modellezni a Klingon egyenruhákat, arcokat. A **Star Trek: Birth of Federation** volt az a játék, aminek éppen annyira örültem, mint amennyire ledöbbsentem tőle. Örültem az ST alapokra épülő stratégiának, de kipróbálva rá kellett döbbsennem, hogy óriási kedvencemet, a **Masters of Orion II**-t látom viszont új ruhával, némi plasztikai sebészi beavatkozás után! Ez egyrészt oké, mert a MOII az egyik létező legjobb körönkénti űrstratégia, viszont kiakadtam attól, hogy nem átallnak saját maguktól lopni! Nem akarok elhamarkodottan ítélni, ettől még lehet remek a játék, csak attól, ahogy beadják, megkeseredett a szám íze. A MicroProse standján láthattuk a Team 17 termékeit is: tőlük várható egy szépen rendezett, cyberpunk kalandjáték **Nightlong** címmel, egy a messzi jövőben játszódó, **Phoenix** névre hallgató 3D-shooter, illetve elnyűhetetlen kukacaink újabb csatába indulnak **Wormageddon** fedőnév alatt. 



X-Com: Alliance



Civilization II: The Test of Time

con, aztán egyszerre többen is észrevették a dolgot, ráugrottak a témára, úgyhogy Karácsony környékére bokáig fogunk gázolni a Civilization klónok tengerében (talán ez is magyarázza, hogy az előző szám Activate '98 cikkében sikerült Civ 2-őt írunk a Civ: CtP képek alá ☺) Az eredeti Civ kiadója sem hagyta másoknak kikaparni a gesztenyét, ők a **Civilization II: The Test of Time** névre keresztelt feldolgozást dobják be a ringbe. Igazán új ötletet nem láttunk benne, ugyan az egységek és a történések animáltak, de nincsenek benne olyan új ötletek, mint amilyenek a Civilization: Call to Powerben. A sajtóanyag állítja, hogy a Test of Time három játék egyben, mert tartalmaz „két teljesen új világot”. Nem akarok elhamarkodottan nyilatkozni, de a „szép új világok” leginkább mezei scenarióknak tűnnek.

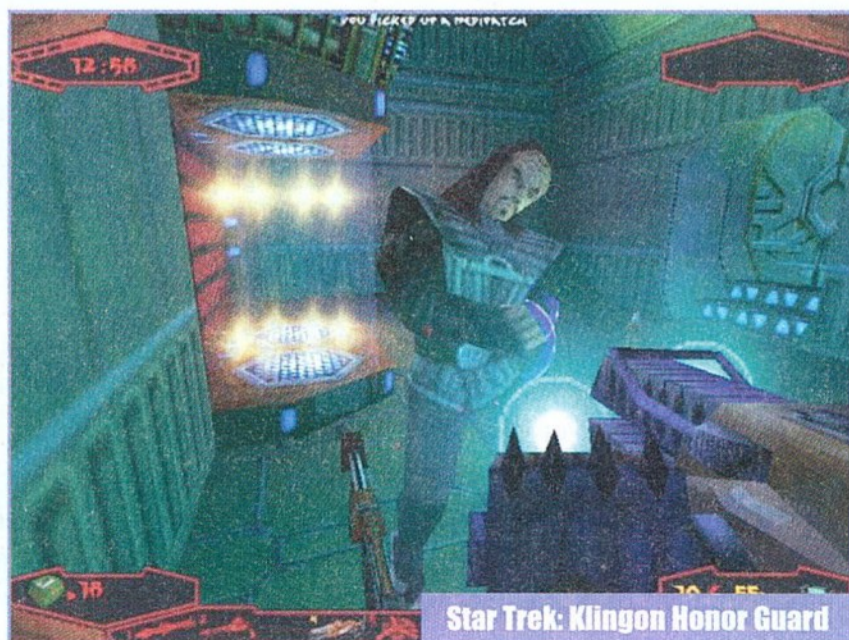
Úgy tűnik, hogy a BattleTech univerzum elnyűhetetlen, a Mehek lovasai 99 tavaszától a **MechWarrior 3**-at nyúzzhatják. Kapnak vele egy új kerettörténetet,



Top Gun: Hornet's Nest

valószínűleg csak jövőre várható. Mikorra megjelenünk, már kint lesz a **Falcon 4.0 F-16C** szimulátor, ugyanakkor a **Top Gun: Hornet's Nest** névre hallgató, erősen karrierorientált F/A-18 szimulátor is. Anyonyi köze van a Top Gun mozihoz, hogy a küldetések előtti eligazításokkor szemünket Hondo parancsnok (James Tolkan) vakítóan hajtlan buksiján legeltethetjük.

Vinném tovább a bevezetőben elkezdett gondolatokat a nagy ötletekről. Mostanában mindenki Má-



Star Trek: Klingon Honor Guard



The Shattered Kingdom

# Knights and Merchants

**Teljes magyar nyelvű verzió**  
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
  - 1024\*768-as felbontás
  - 25-nél több épülettípus
  - Tízféle katonai egység
  - Több mint 10 mesterség
  - Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
  - Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
  - Egyéni játék a számítógép ellen
  - Főbbszemélyes játék max. 6 játékosig
- IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:  
Travelbox-Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310  
Tel./Fax: (37) 315-905  
E-mail: [tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

**TOPILÓRC**  
INTERACTIVE

**JOYMANIA**  
ENTERTAINMENT

a Bevezethető  
a COMPA/B-en,  
az A pavilon 317-es  
standján

Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás ... ebből elég!

**Életet menteni – most megleheted!**

**4995,- Ft**

**HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT**

# VÉSZHELYZET

**Teljes magyar nyelvű verzió**  
(Magyar nyelvű szoftver)

**VÉSZHELYZET**  
HŐSÖK AZ  
ÉLETEKÉRT  
TOPILÓRC

Forgalmazó:  
Travelbox-Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310  
Tel./Fax: (37) 315-905  
E-mail: [tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

**DYNAMIC**

**TOPILÓRC**



# MindscapE

## KIS CÉG NAGY AJÁNLATAI

TRf

*A régebben nagyobb hírű cégről nem mondhatni, hogy megtorpant volna, de mostanában valahogyan kevesebb nagy durranásuk van (na jó, a Team Apache azért ott volt) – lehet, hogy csak áramszünet volt a fejlesztőknél?*


**N**agyon jó kis kalandjátéknak ígérkezik a **Blackstone Chronicles** – gyenge idegzetűeknek nem ajánlott. Ha valaki jártas a nemzetközi horror-irodalomban, akkor emlékezhet egy ilyen könyvsorozatra, bizonyos John Saul tollából. Nem mondom el a történetet, mert hosszú, elég anynyi, hogy egy múzeummá alakított, hajdani rossz hírű elmegyógyintézetben játszódó, húzós pszichohorror. Hangulatilag teljesen 7th Guest, azaz az egész egy nagy „render-bender”, csak itt nem lesznek élő szereplők – rádiós színészekkel vették fel a hangot, és néha megjelenik egy-egy fénykép.

Ötvözzünk taktikai elemeket kommandós típusú, körönkénti stratégiával, építsük a környezetet a Warhammer 4000 futurisztikus világára, és használjuk fel az egyszer már bevált, Soldiers At War játék grafikus motorját. Ez a receptje a **Chaos Gate**-nek, amelyben 12 űrkommandósunkkal 18 ádáz küldetésben harcolhatjuk végig az Univerzumot a nagyon gonosz Chaos Lord Zyman és csapata ellen (kikérem magamnak! – Mr. Chaos). Első ránézésre jópofának tűnt. Nem is tudom, volt-e olyan cég, amelynél nem kellett ezt a mondatot leírnom: „készítenek egy repülőgépszimulátort” is. A MindscapE esetében ez természetesnek mondha-

tó: rögtön kettő is jön, egyik jobban néz ki, mint a másik, pedig még erősen bétaállapotban voltak. A **Flanker 2.0** ismerős lehet, hiszen folytatása az anno Su-27 Flanker néven megjelent programnak. Az állítólag korábban titkos orosz műholdfelvételekre épülő terepábrázolás hihetetlenül jól néz ki, és ígérnek mellé egy teljesen interaktív oktató részt, dinamikus küldetégenerálást, 3D-s hangrendszert Doppler-effektussal és egyéb nyalánságokkal, élethű sérülésábrázolást, és persze 16 játékosos multiplayer lehetőséget. Hogy az előbbi gondolatomra visszatérjek, manapság minden valamire való repszim a II. Világháború gépeit dol-

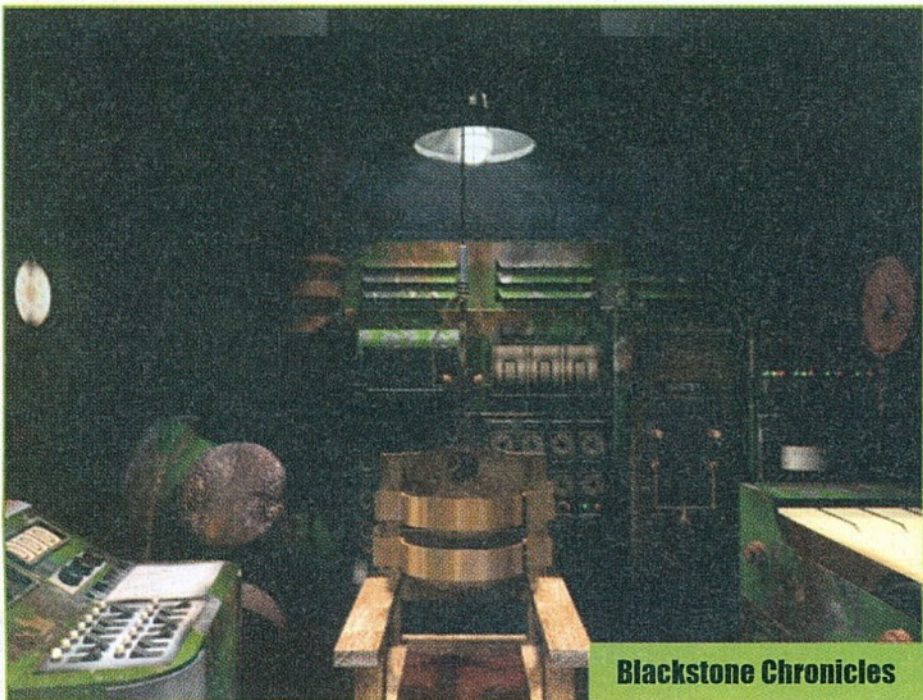
gozza fel. Nos, így van ez a **Luftwaffe Commander** is, amelyben egy német pilóta viszontagságait élhetjük végig, többnyire egy ME 109 ülésében, de nyomulhatunk majd HE 72-es oktatógéppel és a ME 262-es sugárhajtásúval is. Kedvcsinálónak néhány érdekesebb adat: kétfajta játékmód, 60 küldetés (!), 5 különböző harctér, 50000 négyzetmérföld repülési terület, 10 repülhető, de összesen 58 részletesen modellezett gép, 16 belső, de korlátlan külső nézet, látványos sérülések és történelemhűség.

A „hogyan pazaroljuk el drága pénzen megvásárolt erőforrásainkat” témakörben érkezik a virtuális állat(ság)ok legújabb kiadása, a **Catz 3** és a **Dogz 3**. A harmadik rész nagy újdonsága a beépített mesterseges genetika: a kölykök öröklik szüleik tulajdonságait, így lehet kevergetni a fajokat, újakat létrehozni stb. Persze lesznek új helyszínek – konyha, nappali, hátsó kert stb. – és mindenféle bigyók, amivel kedvünkre bohóckodhatunk a kicsi élettekkel. Ugyanebben a témában mostanában jelenik a **Creatures 2**.

Agytornászok és sakkprogramgyűjtőknek jó hír, hogy a napokban kerül a boltokba a 12 éves Chessmaster sorozat legfrissebb darabja, a **Chessmaster 6000**. A kínálatban minden eddiginél több tábla és bábútípus mellett 300000 kiértékelt mérkőzés, újrajátszható, élő ellenfelek elleni meccsek, 2200 megnyitást tartalmazó adatbázis, Internet támogatás, valamint multimédiás oktató programrész szerepel. 



Luftwaffe Commander



Blackstone Chronicles



Flanker 2.0

# ŐSZI **BASE** AKCIÓ

## SZOFTVER DISZKONT

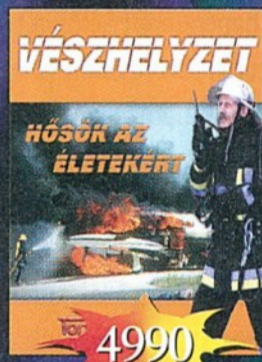


4990

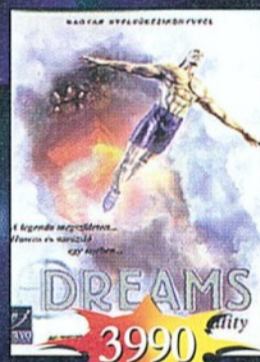
Swat 2 7990  
Dune 2000 7990  
Rally Bajnokság 1900



4990



4990



3990



4990



7990



4990

Swat 2	7990	Gadget	7990	Diablo: Hellfire	4490
Dune 2000	7990	Stratégák csomagja	4990	Vészhelyzet	4990
Rally Bajnokság	1900	Kalandozók csomagja	4990	Silver Games 1 (10 teljes játék)	4990
Wargames	8990	Jack Orlando	2990	Robo Rumble (magyar)	6990
X-Files	7990	Soliders At War	8590	Knight and Merchants (magyar)	6990
Freespace	7990	Pax Corpus	4490	Need for Speed 3	8990
Max2	8590	Dreams to Reality	3990	Jedi Knights	8490
Team Apache	8590	Ubik	4490	Red Alert Megapack	8990
Nightmare Creature	8590	Megapack 9	7990	Panzer Commander	8590
Dominion	7990	Premier Manager '98	7190	Gold Games 2 (24 teljes játék)	5990
Hopkins FBI	5990	Quake 2 Mission	5990		

Folytatódik a pólós akció, minden 4990 Ft-ot meghaladó vásárlás után adunk egy ajándék pólót és egy ajándék CD-t. Természetesen vidéki vásárlóinkra is vonatkozik az akciónk így nekik postán küldjük el az ajándék-csomagot.

A DataNet, a ZED, a DCCD, és a PCX előfizetések a kreditrendszer keretein belül levásárolhatók.

### NYEREMÉNYJÁTÉK:

Aki Dreams to Reality-t, vagy Ubik-ot esetleg Pax Corpus-t vásárol ha szerencsés visszakaphatja a termék árát. Részletek a boltban.

Hamarosan az Interneten is elérhetővé válunk a DataNet jóvoltából.

Leendő címünk: [www.base.hu](http://www.base.hu)

Erzsébet körút

Kertész u.

Dob u.

Akácfa u.

**BASE**

### BASE

1072 Budapest, Dob u. 45.

Tel.: 351-8395

Hétfőtől vasárnapig

10-20h-ig



# Take 2 - G.O.D.

AKIK AZ ISTENEK IGÉIT TERJESZTIK

TRf

A nagyok mellett az eddig jobbára nem túl jelentékeny Take 2 óriási fegyvertényt hajtott végre, amikor megszerezte a G.O.D., azaz a Gathering Of Developers játékaik európai terjesztési jogát. A több, neves fejlesztőből álló cég ugyanis erősen sikergyánús címekkel mutatkozik be a közeljövőben.

**N**ézzük először a Take 2 saját játékkínálatát! Itt van mindjárt a **Montezuma's Return**, egy Tomb Raider klón, amely egy 1984-es klasszikus feldolgozása. Mint Max Mon-

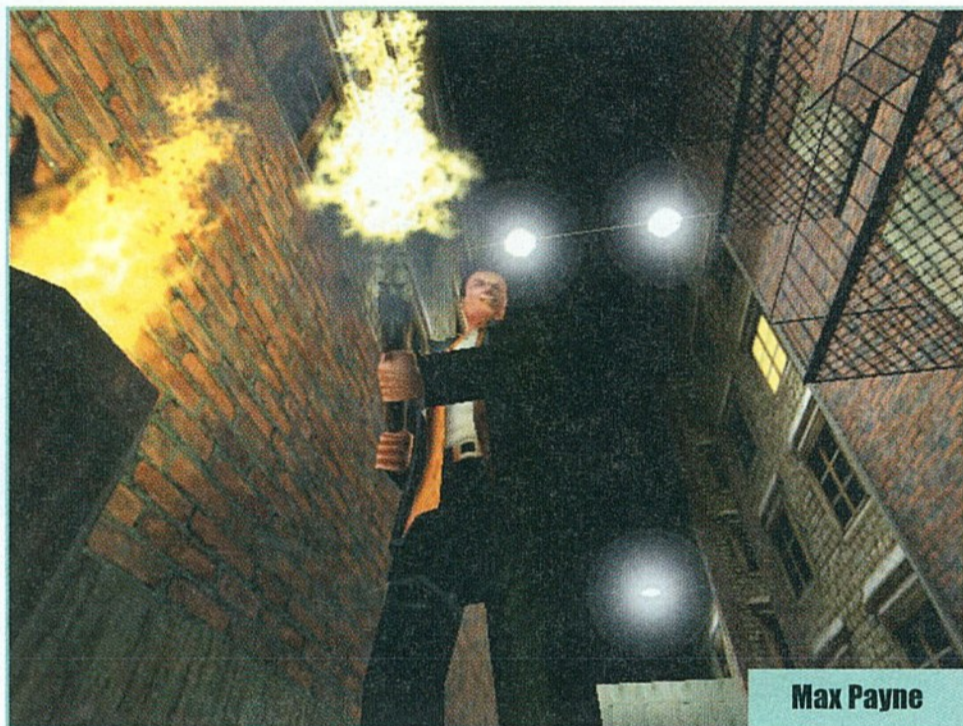
persze néha kanos. Ha 28 nap alatt bebizonyítjuk, hogy mi vagyunk az ideális párja, akkor nagyon jó lesz nekünk! A mostanában megjelenő második rész címe **Lula Virtual Babe**. A **Monkey Hero** vi-

3D Realms/Apogee, az Epic Megagames, a Ritual Entertainment, az Edge of Reality, a Terminal Relity és a Pop Top Software alkotja, és bár némelyikük neve ismerősebben cseng, mint másoké, mindannyian ütőkártyákat tartanak a kezükben. A Pop Top például a **Railroad Tycoon II**-t, amelyről most nem értekezem, hiszen Joe több oldalon keresztül teszi ezt egy kicsit arrébb. Amiről hosszabban szeretnék beszélni, az a 3D Realms gondozásában készülő, a Remedy által fejlesztett **Max Payne**, amiért önmagában megérte kimenni az ECTS-re. Ritkán ülök lesett állal fél órán keresztül... Külső nézetű 3D-s akció lesz, azt is mondhatnám, hogy Tomb Raider klón, de az E2 nevű grafikus motor fényévnnyire van bármitől, amit eddig láttunk. Főhősünk öltözködése ingből, mellényszerűségből és hosszú bőrkabátból áll. Ez nem passzív grafika, hanem mint „élő” réteg jelenik meg, és ahogy mozgunk, külön-külön lebeg mindegyik. De ez semmi. Aki látta a pár számmal korábbi előzetest, velünk együtt azt hihette, hogy renderelt animációt lát, amikor egy lövöldözés után Max zsebre vágta még füstölgő pisztolyát – ez valószínűben történik, és valami elképesztően élethű! Ugyanígy, ha a lézerrányzékos stukkert húzzuk elő, és hadonászunk vele, a lézer tökéletesen életszerűen világít össze-vissza. Ez még mindig semmi. Lelassítva a lövéseket – amit természetesen a 3D-s hang is követ sebességben! – elképesztően látványos torkolattüzet láthattunk, az üres hüve-

szont egy renderelt, rajzfilmszerű, nekem erősen 3D-s platformnak tűnő, ám hivatalosan az RPG kategóriába sorolt program lesz. Aki képes volt – hozzám hasonlóan – végignézni a Dragonball mind a 845 részét, annak ismerős lesz a tipikus manga grafika és a hangulat.

És most térjünk át a G.O.D.-ra. Egyáltalán, kik ők? A történet idén év elején kezdődött, amikor néhány nagynevű

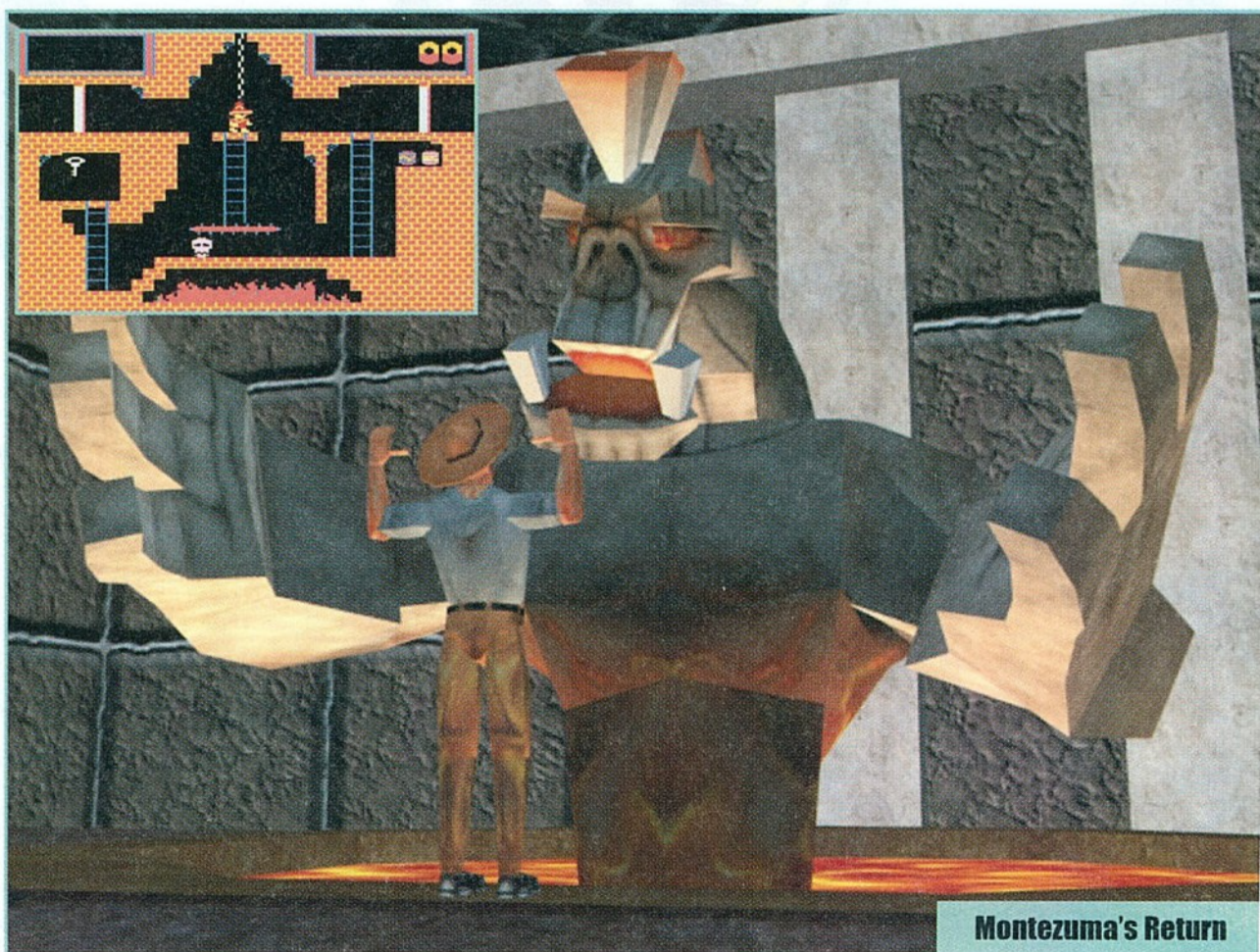
cég, megunva, hogy kinkeserves munkával létrehozott játékaikat a terjesztők nem a kellő lelkesedéssel terítik a világban, „fejlesztők a fejlesztőkért” felkiáltással összeállt és alapított egy kiadót. Jelenleg a



Max Payne

tezuma, a nagy Montezuma testi-lelki leszármazottja, jogos jussunkat követelni érkezünk Mexikóba, hogy jókat csatangoljunk az azték templomokban, mindenféle halálos veszélynek kitéve magunkat. Mindezt kilenc pályán és ugyanennyi bonusz szakaszon keresztül, ahol egyenként legalább hat komoly fejtörő vár ránk. A kategória kedvelői nem fognak csalódnni! Állítólag kaland és szimuláció különös elegye lesz a Biosys, amelyben egy ökológus, miután feltalálta a széndioxidból oxigént előállítani képes új életformát, egy csomó furcsa és megmagyarázhatatlan dolog következtében egyszer csak egy üvegház komplexumban tért magához, anélkül hogy tudná, hogyan került oda, és kicsoda ő egyáltalán. Az viszont tuti, hogy az emberiség veszélyben forog, tehát azonnal ki kell jutnia onnan.

Eredeti ötlete és poénos grafikája sikerre vitte Lulát, aki – kilépve a szexfilm-iparból – most a barátaink akar lenni. Illetve nem, mi akarunk az ő barátja lenni, csak hát ez nem is olyan egyszerű feladat, mint gondolnánk! A hölgy elég szeszélyes, egyfolytában ajándékokra és kényeztetésre vágyik, néha beteg lesz, ilyenkor ápolni kell, és egyáltalán, mindig van valami baja! Hol éhes, hol morcos, hol szomorú, hol unatkozik, hol becsíp egy kicsit, és




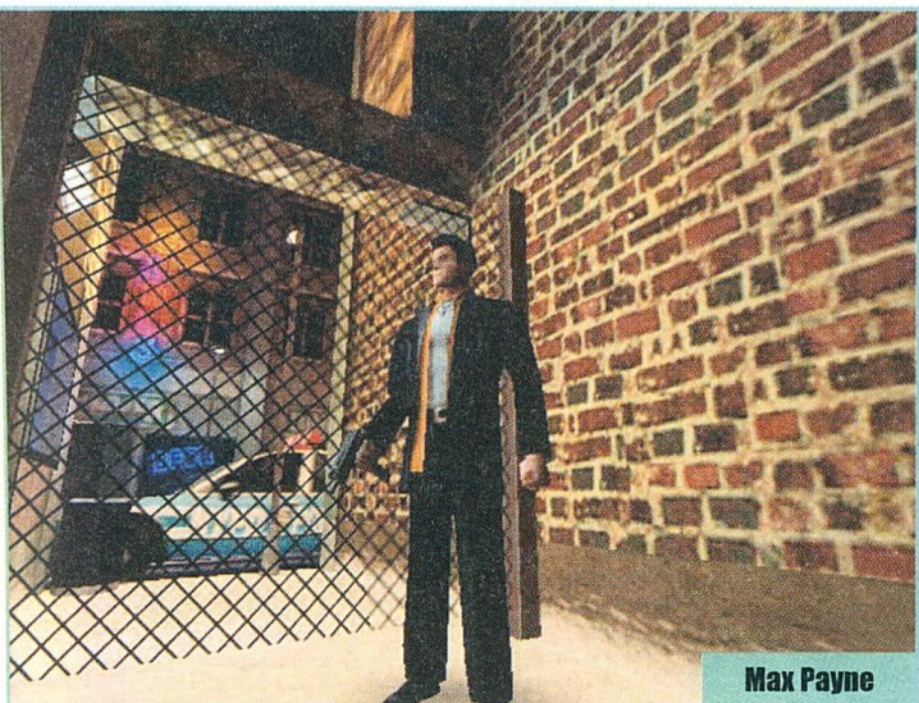
Montezuma's Return



Biosys

lyek az orrunk előtt pattogtak ki a fegyverekből. Majd megállították az egészet, és ráközelítettek a kilótt golyókra. És azok ott voltak a levegőben, a maguk teljes, körbejárható, 3D-s valójában. Aztán megmutatták, hogyan csapódnak a falba, hogyan pattannak esetleg tovább, milyen sérüléseket ütnek. És akkor még nem beszéltem az irányított fényekről, a füstörlől, a ködről és más speciális effektusokról, a különböző kameraállásokról, amelyek teljesen filmszerűvé teszik az egész játékot, a kerettörténet elmesélésére készített több oldalas képregényről, és az egész hangulatról, amit a játék áraszt. Küldjétek be felsőfokú jelzőket, mert én már kifogytam belőlük, és akárki is írja majd a cikket róla, szüksége lesz rájuk! Ja, és mellesleg csinálnak hozzá egy olyan pályaszerkesztőt, hogy az összes mostani, karöltve a neves cégek 3D-s VRML editoraival, lehúzzák magukat a szlozin.

Mit láttunk még? Például a Fly! című repeszimmet, ami inkább a Microsoft-féleire hasonlít, már abban a tekintetben, hogy nem harci. A bemutatót tartó bácsi azzal nyitott, hogy pilóták vagyunk-e, amit tagadtunk ugyan, de ő fél órán keresztül az összes repülési szakkifejezést felsorolta, ami csak a világon van. Mindebből azt szűrtük le, hogy valószínűleg minden eddiginél élethűbb szimulátorral lesz dolgunk, bár grafikában sok más megveri. Végül a Terminal Reality még nagyon kezdeti stádiumában levő Nocturne-jére vetettünk egy pillantást. Ez is külső nézetű, 3D-s akció, de teljesen más jellegű, mint a Max Payne. A történet erősen horror beütésű, és ahogy elnéztük, a fiúk arra törekednek, hogy mindenféle speciális effektussal, elképesztő megvilágítási trükkökkel keltsék a hangulatot. Láttunk sok zombi vs főhős összecsapást, amelyben megmutatták, hogyan kell egy nyílpuskával pillanatok alatt sünit csinálni a zombikból. Elég látványos volt! 



Max Payne

## Ubi Soft

Velük pechünk volt, mert barátunkra pont a megbeszélésünk időpontjában jött rá, hogy új karriert kezdjen, mint TV sztár, így kénytelenek lesznek beérni az ott látottak teljesség igénye nélküli felsorolásával. TRf kedvence, a Mario inspirálta Rayman elérkezett a folytatásához, immár 3D-ben (a képen a jobb oldali a Rayman! – a szerk.). Készül egy nagyon csinos autós program, Speed Busters néven. Az F1 Racing



Simulation enginejére épülő játékról egybehangzó véleményünk volt, hogy „na, a Test Drive 5 örülne, ha fele ilyen jól nézne ki!” Bár ízig-vérig arcade, olyan tulajdonságokat mutat, mint amilyeneket sok „valódi szimuláció” sem, törnek a járgányok, nagyok az objektumok, mégis megvan a sebesség érzete (apropó, F1 Racing, hamarosan jön a második rész). A Football World Manager minden focimanagerek urának, TRf kegyeire pályázhat, hamarosan. A bemutatón felfedezhettük, hogy kis hazánk mellett még döbbenetesen sok ország csapata belekerült a listába. Le a kalappal a srácok előtt, hogy a számukra kimondhatatlan nevű együttesek nevei közül csupán a III. kerület nevéből maradt ki a III-as. Mi ott szoltunk, ha kijavítják, akkor az a mi érdemünk (csak szerényen, mint az ibolya, ugye...) .A fantasy kedvelőknek jön a Heroes of Might and Magic III, a Battlezone által lefektetett stílus megszállottainak pedig az Uprising 2. A 3D-shootereket, tetszik vagy sem, a grafikájuk alapján ítélik meg. A Requiemtől nem kell rettegnie az Unrealnek, és a „halálosztó angyal főhős” storyt is lelőtte már az Interplay a Messiah-val, de ettől még a „3D-shooter kaland akció” nem lineáris játékmenete, és a nem játékos karakterekkel folytatott kommunikáció még eladhatja a játékot.



Nézzétek a GIGABYTE műsorát a SZÍV TV-n minden szerdán 17 órától

DUNE 2000 már játszható az erzsébeti CSIL-ben 6 hálózatba kötött számítógépen

# 3Dfx-es gépek

## Gépfoglalás: 284-14-71

1201 Budapest, Baross utca 55.

Telefon: 284-14-71

Nyitvatartás:

Hétfőtől-Péntekig: 10-20 óráig

Szombat-Vasárnap: 10-18 óráig

1078 Budapest, Erzsébet körút 21.

Telefon: 06-20-441-564

Nyitvatartás:

Hétfőtől-Péntekig: 10-18 óráig

Szombat: 10-14 óráig



# Duke Nukem Játék

## KÓDVADÁSZAT

## ANT Team

Jó-jó, régen volt már a Duke, de itt az ideje, hogy felfrissítsd emlékezed! Három okból is: egyrészt ez a pálya Budapest egy létező kerületében, valóságos helyszínen játszódik, másrészt hamarosan itt a Duke Nukem Forever, harmadrészt pedig hatalmas zsetonmennyiséget verhetsz el, ha nyersz! Kutasd fel a pályán elrejtett két részből álló titkos kódot, és a megfejtést juttasd el 1998. október 30-ig az ANT-hoz. Ennek három módja van: elküldheted levélben (ANT Kft. 1399 Bp., Pf.701/349), beviheted személyesen az ANT üzletébe (Bp., VI. Szondi u. 29), és ami talán a legkényelmesebb, feladhatod e-mailen (haha@ant.hu).

I. díj – 30.000 Ft-os ANT utalvány + 24 órás bérlet a PC-X Clubba + PC-X póló

II. díj – 20.000 Ft-os ANT utalvány + 8 órás bérlet a PC-X Clubba + PC-X póló

III. díj – 10.000 Ft-os ANT utalvány + 4 órás bérlet a PC-X Clubba + PC-X póló

Vigaszdíjak a IV-V-VI. helyezettek:

A PinkNoise Studio AQUA Sampler CD-je + PC-X toll

A sorsolást a PC-X Clubban fogjuk megtartani PC-X Magazin fővénköse alatt.



Az ANT utalványokat az ANT Kft. Szondi utcai üzletében lehet elvenni bármire, amit a boltban árulnak (kukkantsd meg a kínálatot [www.ant.hu](http://www.ant.hu) Internet címen). Az AQUA CD-vel kapcsolatban már írt a PC-X, de lásd [www.ant.hu/pino](http://www.ant.hu/pino). A PC-X Magazin pedig az az újság, amit a kezeden tartasz, clubjában pedig hálózatban játszhatasz – nem mintha nem tudnád...

Sok szerencsét, és kalandra fel!

**E PARTY NEWS**

országos ingyenes club magazin  
a szeptemberi szám tartalmából

**BBE**  
DJ Flash  
DJ Spider  
Erotika

Sztárinterjúk  
Club és Dj ajánlók  
Számítógépes játékok  
50 000 Ft értékű nyeremény

megrendelhető:  
1068 Hegedű u. 6.  
infoline:  
Tel/Fax: 061 341 0000 • Mobil: 0620 212 422

KÓDVADÁSZAT  
JÁTÉK  
30



COMPAIR '98

1998. október 13-17.

"A" pavilon 203/4 kiállítási stand

Ahol bemutatjuk:



a legújabb Intel szervereket munkaállomásokat, hálózati eszközöket, stb.

**Novell**

a legfrissebb Novell fejlesztéseket:  
NetWare5, ZEN Works, GroupWise 5.5,  
ManageWise 2.6, stb.



A legkorszerűbb FIC alaplapokat

"A" pavilon áruház 10-es üzlet

Ahol megvásárolhatja:

a Logitech, a Microforum, a Memorex,  
az AZ Multimedia, a Ricoh, a FIC, stb.  
legújabb termékeit



VAR COMPUTER

üzlet nyitvatartás E-mail: [var@var.hu](mailto:var@var.hu)  
H-P 8.30-18.00 Web: [www.var.hu](http://www.var.hu)  
1149 Budapest Fogarasi út 11/a  
Tel: 22-22-827; Fax: 36-32-781

# Knights & Merchants



## FALUPROGRAM INDUL

Mindig is kedvenceim közé tartoztak az ilyen típusú programok: egyetlen épületből kiindulva néhány hű emberrel az oldalunkon kell kiépítenünk egy jól működő falut. E játéktípusnak első igazi és mindjárt bombasikerrel elérő tagja a Settlers volt. Azóta továbbfejlesztették, sokat újítottak főleg a grafikán, némileg kibővítették a játékmenetet, ez lett a Settlers II – mind a mai napig nem is nagyon akadt kihívójuk a két proginak. Most azonban rá kell kapcsolnia majd a Settlers III-nak: elkészült a Knights & Merchants.

Lapzárta előtt három perccel került a kezembe a végleges, német verzió. Mire azonban a cikk megjelenik, a program már teljesen magyarít-

koncepciója sokban hasonlít a nagy elődökhöz, de sok-sok újítást is tartalmaz, ami már eleve kizárja, hogy koppintásnak vagy klónnak hívjuk. Teljesen más a falu-építési koncepció, más módon működnek a teherhordók



va kapható a boltokban – a kézikönyvön és a dobozon kívül még magát a programot is honosítja az a csapat, amelyik az Emergency fordításánál is szorgoskodott. Aki efféle stratégiára adja a fejét, annak nem lesz könnyű dolga, mert az első tapasztalat azt mutatja, hogy a program veszettül nehéz. Már a negyedik küldetés megnyerése is négy egész órába tellett, míg más programokban ez csupán a végső küldetéseknel szokott előfordulni. A térkép alapján 15-20 pálya van; csak találgatni tudok, mi jöhet még később. Bár számomra, mint már sokszor mondtam, a nehézség inkább előny, mert így egy programmal hosszabb ideig elvan az ember (ha már annyit elkernek egy programért, az a legkevesebb, hogy egy hétvégénél hosszabb szórakozást nyújtson – igaz, a K&M ára állítólag 7000 forint alatt lesz).

Egy ilyen játékban minden mindennel összefügg, és egy prosperáló gazdaság létrehozása, az embereink jólétének biztosítása bizony sohasem egyszerű feladat. Már csak azért sem, mert általában más játékosok is találhatóak a pályán, akik nem ártallják a falujuk szaporulatát a katonaság bővítésére felhasználni, majd ezeket a seregeket a mi nyakunkra küldeni. A játék alap-

(szabadon mászkálnak, nincsenek úthoz kötve, hanem mindig a hozzájuk legközelebb lévő szállítási feladatot hajtják végre) és a katonaság sem hasonlít az eddigiekhez. Egyébként az eljövendő Settlers III-

## Pelace

ban is (aminek bétatesztelésén jelenleg is fáradozunk) nagyon sok minden hasonló módon lesz megoldva – a két német fejlesztőcégnek nagyon egyformán jár az agyuk. Mindenesetre sokkal jobb a katonai rész, mint az összes eddig ismert, ilyen típusú programban.



Természetesen lesz többjátékos rész is, hisz úgy az igazi a játék, ha az ellenfél is ember módjára gondolkodik, és nem kiismerhető, mint egy gép. Ráadásul, ha jól van megírva a program, akkor az ellenfél tényleg csak annyit tudhat, mint amit adott helyzetben mi tudnánk, ami ugyebár a gépről nem mindig mondható el. Úgyhogy nagy K&M partikat lehet majd rendezni, de arra fel kell készülni, hogy nem kétperces menetek lesznek (ehhez képest egy Starcraft akciójátéknak számít a fél-, egyórás játékhosszaival). Lesz lehetőség persze az Interneten is nyomulni, csak bírjuk pénztárcával és telefonvonallal (milyen jó lesz, ha 2 óra játék után megszakad a vonal!). Következő számunkban még visszatérünk e programra, mert ritkán találkozni efféle aranyos játékkal a mai lövöldözős világban. 





# Jagged Alliance 2

ZSOLDOSOK KÖRÖKRE OSZTVA

Pelace

Nemsokára megérkezik minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiájának a folytatása. Már hónapok óta csüngök a neten információmorszákra vadászva, s most végre rávettem magam a játszható demóra, mint kakas a szegény tyúkra. És nem is kellett csalódnom.

**A** Jagged Alliance 2-ben újra egy kisebb zsoldos csapat élére állhatunk, ezúttal egy fantáziabeli afrikai országot – Arulcot – kell megszabadítanunk gonosz diktátorasszonyától és persze kis, személyes hadseregétől. Ehhez összesen 20 katonát vehetünk igénybe, de közülük egyszerre csak hat fér be egy csapatba, vagyis egy-egy csatát maximum ennyi emberrel kell megvívunk. Minden egyes karakternek saját egyénisége van, amit bizony nem csak a különböző beszélősök és válaszok testesítenek meg. Sok zsoldos már ismerős az előző részekkel játszóknak, hisz szerepel Ivan (aki közben angolleckéket is vett), Sidney, Fox, Fidel és még jó néhányan.

Sokat kellett várnunk a folytatásra, de szerencsére megérte, mert meglehetősen sokat változott a program – pozitív irányba. A grafika az előző részekhez képest fényévekkel szebb lett, természetesen nagyfelbontású és sokszínű. Maradt a megszokott 2D megjelenítés, úgyhogy ezt a játékot a 3D kártyát nélkülözni kényszerülők is élvezhetik. Kicsit változott a nézet, mert áttértek az izometrikus megjelenésre, de összességében ma-



radt a jól megszokott félig felső szemszög. Új effektek is kerültek a játékba, lesz például éjszaka is, ennek megfelelő fényhatásokkal. Bár ez utóbbiak nem éppen szépek,



STRATÉGIA  
ELŐZETES  
32

## Computer Lord

XIV. Nagy Lajos király útja 121-123.  
Tel./Fax: 222-12-70 Tel.: (30) 22-57-54  
Faxbank árlistával: 2-333-666/1024#

**Pentium II-es gépek már:**  
**79,900.- nettótól!**

***A leggyorsabb RAM-ok,  
A legújabb Videokártyák,  
A legnagyobb Winchesterek,  
A legmegbízhatóbb Modemek!***

***A legolcsóbban  
NÁLUNK!!!***



mert pont ugyanúgy néznek ki, mint annak idején az XCOM sorozat legelső tagjainál (az egymás melletti terpkockák különböző fényességűek).

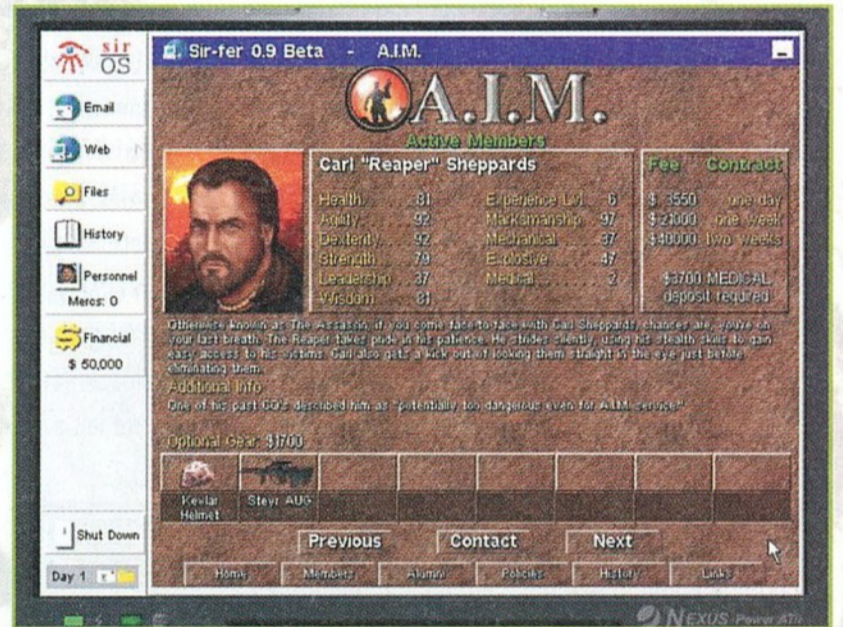
Sokat bővült embereink irányítása: tudnak kúszni, lehajolva menni, sétálni, futni, felmászni épületekre stb. (Milyen szép is a tetőn hasalva egy távcsöves puskával figyelni a szemközti ház ablakait, gyanútlan terroristák után kutatva.) Mindezeket kombinálva már nem lehet panasz arra, hogy nem tudunk elég változatos módon támadni vagy védekezni. Egyetlen problémám akadt csak ezzel kapcsolatban, mégpedig az, hogy a taktikákat az ellenfél is előszeretettel alkalmazza, és akkor mi vagyunk a szenvedő fél. Ráadásul itt már nem elég megadni, hogy melyik ellenfelet célozza meg az emberünk és mennyi időt szánjon a célzásra, hanem utasítást adhatunk arra is, hogy melyik testrésze koncentráljon. Értelemszerűen a testet sokkal nagyobb eséllyel találja el, de össze sem lehet hasonlítani a sebzését egy jól sikerült fejlődésével. A gépfegyverekkel immáron lehet sorozatot is lőni, ami különösen közelharcban hatásos, hisz sokkal pontatlanabb, mint egy irányított golyó – ráadásul a muníciót is eszi rendesen. A program figyeli a különböző tereptárgyak anyagát is, mert például egy faajtón nyugodtan átmegy egy nagyobb puskagolyója, míg egy acél nyílászárón már kevésbé.

Fegyvertípusokban sem lesz hiány. Mintegy fél-száz különböző gyilkoló eszköz került a programba, és a készítőik igyekeztek ezek mindegyikénél szem előtt tartani a valóságot. Végre belekerült sokak rejtett vágya, hogy hősük úgy lövöldözzön két pisztollyal a kezében, mint azt az igazi akciófilmekben szokás. Persze ebben kigyönyörködői magát az ember, aztán gyorsan lecseréli a pisztolyokat valami nagyobbra, mert azért egy távcsövel felszerelt M16-os sokkal használhatóbb.

Sokkal nagyobb területet kell majd az uralmunk alá hajtani, mint annak idején az első részben. Elég, ha annyit mondok, hogy itt a térképen 16 sor és ugyanannyi oszlop lesz (az első részben 64 szektor volt). Szeren-



csére itt nem kell majd lejárunk a lábunkat, mert a különböző szektorokban található járművek nem csak dísznek lettek odatéve, hanem hasznosíthatjuk őket saját céljainkra is. Találhatunk itt dzsipeket, csónakokat, sőt általában még helikoptert és repülő is. Lesz a programban némi RPG beütés is. Ez azt jelenti, hogy kis mértékben fejlődhetnek az embereink (remélem ez nagyobb mértéket fog megütni, mint az első részben) és lesznek a különböző városokban NPC-k, akik sokban segíthetnek küldetésünk véghezvitelében. Ez a segítség lehet tippek halmaza, esetleg egy-két jó cucc stb. De ehhez persze a megfelelő módon kell beszélni vele. Jó esély van rá egyébként, hogy az ember, akivel beszélgetést kezdeményezünk, már hallott a tevékenységünkről, mert ahogy haladunk előre, a szigetlakók között annál jobban terjednek a hírek. Végző esetben még fel is lehet fogadni őket.



A stratégia sem csak abban merül majd ki, hogy az egyes szektorokat hogyan tisztítjuk meg. Lényeges, hogy melyiknek ugrunk neki, hisz ellenfelünknek különböző kereskedelmi útvonalai, kulcsfontosságú városai vannak, ahonnan a gazdagságát nyeri. Ezeket értelemszerűen jobban meg is védik. Előbb azonban fel kell deríteni, meg kell tudni, hová kell csapni, hol vannak a gyenge pontok a szerkezetben. Itt lesz nagy szerepük az NPC-knek.

És akkor még ott van az Interface. Egy laptopon keresztül kell kordában tartanunk azt az információ-áradatot, ami a különböző forrásokból folyik be. Van itt (játék) internet, e-mail – mindent elérhetünk szinte egyetlen kattintással, a játékbeli automaptól kezdve a fegyverbolt honlapjáig.

Mindent egybevetve sokkal összetettebb lett a játék az első részhez képest, ami nem azt jelenti, hogy nehezebb lenne játszani vele, hanem inkább azt, hogy sokkal finomabban tudjuk irányítani az embereinket. És mindezt októberben elvileg már élvezhetjük. Egy rossz hír a végére: a jelenlegi tényállás szerint sajna nem lesz többjátékos üzemmód a programban. Ez nagy érvágás, nem tudom, miért nem tudták megoldani. Lehet, hogy ugyanúgy külön akarják megvetetni a jó néppel, mint annak idején a Deadly Games-t?!





# Railroad Tycoon II

## A VÁGÁNYOK MELLETT TESSÉK VIGYÁZNI!

## Sam. Joe

1990 volt, amikor végérvényesen beleszerettem a gazdasági stratégiába, mint műfajba. Ugyanis ekkor jelent meg Sid Meier és Bruce Shelley közös gyermeke, a Railroad Tycoon, mely azóta is állandó vendég maradt a gépemem... egészen mostanáig, mert itt a folytatás!

**N**os, hogy egészen pontosak legyünk, az eredeti program és a második rész között vezető vaspályán volt néhány elágazás és vakvágány is. Közvetlen leszármazottja a Railroad Tycoon Deluxe, mely az eredetihez képest játékerünkül kínálta Dél Amerikát és Afrikát is, és 11 új mozdonyt állított csatasorba. Valamiért sohasem lett olyan népszerű, mint az eredeti. Jó pár évre rá jött ki szintén még a MicroProse gondozásában a Transport Tycoon és aztán abból is a Deluxe (ez utóbbiról '96 februári számunkban írtunk). Ugyan nem esküszöm meg rá, hogy ez utóbbi kettőhöz Sidnek és Brucenak köze volt, de mindenki, mint folytatást emlegette. Idén azonban a MicroProse eladta a Railroad Tycoon nevet és a folytatás elkészítésének jogát a PopTop Software-nek. Ezzel szerintem a MicroProse jó nagy bevételtől vágja el magát, míg mi, fanatikus RRT hívők nagyot profitálunk,

mert a folytatás elkészítését olyanokra bízták, akik maguk is rengeteget játszottak az eredetivel, így minden olyan belekerült, amiről valaha is álmodtunk. Sikerült hozzájutnunk egy béta változathoz, amit a szívem szerint még mindig nyúznék, de Mr. Chaos valamiféle „lapleadási határidő” nevű idiótasággal piszkál, ezért az eddig szerzett tapasztalataimat kell megosztanom a tisztelt nagyjérdeművel.

Legelőször is a grafikáról áradoznék egy sort; a játék izometrikus 3D nézetű, de a nézőpont megváltoztatható, a négy fő égtáj irányából nézhetünk a terepre. Természetesen nagyíthatunk és kicsinyíthetünk, meglehetősen tág határok között. A legnagyobb nagyításban látszik, hogy a városi házak mellett a szárítókötelen lengeti a ruhákat a szél, a gyárakban mászkálnak a melósok. Nagyon tetszett, hogy pontosan látható, merre lejt a terep, nem esik bele az ember az „elnez-

tem a grafikát, kidobtam felesleges építkezésre egy csomó pénzt” csapdába, ami gyakran előfordult a Transport Tycoon esetén. Nekem ugyan sohasem volt rá szükségem, de előhívható egy négyzetháló, ami még kontúrosabbá teszi a terep grafikáját. A menük szintén nagyon szépre sikerültek, a gőzmozdonyok aranykorát, a viktoriánus stílust idézik.

A játékmenet sokat változott: nincs már lehetőség a „Dispatcher Operations” üzemmód bekapcsolására, azaz a vonatok maguktól közlekednek, nem játszhatunk a játékkal terepasztalosdit. Jelzem, nem találkoztam még olyannal, aki valaha is használta volna ezt a lehetőséget, ezért nem is hiányzik túlzottan. Viszont meglepetésemre nem építhetünk magunk a kulcsfontosságú helyekre üzemeket, csak a vasúttársaságunkkal kapcsolatos teendőket végezhetjük. Újdonság, hogy nekünk az ügyvezető igazgató posztja jutott, de fellelhetünk managert, aki különböző tulajdonságai révén befolyásolja a cég előremenetelét. Segítségével olcsóbban építhetjük ki a pályát, gyorsabbak lesznek a gőzmozdonyaink, de drágább lesz a karbantartásuk. Attól



STRATÉGIA

LEÍRÁS

34

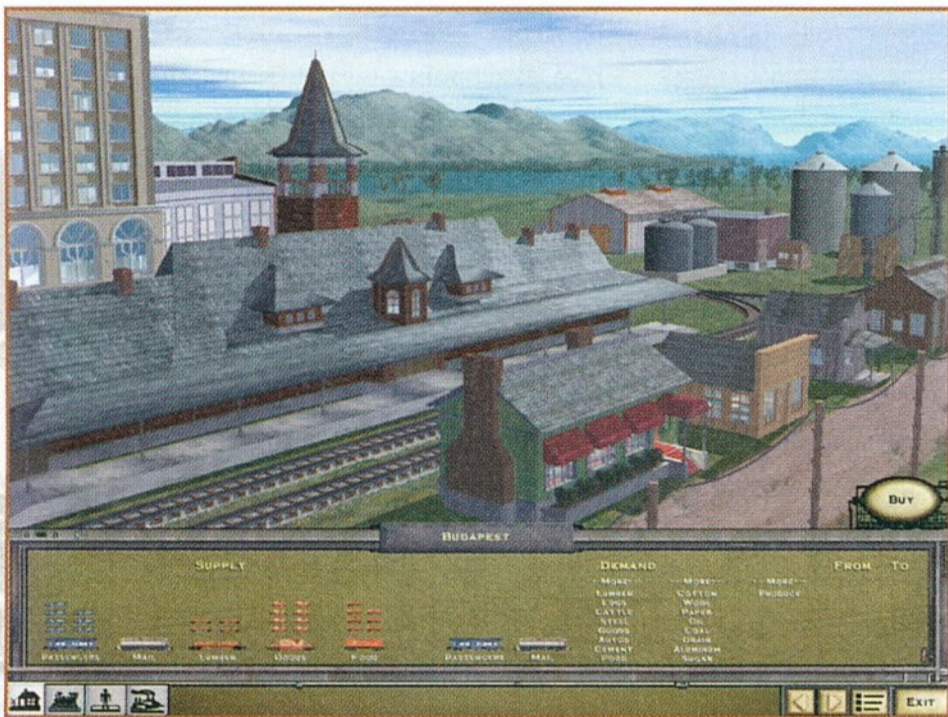
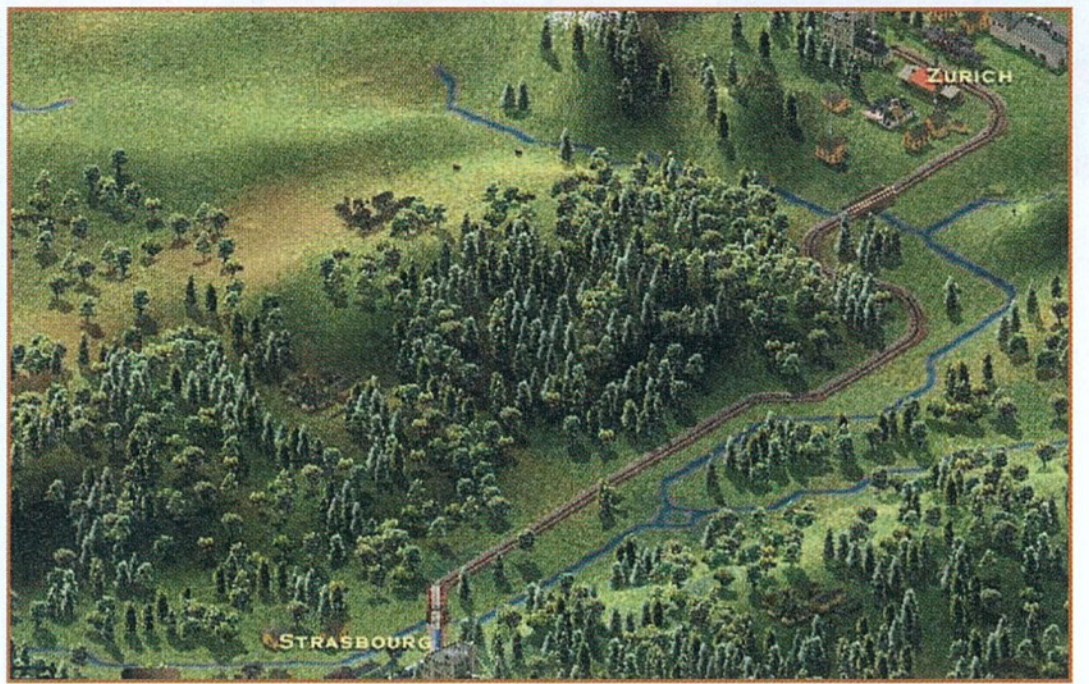
Ilyen volt

függően, hogy az illető magával hozott tulajdonságai milyenek, attól függő a bérezése is.

A managerek egyébként mind-mind valóban élt figurák – ahhoz, hogy a játékba kerüljenek, nem csekély történelmi kutatást kellett elvégezni a készítőknél.

A gazdasági részben is van jócskán újdonság. Személyes és céges vagyonunk elkülönül. Vásárolhatunk a konkurencia részvényeiből saját magunk számára, de ugyanezt megtehetjük cégünk részvényeivel is. A részvényesek elvesznek és hozzáadnak a fizetésünkhöz, attól függően, hogy hogyan végeztük a munkánkat. A játék közben bármikor indíthatunk új céget, de a trösztellenes törvény okán egyszerre csak egyet igazgathatunk. Mire jó mindez? Mondjuk, elindítunk egy céget. Felfuttatjuk annyira, hogy stabilan működjön, kicsit megszedjük magunkat a fizetésünkön és a részvényeink után járó osztalékon. Majd mikor már van annyi készpénzünk, akkor egy jó zsíros helyen el-

Ami a vasúti kocsikat és mozdonyokat illeti, itt is bőségesen van változás. Mivel lényegesen több árucikket fuvarozhatunk, mint eddig, ezért természetes, hogy ezekhez speciális kocsik szükségeltetnek. Viszont felbukkannak olyan meglepetések is, mint az étkezőkocsi, amit ha beiktatunk a személyvonatunkba, akkor jócskán megemeli a bevételünket. Az egy



indítjuk a saját cégünket, de tulajdonostársak nélkül. Persze ekkor az első cégünk magára marad, ott már nem igazgathatjuk a történéseket. Ha szemfülesek voltunk, akkor távoztunk előtt jócskán felyomtunk a részvények után járó osztalékot, akkor meg dől a lé, olé! Ha élni akarunk a pénzügyi manipulációk kínálta lehetőségekkel, akkor nem árt konzultálnunk a tőzsdei dolgokhoz nálunknál jobban konyító valakivel.

Ha ezek közül bármelyik is elfogy, akkor az jelentősen befolyásolja a sebességüket, illetve a karbantartásuk költségeit. Ahhoz, hogy ezekből mindig meg-

felelő mennyiség álljon rendelkezésre, fel kell szerelnünk állomásainkat olyan speciális eszközökkel, mint a víztorony vagy a homokszóró. Persze az idő haladtával a csühösöket leváltják az elektromos- és dízelmozdonyok, elavulttá téve ezeket a berendezéseket.

Az állomások egyéb kiegészítői is változnak idővel, nagyobb szállodát, nagyobb éttermet építhetünk. Ami a pályát illeti, választhatunk, hogy szimpla vagy dupla sínpárt fektetünk-e le, s fa, kő, vagy acélszerkezetű hidakat verünk-e a folyók felett. Persze mindezt csak az idő előrehaladtával tehetjük meg, hiszen a szükséges technika nem áll azonnal a rendelkezésünkre. Pontosan a pálya építése, a nyomvonal kijelölése az, ami tartogat néhány kellemetlen meglepetést. Óvatosan kell bánni az egérrel, mert ha megszalad a kezünk, akkor könnyen egy, a folyón átívelő híd helyett egész bélcsavarodásnyi kanyarulatot építhetünk. Bosszantó hiba, remélem a végleges változatra kijavítják. A szimpla-dupla pályaszakaszok közötti átvezetés is elég faramucin néz ki, ez a rész szintén módosításra vár. Béta verzióknak még híján volt a multiplayer lehetőségeknek, illetve a beépíthető térképek többségének. Ez utóbbiból mind földrajzi elhelyezkedésben, mind történelmi időszakban széles a skála. Azon túl, hogy szabadon építhetjük fel vasútbirodalmunkat, választhatjuk olyan feladatokat teljesítését is, mellyel megváltoztathatjuk a történelmet. Kedvencem az Afrikai Transzkontinentális Vasút kiépítése, ahol 1890-től 1930-ig áll rendelkezésünkre az idő, hogy összekössük Cape Townt Kairóval. Ha mégsem elégítene ki bennünket a számtalan lehetőség, akkor megépíthetjük magunknak a saját, külön bejáratú Ígéret Földjét. A terrain editor meglepően jól sikerült.

Sajnálom, hogy a rendelkezésemre álló hely végére értem, mert számtalan olyan apró, de nagyon poénos dologról nincs módomban beszámolni, mint pl. a vonatablások lehetősége, a fejlesztett AI, és tengernyi más.



CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: N/A

JÖHETNEK A HOSSZÚ TÉLI ESTÉK, ÉN JÓL ELLESZEK!

TAKE 2 INTERACTIVE  
GATHERING OF DEVELOPERS



RAILROAD TYCOON II



# Get Medieval

POFOZKODÓS RPG

Newlocal

Hosszas vita után sikerült meghatározni a játék stílusát: RPG-kaland elemekre épülő, felülnézeti, akció, real-time lövöldözős. Ezzel körül is írtuk, milyen a Monolith játéka valójában: azoknak készült, akik szeretik a humoros karakterjátékokat, de nem áll távol tőlük a tűzgolyó-zápor sem.

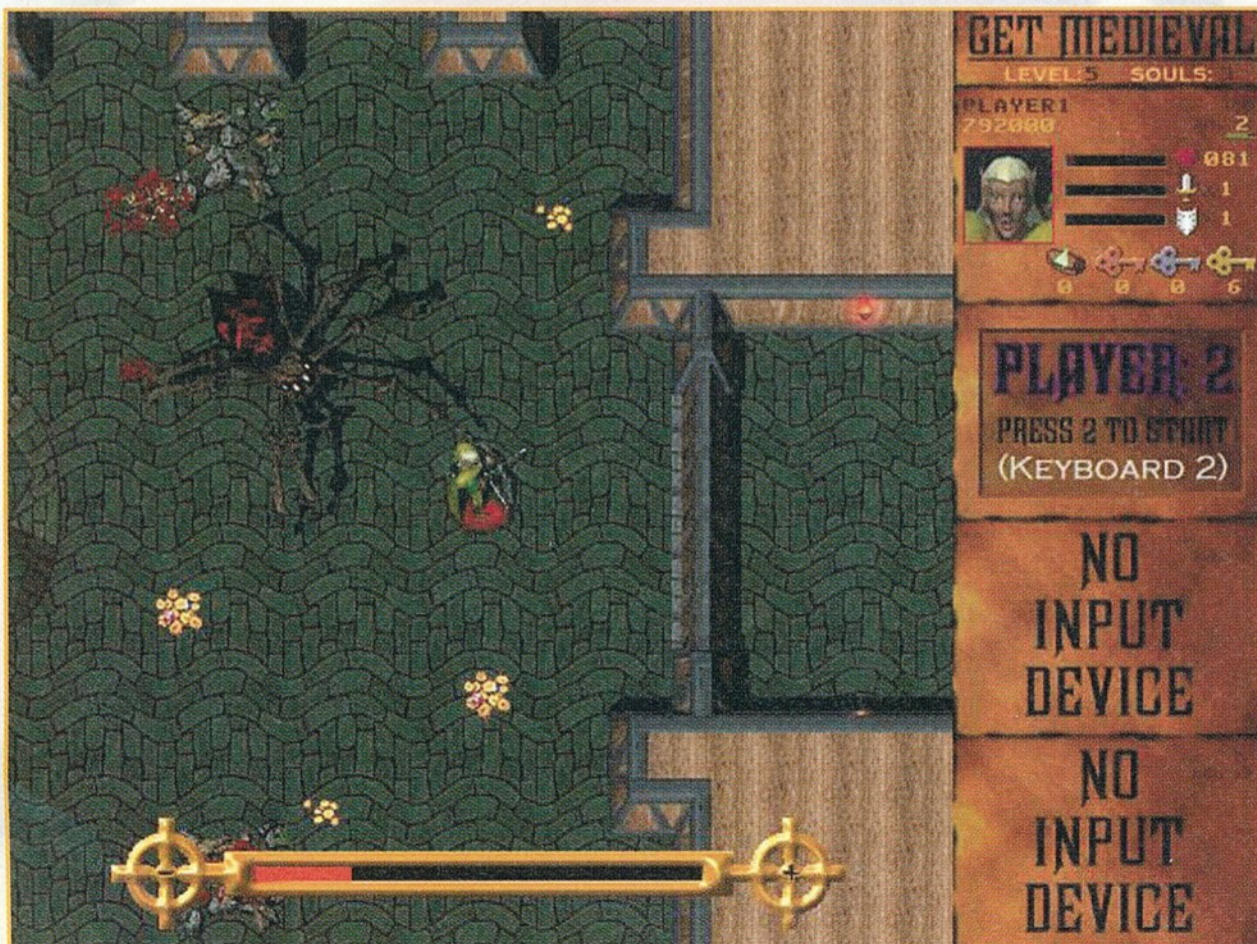
A beta verzió telepítése után olyan világban találtam magam, mint a Diablo játéktér, csak itt sima, mezei felülnézetben, és kicsit shoot'em up, azaz lövöldözős érzettel: futás előre, ölni a gonosz pókokat, lizantropokat, sárkánygyíkokat és orkokat. Gyűjteni kell a kincset, a medalionokat, a pajzs és kardenergia-növelőt, és nem árt, ha életelixíreket is magunkhoz veszünk, van abból is jó pár féle. Eközben tolvajok, lávagolyók és átkok próbálnak meg eltéríteni célunk elérésétől. A játékos, akit választottunk, ízes beszólásokkal tanítgat minket a jobb játékmenet fortélyaira, és figyelmeztet, ha hihetetlen gazdagok lettünk.

A bevezetőben kicsit csalódtam, mert jobb animációt vártam, de azért megteszi a harcra éhes kalandoroknak. Dirindale városkától nem messze fekszik egy romos vár, mely réges-régen az Arrivus familia tagjáié, Aaron királyé volt. Uralkodása alatt a királyi seregek a barbár hordákra vadásztak északon, hogy az aranyukat megszerezve a királyságot megújíthassák. Sajnos jó néhány sikertelen kísérlet után, amely arra irányult, hogy átverjék a barbárokat, Aaron király seregei meggyengültek. Az uralkodó ráébredt, hogy ha valaha is le akarja nyomni az igen erős barbár seregeket, csatában megfáradt emberei helyett szüksége

lesz új és erős harcosokra. Egy holdfényes éjjel megjelent a Nagy Sárkány, Daramil, akit egyébként hála az égnek, ritkán látni. Az óriás és rémisztő állat lenyűgözte Aaron királyt. Elrendelte, szerezzék meg annak fiait, hogy a megfelelő megszelídítés és trenírozás után, azok hátát meglovagolva, intelligenciájukat és hihetetlen pusztító képességüket kihasználva felülkerekedjenek a királyi seregek a barbárokon. Egy heves és véres csata után a király harcosai elfogták a Nagy Sárkányt,

de sajna képtelenek voltak lelécelni ivadékaival. A legendához híven a sebesült Daramilt egy csoport elég érdekes szerzet fedezte fel, akik csak úgy összeviszsa vándoroltak hegyeken és fennsíkokon. A gonosz szörnyek lepaktáltak a sárkánnyal: meggyógyítják Daramilt a misztikus energiák segítségével, segítenek bosszút állni a királyon, cserébe azt kérik, hogy Daramillal együtt uralkodhassanak az ország felett.

Évekkel később a Nagy Sárkány továbbra is terrorizálta a szegény lakosságot, bár ebben semmilyen rációt nem látott, leégetve a parasztok (pardon: földművesek) házáit, a falvakat tűzgolyóvá változtatva. A szó szoros értelmében égető szükség volt egy hősrre, aki bemegy a kastély elátkozott, sárkánylakta falai közé, és kicsinálja a bagázst Daramilostul. Ahogy ez a mendemonda terjedt a szavak szárnyán, kalandorok jöttek felfaladni magukat: többek között Eric, a nyilas, Kellina, a bosszú angyala, Levina, a varázsló aszszonyság és Zared, a barbár. Bár elég keveset hallottak a négy hősjelölről, mindenki szívében reménygyúlt, hogy akár megszabadulhatnak a sárkány és tsai. uralma alól, mert a négy barom – izé, barbár, aki nem mindennapi pszichológiai eset – még mindig jobb, mert legalább nem köpködnek tüzet.



## Eric, a nyilas

Kedvenc mondása: „Robin Hood bekapta!” Miután 4 évig bókászott egy Robin Hood nevű nyíllövő bajnok után Sherwood erdejében, és még a mai napig sem találta meg, úgy

döntött, megmutatja annak lesi-nyilasnak, hogy ki is a frankó Sherwoodban. Sértett egóját és büszkeségét összeszedve elvonult Arrivus berkeibe, hogy majd jól lenyilazza azt a repkedő kazánt, s megszerezze a királyságot, bizonyítva kevélységét sok mindenki, de legalábbis Robin Hood előtt.



## Kellina, a bosszú angyala

Kedvenc mondása: „Nehogy má' egy férfit küldjenek a női munka elvégzésére!” Egyedüli megalkotója annak a katonai taktikai

kézikönyvnek, melynek címe „A férfiak, és a nő, aki legigazza őket”. Kellina hihetetlenül jól képzett harcos, hihetetlen éles karddal és hihetetlenül jó stratégiával, hogy legyőzze a halálos démonokat és bebizonyítsa: a nő helye a trónon van. Kellina egyébként Aaron király lánya, akit egy teleportálás segítségével egy alternatív dimenzióba vittek át, hogy felneveljék. Érthető tehát, ha bosszút akar állni apja haláláért, de legfőképp a trónja elvesztéséért.



### Zared, a barbár

Kedvenc mondása: „Hé’, itten niccs ám szükség ’nyámasszony katonára! Biza!’”

A barbár sereg vitathatatlan vezetője, élő legenda. Nem nagy ész, de baltája, mint a pöröly, úgy súlyt le mindenre. Csak kerülj a közelébe, és leszereli a karodat tövestől. 200 font acél baltája, ökörhöz hasonlatos intellektusa és problémamegoldó képessége garantálja a sikert. 8 évnyi kitartó győztesség a „Cimmerian Gladiátor” versenyeken. Zared újabban

anyámasszony katonájának érzi magát, mert anno megfutamodott a sárkánytól, de most megkeresné és kinyuvasztaná a repkedő szárnyast, hogy ő lehessen a földkerekség legnagyobb arca.



### Levina, a varázsló asszonyság

Kedvenc mondása: „Imádom az éjjel domborodó dolgokat”. Érzékeny és érzéki. Gonosz varázslatai csak a második helyre szorulnak csábító lénye mellett. Sikeresen átverte mágia-tanárát, és

megszerezte a földkerekség legveszedelmesebb varázslatait. Szexepiljével és hatalmas erejével ő az egyik legnagyobb a nagyok között. Misztikus, erotikus szépségével és hatalmas erejével akar uralkodni majd a királyságban.

A játékról sokat nem érdemes beszélni, valójában egy szimpla csihi-puhi. Isteni, hogy lehet egy gépen, egy időben akár négyen is játszani: billentyűn és botkormánnyal ketten-ketten. A dolog tovább fokozható, mert bármilyen hálózaton keresztül is játszható – LAN, Internet. További pozitívum, hogy nem igényel erőművet a futtatáshoz, mégis sokan tudnak egyszerre jól játszani vele. A hangulata pedig fenomenális, a nagyravágyó, iszonyatos dumákkal megáldott hősökkel, rusnya főszörnyekkel. A grafika lehetne ezredvégbibb, de a hangulat ötös. A végére jöjjön egy cheat, azoknak, akik nem tudják kivárni a játék végét, és szeretnék megkuk-

kantani az összes pályát. Bárhol a játékban írd be: „MPPOORSPORT”. Az ESC billentyűvel térj vissza a főmenübe, és új játék indításakor választhatsz a 40 szint közül. 

CPU/RAM:	P90, 16MB RAM
SYSTEM:	WIN 95
X-TRA:	N/A
KÖNNYED SZOMBAT DÉLUTÁNI SZÓRAKOZÁS, NÉMI RPG-VEL	
MONOLITH PRODUCTIONS	
<b>4</b>  JÁTSZHATÓ DEMO	

GET MEDIEVAL

# internet. többet akar?

● ITU v.90 56k akció **DIAMOND**

● Először Magyarországon!

● Ajándék 56k-s modem\*

● ISDN akció

● Ajándék ISDN kártya\*\*

● Bérlet vonali akció

● Ajándék router\*\*\*

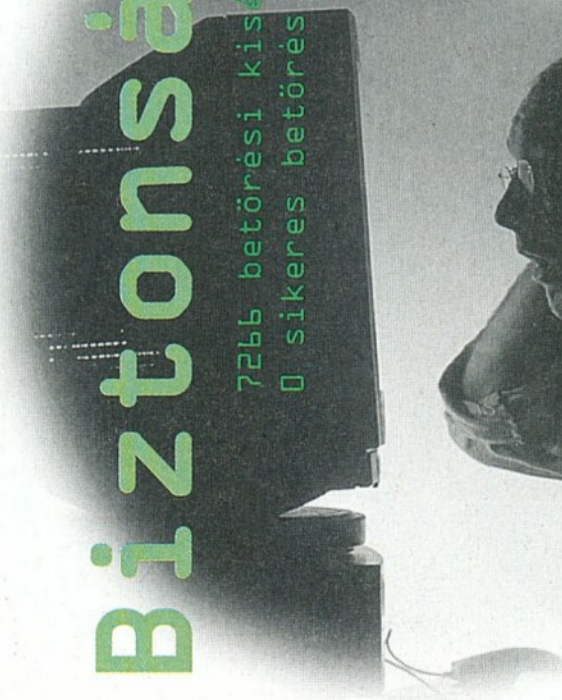
● Cyclades 

● Routerek

● Terminálszerverek

● Multiportok

**Biztonság**  
72bb betörési kísérlet  
0 sikeres betörés



<http://hackme.telnet.hu>

\* 1 éves előfizetés és három hónap előfizetés esetén  
\*\* 1 éves előfizetés és két hónap előfizetés esetén  
\*\*\* 2 éves előfizetés és fél év előfizetés esetén



telnet Magyarország Kft.  
H-1136 Budapest,  
Hollán Ernő utca 9.  
tel: 359 3142  
fax: 329 2781  
e-mail: telnet@telnet.hu

<http://www.telnet.hu>



# Tom Clancy's Rainbow Six

## RESZKESSETEK TERRORISTÁK!

## Pelace

Tom Clancy-t, azt hiszem (vagy inkább remélem), nem kell bemutatnom senkinek. Többszörös bestseller író, sok könyvéből készült film (Vadászat a Vörös Októberre, Férfias játékok, hogy csak a legismertebbeket említsem) és már találkozhattunk a nevével néhány játékban is (Politika, SSN). Ezen programban nem lesz tengeralattjáró, de lesznek terroristák minden mennyiségben, és velük vehetjük fel a harcot egy terrorista-elhárító kommandó segítségével.

Érdekes egyébként egy ilyen elhárító élete. Valahol olvastam (talán a gépkönyvben, de lehet, hogy máshol), hogy egy átlagos ilyen foglalkozású ember egész életében kb. 5 percet tölt éles helyzetben, vagyis amikor szemtől szemben áll egy terroristával és az egyikük előre láthatóan löni fog. Ezért az öt percért gyakorolnak tehát hosszú éveken át fizikailag és pszichológiailag egész életükön át. És ez természetesen amerikai statisztika, a maga izmos bevetéseivel. Nem nehéz elképzelni, hogy kis hazánk terroristaelhárítóinak ilyen irányú tapasztalata még csak meg sem közelíti ezt a szintet (szerencsére – és ez persze nem azt jelenti, hogy akár egy hajszálnyival is rosszabbak lennének amerikai kollégáiknál, legfeljebb hosszabb életűek). Aki egyébként összekeverné ezeket az embereket a katonai deszantosokkal, akik dzsungelben (is) harcolgatnak teljesen elmaszkírozva (lásd a múlt havi számban a Spec Opsot), annak elmondom, hogy ők közelebb állnak a fekete ruhás rendőrségi kommandósokhoz, akiket a helikopter oldalán lehet néha lógva látni. Épp ezért teljesen más kiképzésük is. Például semmi közelharc, vetődés, kúszás-mászás stb., csakis fegyveres harc.

Az eredeti Tom Clancy könyv története szerint az ENSZ égisze alatt létrejön egy új, teljesen titkos terrorista-elhárító szervezet: a Rainbow, vagyis a Szivárvány, ami a benne résztvevő nemzetek sokszínűségét akarja szimbolizálni (ilyen szervezet jelen pillanatban még nem létezik, de remélhetőleg egyszer még létrejön). A hatos szám a parancsnok kódját jelzi a katonai nyelvezetben (legalábbis ebben). Ebből már ki lehet következtetni, hogy nekünk kell majd átvennünk a kommandó parancsnokságát és végigvezetni a történeten. Az egész sztori nagyon jól bontakozik ki játék közben: az ember először azt hiszi, hogy teljesen különálló küldetéseket hajt végre, majd megjelennek apró összefüggések, míg végül összeáll a kép. Fergetegesen jó, nem is írom le, nem akarom elvenni a felfedezés örömét – elvégre egy könyvet „játszól”.

A programnak legalább ugyanannyi köze van a stratégiához,

mint az akcióhoz, vagyis 3D-ben irtjuk a terroristákat. Mielőtt egyáltalán eljut az ember a lövöldözéshez (és itt senki ne számítson Quake-szerű „agyatlankodásra”), aprólékosan meg kell terveznünk, hogy mely emberekkel, milyen felszereléssel hajtjuk végre a küldetést, ki, mikor, merre legyen és mit csináljon az akció színhelyén. Ugyanis összesen négy különböző csoportot alakíthatunk ki, viszont egyszerre csak egyet irányíthatunk, a többit a gép vezeti előre kiadott utasításaink szerint. Természetesen vannak gyakorlópályák is, ahol mindezeket készséggel elmagyarazzák. Érdemes átrágni magad szinte mindegyikén, mert a Campaign ennél már



keményebb lesz. Könnyebb szinten még játszani módon végig lehet nyomulni a 16 küldetésen, bár itt is van néhány izzasztó feladat. Nehezebb szinten már komoly felkészültségre van szükség, hogy ne hagyjuk ott az összes emberünk fogát már az első pályán. Nézzük, hogyan valósul meg egy ilyen küldetés a gyakorlatban:

### Mission Briefing

Az első képernyő, ahová eljutunk, az a célok meghatározása. Bal oldalt láthatjuk a különböző tanácsadóinkat, akik különböző adalékokkal egészítik ki a száraz tényeket és néha tippeket is kapunk tőlük, mondjuk a felszerelést illetően, de inkább a küldetés hátterét világítják meg. Itt szerepel egyébként a könyv főszereplője, John Clark is, mint a Rainbow főparancsnoka, őt tehát sajna nem irányíthatjuk a játék folyamán (de Ding Chavezt, a másik főszereplőt igen). A képernyő tetején lévő jobbra gombbal léphetünk tovább.

## Intel

Itt léphetünk be a központi számítógép adattárába és találhatunk meg mindent, ami a hírszerzéssel kapcsolatos. Ez az információra éhes emberek paradicsoma, de elég sokat kell olvasni és gyakorlati haszna nem sok a végrehajtandó küldetés szempontjából. Viszont mivel a játék könyv alapján íródott, valahol meg kell ismerkednünk a szereplők hátterével, az egyes csoportok motivációival. Az egész csak arra való, hogy jobban beleélhessük magunkat a játékba. Négy csoportra vannak osztva az információk, és ezek szinte minden küldetés után frissülnek valamivel.

## Roster

Összesen nyolc embert vihetünk magunkkal minden küldetésre, de persze ez nem kötelező, sőt van olyan misszió, ahol kifejezetten az egy vagy a kevés ember az előnyös (de ez a ritkább). Miután itt már ismerjük a küldetés főbb paramétereit, érdemes ennek megfelelően kiválasztani az embereinket. Összesen négy csoportra vannak osztva: Assault (rohamosztagos), Demolitions (robbantási szakember), Electronics (elektromos) és Recon (felderítő). Minden feladatot elvégezhetünk bármelyik emberrel, de nem azért vannak így felosztva, hogy ezt ne használjuk ki. Például a felderítő sokkal jobban lopakodik, mint a robbantási szakértő, de egy bomba hatástalanítását csak háromszor annyi idő alatt végzi el. A legtöbb küldetésben az Assault csoportra lesz szükség, mert a fő cél szinte mindig a terroristák likvidálása.

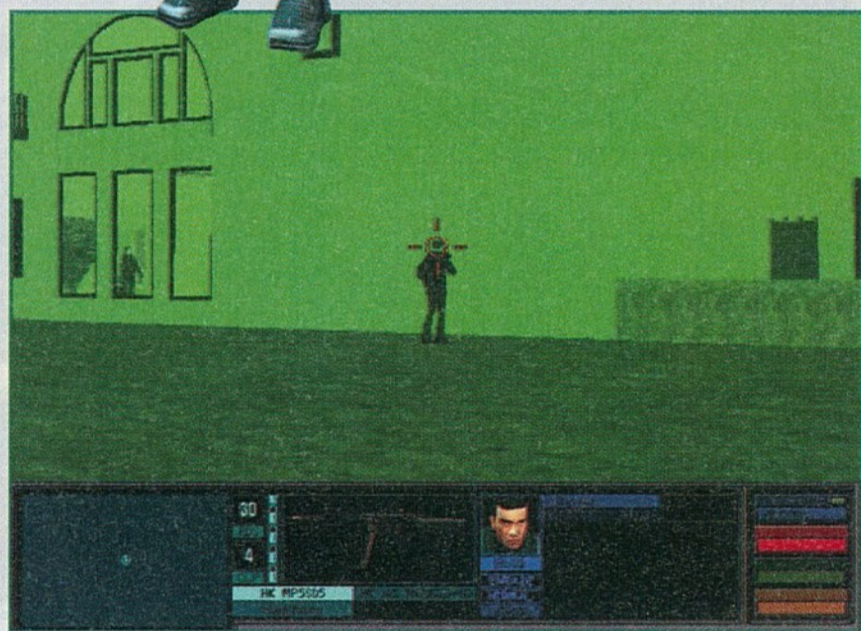


Ha emberünket eltalálják küldetés közben, akkor az esetek nagyobb részében elhalálozik, és itt a listában a továbbiakban már meg sem jelenik. Szerencsésebb esetben csak megsebesül, de ennek is két fajtája van. Ha „wounded” státusza van, akkor elvileg vihetjük küldetésre, csak gyengébb lesz a teljesítménye, de nem ajánlom. Ha „incapacitated”, akkor teljesen használhatatlan egy ideig. Szép lassan gyógyulnak egyébként, úgyhogy egyik csoportot sem kell végleg leírni. Ha kifogynánk az emberekből, akkor még mindig bevethetjük a RESERVE feliratú fickókat, de az ő tulajdonságaik messze elmaradnak az eredeti karakterekétől, ezért érdemesebb inkább azokra vigyázni. Bár azt, hogy hány csapatot csinálunk, azt csak néhány képernyővel arébb állíthatjuk be, de már itt érdemes elgondolkozni rajta, mert minden csapat élére érdemes egy jól lövő Assaultot vagy Recont beállítani, ugyanis mi csak az osztagparancsnokokat irányíthatjuk, a többi embert nem.

azt kell kiválasztani, hogy könnyű, közepes vagy nehéz páncélzatú ruhát vigyünk. Előbbi elvileg a felderítőké, mert abban halkabban lehet mozogni, míg a nehéz a robbantóké, mert az több védelmet ad, de nagyobb zajt is csap. Nos, én semmi különbséget nem fedeztem fel ezekben, ezért általában a közepeset használtam. A fegyvereket sem sűrűn váltogattam. Nyílt terepre az M16-ost vagy a CAR 15-öst vittem, mert nagy a lőtávjuk, míg épületek megtisztításához a kis géppisztoly hangtompítós változatát (az SD végűt), hogy ne végezzék ki rögtön a túszoikat az emeleten, ha meghallják, hogy a földszinten tevékenykedem. Emellett flashbanget és gránátot érdemes vinni általában, de néha a heartbeat sensor is nagyon jó szolgálatot tehet.

## Team

A csapatok összeállítása nem különösebben bonyolult feladat. A négy csapatunk más-más színnel van jelölve. Mindegyikbe maximum négy embert oszthatunk be, s mindig az első embert fogjuk irányítani az osztagból – ha ő meghal, akkor a második átveszi a helyét. Ezért a csapaton belüli sorrend sem teljesen lényegtelen, mert küldetés közben ezen már nem lehet változtatni.



## Equipment

Az egyik sarkalatos pontja a játéknak. Itt lehet ruhákat, fegyvereket és különböző kiegészítőket ráaggatni embereinkre. Bár a választék nem túl nagy, a célnak minden esetben bőven megfelel. A ruha kiválasztása nem túl nehéz, mert általában a terepnek csak egy, maximum két színösszeállítású ruha felel meg, így csak

## Plan

El is érkeztünk a játék egyik legbonyolultabb, de legizgalmasabb részéhez. Itt kell ugyanis megterveznünk, hogy az egyes osztagok mit alkossanak akció közben. Minden csapatunknak meg kell adnunk egy útvonalat, ezen belül minden egyes szakaszra beállíthatjuk, hogyan mozognak (óvatosan, rohanva, vagy éppen az egyik túszt „hazafelé” kísérve vigyázzanak rá). Adhatunk négy ún. „gocode”-ot, ahol addig vár az első csapat, míg engedélyt nem kap a továbbhaladásra. Például mind a négy csapattal egyazon pillanatban akarunk berontani az épület négy ajtaján, de a hátsó ajtóhoz elmenni hosszabb időbe kerül, ezért az elülső csapatnak várnia kell. Ezt tudjuk megoldani úgy, hogy minden csapatunknak az ajtón kívüli utolsó pontjára kirakunk egy „A” gocode-ot és

ott mindegyik szépen várni fog, amíg ki nem adjuk az ukázt: ekkor mindegyik egyszerre fog berontani. Ezenkívül különböző helyeken külön akciót is elrendelhetünk, például, hogy mielőtt bemennének, hajítsanak egy kézi-gránátot a szobába, vagy mondjuk hatástalanítsák az ott lévő bombát stb. Fontos a jó terv készítése, szinte ezen áll vagy bukik a küldetés sikere. Jó tervvel szinte már a számítógép egyedül is végre tudja hajtani az akciót (és ez nagy szó, mert az AI nem sikerült túl acélosra), de egy rossz terv akkor sem sikerül veszteség nélkül, ha szinte mindent mi csinálunk.

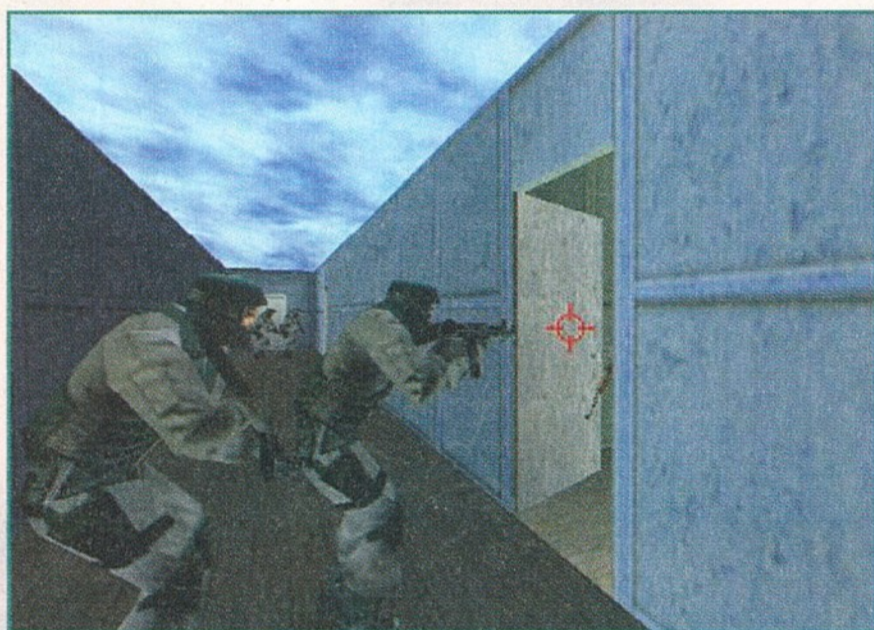
### Execute

Az utolsó képernyőn már nincs más dolgunk, mint kiválasztani, hogy melyik csapatot irányítsuk kezdet-

ben, de ennek nincs sok jelentősége, mert akció közben egy gombnyomással változtathatunk rajta. Még egy jobbra nyíl és már indulhat is a móka.

### Akción


Itt már nem lehet megmondani, hogy pontosan mit hogyan kell csinálni. A képernyő alsó részén lévő információ-halmaz nagy részéről az ember első ránézésre



tudja, hogy micsoda, amiről meg nem, azt elmondják a gyakorló feladatok között. Érdekes mindig figyelni a jobb alsó sarkot, mert ott látni, hogy mit csinálnak a csapataink. Akkor van probléma, ha a Stacking felirat jelenik meg, mert az azt jelenti, hogy emberkéink beszorultak valamilyen te-reptárgyba. Ilyenkor igyekezzünk rájuk váltani és megoldani a helyzetet. Érdekes még megjegyezni, hogy ha mindenkinél Wait-A van kiírva, akkor nyugodtan adhatjuk

az „A gocode”-ot, mert mindenki csak arra vár. A többi értelemeszerű, más gond nem hiszem, hogy lehet, ha végimentek a gyakorlatokon.

Gondban vagyok az értékeléssel. Régen játszottam ilyen jó játékkal, de ennyire nem is bosszankodtam soha, hogy mennyivel jobb is lehetett volna. A hangulata és a játszhatósága egyszerűen fenomenális, leírhatatlanul szuper. Nem is emlékszem, hogy a több száz, esetleg ezer általam látott játékban volt-e valaha is ilyen jó. A legjobban az tetszett, hogy a terroristák kifekszenek két golyótól, de a mi embereink is! Nincs tehát az, hogy Rambo módjára rohanunk előre és minden sarkon felvesszük az oda „véletlenül” elhelyezett egészségügyi csomagot, amitől rögtön teljesen fel is gyógyulunk. Itt tényleg egyenlők az esélyek.

A grafika viszont lehetne jobb is. Nem mondom, eszméletlenül változatos: dzsungeltől kezdve van itt irodaház, hajó, bunker, csatorna, sőt a még meg sem épült esztergomi duzzasztóművet is meg kell szabadítanunk a terroristáktól! De az olyan apróságok a szívembe markoltak, hogy a létrán előttem mászó ürge keze és lába nem minden esetben a létra fokainál akadt meg, és még egy csomó ilyen apróság, amik szerencsére nem rontják el a játékot, de lehetett volna sokkal jobb is. Ráadásul akad jó néhány hiba is a programban, bár nálunk még a béta verzió volt, de az Interneten az a hír járja, hogy a végleges sem tökéletes (Amerikában már megjelent, s mire ez a cikk napvilágot lát, elvileg meglesz hozzá a patch). De mindezen apróságok nem tudták elvenni a kedvemet a játéktól, még így is a legjobbak között tartom számon, ezért nyugodt szívvel adom meg neki a PC-X Topot. 

## Tippek

Általában a 3-as sorozatlövést részesítettem előnyben az összes fegyvernél, tudniillik ez még nem rángatja el annyira célkeresztet, de általában már elég egy ellenfélnek. Egyébként a numerikus billentyűn lévő ponttal lehet állítani a fegyveren, hogy milyen hosszú sorozatokat lőjön. Természetesen a 3-as elsőbbsége csak nagy általánosságban igaz, van, amikor jobb az egyes lövés, és jól jöhet a hosszú sorozat is.

A szobák megtisztításának egyik jó módja, hogy ha tudjuk, az ellenfél a szoba melyik oldalán tartózkodik, akkor villámgyorsan berohanunk, rátapadunk a tűzgombra és imádkozunk, hogy a mi golyóink érjenek oda először. De ez csak akkor használható, ha a belépéskor tényleg arra van a terrorista, amerre nézünk, mert forgo-lódnál már nem lesz időnk.

Jó módszer még a gránát-hajigálás, amiből két fajta van. Az egyik csak arra való, hogy elterelje a terrorista figyelmét, vagyis pukkan egy nagyot és ráadásul még jól bele is villan a szemébe. De ez csak akkor hatásos, ha úgy tudjuk be-dobni, hogy a villanás felé nézzen – ekkor másodpercekig csak a szemét dörzsölgeti és teljesen harcképtelen. Ilyenkor kell gyorsan beugrani és végezni vele. Vigyázat, a gránát minket is elvakíthat! A másik a teljesen egyszerű repesz-gránát, amit ha elég közel hajítunk a terroristához, akkor meg is öli. Tűszokkal tömött szobákban a használata nem túl kifizetődő. Egyébként a gránátdobálást érdemes gyakorolni, mert jócskán fölé kell célozni, mint ahová szánjuk. További használható taktika, hogy kis lépésekkel addig lopódzunk, amíg akár egyetlen pixel is kilátszik az ürgéből, mondjuk a térdkalácsa, és akkor már nyugodtan le lehet lőni. Ez mondjuk kevésbé tetszett a programban, mert nem sok köze van a realitáshoz.

Mivel a mi puskáinkon van távcső, a nyílt vagy nagyon nagy tereken lehet kacavadászatot tartani, mert az ellenfelek távolról nem lőnek, még akkor sem, ha észrevesznek. Épp ezért érdemes először távcsővel mindig rendesen körülnézni, mielőtt átvágnánk valahol.

A játékban van egy kis segítség is, az Auto-aiming. Ez azt jelenti, hogy ha elég közel visszük a célkeresztet az ellenfélhez, akkor az automatikusan „befogja” őt. Ez mondjuk közelharcban nagyon jól jön, mert egy másodperc törtrésze alatt elég nehéz lenne akkorát rántani az egéren, ami pont az ellenfelet megtettesítő pixelhalmaz fölé viszi a kurzort. Mazochisták nyugodtan kapcsolhatják.


CPU/RAM: P166MMX, 16MB  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

FERGETEGESEN JÓ, FÉLIG 3D AKCIÓ,  
FÉLIG STRATÉGIA

RED STORM ENTERTAINMENT  
TAKE 2 INTERACTIVE







# III THE SETTLERS III

**150 különböző karakter, több mint 40,000 mozgásfázis  
3 korban egyenként 40-féle épület, 30-nál is több mesterség  
Multiplayerben 20-an is játszhatják, akár Interneten is!**

**Megjelenik október végén!**

**Boltok és viszonteladók jelentkezését várjuk!**

III  
THE  
SETTLERS



Blue  
Byte

Forgalmazza a  
H&H'92 Kft.  
Tel.: 457-3826



# Israeli Air Force

## CSATARENDBEN AZ IZRAELI LÉGIERŐ

Trau

A világ egyik legütőképesebb és legfejlettebb légierője az IAF. Ennek a színvonalnak megfelelően készítette el az Electronic Arts a legújabb Jane's gyöngyszemet, amely (mily meglepő...) az IAF nevet viseli. Lássuk csak, mit rejteget ez a huncut CD...

Szó mi szó, a hozzám került végleges (ámbátor még kiadás előtti) gamét nem igazán szándékoznám bárkinek is kölcsönadni a közeljövőben, mert meglehetősen hozzám nőtt. TÉNYLEG nagyon szép, nagyon jó és nagyon okos. A kuriózumszámba menő dolgokról is említést illik tenni, mint amilyen a repülhető különleges típusok, a Kfir vagy a Mirage III-as, a rendkívül részletesen kidolgozott tájak, a légibázisok kimunkáltsága. A talaj kidolgozásáról annyit érdemes megjegyezni, hogy a tájat „természetesen” műholdas fényképek alapján dolgozták ki, 10m/pixel felbontással. Ez meglehetősen kellemes látványt nyújt, főleg ha nagyobb magasságból tekint a pilóta a földre, fejjel lefelé. Manapság már természetes és elvárható a D3D és AGP támogatás, itt is így van.

Ez az első olyan repülőgép-szimulátor, amely teljes légierőt dolgoz fel, és nem csak egy-egy gépet vagy korszakot. Kifejezetten érdekes és izgalmas folyamatot jelent ez, hiszen a Mirage III-astól indulva a legmodernebb Lavi kísérleti vadászgépig repülhetjük az IAF leghíresebb típusait (megemlítve a hálózati játékban található MiG-23 és MiG-29-es orosz haditechnikát). A baráti és az ellenséges gépek a valódi doktrínákat követve harcolnak a valóban előfordult fegyverzetet használva. Bátorságunkat és ügyességünket 6 hadjáratban (3-3 valós és hipotetikus hadjárat), összesen 42 bevetésben próbálhatjuk ki. Nemcsak a gépi ellenfelek várhatnak ránk, mert LAN-on és Interneten keresztül is harcba szállhatunk.

Miután a Jane's nevéhez és stílusához illően nehéz és komplex a játék, az eddigi legjobb és legkorrektebb Training-résszel találkozhatunk. Nemcsak hogy választhatunk az alap repülési tevékenységek és a harci bevetések gyakorlása között, hanem géptípus-specifikus az oktatás, azaz a feladatok végrehajtását minden géptípussal (Mirage III, Kfir C2, F-2, F-4 2000, F-15, F-16, Lavi) gyakorolhatod. Igaz, vannak olyan feladatok (például speciális földi célpontok megsemmisítése), melyek csak egy-két típusal hajthatók végre, mert kizárólag azok alkalmasak az adott feladatra. Ha már minden teendő végrehajtása a kisujjadban van, tedd próbára a szerencsédet a Hatnapos Háborúban, a Yom Kippuri harcokban vagy Libanon felett. Igazából ez a három hadjárat izgatott, hiszen ezeknek van tényleg valós

és reális történelmi háttere. Miután a játék elkészítése közben a Jane's egész archívuma, illetve az igazi Israeli Air Force is a készítőők rendelkezésére állt, nagy valószínűséggel állíthatom, hogy a lehető legvalószerűbb harci helyzetek fordulnak elő.

Ha kiválasztottad a feladatot, akkor máris a kiváló és linkekkel bőven ellátott eligazításon találsz magad. Ha valamely szöveg sárga színben pompázik, és még alá is van húzva, akkor arról külön információ jelenik meg egy felugró ablakban – határozottan szellemes megoldás. Minden eligazításnál (legalábbis a történelmi hadjáratoknál) pontosan ábrázolják feladatodat, illetve ismeretlik a ténylegesen, a valóságban megtörtént bevetés eredményét. Ezután a szükséges fegyverzetet törheted fejedet. Csakúgy, mint a valóságban, a játékbeli IAF is fő-






leg amerikai fegyverzetet használ, néhány saját fejlesztéssel vegyesen. Némelyike minden gépen használható (pl. Mk-82 és Mk-83 nem irányított bombák), de vannak kifejezetten egy-két gépen használható, precíziós fegyverek is (AGM-88, Popeye irányított rakéták). Ha minden oké, meg kell böködni a Fly feliratot magán hordó gombot.

A kabinbeli látvány egyenesen lenyűgöző. Különösen tetszett a Kfir C2-es héber nyelvű feliratozása, ilyet én még nem láttam (mondjuk kíváncsi lennék, hogy az USA-ba kölcsönzött, F-21-es jelzést viselő Kfirek milyen nyelvű kabinbelsővel kerültek ki...). Minden műszer a funkciójának megfelelően mozog, működik, hozzá a paramétereit. A 3Dfx kártya lehetőségeit maximálisan kihasználja a program, még az F-15 nevű elődjátnál is csudálatsabb a látvány, pedig eddig azt tekintettem etalonnak. Álomszép a külső nézetek, ahogy a natúr fémszínű Mirage III-ason megcsillan a napfény emelkedés közben, az egyenesen káprázatos. A táj is magáért beszél, ámbátor néha találoztam pixelhibákkal a talajon, és még mindig a jellegzetes 3D-s érzést kapta (a 2D-s tájból emelkedik ki néhány 3D-s objektum). Itt kénytelen vagyok visszanyúlni az igen régmúltba (talán 1994?), hiszen már a Tornado nevű DI repeszimulátor teli volt tömve objektumokkal (azaz fákkal, épületekkel, sínekkel, távvezetékekkel, járművekkel...). Hogy ezeket manapság miért hanyagolják? A repülőgépek vezethetősége gyökeresen változó, kiválóan alkalmazható a Mirage pilóták által kedvelt „szűk fordulós sebességvesztés”

ménye is valós, nem véletlen, hogy az „igazi” légi győzelmek túlnyomó részét gépágyúval aratták az izraeli pilóták.

Nagyon remélem, hogy egy végleges, dobozos változat is landol nálam, mert dokumentációk nélkül nem tudtam kihasználni a játék által nyújtott összes lehetőséget. Amit viszont sikerrel kicsiholtam belőle, az több volt, mint meggyőző. Uraim, köszöntsük a Negev-sivatag királyát, az IAF-et! 

## IAF kronológia

Az izraeli légierő születése óta folyamatos harcban van a környező arab államok hadseregeivel, ezért szinte percnyi szünet nélkül készenlétben áll. A légierő magva 1948-ban állt fel, néhány „fű alatt” megszerzett Második Világháborús vadászgéppel (Avia S-199, Spitfire Mk V) és átalakított gyakorlógépekkel. Rögtön a tűzvonalba került, hiszen első feladata Izrael védelme és a támadó egyiptomi csapatok megállítása volt a függetlenségi háború alatt. Első híres pilótája Modi Alon volt, aki egy nap alatt két, bombázónak átalakított DC-3-ast lőtt le Tel-Aviv felett. A harcokban megedződött kicsiny légierő még a RAF, a Brit Királyi Légierő fejlettebb Spitfire-eit is eredményesen küzdötte le a Negev-sivatag feletti csetepatékban (négy győzelem). Igaz, ebben a brit pilóták zöldfűlése is szerepet játszott.

1956 volt az újabb próbatétel az IAF számára. Sikeresen oldották meg a távközlési vezetékek kiiktatását P-51D Mustangokkal, melyek légcsavarijakkal vágják el a felfüggesztett drótokat. Az egyesített koalíciós francia-brit erők visszavonulása után az IAF egyedül állta a sarat az arab légierőkkel szemben. A Mitla-szorosba ledobott ejtőernyős csapatok a szárazföldiek megérkeztéig több napig tartották magukat mélyen a frontvonal mögött a támadó egyiptomi csapatokkal szemben, az IAF hathatós légi támogatásának köszönhetően. Az igazi dicsőség tizenegy évvel később, 1967. június 5-én köszönt az IAF-ra. A konfliktus, amely a „Hatnapos Háború” néven vonult be a történelembe, megmutatta az IAF igazi erejét. A világ egyik legjobban megszervezett és koordinált megelőző légicsapását (csak az 1991-es Sivatagi Vihar során történt hasonló támadás) végrehajtva néhány óra alatt totális légifölényt értek el, a földön megsemmisítve több mint 400 arab harci repülőgépet.

Kevésbé bizonyult dicsőségesnek a Yom Kippur-I háború, 1973-ban. A meglepetés-szerű egyesített arab támadás fogcsikorgató harcokra kényszerítette a légierőt, tisztán tartandó a légeret az ellenséges harci gépektől. Levegő-föld támadásokkal fogta le az előrenyomuló arab csapatokat, míg az izraeli szárazföldi alakulatok meg nem érkeztek. Végül több légi győzelmet arattak, mint a 67-es harcokban. Azonban az összecsapások folytatódtak. 1981-ben hajtották égre a híres osiraki támadást, amikor a mélyen Irak területén fekvő atomreaktort az alig egynéhány hónapja használt F-16A Falconokkal rombolták le. 1982-ben pedig a libanoni harcokban aratott fényes győzelmet az IAF, megsemmisítve a Beekaa-völgybe telepített szíriai légvédelmi rakétaállásokat és lelőve 82 MiG típusú vadászgépet, veszteség nélkül.

A mai napig a térség legjobb légierője az IAF, és ezt a státuszát kemény gyakorlásokkal és a háborúk tanulságait felhasználó harci taktikájukkal sokáig fenntarthatják.



CPU/RAM: NEM VÉGLEGES  
SYSTEM:  
X-TRA:

A KÖZEL-KELET MESSZE LEGJOBB  
JÁTÉKA, MANNAKÉNT FOGYASSZUK

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078



ISRAELI AIR FORCE

ségvesztés”  
trükk, amivel  
hirtelen nagy  
sebességet ve-  
sítve máris a  
MiG-21-es nya-  
kán lihegtem.  
Ugyanakkor a  
korabeli légiharc-  
rakéták teljesít-

SZIMULÁTOR LEÍRÁS

43



# Colin McRae Rally

## Mr. Chaos

Múltkori számunkban Sam. Joe-nak még csak egy demóverzióval volt dolga, nekem már megadatott egy késői béta. A Codemasters-féle, Touring Car Championshipre épülő programban akad ugyan még néhány hiba, de már kitűnően látni: fantasztikus rally szimulátor!

**A**ról nem is kell sok szót ejtenem, mennyire valóságos a játék – Joe múltkor hosszasan áradozott róla el-elbicsakló hangon. Az általam tesztelt változatban azonban már szerepel a teljes helyszín- és kocsiválaszték, illetve a rally-suli. Először erről ejtenék egy-két szót, mert szuper ötletnek tartom. Végre egy program, amely elmagyarázza, hogyan kell, illetve hogyan érdemes rally-autót vezetned. Mert nem mindegy, hogy „élő”, városi forgalomban küzdesz egy Samarával, padlógig nyomod a gázt a

A játékban nyolc helyszínen kell helytállnod, ezek Új-Zéland, Görögország, Monte Carlo, Ausztrália, Svédország, Korzika, Indonézia, végül Anglia. Természetesen csak úgy juthatsz tovább (és játszatsz újabb pályákon, illetve kaphatsz újabb autókat), ha a pálya 6 szakasza (stage) után az első hat helyezettben benne vagy. Ez eleinte nem nehéz, de talán kóstolj bele a rendkívül gyors, ám hihetetlenül keskeny angliai vagy korzikai versenybe, és utána nyilatkozz! Nagyon jó, hogy a pályák mindegyike más-más vezetési stílust

igényel: akadnak gyors, technikás, havas, jeges, aszfaltos, kanyargós, keskeny, poros, homokos, saras terepek, és bizony igencsak ésszerűen kell lenned, hogy ne veszíts értékes másodperceket. Éppúgy, mint az életben, itt sincs ellenfél, csak az idő, azaz a vezetés közben nem találkozol más autókkal – no persze a te reptárgyak ígys megkeserítik az életed. Lassító bokrok, keménykötésű fák és sziklák, szalagkorlátok akadályoznak

meg abban, hogy padlógigással szélvészfékkel hasíts. Sajnos ezek az objektumok nem 3D-sek, csak lapok, és bizony meglehetősen pixelesek – pedig a táj és alapvetően a grafika lélegzetállító.

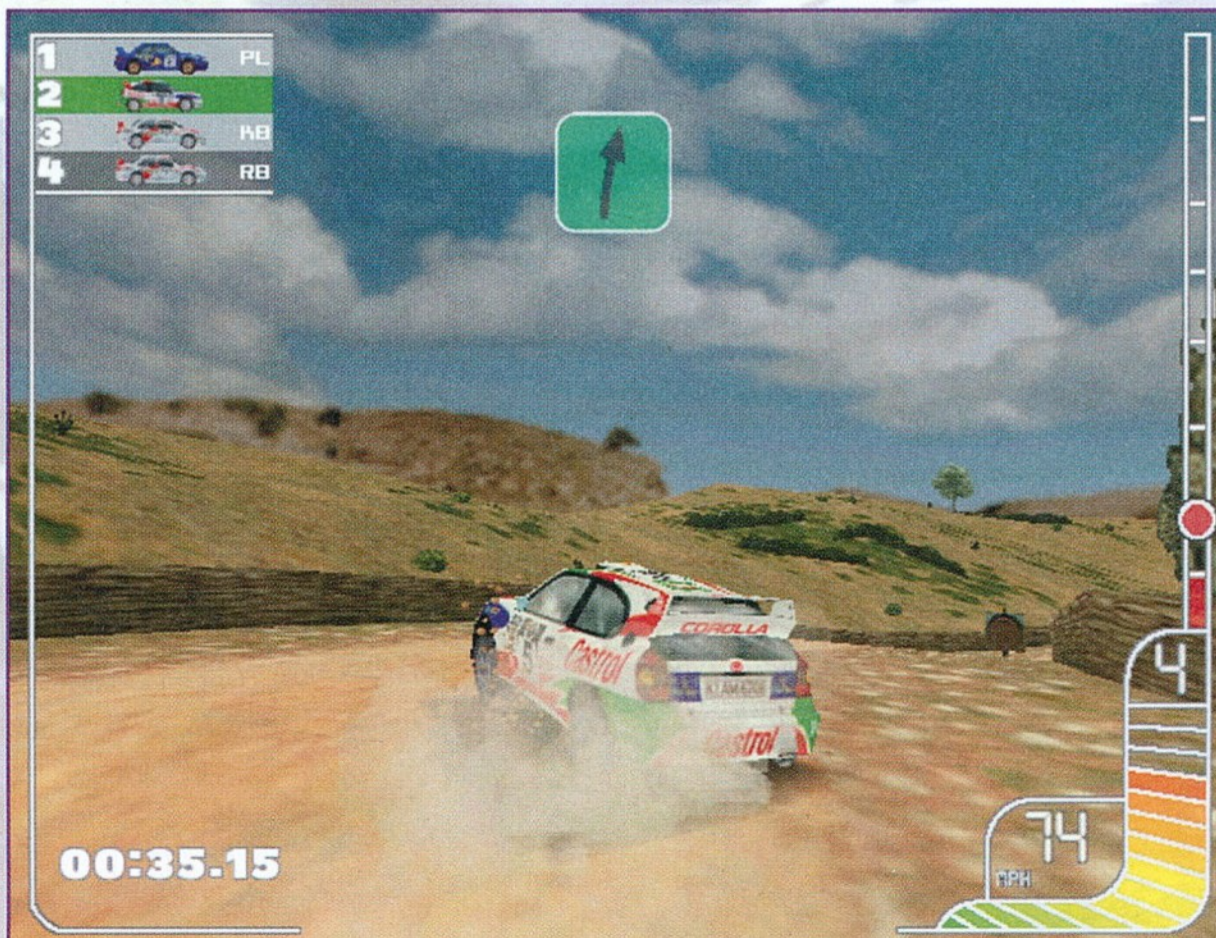
A könnyebb szinten négy autó közül választhatsz: Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort és Toyota Celica, illetve később lesz lehetőséged Renault Megane-nal, Seat Ibiza-val, VW Golf-fal, Skoda Feliciával vagy Lancia Deltával hajtani. Ötféle nézetből irányíthatod a járműved, három külsőből (kettő magát a kocsit mutatja hátulról, különböző távolságokból, egy pedig a motorháztetőn van) és két belsőből (az egyik amit a szélvédőn át látsz, a másik pedig egy érdekes újítás, a HeadCam: pont azt látod, amit Colin is, amikor a kocsi zötykölődik, ide-oda csapódik – a jó ötlet nem párosul szép kocsi-belsővel, ezt elszúrták). Az autó irányítása nagyon jó, a kanyarban dől a kaszni, akár két kerékre is lehet állítani, remekül megcsúsztatható egy-egy nagyobb fordulóban. Egyetlen bajom volt vele csupán: a kézi váltó felfelé 1-6-ig, lefelé pedig mindjárt hátramenetbe kapcsol. Nincs üres fokozat, azaz ha egy erősebb kanyarnál sokat kapsz vissza, megeshet, hogy egyes helyett rükvercet váltasz, ez pedig roppant bosszantó tud lenni.

Nagyon jóra sikerült a navigációs rész, azaz a másodpilóta „szimulálása”. Az előzetesben említett tíz helyett csak ötfokozatú skálán jelzi a kanyarok erősségét, illetve külön szól derékszögű kanyarkor (square left vagy right), plusz két fokozatban közli a hajtókanyart (hairpin és tight hairpin). Szól a veszélyes

helyek előtt (caution), említi a farönköket, tócsákat, útszűkületeket, bukkanókat és ugratókat, illetve figyelmeztet az összetett kanyarokról (two left opens five right – kettes balkanyar kinyit ötös jobba). Sajnos a bementéseknek megfelelő, képernyőre rajzolt táblák nem túl jók. Igazat adok Joe-nak, hogy ötletesek és a színük alapján jól megkülönböztethetők, de sokszor olyan mélyre benyúlnak a látómezőbe, hogy kitakarják az előttem lévő utat. Ez pedig roppant zavaró 200-as tempónál egy piszok keskeny úton, erdőben, éjszaka – főleg akkor rossz, ha egy lejtő után felfe-

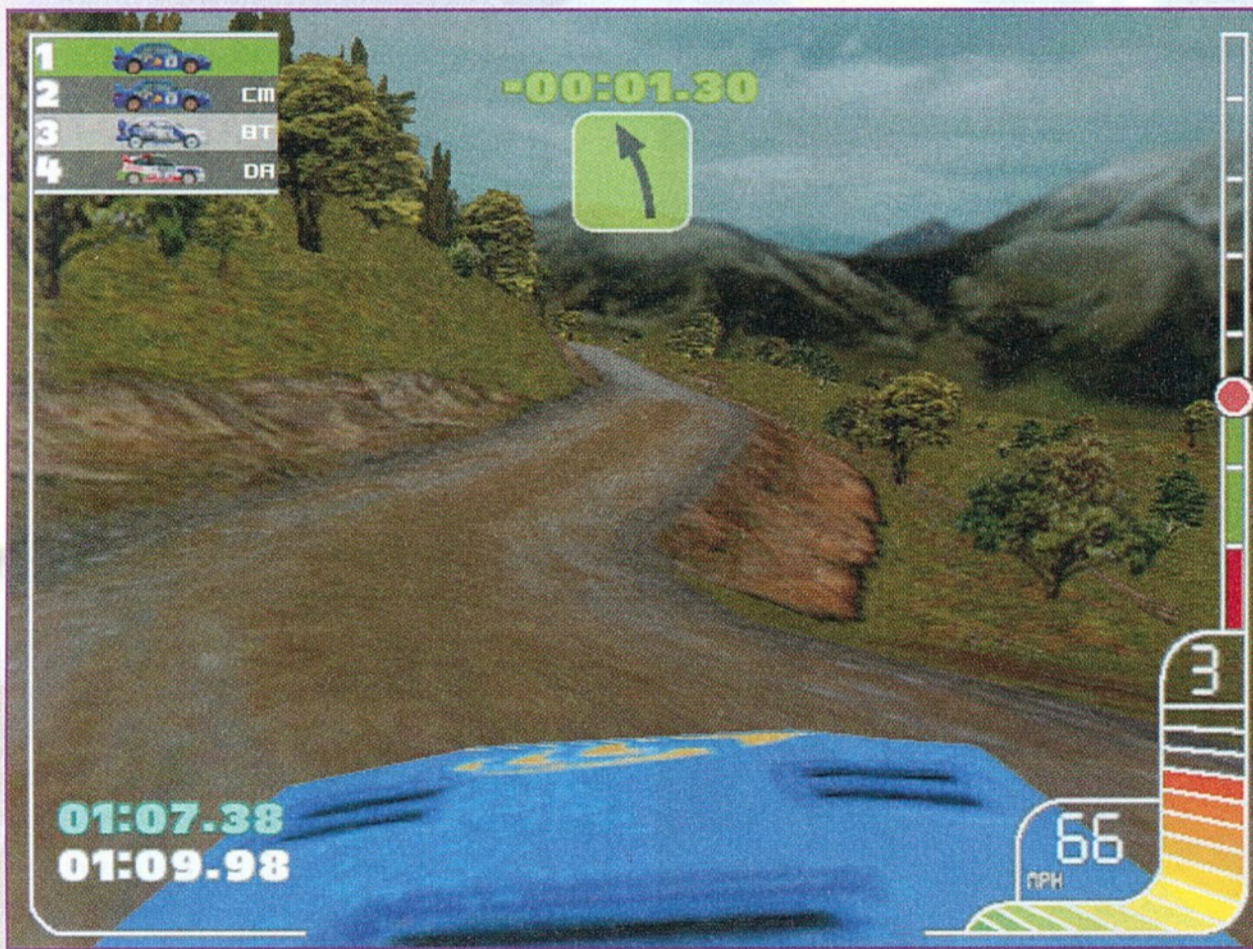


Need for Speedben, vagy beülsz a Colin McRae-féle Subaru Imprezába, s megpróbálsz a svédországi jeges pályán elsőként célba érni. A program által kínált rally-suliban Colin McRae személyesen okít a fontosabb dolgokról, kezdve egy sima startolástól a kézfékes nyolcasok leírásán át egészen az éjszakai vezetésig. Persze inkább csak egy párperces gyorstalpaló tanfolyamra számíts, ami után rögtön behajtanak a mélyvízbe, arra viszont jó, hogy megtaníts, miként kell úgy lassan menni, hogy mégis első légy.



lé tart az út. Egyébként érdemes inkább a navigátor kommentárjára koncentrálni, néha úgyis olyan gyors az iram, hogy képtelenség a jelekre figyelni. Nagyon feldobja a hangulatot, hogy a bemondásai recsegő rádión keresztül, „uborkásüveg” hangon szólnak – tényleg magad mellett érezheted őt.

Háromfajta módon teheted próbára vezetési ügyeséged. Részt vehetsz bajnokságon (Championship), ekkor szép fokozatosan kell az egyre nehezebb helyszíneken végigküzdened magad. Minden országban más útviszonyok várnak, ezeket tovább nehezítik esős, havas és éjszakai vezetések (viharban olyat vilámlik, hogy csak úgy káprázik a szemed!). A hat etapon minden második teljesítése után van lehetőség elmenteni a játékállást, illetve ekkor tudod javítani a kocsit. Itt kell először kifejeznem nemtetszésemet: a megrongálódott kocsik különféle hibáit csak egyetlen fokozatban javíthatod ki. Azaz a maximum 60 percből hiába marad 12 szabad perced, ha a motor javítása 13-at igényel, akkor hozzá se nyúlnak a szerelők. Ha már itt tarunk: nem árt minden egyes stage előtti me-



nüt és térképet átböngészni, mert nem mindegy, hogy milyen gumikkal ugrasz neki a következő szakasznak (például a jégre való szögös gumi nem túlságosan bölcs döntés aszfaltos úton). Fontosnak találtam még a kocsigyorsulására vonatkozó paraméter megváltoztatását: általában (a kanyargósabb úton is) hasznosabbnak véltem a jó vagy maxi végsebességet, pedig a program inkább a gyorsulást propagálta – a kocsit egyébként minden sebes-

ségben érdemes jól ki húzatni. Négy országban az utolsó szakasz után részt kell vened egy zárt pályán történő viadalon, ahol ugyanazt a szakaszt egyszerre kell teljesítened egy látható gépi ellenféllel együtt.

A másik két játékmód a sima Rally, amikor a már megnyert pályákon játszatsz, illetve a Time Trial, ekkor csak az idő ellen hajtasz, egymagad. Ez utóbbiak két játékos esetén háromféleképp játszható: a Split osztott képernyőn enged két játékost ugyanabban a mezőnyben hajtani, az Alternate ugyanez, csak a játékosok egymás után teljesíthetik a szakaszokat teljes képernyős módban (csak egyet nem értek: miért kell minden etap vége után a másik játékos pályáját újratölteni a CD-ről?), a harmadik, Arcade amikor szintén osztott képernyőn lehet ketten, egymás ellen versenyezni. Magától értetődő, hogy mindegyik módban külön autóval, külön beállításokkal játszhat a két játékos, így jól lehet kísérletezni a futómű és a sebességváltó hangolásával, illetve a gumik választásával. A program természetesen támogatja a hálózaton való játékot is, nyolc főig.

A Colin McRae Rally szemvillanás alatt lemossa a pályáról az eddig készült rally autóversenyeket. A bétában felfedezett bakik ellenére nehéz abba hagynom a játékot, mert valóban olyan szimulátor született, ami már nagyon-nagyon közel lehet a valódihoz (sajnos ilyen még nem vezettem, ezért a feltehetően). Az ígért megjelenés október 9. 

**CPU/RAM:** P166, 16MB RAM  
**SYSTEM:** WIN95/98  
**X-TRA:** 3D TÁMOGATÁS  
 AZ EDDIGI NUMBER ONE: FANTASZTIKUSAN JÓL ADJA VISSZA EGY IGAZI RALLY HANGULATÁT  
**CODEMASTERS**  
 H&H'92 KFT.  
 TEL.: 457-3827



COLIN MCRAE RALLY

AUTÓVERSENY LEÍRÁS

45



# Need for Speed 3

## SEBESSÉGMÁNIA HARMADFOKON

## Mr. Chaos

Mozifilmek és játékok esetében egyaránt képlékeny a folytatás minősége: legtöbbször technikailag frissebb, azaz látványosabb lesz a sokadik rész, ám ami a történetet illeti, jobb, ha nem feszegetjük. Autóversenyeknél ez utóbbi nem különösebben meghatározó, így nagy várakozással tekintettem az NFS harmadik részének megjelenése elé. A július 29-i alfa verziót látván bizakodom.

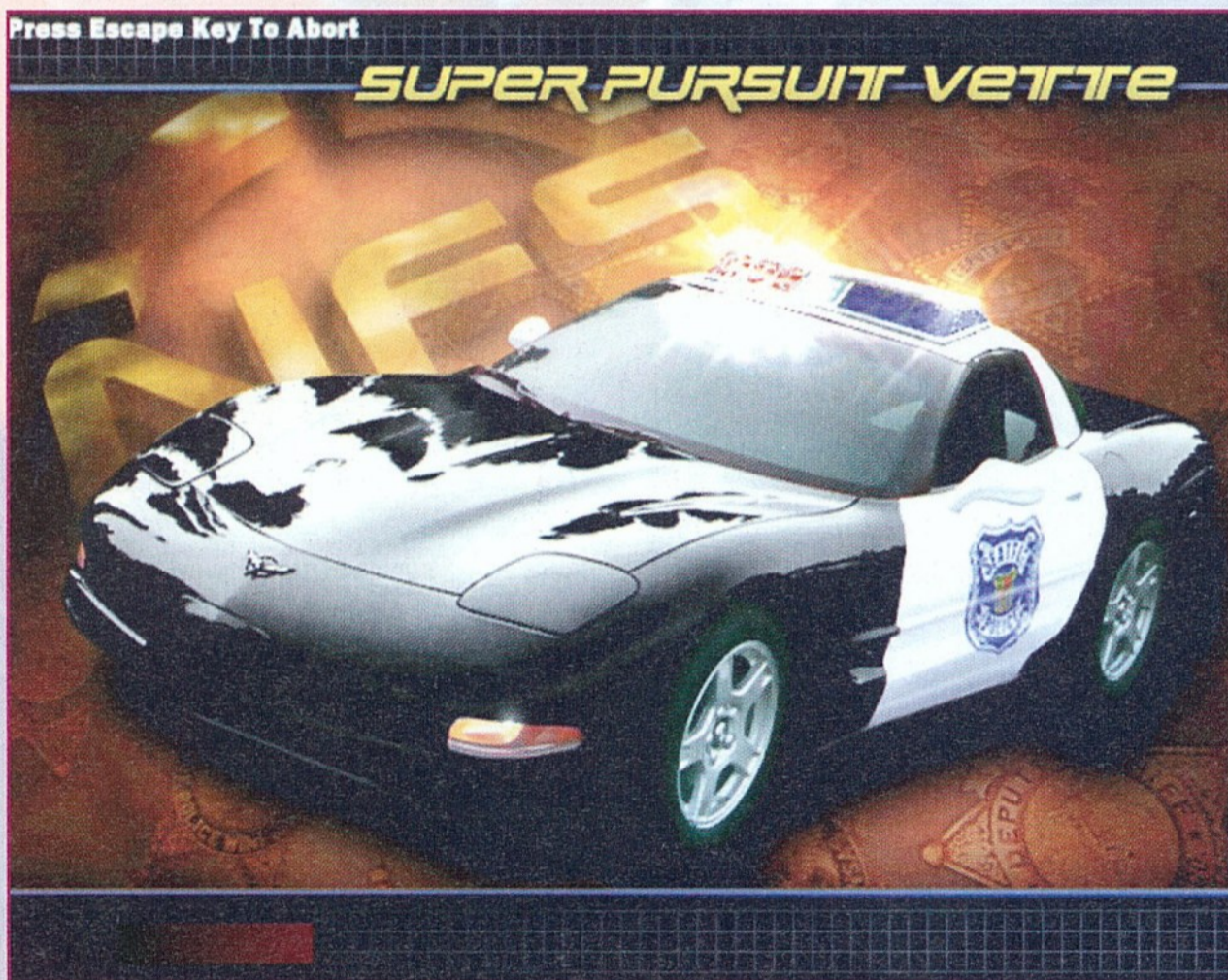
**T**udvalevő, hogy nem különösebben rajongtam az NFS2 iránt, bár meg kell hagyni, az SE kiadás már szépre sikerült, egész jól kihasználta a 3D kártyákat. Valahogy hiányzott belőle az a hangulat, amitől szívesen rácuppantam volna órákra, s hiába volt „szimulációs” módja is, mindig az volt az érzésem, hogy nem is kocsit irányítok, hanem csak valamiféle járművet, ami melleleg autóhoz hasonlít, és gyorsan megy. Inkább azokat az autóversenyeket kedvelem, ahol az élethez hasonlóan viselkedik a kocsi, épp ezért tetszett annak idején például az Ultimate Race, igaz, azzal meg az volt a baj, hogy egyedül játszva nem volt

különösebben nagy kihívás. A Need For Speed 3 sokat fejlődött ilyen téren. Persze fényévekre van a szimulációtól, de mégis sikerült jól vezethető autókat felsorakoztatni, amelyek irányításakor úgy érzed, mintha valóban te vezetnéd, és ráadásul könnyedén elboldogulsz velük. Olyan több száz lóerős kocsiknál, mint a Chevrolet Corvette C5, Ferrari 355 F1 Spyder, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, hogy csak néhányat említsek a választékból, az utóbbi nagyon fontos! Ezek már kinőttek abból a kategóriából, amit halandó ember egy kézzel elvezetget a budapesti forgalomban, több közülük in-

kább versenypályákra való, de legalábbis azoknak, akik a száguldás pusztá élményéért ülnek a volán mögé. Mielőtt ténylegesen belekezdenék a játék elemzésébe, le kell szögezmem, hogy e sorokat szeptember elején írom, és jelenleg csak a bevezetőben említett alfa verzió áll a rendelkezésemre. Ebben még számos olyan hibával, kényelmetlenséggel találkoztam, amelyről nem tudhatom, hogy kijavítják-e majd a véglegesben, amit egyébként októberre ígérnek. A Playstation verzió viszont már régóta kapható.

Telepítéskor 60, 85 vagy 165 mega helyet igényel, de van lehetőség Remote installálásra is, ami akkor jön jól, ha hálózatban akartok nyomulni, így elegendő belőle egy példány. A játék első indításra is csodás: a hihetetlenül igényesen kidolgozott menük, valamint a képernyőn állandó mozgásban levő dolgok rettentően látványossá teszik a kezelőfelületet. Először ugyan kicsit zavaros lesz, hogy mit hol találsz, de idővel meg lehet szokni. Indítás után három lehetőség közül választhatsz: játszhatod egyedül, ketten osztott képernyőn – ez szuper csatározásra kínál lehetőséget, bár ha mindketten a billentyűzet akarjátok gyötörni, kicsit komplikált lesz a négykezes –, illetve multiplayerben, hálózaton keresztül. Négyféle játékmódot ismer: az első sima, körönkénti versengést enged, amikor magad választod ki, melyik kocsival, milyen ellenfelekkel, illetve melyik pályán akarsz körözni. A Tournamentben már nehézségi szintnek megfelelően kell végigmenned a pályák sorozatán, azok megnyerésével tehetsz szert az addig nem engedélyezett autókra, illetve új pályákra. A Knockout hasonló, csak éppen nem pontgyűjtésre és végleges helyezésre megy, hanem az induló csapatból mindig kiesik az utolsó, s aki nyolc pálya után az első marad, az nyer. Az igazi újítás a Pursuit-mód, ahol a Test Drive ötletét lekoppintva itt is találkozhatasz rendőrautókkal, és nemcsak úgy, hogy ők üldöznek téged!

Érdemes elszöszölni a grafikára, illetve a hangra vonatkozó paraméterekkel. Ezek jobbára a menükből, illetve néhányuk a játék során is állítható. Például a lá-



### Aston Martin

Ár: 130,000 USD      Max. fordulatszám: 6000 RPM  
Hengerűrtartalom: 3239 cm<sup>3</sup>      Max. sebesség: 264 km/h  
Teljesítmény: 335 LE      Gyorsulás 0-100 km/h: 5.7 mp



### Chevrolet Corvette C5

Ár: 38,060 USD      Max. fordulatszám: 6000 RPM  
Hengerűrtartalom: 5672 cm<sup>3</sup>      Max. sebesség: 280 km/h  
Teljesítmény: 345 LE      Gyorsulás 0-100 km/h: 4.8 mp



### Ferrari 355 F1 Spider

Ár: 140,000 USD      Max. fordulatszám: 8500 RPM  
Hengerűrtartalom: 3496 cm<sup>3</sup>      Max. sebesség: 293 km/h  
Teljesítmény: 375 LE      Gyorsulás 0-100 km/h: 4.7 mp



tótávolságot Mediumon hagyva rondán ugrálnak a textúrák, ha viszont átállítod Fullra, máris minden oké. Babráld meg a Heads Up Display is – ezt például csak a játék közben sikerült –, itt ugyanis nagyon okosan változtathatók a játék közbeni feliratok, kijelzők és a térkép pozíciója. Beállíthatod, hogy a sebességmérő mérföldben vagy kilométer per órában számoljon, analog vagy digitális legyen stb. Ja, és még egy újítás: a verseny indítása előtti hosszas töltögetés az ESC gombbal leállítható, így könnyen visszatérhetsz a főmenübe, ha megdöntöttad volna magad.

A legszembetűnőbb csemege természetesen a csiválásték. Ismét „elszállt” autókkal száguldozhatsz, de első indításra ne is keresd az összest! A hagyományoknak megfelelően most is csak akkor kaphatsz újabb szupergépeket, ha kiérdemled, azaz ha megnyertél egy-egy bajnokságot. Minden autóról hihetetlenül szép és részletes infóval szolgál a program, az adatokat képek és hangok színesítik, illetve a panoráma-kamera technikájával még a kocsik belsejében is körülnézhetsz. Hogy melyik mire képes, az nemcsak a saját adataiból derül ki – találsz összehasonlító diagramokat is. A járművek már első használatra is félelmetesek, de azért kezelhetők, s az első pályákon szinte padlógázzal végigvihető. Kivételt képeznek a megnyerhető példányok, mint például a Mercedes CLK-GTR, amelyet első sorban versenypályára terveztek és használnak is. Ennek megfelelően olyan hihetetlen „ménes” van a talpad alatt, hogy ajánlatos óvatosan bánni a gázpedállal. Mindegyikben választható a kézi és az automata váltó.

Érdeemes megtanulni a manuálist, hiszen nem tudod „felrobbantani” a kocsit egy rossz váltással, így kényelmesen, gázelvétellel és visszakapcsolással „fékezhetsz” egy-egy kanyar előtt, ráadásul a program figyelmeztet, mikor kell váltani. Az automata váltó ezzel szemben nagyon gyengén működik, hosszú másodpercig nem vált vissza, amikor szükséges lenne a gyorsítás. Kérhetsz még ABS-t, és néhány olyan extra felszerelést, amelyek megkönnyítik a vezetést. A Driving Assists menüpont alatt található Breaking Help a kanyarok előtt optimalizálja a sebességed, a Collision Recovery az ütközések ellen véd, a Traction Assist a kormányzást stabilizálja, a Best Line az ideális ívet mutatja, a Navigator pedig előre jelzi és mondja a kanyarokat (igaz, későn, mikor már benne vagy a slamasztikában). Egy igazi macho azonban nem alázza meg a kocsit efféle ketyeréssel, hanem erős lábbal tapossa a gázpedált, s meg sem áll a győzelemig! Ahogy a költő mondta: „Real men do it blind!”.

Az alfa verzióban összesen nyolc pályát találtam (név szerint: Home-town, Redrock Ridge,

Atlantica, Rocky Pass, Country Woods, Lost Canyons, Aquatica, Summit), illetve egyet (Empire City) nyertem a Tournamenten. Minden előzetes híreszteléssel és ígérettel ellentétben ezek mind kör alakúak, pedig a készítőket az nyilatkozták még régebben, hogy „olyan tájakon autózhatsz, amikről úgy érzed, jártál már ott”. A reklám valószínűleg a marslakóknak szólt, mivel a pályák fele-fele arányban valódiak és futurisztikusak. Ráadásul elég unalmasak is: többször ugyanazon a helyszínen mennek keresztül, csak az útszakaszok változnak – például egy lezárásnak köszönhetően másfelé terelődik az út, és csak később tér vissza. Igaz, mindegyik oda-vissza bejárható, illetve tükrözhető. Hirtelen



### Ferrari 550 Maranello

Ár: 204,000 USD Max. fordulatszám: 7500 RPM  
Hengerűrtartalom: 5474 cm<sup>3</sup> Max. sebesség: 318 km/h  
Teljesítmény: 485 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 4.4 mp



### Italdesign Scighera

Ár: n. a. Max. fordulatszám: 7500 RPM  
Hengerűrtartalom: 3000 cm<sup>3</sup> Max. sebesség: kb. 300 km/h  
Teljesítmény: 400 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 3.8 mp



### Jaguar XK8

Ár: 81,400 USD Max. fordulatszám: 6400 RPM  
Hengerűrtartalom: 3996 cm<sup>3</sup> Max. sebesség: 250 km/h  
Teljesítmény: 290 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 6.7 mp

nem is emlékszem, az utóbbi hogy volt megoldva az NFS2-ben, itt ugyanis az összes feliratnak a tükörképét látni, és így ez elég béna. A legtöbb helyen elhagyható a kijelölt út, felszaladhatsz a dombra, ki a fák közé, persze csak pár „méterig”, aztán megfog a fal. A régebbi NFS, tipikus útszéli „visszapattanása” azonban hibátlanul eltűnt, ráadásul van, ahol többféle útvonal

## Cheat

A csalásokról előzetesen annyit, hogy már az alfa verzióban is elég rapszodikus – hol igen, hol nem – működtek, és egyáltalán nem biztos, hogy a véglegesben bármilyen hatásuk lesz majd. A nem-játékos autót nem sikerült előcsalnom, viszont nyomulhattam az El Nino-val, ami nagyon durva! A kódokat a menükben kell beírnod, utána egy hangot kell hallanod.

- madland – ismeretlen
- rushhour – délutáni csúcsforgalom
- empire – Empire City
- elnino – El Nino kocsi (az eredeti írás szerint a kód „elninor”, de nekem „r” nélkül működött)
- merc – Mercedes CLK-GTR kocsi
- gofast – Single Race módban szupergyors lesz

### A kód beírása után indítsd a RACE-t!

- go01 – Miata
- go02 – Toyota Landcruiser
- go03 – Kamion
- go04 – BMW 5 Series
- go05 – 71 Plymouth Cuda
- go06 – Ford Pickup
- go07 – Jeep Cherokee
- go08 – Ford kisteherautó
- go09 – 64/65 Mustang
- go10 – 66 Chevy Pickup
- go11 – Range Rover
- go12 – Iskolabusz
- go13 – Caprice Classic Taxi
- go14 – Chevy Cargo Van
- go15 – Volvo Station Wagon
- go16 – Sedan
- go17 – Crown Victoria zsarukocsi
- go18 – Mitsubishi Eclipse zsarukocsi
- go19 – Grand Am zsarukocsi
- go20 – Range Rover



között is választhatsz (pl.: dupla alagút, földutakon kerülő dűlő, az Atlanticában még egy rövidítés is van „az erdőn keresztül”). Az időjárás és az éjszakai vezetés eleget dob a hangulaton. Viszonylag jól megcsinálták a havas pályákat, bár a játszhatóság kedvéért nem lett túlságosan csúszós az út. A jég viszont durva, úgy csúszik, mintha igazi jégen mennél! ☺

Most, hogy ismerjük az autót és a pályákat, lássuk magát a játékot. A sima versenyre (Single Race) nem érdemes sok szót vesztegetni, itt magad választod meg az ellenfeleket. Ezt egyébként ügyesen oldották meg: a kocsik teljesítményüknek megfelelően A, B és C osztályba vannak sorolva (logikusan nem lenne túl korrekt, ha mondjuk Trabanttal kellene Merdzsók ellen kiállnod). Kétféle nehézségi szint van, Easy és Expert, illetve az ellenfelek tudnak Normal és Aggressive módban autóz-



ni. Beállíthatod, melyik pályán milyen körülmények között akarsz vezetni, aztán csapj a lovak közé!

A Tournamentben egyre nehezebb pályák követik egymást. Eleinte még egész könnyű, aztán jön az éjszakai vezetés, eső, hó, majd ezek elegye. Nem kis mulatság éjszaka, esőben, elsőként beérni a javarészt földes, sivatagi terepen – rendszerint fogalmam sem



### Jaguar XJR-15

Ár: 821,000 USD Max. fordulatszám: 6500 RPM  
Hengerűrtartalom: 6000 cm3 Max. sebesség: 304 km/h  
Teljesítmény: 470 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 3.9 mp



### Lamborghini Countach

Ár: n. a. Max. fordulatszám: 7300 RPM  
Hengerűrtartalom: 5167 cm3 Max. sebesség: kb. 290 km/h  
Teljesítmény: 449 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 4.5 mp



### Lamborghini Diablo SV

Ár: 195,900 USD Max. fordulatszám: 7300 RPM  
Hengerűrtartalom: 5707 cm3 Max. sebesség: 333 km/h  
Teljesítmény: 529 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 3.9 mp



volt, merre megyek, pláne, ha valaki előttem tobzó-dott, és verte a vizet. A nálunk lévő verzió sajnos a harmadik verseny közepe tájékán permanensen lefagyott, így csak egy Jaguar XJR-15 és Mercedes CLK-GTR típusú gépjárművet sikerült kifacsarnom a programból, illetve az Empire Cityt kaptam meg jutalomnak, az esetleges továbbiak kitérőjéről sajnos nem tudok beszámolni. Egyébként minden pálya leküzdése után részletes, saját magad által sorba rendezhető adattáblát kapsz, amiről leolvashatók a helyezések, pontszámok, maximális sebesség stb.

A Knockout hasonló a Tournamenthez, csak itt a bent maradásért folyik a küzdelem az egyre nehezedő pályákon. Mivel beállíthatod az ellenfelek agresszivitását és a nehézségi szintet is, ezek viszonylag könnyedén teljesíthetők. Akár ebben a módban, akár Tournamentben játszol, érdemes hajtani már a könnyebbekben is, hogy elsőként érj célba, mert a következő startnál a beérkezési sorrendben áll fel a rajt, és az első helyről indulva megspórolhatod a kezdeti tülekedést. A Knockoutban is változhat az időjárás, adott pályákon esik az eső, villámlik és mennydörög, vagy szállingózik a hó. Az útviszonyoknak megfelelően az autók felverik a port, az esőt vagy a sarat, ami meglátszik a szélvédőn, s onnan csak lassan mosódik le. Jópofa, hogy néha el-elmúlik a természeti „csapás”, illetve nem estek a készítők abba a hibába, hogy az alagútban is elázzál. Sőt, ha közel mész egy meredek sziklafalhoz, a tövében nem zuhog annyira. Érdemes még megjegyezni az efféle „külső hatások” között, hogy sérülnek a pályán lévő objektumok. Ki-

gyomlálhatod a táblákat, a terelőket, az esetlegesen szembejövő forgalmat – szegények, ki is gyulladnak, ha izomból beléjük mész, illetve villognak és dudálnak, ha csak „meglegyinted” őket –, és ha ezerrel csapódsz, mondjuk egy faház gerendájának, bizony az is megreccsen és kidől. Persze nem maradt ki az effektusok közül a padlógáz adásakor keletkező kellemes füst- és gumicsík sem.

A legérdekesebb a Pursuit játékmód, amikor rendőráutóba vágathod magad, s megállásra kell kényszerítened a gyorsan hajtókat, vagy épp fordítva, a zsaruk elől kell elmenekülnöd. Egyik sem könnyű, bár egy izmosabb kocsival viszonylag egyszerűen ott lehet hagyni a szerencsétleneket. Pedig ők sem hülyék: eleve nem egy kezd el üldözni, hanem nagyon hangulatos kis rádiózás közepette riasztja a kollégákat. Megesik, hogy egyszerre hárman loholnak a nyomodban, a következő kanyarban pedig két kocsiból álló blokádnak vár, kihúzott tuskoszalaggal. Ha szemből észlel a járőr, vérbeli rendőrkanyarral vág elé, s ember legyen a talpán, aki ezt a manővert 200-nál kikerüli. A dolog szépség-hibája, hogy miután öt ártatlan autót kigyomláltál,

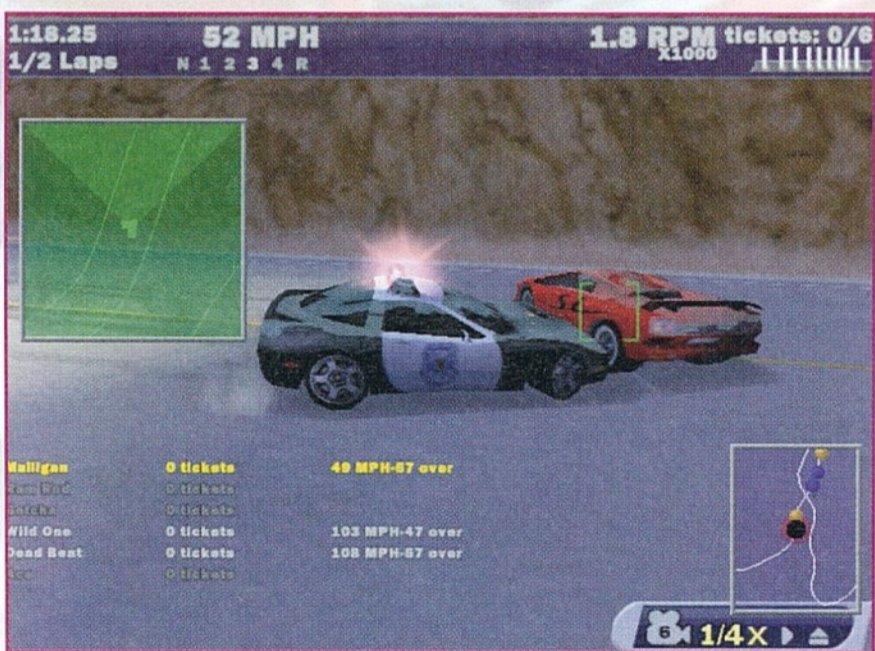
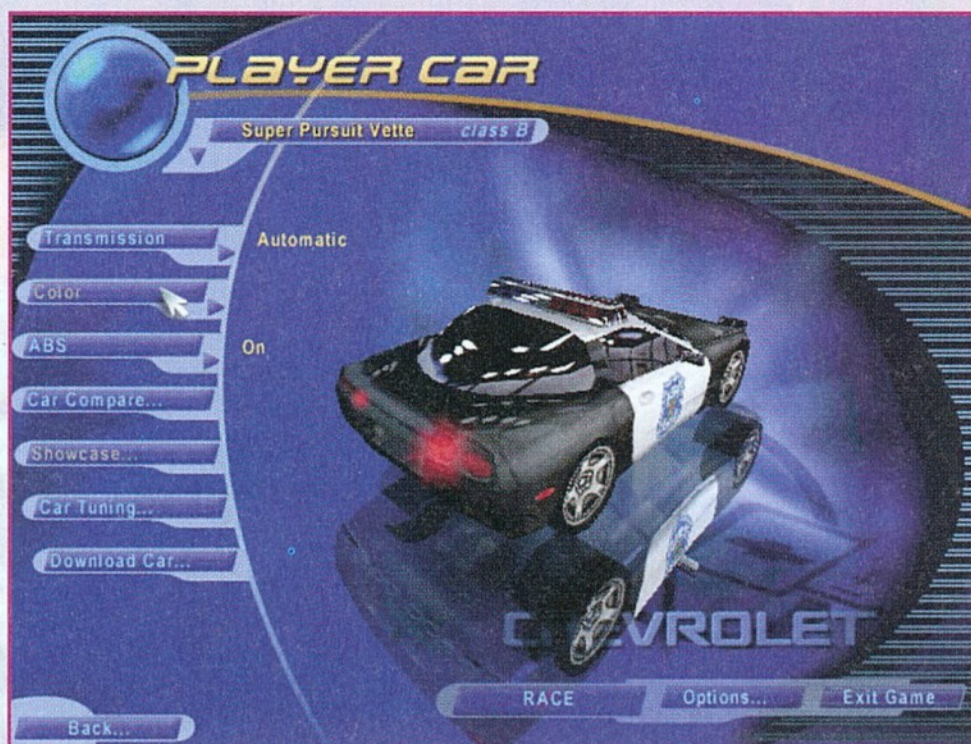
kétszer szikrákat szórva csaptad el az alagút falát, majd 220-szal belerohantál a rendőráutóba, az felborult és kigyulladt, szóval, ha mindezek után mégis elkapnak, megúszod egy egyszerű figyelemzavarással.

Jóval keményebb feladat, ha magad pattansz a járőráutóba, és megpróbálsz az összes gyorshajtót kivonni a forgalomból a rendelkezésre álló néhány kör alatt. Persze mindenki veszettül száguld, pláne, ha bekapcsolod „H”-val a szirénát. Csakis brutá-

lis eszközökkel érhetsz el eredményt; a legbiztosabb módszer, ha nekinyomod a falnak, keresztbefordulsz előtte, elévágsz, szóval csupa korrekt dolog. Az üldözésben akad egy kis plusz segítség: ha a „gyanúsított” közelében bekapcsolod a szirénát, megjelenik egy „céskereszt”, benne a befogott áldozattal. Kapsz továbbá egy újabb, sematizált térképszerűséget, amin felülről látod az autók helyzetét, így amikor az ellenfél nincs a látóteredben, akkor is tudhatod, hogy merre próbál szökni. Az üldözést nehezíti, hogy a már letartóztatott szabályszegők kocsija kint marad az úton, amikbe egészen különös élvezet becsapódni. ☺

Persze nem felhőtlen a játék, akad benne sok hiba is. Az egyik legszembe-, illetve fülbetűnő, hogy az ütközések hangjai késve érkeznek. Roppant zavaró, hogy ha egy pillanatra elengeded a gázt, nagyon lassan kezd el újra gyorsítani. Azon is ki tudtam borulni, vagy inkább felborulni, hogy a fejre állás után sokáig bénázik, és addig nem indít újra, míg totál meg nem álltal vagy nyugodtál meg a fejed búbján. Ez, úgy tűnik, koncepció, pont ugyanígy volt az Ultimate Race-ben is, de nagyon bosszantó. Nagyobb ugratókban esze ment módon lelassul a kocsi: dobantasz 220-szal, majd mire leérsz, már csak 160-nal mész – ez azért nevetséges. És az is idegcsináló volt, hogy sok pályán, mivel fordítva is tudsz rajtuk menni, kétirányú az irányító tábla. Közeledsz a kanyar felé, ahol azt látod, hogy „erős kanyar jön jobbra és balra egyszerre” – na most merre menjek?

Ezeket azonban hamar túlteszi magát az ember, és megnyugodva szeret bele a harmadik generációba. Az NFS3 remekül sikerült elődeihez képest, aki szereti az autókat, okvetlenül szeresse be, NFS-hívőknek pedig kifejezetten tilos kihagyni. 




**Mercedes CLK-GTR**

Ár: n. a. Max. fordulatszám: 8000 RPM  
Hengerűrtartalom: 5987 cm<sup>3</sup> Max. sebesség: kb. 320 km/h  
Teljesítmény: 600 LE Gyorsulás 0-100 km/h: kb. 4.1 mp



**Mercedes SL600**

Ár: 125,000 USD Max. fordulatszám: 6000 RPM  
Hengerűrtartalom: 5987 cm<sup>3</sup> Max. sebesség: 258 km/h  
Teljesítmény: 394 LE Gyorsulás 0-100 km/h: 6.1 mp

CPU/RAM: P166, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

A SZOROZAT EDDIGI RÉSZEINÉL JOBBAN JÁTSZHATÓ, ÉS SOKKAL SZEBB

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078

**5**  
PC-X  
TOP

PC-X  
JÁTSZHATÓ  
DEMO

NEED FOR SPEED 3



# Dune 2000

## VISSZA A FŰSZER VILÁGÁBA

Júpi

*Déja vu. Az érzés, ami a hatalmába kerít, iszonyatos. Ez mintha már megtörtént volna velem, csak egy kicsit másképpen. Most külső szemlélője és egyszerre szenvedő alanya is lennék a történeteknek. Szeretnék változtatni a dolgokon, hiszen tudom, mi következik, de nem megy. Mégis lesújt a puska. A szemem elé kúszó sötétség mindent eltakar. Valahogy azonban látom a két élettelen test lassú vérbefagyását. Bár lehet, hogy nem is látom, csak érzem. Érzem, mint ahogy sok mást is. Elönt a boldogság forró hulláma, egy nekem kedves édes illatot érzek. Valaki szól hozzám, nem értem mit mond, csak egy női sziluettet látok. Mégsem tisztul a kép, inkább távolodik. Éles fény villog körülöttem, minden fehér, peregnek a képkockák, én pedig táncolok. Nem tudom, de nem is akarom abbahagyni a révülést... Dune üvölt a fülemben, s ravelve zuhanni kezdek...*

...Arrakis felé. Ez a végtelen sivatagok és homokdűnék világa. Semmi értékes, semmi szép nincs ezen egy idegen számára, kivéve egy dolgot: a fűszert. Az értékes tudattágító szer egyedül itt található meg szerte az egész univerzumban. Nem véletlen tehát, hogy itt vívta meg a történelem legnagyobb harcát a Galaxis három leghatalmasabb uralkodója: a nemes Atrides, a gonosz Harkonnen és az alattomos Ordos. Természetesen a hataloméhes császár sem nézhetett tétlenül a dolgokat, elit Sardukar alakulatai mindig más oldalán szálltak be a harcba. De ne feledkezzünk meg Arrakis titokzatos őslakóiról sem, az örökös fújó sivatagi szél-től cserzett arcú fremenekről sem, akik a legendák szerint képesek meglovagolni a hatalmas Férgeket, kiknek „ürüléke” az oly nagyon áhított fűszer. Megkezdődött tehát érte a harc, mely megmutatja a jövőt víziókon és álmokon át. Aki Arrakis ura, azé a fűszer, és aki a fűszer, az az egész Univerzum ura...

Lassacskán megindul a karácsonyi játékaradat, melyre szinte minden kis és nagy cég teljes erőbedo-

bással készül. Talán üzleti megfontolásból, de az is lehet, hogy csupán a vak szerencsének köszönhetően a Dune 2000 megelőzte a nagy év végi forgatagot. A fiatalabb, vagy csupán a cybervilágban kevésbé jártas olvasóban persze rögtön felmerülhet a kérdés, hogy mi is ez a Dűne izé valójában. Nos, a válasz egyszerű, tulajdonképpen nincs szó többről, mint egy jó néhány évvel ezelőtt megjelent (s azóta is a legelsőnek tartott) real-time stratégia felújításáról. Három uralkodó ház csatájába kapcsolódhatsz be, mind egyik oldalon kilenc küldetéssel. Az elődhoz hasonlóan itt is előfordul majd, hogy neked kell eldöntened, hogy a három al-misszió közül melyiket kívánod végrehajtani. A kihívás többnyire ugyanakkora, csupán a térkép más, s ezért más módon kell majd például a védelmet

kiépítened vagy éppen a támadásokat vezetned. Az egységek messze nem ütnek el annyira, mint például a Starcraftban, mindhárom oldal rendelkezik a standard alakulatokkal (tank, rakétatank, gyalogosok, ostromtank stb.), továbbá egy vagy két speciális osztaggal is (Deviator tank, Devastator tank, Sonic tank, szabotőr, Ornithopter stb.). Nem jobb, nem szebb, mint az utóbbi idők trónkövetelői, viszont a Dűne hangulat annyira árad belőle, hogy magával ragadja a figyelmetlen áldozatot – ez jószerivel a zenének és a történetnek köszönhető va-

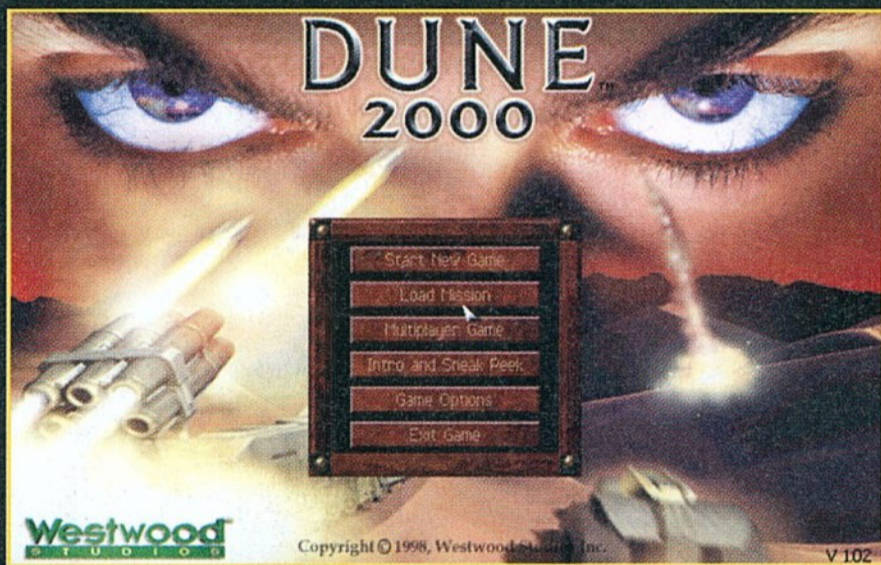
rázslatos atmoszféra számlájára írható. A fanatikusok vegyék ki utolsó hét szabijukat (sulibeli lógásra sajnos nem buzdíthatok), a stratégiakedvelők csak simán tegyék magukat szabaddá délutánonként úgy két hétig, a többiek pedig kezdjék el sajnálni magukat, amiért nem tartoznak az előbbi két tábor valamelyikébe.



**Atrides:**

**Misszió 1A és 1B (2500 fűszer kitermelése)**

Itt még nem találkozatsz komolyabb ellenállással, inkább csak a kezeléssel kíván megismertetni a játék. Az akadémikus Harkonnen csapatokat távolítsd el a Trike-ok segítségével, s szép nyugodtan termeld ki a kívánt fűszermennyiséget (pont van idő egy kávéra vagy



egy cigire, teszteltem...). Szükséged lesz egy silóra is, mert a feldolgozó tárolókapacitása csupán 2250 fűszer.

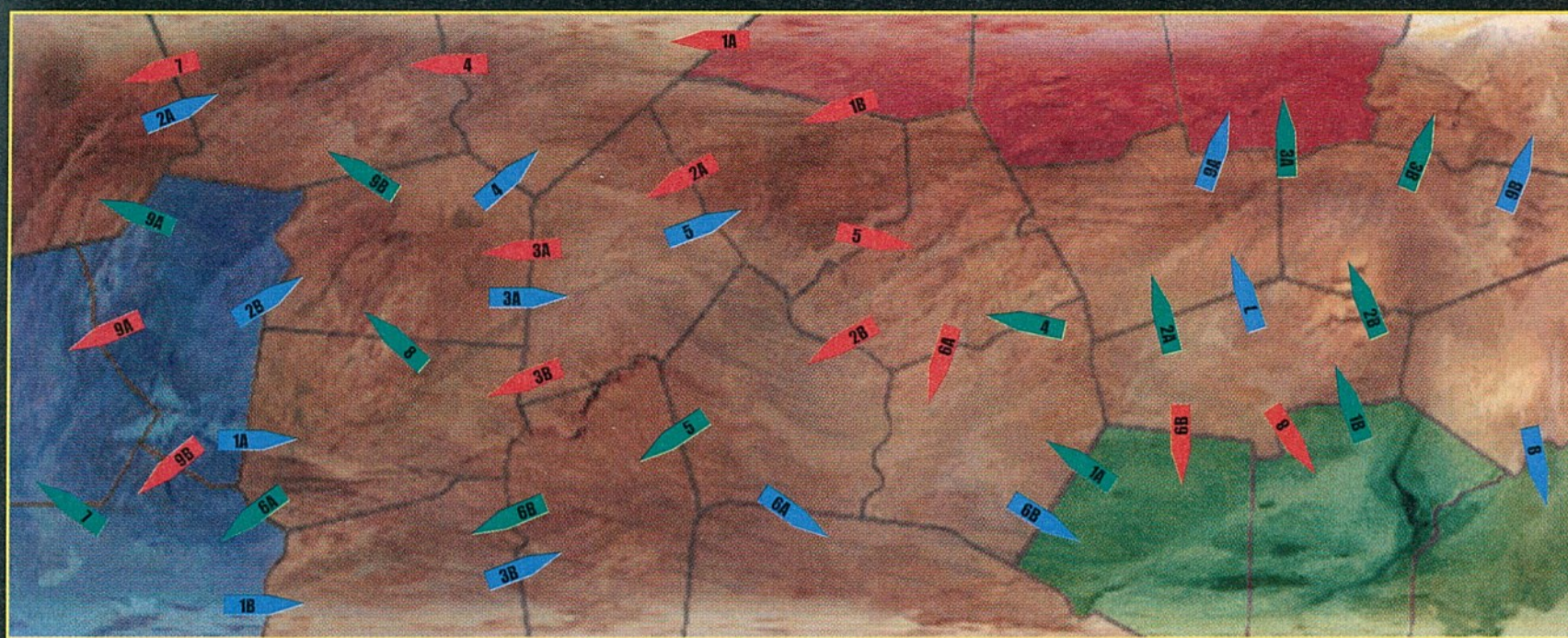
### Misszió 2 A (Harkonnen megsemmisítése)

Rögtön az elején gyűjtsd össze kezdeti csapataidat, s támadd meg a délen fekvő Harkonnen bázist. Elsőként a kaszárnyát semmisítsd meg, a gép nem fog újat építeni. Ezután nincs is más dolgod, mint a barakkból megállás nélkül szórni kifelé a gyalogosokat, s meglepetésszerű támadásokkal fokozatosan elpusztítani a Harkonnenek maradványait.

### Misszió 2 B (Harkonnen megsemmisítése)

Sajnos a dolgok itt nem mennek olyan könnyen, mint az előbb, mert a kezdeti csapatok túl gyengék egy korai támadáshoz. Előbb építs kaszárnyát, s amint egy kisebb sereg összegyűlt, rohand le a dicső Atrides ház ellenségeit.





**A térkép a három ház egyes küldetéseit, illetve teljes útvonalát mutatja meg.**

**Atreides:**

**Harkonnen:**

**Ordos:**

#### **Misszió 3 A (5000 fűszer kitermelése)**

Építs szélcsapdát (Windtrap) és kaszárnyát, majd kezdj bele egy feldolgozóba (ne feledkezz meg a betonlapokról!). A maradék fűszerből képezz ki annyi gyalogost, amennyit csak lehet, s indulj meg az ellenség bázisa ellen. Koncentrálj a barakkra és a gépgyárra. Ha megteheted, akkor már a támadás alatt kezd meg az újabb harcosok kiképzését. Gyárra nincs is szükség, mert semmi olyannal nem rendelkezik, amivel a gyalogosok el ne tudnának bántani. Az ellenséges begyűjtőket se hagyd figyelmen kívül, s ne felejtse el silókat építeni a fűszer tárolására.

#### **Misszió 3 B (5000 fűszer kitermelése)**

Csupán a térkép változik, a taktika marad, hasonlóan cselekedj, mint az „A” küldetésben.

#### **Misszió 4 (Sietch Tabr védelme)**

A recept hasonló: a kezdeti csapatokkal támadd meg a bázist, végezz az ellenfél kaszárnyájával és gépgyárával – már csak a megmaradt egységekkel indíthat ellentámadást. Közben bátran folyhat a további katonák kiképzése, a kaszárnya fejlesztésével már páncélokkel felszerelteteket is kiképezhetsz, akiket mihamarabb küldj a bajba jutott Fremenek segítségére. A fennmaradt Harkonnen létesítményeket lépésről lépésre iktasd ki. Számatalan egység lapul egymagában a térkép eldugottabb részein, az ő felkutatásuk és eliminálásuk is a te feladatod.

#### **Misszió 5 (Foglyok kiszabadítása)**

Rögyvest mozgasd csapataidat az északi irányba, s szabadítsd fel a csempészbázist. A következő hullámmal érkezzenek a mérnökök, s rögtön foglalják el a zsákmányolt épületeket. Ezután telepedj le az MCV-vel, s gyorsan építs két feldolgozót. Általában szállítókkal érkeznek a további csempész csapatok, melyek az ürkikötőt akarják megtámadni, úgyhogy mihamarabb biztosítsd az átjárót néhány páncélossal. A foglyok kaszárnyája északnyugaton fekszik, s igen jól védett. Amint sikerült összeszedned egy megfelelő kis csapatot (tíz-tíz páncélos, ostrom- és rakétatank), már indulhat is a támadás. A tornyokkal a rakétások könnyedén elbánnak majd.

#### **Misszió 6 A (Ordos megsemmisítése)**

Végezz a kezdőponttól északnyugatra fekvő Ordos csapatokkal, majd kezd el kiépíteni bázisodat. Az ellenség épületei közül kettő is igen gyengén őrzött, az északnyugaton fekvő Construction Yard és a tőle keletre található gyár könnyedén elfoglalható egy-egy mérnökkel. Rögtön add el a zsákmányolt épületeket, mert az átejtett ellenfél haragjában hamarosan csapatokat küld majd megsemmisítésükre. Ezt követően mihamarabb gyárts legalább tizenkét rakétatankot, s hatástalanítsd a saját és az Ordos bázis között fekvő toronyokat. A sikeres hadmozdulatot kövesse egy átfogó támadás, melyben elsőként a termelőépületeket töröld el Arrakis színéről (gyárak, barakkok).

#### **Misszió 6 B (Ordos megsemmisítése)**

A kezdeti épületfoglalgatás a párhuzamos küldetéssel ellentétben itt nem működik. Kezdeti csapataidat tartogasd épületeid védelmére, s komótosan, különösebb sietség nélkül építsd ki támaszpontodat legalább két feldolgozóval. A jó öreg rakétatankos taktika jelen esetben is gyümölcsözően alkalmazható.

#### **Misszió 7 (Harkonnen megsemmisítése)**

Első körben koncentrálj a védelemre, de tedd meg az előkészületeket a mérnökök kiképzésére is (barakk építése, majd továbbfejlesztése). Rövid időn belül páncélosokból és gyalogosokból álló masszív támadást indítanak majd a császári csapatok, amit a tornyok segítségével kisebb-nagyobb kellemetlenségek árán vissza tudsz majd verni. A nyugatabbra fekvő ellenséges bázis déli részén találsz egy átjárót, melyen keresztül szemfüles mérnökeid könnyedén bejuthatnak. A biztonság kedvéért azért tereld el a védők figyelmét egy keletről induló kisebb támadással. A másik bázis ellen a nyugati magaslatokról indíts támadást, s rögtön szabadulj meg az ott terpeszkedő toronytól. A keletkezett résen küld be a mérnököket, akik hamarosan megpecsételik majd a Harkonnen ház sorsát.

#### **Misszió 8 (Ordos megsemmisítése)**

Csapataiddal rendezkedj be védekező harcra, mert már az első perctől fogva tetemes csapatok érkeznek majd, nem kifejezetten baráti

szándékkal. Fokozatosan állj át az egységekről a hatékonyabb tornyokra, egyetlen rést se hagj az ellennek. Mihamarabb vedd körbe fallal a Construction Yardot, a fontosabb épületeket pedig őriztesd gyalogosokkal, illetve Trike-okkal, nehogy áldozatául essenek az alattomos Ordos szabotőröknek. Amint sikerült legalább két tucat egységből álló rakétás, illetve páncélos csapatot kiállítanod, megkezdődhet a támadás. Elsőként az északnyugaton fekvő kisebb Ordos, illetve csempész létesítményekkel végezz. Ha lehetőség nyílik rá, akkor inkább foglald el őket a megsemmisítés helyett. A Harkonnen bázist simán rohand le, majd végül a legnagyobb falatot, az Ordosok utolsó megmaradt erődtéményét küzd le.

#### **Misszió 9 A (A terület megtisztítása)**

Kezdőcsapataid nagyon gyengék, gyorsan erősítsd meg őket. Fejleszd tovább a kaszárnyát, hogy mihamarabb megkezdhesd a mérnökök kiképzését: ők lesznek legerősebb fegyvereid az elkövetkező hadmozdulatok során. Állomásoztass egy kisebb csapatot a nyugati Harkonnen bázis déli kijáratánál, eközben küldj egy tetemesebb, mérnökökből álló csapatot az északi oldalról. Az elfoglalt épületeket azonnal add el. A császár bázisánál hasonlóképpen járj el: indíts egy leginkább Quadokból álló áltámadást délről, mialatt nyugatról a mérnökökből álló had átcúsúzhat a védelem. A nagy Harkonnen erősségnek is van egy gyenge pontja: a nyugati oldal közepén ott figyel egy feljáró. Küld az örök fűszermezőkre az ott vigyázó tornyot a rakétatankokkal, a keletkezett résen pedig küldd be a mérnököket. Tulajdonképpen már meg is bénítottad mind a három bázist, a maradékkal könnyedén végeznek a páncélosok.

#### **Misszió 9 B (A terület végső megtisztítása)**

A párhuzamos küldetésben a király mérnöktaktikája sajnos jelen esetben csupán az egyik bázisnál alkalmazható: a császári erő északnyugati oldalán találsz egy biztonsági rést. Indítsd meg a szokásos figyelemelterelő támadást dél felől, s mialatt a császári csapatok ezzel a manőverrel vannak elfoglalva, szépen nyomulj be a mérnökökkel. A feladat

## Zene a játékban és azon kívül

Nem mintha nagyon könnyen meg lehetne unni a játék nagyon is eltalált háttérzenéjét (mely mellesleg a híres Dune II-ből is megőrzött néhány hangzatosabb taktust), de aki mégsem bírná tovább néhány óránál, annak tudom ajánlani a Dune nevű zenekar legelső, Hardcore Vibes című CD-jét. Vitathatatlan, hogy őket is Frank Herbert műve, vagy esetleg a fűszer ☺, vagyis a Spice révülete ihlette meg. Végezetül le kell szögeznünk, hogy a Spice Girls nevű cifet-csapatnak az égvilágon semmi köze sincs Frank Herbert zseniális alkotásaihoz...

innenél sajnos nem teljesíthető másképpen, csakis úgy, ha „túltermeld” az ellenfelet. Építs minél több gyárat és kitermelőt, s akkor nem lesz gond. Először a Harkonnen házzal végezz, az áruló császár maradjon utoljára.



### Ordos

#### Misszió 1A és B (2500 fűszer kitermelése)

Az első küldetés akár bemelegítésnek is felfogható. Vadászd le a térképen kószáló magányos Harkonnen harcosokat Trike-jaiddal, s termeld ki a kért fűszermennyiséget. A tárolókapacitás hiánya miatt egy siló is kell majd.

#### Misszió 2A (A terület megtisztítása)

Első befektetésed egy szélcsapda és egy kaszárnya legyen, majd állj rá a gyalogosok tömegtermelésére. Körülbelül tizenöt katonával és az első erősítéssel együtt érkezett Trike-okkal már elég erős leszel ahhoz, hogy könnyedén lerohand az ellenséget.

#### Misszió 2B (A terület további tisztítása)

Csupán a térkép változott, a taktika nem. Mindent csinálj úgy, mint a párhuzamos misszióban, s a siker itt sem maradhat el.

#### Misszió 3A (Harkonnen megsemmisítése)

Telepíts egy barakkot (természetesen rögtön fejleszd is fel), s képezz ki annyi gyalogost, amennyit csak tudsz. Várj, amíg mindkét erősítés megérkezik, majd támad meg a nyugaton fekvő Harkonnen bázist. Elsőként a kaszárnyát pusztítsd el. A továbbiakban nyugodtan fejlődj

fel, de ne feledkezz meg a védelemről sem, mert a Harkonnenek folyamatosan kapják légi úton az újabb és újabb csapatokat. Végül nincs más hátra, mint porrá zúzni a megmaradt ellent, akinek kaszárnya nélkül még a leg-halványabb reménye sincs a túlélésre.

#### Misszió 3B (Harkonnen megsemmisítése)

Tetesem mennyiségű Solarissal kezdés, úgyhogy nyugodt szívvel elkezdheted a barakk megépítését még a feldolgozó előtt. Miután elkészült a továbbfejlesztés is, kettő az egy arányban láss neki a könnyű gyalogosok és a rakétavetősök kiképzésének, akik rendkívül hatékonyan ellátják majd a védelmi feladatokat. Húzz fel egy könnyű gyárat, építs Trike-okat. Mivel a védelmet ellátják a gyalogosok, szabadon támadhatsz majd velük. Elsőként az ellenfél kaszárnyájától és könnyűgyáratól szabadulj meg.

#### Misszió 4 (Sietch Tabr bevétele)

Építsd ki bázisodat, majd gyárts négy tankot, hat Trike-ot, két mérnököt és egy tucát gyalogost. Csapataiddal elsőként semmisítsd meg az északnyugatra lévő ellenséget, majd a csatát követően gyülekezz az északkeletre található fal előtt. Következő lépésként egyszerűen semmisítsd meg a falat egy darabon, majd küldj be egy mérnököt, aki elvégzi a feladat maradékát.

#### Misszió 5 (15000 fűszer kitermelése)

Gyorsan intézd el a toronyt, majd végezz a gyalogosokkal. Minden mérnök foglaljon el egy épületet. Az űrkikötőbe rövidesen érkezik egy MCV, majd rögtön utána egy tank, erősítés gyanánt. Minden körülmények között teremtsd meg az anyagi hátteret, három feldolgozó elég is lesz. Két szállítót is helyezz üzembe, hogy biztonságosan

szállíthassák harvesteridet a távolabbi fűszermezőkre. A védelmet képező tornyokat a bázis északi határára telepítsd. A térkép közepén terpeszkedő bázis gyengén védett, könnyen elfoglalhatod néhány mérnökkel.

#### Misszió 6A (Űrkikötő védelme)

Rögtön rendelj két ostromtankot és egy harckocsit az űrkikötő védelmére. Főbázisod ki lesz építve, és a bejáratnál egy fallal is meg lesz erősítve. Az ellenfél minden erejével az űrkikötőre koncentrálni majd, ezért folyamatosan küldj erősítést az ott állomásozó csapatok megsegítésére. Ha sikerül egy fél órán keresztül kitaranod, akkor a nehezen már túl is vagy. Állíts össze egy erős páncélosokból és ostromtankokból álló csapatot, amivel elsőként a Harkonnenet, majd az Atreidest söpörd el.

#### Misszió 6B (Űrkikötő védelme)

Kezdetnek falakkal zárd el a bázisodhoz vezető délnyugati utat. A gép így nem tud majd máshol bejutni, csak a keleti bejáraton, ahol összevont csapataid várják őket. Némi védelem is jól jöhet. Kezdetben kifejezetten téged támad majd az ellenfél, s figyelmen kívül hagyja az űrkikötőt. Gyorsan tedd rendbe fűszerháztartásodat három feldolgozóval. Koncentráld további gyárok építésére, de mellette, amikor csak teheted, rendelj rakétatankokat az űrkikötőben. Állomásoztasd a páncélosokból álló csapatot az űrkikötő és a bázisod között. Szükség esetén vonulj vissza a tornyok hatósugarán belülre, együttes tüzerejével kizárt a vereség. Ha lejárt a visszaszámlálás, már vásárolhatsz a félelmetes Deviator tankokból is. Használd ki az általuk szerzett előnyt, leghatékonyabban a hátsó sorban, más páncélosok védelmében tudnak működni. Ezt követően készíts elő egy átfogó támadást a Harkonnen ellen, majd utána a valamivel erősebb Atreides következzen a sorban.

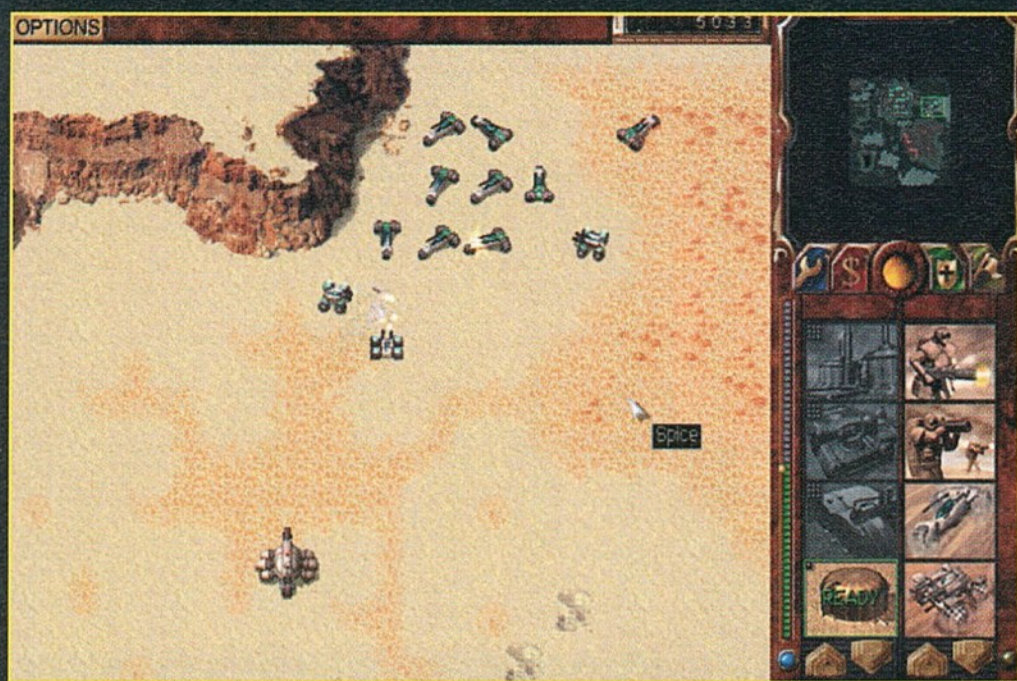
#### Misszió 7 (Császár elpusztítása)

Segíts a katonáknak a támadásban, hogy támogatásukat biztosítsd, majd építsd ki bázisodat. A császár palotája a térkép északkeleti sarkában található. Egy húsz rakétatankból és páncélosból álló hadnak már lesz esélye az erős ellenfél elpusztítására. Az egyetlen gyenge pont ezen a térképen a keleten található Atreides bázis. Ha mérnökeiddel óvatosan megkerülöd a tornyokat, akkor minden épületet el tudsz foglalni.

#### Misszió 8 („Kill'em all”)

Az Atreides rögtön komoly, gyalogosokból álló támadást indít bázisod ellen. Állj el a bejáratot a könnyebb osztályú járművekkel, az ostromtankokkal pedig állj be közvetlenül mögéd. Szükség esetén vedd be kitermelőidet is a csatába, remekül alkalmasak a taposásra, sok esetben még nagy kitérőt sem jelent egy-egy csapat rossz fiú „megszeregetése”. A továbbiakban az Atreides csodafegyverével, a Sonic tankkal fog





majd próbálkozni, de semmi gond, az ostromtanks megoldják a problémát. A Harkonnen Devastatora már komolyabb gond, ha nem lennének a Deviatorok, nem sok esély maradna a túlélésre. Az átváltoztatás után rögtön indítsd el az önmegsemmisítést. A támadó Fremenek és Sardukarok ellen állandóan állomásoztass elegendő mennyiségű könnyűgyalogost a hátsó sorokban. Amint elég erősnek érzed magad a támadáshoz, kezd el a sort az Atreidessel, majd a Császár és a Harkonnen következzen.

#### Misszió 9 A (A terület megtisztítása)

Építsd ki a bázist a már megszokott módon. A szövetséges tábor pont közötted és az ellenség között fekszik, úgyhogy a legtöbb támadás őket éri majd. Segíts nekik, a háborgatás úgyis nyugatról érkezik. Mihamarabb teremtsd meg a feltételeket a szabotőrök kiképzéséhez, segítségükkel egymás után semmisítsd meg az ellenfél termelőépületeit. Ha már visszaállt az egyensúly, páncélosokkal és rakétatankokkal intézd el a maradékot. Az Atreides rendszeresen indít légi támadást Ornithoptereivel. Figyelj rá, hogy fontosabb épületeid mindig teljesen épek legyenek, különben érhetnek kellemetlen meglepetések (a légitámadás ugyanis nem elég erős egy nagyobb, száz százalékos épület elpusztításához).

#### Misszió 9 B (A terület további tisztítása)

A taktika ugyanaz legyen, mint a párhuzamos küldetésben, figyelj a délen állomásozó katonáidra, s a szabotőrökkel bénítsd meg az ellenfelet.



#### Harkonnen

#### Misszió 1 A és B (2500 fűszerki-termelése)

Tréningküldetés. A már meglévő erővel vadászd le a kószáló ellenséges harcosokat, s közben termeld ki a szükséges fűszermennyiséget. Egy silóra is szükséged lesz a tároláshoz.

#### Misszió 2 A (Atreides elpusztítása)

Az Atreides bázis északnyugaton, a hegyek mögött található. Az odavezető úton számos magányos harcossal találkozhatasz. A lehető leggyorsabban építs egy könnyű gyárat, s gyárts minél több Trike-ot, még mielőtt az Atreides kiépíthetné állásait. Amint összegyűlt legalább tizenkét Trike, megkezdődhet a támadás. Koncentrálj az ellenfél kaszárnyájára, hogy megállítsd a vég nélküli gyalogosfolyamot. Ha szükséges, akkor egy esetleges második hullámmal pusztítsd el a bázis maradékát. A teljes győzelemhez az egyedül kószáló csapatokat is meg kell semmisítened.

#### Misszió 2 B (Atreides elpusztítása)

Az északnyugati Atreides bázis itt erősebb, mint a párhuzamos küldetésben, mivel most egy könnyű gyárat is el kell pusztítanod. A kaszárnya építése után nagy sebességgel állj rá a Trike-ok gyártására. Mindig hagyj hátra néhány járművet a bázis védelmére, mert sok esetben a szállítókkal érkezik a támadó csapat. Az első tucat Trike-kal intézd el a könnyű gyárat, a második (piszkos) tizenkettő pedig majd végze a maradékkal.

#### Misszió 3 A (Atreides elpusztítása)

Az ellenség bázisa közvetlenül északon terpeszkedik. A nyugati oldalán találsz egy őrizetlen feljárt a magaslatra. Gyárts gyalogosokat és Trike-okat, s amint megérkezik az erősítés, indítsd meg a támadást az ellenfél gyárai ellen.

#### Kronológia

A Dune 2000 megjelenését két rész előzte meg. Az elsőt a Cryo, a másodikat a Westwood vetette képernyőre 1993-ban. Az első rész tulajdonképpen érdekes egyvelege volt a stratégiának és a kalandjátéknak. Első fele egyféleképpen



végigjátszható kalandrészből állt, ami megteremtette a megfelelő alaphangulatot az azt követő stratégiai részhez. Szó sem volt még izometrikus 3D-ről vagy bármilyen

sonló grafikai csodáról, csupán egy bolygót láthattál, aminek felszínén folytak a csatározások (persze semmi anim). Ha úgy vesszük, akkor a



második rész aratta a legnagyobb sikert, hiszen az első real-time stratégia volt a játékok között (tulajdonképpen a sokkal által istenített C&C sorozat is csak egy Dune klón). Felépítésében és egységszerkezetében teljesen megegyezett a Dune 2000-rel (igaz, mérnök nem volt). Ha szigorúan objektív nézőpontból vizsgáljuk a programot, akkor csak a grafikát hozták valamelyest mai színvonalra a készítő, és a mesterséges intelligenciát javították fel. De minek is kéne változtatni azon, ami már így is szinte tökéletes. Javukra írható azonban, hogy nem is volt más a szándékuk – azt hiszem, ez elég jól sikerült.

#### Misszió 3 B (Atreides elpusztítása)

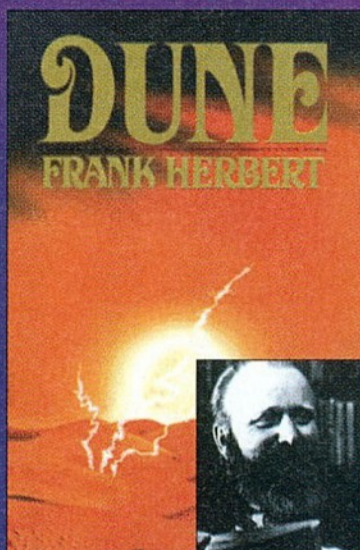
Itt nagyobb csapattal kezdesz, ennek ellensúlyozása miatt az ellenfél is erősebb lesz. A recept egyébiránt ugyanaz, mint a párhuzamos küldetésben.

#### Misszió 4 (Fremen kiiktatása)

A fremenek egy része észak-, a másik pedig délnyugaton fészkelte be magát. Kezdd bele egy második nehézyár építésébe, s közben villámgyorsan kiviteleztesd egy második harvestert is. Az északi Fremenek teljesen védtelenek, két páncélos elintézi a dolgot, hála a taposásnak. Ha a csapatoknak vége, akkor már csak a hegybe beleolvadó barlangot kell berobbantanod. A déliek esetében már nagyobb erőkre lesz szükség, mert az Atreides egy erődöt létesített a közelben. Kerüld meg őket, s öt-hat páncélosból álló kisebb sereggel vész véget a homoklakók pályafutásának. Itt is el kell

## Könyv és film

Nem nevezheti igazi sci-fi rajongónak magát az, aki nem ismeri a Frank Herbert által írott remekműveket, azaz a Dűne sorozatot (az első kötet 1964-ben született). A könyvek egyszerűen varázslatosak. Az író felépített egy saját világot, s hihetetlen kalandokon vezeti végig az olvasót – a sorok között félelmetes profizmussal játszik a szavakkal. A sokszor másodperc tört része alatt lejátszódó, ám mégis fontos cselekményt olyan pontosan, tömören, választékosan fogalmazza meg, hogy sok esetben kénytelen voltam lerakni a könyvet egy kis időre, hogy legyen időm átgondolni, mi is történt valójában. A szereplők arcjátékából következtet gondolataikra, s ezekből utal egy-egy korábbi cselekményre, melyek sokszor nem is ebben a részben játszódtak le. Az előbbieket alapján nem lehetett könnyű feladat az alapot képező első két rész megfilmesítése sem. Talán ezért nem is kerültek mozivászra a később íródott folytatások: a Dűne Messiása, a Dűne Gyermekei és



a Dűne Eretnekei. Akit egy kicsit is megfogott a játék hangulata, az mindenképpen olvassa el a sorozatot, nem fogja megbánni.

Megnézheted utána az 1984-ben készült filmet is, melyben érdekes szerepkörben láthatod viszont Twin Peaks Cooper ügynökét, Kyle MacLachlant, Stinget és Sean Youngot (a filmet egyébként David Lynch rendezte – lásd szintén Twin Peaks –, akkor még nem volt ennyire elszállva ☺). A legnagyobb élvezetet tényleg akkor nyújtja a program, ha a könyv és a film kivégzése, a Dűne világának megismerése után kezdesz neki Arrakis meghódításának.

majd törölnöd a bennszülöttek lakhelyéül szolgáló barlangrendszer. Amint kicsit felduzzasztottad páncélos hadad, már semmi sem állíthatja meg az Atreidesek pusztulását.

### Misszió 5 (Ordos elpusztítása)

Délen található egy radarállomás (Outpost), melyet mindenképpen meg kell védened, s közvetlenül alatta leledzik az áruló Ordosok egyik kisebb bázisa is. A nagyobbik Ordos tanya keleten található a Sardukarok űrkikötőjével együtt. Rögvest indíts el egy páncélost a radarállomást védő két torony megerősítésére. Folyamatosan javítsd a radarállomást védő nélkü-

lözhetetlen két tornyot, s minden szabad páncélost küldj oda erősítésként. Gyártass vagy vételezz rakétatankokat, s pusztítsd el velük a kisebb déli bázist. Egy tucat ezekből a halálos járművekből megteszi a magáét. Ezután erősítsd meg a megmaradt csapatot és indulj meg a főbázis ellen.

### Misszió 6 A (Űrkikötő megsemmisítése)

Tartsd bázisod közelében kezdeti csapataidat, és kepezz ki néhány gyalogost. Nyolc harcos könnyűszerrel elintézi a csempészbázis védelmét, szabad utat biztosítva ezzel a mérnöknek, aki elfoglalja majd a feldolgozót. Ha akkor teszed ezt, amikor a harvester éppen kiüríti szállítmányát, az is zsákmányod része lesz. Eltart egy ideig, amíg az ellen felfedezi második bázisod létét, tehát zavartalanul folytathatod itt a kitermelést. Mivel az ellenfél erősebb, mint te, ismét a mérnökökre alapozd taktikád. A keleti Ordos bázis délkeleti sarkában találsz egy gyenge pontot. Mialatt egy északról érkező támadás eltereli a

védők figyelmét, a mérnökök behatolnak a résen a bázisra és elorozzák a fontosabb épületeket. A nagyobb munka azonban változatlanul a rakétatankokra és a páncélosokra marad.

### Misszió 6 B (Űrkikötő megsemmisítése)

A párhuzamos küldetés mintájára itt is foglalj el a csempészbázist a kitermelés növelése érdekében. A nagy északi Ordos bázis jócskán meg van tűzelve tornyokkal, kivéve egy kis kijáratot az északeleti bázis közepén. A nagy támadáshoz gyülekeztesd csapataidat az ellenséges bázis keleti részénél, így mérnökeid a kis bejáratnál nem ütköznek majd ellenállásba. Szerencsével azonnal el tudod foglalni a bejáratról északeletre fekvő űrkikötőt. Ha ez nem jön be, akkor először vadászd le a kisebb mellék bázisokat, majd végül rohand le a főbázist egy mintegy harminc lánctalpasból álló hadsereggel.

### Misszió 7 (Ordos elpusztítása)

A kezdeti sziklás magaslatnak két bejárata van: egyik délkeleten, a másik pedig nyugaton. A délkeletin csak gyalogosok tudnának betörni, úgyhogy gyorsan falazd is el ezt a részt, semmi szükség a védelem felesleges megosztására. A másik, azaz nyugati részen is jól alkalmazható a falas módszer: tölcésrszerűen alakítsd ki a falrendszert, s a legszűkebb résznél telepíts legalább öt tornyot. A Sardukar és Fremen leküzdésére kezdetben állomásoztass a közelben gyalogosokat, majd később térj át az ostromtankok használatára. Ne költs a javításon kívül semmi másra, gyűjtsd össze elegendő solarist egy űrkikötőre. Építs ki egészséges fűszerutánpótlást, majd fejleszd fel a bázis többi részét is. Először a nyugati Atreides bázissal végezz, tizenöt rakétatank és tíz a félelmetes Devastator tankokból elvégzi a munkát. Ezt követően nincs más feladatod, mint két oldalról (észak és kelet) megosztani az Ordos bázis védőseregét, s mérnökökkel vagy azok nélkül eltörölni az áruló Ordos házat a térkép közepéről.

### Misszió 8 (A terület megtisztítása)

Délkeleten találsz egy privát, kiválóan védhető fűszermezőt, mely ráadásul elég nagy ahhoz, hogy kiépíthess belőle egy megfelelő bázist. Mivel sem az északi, sem pedig a déli kijáratot nem lehet teljesen elfalazni,



CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
 SYSTEM: WIN95/98  
 X-TRA: N/A  
 MINDEN REAL-TIME STRATÉGIÁK SZÜLŐANYJA VISSZATÉRT, VARÁZSA MÚLHATATLAN  
 WESTWOOD STUDIOS  
 ECOBIT KFT.  
 TEL.: 351-3078



DUNE 2000

kénytelen leszel megosztani a védelmet. Próbáld meg annyira kitolni a sáncot, amennyire csak lehet, mert később még szükség lesz a szabad területre. A nyugati csempészbázist foglalj el, majd egy tizenöt rakétatankból és tíz páncélosból álló sereggel támadj meg keletről az északnyugati Atreides erődöt. Amíg a védők a támadással foglalkoznak, te nyomulj be a mérnökökkel a déli oldalon található feljárón, s foglalj el a fontosabb épületeket. Sajnos a nagy Ordos bázisnak nincs igazán gyenge pontja, úgyhogy vedd mihamarabb két oldalról ostrom alá, s lépésről lépésre számold fel a védelmet. A császár nevetséges létesítményei már csak a feszültség levezetésére jók.

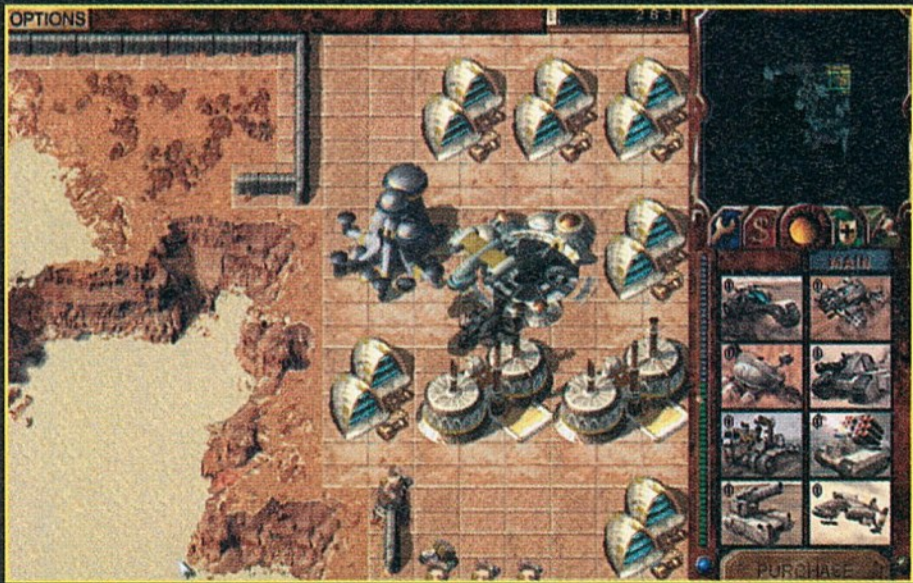
### Misszió 9 A (A terület megtisztítása)

☛ Délkeleten fekszik a császár egyik kisebb bázisa, ami elég rosszul védett a mérnökökkel szemben. Az Atreides erődnek a térkép közepén egyáltalán nincsenek falai. Mindkét erőd ellen indulj meg a már megszokott módon: elterelő hadmozdulat az egyik oldalon, s míg folyik a csata, a szemközti oldalról hatolj be a mérnökökkel. Azokat az épületeket, melyeket nem tudsz megtartani, azonnal add el. Itt már az ellenfél is erőteljesen használja a mérnököket, ezért vedd körbe fallal a fontos létesítményeket, s állíts gyalogos őroket e kritikus pontokra. Minden sérült épületet a lehető leghamarabb javíts ki, különben az Atreides légicsapások könyörtelenül végeznek velük. A mérnökökkel elfoglalt épületeken kívül mindent páncélosokkal kell lerombolnod. Gyártass egy ütőképes, legalább negyven lánctalpasból álló sereget, és indítsd meg az ostromot az ellenség utolsó nagy erődítménye ellen. A „halál keze” fedőnevű, atomtöltettel rendelkező rakétát csak csapatok ellen használd, épületek elpusztításához túl gyenge.

### Misszió 9 B (A terület további megtisztítása)

A térkép délkeleti részén fekszik, amit a 6A misszióban leírtaknak megfelelően könnyedén semlegesíthetsz. Foglald el a feldolgozókat a harvesterekkel együtt, s egészen addig

folytasd a kitermelést, amíg meg nem támadnak. Sajnos nem egyetlen Construction Yard sem áll rendelkezésedre, hogy űrkikötőt építhess, ezért jó Harkonnen szokás szerint vedd el az Atreidesét. Az északkeleti bázisnak kevés esélye van csak egy nagyobb támadás elhárítására. A császár délen alakította ki erődjét. Szedj össze egy nagyobb csapatot (ötven jármű elegendő), és támadj a leggyengébb, északi ponton. A totális győzelemhez mindent el kell törölnöd Arrakis felszínéről, amit csak építeni tudott. Nem kell kapkodni, fűszer van bőven...



## Tippek

– Fáradságos a betonlapok építése, de hasznos, mert ha a puszta talajra teszed le épületeidet, akkor könnyebben korrodálódnak, s állandóan javítanod kell őket. Mondanom sem kell, hogy ez például az erőműveknél milyen kellemetlen tud lenni...

– A terepen számtalan helyen találsz olyan részeket, amelyen a gyalogosok át tudnak kelni, de a tankok nem. Sok esetben eldöntheti a csata kimenetelét, ha itt állomásoztatod harcosaidat, mert így nincsenek kitéve a lánctalpas járművek káros taposó tulajdonságának.

– Ne sajnáld a pénzt, ha a kitermelés fejlesztéséről van szó. Építs két vagy akár három feldolgozót, s rendelj hozzájuk legalább két harvestert. Ha hordozókat is vásárolsz, akkor egyrészt gyorsabban jutnak el járműveid a megfelelő célpontokra, másrészt veszély esetén könnyebben evakuálhatod kitermelőidet (retreat parancs).

– Az előző résszel ellentétben itt igen sokat nyomnak a latban a gyalogosok, hiszen általában a tankok lövegei nem képesek elég hamar végezni a páncéltörőkkel felszerelt katonákkal. A kellemetlen helyzetek elkerülésére kiválóan alkalmasak a lánctalpak, melyeket felhasználva pillanatok alatt pépes masszává préselheted az alkalmatlankodó főemlősöket.

– Fontos változás még, hogy már nem kell annyira tartanod a bolygót uraló hatalmas férgektől, hiszen harvestereid gyorsabban mozognak, mint ők. Ne várd meg, míg a hordozók elszállítják őket, egyszerűen csak komótosan vándorogj el velük egy sziklás területre, s várd meg, amíg a felizgatott féreg eltakarodik.

– Csakis akkor támadj meg az ellenfél kitermelőit, ha biztosan tudod, hogy túlerőben leszel egy esetleges csata esetén, hiszen pillanatokon belül óriási seregek tudnak megjelenni szinte a semmiből a bajtárs megsegítésére (melyek az esetleges győzelem esetén melleleg meg sem állnak bázisodig).

– Mint minden hasonló játékban, itt is felmerülhet a kérdés, hogy melyik is a legerősebb, legjobban használható egység. A válasz itt jóval egyszerűbb, mint például a Starcraftban: a rakétás tankok abszolút vezetik a toplistát. Hatótávolságuk nagyobb, mint a tornyoké, s nagy tömegben (tízes csapat) bármilyen hadat könnyedén porrá zúznak. Egyedül a kétlábúakkal gyűlhet meg a bajuk, de általában ezt a problémát könnyedén megoldják az ostromtankok...

– A védelem kiépítésekor minden esetben használd a falakat. Rendkívül hasznosak, hiszen megakadályozzák az illetéktelenek bejutását (például szabotőr), illetve ha a tornyok elé telepíted őket, akkor felfogják a lövedékfajták nagy részét.

– Eleinte érdemes nem a fejlettebb egységekre ráállni, hanem mihamarabb felhúzni egy űrkikötőt, ahonnan a pénzéhes kereskedők közreműködésével pillanatok alatt hatalmas hadakat lehet előcsalni, sokszor olcsóbban a termelési áránál.

– A gép nagyon hamar rááll a szállítók alkalmazására, sok esetben hatalmas előnyre tesz szert használatukkal. Egészen egyszerűen visszaállíthatod az egyensúlyt, ha néhány páncélököllel felszerelt gyalogost vagy rakétatankot helyezel el a gép útvonalán valahol. A többit a gépi sötétség megoldja, mert idióta módon dacolva a veszéllyel, továbbra is ugyanazon az útvonalon közlekedik.

...valami mégis visszaránt a zuhanásból, bár azóta mintha egy évszázad telt volna el. Már nem a Dune szól, s ezzel mintha egy álomnak is vége lenne. Tisztul a tudatom... Az ember, aki fölém hajol, mosolyog. Éles fénnel a szemembe világít, ebből rögtön sejtem, hogy orvos. Éppen tiltakoznék a bánásmód ellen, amikor hirtelen megszűnik a kínzás. „Most már nem lesz baj” – mondja artikulálva. „Érti, amit mondok?” Nem, teljesen hülye vagyok – dohogom magamban, és válaszképpen pislantok egyet. Nem sértődik meg, sőt felbátorodva folytatja: „Két hónapig volt kómában. Felhatalmaztak, hogy közöljem Önnel, hogy a Starcraft kódnevű akciót megbuktatták. Tudja, miről beszélek? Bár még így is teljesítették a feladatot. Gratulálok, sajnos csak magának...” Várjunk... gondolkodnom kell. Azt sem tudom, mi történt meg valójában, és mi volt álom. **PC-X**



# Emergency

## VÉSZHELYZET

## Trau

Kölyökkoromban kifejezetten szerettem LEGO-val különböző tömegkatasztrófákat szimulálni: az Emergency, illetve a magyarra Vészhelyzetnek fordított játék pont nekem való. Miután a boltokban talán már kapható a magyar nyelvű változat (úgy gondolom, hihetetlenül kedvező áron), szükségetek lehet a tudás „alfájára és ómegájára”, azaz a pályák stratégiai végigjátszására. Igazából a játékban összesen 30 bevetésben vehetünk részt, mégis kénytelen vagyok félbeszakítani a komplett leírást a tizenkilencediknél. Az ok roppant prózai: nincs tovább, csak a méla kifagyás. Vigasztaljon a tény, hogy béták voltak nálam, s felhívtam a készítőket figyelmét erre az „apró” problémára, hogy orvosolják.

### 1. Traktoros és motoros harmadik típusú találkozója

1 db F301 rendőrautó + 1 rendőr  
1 db F104 kifecskendős tűzoltóautó + 1 tűzoltó  
2 db F201 mentőautó + 1 doktor + 2 hordágy  
2 db F110 szállítóautó

Bemelegítő, amolyan étvágygerjesztő kis feladat. A motoros teljes gázzal nekiesett a traktornak, emiatt eléggé összetört (a traktoros koma is beteges képetet kelt, őt is kezelni kellene). Az első feladat, hogy vigyük a baleset helyszínétől jobbra, a felső sávba a rendőrautót. Szálljon ki a rendőr, és fordítsa vissza a forgalmat. A tűzoltóautóval guruljunk a roncsok közelébe, a tűzoltó szálljon ki, vegye ki a kocsiból a poroltót és fújja le a kiömlött üzemanyagot. Ezután a doktor leápolhatja a motorost. Miután felgyógyította, hordágyra a sérülttel, be a mentőbe és visszaküldeni a bázisra. Utána jöhet a könnyebben megsérült traktoros – leápolni, hordágy, mellé szálljon be a doki, és irány a kórház. A két roncsot a két szállítóautóval vedd fel és szállítsd el. Ha már minden tiszta, akkor a rendőr visszaszállhat a kocsiba, és hazaküldhetjük őt is.



### 2. Kiskarácsony, nagykarácsony

#### 2. Kiskarácsony, nagykarácsony

1 db F104 kifecskendős + 1 tűzoltó  
2 db F201 mentőautó + 1 doktor + 2 hordágy

A kis butus németek sikeresen felgyújtanak egy karácsonyfát. Mindennapi eset, a tüzet kellene eloltani és a sérülteket ellátni. Nem egy nagy falat. A tűzoltókocsit küldjük az égő ház mellé, fecskendőjével magától eloltja. A két sérültet a tűzoltóval cipeljük ki a járdára, a dokival egymás után lássuk el mindkettőt sebesültet, majd hordágyra velük, és hussz haza. A tűzoltót se hagyjuk ott.

### 3. Egy kellemetlen „félrelépés”

1 db mentőhelikopter + 1 doktor + 1 hordágy  
1 db F301 rendőrautó + 1 rendőr

A turista elkészült egy kisebb kirándulásra, de már elég régen nem tért vissza a hotelbe. Feladatunk öklémét kimenteni, még mielőtt kopogásra fagyana. Küldjük ki a rendőrautót és a helikoptert. A hamarabb beérkező helikopterrel kezd meg a keresést, mindig valamelyik sziklaplatón lesz a beteg. Helyét a SCAN kereső berendezésen egy villogó citromsárga pont jelzi. Ezalatt a rendőr is befut, óvatosan, a leállósávban induljunk a sztráda forgalmával szemben. Vigyázz, ki ne keveredj az útra, mert a szembejövők nekiütköznek a rendőrautónak, az felrobban és vége a bevetésnek. Keressük meg az út szélén álldogáló, feltűnően T alakú állványt. Szálljunk ki, és a rendőrrel hajtsuk le a forgalomlassító jelzést. Ezután állj ki az útra, és állítsd meg a forgalmat, hogy a kopter tudjon majd szállni. Ha megvan a sebesült, emeldd fel a helikopterrel, és rakd le a sztrádára. Szállj le mellé, küldd ki az orvost és a hordágyat, majd lásd el. Ha feltáptalad, hordágyra vele, mellé a dokit, és repültesd haza őket. A rendőr bácsi másszon le az útról, csavarja vissza a lassító jelzést, majd óvatosan, még mindig a leállósávban kocogva menjen haza.

### 4. Forma-1-es futam, némi nehézségekkel

1 db F102 szerkocsi + 1 tűzoltó  
1 db F104 kifecskendős tűzoltókocsi + 2 tűzoltó  
1 db F301 rendőrautó + 1 rendőr  
3 db F201 mentőautó + 1 doktor + 3 hordágy  
3 db F110 szállítóautó

Az első valamennyire komolyabb buli. A feladat: a futam előkészítése és biztosítása, különös tekintettel az esetleges balesetekre. Az előkészítésre a TV-közvetítés miatt mindösszesen 15 percünk van! Gyorsan kell mozogni. Először a rendőrt és a tűzoltókat küldd ki, aztán jöjjön a maradék. A rendőrrel távolítsd el a két bamba szurkolót a versenyautók mellől, a start környékéről. Egyszerűen tartóztasd le, majd a reklámtanszparensék mögött

engedd el őket. Ha készen vagy, küldd a rendőrt az irányítótoronyhoz. Az F104-essel rohanj körbe, és távolítsd el az autógumikat a pályáról. A dolog roppant egyszerű: a tűzoltókat küldd ki a kocsiból, vegyék fel a gumikat, majd rakd le a fűre. Mind a három helyről vidd ki a gumikat! Ezek után mássz le a pályáról minden járművel, majd mentsd ki a játékot. Jelentsd a toronyban a rendőrrel, hogy tiszta a terep.

Az animáció után konstatalhatod, hogy a verseny során karambol történt, három autó összeütközött. Nézd meg, hol történt a baleset, majd töltsd vissza a játékállást. A jelentés előtt még menj az előbb látott baleseti helyszín közelébe, hogy ütközés után azonnal akcióba tudj lépni. Megint jelentsd a rendőrrel, majd haza is küldheted. A két tűzoltót küldd ki az F104-ből, és vegyék ki a poroltókat. Oltás el igen gyorsan az égő versenyautót, mert hamar felrobban. Ha kialudtak a lángok, ők ketten mehetnek is haza a kocsival. Az F102-esből kiszálló tűzoltó előkapja a fémvágót és kiszabadítja a beszorult sebesülteket. A doktor egyenként ellátja őket, hordágyra mindhármójukkal, a legutolsóval a doki is mehet. A három roncsot végül a három szállítóautó kapja fel és szállítsa el.

### 5. A kis tűzgyújtó

1 db F104 kifecskendős tűzoltóautó  
1 db F302 rendőrségi mikrobusz + 1 rendőr

A városban egy kedves gyújtogató garázdálkodik, lángoló lelkesedéssel. A feladatunk a keletkezett tüzek eloltása és a gyújtogató letartóztatása. A helyszínre megérkezve a tűzoltóautót gyorsan küldjük el oltani. A rendőrbusszal kövessük a helyszínre a tűzoltókat, mert valahol a környéken kóborol a gyújtogató. Innen kissé szerencsejáték jellegű a dolog, hiszen lehet hogy azonnal, de lehet, hogy néhány tűzzel odébb találod meg az illetőt. Az összevissza mászkáló, házakba benyitó figura a tettes. Gyorsan letartóztatni, dutyikocsiba vele. Ha már minden tűz eloltódott, és ül a madárka, vége a feladatnak.



### 5. A kis tűzgyújtó



## 6. Úsznak, mint a baltanyél

3 db F103 szerkocsi + 6 tűzoltó  
1 db F117 csónakszállító  
5 db F201 mentőautó + 2 doktor + 5 hordágy

Igen pörgős pálya. Legelőször a csónakszállítót indítsuk el a távolabbi segélyközpontból, majd a három szerkocsit, a két elsőnek beérkezőt küldd el gyorsan a hídra. Szállítsd ki a négy tűzoltót és a rohanj velük át a hídon. A diákokat az első öt mentővel kell megmenteni. A tűzoltók fogják meg az öveket, majd dobják rá a fuldoklóra. A harmadik szerkocsi ezalatt gyorsan az út másik vége felé található földúthoz

elektromos hálózatot a bejáratról rögtön balra levő üzletben felszerelt főkapcsolóval lehet lelőni. A GAS épülettel tudod elzárni a gázvezetéket, így nem lesznek másodlagos robbanások. Ha ez megvan, a tűzoltókocsit gyorsan küldd az égő lakókocsikhoz oltani, mert felrobbanhatnak a parkoló autók. Lassan megérkeznek a mentők is. Az épületben elsősorban található törmelék alatt is fekszenek sebesültek, a törmelékkel a tűzoltókkal szedd le róluk. Szintén rájuk vár a kábel feletti helységben fekvő két sebesült kicipelése. A betegeket a doktorok vegyék kezelésbe, egymás után felgyógyítva fektess hordágyra őket, uszgyi velük haza. A tűzoltók hazaballaghatnak, a három utolsó mentőautóval a dokikat is küldd vissza. Szép munka volt, parancsnok.



8. Újjé, a Ligetben nagyszerű

vágtat. A két kiszálló tűzoltó fogjon motoros fűrészt, és vágja ki a földút folyó felőli végénél álló két fát. A törzseket cipeljék félre, ehhez le kell dobni a fűrészeket. Utána uszgyi kifelé, és be kell küldeni a csónakszállítót. A parton, a villogó vörös négyzettel jelzett helyen (bizony, pontosan a kivágott fák helyén!) kell a csónakot vízre bocsátani. Utána a szállító tréler küldd ki valahova az útra, ahol nem zavarja majd a beérkező öt mentőautót. A csónakban négy ember fér el, ezért két részletben szedd össze a lassan csordogáló mentőöves embereket. Rakd ki őket a partra (ugyanott, ahol vízrebocsátottad a csónakot), majd a két doktorral gyógyítsd fel őket. Ekkor már megnyugodhatsz, nagy baj nem lehet. A csónakot tedd vissza a trélerre, az összes tűzoltó mehet haza. A feltáptolt embereket hordágyra fektess, aztán szintén küldd őket mentővel.

## 7. Kirobbanó siker

8 db F201 mentőautó + 3 doktor + 8 hordágy  
1 db F104 kisfecskendő tűzoltóautó + 2 tűzoltó

Az első igazán kemény feladat. A történet szerint egy zsúfolt bevásárló-központban gázrobbanás történt. Sok sebesült, tűz és további robbanások veszélye. A tűzoltóautóval gyorsan menj a központ északi bejáratához. A felrobbant épületrész közepén egy nagy méretű, feszültség alatt álló kábel húzódik, ami két okból is kellemetlen. Egyrészt nem tudsz bemenni a kábel által elzárt helységbe, pedig ott két sebesült fekszik. A másik ok, hogy a kedves bábász járókelők előszeretettel mászkálnak odabent, és halálos áramütés érheti őket. Éppen ezért az egyik tűzoltót küldd be lekapcsolni az elektromos hálózatot, a másikkal és a kocsival mozgogj a GAS feliratú kis építmény felé, a keleti oldalra. Az

## 8. Újjé, a Ligetben nagyszerű

4 db F201 mentőautó + 2 doktor + 4 hordágy  
1 db F102 szerkocsi + 1 tűzoltó  
1 db F204 mobil kórház

Egyszerű bevetés. A mulatózóknál leszkadt a ringlispil, és az egyik kocsit lezuhant, kugliként tarolva odalent. Három sebesült fekszik a földön, míg egy még mindig az összeroncolt kocsiban van. A mobil kórházat küldd ki legelőször, mert az a leglassabb. Ha megérkezett, állítsd fel a kereszteződés túloldalán, a parkoló előtt, az úttesten. A tűzoltóval hessegesd odébb a bá-

mészkodókat, majd a három fekvő sebesültet gyorsan pakold fel hordágyra, és a mobil kórházban gyógyítsd fel őket. Különösen ügyelj a bal szélén fekvő férfira, elég ramaty állapotban van. A tűzoltó ezután gyorsan vágja ki Metal Cutterrel a negyediket, őt is a mobil kórházba fektess. Ha már mindenki egészségesebb színezetet öltött, lehet hazavinni őket. Tűzoltó barátunkat és a mobil kórházat se felejtsetek ott!

## 9. Kedélyes tömegmészárlás

10 db F201 mentőautó + 8 doki + 10 hordágy  
1 db helikopter + 1 doki + 1 hordágy  
1 db F301 rendőrautó + 1 rendőr  
1 db F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
1 db F102 szerkocsi + 1 tűzoltó  
1 db F110 szállítóautó

Igazán szívatós, rohamtempót igénylő meló. A sztrádán buszbaleset történt, plusz még személygépkocsi is „bekapcsolódott” az eseményekbe. Ennek eredményeképp körülbelül bokáig ér a helyszínen a vér, sok sebesülttel. Legelső tevékenységünk a helikopter kiküldése, majd a nagyfecskendő tűzoltóé és a rendőrautóé legyen. Utána jöhetnek a mentők, amennyit csak ki lehet küldeni egyszerre. A helikopterrel szedjük fel a leállósávban heverő férfit, rakjuk le a földútra, szálljunk le és ápolás nélkül

kapjuk hordágyra, haza vele, de villámgyorsan, máskülönben meghal. A doktorral azonnal mérjük fel a sebesültek állapotát, és kezdjük meg a legsúlyosabb sérültek (a fenyőfák mellett fekvő férfi van a legrosszabb állapotban!) gyógyítását. Az ezalatt befutó nagyfecskendő tűzoltóautóval oltuk el a buszt, mert benne is fekszik egy sérült. Ha kialudtak a lángok, küldjük haza a tűzoltóautót, ne foglalja értékes kerektünket. A rendőrautóval ballagjunk a leállósávban a lassító jelzésig, a rendőrral kiszállva tekerjük le, azaz állítsuk meg a forgalmat, hogy mentőcsapatunk a gépkocsironcsokhoz férjenek. Közben megérkező mentősök először a busztól balra fekvő sebesülteket vegyék kezelésbe, a két jobb oldali jó bőrben van, ráérnek még egy kicsit. Ha már tudod, küldd ki a szerkocsit a tűzoltóval. Ha megérkezett, Metal Cutterrel vágd ki a buszban és a gépkocsiban fekvő sérülteket. Ha készen van, küldd haza. Nyugalom, innentől minden rendben van: szépen gyógyítsd fel mindenkit, hordágyra velük és haza. A végén a szállítóautó elviszi a gépkocsit, a busz maradjon a helyszínen. A rendőr is elvégezte a dolgát, lemászhat az útról, és visszaállíthatja a normális forgalmi sebességet, majd irány az otthoni kényelmes fotel.

## 10. Focivarázs

1 db F301 rendőrautó + 1 rendőr

A feladat a focimeccs után hazafelé ballagó „barátságos” szurkolók kordában tartása. A megoldás roppant egyszerű: azonnal küldd ki a rendőrt. Megérkezve szállítsd ki, és álld el a B kaput. Így a kék szurkolók nem tudnak kijönni, nincs csetepaté. Várd meg, míg az utolsó piros is elvonatozik, majd békésen menj haza. Ennyi.

## 11. Tüzes percek a városban

1 db F201 mentőautó + 1 doktor + 1 hordágy  
1 db F105 nagyfecskendő tűzoltóautó + 2 tűzoltó  
1 db F102 szerkocsi + 1 tűzoltó

Aránylag egyszerű feladatocská. A városban felborult egy tartálykocsi, és kiömlött az üzemanyag, akut robbanásveszély. Hogy a móka még teljesebb legyen, jó néhány bábászok látja a száját a helyszínen, ami egy robbanás esetén nem túl egészséges. A szerkocsit és a mentőautót küldd ki elsőnek, majd a fecskendő kocsit is jöhet. A beszo-



11. Tüzes percek a városban

rult sofört gyorsan vágja ki a szerkocsiból kiszálló, majd Metal Cuttert használó tűzoltó, majd húzza odébb legalább egy utcával balra. Itt a doktor vegye kezelésbe a sérültet. A fecskendő tűzoltóautót két fős legénységével együtt helyezd el a tartálykocsi vontatójától 1 óra irányba látható útszegletnél. A két tűzoltó tömlőkkel a kezében várakozzon a szeglet felett. A kocsit küldd vissza a tartálykocsi felé, de ne túl közel! Vigyázz, egy járműved se legyen a csatornafedelekt felett, mert berobbannak! A robbanás után a két, tömlőt tartó tűzoltó ballagjon a tűzcsapokhoz és oltsa el a háztűzet. A lángoló tartálykocsi a fecskendő feladata. Ha minden kerek, akkor senki sem sérült meg, és mindenki hazamehet. Persze a sofört a mentők viszik el. Jut eszembe, a kiömlött üzemanyagot nem lehet semlegesíteni a porlítókkal, akárhányszor próbáltam, mindig felrobbant.

## 12. Mint a mókus fent a fán, égő cserkész oly vidám

6 db F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
2 db F302 rendőrségi mikrobusz

Igen kellemetlen pálya. A legnagyobb problémát az erdőtűz közepén benn állógáló cserkészek okozzák, akik abszolút nyugodtan állógálnak a táborban. Legelőször őket kell kimenteni a két rendőrségi mikrobusz és a két kedves rendőr segítségével. Tartóztassák le az összes táborlakót és zsuppolják a két mikrobuszba őket, majd hazafelé vehetik útjukat. Mialatt a rendőrök szórakoznak, küldj 1-1 tűzoltóautót a folyó túloldalára, a teniszpályához és a kis parkolóba (amely az erdőbe nyúlik). Az első oltandó tűzfészek a folyó túloldalán van, mert itt már a lakóházat fenyegetik a lángok. Alulról felfelé haladva, kézi irányítással oltuk el az égő fákat és bokrokat. Szorítsd vissza a tüzet a folyó bal partjára. A teniszpálya környéke a következő forró helyszín, itt akár két tűzoltókocsi is elkelhet. Akadályozz meg, hogy leégjen a pálya és a hozzá tartozó épülecsoport. A parkolónál oltunk, illetve a már üres táborba vezető úton szorítsuk felfelé a lángokat a maradék két-három tűzoltókocsikkal. Ha a lángokat már kontrolláljuk, igyekezzünk eloltani a tüzeket egyenként. Ha olyan helyen ég egy fa, ahova nem ér már el a vízszugár, várjuk meg szépen, amíg leég. Ha minden láng kialudt, vége a pályának.

## 13. Köszönjük, hogy velünk utaztak

2 db F105 nagyfecskendő tűzoltókocsi + 1 tűzoltó  
3 db F201 mentőautó + 1 doktor + 3 hordágy  
1 db F118 bulldozerszállító



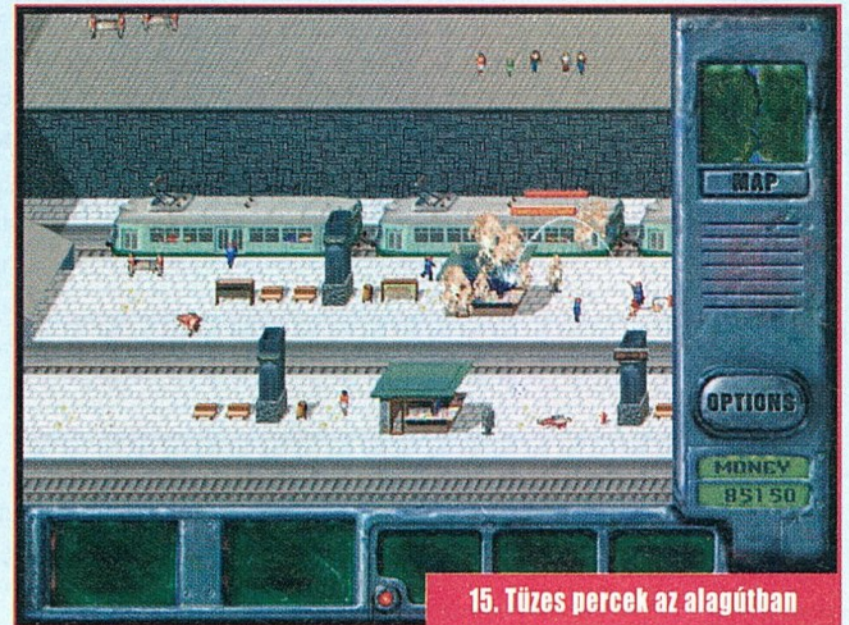
13. Köszönjük, hogy velünk utaztak

Laza, nyugis levezetés az előző küldetés őrlétei után. A madárral történt ütközést követően a kisgép egy büfére zuhant – erősen robbanásveszélyes a helyzet. Éppen ezért az első fecskendő kocsit irányítsuk a repülőgéphez, és oltuk el gyorsan. A másikkal az alantabb elhelyezkedő parkban égő tűzhöz fáradjunk, oltás céljából. Ha a gép már nem ég, toljuk félre a bulldózerrel, majd küldjük a kis lánctalpast haza. A büféből a tűzoltóval húzzuk ki a három sérültet. A doktor lássa el őket szépen sorban, majd hordágyra velük, és mindenki mehet haza. Ugye, hogy nem volt nehéz?

## 14. Ökobuli némi sugárzással

2 db F303 vízgyű  
6 db F302 rendőrségi mikrobusz + 12 rendőr  
1 db F110 szállítóautó

Kedves környezetvédő barátaink nem igazán kedvelnék, ha a kimerült fűtőelemek a tároló helyre kerülnek, és meglehetősen vehemensen adnak hangot tiltakozásuknak, néhány jól irányított Molotov-koktél segítségével. A legelső dolog, amire felhívnam a figyelmet, az a gyors rendőri mozgás szükségessége, mert a tüntetők koktélt dobálnak mindenre, ami Polizei feliratot visel, vagy tányérsapkája van. A két vízgyűt küldjük a jobb oldali üzem előtti kanyar környékére, de még ne kösse nek bele a tüntetőkbé. A szállítóautót az út és a vasút közös szakaszához küldjük, hiszen a vonat nem tud eljutni a rendeltetési helyre, mert sziklával torlasztották el a síneket, melyek mozdíthatatlanok. Az indító helység főbejárátat messziről kerüljük el. Az oldalbejárásthoz földút vezet, itt küldj be egy rendőrt. A többi hekuszt tedd a vasútvonal és az erdő közé. A „meseautók” várjanak a vasúti kereszteződésnél, ne kelljen a letartóztatott tüntetőket messzire cipelni. Ha mindenki a helyén van, jöhet a vonat. A főbejárátot nyissuk ki a mellékkapun beoldalgott rendőrral, majd ballagunk a vonat előtt. Az erdőből egy idő múlva (hamarosan) elkezdenek szivarogni kifelé a baltás tüntetők, akik a kivágot fákat a sínekre fektetik. Mindegyiket gyorsan tartóztasd le. Ha megtelt egy rendőr kisbusz a delikvenssekkal, küldd haza. A vonat megáll, ha egy rendőr áll előtte – ezt jól ki tudod használni, rázós helyzetnél a vonatot megállítva tudsz intézkedni. Ha esetleg nem sikerült elkapni a favágót, a leköltött fatörzset tűzoltókkal tudod eltávolítani. A kereszteződés utáni szakaszra is küldj négy rendőrt és egy kisbuszt, mert ott is jönnek ám a tüntetők. Őket is még mozgás közben kell(ene) letartóztatni: ha viszont már odaláncolták magukat (és eléggé beleolvadnak a képen a háttérbe, szürke ruhájukkal), Metal Cutterrel lehet leoperálni őket. Vigyázz, el ne üsse a vonat valamelyiket, mert meghalnak. A szállítóautónál állítsuk meg a vonatot a sínen bandukoló rendőr segítségével,



15. Tüzes percek az alagútban

és pakoljuk át a tartályt a vonatról a kocsira. Ezután a vonattal már nem kell sokat törődni, mehet tovább nyugodtan. A probléma az, hogy öt lelkes környezetvédő tanyázik a befogadó üzem kapujánál, Molotov-koktélokkal. Őket a két vízgyű fedezete mellett egyszerre tartóztasd le, hogy ne tudják tárogatni egymást. Ezután már csak a tartályt kell lerakni a szállítóautóról az épület mellé, és vége.

## 15. Tüzes percek az alagútban

1 db F105 nagyfecskendő tűzoltókocsi + 2 tűzoltó  
1 db F102 szerkocsi  
6 db F201 mentőautó + 2 doktor + 6 hordágy

Nyugisabb bevetés. A metróállomáson lévő szerelvényen tűz ütött ki, többen füstmérgezést kaptak. A feladat a bennredek evakuálása, ellátása és a tűz eloltása. A nagyfecskendő tűzoltóautó és a szerkocsi érkezzen meg elsőnek a tett helyszínére, mert gyorsan kell menteni. A két tűzoltót szállítsuk le a kocsikról, az egyik egy tömlőt, a másik egyelőre semmit se ragadjon magához. Az üres kezű tűzoltó vonszolja félre a tűzcsap mellett heverő áldozatot, így társa a tömlővel el tudja oltani a tüzet. A sikeres vonszolás után rohanj fel a fémvágóért, és nyisd fel a három metrókocsi ajtaját. Ha kész, dobd el a szerszámot, és a bent heverő négy sérültet vidd ki a peronra. Itt a két doktor szépen sorban el tudja látni őket, majd hordágyon távoznak. Ezalatt a tömlős tűzoltó rendületlenül locsolja a középső kocsi jobb első vezetőfülkéjét, mert néha újra kigyullad (hogyan is?). Ha minden sebesültet hazaküldtél, a tűzoltóval minden utast fel kell kísérni az utcára, az állomáson kívülre, egyenként. Utána összecsomagolhatsz és hazamehetsz.

## 16. Ma délután szeles időjárás várható Nagytarcsa környékén

1 db F118 bulldozerszállító  
5 db F110 szállítóautó  
9 db F201 mentőautó + 9 doktor + 9 hordágy  
1 db helikopter + 1 doktor + 1 hordágy  
2 db F102 szerkocsi + 4 tűzoltó

Tornádó csapott a békés kisvárosra, elérve a „kö kövön nem maradt” státust. A feladatunk a komplett kutatás-mentés (SAR), illetve a forgalmi akadályok elhárítása. Az első három szállítóautót küldjük a kidőlt fához, kettő vigye is el a két fát, a harmadik lesz majd a villanyoszlop. Ide kell még küldeni az egyik szerkocsit, amelyből kiszállva az egyik tűzoltó le-

kapcsolja a feszültséget a vezetékekről. A másik Metal Cutterrel levágja a sérültről az oszlopot: a harmadik szállítóautóval el lehet vinni. A helikopterrel szálljunk le és gyorsan lássuk el a sérültet, majd kórházba vele. Nem szabad ugyanakkor elhanyagolni a két karambolozott gépkocsit sem. Az egyikben még benne van a sofőr, őt a második szerkocsival érkező tűzoltók és egy fémvágó segítségével kapjuk ki, és húzzuk félre. Kellő ellátás után haza lehet küldeni az egyik mentővel. A bulldózerrel toljuk el a tartálykocsi roncsát a kapu elől, mert a házban két sérült is fekszik. A tűzoltókkal hozzuk ki őket, ellátás, elszállítás. Ugyanezt kell tenni a házakban fekvő többi sérülttel is, azért akad egy trükk a dologban: ha a kijelölt fehér keretet a házra húzod, meg tudod nézni, van-e bent sérült, így nem kell minden házat és emeletet végigjárnod. Jóval egyszerűbb így, mert csak a sérültekkel kell foglalkozni. Ha mindenkit hazaküldtél, te is csomagolj, és irány a laktanya, némi vacsora reményében.

#### 17. Békemenet provokátorokkal

4 db F302 rendőrségi kisbusz + 16 rendőr

Elméletileg könnyű a feladat: egy békés demonstráció biztosítása. A probléma csupán annyi, hogy itt is felbukkannak az atomhulladék-galiba óta ismerős szürkeruhás, álarcos molotovosok. A fő feladat az ilyenek kiemelése a tömegből. Már ketten vannak induláskor, őket villámgyorsan tartóztassuk le, mert felrobbantják koktéllaikkal a parkoló kocsikat. A következő néhány kedves vendég a park felől, felülről fog érkezni, dutyiba velük. A menet melletti házból 2-3 bandita fog még előbukkanni, sima ügy a le tartóztatásuk, csak oda kell figyelni. Ha a menet az emelvényig ér, vége a pályának.

#### 18. Egy valódi bombariadó

6 db F302 rendőrségi kisbusz + 24 rendőr  
4 db F102 szerkocsi + 7 tűzoltó  
7 db F201 mentőautó + 3 doktor + 7 hordágy

Igencsak feszes határideje van a bevetésnek. A siker titka, hogy a három házból igen gyorsan ki kell küldeni a bennlévőket, mert a házak tényleg felrobbannak. A rendőri erőket szállítsd ki a kocsikból, majd oszd szét három nyolcas csoportba, és vonuljanak a három kapuhoz. Ezeket kinyitva a bennlévők kizúdulnak a házak elé, majd lecövekelnek. Itt ugyanúgy a fejükre omlik az egész hóbelevanc, tehát el kell őket innen távolítani. Mindenkit tartóztassuk le, majd a kép legalján megtalálható erdősávba vigyük el őket. Itt már biztonságban vannak. Ugyanakkor maradtak sebesültek a házakban, akiket a pánikban tapostak le. Ezeket a tűzoltókkal kell kihúzni az erdőbe. A bal szélső házban négy, míg a jobb szélsőben három ember fekszik a földön, őket kell kihozni. A robbanás után mérjük fel a helyzetet. A hét „eredetileg” kihozott sérültet lássuk el, majd haza velük. Ha mások is megsérültek a robbanásban, ne habozzunk jelentős erejű mentőegységeket hívni, akár helikoptereket is, mert nagyon súlyos sebesültek is lehetnek. Ha mindenkit elláttunk, és hazamentek, kifújhatjuk magunkat, pálya vége.

#### 19. Erdei landolás kifutópálya nélkül

3 db F201 mentőautó + 2 doktor + 3 hordágy  
1 db F102 szerkocsi + 2 tűzoltó  
1 db F117 csónakszállító  
1 db F104 kisfecskendő tűzoltóautó + 1 tűzoltó



19. Erdei landolás kifutópálya nélkül

Nyugisabb bevetés: a kisgép egy sűrű erdő közepére zuhan, három emberrel a fedélzetén. A helyzetet bonyolítja, hogy a zord időjárási viszonyok miatt nem tudsz helikoptereket küldeni a mentéshez, tehát mindent földi úton kell megoldanod. Kulcsszerepet játszik a csónak, amellyel a folyó túloldalára tudod szállítani a mentőcsapatokat. Legelőször ki kell vágni a hídhoz nem messze emelkedő kicsiny dombtól jobbra lévő két fát, és a törzseket félrehúzni. Ezután a csónakot kell a vízre tenni – ide összesen négyen férnek be, ez legyen egy poroltós, egy fémvágós, egy motoros fűrészes tűzoltó, illetve egy doki. Még a lezuhanás helye előtt fekszik egy sebesült, de ki kell vágni a szorosan egymás mellett álló fák egyikét. A csónakkal ezalatt a maradék orvost és a hordágyasokat hozd át. A repülőgépnél először a kiömlött üzemanyagot kell feltakarítani a poroltóval, ezután kétszer kell felválni a gépet a két sérült kimentéséhez. A sebesülteket pakoljuk hordágyra, majd a csónakkal vigyük vissza a túlpartra, és haza velük. Csomagold össze a maradék csapatokat és go home.

Lapzártakor érkezett meg a 19. pálya lefagyás-javítója; annyit tudunk tenni, hogy a CD mellékletre feltesszük, és a következő számunkban folytatjuk. [PC-X]

# A nagybányai festőiskola

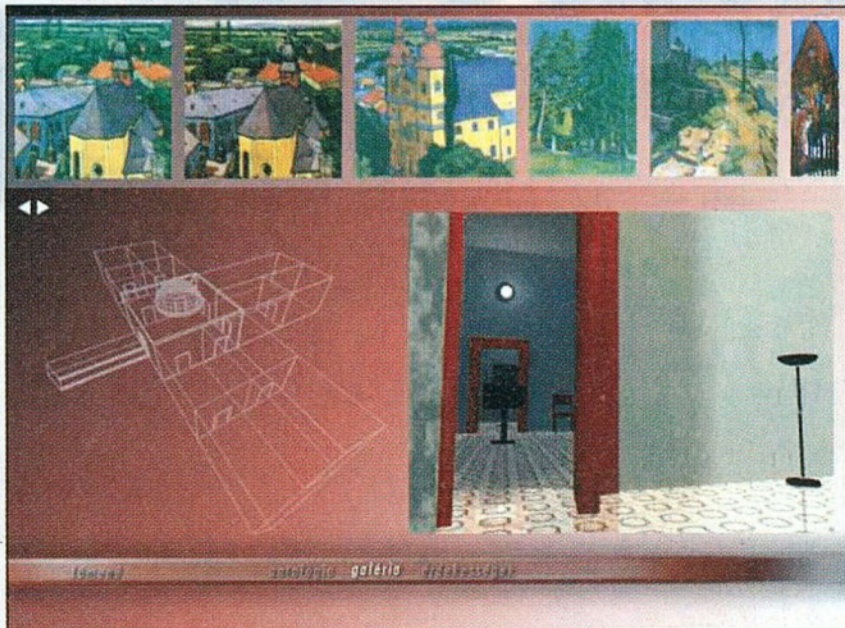
EGY KIS KÉPZŐMŰVÉSZET

Schuerue

*A múzeumoknak, kiállításoknak megvan a maga különleges, semmivel nem pótolható hangulata, egy album viszont bármikor kinyitható és a benne szereplő reprodukcióknak bármennyi időt lehet szentelni. Az sem megvetendő, hogy számos, a képekhez, születésükhöz vagy alkotóikhoz kapcsolódó információhoz is hozzá lehet jutni, különösen akkor, ha az album egy CD-n kap helyet.*

A nagybányai festőiskoláról szóló kiadvány is ilyen: rengeteg, az iskoláról, alkotóiról vagy éppen a művészközösségnek otthont adó környezetről mesélő információt tartalmaz. Megvalósításában pedig messze túlléphet egy hagyományos könyv határain, hiszen kihasználhatja a multimédia nyújtotta lehetőségeket és a CD-ROM adattároló kapacitását.

Számtalan nemzetközi hírnevet szerzett alkotó vallotta és vallja magát „nagybányai festőnek”. Az iskola még a századforduló előtt alakult, igazi indulása a centenáriumi évben



esett, a müncheni művészeti akadémia magyar professzorának, Hollósy Simonnak és tanítványainak nyári meghívásával. Az önálló, csak ehhez a vidékhez, Nagybanához kötődő művészek köre azonban hamar kialakult, és vele megteremtődött a kultúrának ez a hegyek karéjába zárt központja.

A CD-ROM anyaga háromfelé bontható: egyrészt az iskolával, történelmével és az ott alkotó, vagy Nagybanához kötődő festőkkel foglalkozó antológiára. A második, és művészeti album lévén a legfontosabb rész a galéria. Egy elképzelt múzeumban kalandozva lehet a festményeket megtekinteni – a reprodukciók alapjául a Mission Art galéria gondozásában megjelent, nyolc, Nagybanával foglalkozó album teljes képanyaga szolgált. A harmadik és a multimédia kínálta lehetőségeket leginkább kihasználó rész pedig az érdekességek címet viseli. Első helyen a Duna Televíziótól a Piktörök városa, Nagybanája című filmből átvett részlet áll. Megtalálható itt még a cím szerint sorba állított festménylista (a kívánt képet meg is mutatja) és a festők ön-, arcképei mellett a korabeli Nagybanáról készült fotók és a hipertextben olvasható könyvek teljes szöveganyaga, de itt hagyományos szövegformátumban.

A művészet, festészet iránt érdeklődők számára rengeteg csemegét nyújt ez a kiadvány, és azt, hogy magyar művészettel foglalkozik, plussz jó pontként lehet elkönyvelni. Csak így tovább! [PC-X]



Pörögjön velünk!



Pörgesse ki

Ön is  
a szerencsésjét

1998. október 13. és 17. között

a Compfairén, az IDG standján!

(A pavilon 206)



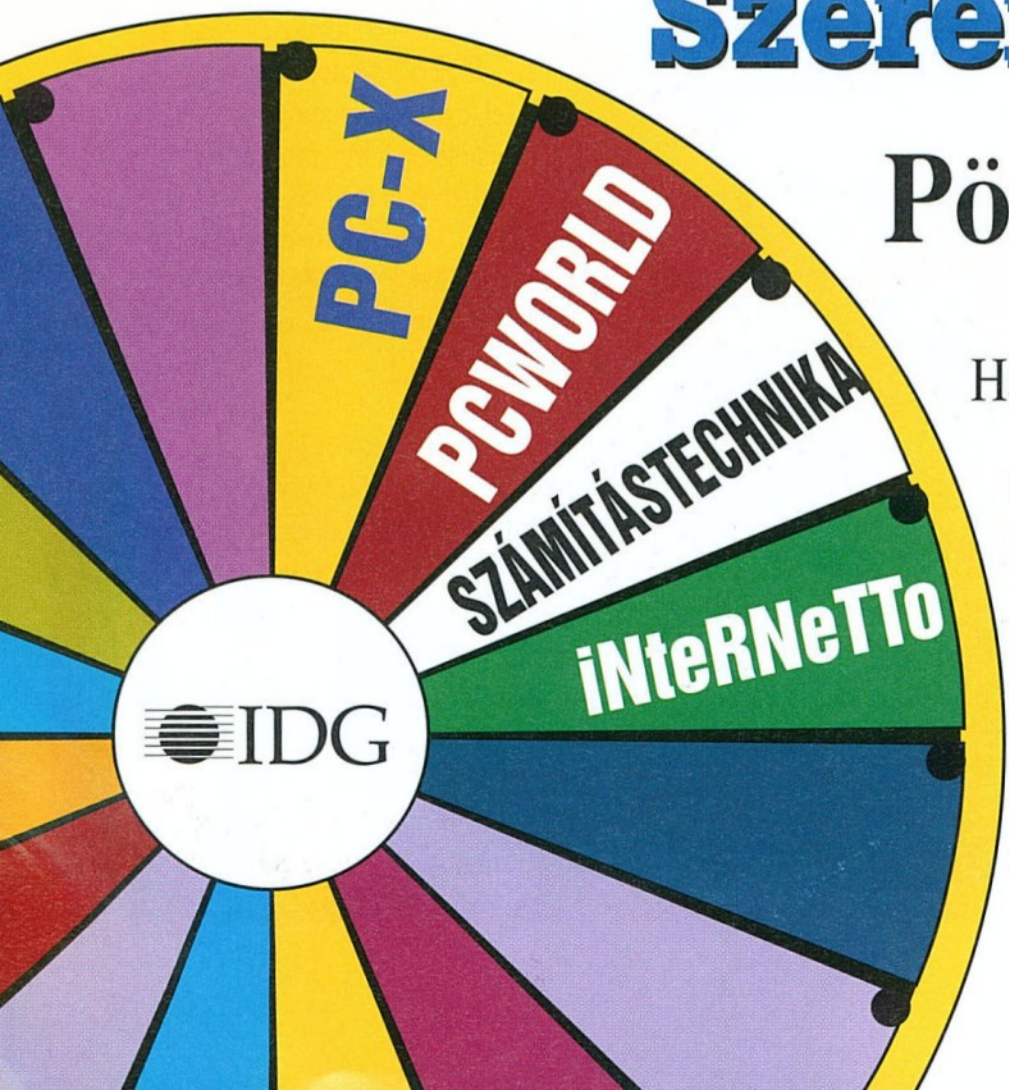
**Szerencsekerek kupon**

**Pörögjön velünk!**

Ha Ön ezzel a szelvénnel meglátogatja az IDG standját a Compfairén (A pavilon 206), megpörgetheti szerencsekerekünket:

**minden pörgetés nyer!**

Próbálja ki Ön is a szerencsésjét!



**JÖN!!! JÖN!!! JÖN!!!**

**HITS FROM CLUB E-PLAY  
MIXED BY STERBINSZKY  
THE 1<sup>ST</sup>**

**MEGJELENIK OKTÓBER VÉGÉN CD-N ÉS KAZETTÁN  
INFO-LINE: 06-209-280-968**



**PolyGram**



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

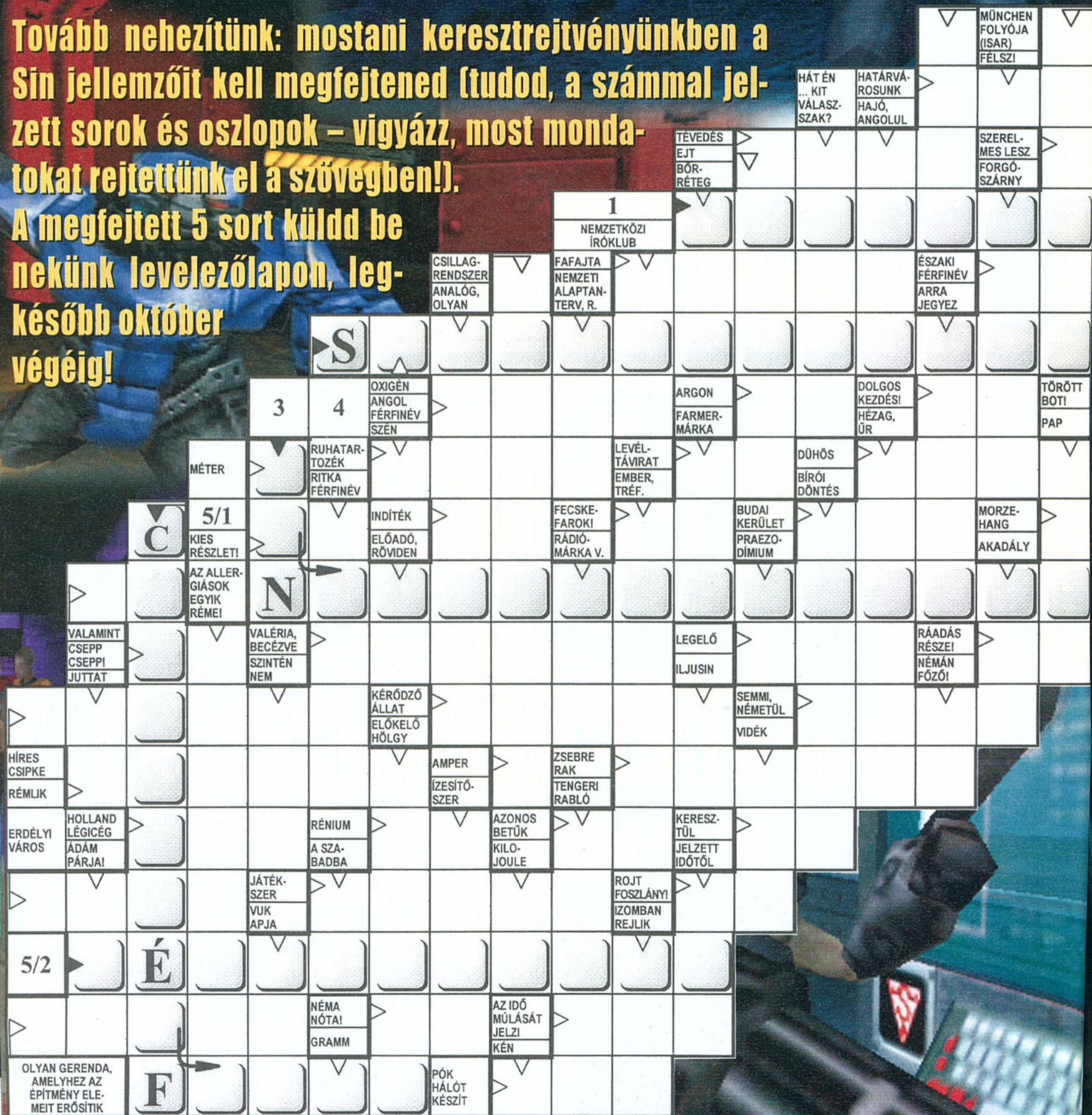
**DataNet**  
A professzionális Internet-szolgáltató

1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info @ datanet.hu  
Tel: 345-8888 • Fax: 345-8899 • www.datanet.hu

# X-REUJ

Tovább nehezítünk: mostani keresztrejtvényünkben a **Sin** jellemzőit kell megfejtened (tudod, a számmal jelzett sorok és oszlopok – vigyázz, most mondatokat rejtettünk el a szövegben!).

A megfejtett 5 sort küldd be nekünk levelezőlapon, legkésőbb október végéig!



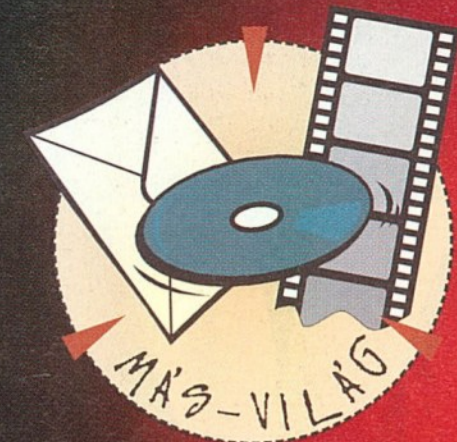
# TWÉNY

A helyes megfejtést beküldők között 10 teljes játékot sorsolunk ki! Kérünk, írd rá a levelezőlapra, melyiket választod!

1. People's General
2. Mortal Kombat 4
3. Abe's Exodus

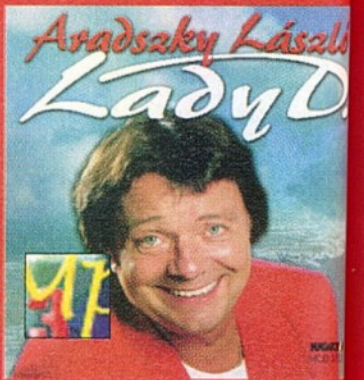
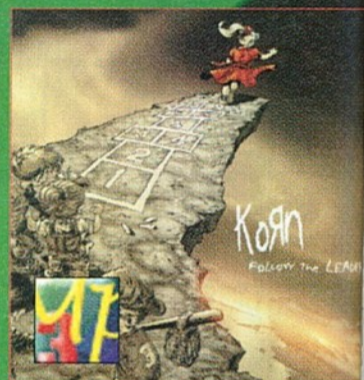
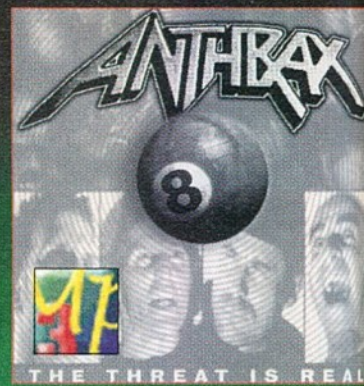
RITKA FÉM		LÓG				
NEKIKEZDÉS						
√	CENTI SZÉF PÁROS BETŰI	√	VÉKONY TÉSZTA- FÉLE	√	ÚJ- ZÉLANDI AUTÓJEL	
					GERMANY, RÖVIDEN VERS- CSENGŐ	
					<b>E</b>	SIMENS
	INTÓ RÉSZLETI GYŐRI RÁBA ...					2 HÁZAT KÉSZÍTŐ
				<b>V</b>	NOLI ... TANGERE FELÜL- VIZSGÁL	RÉSZBEN LEÉRI! BABA- SÍRÁS
	ATHÉNI LEVEGŐ! SPORT- CLUB, R.				CSÍPŐ, DERÉK, TRÉF. NEON	
						OPERA BETÉT- DAL KUTRICA
						NŐI NÉV
			JÖVEDEL- MEZŐ			
			TAXIS			BÁCSIKA
	FELSZÍ- NES TÁR- SALGÁS				ÉS, LATINUL MELY SZEMÉLY?	VAGYIS BOSZ- SZANTÓ, PISZKÁLÓ
	<b>Z</b>	OKBÓL EREDŐ RÓMAI 45-ÖS			SZEKÉR ÉS GAZDA JELZŐJE IGEKÉPZŐ	NAP VÉGEI! NÁLA LEJ- JEBBRŐL
	OLYAM, ÖVIDEN		SZOKÁS- BAN VAN			BOSZOR- KÁNYSÁG, CSODA TÜZEL
			HÉLIUM		FEGYE- LEM, FÉK HAZA- FELEI	
	<b>T</b>				<b>Ő</b>	SZÍNÉSZ- NŐ, NÓRA
					<b>Ö</b>	
	A TETE- JÉRE, RÉG.				HOSSZÚ FADUGÓ	ÁRNY SZÉLEI SZEM. NÉVMÁS
			SAINT, RÖVIDEN TOVA		FÉLÁRI	
			PONTOT TESZ A VÉGÉRE		... MODE FÁS TERÜLET	SZÍNÉSZ V., LAJOS TÁBLA- KÉP
			ALSÓ VÉGTAG		... KE- ZEKKELI TANÁCS, NÉMETŰL	BETŰ, KIEJTVE ŐCSKA, VACAK
						TOROK VÉGEI! VITÁS DARAB!
			AZ ÁL- ARCOS HÓS			ALULRA GERMÁ- NIUM
			A VÉR- TANÚK VÁROSA		ELVÉTVÉ LEVELE- KET KÜLD SUGÁR	
	<b>D</b>					KÉSZÍ- TETTE: SZETEI ZS. M.

MÁS-VILÁG X-REJTVE NY 63



# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



Hogy Bruce Willis és színészkollelgái ezúttal is két óra alatt megmentik-e a Földet, még nem tudom, mert az Armageddon című világvége-szagú alkotásra eddig nem jutottam el (pedig a Godzillát már kétszer is megcsodáltam, ha-ha!). Várhatóan azonban siker koronázza majd verejtékezésüket, hiszen különben ki vásárolná meg a filmtrack albumot, rajta az 56 percnyi színtiszta rockmuzsikával. Journey, ZZ Top, Jon Bon Jovi, Shawn Colvin, Patti Smith és persze jó adag Aerosmith (micsoda „véletlen”: épp Steven Tyler lánya, Liv az egyik főszereplő).

Saving Private Ryan, azaz Ryan közlegény megmentése az aktuális Spielberg szupermozi címe. A normandia-i partraszállás idején játszódó háborús film zenéjét John Williams szerezte, aki már számtalanszor dolgozott együtt a hollywoodi rendezőpápával, a szomorú, érzelmes kompozíciókat pedig a világ muzikuskrémjének jó részét tömörítő Boston Symphony Orchestra játszotta fel.

Sheryl Crow-ról a tavalyi James Bond betétdal óta nem sokat hallhatunk, most azonban napvilágot látott friss albuma, a *The Globe Sessions*. Nem egy sorsfordító anyag, azonban szolid nyugalmával bármely békés elfoglaltságunkhoz kellemes atmoszférát teremt. Az egy szálgitár köré felépített dalokat gyakran díszítik

folkos megfejtések, fővősilag pedig a Rolling Stones kísérszekciója bír fel-feltűnedezni.

Falco, az év elején igen peches körülmények között elhunyt osztrák énekes nagy visszatérése megtörtént ugyan, bár ezt aligha ekképp tervezte a hajdani slágergyáros. Most, a félig befejezett album után megjelent egy életmű-válogatás is, amely a tíz legtöbb siker mellett tartalmaz három nyolcpercessé bolondított remixet is.

A *Grease* azon időtlen muzsikák markáns képviselője, amelyek hallatán húsz éve bármely sulibulin beindul az egymást letipró népvándorlás a táncparkett felé. A film bemutatása óta pontosan két évtized telt el, így itt volt az ideje újra kiadni az

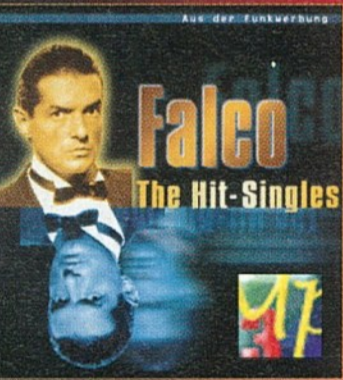
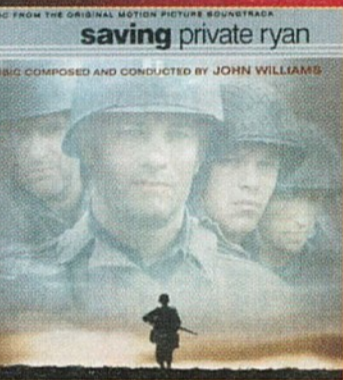
eredeti, teljes soundtracket. A felújítás szeretettutált Gates bátyánk bábáskodása mellett realizálódott, a korong CD extrás.

CD-n is megjelentek az R-60 június 5-i, Kisstadion-beli koncertjének emlékezetesebb pillanatai. A számos régi megasláger felelevenítése mellett jutott hely egy-két vadiúj szerzeménynek is. Az albumnak létezik egy duplalemezes változata is, amely az összes elhangzott nótát tartalmazza. Aradszky Lászlóról annyit illik tudni, hogy már az Illés idejében is tökciki volt, a Diáksziget nosztalgiasátrában azonban a berügött-szivott tinik zajos ovációval ünnepelték a száztíz éves Mestert. A dalok stílusa semmit (!) sem változott az elmúlt 30 év során, a *Lady D* című himnuszt hallgatva pedig bárki fél perc alatt gond nélkül megszabadulhat a komplett gyomortartalmától („Léidí csak szállj, Léidí gudbáj”). Zámbo Jimmy death metal.

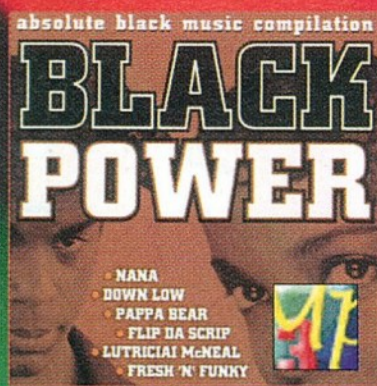
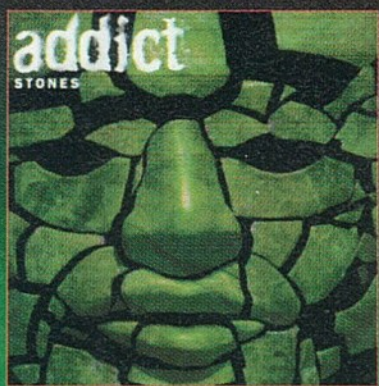
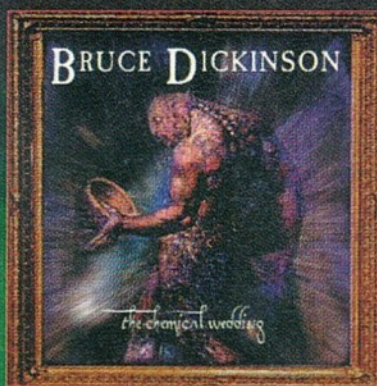
Csodálatos világ a címe Koncz Zsuzsa új albumának, amelyen ismert hazai muzikusokkal ad elő duettek. Persze csak fiúkkal, és a versenykiírás feltételei közt szerepelt, hogy mindenki csak saját dallal nevezhetett. Zsuzsi néni „alkalmi partnerei”: Demjén, Zorán, Somló, Cipő, Bródy, Tátraí, Hevesi, Gerendás, Tolcsuay.

A *200 évvel az utolsó háború után* volt az Omega 1972-es, új felállásának első lemeze, amelyet az akkori lemezgyár legendás diktátora nem engedett ebben a formában megjelenni, mivel a Szex-apó című dalban önmagát vélte felfedezni. Jó hallgatni ezt az újrakevert lemezt, a sok Purple, Floyd és Zep hatással együtt, és közben lehet homlokráncolva csodálkozni, hogy egy banda, aki valaha illet tudott, hogyan birt később oly elkészerítően elnyálasodni.

Bevallom, sosem csíptem a Bon Bon duó arcátlan sikerhajhászását, de az tagadhatatlan, hogy valahogy mindig beletrafálnak a sláger-élibolyba. A *Nem vagyunk mi angyalok* ismét egy könnyed, vidám hangulatú lemez, ezúttal fantáziadúsabb, kevésbé ciki szövegekkel. Brutál, alter és ingyencok kerüljek, rágógumizene-kedvelők keressék! Mindig is csodálattal töltött el, ha egy banda a járátlan zenei ösvényeket bátran tapossa. Most is ez az érzés kerített a hatalmába a Korn második, *Follow The Leader* albumát hallgatva, amely még az előzőnél is előremutatóbb, sokkalóbb. Az ultrasúlyos, sepulturnás gitáros refrének közé elektronikusan megfes-







tett, doorsosan elszállós vagy hiphopos-rapes betétek ékelődnek. Amit pedig Jonathan Davis művel a hangjával, az valami csoda: az érzelmekkel teli, alternatív szenvedésen keresztül a köpködős agresszióig mindenkiből csillagos tízes.

A hagyományos, hiperbrutál death metal kedvelőinek fog felhőtlen szórakozást nyújtani a **Sinister** legújabb, **Agresszív Measures** című albuma - a csendes többségnek viszont felérhet egy pneumatikus csövágóval elküvetett tripla foghúzással. A horrormániás főszerzők „bájos” muzsikájában reszelős gitárok, cséplős dobok és Cannibal Corpse-os hörgés riogatja a kedves hallgatót.

Az **Anthrax** úgy tűnik, soha nem adja fel. A nyolcvanas évek thrash-hullámanak hajnalán startolt csapat átment néhány zenei korrekción, és egy frontember váltáson is, de zenéjük súlyából nem engednek. A néhol döngölős, néhol szaggató vagy akár mókás témáikat ma is rendületlen lelkesedéssel ontják magukból. A *The Threat Is Real* korong nem egy világmegeváltás, de élvezetes zúzda.

*The Chemical Wedding* a címe **Bruce Dickinson** vadiúj korongjának. Azon kívül, hogy az ex-Maiden frontember hangja mit sem kopott, és igazi élmény, nem gyűjtöttam örömtüzet az anyag hatására. Az előző lemez félig maiden, félig modern metal feelingje továbbúnt, valamiféle szürke keménykedést hallhatunk, színevesztett nótákkal. Sajnos a kiadótól egy olyan példányt kaptam, amin a nevek nincsenek feltüntetve, de gyanítom, a régi-új harcostárs, **Adrian Smith** is lelépett.

Az **Addict** nevű brit banda tipikus angolszász rock hatásokkal operál, azonban az elborultabb fajtákkal teszi mindezt. A *Stones* albumról unott-fájdalmas életérzés kúszik az ember koponyája alá, és nyoma sincs MTV-barát nyelvcsapásoknak. Annak ellenére, hogy se nem slágeres, se nem újító, se nem sokkoló, a stílus szerelmesei közül sokaknál kilöheti a célkör környékét.

Kizárólag fekete előadókat vonultat fel a **Black Power** album (vad ötlet: a cím furcsán rimel a „white power”-re). Az aktuális slágerek között találóza felbukkan egy-egy számmal **Nana**, **Pappa Bear**, **Lutricia McNeal**, **Mele-Mel**, **Big Daddy Kane**, **2Pac** és **Notorious B.I.G.**, valamint a **Flip Da Scrip**, a **Fresh 'N Funky**, a **Down Low** és mások.

**Mike Oldfield** friss lemezét *Tubular Bells III*-re keresztelte, jelezve ezzel is az irányvonalat, melyre továbbra is intenzíven fejleszteni kíván. Az anyag rendkívül változatosan építkezik azokra a gitár és szinti adta harmónia-lehetőségekre, melyeket egyszerűen képtelen meghaladni az óránként változó divat. Néhol mesebeli, néhol misztikus világ tárul elénk, olyan dalokkal, melyek tuti, hogy sokáig emlékeztetések maradnak majd.

Lassan véget érnek a „kilencvenesek”, és támadnak a „nyolcvanasok”. A **Modern Talking** már platina, visszatérőféiben van **Samantha Fox**, **Kylie Minogue**,

**Tanita Tikaram**, meg ki tudja, még ki mindenki. Sokaknak lesz kasza a közelmúlt nosztalgija, és nem keveseknek szénné égés. A **Bad Boys Blue** azonban gyártott egy-két listamászó nótát, így jogos reményeket fűzhetnek ehhez a comeback lemezhez, amelyre nyolc régi sláger remixe, hét új dal és egy megamix vésődött fel.

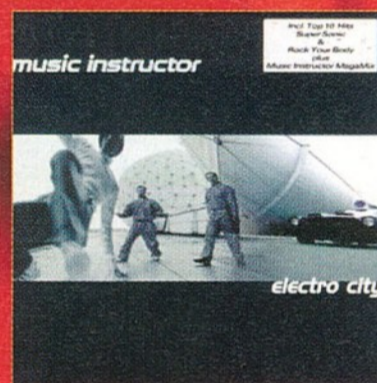
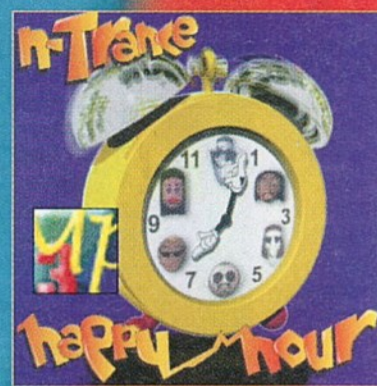
Változatos és élvezetes anyagot rántott össze az **N-Trance**. Gyakorlatilag minden mostanság népszerű diszkóképes stílus képviselteti magát, ugyanakkor minden dalnak egyedi karaktere van (house, rock, ballada, diszkó, klasszikus). Négy feldolgozással is találkozhatunk (*Do Ya Think I'm Sexy*, *Broken Wings*, *D.I.S.C.O.*, *Paradise City* - különösen ez utóbbi **Guns** szám jópofa), és a saját nóták sem ültetik szégyenpadra a hatosfogatot. **Ricardo da Force** rapper pedig igazi mestere a szakmának.

**Snoop Dogg** idejének termése a rendkívül tömör *Da Game Is To Be Sold, Not To Be Told* címet kapta. Ráadásul 21 szám van rajta, ami majdnem 80 percet tesz ki. A korongon felvonul a hip hop műfaj minden erénye: változatos ritmikák, szövegfacsargatások, soulós vokáldíszítések, színes, groove-os hangszerelés valamint utcamocskos szövegek.

Szalonképes elektronikus zenében utazik a **Music Instructor** nevű német csapat. Munkásságukban határozottan fellelhető a nagy elődök (pl. **Kraftwerk**, **Ös-Depeche Mode**) öröksége, valamint a hetvenes-nyolcvanas évek szintipop törekvései. A kettő ötvözetéből popos elektronikus zakatolás született effektezett vokálokkal és erőteljes dejá vu érzéssel.

Számos potenciális sláger bújlik meg **Des'ree** *Supernatural* albumán. Ezek közül a *Life* már fut is embersen. A melegbarna hangú énekesnő fátyolos orgánuma csak fokozza a számok relaxáló, kellemes hangulatát, az akusztikus gitárkíséréssel pedig remekül harmonizál. A lemezen felcsendül a *Rómeó és Júliából* megismert *I'm Kissing You* is.

És most: Goto CD!



**E havi játékunkban három Hits from Club E-Play CD-t sorsolunk ki a helyesen válaszolók között!**  
**Ki az állandó DJ az E-Play Clubban?**

Válaszod legkésőbb október utolsó napjáig add postára! PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.



# Aréna

LEVÉLBOMBA

Newlocal

*Hello újra mindenki! Azt hittétek, megúsztatok, és eltűnök a süllyesztőben?! Na nem... A nagy nyári agyamosás után – mert ugye már mindenki elfelejtette, mit tanult a múlt évben a suliban, mit dolgozott a munkahelyén – visszatérve a megszokott kerékvágásba, magunkhoz véve kedvenc számítástechnikai újságunkat, szeretnénk visszakapcsolódni az élet – és nem utolsó sörben a számítástechnika – világába. Persze ez nem is olyan egyszerű, de mi (most éppen én) segítünk. Gondolom, hiányzik nagyon a sok háborgó, vicces, érdeklődő levél. E nélkül a vérnyomásunk nem lenne a helyén. Nem is fokozom tovább az érzelmeket. 3, 2, 1, START.*

**E**lőször is a szita következik, pontosabban: [aszita@freemail.c3.hu](mailto:aszita@freemail.c3.hu) egy teljesen jogos kérdéssel. Azt írta, hogy ha már annyira reklámozuk a [www.pcx.hu](http://www.pcx.hu) Internetes megjelenésünket, miért nem frissítjük az oldalainkat. Hát választam rá. Mivel a levél kissé haragos volt, és úgy gondolom, hogy a téma sokakat érdekel, íme a válasz válasza, és a tények a web oldalainkról.

„[...] azért nem haragszom :-). Csak ha már agy-bafőbe reklámozzátok akkor lehetne sűrűbben frissíteni. Nem? Na, sebj. Más. szóval szerintem kezdi elveszteni az újságotok a lelkesedést ami a legelső számotoktól kezdve elég sokáig megvolt. Mostanában már csak azért fizetem elő, mert várom, hogy hátha megint jó lesz, ill. megvan az összes szám és a megjelenő többi is valószínűleg meglesz. De ez szerintem másoknál nem így van, ha csak a baráti körből indulok ki. Nahhh, ennyi a véleményről.

Ul: mikor jelenik már meg a következő újság??? Reménykedve várom :))”

Örömmel közölhetem mindenkivel, hogy október 12-től PC-X Gamez (a cím nem változik, továbbra is [www.pcx.hu](http://www.pcx.hu)) néven találkozhatok megújult honlapunkkal – hírekkel, újdonságokkal, letöltésekkel, cikkekkel, végigjársásokkal, a PC-X archív íásaival. És ez még nem minden! Remélem detektáltad, hogy a lap többszöri vastagodáson, kinézet- és papírváltoztatáson ment keresztül – és ezt a javunkra írod. Való igaz, hogy mivel már régóta készítjük a lapot (most voltunk 4 évesek), időnként magunkba zuhanunk – ezt felrázandó alakítottunk szeptembertől, októbertől a lapon, és szabad tovább bizakodni, lesz itt még egy s más. S most egy vicces kedvű versenyző:

„Kedves PC-X!

Habár még csak 13 éves vagyok és 1 dioptriás a hemüm (szemüvegem), sokak szerint 20 dioptriás kellene. Lehet, hogy nem vettem észre a „Bajom van!” című rovatban (ha már itt tartunk, akkor megemlíteném, hogy oltári jó volt az egész, de az „a”) válaszokat dí-

jaztam a legjobban), de nem tudom, hogyan lehet új CD-t kérni/kapni (Az EXPO-sról lenne szó, ami úgy néz ki, mint amin háromszor-négyszer keresztülment a drótkéfe), azon kívül, hogy elküldetem TRF-fel a CD tartalmát az Interneten, vagy felolvasatom vele az Arénát és a cikkeket, elénekeltetem vele az XM-eket, esetleg, mint most is, levelekkel halmozom el. (Tehát az agyára megyek). De nem csak az a gond. Hohó, azt hittétek, hogy ilyen könnyen megúsztatok? Most jön a Java! Lehetne-e arról szó, hogy visszamenőleg egy-két CD-t (16-21) megvennénk, mert ezek nem jutottak el hozzánk. Utoljára egy számomra felháborító dolog: nincs rajta a CD-n az EMERGENCY, pedig az újságba az van írva, hogy rajta kell lennie a CD-n. Hát ennyi. Búcsúzik tőletek a Kicsi Ricci.

U.I.: Elnézést a helyesírási hibákért, de gondolom nálatok sem volt senki nyelvtanból mindig dícséretes ötös, és végül a címünk:

A Föld nevű bolygó északi félgömbjén, Észak-Európa, Magyarország, Észak-Magyarország, Budapest, Kolibri utca. Kasza Z. Richárd.

[kaszalos@mail.elender.hu](mailto:kaszalos@mail.elender.hu)”

Azért tettem be a levelet, hogy ezzel is illusztráljam, mennyire hiábavaló, amit leírnak. Tehát, utoljára:

## A PC-X júliusi játékaik megfajtái és nyertesei:

**POLYGRAM** (Reptile, Sonya, Johnny Cage, Jade, Nightwolf stb. és Christopher Lambert): CD-t nyert Rádi József (Szolnok), Lojell Nándor (Mályi), Greguricz Tamás (Pécs), kazit nyert Várad Géza (Budapest), Kecskeméti József (Székesfehérvár) és Orbán Dávid (Szombathely).

**X-REJTVÉNY** (Psygnosis - Sentinel Returns, Interplay - Max II, Mindscape - Team Apache, Activision - Sin, Konami - Metal Gear Solid): Gál Zoltán (Budapest), Magyar Balázs (Budapest), Szintai Balázs (Szekszárd), Kis Béla (Budapest), Szalontai József (Tiszacsege), Szakács Zoltán (Rábacsécsény), Oláh Krisztián (Szigethalom), Kádár Kristóf (Budapest), Orbán László (Tótkomlós), Kovács István (Bátorliget).

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!

tudjuk eldönteni, érdemes-e feltenni az új verziót. A cikk írásakor még úgy gondoltuk, hogy feltesszük, csak aztán később más, jobb gamek kerültek a felszínre, ezért leszedtük az Emergency-t – a lapból már nem tudtuk kivenni, mert a nyomda mesterkedett rajta. Húha, nagyon tudálékos vagyok ma, jöjjön inkább valami egészen más:

„Hi mindenkinek!

Ezt a levelet azért írom, hogy válaszolatok is rá! Edig 3 levelem volt és a válaszokat hiába vártam (lehet, hogy a postával volt a gond?) A lényeg az, hogy ha tudtok küldjétek nekem FIFA '98-hoz, vagy az új World Cup '98-hoz kódokat. Ilyenekre gondolok, pl.: A játékosok strandlabdával játszanak, vagy a bíró alsógatyában rohangál.

Előre is köszi! Sanyi.”

Sajnos nem rendelkezünk végtelen kapacitással. Éppen ezért megesik, hogy néhány levélre hónapokig, esetleg évekig nem válaszolunk. Na persze ez nem így van, de hidd el, nehéz napi 50-60 levél minden igényét kielégíteni, pláne, ha ilyen speciális kérései vannak. Viszont az októbertől induló PC-X Gamez Internet oldalon rengeteg kódot találsz majd, böngészd át, hátha találsz neked valót. Egyébként arra én is kíváncsi lennék, hogy a bíró alsógatyában rohangál... kár, hogy nem szeretem a focis játékokat.

„Tisztelt PC-X szerkesztőség!

Kérlek írjátok meg, hogyan lehet Pascalban 320x200/256 szín és 640x480/256 szín képet megjeleníteni. Ha lehet részletesen írjátok le, vagy pedig közöljétek le a lapban egy teljes forráskódot. Kérlek postán át válaszoljatok, mert nincs Internetem, sem pedig E-mailom. Ezenkívül írjátok meg, hogy jók lettek-e a megfejtések. Előre is köszönöm a válaszokat.

K. Dávid. Balassagyarmat.”


Kedves Dávid, nem tudom, követed-e a PC-X User rovatunkat. Ott kifejezetten ilyen, és hasonló dologról van szó – vagy ha nem is találsz kielégítő választ kérdésedre, írd az ott szereplő címekre, a szerkesztők készségesen segítenek). Kérlek, keresd meg az előző lemezeinken a PC-X User rovat eddigi számain. Egyébként közkézen forog egy .BGI fájl, amitől a Turbo Pascal képes kezelni az említett felbontásokat (SVGA256.BGI – általában így hívják). Továbbá közölhetem, hogy a megfejtéseid jók lettek.

„Tisztelt Newlocal, PC-X!

Először is: amióta megveszem (fél éve) a PC-X száma- it, őszintén szólva nagyon jónak tartom. (a többi CENSORED BY NEWLOCAL, hehe...) Azért írok nektek, mert van egy kis problémám. Amióta a PC-X megújította magát, vagyis az új játékdémók lejátszásához szükséges 3Dfx grafikus kártya használata. Kérdéseim:

mit jelent a „3Dfx” kifejezésben az „fx” szó? Venni szeretnék egy grafikus kártyát, volna rá 20-25 ezer forintom, de semmi több! Ha már elszántam magam, milyen kártyát vegyek? Hallottam, hogy a Voodoo alapú grafikus kártyák megfelelnek erre a célra. Milyen típust érdemes venni? Elegendő 4MB-os memóriájú kártya? (...) Válaszokat előre is köszönöm.

É. András (Bandi), Kecskemét.”

Kicsit összezavarodtam ezen a levélen. Azt hiszem, semmilyen összefüggés nincs a 3Dfx játékok megjelenése és a PC-X megújítása között. Illetve egy valami: az, hogy egy időszakban történt – manapság egyre kevesebb az olyan játék, ami ne támogathatna valamiféle 3D kártyát, de hál' istennek kevés az olyan, ami meg is követeli azt. Az „fx” pedig az effekt szó szlengesített rövidítése (az angol effects kiejtve majdnem „efix”). A vásárlásról: nem mondtad el, milyen géped van otthon. Pedig ez nagyon fontos dolog. Ha Pentium 133-nál kisebb processzorod van, akkor majd valószínűleg azt is bővíteni kell. Sima Pentium 133-233 között érdemes Voodoo-t venni, 4MB memóriával (mi például a Diamond Monster 3D-t preferáljuk). Ilyet manapság már 12-15 ezer forintért (+ ÁFA) lehet kapni, de mire ez a cikk megjelenik, lehet, hogy már olcsóbb. Ha viszont Pentium II-es processzorod van (vagy hamarosan azt fogsz venni), akkor érdemes AGP-s Voodoo2-t venni 8MB memóriával, még ha jóval drágább is (30.000 Ft tájékán van valahol). 

**MÁR MOST  
ZÁRD MAGADRA A SZÁMTECH TEREM  
AJTAJÁT**

**MÁR MOST  
VÁGD EL A HÚGOD SZOBÁJÁBAN A  
TELEFONDRÓTOT**

**MOST MÁR  
NE CSINÁLJ MAGADNAK  
MÁS PROGRAMOT**

**OKTÓBER 12-ÉN**

**INDUL AZ INTERNETEN A**

**PC-X GAMEZ**

**WWW.PCX.HU**





# Új 3D kártyák

## AZ ECTS-RŐL JELENTJÜK

Sam. Joe

Tévedés azt hinni, hogy a European Computer Trade Show pusztán a játékprogram-készítők felvonulása lenne. A kiadók mellett felsorakoznak azok a cégek, akik a játékokhoz kapcsolódó hardware-rel foglalkoznak (3D-gyorsítókártyák chipjeivel, botkormányokkal, nevesebb hangszórókkal). Épp ezért kapott külön helyet a Mélyvízben négy, 3D-vel foglalkozó cég.

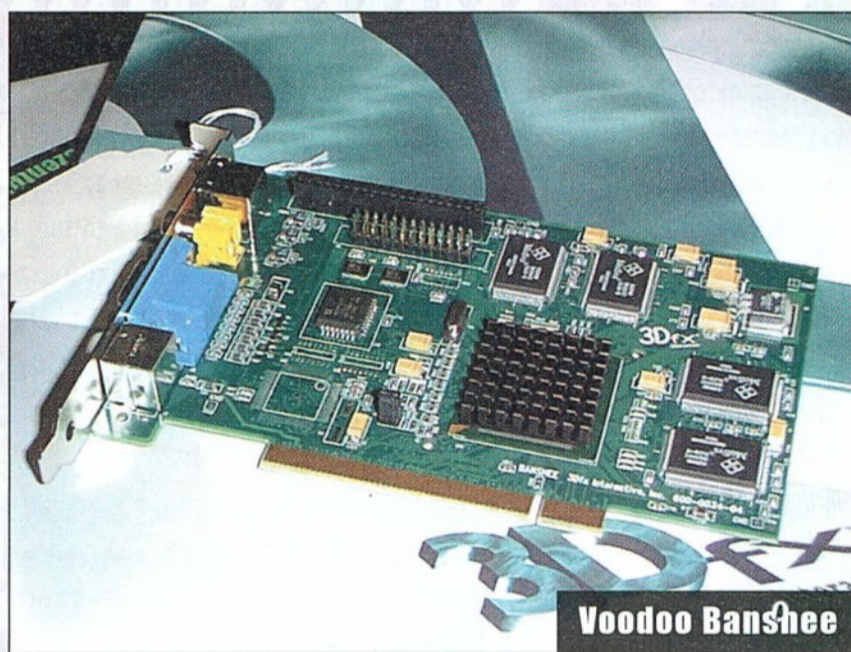
**H**ozzászokhattatok már, hogy mindaddig fenntartással viseltetünk minden hardware iránt, míg nincs alkalmunk kipróbálni. Ezért ne várjatok mélyebb elemzéseket, most csak hírek közlésére szorítkozunk. Mielőtt bevetnénk magunkat a 3D-gyorsító újdonságok tengerébe, kicsit érdemes elmerengeni azon, hogy a legtöbb helyen a bemutatott játékok minimum Pentium II 300MHz-es, de inkább még gyorsabb procival szerelt, Voodoo II-vel megfejelt konfigurációkon futottak. A 3D-chipek gyártói is PII-eket tettek a kártyáik alá, AMD K6-2 processzort csak a Microsoft standon láttunk, bizonyítandó a DirectX6 kompatibilitást. Az Intel, mint a rendezvény fő szponzora, jókora standdal képviseltette magát, ahol a legkülönfélébb játékok futottak, bemutatva a PII kiválóságát. Mondanom sem kell, hogy itt i740-es alapú kártyák szolgáltatták a látványt.

### S3

Az S3 jókora pénzt vesztett azon, hogy teljességében kiszorult az első generációs 3D-gyorsítók piacáról, hiszen nem volt olyan terméke, ami felvehette volna a versenyt a vetélytársakkal. A második generációs kártyák küzdelmébe a Savage3D névre hallgató chippel kí-

vánnak beszállni. Ugyan még nem jelentek meg azok a kártyák, melyeken ilyen szív dobog, csak referenciák léteznek (mi is ilyenről készítettük a fotót), de máris sokan kiabálnak kígyót-békát reá. Miről is van szó? A Savage3D az első olyan 3D-chip, mely textúra tömörítést használ. A technikát S3TC-nek hívják, mi több, már implementálták is a DirectX6-ba, így a közeljövő DX6-ot használó játékaik képesek lesznek használni. Azért izgalmas a dolog, mert a tömörítéssel jelentős sávszélesség spórolható meg a chip és a memória közötti adatforgalomban – azaz összességében gyorsul a megjelenítés. A dolog hátulütője, hogy a tömörítés rontja a textúrák minőségét, ezért a fentebb említett hidegvérű dögök emlegetése. Több okból is nagyon korainak tartjuk, hogy az S3TC miatt lándzsát törjünk szegény Savage3D felett. Egyrészt a textúra „töpörítése” jó megoldás a sávszélesség problémára, más gyártóktól is várható a jövőben az S3TC-hez hasonló megoldások alkalmazása. Másrészt nincs még teljes egészében DX6-ra épülő játék.

(A helyzet kísértetiesen emlékeztet az AMD 3DNow! technológiájára és DX6 összefüggésére.) Bölcsebb megvárni a minősítéssel azt az állapotot, amikor majd egy olyan játékot láthatunk, ahol a játék programozója döntött úgy, hogy kihasználja a textúra tömörítést, és nem egy driver erőlteti az eljárást. Egyébként eddig két illusztrációt láttunk az S3TC alkalmazására, az egyiknél rémesen elcsúnyított egy csillogó vízfelületet, míg a másiknál lényegesen kontúrosabb képet produkált, mint a tömörítetlen textúra. Mindenesetre a Diamond, az STB és a Hercules is bejelentette már, hogy készít Savage3D alapú kártyákat, illetve az Unrealből lesz erre optimalizált verzió. Ugyan a Savage3D egy kombinált 128 bites, 2D/3D chip, támogatja a DVD video gyorsítást is, mégis várható belőle a Voodoo-hoz hasonló,

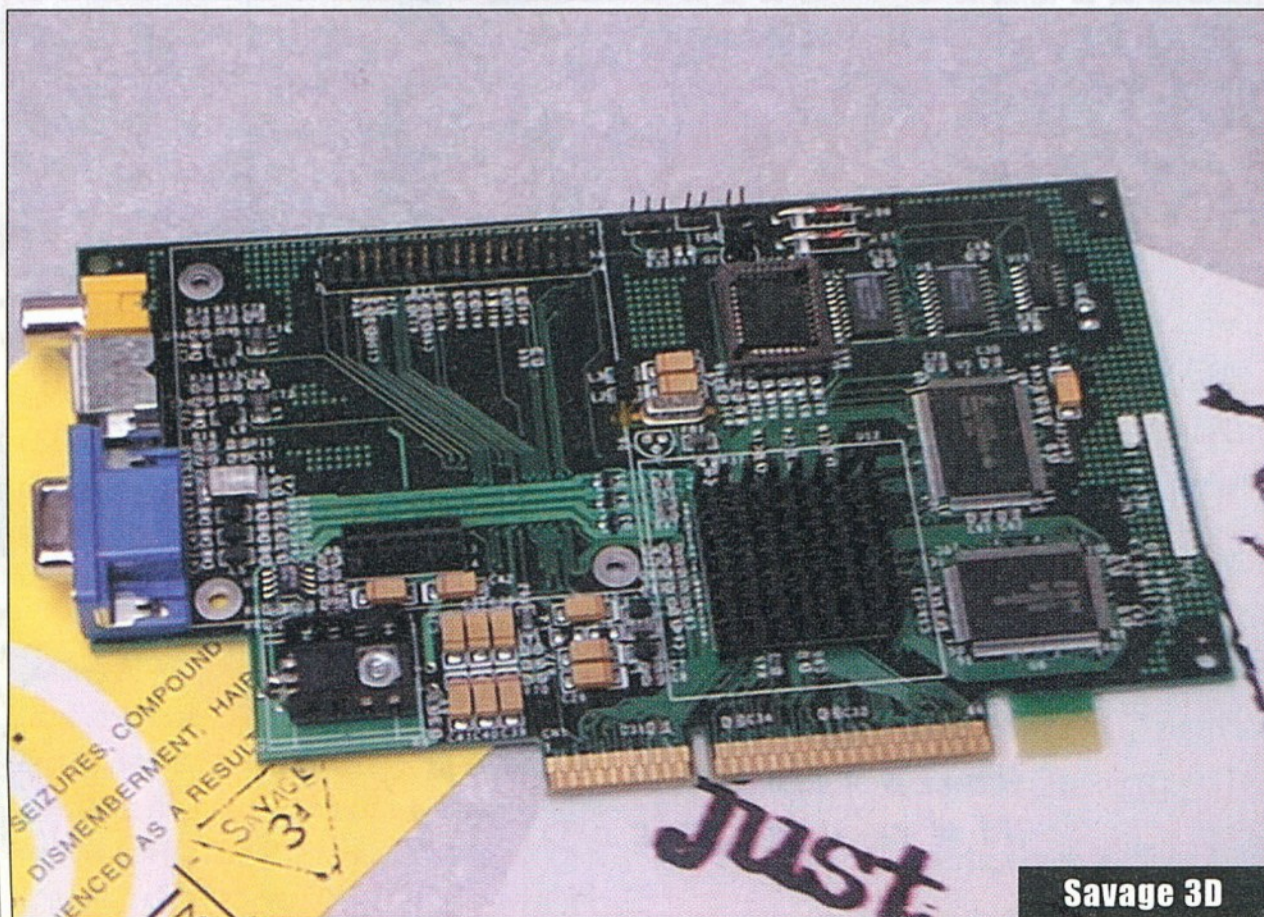


Voodoo Banshee

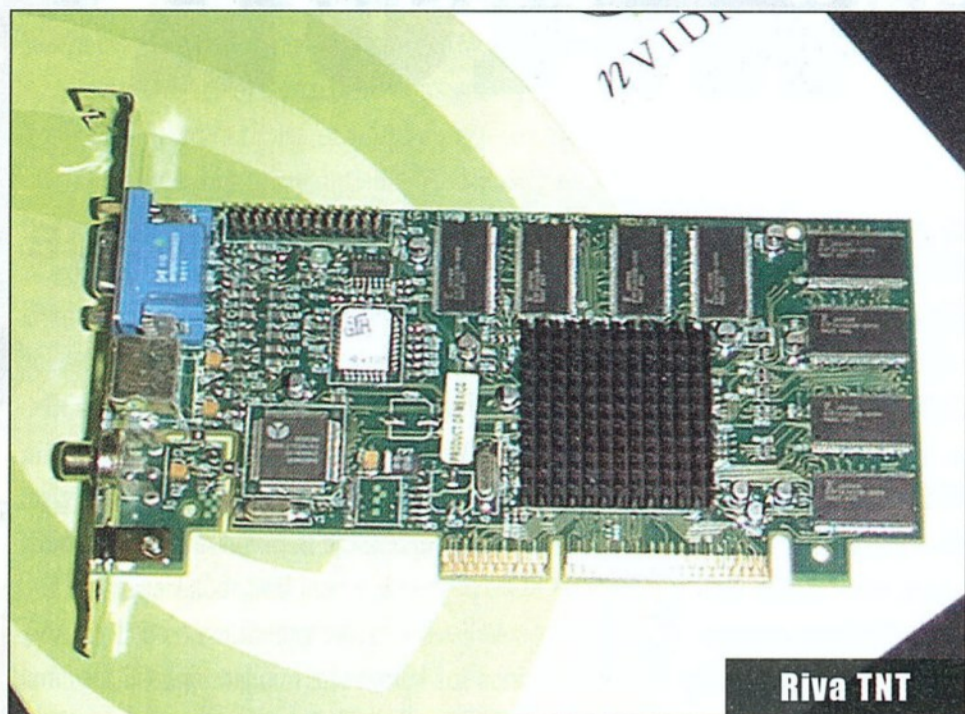
kiegészítő kártya kivitel. Ami ígéretessé teheti, az a beigért alacsony ára. Nos, meglátjuk.

### 3Dfx Interactive

Az új üdvöske a Voodoo Banshee nevet viseli, és mint a rosszlelkű Voodoo Rush, ez is kombinált 2D/3D megoldás. Sejtésünk szerint ugyanazt a metódust kívánja követni vele a 3Dfx, mint a Rush esetében, azaz kisöcsnek szánják – most már a Voodoo2 mellé –, valószínűleg alacsonyabb áron. Éppen ezért megvannak az előnyei és a hátulütői egyaránt. Támogatja a Glide engine-t, ezért remekül fognak futni rajta az ilyen alapú játékok. Ugyan a 3D rész nagyban emlékeztet a Voodoo2-re, de azzal szemben ennek a chipnek egyetlen textúra egysége van, nem kettő. Ezért a multi texturing technológiát alkalmazó játékok – mint pl. a Quake 2, Unreal, illetve az összes olyan, amely ezek engine-jét használja –, lassabban fognak rajta futni, mint egy Voodoo2-n, hiszen amit



Savage 3D



Riva TNT

az egy nekifutásra képes elvégezni a dupla texture egység segítségével, ahhoz a Banshee-nek két nekiruszkodás kell. Ellenben nagyobb core frekvencián működik, mint a Voodoo2, tehát azok a játékok, amelyek nem multi texturing technológiát használnak, éppenséggel gyorsabbak lesznek, mint azon futtatva. Ami a memóriát illeti, 4-től 16MB-ig szerelhető fel SG, illetve SDRAM-mal. Készül majd PCI és AGP kivitelben is. Természetesen a neves gyártók már bejelentették a Banshee alapú kártyáikat.

## nVIDIA


Hogy az ECTS mennyire a sajtónak és a viszonteladók számára szóló kiállítás, mi sem példázza jobban, minthogy az nVIDIA nem állított ki külön standon, hanem a Microsoftnál volt egy szobájuk; belépés csak invitálásra. Ha valami nagyon ígéretes, akkor az a Riva TNT chip. Még az év elején olyan számokat ígértek, amitől mindenki el volt ájulva. Az akkor beígért 8 millió háromszög/sec. olyan szám, ami messze túlmutat bármelyik jelenlegi 3D-gyorsító teljesítményén. Sajnos az nVIDIA-nak tapasztalnia kellett, hogy a 7,5 millió tranzisztort tartalmazó lapka

125 MHz-en hajtva túlmelegszik – 0.35 mikronos technológia. Ezért ezt le kellett csökkenteni 90 MHz-re, amitől a teljesítmény is 6 millió háromszög/másodpercre szállt alá. Mindezek ellenére ez még mindig akkora teljesítmény, ami veszélyes lehet a Voodoo2-re nézve. Annál is inkább, mert a Voodoo2 maximális felbontása „csupán” 800x600, amitől fényévekre van a TNT

1600x1200-as, maxi felbontása. Nos, volt szerencsénk látni a SiN demót ebben a bődületesen nagy felbontásban, s kérésünkre az ismerős 640x480-ban is. A különbség mindkét esetben hihetetlenül nagy volt a TNT javára. A kép tűéles, sehol nem volt a Voodoo-ról ismerős, „ami távol van, az ködben úszik” effekt. Másrészt olyan új fényeket láttunk, amilyeneket addig Voodoo-n még soha.

## 3Dlabs

Ha a Riva TNT-re azt mondtuk, hogy ígéretes, akkor a Permedia 3 kétszeresen az. Ugyan nem láttunk belőle működő példányt, hiszen a chip még gyártás alatt van, de ami a technológiát illeti, csatasorba állítja a legtöbb olyan nagyágyút, amit a konkurens cégek is; 128 bites memória interface, 125 MHz core frekvencia, 16MB SG vagy SDRAM, 2x AGP, illetve 0.25

mikronos technológia. Sorolhatnám még a szebbnél-szebb technikai kifejezéseket, csak a lényeg nem derülne ki belőle, miszerint a 3Dlabsnál abban látják a jövőt, hogy a kombinált 2D/3D chipjük a legfontosabb műveleteket egyetlen nekifutásra végzi el. Már a Banshee esetében illendő lett volna „kicsomagolnom” a multi texturing fogalmát. Vegyük példának a Quake 2-t, mely két textúrát alkalmaz pixelenként. Az egyik a fény/környezet/visszatükröződés textúrája, míg a második a „valódi” textúra, mondjuk egy fal mintázata. Világos, hogyha mindkettőt egy időben képes kiszámolni a 3D kártyánk, akkor az 100%-kal gyorsabb, mintha külön-külön, egymás után számolná őket. Ha elterjednek az ilyen képességű kártyák, akkor a játékkészítők szebb, részletesebb, nagyobb méretű textúrákat alkalmazhatnak anélkül, hogy cserébe feláldozzák a sebességet. Emlékeztek még, hogy mi volt a Voodoo2 előnye a Banshee-vel szemben? Igen, a 2 textúra egység. Mindent megtesznek azért, hogy a Permedia 3 visszakapaszkodjon a „játékkártyák” piacára, ezért a chipbe integráltak 2 textúra olvasó, illetve 3 textúra előállító egységet. Lehetőségessé válik segítségével az, hogy pixelenként több textúrát alkalmazzanak úgy, hogy azt a 3D chip egyetlen menetben képes kiszámítani, ezzel nagyságrenddel megnövelve a frame rate-et. Ha majd kijön a kártya, akkor kiderül, hogy mit váltottak valóra belőle! 




Riva TNT chip

**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





# DVD Kitek

## MOZIGÉP A DOBOZBAN

Schuerue

A DVD fejlődéséről, különböző hazai vonatkozású történekekről már többször adtunk hírt. A vártnál kicsit lassabban, de biztosan beszivárgó, a CD-t felváltani hivatott eszköz már sok üzletben megvásárolható, éppen ezért körülnéztünk egy kicsit, hogy mit is jelentenek az árlisták szűkszavú sorai.

A DVD fogalma már a kezdeti lépésektől igen szorosan kapcsolódik a videózás új formájához, annak ellenére, hogy az csak egyik lehetséges felhasználási területe a nagykapacitású médiumnak. Nem véletlen, hogy sokakban a DVD mint a Digital Video Disc rövidítése él, pedig valójában a Digital Versatile Disc szavakból képződik. A jó minőségű kép és hang akár házimozis rendszer alapjai is lehet, erre a célra az asztali berendezések mellett a számítógépbe épített meghajtók és MPEG dekóderek többsége is kínál lehetőséget. Az olcsóbb ár (abban az esetben, ha már meglévő számítógépbe csak mint bővítést kell megvenni) és a többirányú felhasználhatóság mindenképpen az utóbbiak mellett szól, de nem árt gondolni a kezelhetőség és csatlakoztatás buktatóira. Az általunk tüzetesebben megvizsgált darabok mindegyike alkalmas ilyen irányú felhasználásra is, pedig megvalósításuk, szolgáltatásaik különbözőek.

gépbe épített meghajtók és MPEG dekóderek többsége is kínál lehetőséget. Az olcsóbb ár (abban az esetben, ha már meglévő számítógépbe csak mint bővítést kell megvenni) és a többirányú felhasználhatóság mindenképpen az utóbbiak mellett szól, de nem árt gondolni a kezelhetőség és csatlakoztatás buktatóira. Az általunk tüzetesebben megvizsgált darabok mindegyike alkalmas ilyen irányú felhasználásra is, pedig megvalósításuk, szolgáltatásaik különbözőek.

### A DVD

A szabvány megalkotása a legnagyobb elektronikai cégek összefogásából született meg. Lényege, hogy nemcsak jóval nagyobb sűrűséggel kerülnek az adatok a lemezre, mint a CD-k esetében, de több rétegben is. Az olvasóegységek lézerfeje az első rétegen, annak speciális kialakítása és anyaga miatt, képes átlátni. Egy-egy réteg adattároló kapacitása 4,7 GB közelében van, s mintha ez nem lenne elég, a szabvány még további lehetőséget is engedélyez a kapacitás növelésére: a lemezek akár kétoldalasak is lehetnek, így a maximális tárolható adatmennyiség kb. 17GB.

A félelmetes adatmennyiség már a kezdetekkor felkeltette a filmipar érdeklődését, mert elfér rajta az a töménytelen adatmennyiség, ami az igazi élményhez szükséges, széles látószögű képével és térbeli hangzásával együtt. A digitális technika további előnye (a filmforgalmazók szempontjából), hogy kis ráfordítással igen nehezen feltörhető másolásvédelmet lehet alkotni. A DVD-Video messze túllép a hagyományos videózás keretein. A nézők szempontjából talán a legfontosabb, hogy a szabvány lehetőséget ad 8 szinkronnyelv és további 32 feliratsatorna használatára, és ezek akár lejátszás közben is változtathatók. Az első lemezek természetesen ez messze nem került kihasználásra, és a magyar is elég mostoha helyzetben van támogatottsági szempontból, de sokasodnak a biztató jelek. A másik érdekesség az interaktivitás: az egyszerre több kameraállásból felvett képek közül a nézőre hagyható az ideális nézet kiválasztása, de lehet elágazó cselekményű történetet alkotni, ahol a fordulópontokon a néző határozza meg a történet további alakulását.

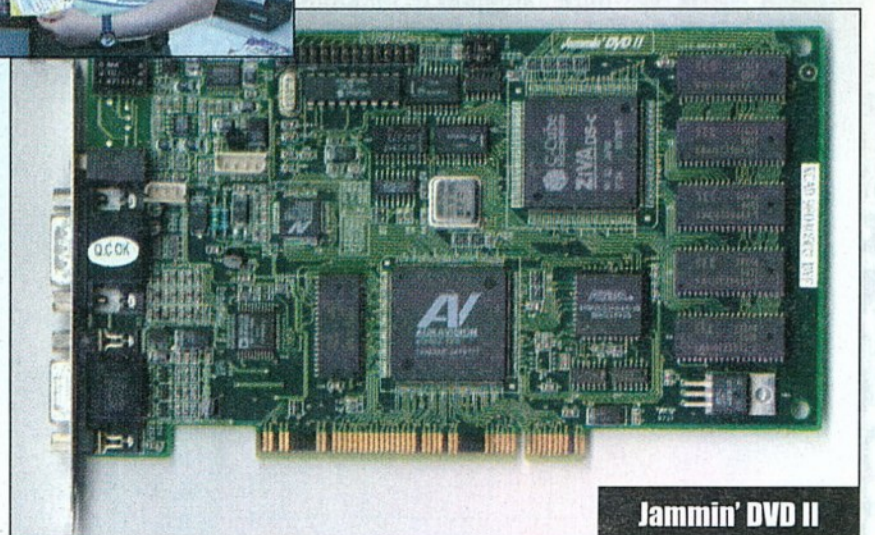
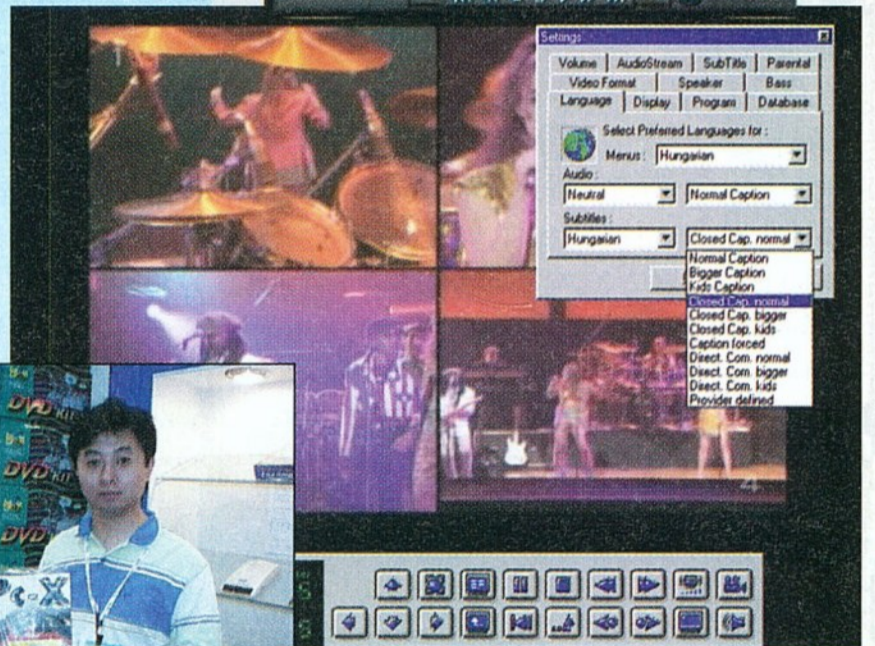
Annak ellenére, hogy a technika még csak elterjedőben van, máris számtalan film (a csúcs-moziktól az úti és koncertfilmeket át a pornóig, minden műfaj) kapható DVD-n. A filmek MPEG II kódolással vannak tárolva a lemezeken, ez nemcsak jobb tömörítést tesz lehetővé, mint a régebbi verzió, de megengedi azt is, hogy sokféle tömörítési arány közül válasszon a készítő. Ugyancsak emiatt előfordulhat azonban az, hogy nem minden film lesz tökéletes – a gondatlan tömörítés, ha nem veszik figyelembe a képanyag sajátosságait, zajos képviszadást eredményez, függetlenül a lejátszó berendezéstől.

A visszafordításnál (magyarul lejátszásnál) is rengeteg számítás elvégzésére van szükség, erre önmagukban csak a jelenlegi csúcskategóriába eső számítógépek képesek, a software-es lejátszók követelményszintje általában 300-asnál nagyobb Pentium II processzort ír elő. A kimondottan erre a feladatra tervezett processzorok viszont sokkal könnyebben megbirkóznak ezzel a feladattal, jóval szerényebb hardware környezetben is. A DVD kitek a lemezeket olvasni képes meghajtókból és ilyen MPEG II dekóderkártyákból álló csomagok. Többségük a szerényebb igény mellett egy másik elvitathatatlan erénnyel is rendelkezik: megfelelő erősítőre kötve AC-3 hangviszadásra is képesek, így valóban házimozis rendszer alapjai lehetnek. Természetesen a DVD videókat nemcsak számítógépben lehet lejátszani, már nálunk is lehet találkozni asztali lejátszókkal, amik kb. olyan rokonságban állnak gépbe kerülő testvéreikkel, mint az asztali CD játzók a CD-ROM-okkal.

### Jammin' DVD II

A csomag két legfontosabb alkotóeleme a Toshiba SD-M1102 DVD-ROM és a Jammin' kártya, a szükséges kábelek és a meghajtóprogram mellett azonban még egy távirányító és érzékelője is előbukkant a dobozból. A DVD-ROM beszerelése nem különbözik egy IDE CD-ROM-étól, és lévén második generációs modell, működésében sincs sok különbség, minden főbb CD formátumot lekezel, köztük a CD-R-t is, ami az első meghajtókban nem volt olvasható (a probléma az eltérő lézer típusban keresendő, a DVD külső rétegének „átvilágítására” alkalmas hullámhosszúságú fényből a CD-R lemezek felületéről nem verődött vissza elegendő az adatok leolvasásához). A DVD-ROM-ok egyenértékűek egy 20-szoros sebességű CD-meghajtóval – igaz, esetenként egy leheletnyivel tovább tart, míg a behelyezett lemez elérhető lesz.

A kártya beszerelése sem ördögösség, egy szabad PCI foglatba kell betolni, és loopback kábelét a VGA



Jammin' DVD II

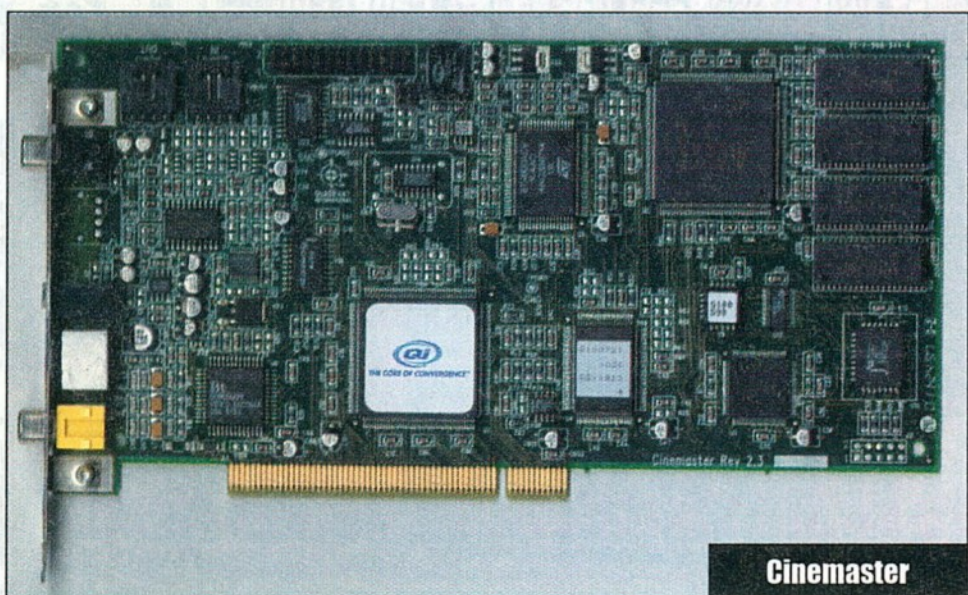
kártya csatlakozójára kötni, így a monitor a kártyáról kapja a továbbiakban a vezérlést. A megoldás előnye, hogy a VGA kártya típusa és tulajdonságai lényegtelenek a lejátszott kép szempontjából. Annak ellenére, hogy a loopback csatlakozós eszközök (pl. Voodoo 3Dfx) csak teljes képernyős üzemmódban képesek működni, a Jammin' lehetőséget ad ablakban való filmnézésre. Ezt úgy éri el, hogy a videokártya által kirakott üres ablakba ülteti be saját képét. A kártya a monitor mellett TV-nek is tud képet adni, kompozit és S-video, illetve a hagyományos sztereó hangkimenet mellett digitális S/PDIF csatlakozóval is felszerelték.

Lejátszó programjánál meg kell különböztetni a Win'95 és 98-as verziót, mivel nem érvényesül a lefelé kompatibilitás szabálya. Használata nem bonyolultabb, mint egy video kezelése, maga a felület is ilyen készülék formáz. A három különböző bonyolultságú felület közül könnyen ki lehet választani az éppen szükségeset. Teljes képernyős módnál pedig egy minimalizált méretű kezelőcsík áll rendelkezésre a legalapvetőbb funkciókkal. Minden DVD-video funkció kezelésére fel van készítve a program, a nyelv és feliratválasztásra, a menü lekérésére és a nézőpontok állítására, de természetesen a szülői kódokat is használhatjuk. Ez utóbbi a képaránnyal és a hangformátummal együtt egy menüből szabályozható, bár a másik két funkció kapcsolója külön is helyet kapott. A képarányt automatikusan a lemez kínálta maximumban jeleníti meg, de ez a funkciója megkerülhető, ha esetleg a TV-re kötve ez gondot okozna (bár ez a veszély csak régebbi típusú készüléknél fenyeget). A területi kódot a telepítéskor kell a software-nek megadni, így lehetőséget kínál annak megváltoztatására, de ezt maximum hatszor teheti meg a felhasználó. A távirányító érzékelőjét közvetlenül a kártya, pontosabban a loopback mellett fityegő csatlakozók egyikére kell kötni, igen hosszú madzagjának és ragasztóval kiegészített talpának köszönhetően pedig könnyen rögzíthető akár a számítógéptől távol is. Segítségével minden funkciója vezérelhető a software-nek, vagyis mozizás közben nem kell a gép mellett szorongani, el lehet nyúlni kedvenc fotelünkben. A teszt példányt az Ecobittól kaptuk (Tel.: 351-3078), ára 71,992 Ft + ÁFA.

#### Cinemaster Kitek

Érdekes módon a Cinemaster kártyájára épül mind a Pixel Multimédia, mint a SVED Rt. által tesztesre adott kit. Különbség csak a hozzá adott ROM típusában van, a Pixel féle, ami szokatlan módon külön tételekként is megvásárolható, a Hitachi GD-2000 drive-ot tartalmazza, ami egy második generációs meghajtó, jellemzői azonosak az előbbi Toshiba-val. A Sved készlete viszont egy elsőgenerációs ROM-ot, a Toshiba SD-M1002 modelljét tartalmazza. Bekötésében ez sem különbözik a CD-ROM-okétól, de annak minden funkcióját nem tudja átvenni, az említett lézerti probléma miatt. A kit ára azonban figyelemre méltó, és a négy IDE csatornán azért lehet helyet szorítani a CD és DVD ROM-nak egyszerre.

Mindkét készletben azonos a kártya (Cinemaster 2.3-as) típusa, ami egy Quadrant PCI MPEG dekóder. Annak ellenére, hogy néhány VGA kártyatípushoz hozzá lehet kapcsolni feature connectoron keresztül is, valójában nem igényel átkötést (kábel nem is adnak hozzá), mivel a képet a DirectX felületen adja



Cinemaster

**MÁR MOST  
ZÁRD MAGADRA A  
SZÁMTECH TEREM AJTAJÁT**

**MÁR MOST  
VÁGD EL A HÚGOD SZOBÁJÁ-  
BAN A TELEFONDRÓTOT**

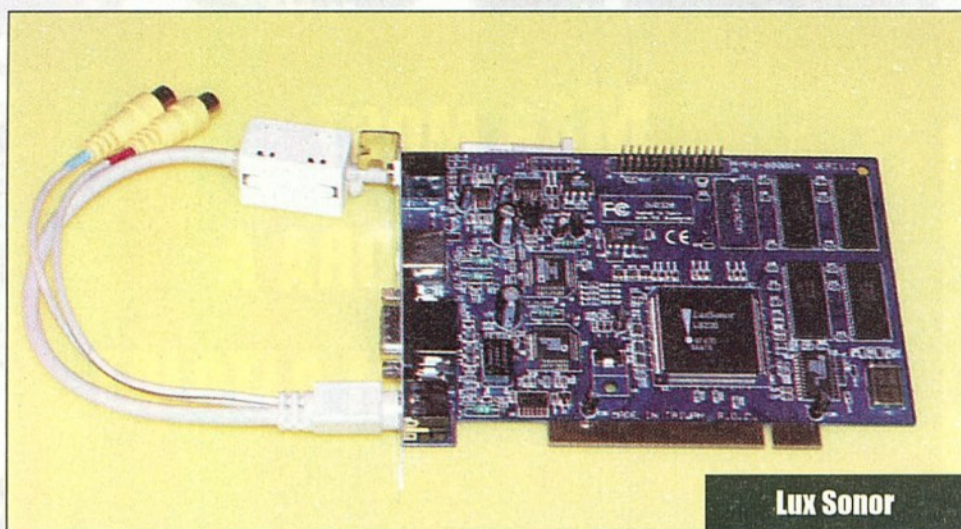
**MOST MÁR  
NE CSINÁLJ MAGADNAK  
MÁS PROGRAMOT**

**OKTÓBER 12-ÉN**

**INDUL AZ INTERNETEN A**

**PC-X GAMEZ**

**WWW.PCX.HU**



Lux Sonor

át a kártyának. Ennek az egyszerű bekötés mellett vitathatatlan előnye a képlopás lehetősége. A VGA kártyán keresztüli kommunikáció ellenére szép számmal akadnak rajta csatlakozók, a hangkimenet mellett – ebből a kártya beültetési oldalán is van egy, ami belső vonali bemenettel felszerelt hangkártya esetén csökkenti a gép mögötti kábelpagettit – kompozit és S-video kimenet, valamint digitális hangkimenet sorakozik rajta. A képet szabadon méretezhető ablakban és teljes képernyős formában meg tudja jeleníteni.

A mellékelt software letisztult kezelőfelületeket kínál, a lehetséges négy közül könnyen kiválasztható a szükséges. Az összes funkció lekezelése mellett többek között kínál egy hang és felirat előválasztási lehetőséget is, amennyiben az általunk meghatározott nyelv(ek)en van hangcsatorna vagy felirat a lemezen, azzal fogja elindítani a lejátszást. A képformátum beállításánál lehetőség van mind a 16:9 képarány, mind a két 4:3-as formátum (kötött és pásztázó) kiválasztására, az előbbinél természetesen még teljes képernyős módban is vannak „alsó és felső fekete csík”-ok. A teszt példányokat a Sved Rt.-től (Tel.: 222-0133, a kit ára 42,900 Ft + ÁFA), illetve a Pixel Multimédiától kaptuk (Tel.: 266-6059, a kit ára 77,800 Ft + ÁFA).


#### LUX Sonor

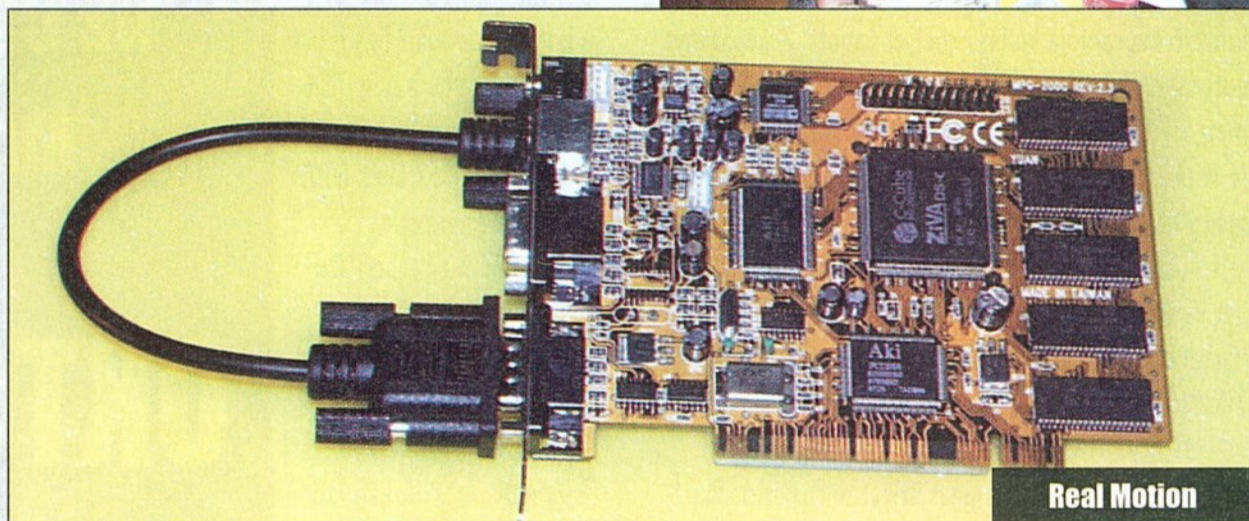
A kártya kettős rendszerű, belső kábelével néhány VGA kártyatípussal tud együttműködni, ekkor mind ablakban, mind teljes képernyőn mehet a mozi. A támogatott típusok: Cirrus Logic CL5446, 5480, 5465; S3 Trio 64V2,

Virge DX; ATI Rage II, Rage II+, Rage Pro; Trident 975; nVidia Riva 128. Egyéb típusokkal csak külső loopbackon keresztül, teljes képernyőn működik. Ennek bekötésére akkor is szükség van, ha nem S-video, hanem kompozit csatlakozón keresztül adjuk át a TV-nek a jelet, valamint a digitális hangkimenet is a loopback kábel függeléké. Lejátszó software hibátlanul bánik el a nézőpontváltós, kiegészítő videó anyagokkal, vagy egyéb információt tartalmazó lemezekkel, és eleget tesz a szabvány támasztotta lehetőségeknek (nyelv, felirat, nézetváltás, szülői kód, stb.). A képformátuma azonban rögzített 4:3, a szélesvásznú filmek többletterét lecsípi.

#### Real Motion

Csak külső loopback kábelrel kapcsolható a VGA-ra, erre került az S-video kimenet is. Az analóg hangkimenet jumperrel választhatóan lehet erősített vagy vonali, de digitális erősítő csatlakoztatására nem kínál lehetőséget. Lejátszó programja csak teljes képernyős üzemmódban működik, a képet a film által kínált lehetőséghez igazítja, kézi állításra azonban nem kínál módot. A felirat és a nyelv megadása egy, a lehetséges választék áttekintését segítő ablakban oldható meg.

Utóbbi két kártya egyenesen távol-keletről, egy barátságos tajvani kereskedőtől származik; árról, illetve hazai forgalmazóról nem tudunk beszámolni. 



Real Motion

**Ha netán unná a sulit, találkozzunk utána a**

# PC-X Clubban!

**10 darab 3Dfx-es gépen játszatsz hálózatban!  
Minden PC-X előfizető számára  
ingyenes a klubtagság!**

**Hétköznap 14-20, szombaton 10-20 óra között várunk. Bocs, hétfőn zárva.**











# Az új HP 2000 Series színes nyomtatói. Néhány sebességi rekord megint megdőlt...



Igaz, ezúttal nem a sivatagban, hanem az íróasztalon.

Percenként négy színes, teljesen telített oldal – ezzel a teljesítménnyel a HP 2000C és 2500C modelljei nagy valószínűséggel a világ leggyorsabb asztali nyomtatóinak számítanak. Hogy mi teszi őket azzá? A HP egyedülálló megoldása: a Modular Ink Delivery rendszer.

Először is a négy nyomtatófej mindegyikét közel 2 cm szélesre terveztük, azaz jóval szélesebbre, mint amekkora fejjel más tintasugaras nyomtatók rendelkeznek. Aztán minden egyes nyomtatófejet annyi fúvókával láttunk el, amennyi néhány más tintasugaras nyomtatóban összesen lenni szokott (egészen pontosan 304 darabbal, amelyeken keresztül egyetlen nyomtatófej másodpercenként 3 648 000 tinta-cseppet tud célba juttatni). Mindezek eredményeképpen született meg egy olyan nyomtató, amely imponáló, 2 cm-es sávban képes nyomtatni a nyomtatófej egyetlen mozdulatával – azaz ötször gyorsabban, mint az eladási listák korábbi csúcstartója\*. Persze a sebességnek általában ára van, de a mi esetünkben a fenntartási költségek is alacsonyabbak.



A HP 2000 Series gépeiben mind a hosszabb életű tintapatronok, mind a nyomtatófejek külön-külön cserélhetőek. Vagyis ha egy tintapatron kifogyna, Önnek csak ezt az egy egységet kell kicserélnie, és nem a teljes színpalettát.

Ha ehhez hozzászámítja még az eddignél jóval hosszabb élettartamú nyomtatófejeket is, akkor kiderül, hogy egy olyan nyomtatóval dolgozhat, amely hozzávetőlegesen 24 000 színes oldal kinyomtatására képes (ez körülbelül 5 évet jelent egy átlagos felhasználó esetében) – anélkül, hogy bármilyen egység cseréjére kellene gondolnia. Ám ha valamit mégis cserélni kell, a HP 2000 Series elég intelligens ahhoz, hogy erre fel is hívja az Ön figyelmét: a beépített Smart Printing Technology nyomtatófejekbe és tintapatronokba illesztett okos chipjei révén folyamatosan ellenőrzi a nyomtató teljesítményét.

Mindez együtt egy olyan nyomtatót nyújt Önnek, amely az egyik leggyorsabb a világon és amelynek a működtetése is gazdaságos. Amit más sebességi csúcstartókról ugye, nemigen mondhatunk el.

 **HEWLETT  
PACKARD**  
Expanding Possibilities

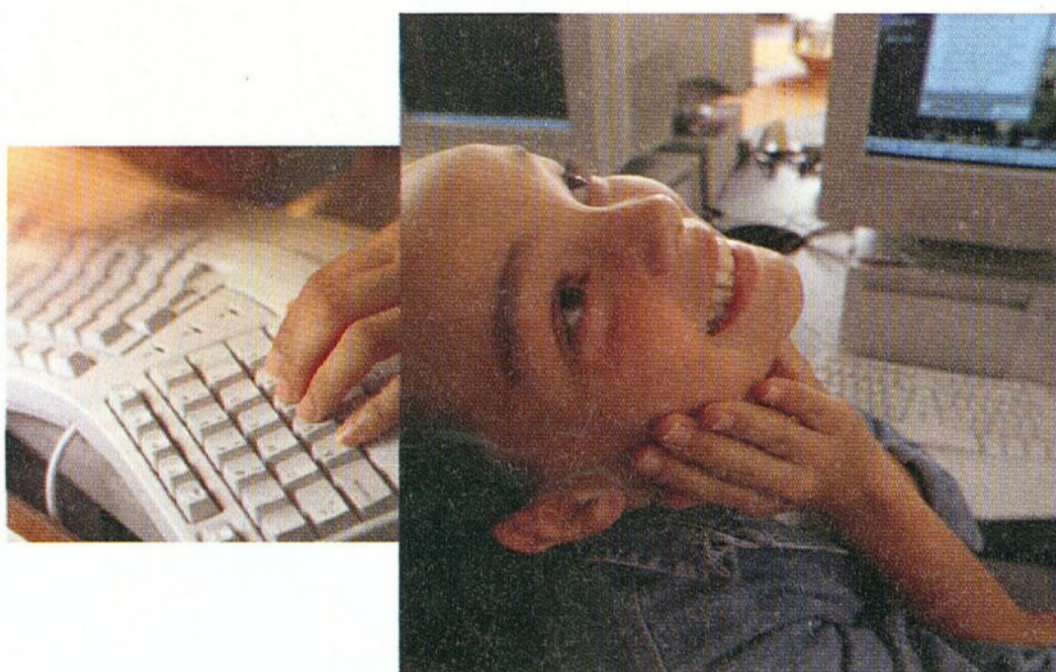
HP 2000C (5 felhasználóig javasolt). Kapható HP 2000CN változatban is, Jet Direct külső nyomtatószerrel és plusz papírtálcával.  
HP 2500C (12 felhasználóig javasolt), második papírtálcával és A3-as nyomtatási képességgel. Kapható HP 2500CM változatban is, Postscript és MIO hálózati kiegészítéssel (1999 márciusától).

\*HP DeskJet 690C.

Ha több információt szeretne a HP termékeiről, kérjük, látogasson el web oldalunkra a <http://www.hp.hu> címen. HP Hot-Line: 343-0310



Microsoft®  
**Windows 98**



# Könnyű nekik.

Mert az új, magyar nyelvű

**Windows 98** nem csak könnyen telepíthető, de emellett, hogy felismeri a lapotvasót, képes a merevlemez karbantartására, és az Internetre is 100%-osan felkészült. A **Windows 98** „karbantartó varázsló” időzítve végzi el Ön helyett a rutinkarbantartási feladatokat. Miért ne lehetne komoly munkát, bonyo-

lult feladatokat könnyedén elvégezni? Használjon Ön is olyan korszerű operációs rendszert, amely kiemelkedő hardvertámogatásával karnyújtásnyi közelségbe hozza azokat az eszközöket, amelyek Önt az információkezelésben segítik.

**Új, magyar nyelvű Windows 98. Többszörös megbízhatóság, egyszerűbb kezelhetőség, jobb hardverkihasználás – a jobbat könnyű megszokni.**



<http://www.microsoft.com/hun>

**Microsoft®**

Bővebb információért hívja a 2-MSINFO (267 4636) telefonszámot.



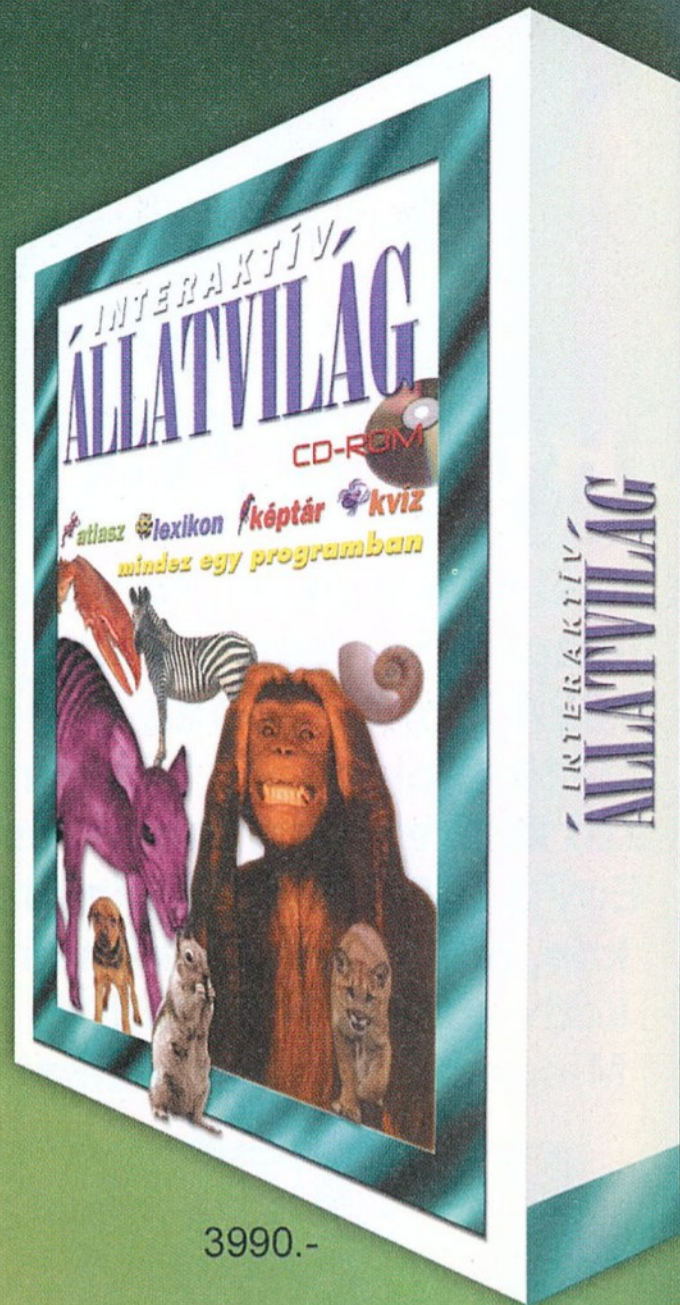




ÚJ!

# INTERAKTÍV, ALLATVILÁG

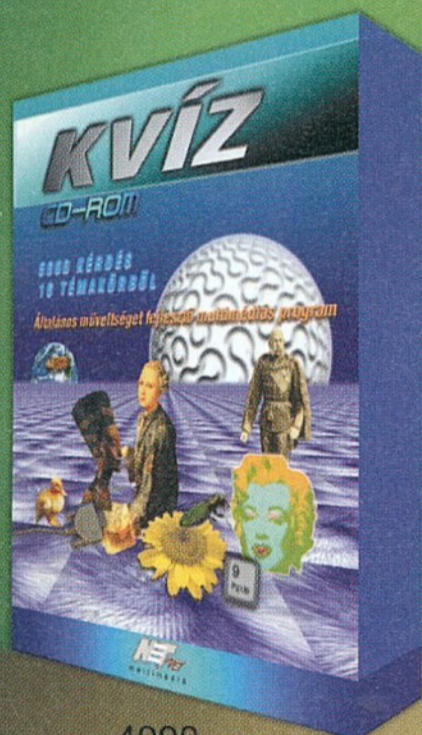
A program több mint 200 állatot mutat be különféle játékos módokon. A hagyományos képes lexikon mellett megtalálható az élőhely (föld-részek) szerinti keresés (ATLASZ); a bemutatott állatokra vonatkozó képes ellenőrző kérdések (KVÍZ); és az állatfotókat bemutató képshow. Kiadványunkat általános iskolás gyermekeknek ajánljuk.



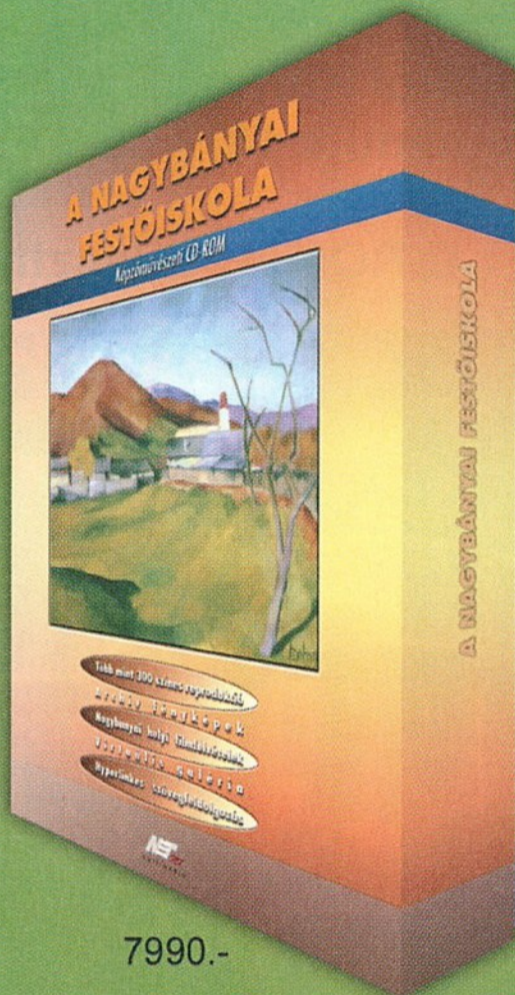
3990.-

## KVÍZ

5000 KÉRDÉS 10 TÉMAKÖRBŐL



4990.-



7990.-

## A NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLA

Képzőművészeti CD-ROM



2990.-



7790.-



2990.-



5790.-



Kizárólagos forgalmazó:



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

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK

# Virtual World CD-ROM Software

## ÓRIÁSI AKCIÓK A MAMMUTBAN

Óriási választékkal, folyamatos akciókkal és mindig a legjobb árakkal várunk Budapest szívében, a Mammut bevásárlóközpontban, a Moszkva téren!

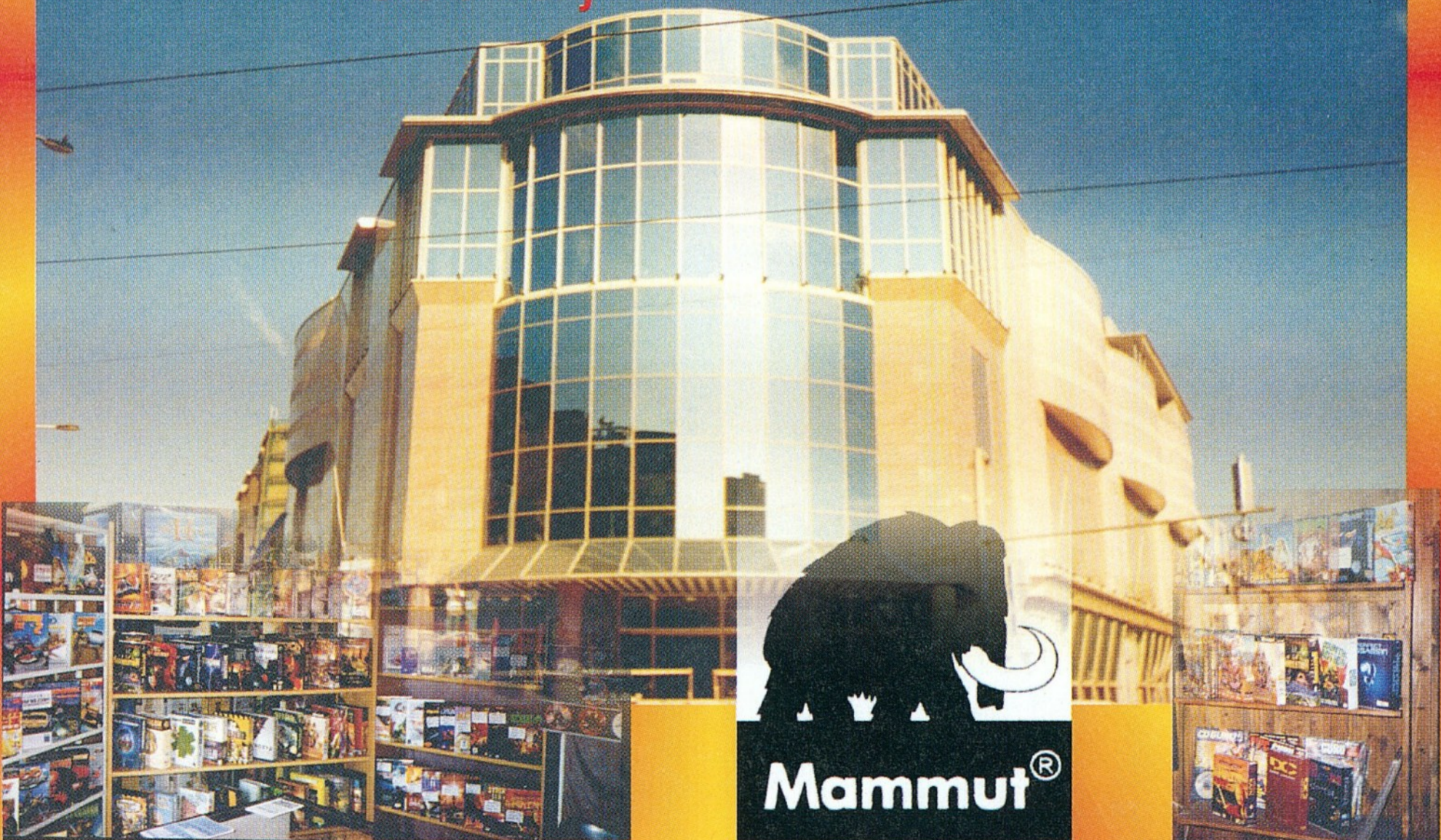
( 1024 Bp. Lövőház u 2-6 II.emelet tel.:345-8141 )

Sőt, 1998 október 31-ig minden látogatónk a következő kedvezményekben részesül:

- Egy 3.000 Ft értékű Mammut Vásárlói Kártyát kap, mely minden alkalommal minimum 10%-os kedvezményt biztosít.
- Minden vásárlás mellé ajándék CD-ROM-ot választhat.

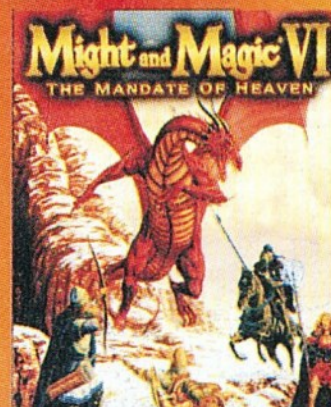


Vásárolj mindig a legjobb árakon!  
Vásárolj a Mammutban!



...Mylord, leszen itt egy fantasztikus kedvezmény ...

**MIGHT & MAGIC VI**  
**6.199 FT.**



...csak ezen hirdetés felmutatójának az ő kezéig amíg az királyi készletek az Űr kegyelméből végez nem valának.

# Virtual World

## CD-ROM Software

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880	M.A.X. 2	9880
3D Ultra Pinball 3	5880	Mechcommander	11880
3 Millennium	3880	Monkey Island 3	9880
688i Hunter-Killer	9880	Monthly Python	9880
Actua Soccer 2	3880	Motorhead	9880
Albion	3880	Nightmare Creat.	9880
Archimedean Dyn.	3880	Nuclear Strike	1880
Armored Fist 2	4880	Oddworld	9880
Balance of Power	2880	Outlaws	9880
Battlespire	6880	Panzer Commander	9880
Battlezone	8880	Panzer General 2	9880
Bicycle Classics	1480	Phantasmagoria	5880
Black Dahlia	9880	Pocahontas	9880
Blade Runner	5880	POD	7880
Blood Omen	1880	Postal	9880
Broken Sword 2	9880	Pro Pilot	9880
C&C-Sole Survivor	9880	Quake	4880
C&C WIN 95	9880	Quake Miss. P. I.	4880
Carma Level Pack	4880	Quake Miss. P. II.	4880
Carma Splat Pack	3880	RA - Aftermath	5880
Carmageddon	5880	RA - Counterstrike	4880
Capitalism Plus	3.880	Rally Bajnokság	1990
Championship M	7880	Realms of the H.	7880
Comanche 3	9880	Rebel Assault 2	5880
Conflict Freespace	9880	Rebellion	9880
Croc	9880	Red Baron 2	3880
Dark Colony	1880	Redneck Rampage	7880
Dark Earth	5880	Redneck 2.	9880
Dark Omen	5880	Sabre Ace	3880
Deathtrap Dungeon	9880	Scorched Planet	990
Darklight C Class.	2880	Screamer Rally	9880
Diablo	9880	Sega Rally	8880
Diablo - Hellfire	6880	Settlers 2 Gold Ed.	9880
Die by the Sword	9880	Seven Kingdoms	9880
Die Hard Trilogy	8880	Shadow Warrior	9880
Dreams to Reality	4880	Shivers 2	8880
DUNE 2000	8880	Sid's Gettysburg	3880
Dungeon Keeper	5880	Silent Thunder	7880
Dominion	9880	Sim Park	9880
Earth 2140	5880	Soldiers at War	9880
Egypt 1156 BC	11880	Ski Racing	9880
F22 ADF	9880	Steel Panthers 3	9880
Fallout	9880	Streets of Sim C.	2880
Flight Simulator'98	12880	SWAT 2	9880
Flight Unlimited 2	9880	Team Apache	9880
Final Fantasy VII	9880	Test Drive 4	5880
Formula 1 GP 2	5880	Test Drive Off R.	9880
Galapagos	2880	Tex Murphy-Overs.	9880
G-Police	9880	TOCA Touring Car	9880
Grand Theft Auto	9880	Tomb Raider 2	6880
Heavy Gear	9880	Tone Rebellion	3880
Heart of Darkness	9880	Total Annihilation	9880
Hexplode	9880	Turok	5880
Hupikék Törpikék 2	6880	UBIK	6880
Ignition	2880	Ultimate Socc. Man.	9880
Imperialism	9880	Uprising	9880
Incubation	2880	WC - Prophecy	5880
Interstate '76	4880	Wipeout 2097	9880
Jack Orlando	4880	World Cup' 98	6880
JANE's F 15	5880	Worms 2	4880
Jazz Jackrabbit 2	4880	X Files UA !!!!!	4880
Jedi Knight (DF 2)	9880	X-Files the Game	9880
Jedi Knight (MotS)	2880	Xenocracy	9880
JP 3-Legacy of T.	4880	Zork- Grand Inq.	9880
KKND Classic	2880		
Lion King	9880		
Longbow 2	9880		
Lords of Magic	9880		
Lula	9880		
Magic the G.	6990		

A pirossal jelzett árak  
Okt. 31-ig, ill a készletek  
Erejéig érvényesek !!

Árunk az Áfá-t tartalmazzák, és  
A beszerzés függvényében  
Változhatnak.

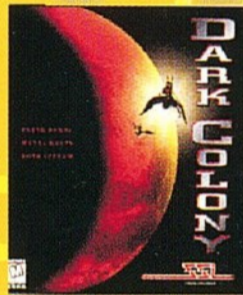
**1 Alfa CD Center**  
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet  
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

**2 Újlaki Üzletház**  
1036. Bp. Bécsi út 34-36.  
Tel.: 250-5200 /122

**3 Újpesti Centrum**  
1041. Bp. István u. 10.  
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

**4 Átrium Mozi**  
1024. Bp. Margit krt. 55.  
Tel.: 316-0186

## ! AKCIÓ !



Dark Colony

~~11.880~~ **1.880**



Final Fantasy VII

~~11.880~~ **9.880**



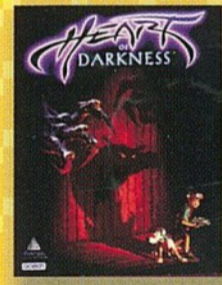
Bicycle Classics

~~9.990~~ **1480**



Might & Magic VI

~~11.880~~ **6990**



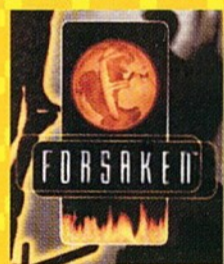
Heart of  
Darkness

~~12.990~~ **9880**



Dune 2000

~~9.990~~ **1480**



Forsaken

~~9.990~~ **4880**



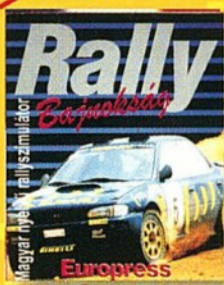
Blood Omen

~~9.990~~ **1880**



Dune 2000

~~9.990~~ **8880**



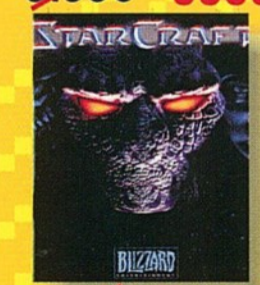
Rally Bajnokság

~~5.990~~ **1990**



3D Lakástervező

~~7.990~~ **4990**



Starcraft

~~9.990~~ **6880**

### Továbbra is Klubtagsági Akció

Ha 1998.10.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében,  
akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

- 1 Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
- 2 Bármilyen járákot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
- 3 Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
- 4 A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
- 5 Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.



Név: .....

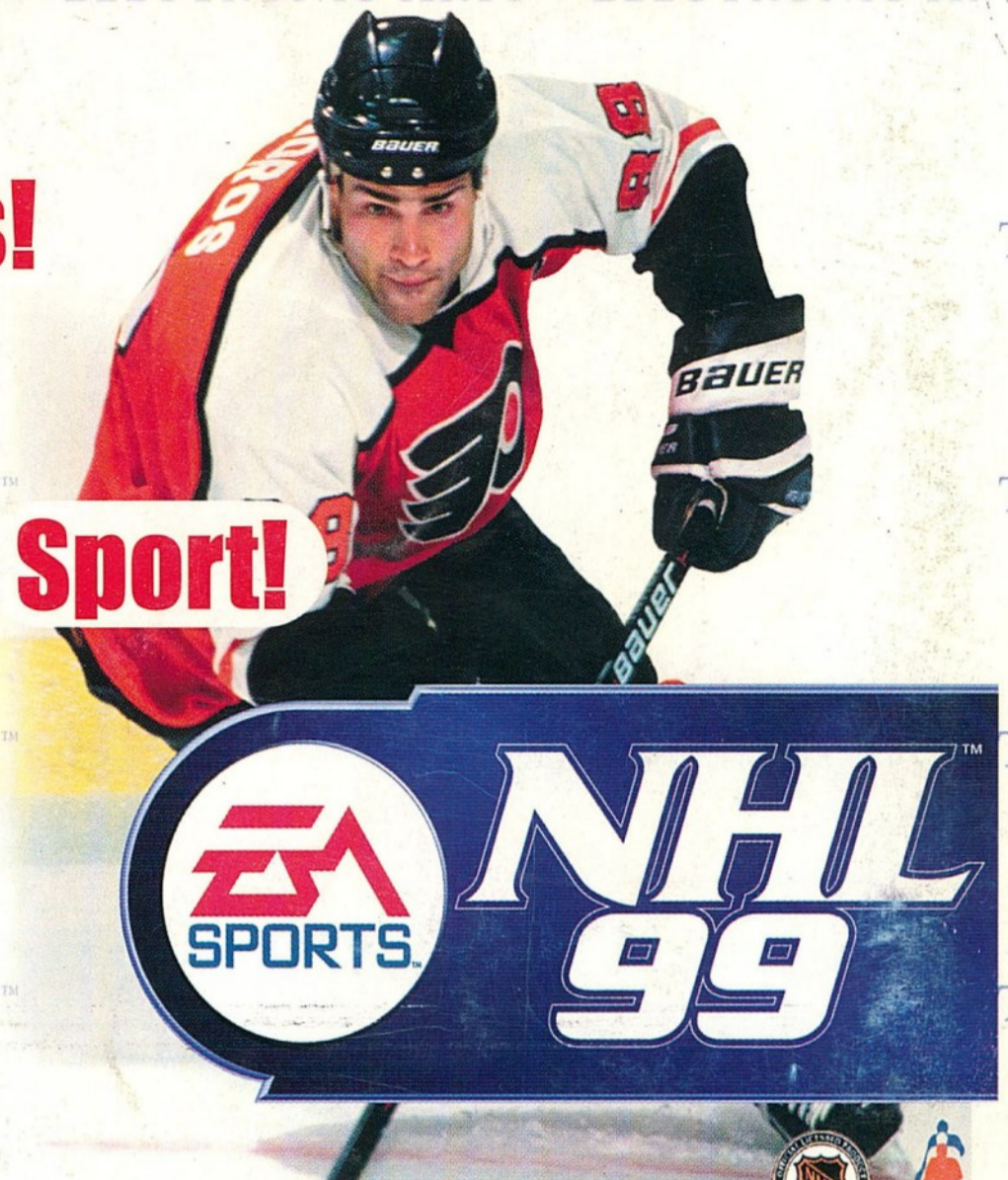
Cím: .....

Kérd legfrissebb árlistánkat telefonon, vagy levélben

Látogasd meg az Electronic Arts™ standját a Compair-en!



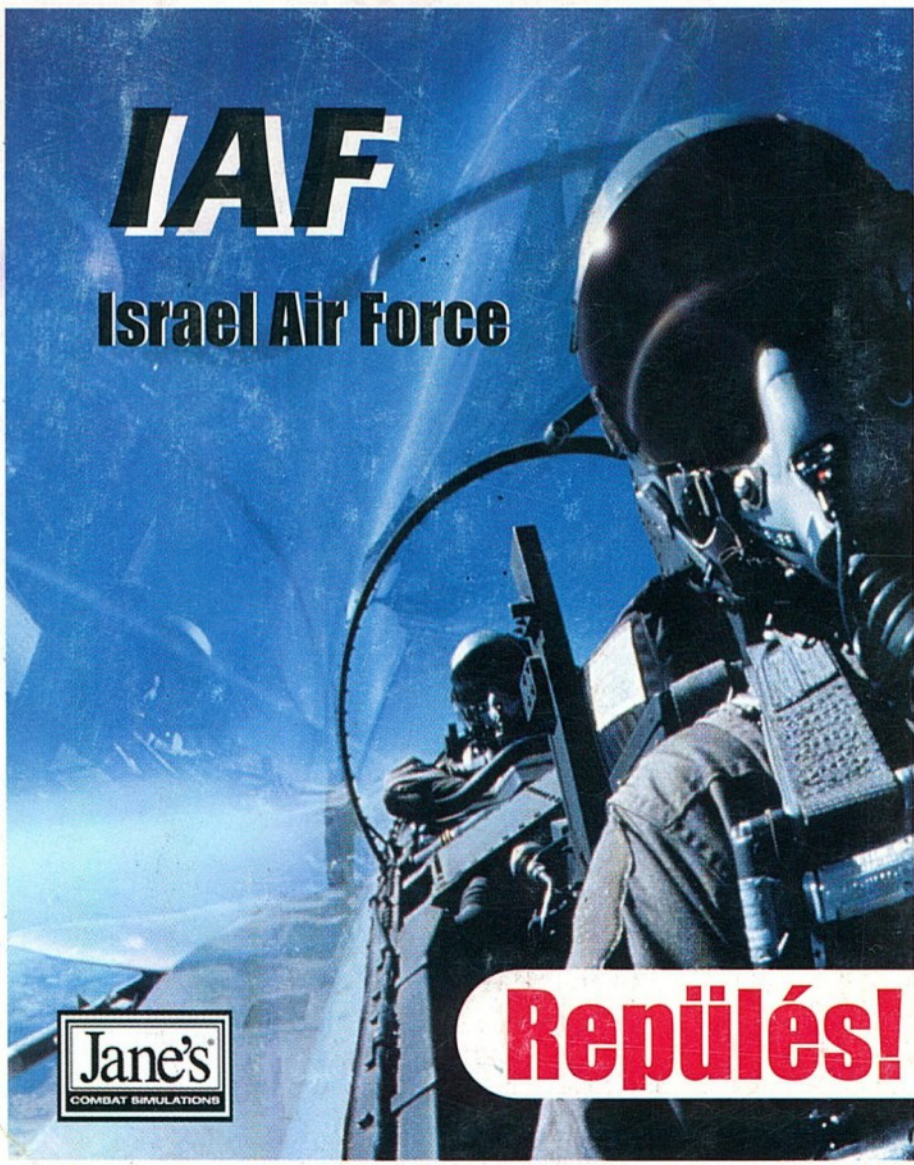
**Száguldás!**



**Sport!**



...és ez mind Electronic Arts™ játékok!



**IAF**  
Israel Air Force

**Repülés!**



**DUNE**  
2000

**Stratégia!**

Próbáld ki az Electronic Arts™ játékokat!



Kiemelt forgalmazók: EcoBIT Multimédia 1077 Budapest, Wesselényi u.25. Tel.: 351-3078 EcoBIT Multimédia Pólus Center, Market Street 281 Tel.: 419 4175 CD Galaxis 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u.8. Tel.: 361 4061 Virtual World Alfa CD-Center 1148 Budapest, Őrs Vezér tér 23. Tel.: 222-2350 Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Budapest, Bécsi út 34. Tel.: 250-5200 Virtual World Átrium Mozi 1024 Budapest, Margit krt. 56. Tel.: 316- 0186 Virtual World Újpesti Centrum 1041 Budapest, István u.10. Tel.: 369-5155 Virtual World Mamut Üzletház 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. 345- 8141 BASE Szoftver Diszkont 1072 Budapest, Dob u.45. Tel.: 351 8395 Media Markt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel.: 347-1650 Automex Kft. 1072 Budapest, Rákóczi út 4. 351-5015 Automex 1077 Budapest, Wesselényi u.21 Tel.: 461-5700 CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel.: 23/515-582 CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omsz park 1. Tel.: 26/541-583 FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Budapest, Váci út 178. Tel.: 465-1105 FOTEX Records 1052 Budapest, Szervita tér 2. Tel.: 318-3395 FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u.8. Tel.: 62/481-835 FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel.: 52/428 027 FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel.: 88/427-489 576 Kbyte Shop 1137 Budapest, Pozsonyi u.14. Tel.: 359-0576 576 Kbyte Shop Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419- 4117 576 Kbyte Shop 1024 Budapest, Lövőház u.2-6. (Mammut Üzletház) Tel.: 345- 8076 Juventus Team 1145 Budapest, Róna u.161. Tel.: 221-5453