

32x CD-olvasók és névtelen 3D kártyák tesztje



A CD-ROM  
MELLÉKLETEN:  
**NHL 99**  
**POPU**  
**LOUS 3**  
JÁTSZHATÓ DEMO

1998. NOVEMBER

MAGYAR

PC

XX

# WWII Fighters

Atomjó II. Világháborús szimulátor  
7 repgép légi harcászati gyorsfalója

# Caesar III

Gazdálkodj rómaiként – mega-leírás 6 oldalon

# Knights & Merchants

A Settlers II vetélytársa

**A CD tartalmából:**

**Játszhatók:** Age of Empires: The Rise of Rome, Future Cop LAPD, NHL 99, Oddworld: Abe's Exodus, Populous: The Beginning, Powerslide, Shogo: Mobile Armor Division, Viper Racing, WWII Fighters és még sokan mások...

**Előzetesek:** MS Combat Flight Simulator, Uprising 2

**Mélyvíz:** Adobe Photoshop 5.0, Allaire HomeSite 4.0, Netscape Communicator 4.5, CuteFTP 2.6, WinAMP 2.03, WinZIP 7.0

**PC-K User:** Demo- és rendszerprogramozás, no meg sok más is!

**Demozóna:** Válogatás a Cache '98 party terméséből

1998. November

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



9 771218 358009



Half-Life, Ring, Riverworld, NBA'99 előzetes, NHL '99, QII Ground Zero, People's General, Urban Assault, Grand Prix Legends leírás, Nightlong, Knights and Merchants, Emergency, Caesar III végigjátszás

EcoBIT Multimédia Kft.  
Kis- és nagykereskedelmi  
üzlet:  
1077 Wesselényi u. 25.  
Tel.: 351-3078  
ecobit@mail.datanet.hu.

# ECO BIT Multimédia Kft

EcoBIT Multimédia Kft.  
Kiskereskedelmi üzlet:  
PÓLUS CENTER  
Market Street 381.  
Tel.: 419-4175  
MINDEN NAP!

**Folytatódnak fantasztikus akcióink!**  
**Ha ezzel a hirdetéssel a kezében teljesárú (nem akciós)**  
**játékprogramot vásárolsz, ajándék pólót adunk!**  
**Igényelj INGYENES törzsvásárlói kártyát üzletünkben!**  
**Postai megrendelésnél a csomagküldés költségét mi fizetjük!**

## ÚJDONSÁGAINK!

NHL 99	
Israeli Air Force (Jane's)	
Need for Speed 3	
Dune 2000	
War Games	
V 2000	
X-Files The Game	
X-Files The Game + U.Acces	
World of Combat 2000	
Lockheed F16 / Míg-29	
Street Fighter Alpha	
Fighter Pilot	
NBA 99	
FA Premier League Manager	
Carmageddon 2	

## KÖZELEG A KARÁCSONY!

Air Warrior 3	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
Battles of Hannibal	<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
Battles of Caesar	<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
Battles of Alexander	<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
IF22 Raptor v.5.	<del>11990,-</del>	helyett	5990,-
Liberation Day	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
Semper Fi	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
Seven Kingdoms	<del>11990,-</del>	helyett	4990,-

## AKCIÓINK!

Panzer 44	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
Industry Giant	<del>1990,-</del>	helyett	8990,-
Vangers	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
Mysteries of the Sith	<del>6990,-</del>	helyett	2990,-
Broken Sword 2	<del>9990,-</del>	helyett	5990,-
Ultima Collection	<del>1990,-</del>	helyett	990,-
Tonka 2 Search and	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
Xenocracy	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
Time Warriors	<del>7990,-</del>	helyett	4990,-
Galapagos	<del>9990,-</del>	helyett	3990,-
Madden NFL 98	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
Croc	<del>9990,-</del>	helyett	4990,-
X-Files U.A.	<del>7990,-</del>	helyett	3990,-
Dark Omen/Deadlok 2	<del>11990,-</del>	helyett	7990,-
Dark Omen	<del>9990,-</del>	helyett	5990,-
Rebel Moon Rising	<del>9990,-</del>	helyett	2990,-
Maximum Force	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-
Darklight Conflict	<del>4990,-</del>	helyett	2990,-
Privateer 2	<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
Apache Longbow	<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
Slamscape	<del>3990,-</del>	helyett	990,-
Grid Run	<del>3990,-</del>	helyett	990,-
T-Mek	<del>3990,-</del>	helyett	990,-
Unreal	<del>9990,-</del>	helyett	6990,-
Need for Speed 2 SF	<del>4990,-</del>	helyett	3490,-
World Cup 98	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-

## FOLYTATÓDIK A PSX AKCIÓ!

Xenocracy	<del>13990,-</del>	helyett	3990,-
Perfect Assassin	<del>12990,-</del>	helyett	2990,-
Critical Depth	<del>13990,-</del>	helyett	6990,-
Duke Nukem 3D	<del>13990,-</del>	helyett	3990,-
NBA Fastbreak	<del>12990,-</del>	helyett	4990,-
Nuclear Strike	<del>13990,-</del>	helyett	4990,-
Arcade Greatest Hits 2	<del>12990,-</del>	helyett	4990,-
Rock and Roll Racing	<del>12990,-</del>	helyett	3990,-
Agent Armstrong	<del>13990,-</del>	helyett	4990,-
Ballblazer Champ.	<del>11990,-</del>	helyett	4990,-
Bushido Blade	<del>12990,-</del>	helyett	6990,-
Pitball	<del>7990,-</del>	helyett	2990,-
Star Gladiator	<del>13990,-</del>	helyett	4990,-
Diablo	<del>12990,-</del>	helyett	9990,-
Monster Trucks	<del>11990,-</del>	helyett	6990,-
Grid Run	<del>7990,-</del>	helyett	2990,-
Earthworm Jim2	<del>11990,-</del>	helyett	3990,-

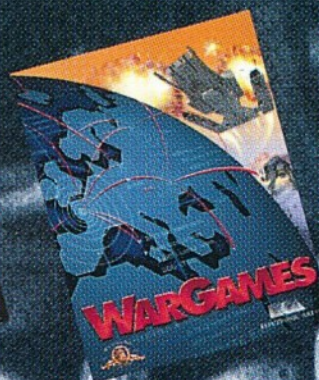
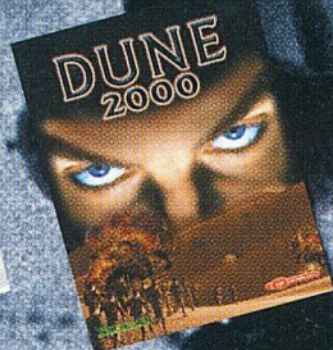
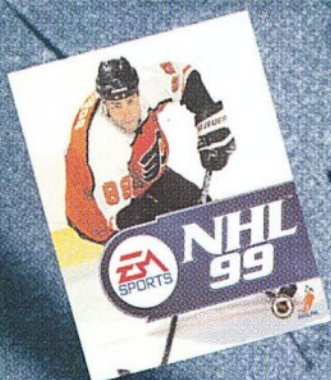
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

ábrával jelzett játékok magyar kézikönyvvel és dokumentációval kerülnek forgalomba!

**Viszonteladók figyelem!**

Electronic Arts, Virgin Interactive, Interactive Magic, SCI, Grolier termékek közvetlenül a magyar képviselőtől.  
Értékesítési feltételeinkről kérjenek tájékoztatást Nagykereskedelmi részlegünknel:

1075 Budapest, Wesselényi u.28. Tel: 351-9759, Fax 352-8549,  
Mail: ecobit@mail.datanet.hu



Info hotline: 351-3078, ecobit@mail.datanet.hu, www.ecobit.hu

# NEM TUDOD, MIT KÉRJ KARÁCSONYRA? VAN NÉHÁNY ÖTLETÜNK.

## 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 (300 Ft)

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (4-11-ig CD, 100 Ft/db)
- CD csomag (12-16-ig CD, 1000 Ft/5 db)
- CD csomag (17-22-ig CD, 1800 Ft/6 db)

- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

### A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

- PC-X számológépes kulcstartó (680 Ft)
- PC-X bögre (680 Ft)
- PC-X egérpad (680 Ft)
- PC-X szerszámkészlet (480 Ft)
- PC-X póló (680 Ft)

### További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

Címem:     .....

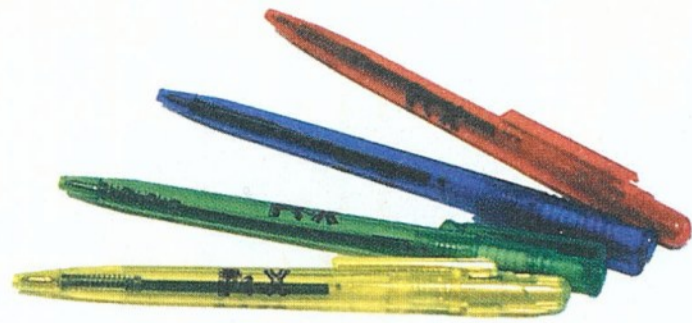
Rendelésed e-mailben is feladhatod: [pcx.terjesztes@idg.hu](mailto:pcx.terjesztes@idg.hu)

A fentieket személyesen is megvásárolhatod ügyfélszolgálatunkon:

1012 Bp., Márvány u. 17. (Bejárat az Alkotás u. felől, nyitva H-P: 12.00-18.00)



**HA SZÉT KELL KAPNI VALAMIT  
PC-X SZERSZÁMKÉSZLET**



**HA FEL AKAROD ÍRNI EGY BOMBÁZÓ TELEFONSZÁMÁT  
PC-X TOLL**



**HA SZOMJAS VAGY  
PC-X BÖGRE**



**HA PUSKÁZNI AKARSZ MATEKÓRÁN  
PC-X SZÁMOLÓGÉPES KULCSTARTÓ**

# PC-X TÚLÉLŐKÉSZLET

**EGÉRALÁTÉT - BÖGRE - KULCSTARTÓ - TOLL - SZERSZÁMKÉSZLET - PÓLÓ**

**AZ IDEÁLIS KARÁCSONYI AJÁNDÉK - MEGRENDELHETŐ A KIADÓNÁL (TEL.: 212-0398 / 322)**

**VAGY MEGVÁSÁROLHATÓ SZEMÉLYESEN AZ ÜGYFÉLSZOLGÁLATUNKON (1012 BP., MÁRVÁNY U. 17.)**

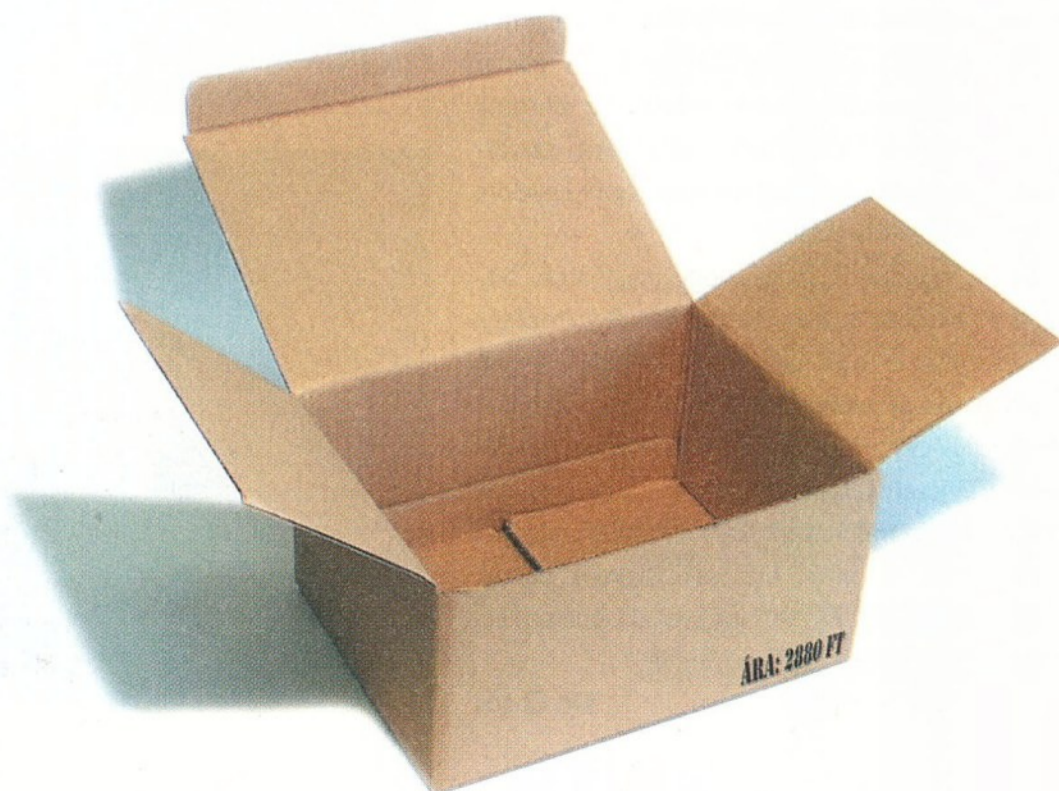
**A TÚLÉLŐKÉSZLET DARABJAI KÜLÖN IS MEGVÁSÁROLHATÓK!**



**HA FÁZOL  
PC-X PÓLÓ**



**HA MÁSRÁ VÁGYIK AZ EGERED  
PC-X EGÉRALÁTÉT**





CÉLPONTBAN

34 World War II Fighters  
Atomjó Második Világháborús szimulátor



GAMEPORT

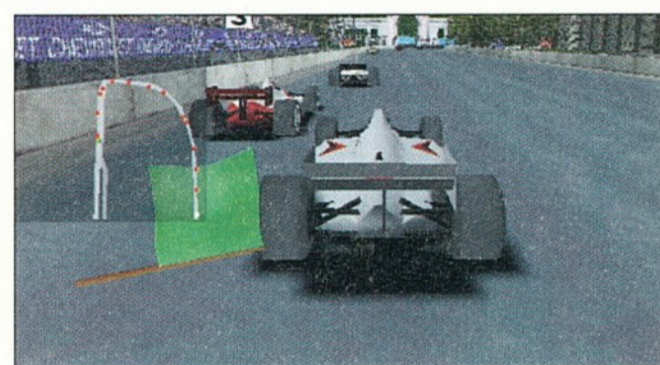
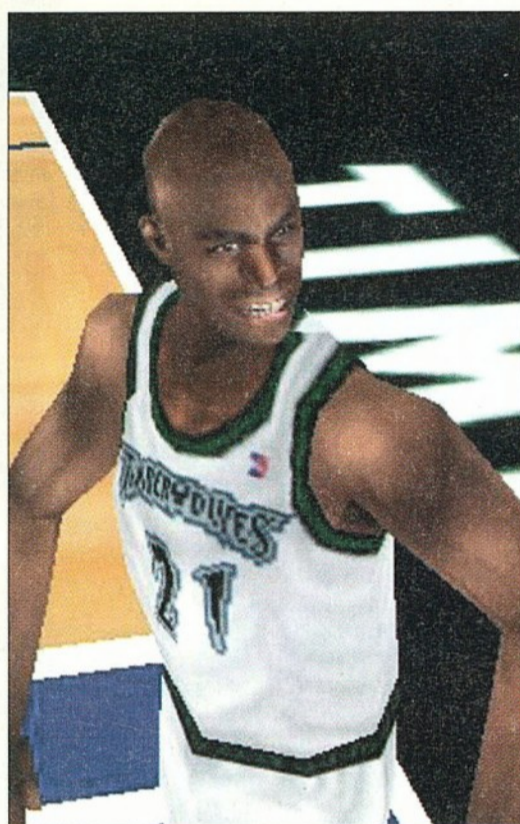
Half-Life	8
Behind The Magic	10
The Ring	12
Riverworld	14
Newman-Haas Racing	16
NBA 99	18

**V**an Internet hozzáférése? Ha nincs, szerezz be egyet, vagy az épp átrendezés, újralesztés alatt álló Sulinet program keretében férközz oda a sulis számítógépéhez. Hogy miért? Elkészült a PC-X Gamez, a magazin napi frissítésű website-ja! A játékvilággal kapcsolatos hírek, információk mostantól a megújult oldalakon, azon melegében olvashatók! Emellett persze előzeteseket, leírásokat, cheat-kódokat, végigjátzásokat is találsz – nem is beszélve a túlélőkönyvekről, egyelőre Starcraft és Dune 2000 témában. Megtudhatod, miről pletykálnak a netfüggők, interjúkat olvashatsz játékok készítőivel, megszemlélheted, melyik játék mikorra várható. Nem kell megvárnod, míg megjelenik a következő számunk, azonnal letöltheted a legújabb demókat, javító kódokat, vagy akár komolyabb témájú, hasznos programokat, sőt, X-Music rovatunk MP3 zene-részleteit is megtalálod! Alakulgató fórumainkon nyílt levelezést folytathatsz különböző témákban. Elakadtál egy játékban, nem találsz egy patchet vagy egy drivert? Csak írd valamelyik fórumra, s biztosan lesz, aki majd segít!

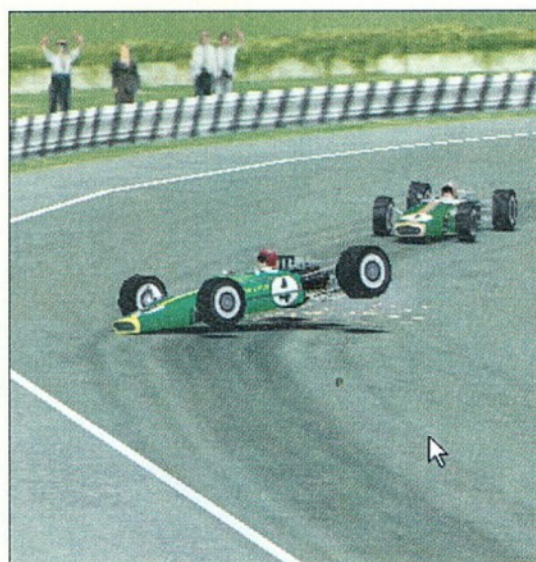
A nethez kapcsolódik, hogy a PC-X-be érkező megfajtések egy része már e-mailben érkezik. Nyugodtan írjatok, elfogadjuk az e-mail megfajtéseket is, csak egyetlen dolgot ne felejtsetek el: megírni a címeteket (snail-mail, azaz hagyományos postai elérés)! Meglehetősen nehéz feladat elé állítottok bennünket, mikor a kihúzott nyertesnek el szeretnénk küldeni az ajándékot – e-mail címre egyelőre még nem szállít ki a posta!

Sokan ragadtatok tollat, hogy megírdjatok, tetszett az októberi szám – köszönjük! A változások maradandóak lesznek, beleértve a 84 oldalt, a jobb papírt és az új kötési formát. Sőt, most mindezt megfajljuk egy ajándékkal: a PC World egy-egy régebbi CD-jével. Testvérlapunk elsősorban azoknak szól, akik a számítástechnika komolyabb dolgaival foglalkoznak, és mivel biztosak vagyunk benne, hogy köztetek is sokan vannak ilyenek, érdemes át-böngészni a „bátyó” CD-mellékletét.

Mr. Chaos



NHL 99	20
Quake II: Ground Zero	22
People's General	24
The Operational Art Of War	29



China: Forbidden City	30
Montezuma's Return	32
Grand Prix Legends	38
Urban Assault	40
Nightlong	42
Knights & Merchants	46
Emergency	50
Caesar III	54

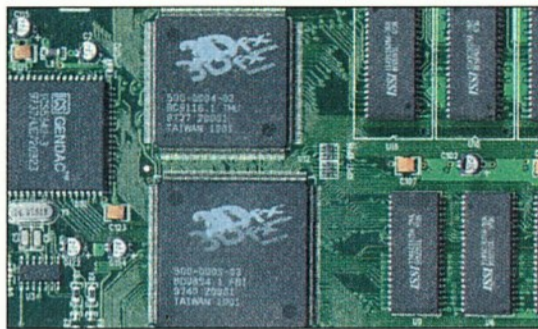
## MÁSVILÁG

- 60 X-Rejtvény
- 62 X-Music
- 64 Movie World
- 66 Aréna



## MÉLYVÍZ

- 69 CorelWORLD 1998
- 70 Névtelen 3Dfx kártyák
- 72 MousePen  
Kiegészítő ventilátor
- 73 BTC billentyűzet
- 76 Találmányok és feltalálók
- 77 Dr. Tracker
- 80 32x CD-ROM olvasó teszt
- 81 Hardware hírek



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

### Cikkek:

- Borland Delphi - alapok  
Most kezdődik beígért sorozat
- Cheat a szokásos csalás
- Demo - 100% Plasma
- Hogy működik a proci ?  
Szegmentált memóriakezelés védett módban
- JAVA - AWT II.
- Kommunikáció - NetBIOS
- OOP - C++-os könyv  
Thinking in C++
- Rendszerprogramozás  
Mágneslemezes egységek
- Visual C++



V. Évfolyam 11. szám  
1998. November

Következő számunk  
december 1-én jelenik meg.

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

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

[mrchaos@idg.hu](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:

Branyiczky 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 (Jupi)

[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)

PC-X Gamez 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, kötetés: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0310

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!



# Half-Life

## AZ ELSŐ NAP

A Sierra egyik nagy durránása lehet az ősz végére ígért 3D akciójáték. Ami kiemeli a Valve Software játékát a többi Quake II klón közül, az a történet egyedisége, a karakterek interaktivitása és a megvalósítás igényessége. Az OEM verzióként napvilágot látott Első Nap (Day One) lenyűgözött minket.

A történet főhőse, akinek irányítását a kezdedbe ragadhatod, Gordon Freeman, fizikus, a játék elején érkezik a Black Mesa kutató központba, hogy részt vegyen egy szigorúan titkos kísérletben. Persze a dolog nem egészen úgy sül el, ahogy eltervezték, valami eszméletlenül félresikerül. Ez még csak hagyján – mellékhatásként dimenziókapu nyílik egy másik bolygóra, amelyen keresztül különös, de nem éppen jóindulatú lények árasztják el a komplexust. Minden fegyver nélkül elpucolni egy teljesen ismeretlen felépítésű, földalatti épületkomplexumból nem éppen a legegyszerűbb dolog. Ráadásul a mentésünkre érkező kormánycsapatok sem azok, akiknek elsöre látszanak. Nem a keblükre ölelni jöttek, hanem eltakarítani a nyomokat – a túlélőkkel, szemtanúkkal együtt.

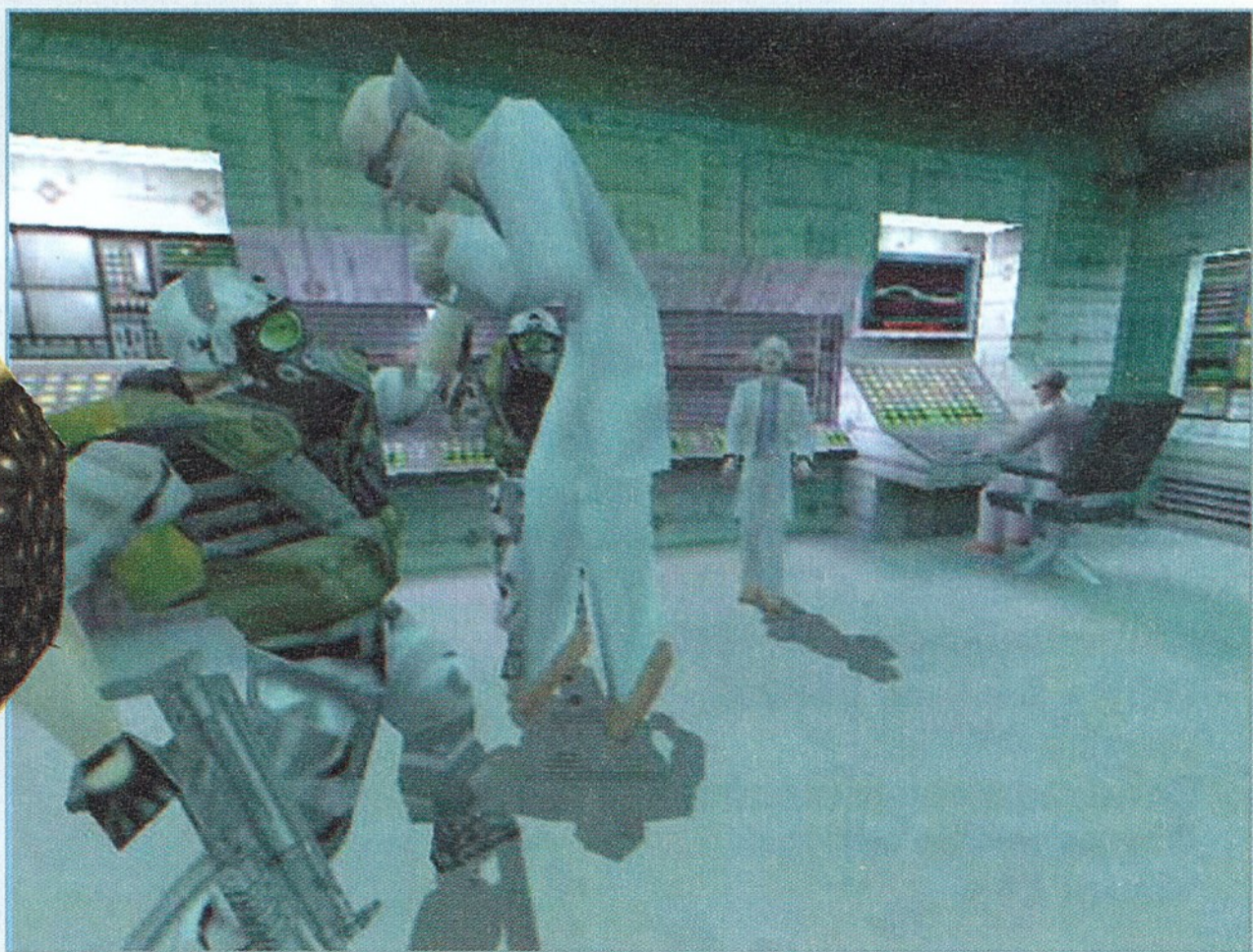
Az első, ami megfogott, hogy ez végre tényleg más, mint az eddig ugyanebben a kategóriában megjelent játékok. Hányszor megígérték már, hogy majd egy igazi történetet játszhatunk végig, lesz élet a pályákon, és nem kell mindenkit kiirtani, aki szembejön. Itt mindez végre megvalósult. Persze, a szószálhasogatók mondhatják, hogy máshol is akadt már néhány nem lelövendő civil (a Jedi Knightban például, de még a Duke Nukem 3D-ben is találkozhattunk félhalott, befont lányakkal), ám ezek nem igazán voltak részesei a történetnek, kábé annyira voltak lényegesek, mint egy ottfelgett szemetesvödör, na jó, mozgó szemetesvödör. A Half-Life-ban a tudóstársak és a biztonsági őrök lényeges szerepet játszanak: akadnak ajtók, amit nem tudunk kinyitni,

mert még nem vagyunk benne a központi számítógép adatbázisában. Ekkor magunkkal kell cipelni egy tudóst, hogy dugja már oda a képét a retinavizsgálóhoz, és tovább tudjunk haladni. Társként szegődhet mellénk fegyveres biztonsági őr is, aki ugyanúgy lövöldözik az idegenekre, mint mi (és ráadásul nem a mi lőszerünk fogy). Sajna ezek egy idő után mindig elmaraadoznak, mert lesz egy-két olyan pályarész, ahová nem jönnek utánunk. Nagyon tetszett az is, hogy amikor véletlenül lelöttem egy tudóst (tudjátok, megesik az ilyen ☺), az épp velem kószáló biztonsági őr meglátta, s szépen elkezdett rám lövöldözni. Megint más kérdés, hogy nem élte túl, de legalább megpróbálta.

Érdeemes végigcsinálni az akadálypályát, ahol megtanulhatjuk karakterünk irányítását és a rajtunk lévő különleges védőruha különböző funkcióit. Egy női hang, illetve segítőtársak mutatják be, mit kell tennünk. Az eddig megismerteken kívül be kell bifláznunk két új ugrás elemet: az egyikkel hatalmasat szökkelhetünk, a másikkal pedig (ugrás

## Pelace & Mr. Chaos

közben guggolva) csövekbe ugorhatunk be. Sokat megtudhatunk a fegyverhasználatról is: az első nap négy áll rendelkezésünkre: feszítővas (remekül szét lehet vele pofozni a mit sem sejtő professzorokat – a viccet félretéve, ládákat verhetünk szét, amelyekben értékes munícióra, energiacsomagra bukkanhatunk), pisztoly, duplacsövű és géppisztoly. Persze mindegyiket meg kell szereznünk, tudós létünkre mégsem pofozkodhatunk pusztá kézzel (nagyon ötletes, hogy a fegyverek bizony kifognak néha, s nekünk kell újratöltenünk)! Az életerő kétféle összetevőből áll: egyrészt van a szokásos egészség (0-100 %-ig), a másik mutató pedig a szakfander ellenállóságát jelzi (hasonlóképp működik, mint egy pajzs). Ezeket a falakon elvéve található





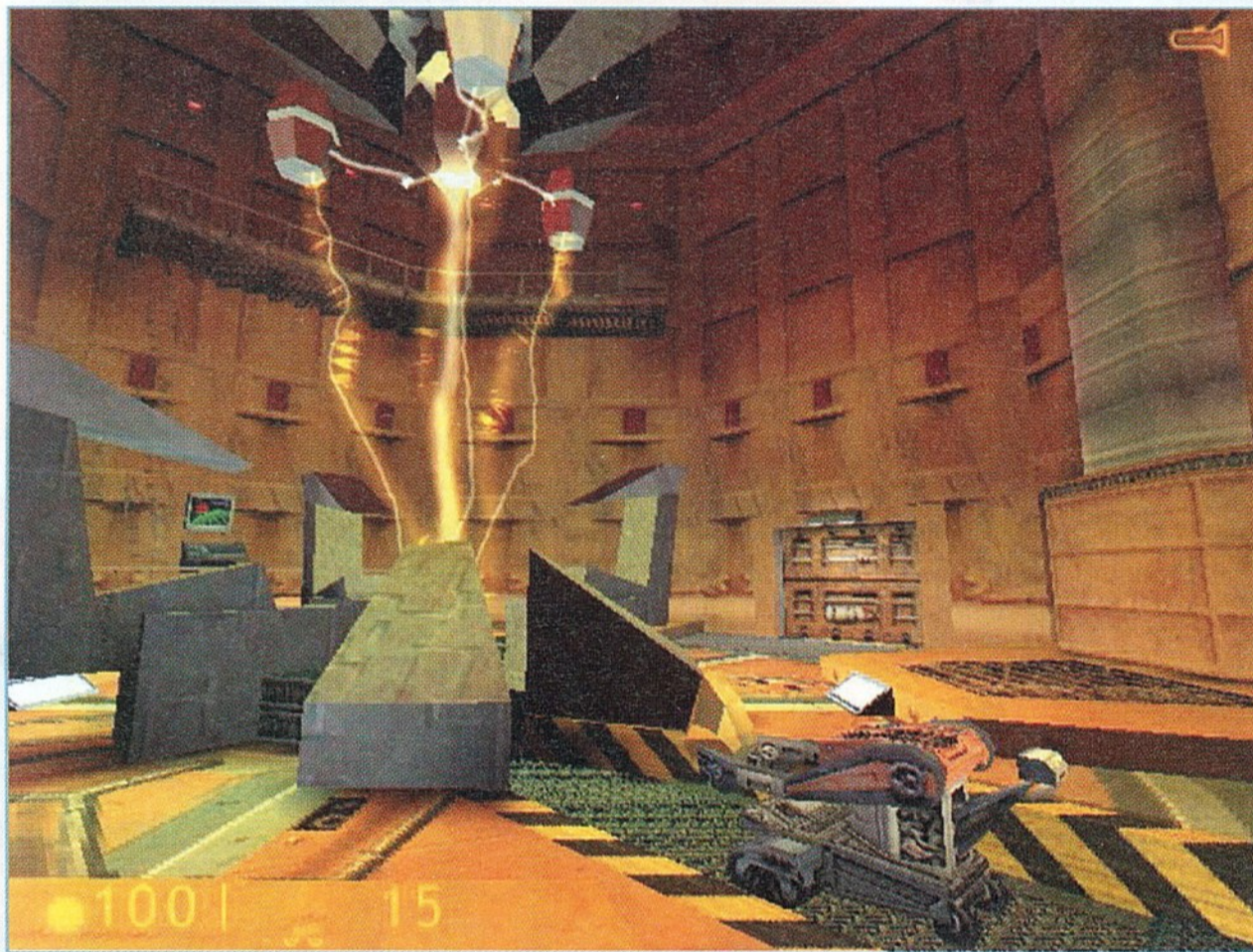


energia-, illetve pajzstöltővel állíthatjuk vissza a maximális értékre. Egy idő után kimerülnek, ilyenkor odébb kell állni. Említettem már a másodlagos karakterek szerepét. A pálya elején egyelőre semmit sem kell tennünk, ha azonban eljött a cselekvés ideje, a tudósok ellátnak feladattal. Először meg kell keres-

tőberendezést, úgysem figyel rá senki). Hasonlóképpen babrálnod a komputereket is, egy szobába bésétálva pedig, ahol tudósok értekeznek, rájuk olthatod a villanyt – kikérik maguknak, majd visszakapcsolják. Akad persze a programban néhány apró hülyeség is.

gyorsítókkal rendelkezők értékelik majd nagyon, mert a felbontást a plafonig lehet állítani. A pályák még az eddig megszokottakhoz képest sem különülnek el egymástól, kicsit zavaró is, hogy például egy folyosó közepén egyszer csak megáll tölteni a program. Igaz viszont, hogy a töltési időt a rövidebb szakaszoknak köszönhetően jelentősen lerövidítették.

Természetesen lesz multiplayer támogatás is, Interneten, helyi hálóban, amit csak el tudtok képzelni. Remélhetőleg jobban elnyeri majd a bigott Quake-esek tetszését – nem úgy, mint a Quake 2 –, ráadásul kimondottan a Half-Life-hoz újrajrják a Team Fortress modult! Keveseket érint, de akik szeretnek saját pályákat gyártani, azok örülni fognak a Worldcraft 2.0 pályaszerkesztőnek, ami szintén az egyik legnépszerűbb széles e nagyvilágban. [F1] [X]



nünk a még jól működő kutatóbázisban az öltözőt, felöltünk egy saválló szakfandert, majd segítenünk egy tudományos kísérletben (ennek során történik a baleset). Itt – akárcsak egy kalandjátékban – figyelni kell a párbeszédre (ráadásul nem jelenik meg feliratban), mert ebből derül ki, mi a teendő.

Az első pálya vége felé találkozhatok a kommandókkal: először azt hiszed, hogy végre megérkezett a felmentő sereg, ám amikor szitává lövik az előtted sikoltozó profot (Don't shoot! Don't shoot!), hamar leesik, hogy itt bizony az életedért megy a harc. Szuper élethű, ahogyan a kommandósok egymást közt rádióznak, becserkésznek, hátulról megkerülnek – persze az már kevésbé, ahogy csirke módjára hagyják magukat lemészárolni. Nagyon sok a poénos ötlet: például, be tudod kapcsolni az irányítópulnál a riasztót, erre mindenki lehülyéz, majd kikapcsolják a szirénát (a robbanások után pedig kikapcsolhatod a vijjogó riasz-

Jó pár tárgyat el tudsz tolni vagy húzni (ez is újdonság), de hiába toltam egy ládát 90%-ig a víz fölé, nem borult bele. Viszont ha végül teljesen belelöktem, akkor nagyon jól nézett ki, ahogyan a víz színén úszott és himbálózott.

Ami a grafikát illeti, a program az alaposan átdolgozott Quake II engine-t használja. Végre nem sejtelmes, sötét barlangszerűségekből, vagy elvont úrbázisokban kell bolyongani, hanem teljesen normális, az életből vett helyszínekkel találkozol. Az engine nagy előnye, hogy nem túl magas a gépigénye, nem kell hozzá PII, ami mondjuk az Unrealről nem mondható el (igaz, van némi különbség a kettő között, de azért messze nem akkora, ami ekkora hardver-igény különbséget indokolna – az is igaz, hogy azért PII-n minden játék jobban hasít). Szóval a grafikára nem lesz panaszunk, köszönhetően elsősorban a HiColor textúráknak. Különösen az új típusú 3D-





# Star Wars Behind The Magic

IT'S A KIND OF MAGIC!

Sam. Joe

*Ilyet még a Lucas Arts nem csinált! Ez az első alkalom, hogy nem játékot, hanem egy enciklopédiát készítettek – viszont egyáltalán nem az első alkalom, hogy iszonyatosan nagy betalálás!*

**E**z az a program, amit elsősorban a megszállott, fanatikus Star Wars rajongók fognak értékelni, de azok aztán nagyon! Merem állítani, hogy a BtM minden eddig megjelent Star Wars bibliák bibliája! MINDEN benne van! Rengeteg témakör számtalan adattal, érdekesen, képekkel, hangokkal, videókkal. A tálalás pedig tipikusan olyan, amiért a multimédiát kitalálták. Amikor először láttam pár perc erejéig az ECTS-en, már akkor beleszerettem. (Az előző számunk ECTS bemutatói között már említettük a programot. Szándékosan nem ismételttem magunkat, aki nem olvasta a cikket, annak érdemes most fellapoznia azt.) Ezúttal alkalmam volt egy kétszáz megabájtnál is hosszabb demót alaposan kipróbálni élőben is, és újra beleestem, pedig ez a változat „csak” a járművekkel foglalkozik. Lelkendezés lezárva, mesélés megkezd!

Döbbenetesen sok kulisszák mögötti információ található mindenről, írott és képi formában is. Például megnézhetjük az Y-szárnyú korai modelljét, mely csak távolról emlékeztet arra, amit a Birodalom Visszavágban láttunk. Megtudhatjuk, hogy a gyönyörű, áramvonalas Mon Cal cirkálókat eredetileg luxushajókázásra meg kolonizálásra használták, csak amikor a Mon Calamari belépett a polgárháborúba a felkelők oldalán, akkor alakították át őket hadihajónak; ugyanitt kiderül az is, hogy a modellépítők a hajók organikus formái

miatt nem élhettek kedvenc trükkjükkel, és nem használhatták fel kereskedelmi forgalomban kapható kitek alkatrészeit. Láthatunk AT-ST „chicken walker”-t olyan szemszögből, mint még soha, azaz alulról, a talpát is beleértve.

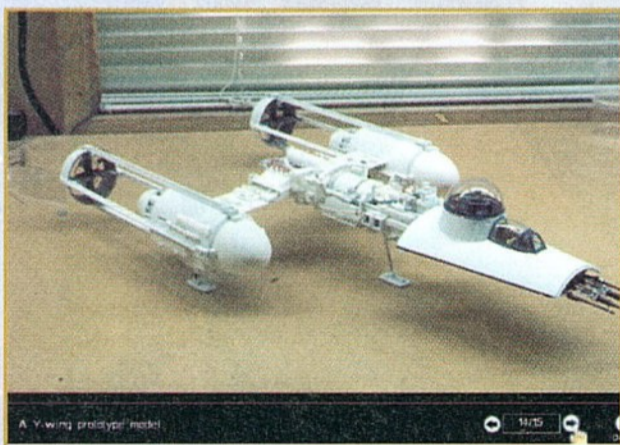
Legeslegelőször a BtM az, ahol csillagtérképet láthatunk a SW univerzum bolygóinak és holdjainak térben elfoglalt helyéről. Megint csak a megszállottak fogják értékelni azt az idővonalat, ahol a nem csupán a trilógia történései, hanem a SW könyvek eseményei is feltüntetésre kerültek. Itt a vége a „hivatalos-nem hivatalos” vitáknak: az ECTS-en élénk tálat programnál a hölgy, aki bemutatta a programot, úgy fogalmazott, hogy „George Lucas most a Csillagok Háborúja trilógia előzményét forgatja.” Nos (fanfárok be), a mindenki által ismert filmtrilógia előzményéről (a voltaképpen első részről) is tartalmaz már adatokat a BtM! Ha mindez még mindig nem elégítené ki a nyájas olvasót, akkor elárulom, hogy egy kvíz-játék keretében az igazán pallérozott elmék olyan kérdésekre válaszolhatnak, mint pl. a „Melyik börtönbolygón kezdtek meg az első Halálcsillag összeszerelését?”, vagy a „Hányszor végzett hipertérugrást a Millennium Falcon a három film során?”.

Szerintem a Lost Scenes (Elveszett jelenetek) lesz az egyik legnépszerűbb része a két korongnak. Itt ugyanis olyan filmrészleteket láthatunk, melyek végül kimaradtak a végleges mozi(k)ból. Ha már a videóknál tartunk: megtartották a mozivászronról ismerős képarányt, így

jó minőségű, szélesvásznú képet csodálhatunk, miközben sztereóban hallgathatjuk a hangot. Ami pedig mindenképpen megérdemel néhány sort, az a program eredendő bája. Mire gondolok? Példa: a színtalpak mögötti képek előcsalására szolgáló ikon az elegáns félárnyékot viselő, első Halálcsillagot ábrázolja. Ha rátoljuk



az ikonra a pointert, akkor a Halálcsillag elfordul, és látszik, hogy az egész miskulanciát egy fa ácsolat tartja össze. Más: ha részletes információra vagy kíváncsi valamiről, akkor annak az ikonja C3PO, aki – mint tudjuk – pontosan a részletekbe menő locsi-fecsi-jével kergette örületbe Han Solo-t. Ha elkészült a végleges változat, akkor feltétlenül visszatérünk rá, addig is legyen veletek az Erő! **[E-X]**



# CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon/Fax: 361-4061



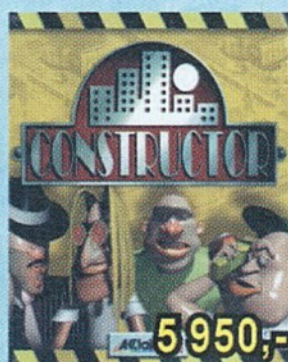
2 950,-

Pacific General



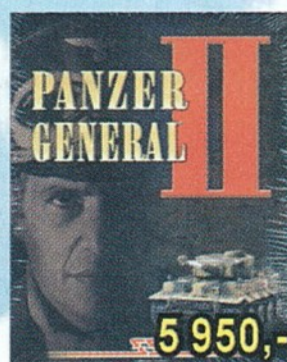
6 950,-

X-Com Interceptor



5 950,-

Constructor\*



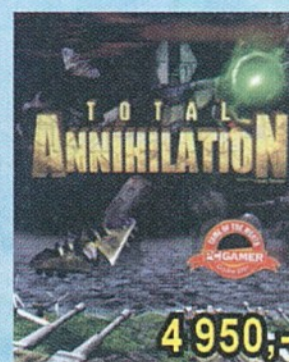
5 950,-

Panzer General 2



4 950,-

Heroes Of MM 2



4 950,-

Total Annihilation



2 450,-

Adv. Tactical Fighters



2 450,-

AH-64D Longbow



5 950,-

Duke Nukem 3D Kill-A-Ton



4 950,-

F1 Racing



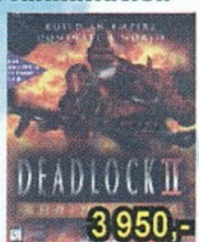
4 950,-

Ultimate Race Pro



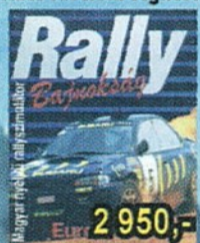
TRIPLA CSOMAG + POSZTER  
5 950,-

Incubation + Hidden Worlds + Wilderness



3 950,-

Deadlock 2



2 950,-

Rally Bajnokság



3 950,-

Settlers 2



8 950,-

Mortal Kombat 4



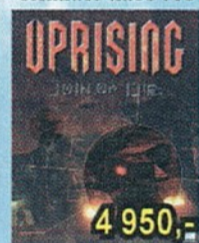
3 450,-

Need For Speed 2 SE



4 450,-

Vészhelyzet



4 950,-

Uprising



3 950,-

Blood



3 950,-

Pandemonium



2 450,-

FX Fighter

Aces Collection	5 950	Dune 2000	8 950	MegaPak 9	7 950	Settlers 3	JÖN
Abe's Odyssey	4 950	Earth 2140	3 950	[8 teljes játék angol nyelven]		Seven Kingdoms	5 950
Addiction Pinball	7 950	F1 Racing [UbiSoft]	4 950	Mortal Kombat 3 [+5 ját.]	5 950	Shivers 2	4 950
AH-64D Longbow	2 450	F1 Racing 2 Monaco GP	JÖN	Mortal Kombat 4	8 950	Silver Games 1	4 950
Albion	3 950	F22 Lightning 2	3 950	Motocross Madness	13 950	[10 teljes játék német nyelven]	
Archimedian Dynasty	3 950	FA PL Football Manager	9 950	Nascar 2	4 950	Sim Safari	3 950
ATF	2 450	Fantasy General	2 950	Need For Speed 2 SE	3 450	Snoopy	2 450
Battle Isle 3	3 950	FIFA Soccer Manager	3 950	Need For Speed 3	9 950	Spec. Ops.	9 950
Beasts & Bumpkins	1 950	Fifth Element [ötödik elem]	JÖN	NHL Hockey 97	3 950	Star T.: Klingon Honor Guard	JÖN
Betrayal In Antara*	4 950	Fighting Force	6 950	NHL Hockey 99	9 950	Sub Culture	4 950
Big Six	5 950	Final Fantasy 7	9 950	Outpost 2	4 950	Tex Murphy: Overseer	5 950
[6 teljes játék]		Flying Corps	4 950	Pacific General	2 950	Theme Hospital	3 950
Birtright	4 950	Forsaken	4 950	Pandemonium	3 950	Theme Park	3 950
Blood	3 950	FX Fighter	2 450	Panzer General 2	5 950	Time Commando	3 950
Broken Sword	4 950	Gender Wars	2 450	People's General*	9 950	Tomb Raider 1 Gold	5 950
Broken Sword 2	5 950	Gold Games 2	6 950	Pizza Tycoon	2 450	Total Annihilation	5 950
Caesar 3	JÖN	[24 teljes játék német nyelven]		POD Gold	4 950	Total Annihilation: Battle T.	7 950
Capitalism Plus	3 950	Grand Prix Legends	9 950	Police Quest Collection	5 950	Ultima 7 Complete	2 450
Carmageddon	5 950	Half Life	JÖN	Police Quest SWAT 2	9 950	Ultima Underworld 1+2	2 450
Carmageddon 2	JÖN	Hexen + Heretic	5 950	Populous + Power Monger	2 450	Ultimate Race Pro	4 950
ChessMaster 6000	9 950	Hexen 2*	4 950	Privateer	2 450	Under A Killing Moon	4 950
Civil War Generals 2	4 950	Hexlore	5 950	Privateer 2: Darkening	2 950	Unreal	8 950
C&C SVGA + Civilization 2	6 950	Imperium Galactica [ang.]	4 950	Pro Pinball 2: Timeshock	4 950	Uprising	4 950
Colin McRae World Rally*	9 950	Incubation Tripla Pack	5 950	Quake	3 950	Urban Assault	13 950
Commandos	9 950	Israeli Air Force [Jane's]*	9 950	Quake 2 M.: Ground Zero	7 950	US Navy Fighters 97	3 950
Conflict: Freespace	9 950	I-War	4 950	Rally Bajnokság	2 950	Vészhelyzet	4 450
Constructor*	5 950	Jazz Jackrabbit 2	4 950	Rally Champ. X-Miles	4 950	[teljesen magyar verzió]	
Crusader	2 450	Jedi Knight + Mission	9 950	Redline Racer	5 950	Wargames	8 950
Dark Earth	2 950	Larry Collection	5 950	Rainbow Six*	9 950	Wing Commander 3	2 450
Deadlock 2	3 950	Legends Of Arthur	2 450	Red Alert Dominator Pack*	11 950	Wing Commander 4	4 950
Deathtrap Dungeon	7 950	[ismeretterjesztő játék]		Road Rash	3 950	Worms Special Pack*	9 950
Die By The Sword	6 950	Little Big Adventure 2	3 950	Sensible Soccer Club Edition	7 950	X-Com Apocalypse*	4 950
Die By The Sword Mission	JÖN	Lords Of The Realm 2	4 950	Sensible W. Of Soccer	2 450	X-Com Interceptor	6 950
Dominion Storm	9 950	Magic Carpet 2	2 450	Sensible W.O. Soccer 98/99	4 950	X-Files The Game	7 950
Doom Trilogy	5 950	Mahic The Gathering	3 950	Settlers 2	3 950		
Duke Nukem: Kill-A-Ton	5 950	MechCommander	10 950	Settlers 2 Gold	5 950		

\* Hamarosan megérkezik

Árunk az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.

KÉSZÜL FEL VELÜNK  
AZ ÉV VÉGÉRE!



EXKLUZÍV  
TÖRZSVÁSÁRLÓI  
KÁRTYÁT

adunk ajándékba, ha felmutatod, vagy meghivatkozod ezt a hirdetést, és veszel nálunk egy programot. Így a későbbiekben is, mindig a törzsvásárlói kedvezményes árakon vásárolhatsz fantasztikus kínálatunkból, illetve részt vehetsz havonta változó, kiemelt akcióinkban.

Kártyánk különösen kényelmes, hiszen örök érvényű, nem merül ki soha, és az egész család használhatja!

NÁLUNK BIZTONSÁGOSAN  
VÁSÁROLHAT!

Valamennyi általunk kínált termék eredeti, legális, nem használt, original példány.



**CD GALAXIS**

Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.  
[a Móricz Zsigmond körternél]  
Telefon: 361-4061

NYITVATARTÁS:  
Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!

Rendelje meg telefonon, hogy másnap már játszhas vele!

Legfrissebb, teljes árlistánkat egész nap,  
0-24h hívható a  
FaxBank-ból: 2-333-666/2345#



# The Ring

## A WAGNERI KARIKA

Pelace

A Cryo csapata igencsak nagy fába vágta a fejszét, mikor elkezdték feldolgozni a wagneri életmű legnagyobb darabját, A Nibelungok gyűrűje című operaklusát. Szerencsére egész jó kalandjátékot hoztak ki belőle.

**V**an egy olyan érzésem, hogy kevesen vannak olvasóink között, akik valaha is végigülték Wagner tetralógiáját – bevallom, én sem büszkélkedhetem ezzel. Most, hogy játszottam a programmal, egyre több kedvet érek arra, hogy rászánjak az életemből összesen tizennégy órát a négy opera megtekintésére. Aki egyébként olvasta

sonló a gyűrűvel kapcsolatos problémakör is. De most már foglalkozunk a játékkal.

Maga a program voltaképpen egy klasszikus kalandjáték négy fejezetre osztva. Mindegyik különálló történet, más főhőssel, más helyszínnel. A navigálás egyszerűen kattintgatással, illetve „drag & drop” rendszerrel történik. A játék folyamán csak bizonyos pontokon állhatunk meg, de ott teljes szabadságot kapunk a körbe tekintésben – ismerős rendszer már sok renderelt kalandjátékból. A történet felépítése nem kevésbé bonyolult, mint az operáé. Több ezer évvel a föld pusztulása után járunk és az egész sztori voltaképpen egyetlen ember (azaz Ish) fejében játszódik le, az ő emlékeiben turkálunk. Ezek az emlékek kapcsolatosak a wagneri világgal. Összesen négy karakter irányíthatunk majd a játék folyamán:

Alberich-et, a tiranusan törpét,

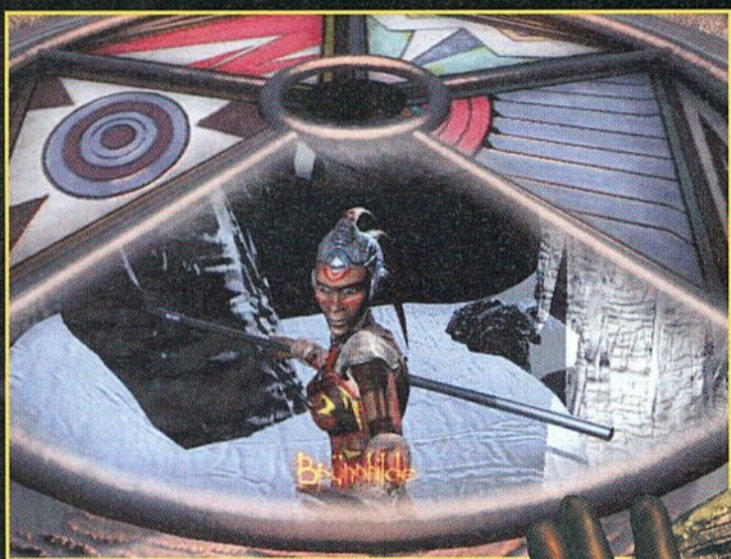
### Sir Georg Solti

Hazánk fiaként született 1912-ben, Budapesten. Bartókkal együtt tanult zenélni és zongoristaként kezdte pályafutását, ám hamar rájött, hogy a vezénylés lesz az ő igazi mestersége. Még a II. Világháború előtt Svájcba menekült – a háború után sok helyen vezényelt a világban, mint például Salzburgban, Bécsben, Párizsban, Berlinben, Rómában. 1961 és 1971 között a Királyi Operaház vezetése a Covent Gardenben. Ezen időszak alatt vágott bele a Bécsi Filharmonikusokkal Wagner Gyűrű-tetralógiájának stúdiófelvételének elkészítésébe. Hét év alatt készült el a munka és máig is etalonnak számít.

Lovagi rangot kapott II. Erzsébet királynőtől és számos másik között 32 Grammy-díjban részesült. Bár többször megtagadta Magyarországot (az országot, ahol őt üldözték), de élete utolsó szakaszában mégis hazlátogatott és megbékélt hazájával. 1997. szeptember 5-én hunyt el.

Loge-t, a tűz lelkét, Siegmund-ot, a farkas fiát és Brunhilde-t, a büszke valkúrt. Minden egyes főhős Ish lelkének egy-egy oldalát tükrözi és mindegyikük más-  
más pszichológiával, gyengeségekkel és erősegekkel rendelkezik. Ish egyébként valaha halandó volt, de istenné lett. A történet elején elmondja, hogyan mentette meg az emberi fajt egy szörnyű dögvéztől. Ez lesz az egész história vezérfonala és az összekötő kapocs a négy különálló sztori között.

A játék egy aszteroidán indul, ahol voltaképpen mindent megtudhatunk a sztoriról, az egyes helyszínekről (három lényeges van, az aszteroidán) és a hőskről, akiket Ish gondolatai inkarnálnak. A szobrok köre a főbb karaktereket mutatja be, akiket Ish irányítani fog, avagy találkozik velük a történet folyamán. Csak rájuk kell klikkelni és Erda (aki



J. R. R. Tolkien: A Gyűrűk Ura című könyvét, sok hasonlóságot vélhet felfedezni a két történet között. Ez persze nem véletlen, hisz Tolkien a wagneri történetek ihlették, ezért nagyon sok a közös motívum és ha-

### A Nibelung-ok gyűrűje

A grandiózus vállalkozást 1848-ban kezdte Wagner, de akkor még csak egyetlen operában gondolkozott. Azonban annyira megtetszett neki Siegfried figurája, hogy úgy döntött, feldolgozza a Nibelungok egész legendáját. Ez egyébként egy ősi germán legenda a világ születéséről. A Wagner által írt négy darab sorrendben: A Rajna aranya, A Valkűr, Siegfried, Istenek alkonya. A zenemű különleges zenei nyelvvé készült, összesen 80 „leitmotiv”-ből áll. Ezek mindegyike zenei mondat, amelyek jelenthetnek egy karaktert (Loge, az Óriások...), egy fontos tárgyat (a kard, a Gyűrű, az Arany...), egy helyet (a kovácsműhely, az erdő...), egy elemet (tűz, természet, Rajna...) vagy egy lényeges témát (Szerelem, Bukás, Átok...). Ezeket kombinálja Wagner valami eszméletlenül bonyolult rendszerben és így meséli el a történetet.



## Richard Wagner

Lipcsében született 1813-ban. Tizenhat évesen kezdett el komponálni. 1841 és 1848 között megírta a Repülő Hollandit, a Tannhäusert és a Lohengrint. Lépésről lépésre új színházi műfajt keresett. 1848-ban kezdett el dolgozni a Siegfried halálán, amit később átnevezett Istenek alkonyára. Megszületett a Gyűrű. Huszonhat év kellett, míg megírta mind a négy részt, amelyek összesen tizennégy óráig tartanak. Ő komponálta a zenét, de azonkívül a szöveggönyt is megírta, a ruhákat és a díszleteket is megtervezte. Sőt Bejrútban még egy külön színházat is építettek, hogy megfelelő legyen a színpad és az akusztika a darabjainak. 1883-ban halt meg.

az egész történeten keresztül vezetőnk és segítők lesz – on-line help) szépen elmondja, amit tudunk kell az adott karakter személyiségéről és a történetben játszott szerepéről. Ezen kis mesék persze változhatnak a történet folyamán. A másik hely, ami fontos, az a kút a meteor közepén. Itt van egy tárcsa, amit tekergetve és az egyes mezőkre ráklikkelve vághatunk bele az egyes kalandokba. A harmadik hely a három Norne helye, akik nagyjából és egészében a germán mitológiai megfelelői a görög Sorsistennőknek. Minden egyes si-

Egyébként kint a főmenüben meg lehet nézni, hogy az egyes történetekben hány százaléknit haladtunk előre. Értelemszerűen 100-nál fejeződik be és itt kapjuk meg a tekerest.

Ami a legjobban megragadott rögtön az elején, az a zene volt. Mondjuk nem kellett különösebben messzire menniük zeneszerzőért, mert ha már a történet a Wagner-opera alapján készült, akkor miért ne használták volna fel a zenéjét is. Így hát fogták a Bécsi Filharmonikusok által előadott és Solti György vezényletével felvett előadást (ezt csak azért írtam le, hogy ne gondoljátok, hogy valami utolsó senkiházi bandával felvett verziót húztak elő a dobozból), és szépen részleteiben felrakták a CD-kre. Nagyon jól megalapozza a hangulatot. A grafika is szépre sikerült, bár kicsit nagy lett a tömörítési ráta, azaz kicsit „pixelesek” a képek – és még így is hat CD-t tölt meg a program, valószínűleg nem akartak

keresen teljesített küldetés után az itt lévő kövekre kell elhelyezni a kapott tekerest, a negyedik majd – azt hiszem – a tábla közepére kerül. Elkezdhetjük bármelyik küldetést és haladhatsz benne, de ha meguntán, akkor nyugodtan átterhetünk egy másikra.




Alas, you arrive too late.



még többet, ezért tömörítettek ennyire. Ha

lesz DVD verzió, akkor lehet, hogy ott kevésbé szorít a hely. De még így is nagyon látványosak és ráadásul változatosak lettek a különböző helyszínek.

Ami a sebességet illeti, nem voltam elájulva. Bár nálunk még csak egy befejezéshez közeli béta volt, de szerintem inkább az volt a baj, hogy egy, a minimális konfigurációt nem túlságosan meghaladó gépen teszteltem (PI66, 32 MB RAM) és nem volt benne megfelelő hangkártya. A proci a jó minőségű zenével foglalkozott (amivel nem is volt szemernyi probléma sem), a grafikára viszont már nem mindig maradt ereje. Most kezdem csak látni értelmét ezeknek az új hangkártyacsodáknak. Mindenesetre igazuk volt a készítőknak, hogy a zenére helyezték a hangsúlyt; egy ilyen programban inkább a grafika akadozzon, mint a zene. Persze egy izmosabb gépen valószínűleg már az se fog. Összességében tetszett a program, és bár kétlem,

hogy a nagyközönség körében óriási sikerre számíthatna, akik kedvelik a kicsit komolyabb műfajt is, azoknak megnyeri majd tettségét. 

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

NAGY LÉLEGZETVÉTELŰ KALANDJÁTÉK A NIBELUNGOK GYÜRŰJE ALAPJÁN

CRYO INTERACTIVE  
N-TEC  
TEL.: 351-8395



THE RING

KALAND LEÍRÁS

13



# Riverworld

## AZ ELLENTÉTEK VONZZÁK EGYMÁST

Júpi

*Tegyük fel, hogy éppen az utcán sétálgatsz, amikor rövid, de megrázó kapcsolatba kerülsz egy szemből érkező teherautóval. Ez idáig még „rendben” is lenne, de az istenek – csak úgy viccből – reinkarnálnak egy furcsa bolygóra, ahol olyan emberek társaságát élvezeted, mint Attila a hun, vagy Napóleon. A történet innentől átlagos, csupán egy nemzetet kell vezetned.*

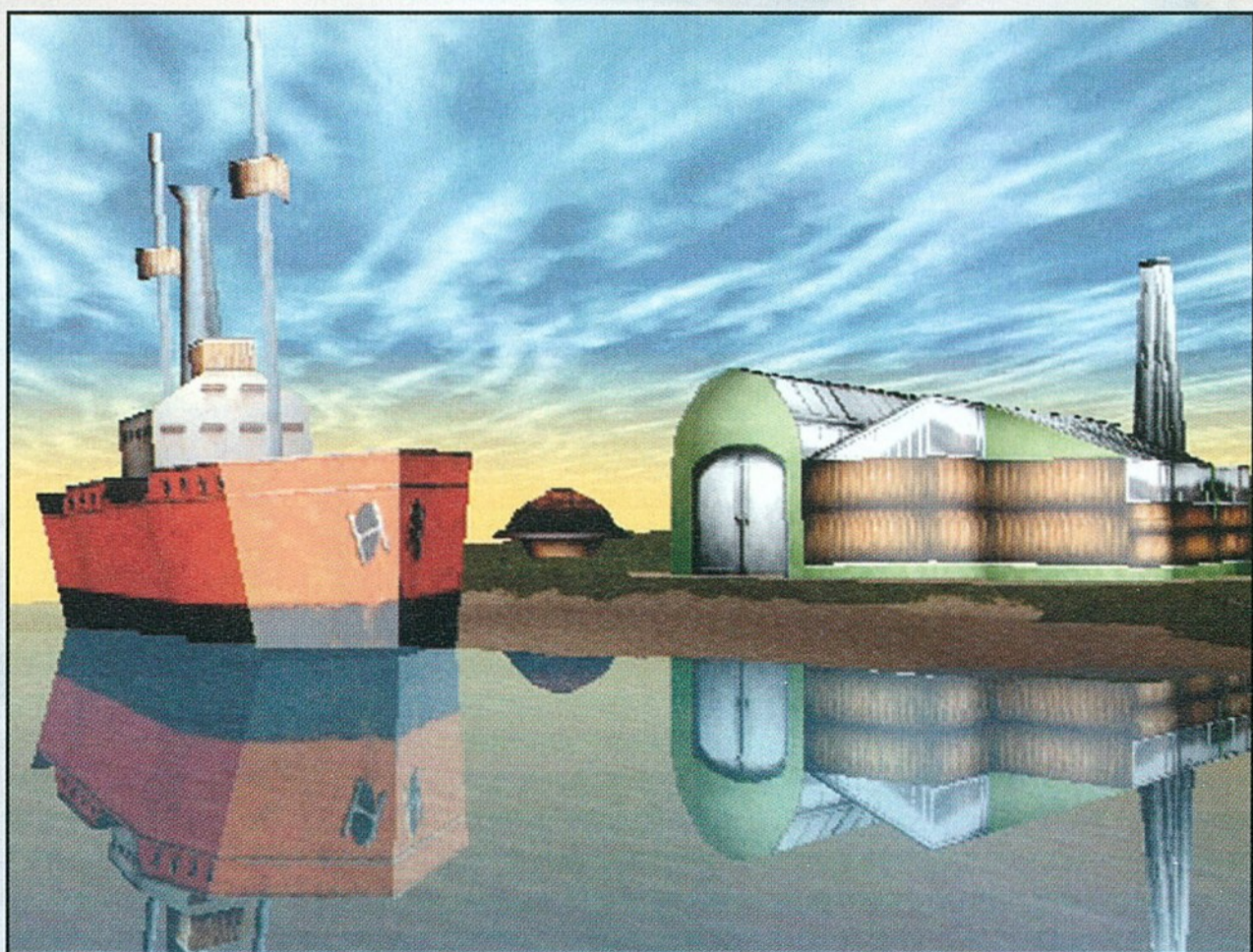
**M**indezt egész szép real-time 3D-s környezetben, mely nem kevesebb, mint négy év fejlesztőmunkájának eredménye. A szemszög, amiben tevékenykedhetünk (értsd ezalatt a kezdeti nehézségeket) némileg hasonlít a Battlezone-ból ismertre, ugyanis bármelyik emberünk bőrébe belebújhatunk, de ha ez nem tetszik, akkor felülnézetből is irányíthatjuk kolóniánkat. A küzdelem a múlt, a jelen és a jövő koro-

a területet (egy csík mutatja, hogy hol tart). Ha senki sem zavarja meg az akciót, s nem pusztul el főhősünk, akkor minden azon a területen lévő dolog, az embereket is beleértve, birtokunkba kerül. Sajnos a gép is sűrűn próbálkozik elfoglalni területeinket, s nem kevésszer sikerrel is jár. Természetesen a visszafoglalás lehetséges, de érdemes inkább körbeépíteni házakkal a nagy gombát, akkor az ellenfél is kevésbé fér hozzá.

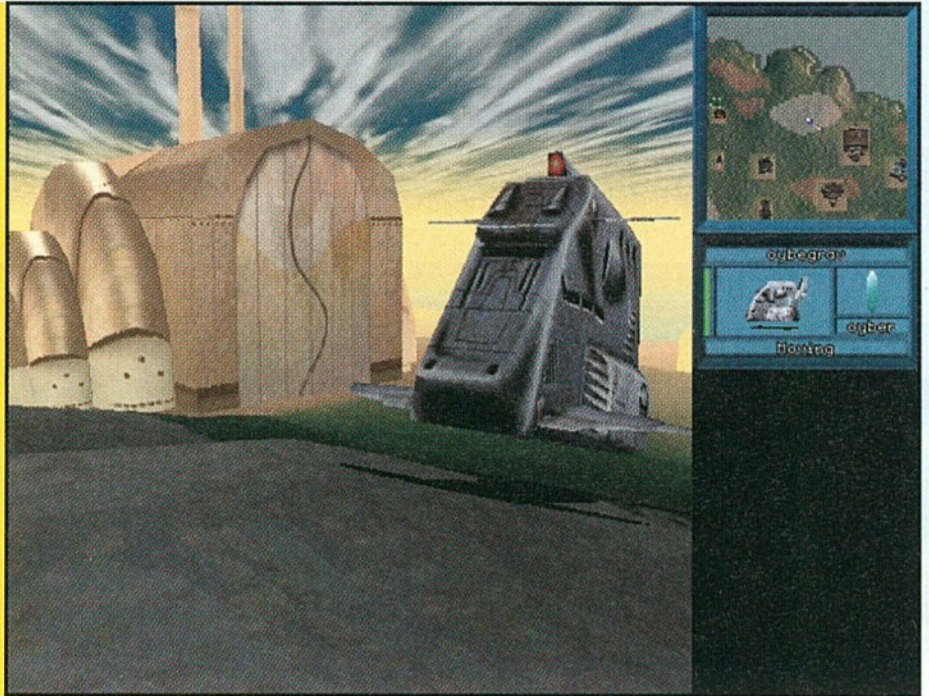
Ejtsünk néhány szót a már említett ellentétekről, mintegy érv-ellenérv szerűen. Szeretném leszögezni, hogy ez inkább rábeszélés jellegű, mert van fantázia a játékban, és már amúgy is kezd egy kicsit unalmassá válni a hagyományos real-time stratégia – kell némi újdonság. Sajnos a szép grafikát egy kicsit elrontották a túl zöld háttérrel, a 3Dfx gyönyörű színeit pedig egy állandóan felhős, szürke égbolttal, mindennek a tetejében első pillanatban ugyan jópofa, hogy a földön mennek a felhők árnyékai, de később már a megszőkottság unalmasságába megy át. Bár ha jobban belegondolok, legalább ennyi élet van a környezetben. A karakterek viszonylag szép kidolgozását elrontja



kon át, a faszerszám használatától a cybervilágig szinte mindenhol játszódik. Kétszázötven fegyver, szerszám, jármű és épület segíti majd előmenetelünket. Ha ezt a részét nézzük a játéknak, akkor inkább valami Civilization vagy Age of Empire hasonmásra gyanakodhatunk, mely részben igaz is, a különbség csupán az, hogy itt a dárdákon kívül az ionagyútól az anyahajón át cyberpókig mindent ráküldhetünk az ellenségre. Széles a választék, bár szerintem a három utolsó kor a legizgalmasabb, mikor már normális technikát is be lehet vetni. Az ügyünk szolgálatába állított szerencsétlen polgárokból képezhető többféle harcos, felderítő, mérnök és kutató, valamint olyan speciális emberek is, akik értenek az építkezéshez és a katonák kiképzéséhez egyaránt. Minden embernek megvan a maga szakterülete, amit kiképzéssel fejleszthet. Ezek a megfelelő épületekben történnek és minél több munkás dolgozik az ügyön, annál gyorsabban halad a meló. A területfoglalás érdekes módszerrel történik, ugyanis van egy nagydarab, gomba alakú kő nagyjából a terület közepén, amihez ha odaküldjük főemberünket (vagyis magunkat), akkor szép lassan hozzálát elfoglalni



Philip José Farmer 1952-ben vetette papírra az első Riverworld sorozathoz kapcsolódó gondolatköteteket. Az eredeti, röpké 150.000 szavas novella, az Owe for the flesh megírása egy hónapig tartott. A szerző egy nemzetközi sci-fi versenyre szánta művét, de soha nem adták ki. A novella nem volt szerves része a sorozatnak, hiszen River bolygójának rejtélye már a könyv végén megoldódik. 1964-ben újra életre hívta művét az író, átírta, átdolgozta a történetet, s végül egy új névvel koronázta meg művét: Owe for a River. Számtalan kiadónak elküldte a kész művet, de ők visszadobták azzal az egyszerű indokkal, hogy nem több, mint egy egyszerű kalandregény. Philip kitartó ember lévén nem keseredett el, hanem elküldte novelláját Fred Pohl-nak, aki abban az időben a Galaxy és más sci-fi magazinok főszerkesztője volt. Pohl a mű olvasása után fontos észrevételt tett: annyi ötlet rejtőzik benne, hogy egyszerűen nem tud kibontakozni a történet egy novella szűkös keretein belül. Javasolta, hogy írja meg ötleteit több, hosszabb novella keretein belül, melyeket később összegyűjtve majd könyvben is megjelentethet. A szerző megfogadta a tanácsot, s megszületett a Riverworld eposz.



nem természetes mozgásuk (legalábbis átló helyzetben). Az épületek túl egyszerűek, de ugyanakkor, ha a távolból nézzük őket, akkor nagyon hangulatos képet kapunk a városról. Az építés munkálata és általánosan a tevékenységek elnagyoltak, esetünkben egy kőfejtésnél például csaká-nyozó mozgást végez a karakter a pusztá-kezelével, ugyanakkor a kitermelt anyagot a raktár ablakán példás mozdulatokkal adja be. A lágy zene elég jól illeszkedik a játék-hoz, de nem cselekménykövető és néha

teljesen megszűnik. Előfordult, hogy harc közben lágy „furulyaszóra” vagdalkoztam, míg a „kerti kapálgatás” közben egy kisebb harci induló pezsdítette a vérem. Szóval elég sok az ellentét, szeretném természetesnek venni, hogy a következő példányt, ami hozzám kerül (remélhetőleg már a végleges lesz az – a mostani még csak egy erősen beta állapotú verzió) nem tudom ilyen hibákkal jellemezni. Jó kitörni ezzel az anyaggal a mindennapos stratégiák hosszú és unalmas sorából. Első ránézésre nem egy korszakalkotó alkotás, de ha igényesen megcsinálják, akkor kellemes és élvezhető „isten-szimulátor” lesz. **Fc X**

# AQUA

computer

Bp. 1072 Dohány u 38. T/F: 322-4658  
Dohány utca Nagydiófa utca sarok

**S Z Á M Í T Ó G É P  
K O N F I G U R Á C I Ó K**

MEGRENDELÉSRE, HÁZHOZSZÁLLÍTÁSSAL  
ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA  
A LEGOLCSÓBB 3DFX KÁRTYÁK!  
VOODOO II VÁSÁRLÁSA ESETÉN  
RÉGI VODOO I KÁRTYÁDAT BESZÁMÍTJUK  
**www.aqua.hu**

# 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!!!***



# Newman-Haas Racing

## MÉG CSAK PRÓBABABA

## Mr. Chaos

Nem tudtam eldönteni, vajon palira akar venni a *Psygnosis*, vagy pusztán az *Indy Car* futamok arcade-típusú feldolgozásáról van szó. Még épp időben érkezett a válasz, mert így visszafogtam magam – első benyomásom ugyanis az volt, hogy időgépbbe kerültem, s 94-ben találtam magam.

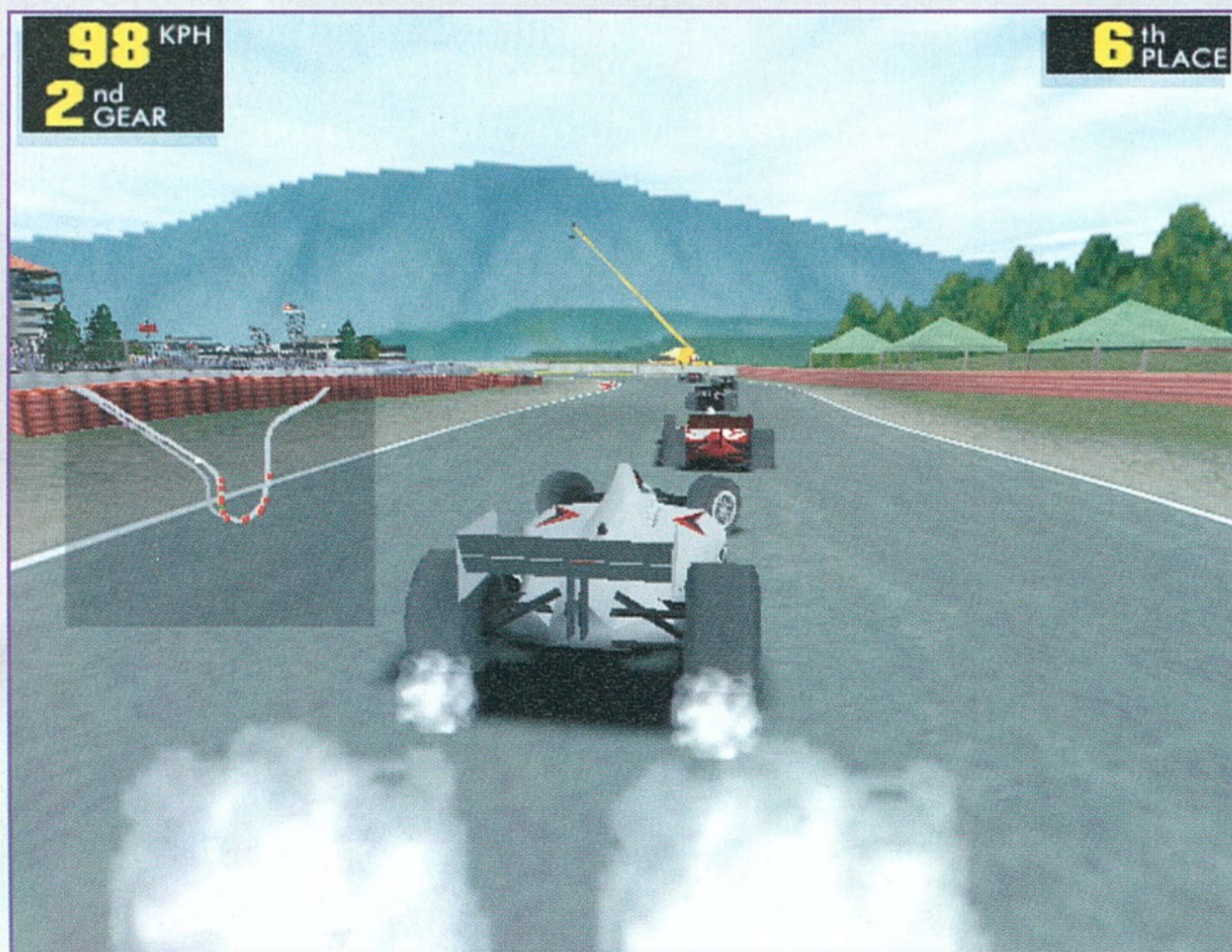
Mint lelkes autóverseny megszállott, boldogan vettem bele magamat a program júliusi beta változatába. Első benyomásaim oly rémisztőek voltak, hogy mielőtt megköpködtem volna a programot, inkább utánajártam a dolgoknak. A Newman és Haas név talán idehaza keveseknek mond valamit: arról a Paul Newmanről van szó, akit inkább színészi teljesítményéről ismerünk (pedig több *Indy Car* futamot is nyert, először például

1972-ben, egy Lotusban ülve), illetve Carl Haasról, aki a tengerentúli autóversenyzés jelentős figurája (az ötvenes-hatvanas években számos győzelmet zsebelt be). A kettejük által létrehozott, rendkívül sikeres csapat (mindezidáig 53 győzelmet tudhat magáénak) ez évi két pilótája is eredményes családból származik: Michael Andretti és Christian Fittipaldi ül a 6-os,

illetve a 11-es kocsit volánja mögött. A programban 15 pályát modelleztek, ezek kivitelezése dicséretes, nem néznek ki rosszul – a hiedelemmel ellentétben nem csak kör vagy ovális alakú pályák vannak a versenyágban, hanem „normálisak”, sőt sok városi utcából átalakított is. A versenyzőválasztáskor nem alakíthatod a saját képedre a pilótát, hanem az eddigi Newman-Haas csapatnál dolgozott pilóták közül választhatsz. Ennek gyakorlati jelentősége nincs.



E fentebb emlegetett lenyűgöző teljesítményt számítógépes képernyőre is át kellene vinni: az amerikai autóversenyek viszonylag kevés átdolgozást értek meg eddig. Igaz, a *Cart Precision Racing* nemrégiben jelent meg az *Microsoft* „gyárából”, s bár idehaza nem kapott nagy nyilvánosságot, nem sikerült rosszul. A Newman-Haas Racing *Playstation*-re pedig már megjelent, az általam vizsgált PC-s verziót még finomítgatják. Van rajta mit, mert az említett béta egyelőre hihetetlenül összecsapott. Grafikájával nincs bajom, kissé steril, de korrekt, a hangok szintűgy, a menü azonban nulla. Nem szídom azonban, hiszen ezen a legkönnyebb segíteni, ki tudja, mi lesz még belőle (ráadásul egy csomó dolog nem is működött a menüpontokban, például állandóan elfelejtette a billentyűzet-beállításaimat). Nagyobb baj azonban, hogy a web oldaluk dicshimnuszokat zeng a mesterséges intelligenciáról – ilyen azonban jelenleg nem található a programban, az ellenfelek tökéletesen degeneráltak, mintha csak Dr. Jackyll vagy Mr. Hyde szörnyszülöttjei ülnének a kormánykerekek mögött. Jó, elképzelhető, hogy ez is a bétának tudható be, de azért egy efféle „apróság” mégiscsak alapeleme bármely programnak. Az ígért realiztikus kocsiörésnek nyoma sem volt még: néha ezerrel nekirongyoltam a falnak, és semmi nem történt, máskor pedig épp csak súroltam tizzel a másik autót, és leszakadt a kocsit orra. Miután ez az első vezetősárgy mindenesetül az enyészete lett, az addig csak kinkeservesen csikorgó gumikkal teljesített köröket lazán, mindenféle nyekkenés (és sebességvesztés) nélkül megcsináltam. Nem működött a sárga zászló sem, nem tudtam rávenni, hogy más kameraállásból mutassa az eseményeket, mint hátulról – egyszóval az én mércémmel nagyon messze van még a megjelenés. De ha a hibákat kijavítják a végleges verzióig, illetve kicsit feltuningolják a kezelőfelületet, akkor nagy eséllyel szállhat harcba még az *Electronic Arts*-féle *Nascar 99*-cel is – mert remek hangulata van. [PC X]





# Krisztus Merevhajts

Teljes magyar nyelvű verzió

(Magyar nyelvű szoftver)

6995,- Ft

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024\*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesteriség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnékollással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játékok a számítógép ellen
- Többszemélyes 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)

TopInteractive

JOYMANIA  
ENTERTAINMENT

Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás ... ebből elég!

Élelet menteni – most megteheted!

4995,- Ft

HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

# VÉSZHELYZEI

Teljes magyar nyelvű verzió  
(Magyar nyelvű szoftver)

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



# NBA Live 99

## AZ ABSZOLÚT VIRTUALITÁS

Zazu

Nyár elején még az volt a nagy kérdés, hogy Phil Jackson marad(hat)-e a Bulls kispadján, Michael Jordan végleg visszavonul-e, vagy Scottie Pippen elköltözik-e a „szeles városból”. Ehhez képest az elmúlt hónapokban már az is kérdéses lett, hogy lesz-e az NBA-nek 1998/99-es évadja, vagy úgy járnak ők is, mint pár évvel ezelőtt a baseballosok.

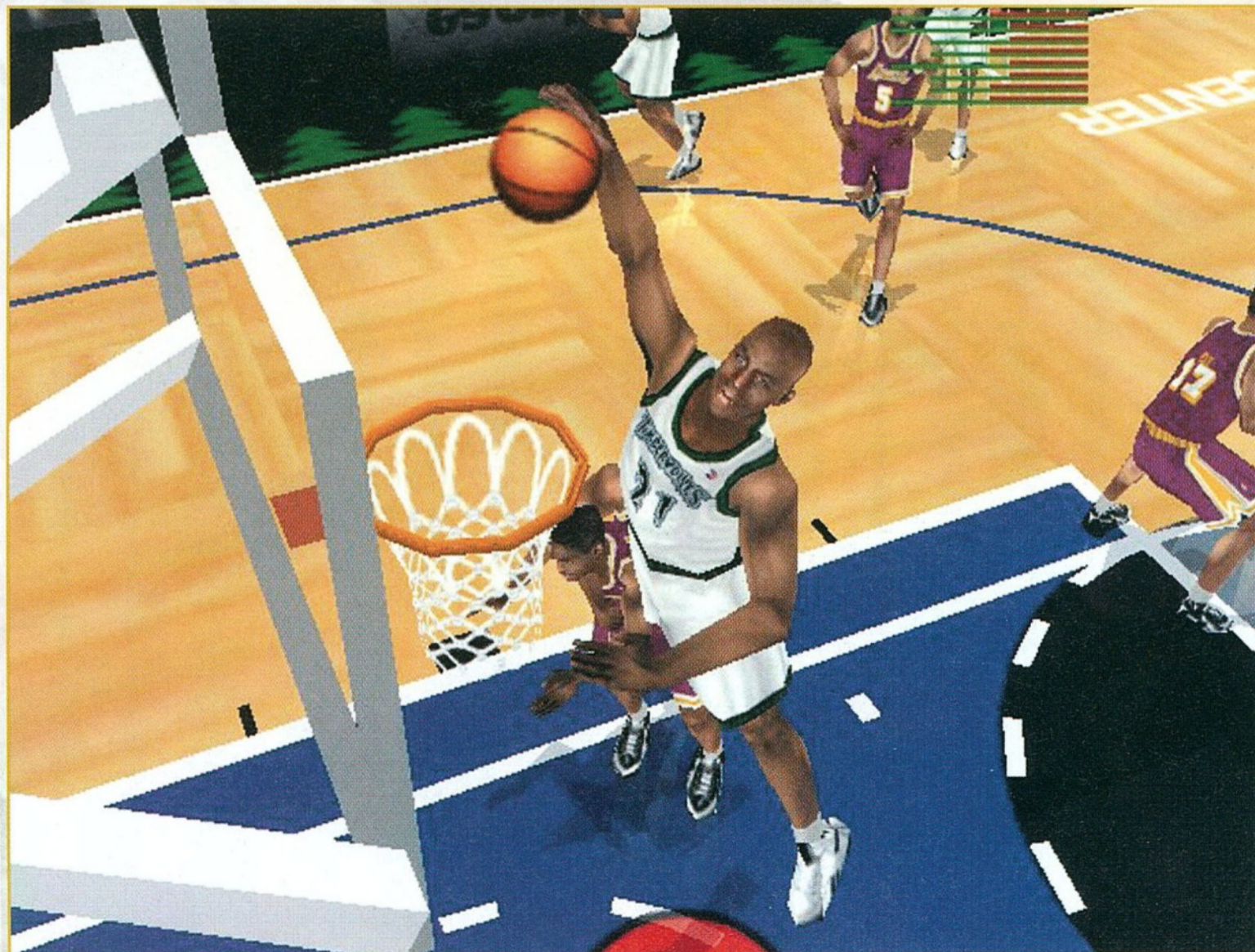
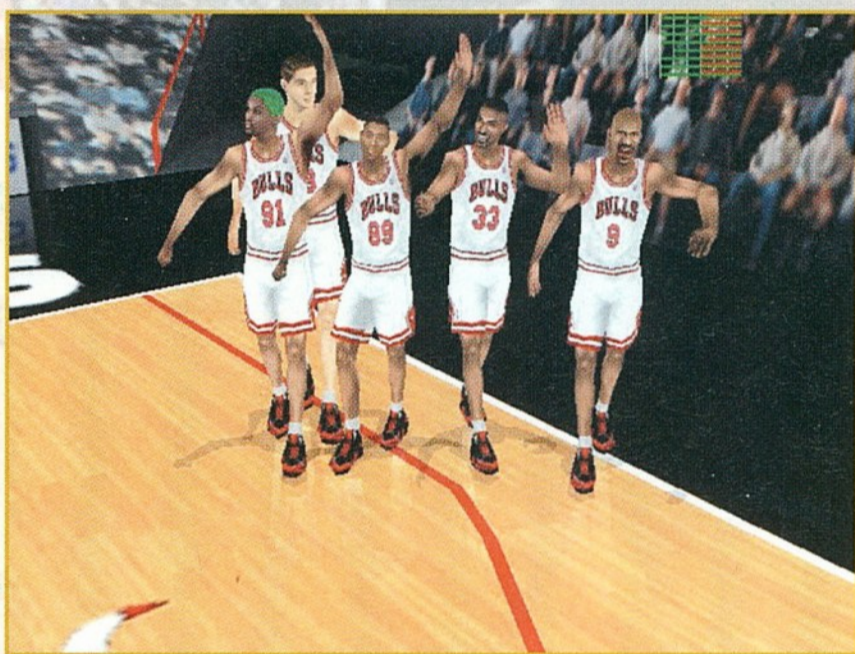
Ezre a kérdésre (október első hetében) még mindig nincs válasz. Ám az már szinte biztos, hogy még az idén (az ígéretek szerint november 20-a körül) megjelenik az Electronic Arts „sportostályaának” NBA Live 99 című folytatása Nintendo 64-re, PlayStation-re, valamint PC-re, pontosabban Windows 95/98-ra. A program dobozán a Boston Celtic támadója, Antoine Walker tör lendületesen előre: rajta kívül olyan sztárok neve garantálja az élethű mozdulatsorokat, mint a san antonioi ikertornycsapat ifjabbik tagja, az idei év újonca, Tim Duncan, a Miami Heat irányítója Tim Hardaway, vagy például a Washington idén legjobban „termelő” háttvédje – 23.2 pont meccsenként –, Mitch Richmond. Ők, és még jó pár profi játékos vonult be az idény után a stúdióba, ahol teleaggatták őket érzékelőkkel, hogy a TV-ben megcsodált mozdulataikat a számítógép rögzíthesse, amit majd a gép előtt ülő játékosok előcsalogathatnak a mérkőzések során.

A program telepítése és a legújabb látványos bevezető videó után – szokás szerint – első utam a sta-

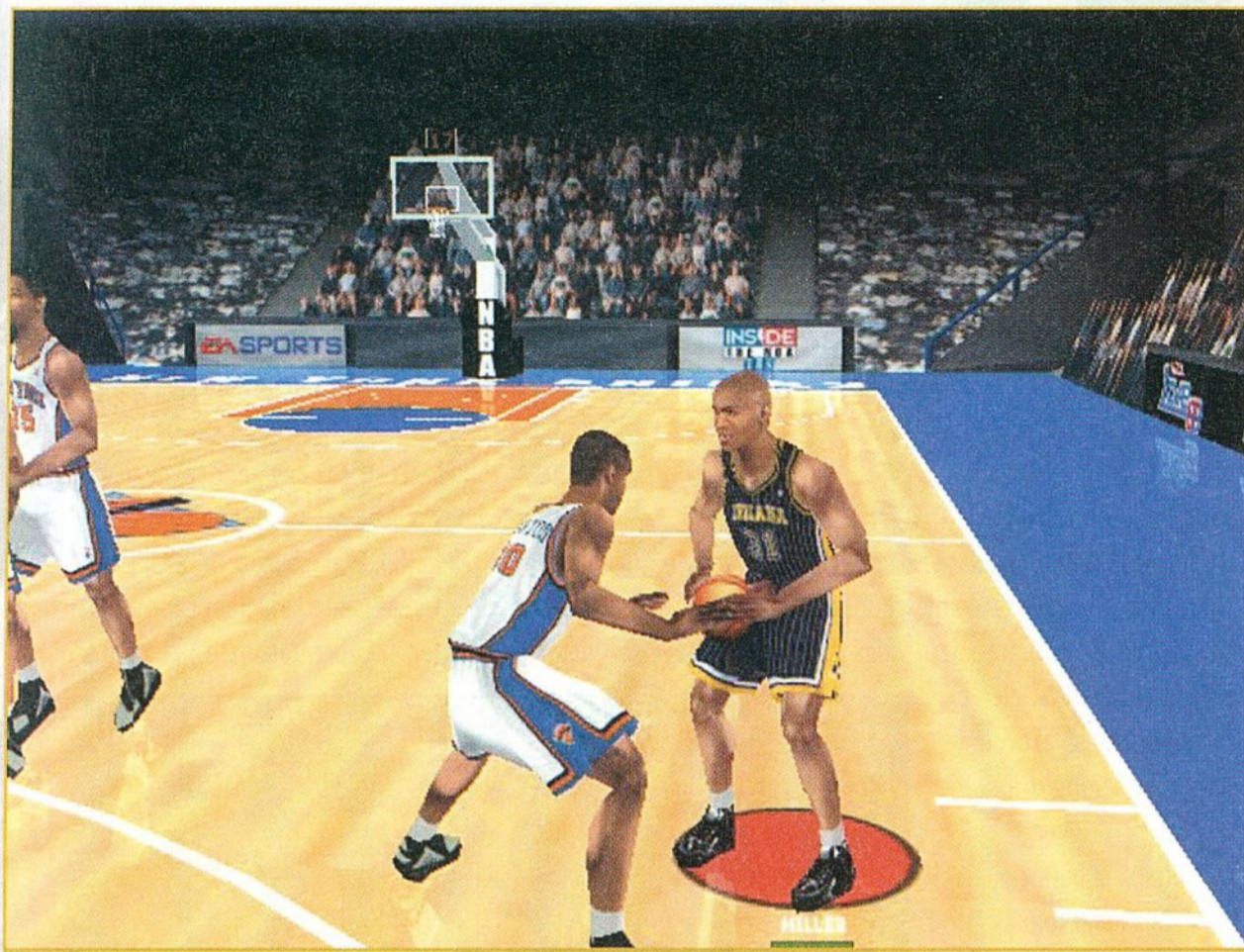
tisztikák világába vezetett, ahol két nagyon érdekes dologgal találkoztam. Az első, hogy a szokásos mutatókat felhasználva egy saját oszlopot hozhatunk létre. Ilyen „származtatott mutatóval” szokták a való életben is kiválasztani azokat a játékosokat, akik közül azután a szakemberek szavazzák meg, hogy ki is a „legértékesebb”. A másik, és talán még nagyobb meglepetés az egyes játékosok adatainak megtekintésekor ért. Ugyanis a szokásos fényképek helyett egy-egy mozgó, 3D-s mellképét találunk. Mint kiderült, a szerzők elkészítették több mint 350 NBA játékos „cyber-modelljét”. A játékosok itt csak bemutatót tartanak képességeikből, ám a mérkőzések során a helyzettől függően mosolyognak, ráncolják a szemöldöküket, beszélnek stb. Minden já-

tékos több mint 30 különböző grimaszt tud vágni! Szerintem ez sokkal jobb megoldás, mint az NHL fényképráfeszítéses megoldása, ahol úgy néznek ki a játékosok, mint a gyengeelméjűek, akiknek az arcára ráfagyott egy idétlen vigyor.

De mindez csak a körítés, a lényeg maga a játék, ahol szintén található jó pár újdonság. Már a játéktípusoknál találkozunk egy vadonatújval, a gyakorlással. Ez eddig – meglepő módon – hiányzott az NBA Live-ből, ám immár előttünk a lehetőség,



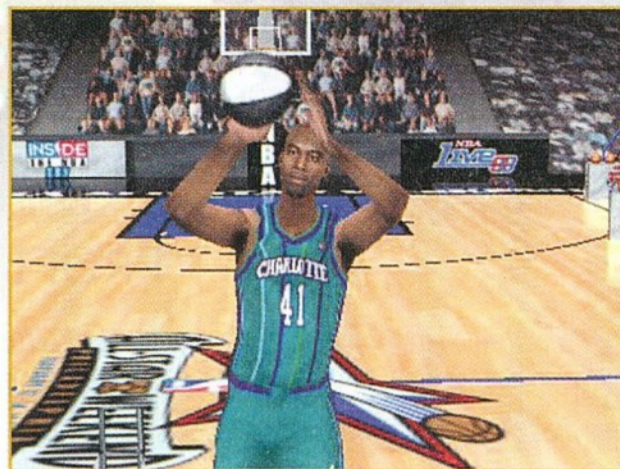
hogy mielőtt a profik közé lépnénk, kimenjünk a betonpályára játszani, gyakorolni (Practice) egy kicsit. Ha már megy a játék, akkor jöhet néhány barátságos mérkőzés (Exhibition Game), majd ha már túl vagyunk néhány győzelmen, akkor irány a profi liga, kezdődhet az alapszakasz (Season Game). Ezt „túlélőknek” a rájátszás követi (Play-off Game), aminek csúcsa a nagydöntő. Természetesen a türelmetleneknek az NBA Live 99-ben is lehetőségük van kihagyni az alapszakaszt és rögtön a sűrűjével, a közvetlen kieséses rájátszással indítani. Négyféleképp adhatjuk meg tudásszintünket, amihez a program a sajátját is igazítja. Amíg pancser (rookie) vagy kezdő (starter) szinten könnyedén leléphetjük ellenfelein-




ket, addig all-star vagy szupersztár állásban már komoly feladat a rájátszásba jutás is.

Szezon indításakor a játékosok által irányítandó csapatokon túl megadhatjuk, hogy egy évet szeretnénk-e játszani, vagy megpróbálunk komolyabb karriert befutni tíz év alatt. Szintén itt állíthatjuk be, hogy

engedélyezzük-e az év közbeni automatikus vagy kézzel vezérelt cseréket, vagy sem. Ha szezon indítunk el, akkor a naptárban láthatjuk, hogy november 3-án kezdődne az alapszakasz (ám erre egyre kevesebb esély van). A mérkőzések a játékosok bemutatásával kezdődnek, és szinte mindenben megegyeznek a már



megszokottal, azzal az eltéréssel, hogy a játékosok mozgása még a tavalyinál is életszerűbb, bár egy-két probléma azért még mindig akad. Egyrészt 3Dfx kártya nélküli gépeken a kép darabos, ugrál, illetve a játékosok, a gyűrűk és a pálya egyes részei csúnyán szögletesek. Másrészt láttam lábtartást, amely szegény Farakas Ági bokájára emlékeztetett, és ettől – nem is kicsit – borsózott a hátam. Ezen kívül arcade üzemmódban néha az NBA Hangtime-ra hasonlított egy-két zsákolás, amikor is a nehézkes center akkorát emelkedett, hogy a keze magasabban volt, mint a palánk teteje, márpedig én még csak Walt Chamberlaintől láttam olyant, hogy levette a negyeddollárost a palánkról. Nagyon remélem, hogy a programban talált hibák – nem lehet időt kérni, cserélni, hiányzó statisztikák, hébe-hóba lefagy stb. – csak a program béta állapotának voltak „köszönhetőek”. 

# internet. többet akar?

● ITU v.90 56k akció **DIAMOND**

● Először Magyarországon!

● Ajándék 56k-s modem\*

● ISDN akció

● Ajándék ISDN kártya\*\*

● Bérelt vonali akció

● Ajándék router\*\*\*

● Cyclades 

● Routerek

● Terminálszerverek

● Multiportok

**Biztonság**  
7266 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](mailto:telnet@telnet.hu)

<http://www.telnet.hu>



# NHL 99

## PROFI HOKI

Zazu

*Az Electronic Arts mindig az aktuális NHL-lel tette fel az adott évben a mércét saját magának és a többi sport-szimulátor készítőnek. Elnézve az NHL 99-cet, sikerült nagyon magasra tenni a léceket, és nagy a valószínűség, hogy a többég le fogja verni.*

Számomra mindig külön élvezetet jelentettek az EA Sports játékok elején megjelenő klipek, mind képi és zenei anyagaik, mind zseniális vágásaik miatt. Ezúttal főleg tartalomban sikerült ismét nagyot alkotniuk. Minden érdeklődőnek ajánlom az alapos tanulmányozását, mert olyan felvételek láthatók benne a motion capture stúdiómunkálatairól, amelyek eddig nem igazán láttak napvilágot (nagyon remélem, hogy a végeleges verzióban is megmaradnak ezek a részletek, és nem csak a tesztelőknél és a sajtónak küldött béták előzetesében voltak láthatóak). Az ember egy kicsit még mindig a bevezető hatása alatt áll, amikor máris a következő ámulatba esik. Legalábbis még nem láttam olyan menüt, ami ennyire látványos lett volna. Ugyanis, ha az egérkurzort pár pillanatig valamely menüpont fölött hagyjuk pihenni, akkor hamarosan egy, az adott menühez illő, pár másodperces videó jelenik meg.

Ugyan kevésbé látványos, ám a rajongóknak ropant lényeges, hogy az NHL 99-ben megtalálható valamennyi játékos friss statisztikája és a csapatösszeállítások a legfrissebb állapotot tükrözik, beleértve a ligához idén csatlakozó Nashville Predators összeállítását is. A játékban a 27 NHL csapaton túl 18 nemzeti válogatottat (osztrák, belorusz, kanadai, cseh, orosz, japán stb.) és 4 all-star csapatot (kelet, nyugat, észak-amerikai és világ) találunk. Így semmi akadálya, hogy például az olimpiai győztes cseh együttes megmérkőzzön a Buffalo Sabres-szel, annak ellenére, hogy szegény Dominik Hasek így dupla feladatot kell, hogy ellásson. Ilyen érdekes meccseket barátságos mérkőzések (Exhibition), nemzetközi tornák (Tournament) vagy büntető-

párbajok (Shootout) során játszhatunk. Hiszen amint megkezdjük az alapszakaszt (Season) vagy a rájátszást (Playoffs) a Stanley kupáért, már csak a hat divízió 27 csapata közül választhatunk. Mindezen túl taktikai elemeket, figurákat gyakorolhatunk a Coaching drills részben.

Indítsuk el bármelyik játékot és csodát fogunk látni! Rögtön először is magukat a stadionokat: hihetetlenül élethűek! Itt igazán érezhetjük az EA Sports szlogenjét: „If it's in the game, it's in the game”. Stadiononként más és más eredménykijelzők, a jégre festett emblémák és feliratok, a mennyezetről lelógó bajnoki zász-

lók... Mind, mind a helyükön vannak. Például a Madison Square Gardenben ott láthatjuk a New York Rangers 1940-ben és 1994-ben nyert bajnoki címeit tanúsító lobogókat. (Csak egy gonosz megjegyzés, bár lehet, hogy a végleges verzióban ez már ki fogják javítani: a telefonfülkének „becézett” MCI Center stadion, amely a Capitals otthona nem Landoverben, hanem Washington D.C.-ben található.) Azután a csa-



patok felsorakoznak a kék vonalakon és felcsendül a himnusz. Rövid melegítés után a bíró bedobja a paktot és elkezdődik a mérkőzés. 3Dfx kártyás gépeken a játék szinte TV-minőségben zajlik. A jégen látjuk a játékosok és a környezet csillogó tükörképét, a kapus

arcát a maszk mögött, hogy Jagomir Jagrnak valóban hosszú a haja stb. Viszont roppantul zavart, hogy továbbra is idétlenül vigyorognak a játékosok (természetesen mindenkiről mosolygós képet raktak be), akkor is, ha éppen egymást püfölik (nem is jó az a meccs,

amelyen nincs egy kis bunyó), vagy akkor, amikor éppen szétveri a büntetőpadot mérgében. Másik furcsaság számomra, hogy amikor a játék so-

rán szinte hibátlanul meg tudnak jeleníteni minden objektumütközést – pl. a felek fellökik egymást, a korong megpattan a boton stb. –, akkor a „holt időben” miért megy át a játékos a bírón, a bot a plexin, vagy miért tűnik el korcsolya a játékos alól? Ezek az apróságok a játszhatóságot nem, ám a „vizuális élvezetet” nagyban rontják. Azt az élvezetet, amelyet egyéb megoldások – például a hirtelen fékező játékos által felvert jég – nagyszerűen feldobnak.

Amikről viszont csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, az a hang és a játéktaktika állíthatósága. Ez utóbbi már-már túlzottan tűnt, ám az ingyencek hosszasan elidőzhetnek a sorösszeállításokon, a különböző játékhelyzetekre (emberelőny, -hátrány, büntetők stb.), ráadásul mindezeket akár menet közben is módosíthatjuk. A Dolby Surround hangeffektusok és a két kommentátor, Jim Hughson és Darryl Reaugh pedig tényleg a mérkőzés közepébe varázsolják az embert. [PC-X]



CPU/RAM: P166, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/WIN98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

BÁMULATOS, HOL TART MANAPSÁG A SPORTSZIMULÁCIÓ!

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078



NHL 99

# MEGÚJULT INTERNETES OLDALUNK: WWW.PCX.HU



# Quake II

## MÉG MINDIG QUAKE: GROUND ZERO

## C3 Nick

Mindenki tudta, hogy a *The Reckoning* csak az első tagja azon kiegészítő küldetéseknek, amelyek majd a *Quake II* hírnevét próbálják öregbíteni (vagy próbálnak abból megélni). Mindenesetre az előző részre nem lehetett panaszunk, ellentétben a Rogue programozó csapat által megalkotott *Ground Zero*-val, ami hagy némi kívánnivalót maga után.

A story (akár hiszitek, akár nem), ott kezdődik, hogy egyszemélyes hajónkkal száguldunk a Stroggok bolygója felé, ahová egy kis intermezzo után sikeresen be is csapódunk. Itt megemlíteném, számomra érthetetlen az, hogy az első rész óta miért nem sikerült javítani a bevezető képsorok silány minőségén... Bár igaz, hogy az id-Software sose a körítéssel próbálta eladni a játékaikat, az eredeti program bevezető mozija újszerűségével és hosszával, valamint egy-két érdekes megoldásával fe-

ledtette a képek nem egészen kitűnő látványát. Tehát ott tartottunk, hogy egy kis „dèjà vu” érzéstől kábultan kikászálódunk a kapszulánkból, és elindulunk, hogy a Stroggok aktuális gonoszságát, egy generátort felrobbantsunk, ami megnövelte a planéta gravitációs mezőjét, így csapdába ejtve a bolygó körüli pályán lévő zászlóshajónkat.

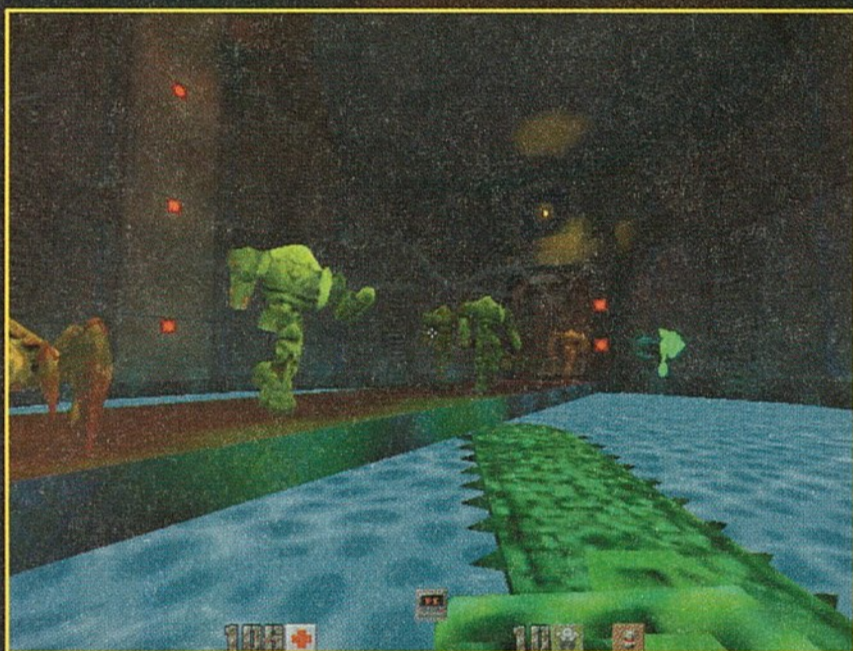
A játék fő felépítésén természetesen nem változtatnak. Most öt fő epizódra (unit) bontották a játékmenetet, amelyeken belül három kisebb pálya kapott helyet.

Ez utóbbiak között tetszőlegesen mászkálhatunk oda-vissza, ahogy már megszoktuk. Ezzel még nincs is semmi gond, sokkal nagyobb baj az, hogy az egész játék folyamán szinte egyetlen eredeti pályaötlet sincs! Amerre járunk, mind-mind ismerős helyszín lesz, kezdve a bányákkal, raktárakkal, csatorna-rendszerekkel és a hangárral. Ezeken a helyeken bolyongva olyan érzésünk van, mintha már mindet bejártuk volna a korábbi részek alkalmával. Eltekintve néhány ritka esettől – mint például

egyik társunk szemünk láttára lezuhanó és felrobbanó kapszulája – a teljes ötletelenség jellemzi a játékot. Ráadásul az előbb említett poént már a demo során lelővik a készítők, és hiába várunk hasonló látványos megoldásokat, nem sűrűn lesznek.

Nem sokkal jobb a helyzet az új fegyverek és ellenfelek területén: öt gyilkoló eszköz kapott helyet az arzenálunkban, valamint szintén öt, eddig még nem látott „szörny” keseríti meg az életünket. Ezek a számok még kielégítőek lennének, ha nem ismernénk őket már valahonnan. Nézzük a fegyvereket! Az első újdonság az

ETF rifle. Ez a puska kéken világító lövedékeket ont magából, amik igencsak a szögekre emlékeztetnek és hatasukban is hasonlóan gyengék – bár pajzzsal felszerelt ellenfelekkel szemben állítólag jól használható. A következő a Prox Launcher, ami olyan, mint a gránátvető, csak a lövedékek megtapadnak a becsapódási helyen – feltéve, ha az



nem ellenfél – és akkor robban, ha valaki megközelíti (lásd: Scourge of Armagon). Bizonyos területek védésére szórhatunk elektromos aknákat (tesla mine), aztán van egy Plasma Beamnek nevezett fegyver, ami egy az egyben a Quake-es Thunderboltnak (vagy ismertebb nevén a „szaft”-nak) felel meg. A különbség csak annyi, hogy rendkívül idióta látványt nyújt, amikor folyamatos tüzelés mellett haladunk vele. A legvégére hagytam a láncfűrész! Ez még poénnak nem is lenne rossz, viszont az már szomorú, hogy az első titkos pálya arra megy ki, hogy megszerezzük ezt a csoda-fegyvert. Találkozhatunk kisebb ágyúkkal is, amik többféle felszerelésűek lehetnek – leggyakrabban falra, illetve mennyezetre vannak szerelve.

Egy eddig még nem láthatott szörny a Stalker, ami pókra emlékeztet. Sokszor a plafonról támad és kedvenc

ugyanúgy néz ki, mint röpködő társa, csak fel van szerelve energia-pajzzsal is. Legvégére hagytam a hatalmas, repülő fegyverraktárat, a Carriert, ami a játék folyamán a legerősebb ellenfél, leszámítva az utolsó szint két főszereplőjét. Újításként említhető még néhány powerup: a dupla sebzés és az infraszemüveg használata magától értetődik. A defender sphere a Hexen II-ből ismerős lehet: a fejünk felett körözve támadja a közelünkben lévő ellenséget, valamint sérüléseinket 50%-kal csökkenti. A fentiekből látszik, hogy a játék tényleg nélkülöz majdnem minden eredetiséget.

Kihívást viszont fog jelenteni a Ground Zero! Lehet, hogy hízelgek magamnak, de úgy érzem, otthon vagyok a Quake és klónjaik világában. Ezért is mertem a fokozatot azonnal hardra állítani, mert ki, ha én nem? Hát én biztos nem... ☺


Az első pályán sokadik nekifutásra sem tudtam átvergődni, s kénytelen voltam beismerni, hogyha nem mentek félpercenként (márpedig nem szo-

kásom), akkor sose fogok a játék végére jutni. Gyakran még az sem volt elég, ha – korábbi halálomból okulva – felkészültem az adott szituációra. Például, amikor egy látató felett átívelő vékony sziklahídon, átkelés közben elkezdtek tüzelni rám a Stroggok, és közben a már ismert földrengéseffektus is beindult, jóval nagyobb szerencsére volt szükségem, mint tudásra. Meg persze tíz visszatöltésre. Mindent pozitívumnak könyveltem el, mert a korábbi részek szerintem meglehetősen könnyűre sikerültek. Aki pedig nem elég jó játékos, vegye vissza a nehézséget!

Vizsgáljuk meg most egy kicsit, mennyi újdonságot nyújt a játék multiplayer része. Tíz új pályán próbálhatjuk ki tudásunkat társaink (vagy valamilyen bot) ellen. Igazából ezek is meglehetősen nagy pályák, amik az ffa-ra, vagy a teamplay-re alkalmasak. Úgy látszik, a Quake II nem kedvez azoknak, akik az „egy egy elleni” meccseket szeretik. A pályák elég jól ki vannak találva, de néha a színek egyhangúsága és a textúrák ismétlődése már unalmasá teszi őket. Persze ha megfelelő mennyiségű ellenfél van a pályán, szó sincs unatkozásról! Az új fegyverek és az a négy további powerup, amit csak deathmatch-ben lehet használni, emelik a hangulatot. Ez utóbbiak közé tartozik a vengeance sphere, ami akkor aktivizálódik, amikor életerőnk 25%

trükkje halott-nak tettetni magát, hogy aztán hátulról rontson ránk. A Medic Commander is a kellemetlenebb ellenfeleink közé fog tartozni: amellet, hogy blasterrel vadászik emberünkre, feltámasztja elhullott társait is! Van meg egy Deadalus névre hallgató Strogg, aki külsőleg



alá csökken, ekkor megpróbálja ellenfelünket darabokra szedni. A hunter sphere halálunk után kapcsol be, ekkor megkísérli utolérni és megölni gyilkosunkat. Az anti-anyag bombák önmagukért beszélnek, a doppelganger pedig egy szerkezet, ami egy hologramot hoz létre rólunk (holomarine?). Ezen felül van egy új deathmatch mód is, de ez szintén volt már – igaz, Quake I kiegészítések között. A lényeg, hogy itt egymás lövöldözése közben azt is érdemes figyelembe venni, kinél van egy bizonyos tag token, hiszen a birtokosának a lelövéséért öt frag jár. Valamint, ha sikerül megszerezni, 3 fragot kapunk egy ellenfél elintézéséért és valamennyi plusz életerőt is biztosít számunkra. Az előző kiegészítő lemezzel ellentétben úgy látszik, itt már többet foglalkoztak a készítő a multiplayer funkciókkal. Mindez dicséretes, de persze nem feledteti a küldetések alacsony színvonalát, hiszen nem mindenkinek van lehetősége hálózatban játszani! Bizonyára nem ez volt az utolsó mission pack a Quake II-höz, reménykedjünk, hogy a következő jobban fog sikerülni. 

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

NEM JOBB, MINT AZ ELŐZŐ KIEGÉSZÍTÉS, SŐT KICSIT UNALMASABB IS

ACTIVISION  
MODERN MEDIA SERVICE

4

QUAKE II: GROUND ZERO

AKCIÓ LEÍRÁS 23



# People's General

PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Trau

*Annak idején kissé fanyalagva beszéltem a Panzer General 2-ről, mindenféle problémáim voltak vele. Túl egyszerű volt, és egy feltápoltt Pz IVD alakulattal végiggázolhattál a fél világon. A legnehezebb fokozatban a végén nem tudtam hova elkölteni a Prestige Pointjaimat, annyi volt már. Nos, ez a veszély nem fenyeget a People's Generalban, mert veterán egységemet is pillanatok alatt szét tudták cincálni a kedves kínai partizánok.*

**T**rau tábornok! A feladat Volgográd felszabadítása! A várost és a környező kisebb településeket a kínai 8., 9., és 54. Hadsereg tartja kézben. A légifölényünk 100%-os, ugyanakkor kemény léghátrításról számoltak be F-22-eseink pilótái. Ha sikerül elfoglalni a várost, azzal stabilizálható a transz-szibériai vasútvonal első harmada, ami égetően fontos az orosz kormány túlélése szempontjából. Mindenképp el kell foglalni, a további hadjáratok kiindulópontja lesz. A veszteségek és a gyorsaság között találja meg az arany középutat, de jól jegyezze meg, sikerülnie kell a támadásnak! Rendben, leléphet. Hopp, még egy apróság: nem lesz egyedül. Nem, ne számíton semmi komoly segítségre, tudja, a Kongresszus... Szóval néhány zászlóalj lövészpáncélos és esetleg egy ezred T-90-es a szokásos felderítőekkel. Igen, jól hallotta, az új orosz hadsereg is bekapcsolódik a harcokba. Vigyázzon, ne essen bajuk. Lelépni!

A játéktér képe igencsak ismerős lehet a Panzer-veteránoknak, semmilyen jelentős változás nem zavarja meg a már jól bevált, harmonikus, könnyen áttekinthető képet. Az egyetlen új, légi támogatást irányító ikon legfelül található, ennek szerepéről később értekezem. A térkép igazán szemkápráztató, a PG2-ből megismert talajkép még szebb, szinte foto-realisztikus változata. Igyekezzünk aránylag hamar kiismerni a különböző módon ábrázolt domborzati viszonyokat, mert bizony egységeink élete múlik rajta. Miután a dolgokat igazán működés közben lehet elmagyarázni, nem is tévóváznék sokat, irány a közepe!

Legjobbna a Western Campaignt tartom, mint első próbálkozást. Tizennyolc csata, kellemes nehézségi fokozat (persze ha nem piszkálsz fel) vár rád. Ennek kifejezetten a jobb haditechnika az oka, könnyebb kipróbálni velük az első lépéseket. A történet kivonatos lényege, hogy Kína, megérezve katonai erejét, nagyhatalmi vágyakat dédelgetett, ami háborúhoz vezetett Oroszországgal. Az oroszok újdonsült nyugati szövetségeseit hívták segítségül, akik felismerve egy kínai superhatalom következményeit, nem haboztak segítő kezét nyújtani és csapatokat küldeni. Az amerikai csapatok vezetőjeként a mi feladatunk lesz a gonosz kínai mészárosok visszaszorítása határaik mögé. Előre bocsájtom, nem lesz könnyű megbízás.

Az első teendő a megfelelő csapatösszeállítás. Itt egy kicsinység megállnék, mert itt lehet megnyerni/elveszíteni szinte mindent. Azt hiszem, sikerült megtalálnom a legjobb összeállítást (az ellenvéleményeket szívesen fogadom), amelyből talán meglepő módon, de hiányoznak a harckocsik. Minek kellenek a buta és drága Abramsok, Powellek, Schwarzkopfok (s akkor még nem is beszéltünk a butus európai szerkezetekről)? A harckocsi lassú, nem tud rendesen mozogni a hegyekben és a folyókön keresztül (miért is tudna, hiszen nem erre a célra tervezték), könnyű prédája az ellenséges gyalogosoknak és helikoptereknek. Arról nem is beszélve, hogy rengeteg pontba kerülnek. Nem, félre velük. Az okosabb ember ilyenkor elkezd emlékezni a vietnami háborúra, ahol a harckocsik szintén teljesen mellékvágányra szorultak. Bizony, ott is a helikopterek játszották az egyik főszerepet! A helikopterek kiváló páncélos elhárítók, a

legyengített gyalogos csapatokat is képesek egyedül leküzdeni, illetve csoportosan még a városokba befészkelte „nyuszikat” is ki tudják piszkálni. Esetleg felderítőnek sem rosszak, de vigyázzunk, mert minden sarkon megbújhat egy-egy orv légvédelmi üteg, ami pillanatok alatt méretre vághatja büszke 'koptereseink zord csapatát. Na, és mi volt a vietnami háború másika, igen jól bevált harceszköze? Bizony, az MI 13-ACAV, az átalakított MI 13A1. A plusz két M60-as géppuskával és páncélzattal felszerelt „harci taxik” forradalmasították a hadviselést, és egy új kategória, az IFV (Infantry Fighting Vehicle, azaz gyalogsági harcjármű) ősapját tisztelhetjük bennük. Nem véletlenül tértem ki rájuk, mert modern utódaik szintén



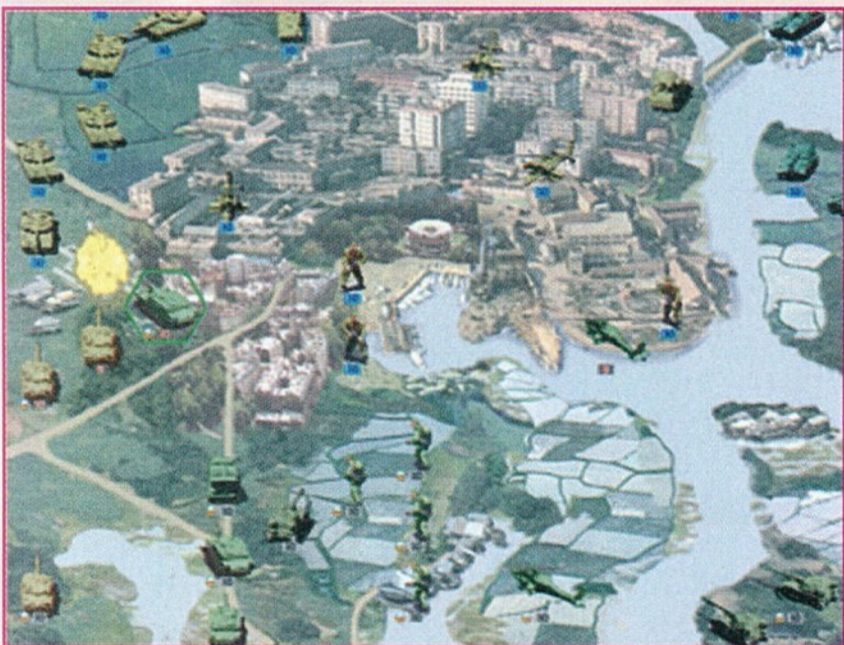


kulcsszerepet játszanak a People's Generalban. Kiválóan alkalmazhatók gyalogos csapatok kifüstölésére, főleg ha a tüzérség már megpiszkálta őket. Képesek szinte bármilyen talajviszony mellett gyorsan mozogni (kivéve a hegyvidéki területeket), meglehetősen jó támadóértékkel rendelkeznek harckocsik ellen is, és sokkal jobban védettek mindenféle támadás ellen, mint bármelyik „igazi” gyalogos egység. Az IFV-ket a gyalogosok kategóriájában találhatjuk meg. A harmadik osztály, amely talán a legfontosabbnak bizonyult, az a tüzérség. Ők a győzelem kulcsai. Félelmetes csapásainak a harckocsikon kívül senki nem tud ellenállni. Halálos veszélyt hordoznak, hatótávolságuk óriási, mozgékonyaságuk (persze az önjáró lövegeké) kitűnő. 3-4 veterán Crusader támadása után a célterületen kőkövön nem marad, az ott lévőkről nem is beszélve. Csak a páncélosok reménykedhetnek irgalomban, na de mire valók a helikopterek? A lövegek jelentik a sikeres támadó offenzíva alapját. Ha nincs nagy hatótávolságú támadóeszközöd, nem tudsz győzni.

Itt kell szót ejtenem egy újabb huncutságról, amit a kedves programozók a játékba rejtettek. Ez pedig nem más, minthogy egységeinket két plusz tulajdonsággal tudjuk felruházni. Ezeket a vásárlásnál tudjuk kiválasztani, illetve később az upgrade-elésnél is variálhatóak. El is mondanám sorra, melyiket mire tudtam használni, illetve végül melyik vált be. Balról jobbra haladva az első a Recon, amely csökkenti az egység profilját (azaz az ellenség nehezebben veszi észre), ugyanakkor kiterjeszti az egység által látott területet, messzebből veszi észre az ellenséget. A kis ásó a Combat Engineert takarja, ami a közelharcban ad +2-es bónuszt a támadási és védekezési értékekhez. Na de ki az a bolond, aki a mai eszközök mellett közelharcra vetemedik? Még a végén véres lenne a ruhácskám! Az Air Defence szintén +2-t ad, de a légvédelmi és repülőgépek elleni támadási értéket tuningolja fel. Végre egy használhatóbb specialitás, a Bridging. Az egység, amelyik rendelkezik ezzel az aprósággal, simán át tud gázolni a folyókon, nem kerül körökbe az átlépés, ami nem egy hátrány. Ameddig az öreg M2A4 Bradley-eket használod, és nem a Knightokat, ajánlatos ellátni őket ezzel. A Knight alaptól tudja ugyanezt a tulajdonságot, és még nagyobbat is üt. A Helicopter az észlelési határt tolja ki egy mezővel az egység körül, és a „kemény” (értsd: nem gyalogos) támadási értéket dobja meg kettővel. Az Anti-tank a kemény támadási értékhez tesz hozzá négyet ajándékba. A leghasználhatóbb, legalábbis szerin-

tem, a Combat Support, amely három plusz löszert hoz ajándékba, illetve sérülés esetén az eredeti szintre töltheted fel az egységet minden alkalommal. Ez volt az egyik, amelyiket minden egységemre felraktam, annyira használhatónak ítéltém. A Forward Observer lehetőségeit nem használtam ki rendesen, hiszen nem igazán támadtak meg. Arra jó, hogy +4-et nyom a tüzérségi és légi támadások elleni védőértékre, ha egy olyan egység támad meg, amit lát. Biztosan jó lehet, de inkább a megelőző támadás híve vagyok, változatlanul. Végül a tüzérség kaphat egy külön tulajdonságot, a neve: Special Munitions. A tüzérségi eszközöd támadási értékeit kettővel növeli (kivéve a légi célokra). Szintén alapeset ennek kiválasztása. Néha előfordulhatnak olyan helyzetek, hogy nagyon rövid idő alatt kell távoli helységeket elfoglalni, ráadásul tagolt, erdős területen. Ez a hagyományos eszközökkel szinte lehetetlen, de a légi szállíthatóság ilyenkor csodákra képes. Ekkor léptek színre kedvenc zöldsapkásaim, a SEAL Team néhány osztaga, melyeket helikopteren lehet a bevetés helyszínére szállítani. Megfelelő előkészítés után némi közelharc, és a távoli város máris a miénk.

Nos, én a fentebb említett három egységet használtam (tüzérség, IFV-k, helikopterek), durván 1/3-os aránnyal mindegyikből. A dolog meglehetősen bevált, hiszen a 300-as nehézségi szinten végigjártam a Western campaign során egy Victory híján az összes csata Brilliant Victory minősítéssel végződött, amely azt jelenti, hogy a legrövidebb határidőt sikerült végrehajtani. Azt hiszem, ez azért már jelent valamit. A bevetések elején rövid eligazítást olvashatunk, ami szinte mindig egy kaptafára készül, a lényege is ugyanaz: a kínai csapatokat több-kevesebb kör alatt ki kell verni az adott településről. Ezek után kell lepakolni a csapatainkat a meglévő, gyakran elkeserítően kevés hazai bázisok köré. A jól bevált sorrend a következő: tüzérség, helikopterek, IFV, egyéb. Sokan talán felkapják a fejüket: miért az aránylag védtelen lövegeket küldöm ki a hídfőállásba? Az ok roppant egyszerű, és a legnagyobb újítással van kapcsolatban: a légierő alkalmazása a megoldás. A program külön menedzseli a saját légierő különböző bevetéseit. Ezeknek négy alapvető fajtája van: Air Strike (hagyományos bombázás), Wild Weasel (légvédelmi eszközök elleni támadás), Recon (felderítés) és Defensive Support (légi fedezet). Miután a felderítés szemből olcsó (mindössze 2 pont, de vigyázz, mert ezeket a pontokat külön kezeli a program a Prestige Pointoktól!) és hatékony, nagyon sokat alkalmaztam, és sikerült megtalálnom a tökéletesnek bizonyult harcmodort. Miután kiraktam a tüzérséget, felderítő gépekkel „körbenéztem” a környező területen, településeken. A felfedezett ellenséges gyalogosokat és légvédelmi egységeket haladéktalanul kilőttem a lövegek segítségével. Miután a helikoptereket le lehet tenni a lövegek mezője fölé, ezt cselekedtem a második lépésben. Kedves AH-64D Longbow Apache-aim a

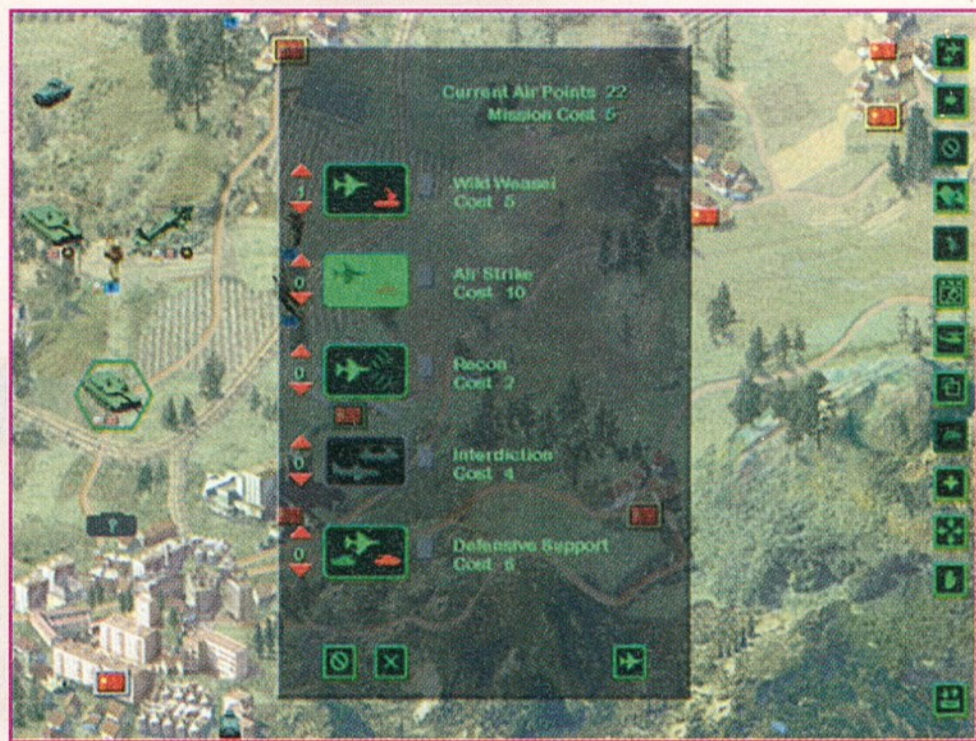
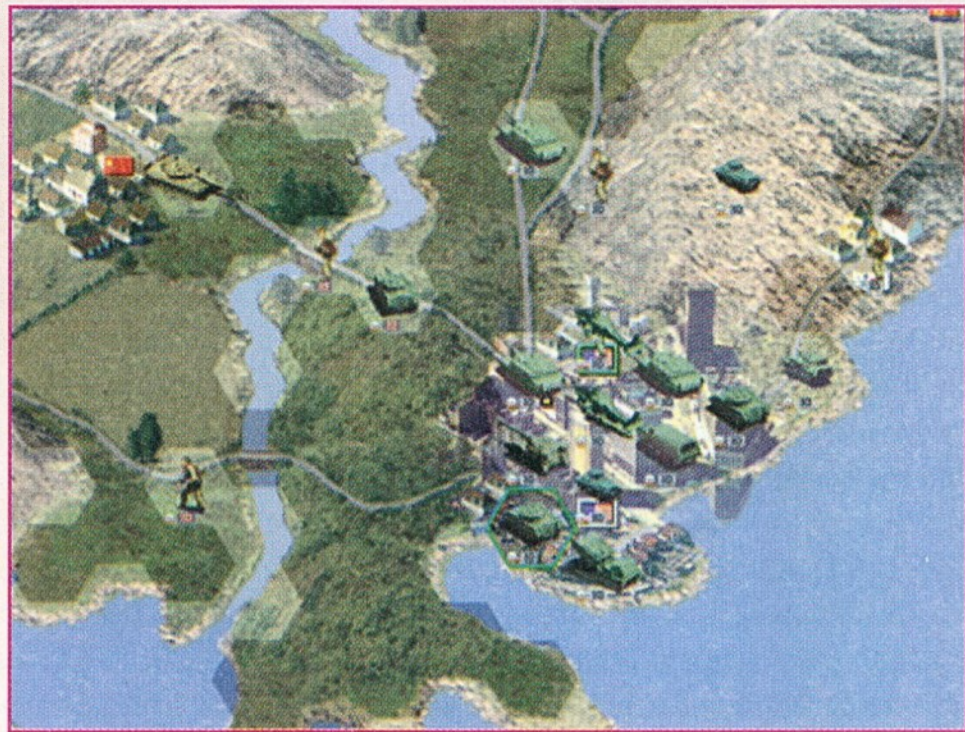


repgéppel felderített páncélosokat gyomlátki rakétákkal. Ezért fontos a felderített légvédelmi egységek azonnali kilövése. Apropos, légvédelem. Kétféle eszközt használhatunk a játék során. Az egyik kifejezetten a helikopterek ellen nyújt többé-kevésbé hatásos védőerőnyőt (csapatlégvédelmi eszközök), de másodsorban alkalmasak a berepülő repülőgépek elleni harcra is. Jó néhány esetben megtörtént, hogy ilyen helikopterek elleni egységek cincáltak foszlányokká büszke F-22-eseimet. A másik csoportot a repülőgépek elleni légvédelmi rakéták alkotják. Ezek viszont CSAK akkor támadják meg a helikoptereket, ha azok ŐKET támadják. Azaz mindent további nélkül ripityára löheted az S-300 PMU repülőgépek elleni légvédelmi egység mellett álldogáló harcokocsikat, a légvédelem nem fogja zavarni helikoptereidet. Ezt kiválóan ki lehet használni, csak a helikopterekre veszélyeseket üsd ki azonnal. Miután a tüzérség és a helikopterek felszámoltak minden ellenállást a kezdőpont környékén, nyugodtan kipakolhatod a maradék hóbelevancot is a mezőkre, majd előre. Na, ezért rakom ki mindig a tüzérséget először. Ajánlom mindenkinek ezt a módszert, az összes pályán bevált. Akkor van némi probléma, ha egy jó kis hegyvidéki, meredek helyről kell indulni. Itt legelőször a felderítés a fontos, és utána a meglévő adatok alapján pakold ki az egységeket (figyelembe véve azt, hogy az IFV-k is rendelkeznek páncéltörő képességekkel), tehát ha nem sikerül kinyírni a kínai páncélosokat, akkor törekedjünk az alapos legyengítésükre helikopterekkel (maximum 3-4 legyen az erősségük), utána az IFV-ekkel meg tudjuk adni a kegyelemdőfést.

Már az előző részekben is megszokhattuk a parancsnokok szerepét és jelentőségét a harcokban. Parancsnokot általában véres harcokban vagy egy-egy kulcsfontosságú város elfoglalása után kaphat az egység. Ezekre az egységekre hímes tojás módjára vigyázunk. Az egyik kedvenc alakulatom AH-64D Apachesal volt felszerelve, voltak vagy tizenhatan, és olyan parancsnokot kaptak, aki Stealth Pilot/First Strike tulajdonságokkal bírt. Nos, ez a kedves gárda bármilyen másik egységet képes volt darabokra tépni, még a ma-

gányos légvédelem sem zavarta semmilyen módon. A Stealth Pilot miatt akármilyen légi helyzetben könnyedén mozogtak, és a First Strike miatt mindig ők lőttek először. Ez, párosítva a 16-os létszámmal, igazán ütőképes gárdává avatta őket. Kifejezetten nehéz feladatokra használtam őket, soha nem hagytak cserben.

A helikoptereknek a páncélos elhárításon kívül van még egy roppant fontos feladatuk: az ellenséges helikopterek eliminálása. Földi légvédelmet soha nem használtam, mert egyszerűen nem elég mobilok ahhoz, hogy optimálisan tudjam használni. Így a helikopter-elhárítás teljes súlya a saját helikoptereimre nehezedett. A probléma jelentős tud lenni, hiszen egyetlen támadással a hülye kínai kereplős gyilkos szívészélhűdés nélkül ki tudta szedni egy tüzérségi egységet. Éppen ezért, ha felbukkan egy vörös csillagos kávédaráló, azonnal át kell segíteni a másvilágra. Ez soha nem könnyű dolog, legalább három saját kopteres kell, de gyakran 5-6 kollega összehangolt munkája a megsemmisítés. Egyébként szintén helikopterekkel utaznak a könnyű gyalogos egységek, amelyekkel így kiválóan lehet távoli helyeken lévő településeket megtámadni.



A hadvezérekre azért számos veszély leselkedik a csatamezőn. Nem győzöm hangsúlyozni a felderítés fontosságát. Miután az általam választott harcmódor teljesen a helikopterekre alapozza a páncélos elhárítást, földi egységeim védtelenek egy direkt páncélostámadás ellen. A gép kedvenc huncutsága, hogy elrejt néhány Type-05 II. nehézharckocsit mindenféle félreeső zugokban, majd miután átadtam neki a kört, betámad velük.


Éppen ezért jegyezzük meg: üres erdő és üres város márpedig nincs! Alapesetben mind a kettőben hemzsegek vagy legalábbis lézengenek kínaiak. A városokban általában minimum 15-ös szintű Garrisonok vagy mérnökök ássák be magukat. Ha beléjük szaladunk, nem sok marad büszke Bradley-nkből. Utána meg lehet hosszasan sírdogálni, ami már abszolút hiábavaló. A másik kellemetlen tényező az ellenséges tüzérség. Talán sulykolásnak tűnik a dolog, de tényleg fontos a felderítés, hiszen ha már a támadó csapataidat teríti be a WS-1 sorozatvető egy szeretet-csomagja, szintén késő elgondolkozni a dolgokon. Az ellenség tüzérségét sajátjal, vagy helikoptereinkkel semmi perc alatt szét lehet verni, de minek a felesleges véráldozat? Azonkívül előszeretettel szokott a tüzérség mellett légvédelem is tanyázni. Egyszer én is belestem egy ilyen csinos csapdába. Támadtam, erre a kínai tüzérség védekezett. Sebaj, legalább már tudom, hol van. Odaküldtem egy Apache-osztagot, „seek&destroy” paranccsal. Nos, itt kellemetlen meglepetés ért, mert a WS-1-est két (!) HQ-7-es légvédelmi csapat védte, akik a helikoptereimet egyszerűen letörölték az égről. Ezt ugyan még egyszer nem játszotta el velem, de tanulópenznek drága volt.

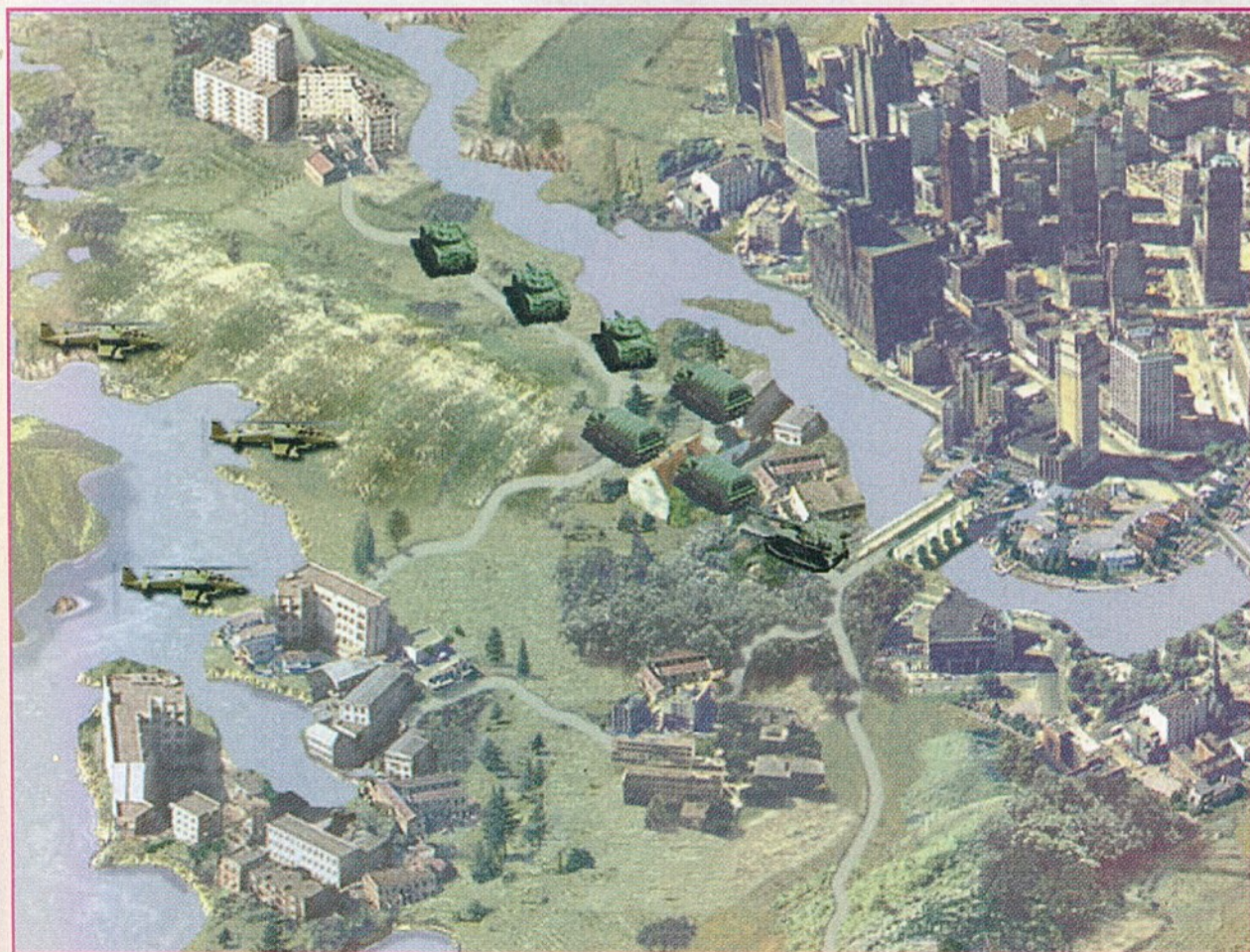


Szintén jól használható a légiő a zűrés helyek ki-  
gyomlálására. A felderítésen kívül a legtöbbet a Wild  
Weasel bevetéseket használtam, meglehetősen rendes  
arányban irtotta a légvédelmet. Érdekes azonban jól a  
fejünkbe vésni, hogy a koncentrált légvédelmi egysége-  
ket csak a tüzérség képes hatásosan és távolról szemle-  
gesíteni, mert három légvédelmi rakétaállás gond nél-  
kül lekaphatja az F-22-est. Ráadásul az egymástól  
aránylag távol, azonban közös hatókörrel rendelkező  
légvédelmi rakéták is együtt dolgoznak, eléggé elítélen-  
dő módon. Az Air Strike sem rossz, két-három ilyesfé-  
le légitámadás gond nélkül végezhet szinte bármivel,  
csak kifejezetten drága dolog (10 pont), nem éri meg.  
Vészhelyzetben viszont érdemes mérlegelni, egyszer-  
kétszer kihúzott már a csávából. A legkevesebbet a  
Defensive Support opciót használtam. Ha már az ellen-  
ség két hexen belülre ért, akkor már nagy baj van – jó-  
val korábban kell megállítani őket. Elméletileg a védett  
egység körül 2 mezőnyi körben támadja meg a felbuk-  
kanó ellenséges egységeket, négy alkalommal. Nem

tartottam hasz-  
nosnak, inkább a  
pontkidobás kate-  
góriába tartozik  
(6 pont).

Határozottan  
kellemesen csa-  
lódtam a prog-  
ramban. Bevallom  
őszintén, hasonló  
könnyed stratégiát vártam, mint amilyen a Panzer  
General 2 volt (összehasonlítva a Steel Panthers-szel  
vagy az Eastern Fronttal). Minden várakozásomat felül-  
múlta azonban a játék, mind külalakját, mind tartalmát  
tekintve. A térkép szebb lett, mint valaha, kifejezetten  
korrektebbül kezeli a haditechnikai adatokat (bár sza-  
badjon megjegyezni, szeretném én azt a Sztrela-  
bűvészt látni, aki képes leszedni egy AH-64D helikop-  
tert), izgalmas és pergő a játékmenet. Akkor sem ül le  
a dolog és válik egy véres agyaggalamb-lövészetté,

amikor már táposabb egységekkel  
rendelkezem, hanem keményedik az  
ellenállás is. Néha azért a gép ér-  
telmetlenül vásárol be, és helikop-  
tereivel nem támadja meg az enyéi-  
met, de ezeket minden további nél-  
kül felfoghatók, mint szépséghibák.  
Most már csak arra vagyok kíván-  
csi, hogy milyen további konfliktu-  
sokat dolgoz fel az SSI a People's  
General rendszerére alapozva. Például  
Afganisztán, Vietnam, Korea,  
Irak-Irán, India-Pakisztán? Nem til-  
takoznék az újabb álmatlan, átját-  
szott éjszakák miatt... 



## A győzelem fegyverei

### Crusader

Az elavulófélben lévő korábbi M109-es és  
M109A6 Paladin önjáró lövegek leváltására terve-  
zett és megalkotott harceszköz, melyből 852  
egységet kívánnak hadrendbe állítani 2005-ben.  
Minden egyes Crusader egység tartalmaz egy-egy  
azonos alváza épült XM2001 155 mm-es /52  
csőhosszú önjáró löveget és XM2002 ellátó jár-  
művet. Az elsődleges szempont a mozgékonyság,  
a nagy pontosság és hatótávolság voltak. A jármű  
ABC védelemmel (atom- biológiai- és vegyife-  
gyverek) rendelkezik, már a C-130-as közepes  
szállító repülőgép is képes elvinni. A lőszerkeze-  
lés teljesen automatikus, képes a rakéta pótmeg-  
hajtású lövedékfajtákat is alkalmazni. A löveg sík  
úton 67 km/h, terepen 48 km/h sebességre képes.  
Az új amerikai védelmi doktrína (smaller & smar-  
ter) tüzérségének gerincét fogja adni.

### AH-64D Longbow Apache

A jól bevált AH-64 Apache továbbfejlesztett vál-  
tozata. A legnagyobb újdonság a rotor fölé tele-  
pített mikrohullámú radar. Ennek segítségével ta-  
karásban lebegve képes tökéletes képet alkotni a  
csataterőről, majd gyors „pop-up” módszerrel tá-  
madni, így minimalizálva a veszélyes időszakot.  
Kifinomult műszerezettségű és nagy mennyiségű  
fegyverzete a legütőképesebb harcihelikopter-tí-  
pusná teszi napjainkban. Eredetileg az Apache a  
vietnami veterán, az AH-1 Cobra váltótípusaként  
került kifejlesztésre, kifejezetten az európai had-  
színtérré, páncélos elhárító feladatokra optimali-  
zálva. Zajos sikert aratott az 1991-es Sivtagi Vi-  
har hadműveletekben, ahol „élesben” bizonyít-  
hatta be kiválóságát, és több ezer ellenséges ha-  
ditechnikai eszköz kezelője számára hozta el az  
örök sötétséget.

### Knight

Hiába tekinthetők ultramodernnek a jelenleg  
szolgálatban álló M2 Bradley lövészpáncélos, a  
US Army már az utódon gondolkodik. Több fon-  
tos képességet örököl majd a Bradley-től (ilyen-  
nek tekinthető a páncélos elhárító rakétarend-  
szer, a zárt, ABC védetségű küzdőtér, gázlóké-  
peség stb.), de jelentősen fejlettebb és „oko-  
sabb” harcjárműnek tervezik. Alapfelszereltség-  
nek tekinthető a beépített GPS-térképes navigá-  
ciós rendszer, a kombinált infravörös-lézer felderít-  
tő/célzókészülék, 30 mm-es gépágyú, reaktív cel-  
lás páncélzat, méhsejt szerkezetű felépítés. A  
hajtómű egy nagyteljesítményű V12-es turbó-dí-  
zel motor lesz, ami a most ismeretes tervek sze-  
rint több mint 70 km/h sebességű terepmentet  
tesz lehetővé.

# CAESAR III

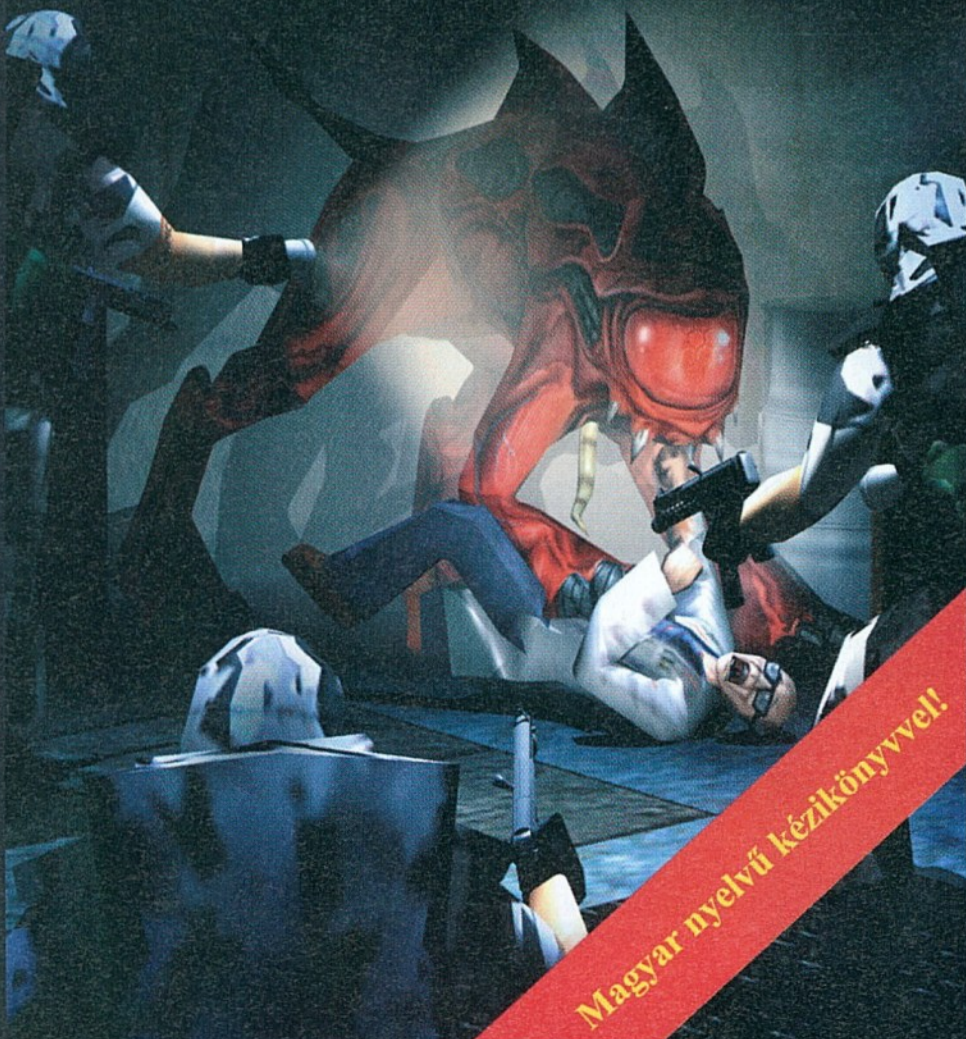
A birodalomépítés  
örömei



Magyar nyelvű kézikönyvvel!

## HALF-LIFE

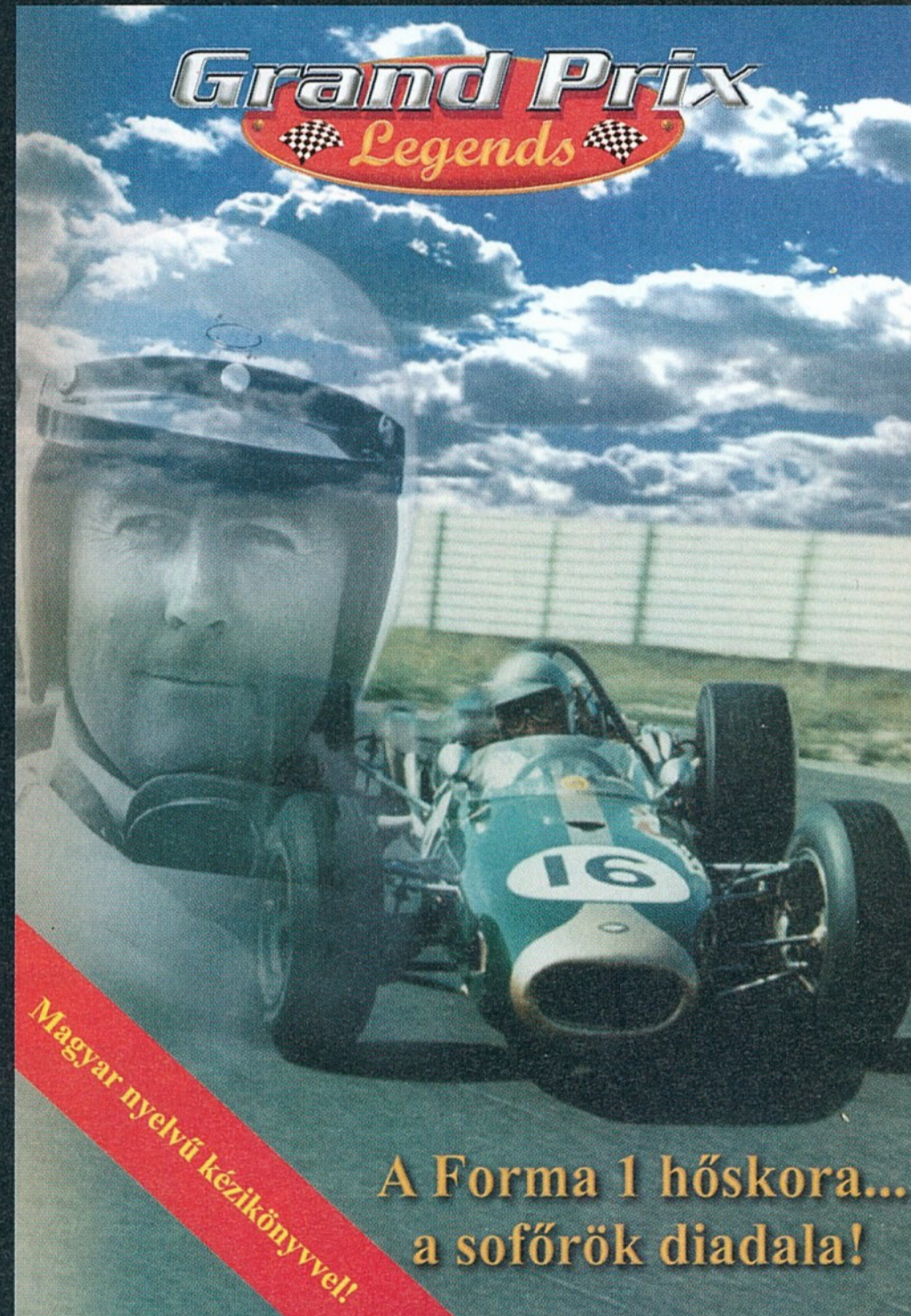
Egy tudós kalandjai



Magyar nyelvű kézikönyvvel!

SIERRA.

Caesar III  
ókori stratégia felsőfokon  
GP Legends  
a legjobb pilóták erőpróbája  
Half-life  
amikor egy tudós fegyvert ragad



Magyar nyelvű kézikönyvvel!

A Forma 1 hőskora...  
a sofőrök diadala!

## N-TEC

Magyarországon forgalomba  
hozza az N-Tec Kft.  
Tel.: 351-6853  
Cím: 1072 Budapest,  
Dob u. 45.

# The Operational Art Of War



## NEM A KÜLSŐ A LÉNYEG

Bármilyen meglepő, de még vannak olyan játékok, melyek nem a hiper-szuper 3Dfx-es grafikával vagy a Dolby Surround hangzással kápráztatnak el, hanem magával a játékmennel, a hangulattal, a lexikális tudásukkal. Ilyen, tipikusan „ronda, de nagyon jó” típusú wargame, amolyan igazán nehézsúlyú, körönkénti stratégiai játék az Art Of War sorozat első tagja.

A program elkészítése annak a Norm Kogernek a nevéhez fűződik, aki jó néhány, veretesnek mondható játék bölcsőjénél bábáskodott (Age Of Rifles, Tanks, Red Lightning). A színvonalat a neve fémjelzi, teljes megelégedésre. A játék az 1939 és 1955 közötti harci eseményeket dolgozza fel, látható II. Világháborús túlsúllyal. Ugyanakkor belevethetjük magunkat a Közel-Kelet (1948, Izrael) és a Koreai-félsziget (1950) háborúiba is. A változatosságra szerintem nem lehet panasz.



Ugyanez érvényes a résztvevő egységekre is. Hihetetlenül sokféle jelenik meg a játékban – nem találkoztam még olyan gamével, ahol szerepel az ausztrálok hibrid Ca-12 Boomerang vadászgépe vagy az északi szomszédaink Avia B-534-es kétfedelű vadászgépe. Akkor még nem is szóltam az igencsak szélesnek mondható francia repülőgép-választékról, komoly kutatómunkámba került azonosítani őket. Kötőzködésképp csak annyit tudok felhozni, hogy nem igazán értek egyet a 43M Turán II. páncélosok elleni támadási

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

MIKOR JÖN MÁR A FOLYTATÁS?

EMPIRE INTERACTIVE  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700



THE OPERATIONAL ART OF WAR

értékével, a rövid csövű 75 mm-es ágyú szerintem nem tudott ekkorát ütni. Bár lehet, hogy a prototípus hosszúcsövűt dolgozták fel... Nos, részletké-

dés, de ha tényleg csak ez volt a legnagyobb gondom a játékkal kapcsolatban, az azért jelenthet valamit...

A játéktér első látásra nem túl bizalomgerjesztő, amolyan igen ronda, táblás 2D kinézetű. Esetünkben a „ronda külső arany belsőt takar” mondás abszolút mértékben igaz. Nézzük csak, mondjuk az egységek információs paneljét, amelyet az egységre klikkelve csalogathatunk elő. A bal oldalon helyezkednek el az egészségügyi, támadási, védekezési és mozgási értékek. A box tetején a hadviselő oldal, a magasabb egy-

ség, illetve az egység neve olvasható le. Középen felismerhetően (!) jelenik meg a harci technika 3D-s képe, tőle jobbra a 2D-s ikon. Legalul pedig az egység helyzete (támadó, védekező, tartalék) látható. Ez csak egy kis doboz a sok közül, nem igazán a jelentősebbek közül való. A többit talán találgatni ki, milyen információgazdag lehet! A játék menete a klasszikus „megtervezem a támadást, majd a

kör végén egyszerre megtörténnek” sémát követi, az az a kedves játékos csapatunként kitalálja az esetleges támadásokat, áthelyezéseket, egyéb cselekményeket, majd a kör végén a gép „lelépi” ezeket. A játék kifinomultságára jellemző, hogy lehetőséget nyújt az „egy az egy egység elleni” támadásra, illetve az összes bevethető szomszédos saját csapat egyidejű, egy célpont elleni támadására is, mikor melyiket

## Trau

gondolod a megfelelőbbnek. A csapattestek rendelkeznek támogató tüzérséggel is, amelyeket remekül ki lehet használni például egy gyalogosok által védett vonal áttörésére, például Koreában.

Az egységek különböző felszereléssel rendelkezhetnek (utánanéztam a kézikönyvben, összesen 27 féle felszerelésük lehet, a lovaktól a csatahajókon át az atombombáig), melyek segítségével módosulhatnak különböző értékeik, illetve egyéb tevékenységeket is végezhetnek magán a harcon kívül (például hidat építhetnek vagy robbanthatnak fel). Szintén a program komplexitását jelzi a 12 féle (!) támadási lehetőség, a korlátozott „tapogatózó” csetepatétől az atomtámadásig. Itt mindenki kiválaszthatja a harci helyzetnek és az ízlésének megfelelő támadást. Azért általában igaz, hogy egy derekasan támogatott páncélos csapatnak a legmegfelelőbb támadási mód az „Ignore losses” (a veszteségekkel nem törődő) támadás, hadd szóljon... A mozgásokat (illetve azok sebességét) a talajviszonyok is alapvetően befolyásolják, szintén egységtől függően. Ahol a nehéz Pz IVf-eseim alig tudtak a sivatagon keresztülvergődni, Skdfz 222-es gumikerekes felderítőim szöcskeként száguldoztak. Külön értékek érvényesek persze a közúti és a vasúti (bizony, vonatokat is lehet használni szállításra) mozgásokra is. Nemcsak szárazföldi, hanem haditengerészeti és légi egységeket is irányíthatunk. Erre példa egy jó kis kombinált erővel végrehajtott partraszállás a Csendes-óceánon, a tengerészgyalogság vezetésével.

Külön kiemelendő a kiválóra sikerült pályaszerkesztő rész, egyes rossznyelvek szerint tulajdonképpen ez a játék legfőbb része. Ez így, ebben a formában nem igaz, hiszen az előre elkészített pályák végigjátszása is garantáltan kellemes élményt nyújt!



STRATÉGIA LEÍRÁS 29



# China Forbidden City

## NYOMOZZUNK KÍNÁBAN

## Pelace

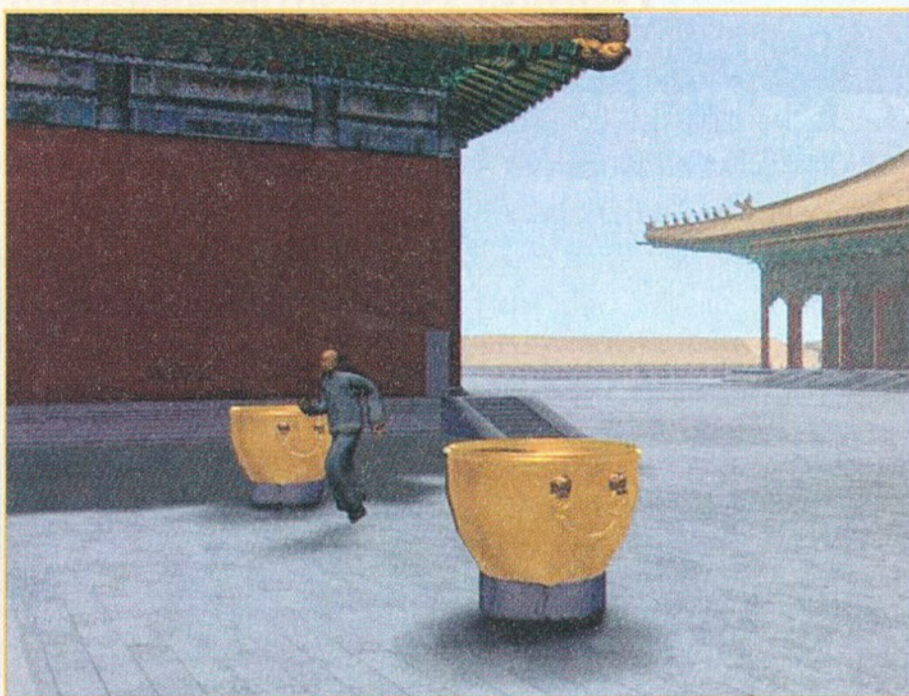
*A Tiltott Város Pekingben azon nem kevés helyeknek az egyike a világban, ahová mindenképpen el szeretnénk jutni még rövid életemben. Ha hozzám hasonlóan neked is csak azt a néhány köteg pénzt kell megszerezned hozzá, ami a kiránduláshoz szükséges, bóklássz velem egy kicsit a Cryo újabb programjában.*

természetesen adott témakörönként is, ráadásul tele van keresztivalkozásokkal is. Sok mindent megtudhatunk itt a kínai civilizációról, a tudományukról, művészetükről, építészetükről. Nagyon érdekesnek

**A** China egy sorozat harmadik darabja, ugyan is láthattuk már e játéktípust a késő középkori Versailles és az ókori Egyiptomot feldolgozó programokban. Nekem csak az utóbbihoz volt szerencsém, a francia palotát (eddig még) kihagytam, de így is lesz némi összehasonlítási alapom a programhoz. Megmondom őszintén, az egyiptomi rész jobban tetszett, de ebben nem kis szerepe lehet annak is, hogy az kissé közelebb állt érdeklődési körömhöz. Szerintem jobb volt benne a zene is, bár arra itt sem lehet panasz, hogy nem kapcsolódik a korhoz és a helyszínhez. A hangulatnak megfelel, de ez a csengettyűs „pilinszka” zene nem hagyott bennem mély nyomokat.

Ami a grafikai engine-t illeti, őszintén szólva, az is lehetne némileg jobb. Már több kalandjátékban láthattuk az itt alkalmazott rendszert, vagyis hogy az egyes helyeken szabadon nézelődhetünk minden irányba, de

ténete szerint az 1775-es év egy kora nyári napján járunk, és a játékban alakított karakterünk épp most lett kinevezve őfelsége Qianlong császár, az Ég Fia főintendánsának. Történik a palotában egy gyilkosság, és ki másnak kéne kinyomozni, mint nekünk. Ehhez persze be kell járnunk az egész palotát, beszélni az eunuchoktól kezdve egészen a hercegekig, kideríteni, mi húzódik a háttérben, és így megtalálni a gyilkost, valamint megboszulni a trónt ért inzultust.



A kalandjáték csakúgy, mint az egyiptomi részben, itt sem ragadt meg különösebben, de lehet, hogy bennem van a hiba. Mindenesetre sokkal izgalmasabbnak találtam a bolyongást a különböző helyszíneken és az adatbázisban való turkálást. Ez utóbbi jól fel van szerelve a korabeli élet minden tudnivalójával az udvari eunuchok hierarchiájától és feladataitól kezdve egészen a különböző épületek egyes ünnepeken betöltött funkciójáig. Lehet benne keresgélni ABC sorrend szerint, de

találtam a vizsgálódást az adatbázisban, akit csak egy kicsit is érdekel a téma, feltétlenül érdemes beszereznie majd a programot.

Az első dolog, amit viszont vesztül hiányoltam a program mellől, az egy részletes térkép volt. Eszméletlenül könnyen el lehet keveredni a többé-kevésbé egyforma épületek között. Két perc játék után már gőzöm sem volt, hogy merre járok, és még halványabb sejtésem sem, hogy hol van, amit keresek. Remélhetőleg a készítőben lesz annyi jóindulat, hogy a dobozos verzióba beletesznek egy ilyen papírdarabot. Aki pusztán a kalandjáték rész miatt akarná megvenni, annak kevésbé ajánlom, ám aki körül szeretne nézni a Tiltott Városban és momentán nincs megfelelő pénzügyi háttere, hogy ezt igaziból is megtegye, annak tökéletesen megfelel. Ráadásul az adatbázisból többet is megtudhat, mintha valóban ott bóklászna.

nem állhatunk meg akárhhol, csak bizonyos pontokon. De máshol azért igyekeztek némi átmeneti animációt kreálni a különböző helyszínek között. Itt viszont semmi ilyesmi nincs, egyszerűen csak ugrálunk az adott helyek között, ami fölöttebb zavaró, főleg akkor, ha ötven méterre állunk egy ajtótól, elindulunk feléje és a következő helyszín már mögötte van. De, hogy dicsérjek is valamit, maga a grafika, mármint az egy helyben való forgás álomszép.

A programban két különböző módon merülhetünk el. Az egyik egy egyszerű kalandjáték, de simán a nyakunkba vehetjük a várost is, jól megnézve mindent, az egyes vázákrol szobrokról infót kérhetünk, egyszerűen ez amolyan multimédiás rész. A játék tör-



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

ÉRDEKES KALANDJÁTÉK ÉS MULTIMÉDIA  
KEVERÉK ÁTLAGOS SZÍNVONALON

CRYO INTERACTIVE  
N-TEC  
TEL.: 351-8395

# 4

# BASE CD DISZKONT

KIKAPCSOLÓDÁSHOZ ÉS MUNKÁHOZ

MINDEN AMI SZOFTVER

Levásárolhatod a DataNet,  
PC ZED, PCX, DCCD  
előfizetésedet!

Előfizetésüket igazoló vásárlóink az előfizetésükkel egyenlő  
kreditet kapnak. Ön minden termék vételárának egy részét az  
így kapott kredittel tudja kiegyenlíteni.

Nyitva minden nap, még szombat vasárnap is  
10-20 h-ig

www.base.hu

#### PÓLÓ AKCIÓ

4900 Ft-ot meghaladó vásárlás esetén ajándék BASE pólót adunk minden kedves vásárlónknak.

#### IÁTÉKOK

Akcio  
Stratégia  
Kaland  
Szimulátor  
Platform  
Sport

#### MULTIMÉDIA

Gyermek  
Nyelvoktató  
Ismeretterjesztő  
Oktató  
Sex

#### MUNKA

Vírusirtó  
Clip-Art  
Grafikus programok  
Op. rendszerek  
Utilitie-k

**Több mint 1200 programból válogathat!**

Erzsébet körút  
Kertész u.  
Dob u.  
Akácfa u.  
**BASE**  
**BASE**  
1072 Budapest, Dob u. 45.  
Tel.: 351-8395  
Hétfőtől vasárnapig  
10-20h-ig

A DATANET JÓVOLTÁBÓL MÁR AZ INTERNETÉN IS TALÁLKOZHAT VELÜNK.



# Montezuma's Return

## KALANDJÁTÉK KÉZZEL-LÁBBAL

## Pelace

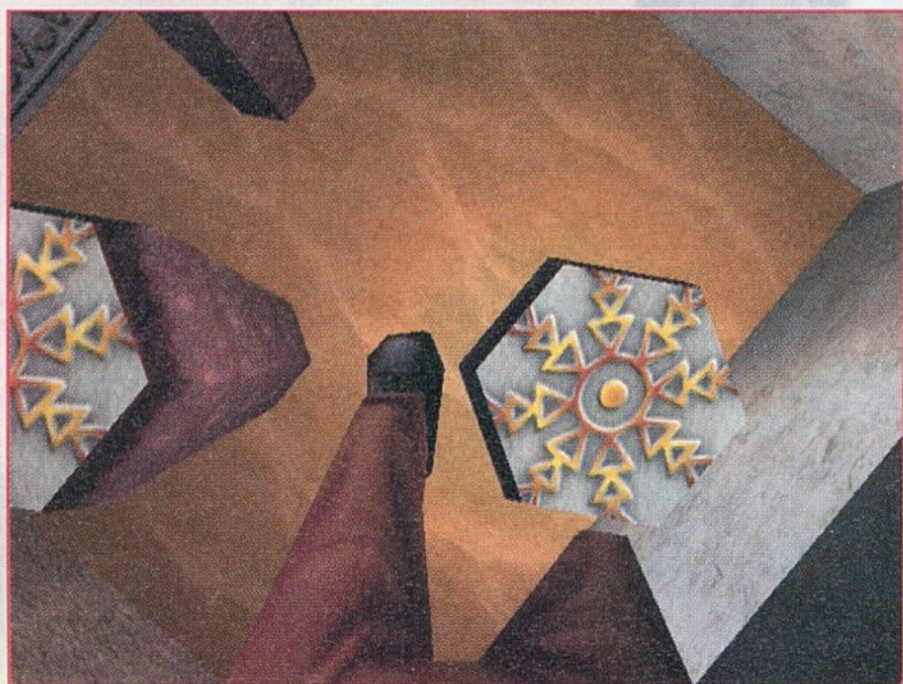
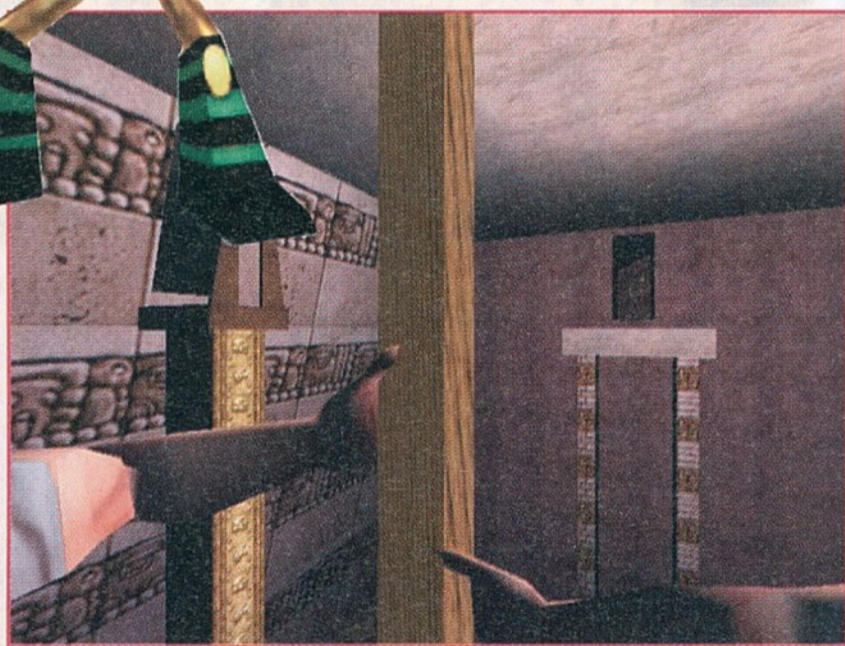
Valaha réges-régen, még a C64-es időkben már hallhattunk egyszer Montezumáról. Szimpla 2D-s platformjáték volt az akkori elvárásokkal, de persze a kor előrehaladtával újítani kellett – a Take 2 kiadásában megjelenő játék bétáját teszteltük.

macskákról és egyéb szörnyekről mesélt, akik ízekre szedték tizenkét társát. Halála utáni boncolásánál megállapították, hogy agyát egy rendkívül ritka parazita támadta meg. Napjainkban újabb kalandozó készül

A program 3D akció, de nem sorolható be egyértelműen a két vezető irányzat (Quake és Tomb Raider) egyikébe sem. A játékmenet egyértelműen a Tomb Raiderhez hasonló: egzotikus környezetben kincseket kell felkutatnunk. Ám jelen esetben hiányolnunk kell hősünk formás (?) hátsójának látványát, mert az eseményeket nem külső nézetből szemléljük, hanem a már megszokott

Quake-perspektívából (vagyis a karakter buksijának belsejéből = „én ölk”). De akad a programban egy újítás is, amit a készítőik találoán „valós-idejű 3D kar- és lábtechnológiának” neveztek el. Ez azt takarja, hogy ha lefelé nézünk, akkor ott

nem a csupasz padlót látjuk, hanem két, jól megtermett emberi csülköt. Ugyanígy két karunkat is a megfelelő helyeken tudhatjuk, mondjuk mikor jól bemosunk egyet a kellemetlenkedő tigriseknek. Bár ha belegondol az ember, akkor nem tökéletes a látvány, mert ha én lefelé nézek, akkor eléggé szomorú lennék, ha csak két lábat találnék (lásd még: tükörtojásos ember – akkora a hasa, hogy csak a tükörben látja a tojásait © – Mr. Chaos), de ne legyünk telhetetlenek.



Nézzük inkább a keretsztorit.

1348-ban az Azték Háború a végéhez közeledik. Montezuma király, aki mondanom sem kell, az aztékok uralkodója, látva elkerülhetetlen vereségét, az egyik templom mélyére rejti mérhetetlen kincseit, és

összehívja varázslóit, hogy bocsássanak tízezer éves átkot a területre. Aki beteszi a lábát, többé ne mehessen el élve! A varázslat sikerült, a király meg elmenekült néhány hű emberével messzi tájakra. Az évek során persze sok kalandozó próbálkozott a legendás kincsek megszerzésével, de egyetlen kivételtől eltekintve soha senkit nem láttak újra élve. Az említett kivétel egy 1932-es, tizenhárom tagú expedíció egyetlen túlélője volt, aki visszatérése után mindössze három hétig élt még, akkor is összevissza zagyvált az örültől. Zombikról, vérengző

nekivágni az útnak: Max Montezuma, a néhai legendás király egyetlen egyenes ági leszármazottja készül visszaszerezni jogos örökségét a templom mélyéről. Hősünkről nem sokat tudni, lehet, hogy fejdadász, mások azt mondják, hogy egyszerű zsoldos, megint mások, hogy nemzetközi kém. Egy biztos: ha valahol zúr van, azt vagy Max okozta, vagy rövid időn belül megjelenik.

Összesen kilenc pályán kell magunkat végigküzdenünk, de ezek nem teljesen lineárisan következnek egymás után, hanem bizonyos határok között mi határozhatjuk meg, hogy melyiket akarjuk következőre teljesíteni. De ez voltaképpen mindegy, mert a végigjátszáshoz úgyis megcsinálja az ember az összeset. A cél, hogy minden pályán összegyűjtsük a lehető legtöbb kincset. A szinteken akad egy-egy főszörny, akit a továbbjutás érdekében eliminálni kell – szerencsére, ha egyszer idáig eljutottunk, de nem sikerül legyőzni, akkor nem kell újra végigmenni az egész labirintuson, hanem indulhatunk közvetlenül a Boss elöl is. Létezik még egy harmadik pályakezdési lehetőség is, az ún.

AKCIÓ LEÍRÁS

32

CPU/RAM: P166, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

TELJESEN ÁTLAGOS TOMB RAIDER  
UTÁNZAT NÉHÁNY ÚJ MEGOLDÁSSAL

TAKE 2 INTERACTIVE

# 4

MONTEZUMA'S RETURNS



Bonus Round, de ez csak akkor lehetséges, ha már egyszer végigmentünk a pályán úgy, hogy minden fellelhető kincset összeszedtünk (ebben nem kis segítséget nyújt az a számláló, amelyik mutatja, hogy hány van még hátra). A Bonus futamban is ugyanez a cél, azzal a különbséggel, hogy itt már időre megy a dolog. Minden pályán akárhányszor végigmehetünk, ha tökéletesíteni akarjuk a technikánkat, avagy javítani szeretnénk az időnkön vagy pontszámunkon. De nem hiszem, hogy ez a cél valakit is hosszútávon foglalkoztatni tudna.

Maga a játék nem hagyott bennem életre szóló nyomokat, de úgy mindent összevetve nem rossz. A grafika és a zene semmi kiemelkedőt nem nyújt, a játékmenetben sincs semmi különleges, de a célnak tökéletesen megfelelő. Persze soha nem lesz akkora siker, mint a Tomb Raider, már Lara Croft hiánya miatt sem, de ideig-óráig egészen jól el lehet szórakozni vele. Egy apróság a végére: a nosztalgizások kiélhetik magukat, mert a CD-re felkerült a régi, aranyos kis 2D-s játék is, a Montezuma's Revenge. A mai ifjúságnak már csak azért is érdemes megnéznie, hogy valaha még ilyen játékok is voltak. 



# FIFA '98 Bajnokság

## Információ, nevezés a Csiliben

Tel: 284-1471

3Dfx-es gépek

Csomagküldés

1201 Budapest, Baross u. 55.  
Tel.: 284-1471, 283-0230/36  
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00  
Sz-V: 10.00-18.00

**GAMMELAND**  
PC CD  
SHOP

Magyar nyelvű programok

... és ne feledd,

nemsokára **KARÁCSONY !!!**

1073 Budapest, Erzséber krt. 21.  
Tel.: 06-20 9441-564  
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00  
Sz-V: 10.00-14.00



# WW II Fighters

## PROPELLERESEK AZ ÉGEN

Trau

*Kis túlzással Dunát lehet rekeszteni a II. Világháborús repszimek dobozaival, így aztán igazán nagyot kell annak dobni, aki ki akar tűnni a többiek közül. Az Electronic Arts bizakodva tekinthet a karácsonyi időszak elébe, a maga részéről megtett mindent – a játékot elnézve már csak a „karosszék-pilótákon” múlhat a többszázszáz eladott példányszám...*

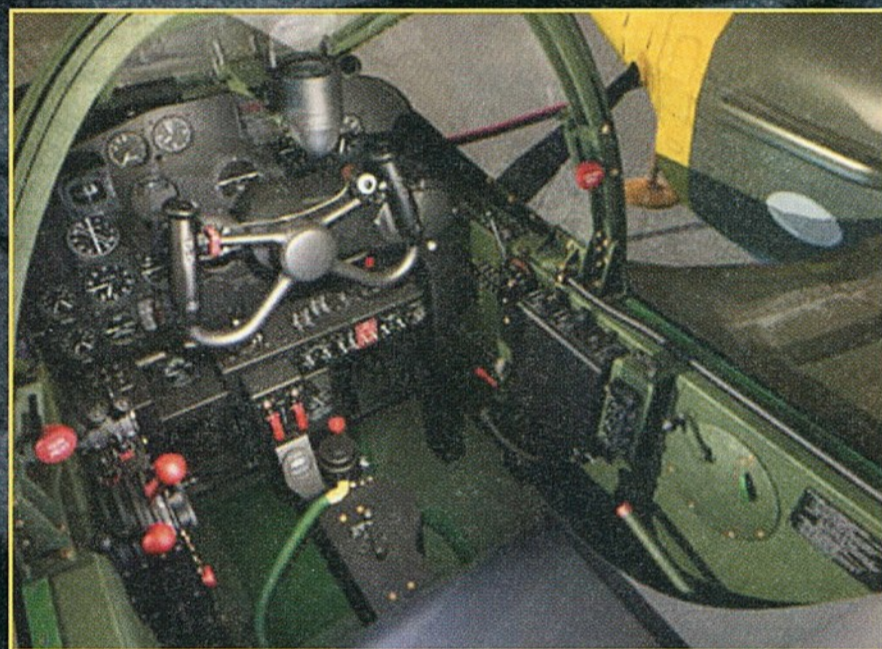
Az eddig hozzám került Jane's-féle szimulátorok (legalábbis ha jól emlékszem) mind-egyike megérdemelte a PC-X TOP minősítést. Elárulhatom, még rögtön a cikk elején, ez alkalommal sem lett másképp. Nos, miután körülrajongtam legújabb kedvencemet, elmondanám, miért szerettem meg ennyire. Szép, okos, ügyes, jól mozog, igaz, főzni nem tud. Ámbátor ez egy gazdagon körített szimulátornál nem is lehet gond, ezért van a pizza házhozszállítás nem igaz?

A Második Világháború egy igen érdekes és nem túlközismert epizódja az ardennesi német offenzíva. Hitler ezzel az utolsó kétségbeesett támadással akarta kettészakítani a nyugati frontot, elfoglalva Antwerpen kikötőjét. Igazából nem tudni, hogy csak az esetleges tárgyalási pozícióit akarta erősíteni, vagy komolyan elhitte, hogy van még esély a győzelemre. Mindenesetre tényleg ez volt az utolsó német offenzíva, amelyet a

páncélosokkal átjárhatatlan erdőségnek tartott Ardennes-hegységben indítottak, és kis híján sikerült is. A frontvonalat a szövetségesek pihentető tábornak használták, leharcolt csapatokat állítva a németekkel szemben. Ezeket az elhasznált csapatokat villámcsapásként érte 1944. december 16-án a németek tüzérségi előkészítő csapása, majd a Tigris tankok sora. Nagy nehézségek árán ugyan, de megállították a krónikus üzemanyaghiánnyal küszködő német csapatokat. Ebben oroszlánrésze volt a szövetségesek légierejének, amely az első napok lehetetlen időjárási viszonyainak elmúltával kiharcolták a teljes légifölényt és

támogatták a gyengécske szárazföldi csapatokat. Itt, ezen a szabdalt, erdős, ködös tájon is bizonyíthatja mindenki a bátorságát, reptudását.

A program intróját legalább hatszor néztem végig, annyira tetszik. Nem szórakoztak a srácok semmilyen látványos légi harc-rendeléssel, fogtak jó sok eredeti filmfelvételt, majd bedigizték. Kifejezetten élvezetes a német nyelvű verzió, komolyan megalapozta a han-



gulatot. Belépve, a főmenü megszokott képe helyett egy hangulatos múzeumi belső fogad minket. Innen navigálhatunk szerteszét, illetve néhány kanyar után akár a kiválasztott repülőgép nyergébe is pattanhatunk. Azért az még odébb van, először talán a gépek technikai adatait, illetve tulajdonságait kellene átnéznie a Tisztelt Játékosnak. Ezt rögtön a bejáratnál megtehetjük, a csinos B-17F Flying Fortressre kattintva. Itt megtalálhatjuk az összes jelentős repülőgép minden

technikai adatát, illetve a különböző változatok rövid leírásait. Nem árt ezeket gondosan tanulmányozni, mert jó tudni, mivel kerülünk össze a széles kék (illetve amolyan felhős-szürke...) égen.

A történelem megszállottjai értékelni fogják a bőven illusztrált ismertetőt, mely a csatát hat szá-

## Légi harcászati gyorstalpaló I.

Programunk sarkalatos része a légi harctaktika. Minden géphez külön-külön megtalálhatjuk az eredményes taktikát (ajánlott szakirodalmi olvasmány: Adolf Galland: 104 légi győzelem, Tobak Tibor: Pumák földön-égen). Ilyen szempontból a Me-262-essel követendő a legegyszerűbb. Miután a Scwable fordulóharcban meglehetősen tehetetlen, a rácsapásos technika a legkifizetődőbb. Nagy magassági fölényből támadva egy pontos, rövid sorozat a négy 30 mm-es gépágyúból, és még a B-24 Liberator is darabokra robban szét. Ugyanakkor óvakodj a Mustangoktól, mert csomót tudnak kötni a Messzer köré. Ilyen szempontból roppant sebezhető a Me-262-es fel- és leszállás közben is. Amolyan „bena kacska” jellegű mozgással rendelkezik alacsony sebességen. Fő erőssége a hatalmas tűzereje és a gyorsasága. Leccapni-eltűnni, minden más öngyilkosság.

Az öregebb testvér, a Bf-109 (amit sokan Me-109-nek ismernek) már sokkal inkább felhőlovag, mint ifjabb testvére. Ámbátor az igazi fordulóharcokat ő sem kedveli, de legalább némi eséllyel lehet kikeveredni a csatákból. A korai típusoknak még a fegyverzete is gyengécske (ez a probléma megmaradt a motorba épített 30 mm-es gépágyúnál a háború végéig, hiszen a rövid gépágyúcsőhossz miatt kicsi a torkolati energiája a lövedéknek, azaz kis távolságon belül hatásos csak, és nagyobb a szórása), amit a szárnyak alá szerelt pótgépágyúkkal próbáltak orvosolni, viszont ez a megoldás egyidejűleg a repülési tulajdonságokat is lerontotta. Igazából nagyobb erejű fegyverzet csak a két legutolsó (Me-109K és Me-109G-10) változatnál volt.

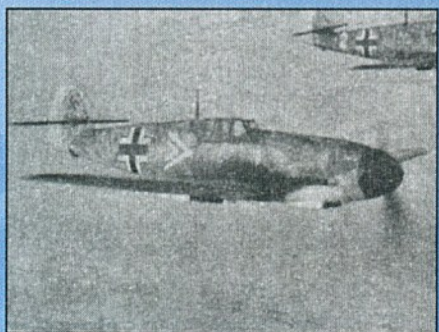
A könnyen sebezhető folyadékűtéses hajtómű és a futóműszárak közötti kis távolság miatt gyakran balesetet szenvedő Bf-109-es kiegészítésére, illetve felváltására tervezték meg a Focke-Wulf Fw-190 vadászgépeket. Kiváló, BMW 801C léghűtéses csillagmotorja nagy erőt biztosított és nagyfokú védelmet nyújtott a mögötte ülő pilótának. Kiváló manőverező képesség, az A-2-es változattól erős fegyverzet, erős motor és kiváló fülkepanoráma tette a korszak egyik legkiválóbb vadászgépévé. Több alváltozata is készült, használták alacsony támadó-bombázó feladatokra, nem irányított légi harckrétákkal felszerelve bombázó vadászatra, erősen páncélozva rohamvadásznak. A szövetséges pilótáknak mindig tudott kellemetlen pillanatokat okozni, legutolsó Fw-190D-9 „Dora” változata pedig minden tekintetben méltó ellenfele volt a híres Mustangnak.

1936-ban határozta el a US Army, hogy új elfogó vadászgépet rendszerez, amely képes megvédeni az esetleges támadóktól az USA területét. Miután beléptek a Második Világháborúba, hamar rájöttek arra, nagy veszteségeket szenvednek a kísérők nélküli B-17-es bombázókötelékek Németország felett. Sürgősen nagy hatótávolságú kísérő vadászgépet kellett hadrendbe állítani. Teljesítménye alapján csak a P-38 Lightning jöhetett szóba, és hamarosan a 8. AAF századaiban megjelent a típus. Ez volt az első vadászgép, amely „háztól-házig” kísérte a bombázókat. Igazából nem volt egy kifejezetten fordulóharc-mágus, és jobban kedvelte az alacsony magasságot. Később kiválóan bevált, mint alacsony támadó repülőgép. A „létrák” viszont derekasan helyt álltak a Csendes-óceán felett zajló csatározásokban.



### Bf-109G-6 Gustav

Fesztáv: 9,92 m  
Hossz: 9,04 m  
Max. sebesség: 620 km/h  
Max. magasság: 10822 m  
Fegyverzet: 2 db MG-131 gpu.,  
1 db MK-151/20 gá.



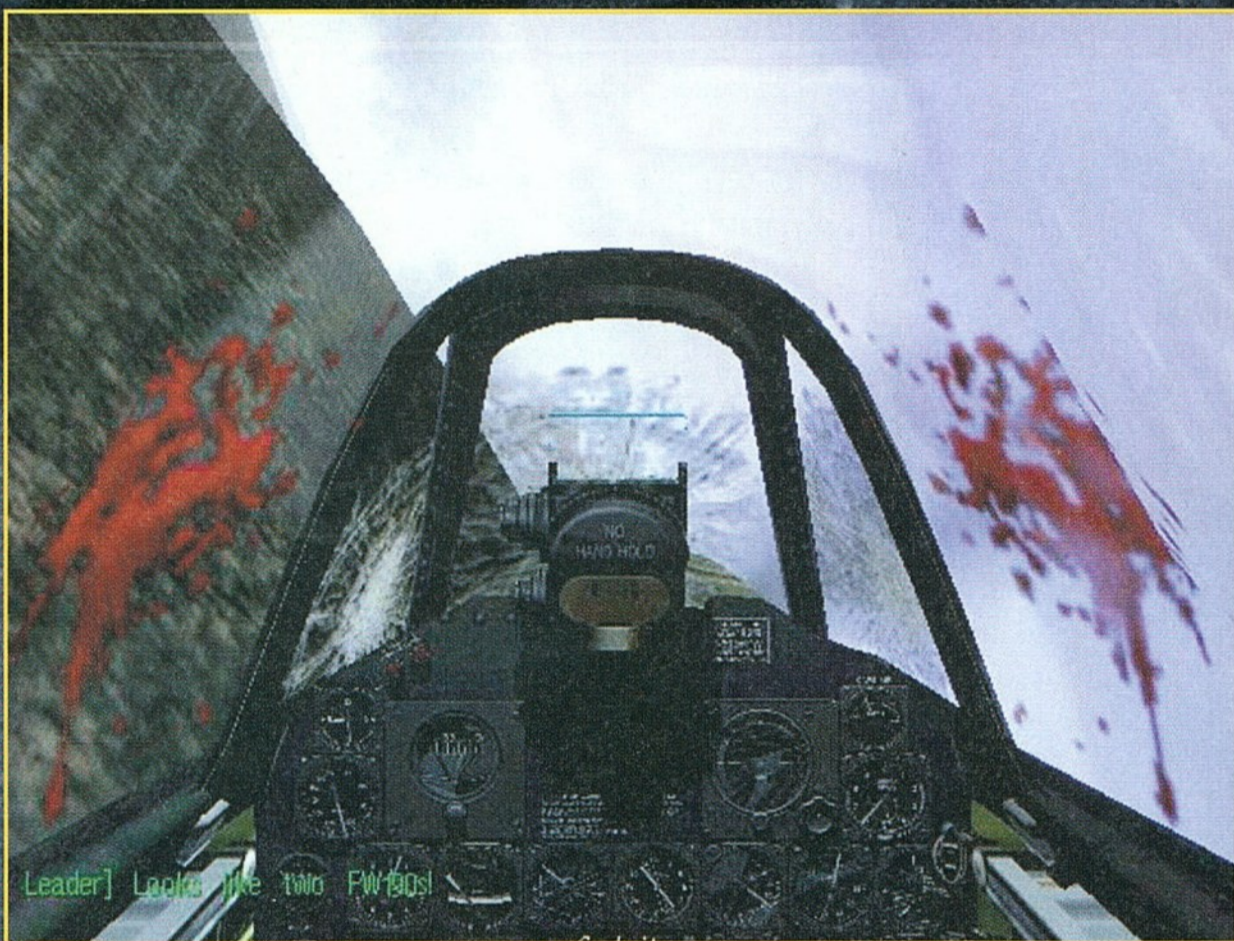
A leghíresebb II. Világháborús német vadászgép, a klasszikus Messzer. Kifejezetten kecses madárka, kis hatótávolsággal, erős DB hajtóművel. Fegyverzete a háború vége felé már kevésnek bizonyult.

### Fw-190A-8

Fesztáv: 10,49 m  
Hossz: 8,84 m  
Max. sebesség: 643 km/h  
Max. magasság: 11410 m  
Fegyverzet: 2 db MG-131 gpu.,  
2 db MK-151/20 gá.  
(2 db MK-131/20 vagy MK-108  
a szárnyak alatt)



Erős fegyverzetű, fürgé, jól kezelhető vadászgép, kedvelték pilótái. Igen eredményesen küzdött a Birodalom légvédelmében, a nagy túlerő ellenére is. A szövetséges pilóták mindig tisztelték, ha megjelent.



A pilótafülke maga a mennyország. Képzeld el azt, hogy Quake-módra tudsz körbenézni egy olyan fülkében, amelynek minden műszere teljesen élethűen működik. Mindezt persze egérrel teheted, miközben a gépet billentyűzettel – vagy joystickkel – irányítod. Egy darabig eltartott, míg adaptáltam a kvékben megszokott mozgást a pilótafülkébe, de utána halálosan élvezetessé alakult a dolog, hiszen nem kellett szenvedni fixált oldalnézetekkel, hanem teljesen szabadon lehet mozgatni a „nyakadat”. Az igazán izgalmas dolgok azonban odakint rejtekeznek. Természetesen a külső nézeteknél is teljesen szabadon mozgatható a kamera. Kifejezetten gyönyörű, ahogy a gépfegyverek torkolatúze villog a szárnyaknál, a hüvelyeket dobálja kifelé (!), melyek kalimpálva zuhannak a gravitáció irányába, és persze a lőporfüst is a helyén van. A napfény megcsillan a fülketetőn, miközben egy harci fordulóval elvágatok az imént lelőtt Me-262-es roncsai felett, amely füstölögve hever a hegyoldalon. Láthatólag igen sok időt töltöttek el a különböző sérülések modellezésével. Nemcsak egyszerűen lepuffantod az ellenséges He-111-est, hanem először a jobb motort lövöd ki, az elkezd füstölni. Miután egy motorral sokkal lassabb a gép, könnyen utoléred, majd a pilótafülkébe eresztett sorozattal leválasztod a gép orrát a többi részétől. A legénység egyenként kiugrál a nyílásokon, lobbannak az ejtőernyők. Ezután a megnyomorított Heinkel méltóságteljes jobb dugóhúzóba dől, és falevéként

kaszra bontva és bőségesen illusztrálva tálalja fel. Igen érdekes korabeli felvételeket lehet látni a harceszközökről. A légi harcok alapvetően különböznek a két oldalon: miután a játék minden területén ügyeltek a történelmi hűsége, eléggé nehéz lesz a dolga a német pilótákkal játszó kollegának. A feladat is alapvetően más: a szövetségesek a teljes légifölényt igyekeznek elérni, ehhez minden körülmény adott. Nyugodtan koc-

káztathatsz egy P-51D fülkéjében, hiszen egyrészt kiváló géppel repülsz, másrészt a túlerő is a Te esélyeidet növeli. Ha viszont néhány társaddal együtt egy Bf-109G-6-os nyergében ugrasz neki a B-24 Liberatorok kötelékének, igencsak hamar rájöhetsz arra, hogy a legfontosabb a túlélés. Egnél több rácsapást csak akkor végezz a bombázók ellen, ha biztosan nincsenek a környéken Mustangok, mert különben hamar véged lesz.

### P-38J Lightning

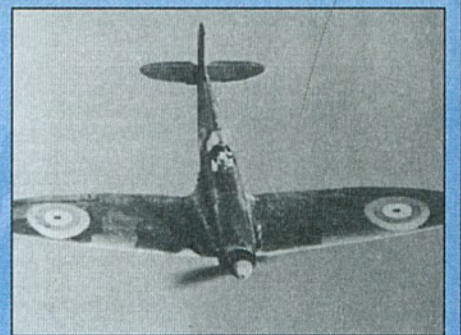
Fesztáv: 15,84 m  
 Hossz: 11,53 m  
 Max. sebesség: 666 km/h  
 Max. magasság: 13411 m  
 Fegyverzet: 1 db 20 mm gá.,  
 4 db 0.50 cal Browning gpu.



A kinézetre is furcsa vadászgép nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket mint kísérőgép, de vadászbombázóként sokszorosan bizonyított. Az utak és a mozdonyok réme, a „villásfarkú ördög”.

### Spitfire IX.

Fesztáv: 11,2 m  
 Hossz: 9,5 m  
 Max. sebesség: 656 km/h  
 Max. magasság: 13400 m  
 Fegyverzet: 2 db Hispano 20 mm-es gá.,  
 4 db .303 cal Browning gpu.



A brit elegancia megtestestítője. Az angliai csata tapasztalatai alapján finomították, a korszak egyik klasszikus vadászrepülőgépe. Bármikor nagy veszélyt jelenthetett a német repülőgépekre.

pörögve hull alá, majd szétfreccsen a talajon. Gyönyörű, ez már tényleg repeszimulátor, már csak a lőporfüst illata és a kerozinbűz hiányzik, komolyan!

Ha valaki nem érzi magát Gallandnak, és ismerkedne a gépekkel, külön-külön típusra szabott oktatóprogram várja. Hadjáratonként több mint 35 különböző bevetés közül lehet majd választani, amelyek felölelik a harcászati légi-erők szinte teljes alkalmazási skáláját. Adhatunk a földön harcoló csapatoknak közeli légi támogatást, riadóztathatnak a hirtelen felbukkanó, repterünket támadó Ju-188-as kötelék ellen, szabad vadászat, kísérővadász-bevetések, harcokcsi-vadászat... Tovább is van, mondjam még? A hadjáratokat mind a két fél oldalán végigjátszhatjuk, így a történelem kismértékű átalakítása is lehetséges, bár azért illik figyelembe venni, hogy egyetlen hős Messzer-század nem tud világháborút nyerni...

Kérem szépen, a modern jetek korszaka után (F-15 és a múltkori IAF) a propellereseké is a Jane's-é. Az eddigi legszebb, legjobban kidolgozott (komolyan mondom, mintha a birodalmi védővadászok vörös-kék gyűrűjét láttam volna a támadó Me-262-esek törzsén... Elképesztő...), legrealisztikusabb (már amennyire én meg tudom ítélni így, 1998-ban, viszonylag háborúmentesen), legélvezetesebb és magasan a legjobb zenei betétekkel rendelkező szimulá-

CPU/RAM: P200, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D KÁRTYA KELL

A NON PLUSZ ULTRA, A JELENLEGI  
LEGJOBB II. VILÁGHÁBORÚS REPSZIM

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078



WWII FIGHTERS

tor ez. Igazából nem tudom elképzelni, hogy a közeljövőben (értve ezalatt a karácsonyi dömpinget) bárki is túlszárnyalná a program színvonalát. A hálózati részt sajnos még nem sikerült kipróbálni, a nálam járt végleges, ámde béta változat ezt még nem tette lehetővé. A Jane's Online Gaming Centeren keresztül a Neten is lehet repkedni, az ismert okok miatt ezzel egyelőre nem teszteltem. **PC X**

## Légi harcászati gyorstalpaló II.

Igazi „vaddisznó” típus volt a P-47 Thunderbolt, a maga brutális kinézetével és teljesítményével. Kitűnt a többi vadászgépek közül hihetetlen szívósságával és találatállóságával. Úgy nyelte el a légvédelmi találatokat, mint a víziszárnyas a kiváló nokedlit. Kifejezetten nehéz volt lelőni. Nagy hatótávolsága és a P-38 Lightning-nél sokkal jobb repülőtulajdonságai miatt alkalmazták kísérő vadászgépnek. Igazából azonban alacsony támadó feladatokra vált be, főleg a később alkalmazott 127 mm-es nem irányított rakétákat alkalmazva. A típus egyik specialitása volt a mozdonykilövés és a repterek elleni alacsony támadás. Ezzel a géppel szintén a rácsapásos taktika ajánlható, jóval nehezebb, mint a karcsú P-51-es. Nehéz helyzetben pedig számítsunk a golyóálló felépítésre, és iszkoljunk a helyszínről.

A korszak legjobb kísérő vadászgépe egyértelműen a North American P-51 Mustang volt. Óriási hatótávolságával (melynek segítségével el tudta kísérni a támadó bombázógepeket egészen a célig és vissza), nagy tűzerével (a D változat összesen nyolc darab .50 cal Browning géppuskával volt felszerelve) kiváló aerodinamikájával és kitűnő, nagy erejű, megbízható hajtóművével igazán ütőképes vadászgépnek bizonyult. Kifejezetten a Luftwaffe elleni légi harcokra, kísérővadásznak tervezték. Az USAAF gerincét adták a P-51-es századok, a német gépek elleni légi győzelmek 76%-át aratták ezekkel a gépekkel. Meltán félték őket a német (és a magyar) pilóták, hiszen az akkori közmondás szerint: nincs magányos Mustang, csak nem látod a többit... Ezzel a géppel bátran belevághatsz a legvadabb légicsatákba is, hiszen számíthatsz a Rolls-Royce hajtómű páratlan erejére és az elakadásmentesen működő Browningokra!

Az angol tommyk a Supermarine Spitfire különböző, egyre fejlettebb változatait vetették csatába. Az a csodálatos vonalú, kecses ragadozó az utolsó pillanatban lett kész, és került az angol légvédelem kötelékébe. A Hurricane (melynek a bombázókötelékek szétszórása volt a kijelölt céljuk) mellett a fő feladta az ellenséges Bf-109E vadászgépek leküzdése volt. Miután ezt sikeresen teljesítette, és az Angliai csata véget ért, rendszeresen „rándultak át” a kontinensre a Spitfire-századok némi szabad vadászatra. A partraszállás támogatásában is nagy szerepet vállaltak, mind földi célpontok elleni támadással, mind légtérbiztosítással. A támadó angol hadosztályok fedezetét végig Spitfire-ök adták, így az ardennesi csatákban is szerepeltek. A Mustanghoz hasonló repülési tulajdonságokkal bír, szereti a vad fordulókat. A későbbi szériák Griffon hajtóműve igen nagy teljesítmény-tartalékokkal rendelkezett, illik kihasználni ezt és „megtépni” a gépet.



### P-51D Mustang

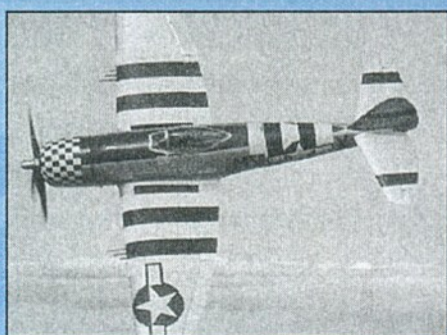
Fesztáv: 11,27 m  
Hossz: 9,82 m  
Max. sebesség: 703 km/h  
Max. magasság: 12771 m  
Fegyverzet: 6 db 0.50 cal Browning gpu.



A leghíresebb amerikai kísérővadászgép. Kecses, erős, gyönyörű gyilkos. A kezdő pilótáktól tiszteletet követel, de értő kezekben csodákra képes. Minden harcra készen áll, igazi nyero típus.

### P-47D Thunderbolt

Fesztáv: 12,44 m  
Hossz: 11,02 m  
Max. sebesség: 689 km/h  
Max. magasság: 12802 m  
Fegyverzet: 8 db 0.50 cal Browning gpu.



A nehézfiú a csoportban. Nagy mérete miatt nem volt annyira könnyen manőverezhető, de kiváló sérülésállósága, erős fegyverzete és nagy hatótávolsága nélkülözhetetlené tette a háború végéig.

### Me-262

Fesztáv: 12,5 m  
Hossz: 10,6 m  
Max. sebesség: 870 km/h  
Max. magasság: 11500 m  
Fegyverzet: 4 db MK-108 30 mm-es gá.



A világ első sugárhajtású, hadrendbe állított elfogó vadászgépe. Kis száma ellenére jelentős sikereket könyvelhetett el, bár kiforratlan konstrukció volt. Kiváló bombázórombolónak bizonyult.



# Grand Prix Legends

## EGYSZERŰEN HIHETETLEN!

## Mr. Chaos

Pont egy évvel ezelőtt próbálhattam ki először a GPL-t; az egyik készítő, David Kaemmer mutatta be egy titkos szobában, az ECTS-en. Akkor még ütközésvizsgálat sem volt a programban, mostanra azonban elkészültni látszik – fergeteges nosztalgia-szimulátor!

**K**omolyan mondom, levegő után kapkodtam, amikor az első köröket futottam – illetve lódítok, mert az első kanyar után ki-pördültem. Aztán mikor nagy nehezen visszakecme-regtem a fűről, a másodiknál is. A harmadik után kezdtem aggódni, lehet, hogy valamit nem jól csinállok? Pedig bizisten, nem adtam túl nagy gázt, és a kormányal is óvatosan bántam. Aztán szép lassan leesett, hogy enyhén szólva túlbecsültem vezetési képességeimet, így visszavettem a nehézségi szintet abszolúte kezdőre. Na, így már – dőcögve ugyan, de – sikerült körbevászorognom a pályán.

Ha szereted az igazi szimulációt, és egy GP2 vagy FI Racing Sim már meg se kottyán, akkor eljött a te

időd: igaz, bele fogsz bolondulni, míg megtanulod, mennyivel lehet bevenni a monaco s-kanyart, mekkora gázt kell adni, hogy ne sodródj ki a célegyenes előtti fordulóban, de a többiek se úgy húzzanak el melletted, mint a vadlibák. Hidd el, megéri „megtanulni jól játszani”, mert feledhetetlen élményben lesz részed: az 1967-es évad Grand Prix versenyein vehetsz részt, az akkori – 350-430 lóerős – versenyautók volánja mögött ülve. A GP Legends hihetetlen hangulattal ajándékozza meg a nosztalgizni vágyókat: a menükben barangolva, kezdve a gomboktól a fényképekig, minden a hatvanas éveket idézi. Persze azért az autóban ülve nehogy azt hidd, hogy miután padlóig taposod a gázpedált, semmi sem fog történi.

Frászt, ezek az autók hihetetlen teljesítményre voltak képesek: 300 km/óra körüli végsebességgel száguldoztak életveszélyesen keskeny, virsli gumikon. Épp ezért a vezetési stílus is teljesen más volt, hiszen a kocsik messze nem voltak ennyire stabilak. A kanyarokban jószerivel folyamatosan csúszkál

a gép, állandóan figyelni kell, mennyire tör ki a kocsi fara, s ennek megfelelően bánni a gázpedállal, illetve a volánnal. Ne feledd, a több száz lóerő csak a hátsó kerekre hat, így szinte törvényszerű, hogy egyes és kettes fokozatban (néha még hármásban is) egy-egy nagyobb gázadásnál, kanyarból való kigyorsításnál farolgt az autó – ha ekkor nem vagy résen, egy pillantás alatt a kerítésnek vágódsz! Éppen ezért, ha nincs jól működő kormányod pedálokkal (a jó minőség fontos: egyik kormányunknál a gázpedál akadózik, így esélytelen voltam a kanyarok utáni gyorsításnál, mindig keresztbeálltam) vagy legalább egy analóg joysticked. Ezek nélkül ki se próbáld a játékot, mert egyszerűen nem lesz esélyed jól vezetni, és egy életre elmegy a kedved a GP Legendstől.

Sorozatos bénázásom után kicsit körbenéztem a CD-n, s találtam néhány kimentett visszajátszást: megbámulhattam, ahogyan a készítőik játszi könnyed-

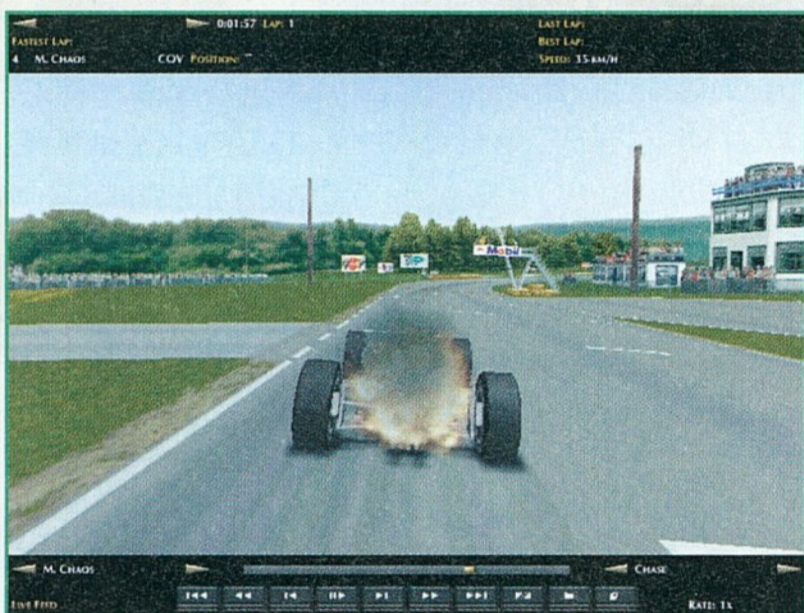
### Pelace jelenti a box utcából

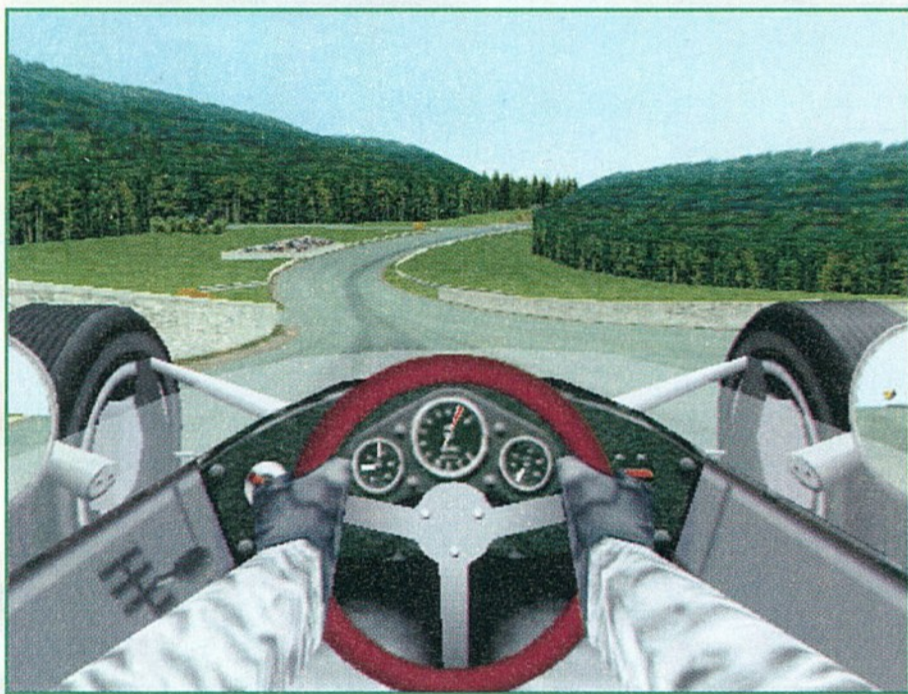
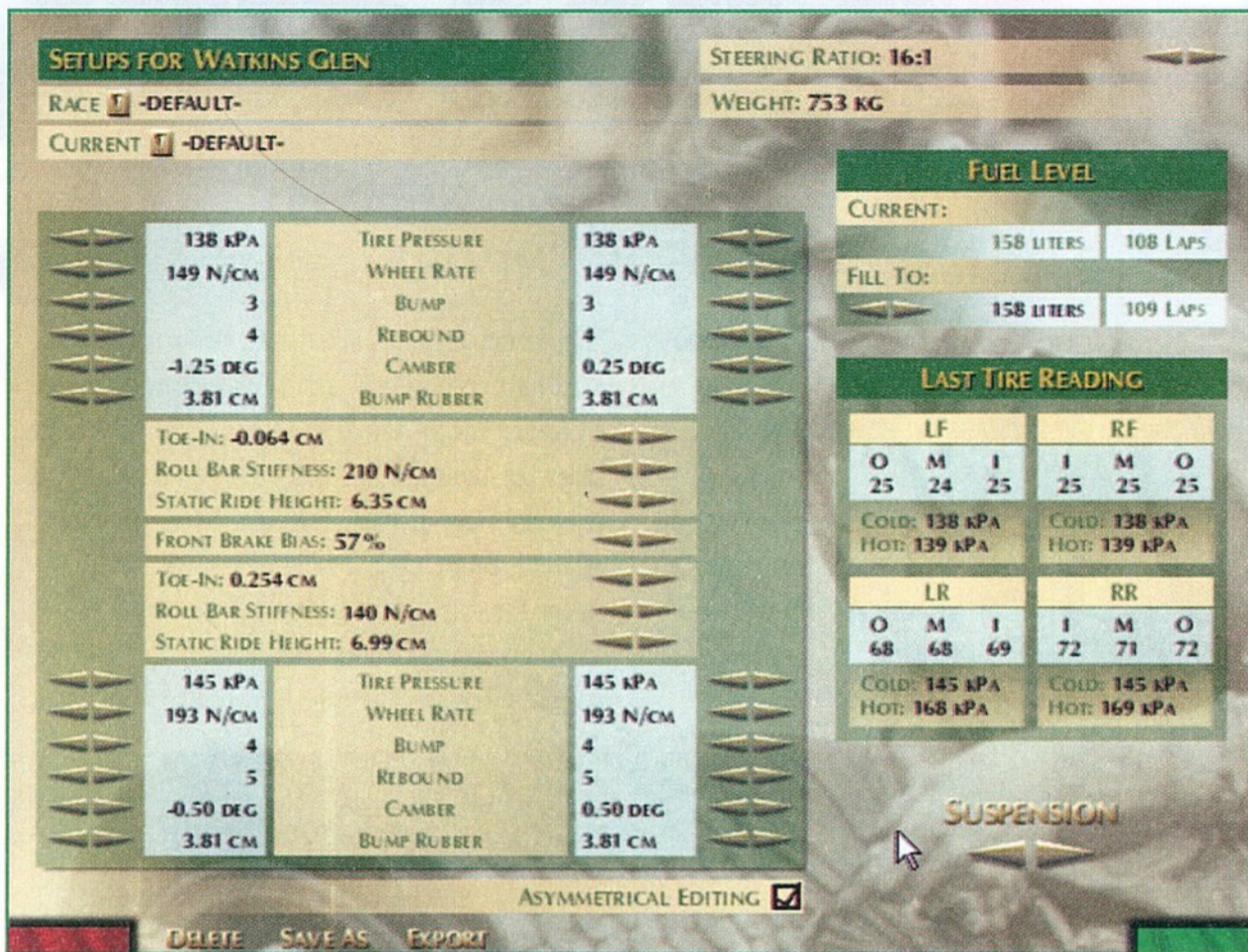
Teljesen más hangulata van, mint a mai autókat felvonultató Forma-1-es programoknak. Azok valahogy túl sterilnek tűnnek ezek után, és nagyon ritkán volt az az érzésem, hogy igen, most tényleg olyan, mintha egy versenyautóban ülnék. De most végre megvan az igazi autósprogram!

Amint Chaos mester is emlegette a cikkében, tetű nehéz lett a játék. Mindannyiunknak meggyűlt vele a baja, nem úgy, mint mondjuk az NFS 3-mal, ahol már első nap a legnehezebb fokozaton fél köröket vertünk rá az ellenfelekre. Kábé egyhetes, szinte folyamatos „porszívózás” után lassan már ellenfelei vagyunk a mezőny leghátsó részének. Egészen addig, amíg nem hibázunk egyet, mert akkor menthetetlenül oda az a kis megszerzett előnyünk is.

Eszméletlenül jóra sikerült az autók meghibásodásának szimulálása. Ha nagy erővel repülünk neki a palánknak, simán megelőz a kerekünk ☺ – ekkor a megfelelő irányba dől a kocsi, pörög és szikrázik az aszfalton, a feje tetejére állhat, s különbözőféleképpen ki is gyulladhat. Ha viszont csak finoman ütjük meg magunkat, akkor elállítódhat a futómű, ez esetben elhúz az egyik irányba. De azt ne mondja nekem senki, hogy ha kb. 250-nel frontálisan nekimegyek egy betonfalnak, akkor a kocsi testem nem lesz harmonika, hanem csak szimplán leesik két kerék, mondjuk baloldról (lehet, hogy ez csak a bétában volt így?). Ám a legszebb mégis az, mikor elfelejtesz időben váltani, és megfőzöd a motort, minek hatására a dugattyú érintőirányba elrepül a motor tetején át, majd csatlakozik egy dél felé tartó golyacsapathoz.

A grafika félelmetesen szép, szinte minden részlet rendesen kidolgozott. A rugó a felfüggesztésben tényleg összenyomódik, láthatjuk a gumin a feliratokat stb. Bár láttam néhány kitakarási problémát, de legyünk jóindulatúak és írjuk ezt is a béta számlájára (nem tetszett az útszéli fák kidolgozása sem, s félek, ez már így marad). Mindent összevetve, most a GPL lett nálam a király a komoly szimulátorok között, de csakis akkor, ha megfelelő kormány áll a rendelkezésemre (Microsoft Force-Feedback kormány rulez!).





séggel száguldtak végig azon a pályán, amin az istennek se tudtam legalább egy kicsúszás nélkül végigmenni. Négy napi kormánytekergetés után odáig jutottam, hogy a legkönnyebb szinten 15 versenyzőből tizedikként állhattam a rajtkockához. Aztán persze szinte biztos, hogy az első kanyarbeli tülekedésnél ki-sodrótam, elvitték az egyik kerekemet, ráhúztam valakire a kormányt, ezért tömegkarambolt csináltam, belém jöttek hátulról – a kívánt rész aláhúzó. Amikor azonban eljutottam odáig, hogy viszonylag nagy biztonsággal képes voltam a pályán maradni, akkor jött csak meg igazán a kedvem egy kis autókázáshoz! Döbbenetes, milyen hangjuk van ezeknek a versenyautóknak: a többiek csak porszívózásnak hívják, mikor beülök egy kicsit játszani. Már csak azért szívesen böfögtem a motort, hogy halljam, milyen fenomenális lármát csapnak a hengerek a Ferrari hátsó fertályában. Természetesen a hangok – meg persze maguk a kocsik is – különbözőek, ezért érdemes kísérletezni

nem vigyázol, egy szemvillanás alatt kifarol a kocsid!

A készítő roppant ügyesen oldották meg a nehézségválasztást: gyakorlaskor (Training) háromféle szintet állíthatsz, ekkor a kocsijét fogja vissza a program (mintha lefojtaná a motort). Ugyanígy, ám négy lépésben van módod beállítani a kocsijét törésnek valóságosságát (nincs törés, kezdő, haladó és realisztikus). Érdemes odafigyelni a gázadásra és váltásra is: realisztikus módban a túlpörgetett motor el-

füstöl. Hasonlóképp járhat a váltáskor is – ilyenkor ugyanis kinyomja a kuplungot, s ha nem veszed le a lábaddal a gázpedálról, a maximális fordulatszámig pörög fel a

motor (egyébként te magad is nyomogathatod a kuplungot, ha akarod). A kocsijét beállításait (futómű, váltó, kormány, tankolás és még száz apró finomítás) egyébként két képernyőn lehet megváltoztatni – az igazat megvallva a feléről azt sem tudtam, mit jelent, így csak a benzinnemennyiséget vettem vissza az optimálisra (hiszen egy 10 körös versenyben felesleges teletankolni a kocsijét, azzal is nő a súlya).

Ha versenyzel, már más a helyzet: a legkönnyebb szinten (Novice) minimálisan sérül a kocsijed, az időmérő edzés rövid, s mindössze 6-8 kört kell megtenned a verseny során. A következő nehézségi szinten (Intermediate Short és Long) már advanced módon török a géped, s hosszabb lesz a gyakorlás és a verseny időtartama is. A Pro Short és Long választásakor realisztikus a kocsijét sérülése, fél-, illetve egyórás az időmérés – a Grand Prix szint pedig egy-az-egyben az igazi futam, kétszer két órányi időmérő edzéssel, teljes körszámmal. Az eddigi gyakorlások során épphogy csak a sereghajtók közé sikerült felverekednem magam (na jó, egyszer-kétszer voltam a közepmezőnyben is), de éles futamon mindig elrontottam valamelyik kanyart (mennyire igaz, hogy a FI az idegek sportja!). Ne tessék elfelejteni, hogy ez alatt a pár nap alatt az egyik legkönnyebben teljesíthető, leggyorsabb pályán gyakoroltam, Monzában. Ezen kívül ott van még 10 másik: Monaco, Nürburgring, Silverstone, Watkins Glen (USA), valamint a kanadai, francia, belga, holland, dél-afrikai, mexikói nagydíj. Úgyhogy van mit és min gyakorolni!

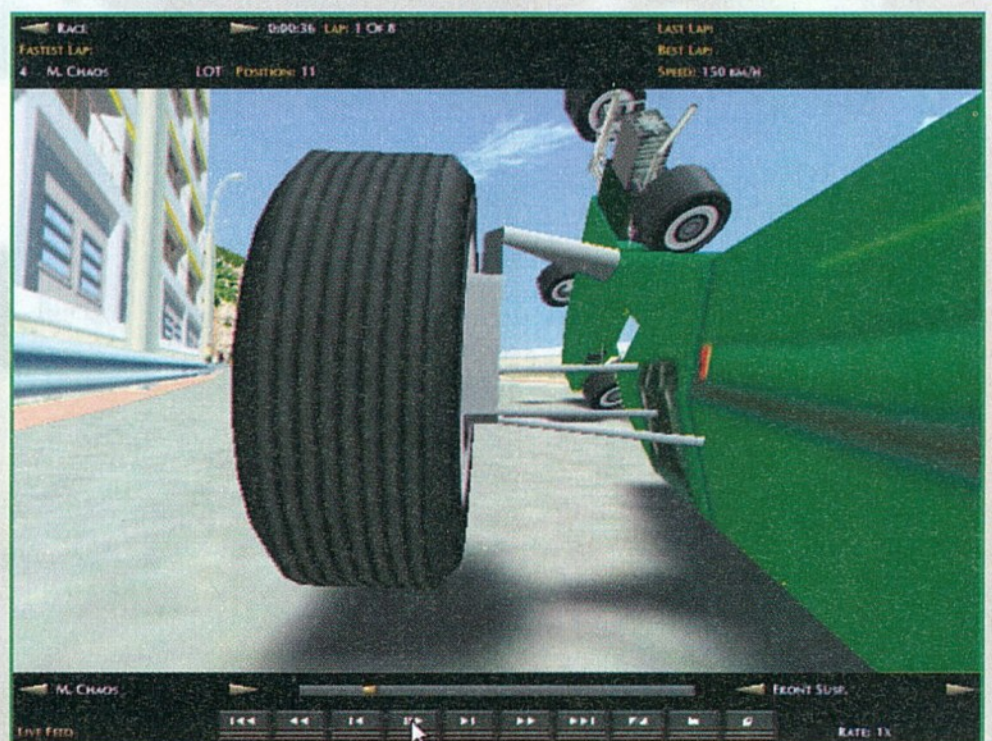
CPU/RAM: P166, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

CSAK AZT TUDOM MONDANI, AMIT TRAU A WW2 FIGHTERSRŐL: No1!

SIERRA  
N-TEC  
TEL.: 351-8395



GRAND PRIX LEGENDS



AUTÓVERSENY LEÍRÁS

39



# Urban Assault

MEGKÉSETT BATTLEZONE MICROSOFT MÓDRA

Júpi

*Képzeld magad egy harci gépezet helyébe. Némi cyber beépítés, implantáció, műtűr és ketyere mindenho-  
vá, na meg még oda is, aztán kész van egy ideális akcióhős. Főleg, ha még megspékeljük némi ilyen meg  
olyan szuperizéval, tudjátok, na. Valami ilyesmi világot kreált a Microsoft, kicsit a Battlezone mintájára.*

**B**evallom férfiasan, már a legelején sem volt egyszerű dolgom. Ha nem lett volna a három tréning-küldetés, azt sem tudom, hová kaptam volna első alkalommal, mert a kézikönyv bizony semmilyen komoly segítséget nem adott az induláshoz.

Megyünk a halál felé – mondja a történet –, a kezünkben volt a legfélelmetesebb harci energia, amit csak kreáltak ezen az átkozott planetán. Az élet most nagyon kemény, de csak akkor éljük túl, ha mi is azok vagyunk. Valaha, a Nagy Tévedés idején, mikor kipusztultak az óceánok és az atmoszféra elveszett (tudjátok, a gombafelhőkön és a nukleáris szivárványon túl...), a humán népesség jelentős része kipusztult a felelőtlen kísérletezések következtében. Egy ideig különleges kupolák alatt éltek kisebb csoportokban, majd a belső ellentétek kezdtek kikezdeni az amúgy is megtépzott idegeket... ám ezalatt a külvilági Mykoniansok is ki akarták irtani a humán élővilágot, hogy a bolygót megszerezzék és mindennek a tetejében még megjelenek a Sulgogansok is. Szóval minden a feje tetejére állt, két-féle ellenfél, ráadásnak a belső széthúzások, a hangulat puskaporos hordóhoz hasonlított. Minden készen áll egy cyberháború kirobanásához, a technika az intelligens robotoknál és a biobeültetéseknél tart, tehát nem mondható elmaradottnak.

Ennek a káosznak a közepébe csöppentem bele, és mint mondtam, először azt sem tudtam, hová kapjak. A stratégiai térképen kezdésnek valami Európa-féleség látszik műhold nézetből, a training küldetések pedig Anglia ellenségtől való megtisztításából állnak. A legfontosabb és legféltettebb központi egységünk a Host Station. Innen indulunk minden pályán és ennek az elvesztése a küldetés azonnali bukását jelenti. Ez egy anti-gravitációs téren lebegő központ, ami a kapcsolatot tartja a fő bázissal, legyártja és elhelyezi az egységeket, épületeket, igazgatja az erőforrásokat. Mi ebben csücsülünk először, és irányítjuk, szemmel tartjuk az akciót. Ehhez nyújt nagyszerű segítséget az a kombinált stratégiai térkép, ami alaphelyzetben a jobb felső sarokban látszik. Ez egyrészt

jelzi, hogy eddig mit fedeztünk fel az ellenséges szektorokban, másrészt látszanak rajta a csapatmozgások, harmadrészt kijelölve egy egységet, ezen könnyűszerrel megadhatjuk a célkoordinátákat vagy akár a célpontokat is. A játék le sem tagadhatná, hogy windowsos, ugyanis ez az ablak mindenben hasonlít a már megszokott ablakokhoz. Lehet változtatni a méretét, x-szel becsukni – kivételesen lehet zoomolni, ami egyébként gyakran igen hasznos. Szintén hasznos információval szolgál az Energy Manager infosor a képernyő tetején. A legelső a Host Station abszorpciós energiája, minél magasabb, annál jobb. A második a

Host Station életerejét mutatja, ha eléri a nullát, akkor jobb, ha mi is 0-ba teleportáljuk magunkat. Következő a Creation Energy, ami az épületek és járművek készítéséhez kell, utolsó pedig a Beam Energy indikátora. Azt kell tudni, hogy ezek folyamatosan töltődnek, ha az egyiket leállítjuk, akkor a többi gyorsabban fog elkészülni. Egy másik nélkülözhetetlen képernyőpanelünk a Squadron Manager. Ebben összegződnek hadtesteink, itt pontosíthatjuk ellenséggel szembeni reakciójukat, vi-








selkedésüket (öt fokozatban), ebben jelölhetünk ki csoportokat vagy változtathatjuk azok tartalmát, és akár ebben ülhetünk át mi is egy kiválasztott járműbe.

Igen, ez a játék érdekesebb része, hogy teleportálás-szerűen bármikor átülhetünk egy gépbe, mintha átvennénk az uralmat a vezetőjének az agya felett. Ha meghal, akkor meghal, na bumm, megszakítjuk a kapcsolatot, jót röhögünk és átülünk egy másikba, vagy pedig vissza az irányító központba. Akár meg lehet csinálni

az a mókát is, hogy beülünk egy helikopterbe, lebegünk a központ előtt, megküldünk egy rakétát, gyorsan átteleportáljuk magunkat, és éppen a képünkbe kapjuk az előbb elengedett rakétát. Érdekes élmény... Egész változatos arzenálnak lehetünk az irányítói, tankok, helikopterek, dzsipek, bombázók és mindenféle műholdak támadását vethetjük be. Az ellenséget nagyon könnyű lokalizálni, mert minden járgány fel van szerelve radarral, ami segít a tájékozódásban.

Minden építés (akár egység, akár épület) alapja az energia. Ha nincs, akkor kár is csatába menni. Energiából tudunk egységet csinálni (C billentyű, vagy create gomb a képernyőn), ezt pedig a különböző helyeken tudjuk feltölteni. A csaták általános célja, hogy az ellenfelet megfosszuk az energiaforrásoktól. Általában egy csata úgy néz ki, hogy készítünk pár egységet, ezekkel megkeressük az ellenfelet. Ekkor érdemes kijelölni egy csapatvezetőt az egységeknek, ebbe a járműbe átszállni és first-person módban folytatni az ütközetet. Ha az ellenfél lenne oly kegyetlen és visszatámad, sőt, megtámadja a központi épületünket, akkor jobban járunk, ha nem harci egységeinket használjuk védelemre, hanem visszamászunk a Host Stationbe, ott beülünk az ágyú mögé és magunk foglalkozunk a védelemmel. Ez az egyetlen biztos módja, ugyanis a többiek addig segítenek, így viszont beleszól az ütközetbe a Turret tüzereje is.

Több mint negyven pályán szabdalhatjuk a harmincféle ellenfelet, amerre csak járunk, mindenhol háború van a Földön, eléggé lehangoló látvány. Ezen dob egy kicsit a játék meglepően egyszerű, ám mégis jó (kicsit terminátoros) zenéje, valamint a kellemesen hűvös, mély, női géphang – végig közli velünk, hogy pontosan mit a teendők. Nem voltam elragadtatva a kerettörténetről, hiszen ilyen bárki kitalál és a bevezető animok is inkább az érthetlenség felé mentek, mint hogy mutassanak valamit. A Battlezone sokkja után már nem érzem olyan különlegesnek ezt a játékot, de aki azzal jól elidőzött, az itt is meg fogja találni a számításait. First Person nézőpontból egy izgalmas 3D akció, némi stratégiai elemmel dúsítva. Nagyon tetszett viszont a játékban, hogy minden lerombolható. Ha többet belelősz egy házba, akkor először csak romos lesz, majd teljesen leomlik. Harc közben akár egy egész várost lehet a földdel egyenlővé tenni, ami nem biztos, hogy szerencsés. A harcokat fegyvereink (golyók, rakéták, energiasugarak, plazmák) lövedékeinek fénye világítja be, de még ennél is jobb látvány számtalanszor a szinte már festőien giccses égboltozat fényei. 

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

EGY JÓ KERETTÖRTÉNET SOKAT DOBNA RAJTA, DE ÍGY CSAK EGY ÜGYES BZ KLÓN

MICROSOFT

4

URBAN ASSAULT

AKCIÓ-STRATÉGIA LEÍRÁS

41



# Nightlong

## UNION CITY ÖSSZEESKÜVÉS

Hihetetlenül ritkán jelenik meg mostanában egy-egy kalandjáték, ezért pillanatok alatt ketten is rácsaptunk. Nem volt könnyű végigbarangolni a helyszíneket és kitalálni, milyen csapdát állítottak a készítők, ezért úgy gondoltuk, közzé tesszük a teljes végigjátszást – nagyon bízom benne, hogy megvásárolható lesz hazai üzletekben is.

Az olasz Trecision által fejlesztett, az angol Team 17 által gondozott, majd végül a Microprose kiadásában megjelent program a renderelt kalandjáték műfajába tartozik. Ez alatt azt kell érteni, hogy 3D-ben modellezett és kiszámolt helyszíneken előre renderelt figurák mászkálnak – ha azonban valami hosszabb történés akad, akkor komplett, filmszerű jeleneteket láthatunk. A szereplők angol párbeszédei jól érthetőek, ám könnyítésként lehetősé-  
günk van feliratozásra is. Az akciózást egérrel irányíthatjuk „point and click” módszerrel: az általában megszokottal ellentétben a bal egérgomb megvizsgálja a tárgyakat, a jobb pedig

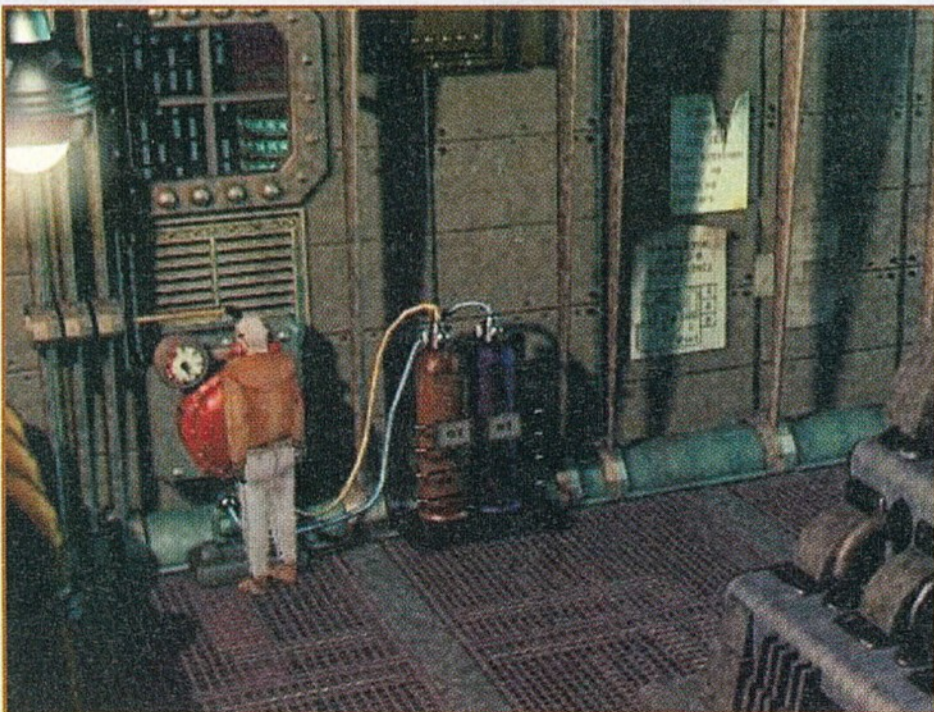
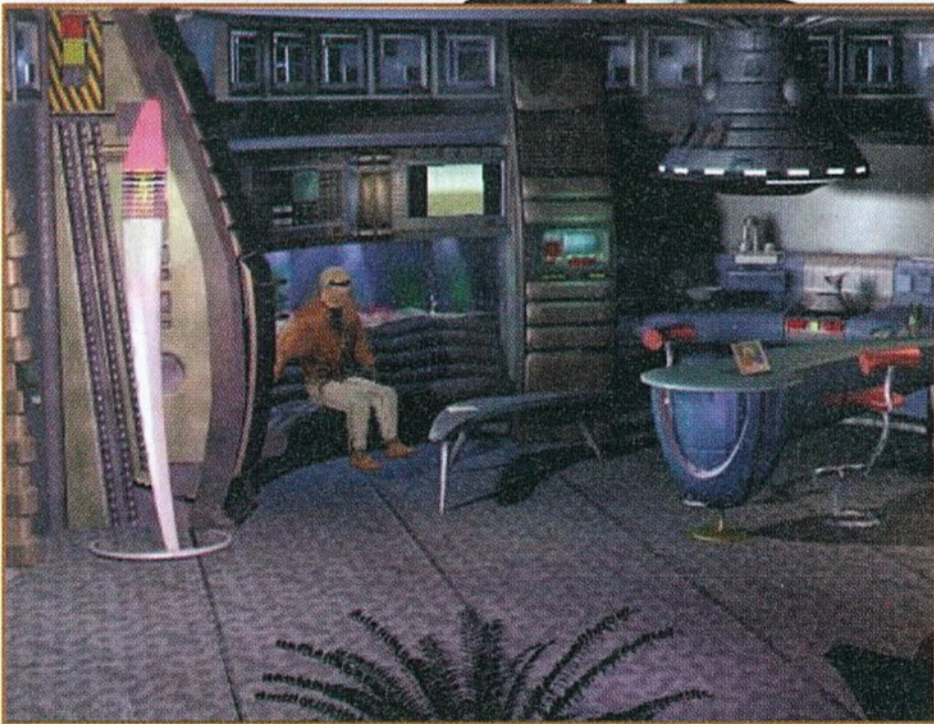
használja azokat. Ha a képernyő alsó fertályába visszük az egeret, megjelennek a nálunk található tárgyak – néhány esetben ezeket egymással kombinálva kell használnunk. Egyes helyszíneken párbeszédre is alkalom nyílik: itt tökmindegy, mikor mit választasz a felkínált szövegekből, a lényeg, hogy minden kérdést tegyél fel.

Bár sok minden nem tetszett a kalandozás során (elsősorban néhány idióta, egyáltalán nem logikus megoldással volt bajom), azt el kell ismerni, hogy az animációk szépek, a párbeszéd pedig filmszerűen megoldottak – egy hosszabb gondolatsor végigvezetése közben többször nézetet vált a kamera, ráközelít egy-egy tárgyra, szóval ügyes (bár a szájatógás nem követte jól a beszédet). Ráadásul ha felvagy előveszel egy tárgyat, akkor a képernyőn valóban látod, amint a főhős kezébe kapja a cuccot (leszámítva a kalandjátékok velejáráó következetlenségét, mely szerint fogalmam sincs, hogyan fér el három bőröndnyi motyó egy belső zsebben). Az viszont szintén nem volt ínyemre, hogy néha piszok sokáig tartott, míg hősünk átbarangolt az egyik helyszínről a másikra. Ezt ugyan sokszor le tudod rövidíteni,

## Mr. Chaos & Pelace

ha a megjelenő „Go to...” szövegre jobb gombbal kattintasz, sok helyütt azonban kénytelen vagy kivárni, míg Joshua barátunk átcaplat a képernyő egyik szélétől a másikig. Az sem tetszett, hogy a három CD-n terpeszkedő játék mindig csak az elsőről indítható, még akkor is, ha már a harmadik lemez vége felé jársz – apró kényelmetlenség csak ugyan, de azért mégis.

Általános jó tanács, hogy mindent vizsgálj meg alaposan: vannak tárgyak, amelyek csak akkor „élednek fel”, ha előtte valamit már csináltál vagy kikutattál. A leírásban rendszerint nem említem ezeket tárgyakat és helyeket, mindössze csak a szükséges cuccokra, illetve megoldásokra hívom fel a figyelmet (ha mégsem tiszta valami, írd bátran e-mailt, segítsek). A közeli jövőben játszódó történet szerint egy szövevényes bűnügybe csöppenne kell terroristák után nyomoznunk. Megbízónk utasításának megfelelően először egy barátunkat kell fellelni, aki rejtélyes körülmények között felszívódott, majd miközben újabb nyomokra bukkanunk, felgöngyölítjük a teljes bűnügyet – közben akkora történeti kavarással lesz, hogy magam sem tudtam, mit csinállok. Első helyszíneként egy lakóház tetőgarázsán találsz magad, vedd fel mindjárt a két kocsi között levő alufólia darabot, menj be az ajtón, s hívd a liftet. Persze, hogy nem működik, így dühödten rácsapsz, majd a szétesett hívót megbütykölsz: vedd ki a biztosítékot, tekerd körbe az alufóliával, tedd vissza, s hívd újra a liftet. Használd az elevator cardot a kártyanyílásban, majd irány Ruby apartmanja. Nézd meg a lifttől balra eső ajtót, ez lesz fent nevezett kéglíje – csak később mehetsz be, mert nem tudod hamisítani Ruby aláírását. Így hát vegyél egy sört az automatából némi credit segítségével: ne feledd a sör után a visszajárót is felkapni! Most menj vissza a felső szintre, nézd át a postaládákat: most már ott kell legyen Ruby-é is, amit a kis kulc-



csal tudsz kinyitni. Nicsak, benne egy visszajött levél, rajta a hön áhított aláírással (ha már itt vagy, nézd át a falitérképet is). Most már nem gond bejutni: a levelet rá kell tenni a Pen Padre, arra pedig a mágneses tollal írni. A szobában vedd fel az asztalról a jegyzetet (Rotmall 17, ide megyünk majd), a fényképet a keretből, a frigóból a vodkát, a kukából a metrójegyet. A hálószobában kukkants be a gardróbba, a ruhák mögött lesz egy páncélszekrény – a kulcs az ablaknál van, a redőnyre felragasztva. Engedd le a redőnyt, nyisd ki az ablakot, s máris a tiéd a széfből a pisztoly, az irat és egy üvegcsé, benne savval. Menj fel a tetőre, és a savval gyengítsd meg a vasrudat (a bal oldali rácsok közt van egy kis sérülés), majd szakítsd le. Irány a metró, dumálg a zsaruvál, nézd meg a jegykiadó automatánál a térképet, dobd be az aprót, vegyél jegyet, majd a metrólejárati scannerre nyomva már utazol is.

A másik állomáson a grafiti alatt találsz egy műanyagdarabot, ezt illeszd a bal oldali telefonhoz, így megtudod, mi a fax száma (PK64768). Dumcsizz a részeggel, adj neki vodkát majd sört, illetve mutasd meg neki a fényképet: cserébe némi készpénzért hajlandó megválni a görkorigjától. Menj fel a felszínre, majd be a jobb oldalt, messzebb található boltba. Megtudod, hogy az asszony fél a patkányoktól, illetve hogy az öreg eladja neked a jobb oldali polcon látható clubkártyát, ha szerzel neki egy jóféle borocskát. Menj ki, majd az üzlet melletti sikátorban mássz át a kerítésen. A vasrúddal vesztésd fel a csatornafedelelet, menj le, vedd fel a döglött patkányt, majd vissza a felszínre. Marasd le a maradék savval a csapóajtóról a lakatot, s szállj alá a borospincébe. Szereld fel a patkányt a görkorsolyára, és gurítsd oda a boltos feleségének – sikítva elmenekül. A legközelebb álló oszlop tövéből vedd ki a bort – szegény kereskedőt jól átvered, mert a saját borát adod oda: buzgón át is passzolja a belépőt. Ezt nyomd a bár ajtónállójának kezébe, benn pedig csevegj el a tulajcsajjal, majd hívd Hugh-t a minicom segítségével. A metróaluljáróba elküldött fax segítségével már tudod, merre

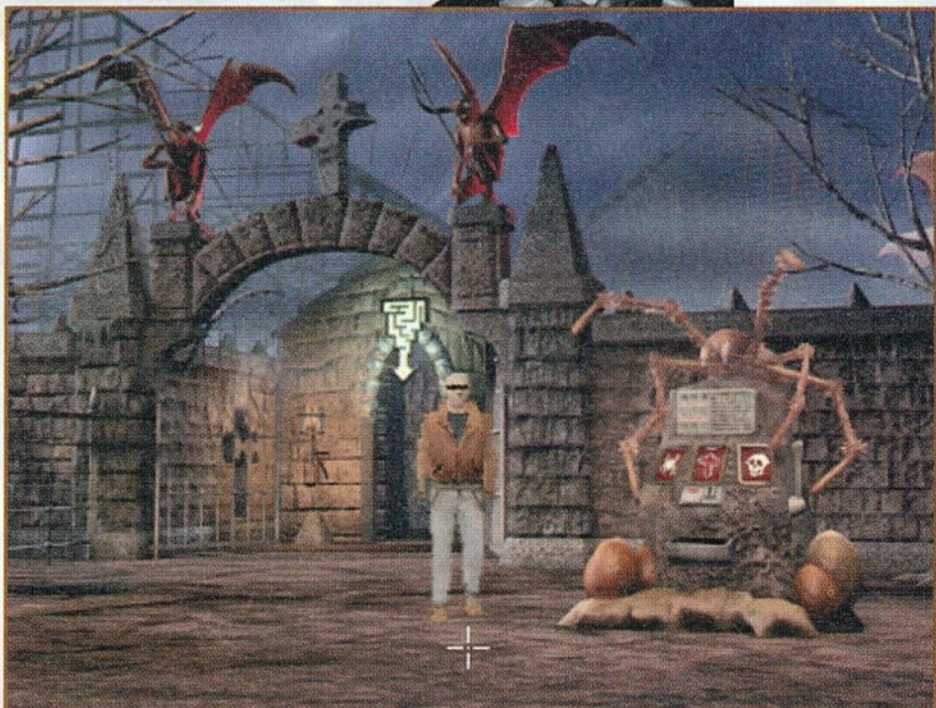


kell menned: újra le a sikátorban felnyitott csatornába, s el jobbra. A metróvágány jobb oldalán találd magad: lődd le a lakatot az ajtóról, majd lépj be. A jobb oldali szekrényből vedd ki a „T” alakú nyitót, a csavarhúzó, a huzalt (le tudtam venni az egyik posztert is, de nem kellett később semmire). A tekerővel ellátott ajtón egyelőre nem tudsz bemenni, így inkább próbálkozz kívül: a peron végében lévő óriás-poszterről a csavarhúzó segítségével feszegesd le az „S” betűt, azt kösd rá a fal tövében heverő láncre, dobd át a vágány feletti csövön, és lendülj!

A másik oldalon menj be szembe, ahol az átjáróban találsz egy panelt. Nyisd ki a „T” alakú szerszámmal, a drótot (leads) kösd rá az érintkezőkre, majd húzd le a kart. Most következik a szerintem egyik nagy szívatás: az áram alatt lévő kábelt egyszerűen bele kell dobni a mágneses ajtóba, mire az felrobban. A következő helyszínen úgy kell átjutni a túloldalra, hogy a bal oldali felüljárón levágod a lelógó táblát, s azon már át tudsz mászni a vágányon – ehhez először meg kell szerezned a csípőfogót. A peronon lefelé menj, s a következő helyszínen a kis szobában, a polcon megleled (lemehetsz az itt nyíló csapóajtón is, de ez zsákutca – a szakadék túloldalára kell majd később eljutnod).

A videó-információs berendezés mellett van egy hangszóró is, bombázd szét a vasrúddal, és szedd össze az elguruló mágneset. Na, most már menj át a vágányon az állatkertbe, irány balra, be a bárba. Itt a pulton olajat, az egyik asztalon egy üres sörösdobozt, illetve a függöny mögött gázzal teli kannát és egy felmosót találsz. Szaladj vissza a metróba, a legelső vágányra, ahol átlenyitél – a mágneset tedd rá a vasrudadra, azzal

már eléred a láncot. Menj be újra a szobába, olajozd meg a tekerőt, s lépj be: töksötét van, úgyhogy tekerd ki a rossz körtét. Menj le a csapóajtón, majd az ajtón át (használd a nagy kulcsot) feljutsz az állatkert könyvtárszobájába. Itt csavard ki az asztali lámpából a körtét, illetve nézd át figyelmesen a könyvespolcot (mindegyik polcon más-más témájú könyvek vannak). Találsz egy kötetet, amely Egyiptomról szól – ha kinyitod és átböngészed, információhoz jutsz az istenekről. A sötét szobában tekerd be a jó izzót, majd kapcsolj lámpát, és vedd fel a háromállású adaptert. Most menj az állatkerti Szfinxhez, és a tárcsákat állítsd be a kódnak megfelelően, a szobortól kapott és a könyvből szerzett info alapján (ez lehet, hogy minden játékban más, de lásd a képet). A kinyíló ajtón besétálva vedd fel a fegyvert, illetve kapcsolj ki az összes piros gombot – most már besétálhatsz az eddig lezárt területekre is. Szaladj a látás helyszínre, át a függőhídon – egy dino ugrik rád, de sebj, a fegyverrel kinyírod –, majd balra be a barlangba, ahol jelzőfáklyát (flare) találsz. Menj vissza arra az istennős helyszínre, ahol tűz lobog – jobboldalt a növényt eltolva kapcsolj ki, majd újra vissza, s a kiömlő tüzelőanyagot töltsd be a sörösdobozba. Menj vissza a Zoo bejáratához, majd jobb-



ra: a mocsáron kell átjutnod, ehhez azonban le kell engedned a zsilipet. Nézd meg a szerkezeten található panelt: ügyes kezű lévén pillanatok alatt tönkretesz, így használhatatlan lesz. Mindegy, tedd be a tartályba a gázzal teli kannát, a feltöltött sörösdobozt, majd hajtsd utánuk a flare-t. A robbanás szétveti a gátat, s szabad lesz az átjárás. A póru jár kölöknél egy távirányítót találsz – újra sétálj vissza a szakadék feletti barlangba, ahol a távirányítót a „key”-vel használva ki tudod nyitni a rejtett ajtót, s már liftezhetsz is fel.

A hangárban a ládából gyűjtsd össze a teleszkópos csipeszt, illetve a hologram-vetítőt, majd menj fel a másik lifttel. Nyomd meg a gombot, a leereszkedő lépcsőn pedig mássz ki a tetőre. Sajna az ajtó bezáródik mögötted: sebj, használd a feszítővasad, s menj be az ajtón (a rudat elejted). Zárd el a gázt a piros karral, vágd el a csípőfogóval a kis csövet (pipe), hajlítsd fel az ablakba, s nyisd meg újra a gázt. Kinn a gumicsövet szedd le, majd kösd rá a kihajlított rézcsőre, tedd a tönkrement minicomot a csapóajtó zárjára, s a csőből kiáramló gázt gyűjtsd meg a minicom szikráival. Kivágod magad a szorult helyzetből, de a beinduló tűzjelző idecsalja az egyik őrt – vedd észre, hogy elejt egy gyufaszálat! Menj le a hangárba, szedd fel a gyufát,

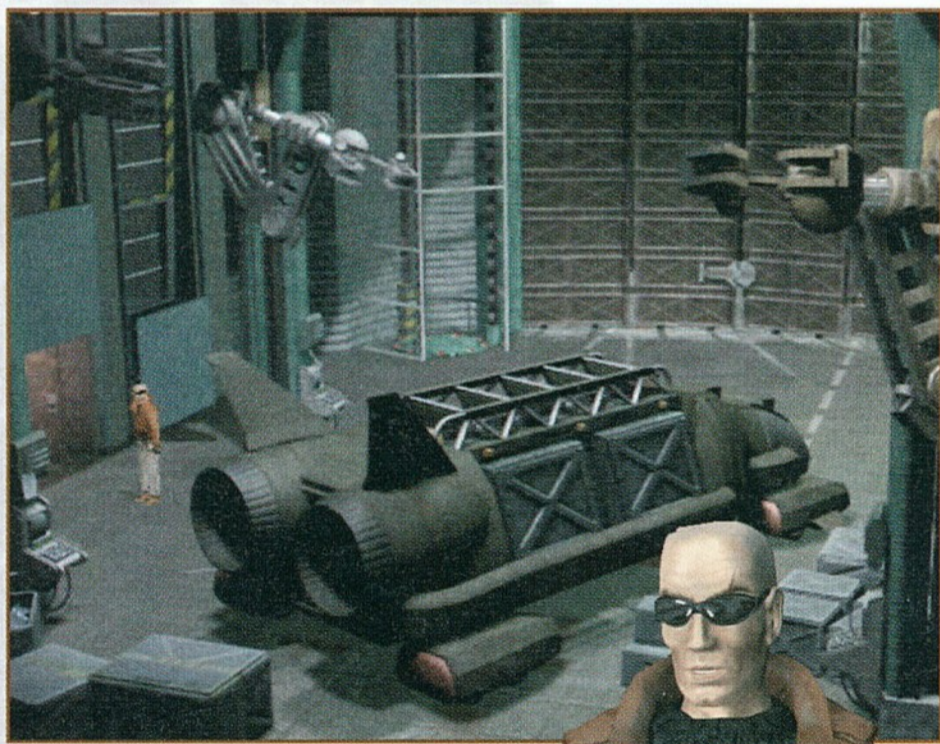
nyisd fel a panelt csavarhúzóval, szedd le a kapcsoló fedelét, kösd le a középső kábelt, és kösd össze a jobb-alsó csatlakozóval. Zárd vissza a panelt, szállj fel újra a lifttel, a gyufaszálat tedd a felmosó pamacsra, majd e rögtönzött fáklyát tartsd a tűzészlelő alá. Az őrt újra kijön, jól megrázza az áram, s máris szabad az út – bemehetsz az őrk rejtékajtáján. Dugd be a konnektorba a háromállású adaptert, ebbe a hologram-vetítőt, majd kapcsold is be. A másik őrt berezel, majd mikor kikapcsolja a ketyerét, leütöd. A zsebéből vedd ki a fegyverét és a kulcsot – ez utóbbival nyisd ki az emeleten lévő asztal fiókját, s vedd magadhoz az abban lapuló kód-kártyát. Ha már itt vagy, vess egy pillantást a hátsó falon lévő képre is, találsz mögötte egy cetlit, amelyre szürke négyzeteket rajzoltak – a szürke árnyalatok adják meg a lenti riasztó kikapcsolásának sorrendjét. Menj le a lifttel, a lézerpisztollyal lödd ki a panelt, tedd be a kártyát, a cetlin talált sorrendben nyomd meg a gombokat (2-3-5-6-1-7-4), ezzel kiiktattad a felső szobák biztonsági rendszerét. Így már be tudsz menni a fenti, jobb oldali szobába: a hátsó fali panelt kinyitva megtalálod Ruby-t, aki nincs valami jó bőrben. Mindegy, ne foglalkozz vele, inkább a kis fali szekrényéből emeld el a sztetoszkópot, az injekciós tűt, illetve egy feljegyzést

is találsz Ruby-ról. Most következett a második elakadásom, fogalmam sem volt, mit csináljak. A külső szoba másik ajtaja mögött beszélgetés szűrődik ki: a sztetoszkóppal többet hallasz! A történések végén szövetségre lépsz eddigi ellenfeleiddel, majd a beszélgetés végén elrepülsz a cybertérben lévő horror-parkba.

Menj be először szembe, a labirintusba – hosszas barangolás után találhatsz egy csontvázat (vedd el tőle a

ruháját), illetve egy kis medencében egy érmét (lesz még werewolf és láva is, itt jóval később kell csak ügyködnöd). A „positioner” segítségével ide-oda ugorhatsz az egyes helyszínek között, érdemes eltárolni néhány fontosabbat, így nem kell olyan sokat gyalogolnod. Menj vissza a „vidámparkba”, és a Cablecar helyszínén a kalapáccsal üss a totemre – el is törik a pöröly nyele, de a maradékot tedd el. A jobboldali házikóban vedd ki a bal oldali fiókból a gyufát, majd menj le a kazánházba. A csontváz ruhájával tekerd meg a kereket, mire a gőz elkergeti a pókot. Így már felveheted a sárféleséget a földről, illetve a hátsó falról kapard le egy kicsi salétromot. Irány újra a pénznyerő automata, ahol a bazi nagy műpókot vágd kupán a kalapáccsal. Kicsit eldeformálódik, s lába beleakad az egyik kerékbe – ha most játszol, nyersz három érmét (dobd be a coint a slotba). Slattyogj át a céllövöldébe, dobod a sarat a sínekre, ahol a cél fog rohangálni, és nyerj itt is – jutalmad a kis távirányítós baba lesz! Ezt a Cablecar-házban az indítógombhoz közelebbi fiókba ülteted, így az távirányításra fogja megnyomni a gombot. Szállj tehát be a kocsiba, majd távirányítsd a kis szörnyeteget. Fenn a kastélyban, a kápolnában (az ajtó mögött, jobbra) fáklyára, koponyára és a réztartóban szénporra lelsz. A másik helyiségben, az alkimista szobában egy kis fémrudat találsz a falhoz támasztva, az asztalon tekercs, a jobb oldali polcokon üvegcsé meg egy kis zacsi altatóporral, balra pedig könyv vár (a két irományból derül ki, hogy a vérfarkast ezüstgolyóval lehet megölni, s vére szétmarja a vasat, illetve hogy hogyan kell puskaopt készíteni). Van itt még egy talány: tedd a koponyát a vízköpő kikapcsoló gombjára (eláll a víz), ebbe dugd bele a fáklyát, és gyűjtsd meg a gyufával. Ha már izzik a tartó, rúgd le a koponyát, mire a hirtelen előtörő víz gőzzé változik, és a tükörben láthatóvá válik négy szám: 7-8-4-5. Menj fel most a toronyba, a kis rudat illeszd a napórába, majd kövesd vele a számsorrendet: jutalmad a professzor jegyzete lesz!

Újabb eszmecsere után a cybertér másik állomására érkezel, Hugh irodájába. A titkárnő csokiját porozd be altatóval, majd mikor elszenderült, nyomd meg a zöld gombot, és menj be az irodába. A vitrinből vedd ki a



pisztolyt két golyóval, a páncélostól pedig kölcsönözd a buzogányt. A másik ajtót hasztalan nyitogatod, nem megy. Térj hát vissza a Cablecarhoz a pozicionálással, csapj még egyet a totem dobjára, de ezúttal a buzogánnyal – le is szakad a csengő! Menj most a labirintusba a vérfarkashoz, tedd össze a szénport a salétrommal és a kénnel, így lesz puskaporod: ezt az egyik golyóval együtt töltsd be a fegyverbe, majd durrantsd le a vadállatot – nem sikerül, persze, mert nincs ezüstgolyód (ezt a részt így át is ugorhatod). Nyomás a láva, dobd bele a csengőd, abba a pisztolygolyót, végül a pénzérmét, amiből helyes, ezüstösen csillogó golóbisod lesz – vedd ki a cumót a ronggyal, majd az ezüstgolyóval mészárolj le a farkast, vérét pedig fogd fel a kis üvegedénybe. Menj vissza a cyberoffice-ba, s mard le a vérrel a zárat – a fiókba talált diát nézd meg a vetítőn. Hat kis négyzetet ábrázol, apró vonalakkal: az egyik legjobb feltörő a játékban! Ha szétnézel a titkárnő szobájában, látsz egy digitális 8-asokkal telerajzolt képet – ha kitarod a 8-aszt a dián látott egy-egy vonalkával, hat különböző számot kapsz: 5-6-2-3-9-6. Tápláld be Hugh computerébe!

Az utolsó (baromi nehéz) helyszín egy sziget. A teknős által hagyott nyomokból következik, hogy tojásokat rakott: vegyél magadhoz egyet, majd menj tovább jobbra. Dobb a tojást a kígyónak, majd miközben csámcsog rajta, lödd le. A teleszkópos fogóval kapd fel egy darabját, majd menj vissza balra, a csatorna nyílásához. Lödd szét a zárat, dobd a döglött (fél)kígyót a vízbe a piranháknak, és mássz fel a csatornán. A mosodában tedd a maradék sörösdobozt az üres gépbe – a jobb oldali polcon a ruhák mögött mosóporra lelsz, ezt öntsd a vödörbe, azzal locsold fel a feljáró nyílását, s zárd vissza óvatosan (pixelvadászat: „grating”). Indítsd be a mosógépet, ami elkezd zörögni, mire beront az egyik őr – vesztére, ki is töri a nyakát. Az ajtóból vedd ki a kulcsot – a folyosón jobbra találd az őrszobát, ahol az asztalról vedd fel a kamerát. A hátsó falon van egy panel, itt kell majd elvágni az egyik kábelt – hogy melyiket, azt még nem tudod. Kutass tovább, menj ki a folyosóra, a kulcs segítségével be a gyengélkedőbe: a rács melletti köpenyben egy hőmérőt és egy fogselymet találsz. Újra menj a

folyosóra, és nyisd ki az LA-5 feliratú ajtót is: a börtönrészlegben a középső cellában vendégeskedik a professzor. Hosszas beszélgetés után kiböki, hogy nem tudja ugyan az őrszobából nyíló ajtó kódját, de emlékszik annak csipogó hangjára. Újabb szemét feladat: vissza az őrszobára, és vedd fel videóra az ajtó kód pityegéseit. Ha most beadod a kamerát a profnak, megfejti a kódot: 4-4-6-6-7-7. Ezzel bejutsz az eddig lezárt szobába, ahol egy árammérőre, egy méreggel teli tubusra és egy pár gumikesztyűre bukkanasz. A táblán szimbólumokat találsz, ezek később fognak megizzasztani. Menj ki a szobából, és az áramérő segítségével döntsd el, melyik drót elvágásával kapcsolhatod ki a kerítésben lévő áramot, majd illeszd be a parallel cuttert. Besurrannak társaid is, de sajna elkapják őket. Evát a másik cellában szállásolják el, a prof mellett: a betegszobából, az ablakon át cseveghetsz vele. Most jön a legkevésbé reális megoldás – a következőképpen juttathatod át neki az injekciós tűbe felszívott mérget: köss rá fogselymet, a gumikesztyűt töltsd meg a rács túoldalán lévő gázzal, ebből lufi lesz, ezt kösd össze a fogmadzaggal, majd küldd át Evának. Kinyírja az őrt, így újra átjuthatsz a cellákhoz. Eva egy kis cetlit ad, amelyen a börtön hevenyészett alaprajza van, rajta két kóddal – ezek segítségek a táblán látott szimbólum-képlethez. A végére maradt a legdurvább, matematikai feltörő. A már kinyitott ajtó kódját ismered: 446677. Mivel ezek szerepelnek Eva rajzán, ám a hozzájuk tartozó ábrák nem találhatóak a képletben, biztosan tudhatod, hogy a kód nem tartalmazza a 4-6-7-es számokat. Így már

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

A MOSTANI ÍNSÉGES IDŐKBEN KIFEJEZETTEN JÓ KALANDJÁTÉK

MICROPROSE  
H&H'92 KFT.  
TEL.: 457-3827

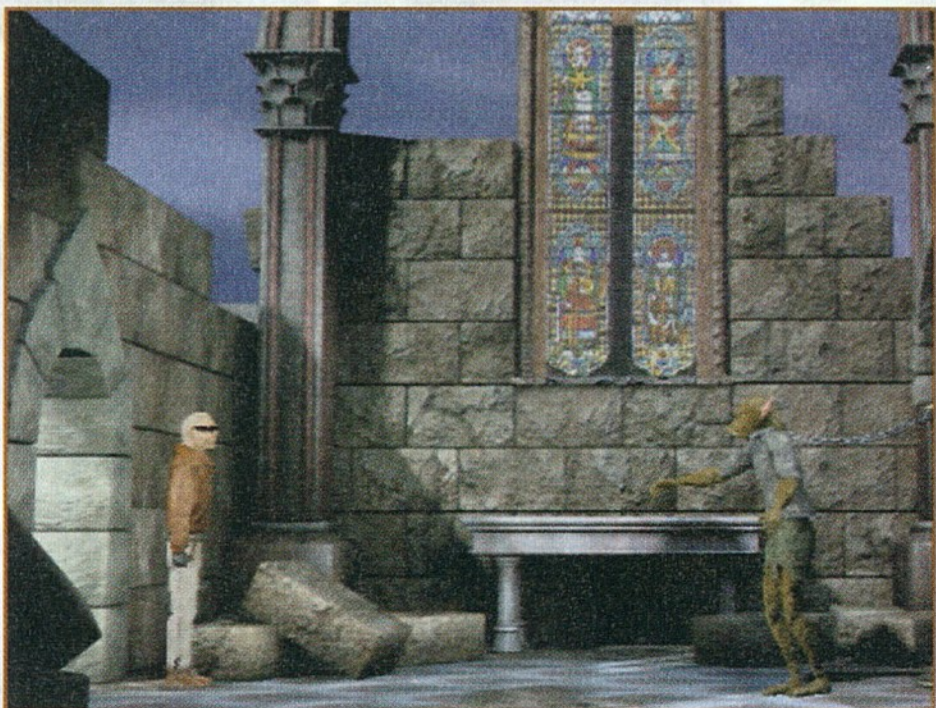


NIGHTLONG

„gyerekjáték”: Newlocal, TRf, Malachit és jómagam közösen fél órán át ügyeskedtünk a számokkal, míg sikerült megfejteni a kódot. Ha behelyettesíted az ábrákat a számokkal, máris tudod, mit kell betáplálnod a cellákkal szembeni ajtónyitóba... Megmondjam?

Ötletes kalandjáték, bár egy-két feltörő szerintem túlságosan is nehézre

sikerült, főleg ez az utolsó, gumikesztyűs próbálkozás volt túlságosan irracionális. A játék sztorija nem különösebben figyelemreméltó, ráadásul túlságosan kusza lesz a végére. A grafika viszont igényesen renderelt, a hangok, zenék kiválóak – aki szerette a Bladerunner hangulatát, az sok elemet talál ismerősnek. Ha jól emlékszem, a Monkey Island 3 óta több, mint fél év telt el – ez pedig hosszú idő a játékfajta nélkül. Egyre-másra jönnek a tucatszerű akció- és stratégiai játékok, a jó kis feltörős, logikus gondolkodást igénylők meg kezdenek kiveszni. Remélem, a Microprose megtalálja magyarországi forgalmazóját (jelenleg igencsak rendezetlen a szoftverek behozatala), mert a Nightlong kellemes perceket szerezhet a kalandjátékok kedvelőinek. Ja, majd' elfelejtettem, a kód: 9-5-8-3-2-0. ☺



KALAND VÉGIJÁTSAZS

45



# Knights & Merchants

## LOVAGOK ÉS KERESKEDŐK

## Pelace

Mivel előző számunkban már írtunk előzetest a játékkal kapcsolatban, ezért nem is nagyon húzom az időt a program általános bemutatásával, inkább csapjunk a lovak közé. Egyébként is kevés helyünk van, a játék pedig meglehetősen nagy lélegzetű – sajnos a bétában szintén akadt hiba, így megint csak a hetedik pályáig tudjuk bemutatni.

A történet úgy szól, hogy élt egyszer egy jószágos király, akinek uralkodása alatt a nép boldog volt és serényen szaporodott. Nem tett másként az uralkodó sem, értsd: fia született. A király taníttatta, nevelgette, próbálta felkészíteni jövődi uralkodására, épp ezért rábízta egy távoli tartomány ügyének igazgatását. Az ifjú királyfi (lévén egyetlen, a legkisebb) mintagazdaságot csinált a tartományból és közben lovagokat gyűjtött maga köré. Szépeket és daliásokat, de jaj, lelkük sötét volt és gonosz! Így esett, hogy egyik portyázásuk alkalmával leszúrtak egy falubelit a szomszédos tartományban. Az ottaniak rögtön panasszal fordultak a királyhoz, aki követeket menesztett fiához, hogy adja ki a gyilkost. Amaz ezt megtagadta, sőt odáig merészkedett, hogy megölte a követet. Ezzel kitért a háború, amit a jószágos király annak rendje és módja szerint el is vesztett. Már utolsó fellegvárát szorongatta az ellen, mikor felállt egy hős és azt mondta:

„Uram királyom, egy életem, egy halálom... blabla... hadd vezessem én a seregeidet a végső csatára!” És úgy is történt...

Itt lépünk be mi a képbe, vagyis nekünk kell megvédenünk a birodalmat a gonosz áru- lóktól. Ehhez az esetek nagy részében ki kell építenünk egy jól működő falut, gyártanunk egy jókora hadsereget, majd megtisztítanunk a környéket az ellenségtől. Sokféle foglalkozást űzhetnek embereink, de ezek voltaképpen mindösszesen két célt szolgálnak: az egyik a táplálkozás, a másik a katonaság. Persze a kettő nem különül el élesen egymástól, hisz mondjuk a disznótenyésztés mindkét területnek szükséges, az egyiknek a hús, a másiknak a bőr miatt. A különböző épületeket utakkal kell összekötnünk, de ez nem annyira egy-

szerű, mint mondjuk a Settlers sorozatban volt annak idején – ide kövezett út dukál, amit meg is kell építeni. Egyébként érdemes a forgalmasabb helyekre 2-es, sőt esetenként 3-as szélességű utat lerakni, hogy elkerüljük vagy legalábbis enyhítsük a forgalmi dugókat. Ezért a várostervezés nagyon lényeges már a pálya elején, hisz ha túl közel építünk két házat egymáshoz, akkor



később már nehéz arrébb tolni őket. A falusiak, akiket egyébként egy láda aranyért képezhetünk ki különböző mesterségekre az iskolában, néha bizony megéheznek. Ekkor szépen elballagnak a helyi kocsmába és jól belakmároznak az ott lévő kenyérből, borból és kolbászból. Sajnos a faluvégi kurta kocsmát nekünk kell ellátnunk mindenféle földi jóval, mert ha kifogy, akkor a falubeliek szép lassan elhaláloznak. Mindig figyeljünk arra, hogy a raktárban lévő kaja mennyisége nőjön, mert különben baj lesz. Persze sok százas készletet felhalmozni felesleges, de nem árt figyelembe venni, hogy seregeinket a raktárból fogják ellátni. Aproó, katonaság. Voltaképpen ez a játék lényege, a többi csak körtés hozzá, hisz katonák nélkül nincs olyan pálya, amit megnyerhetnénk. Itt ért egyébként az első meglepetés a játékkal kapcsolatban, mert először olyan 20 fős hadseregekben gondolkoztam – az ellenfél felderítői kacagva



döngölték a talajba. Így egy kicsit kénytelen voltam át-dimenzionálni a dolgokat: az 50-60 fős hadsereg a minimum, amivel csatát lehet nyerni. Kilencféle egységet kreálhatunk majd a játék folyamán, kezdve az egyszerű kis milíciától egészen a páncélos lovagokig. Összesen három csoportra lehet őket osztani. Az első a közelharcosoké, akik a legjobban fogynak a csaták alatt. Ide tartoznak a baltások és a kardosok, függetlenül attól, hogy van-e a fenekük alatt ló vagy sem, ugyanis ez semmit különbséget nem hoz sem erősségükben, sem harcmodorukban, egyszerűen csak gyorsabban tudnak haladni (de ez úgyszintén csak a harc előtt fontos). A másik és talán leglényegesebb csoport az íjászoké. Nagyon jól lehet velük távolról irtani, a csapatok támogatására elengedhetetlenek. Viszont nagyon kell rájuk vigyázni olyan szempontból, hogy senki ne mehessen ellenséges szándékkal a közelükbe, mert közelharcban haragtgyengék. Annyira, hogy a normál íjász teljesen védtelen is, vagyis egyetlen testközeli katona lemészárolhat egy egész csapatot. A számszerűsok legalább valamennyire védekeznek, de itt se számítsunk arra, hogy visszavernek egy lovasrohamot. A harmadik csoportot, amit voltaképpen az elsőbe is lehetne sorolni, a dárdások és a pikások alkotják. Ők szintén a közelharcban jeleskednek, de különleges tulajdonságuk, hogy a lovasság ellen óriási bónuszt kapnak, ezért azok ellen mindenképpen őket érdemes bevetni. Persze lehet gyilkolni az ellenfél lovasait nélkülük is, de csak sokkal nagyobb veszteségek árán.

A katonákat egyesével kell „legyártani” a kaszárnyában, feltéve, hogy megvan hozzá minden felszerelés és van újoncunk is tartalékon (őket ugyanúgy kell kiképezni az iskolában, mint a többi embert, minekutána átbállagnak szépen a kaszárnyába). Ez kissé lassúvá teszi a seregek készítését: nem nehéz elképzelni, mennyi idő alatt gyárt le egy kézműves 30 db kardot, 30 pikát és 60 számszerűt. Persze, nem egy mesterembert kell megbízni a feladattal, de hidd el, ha hárommat csinál, akkor sem lesz villámgyors a játékmenet. A katonákat nem elég kiképezni, törődni is kell velük, mégpedig élelmezésügyileg. Ugyanis nekik is

fogy a kitartásuk, mint minden más falubelinek. Ha jól akarjuk őket tartani, akkor rá kell kattintani a kés-villa ikonjára, és a faluból máris elindul egy különítmény az adott csapathoz. Ez annyi teherhordót jelent, ahány katona abban a csapatban van. Éppen ezért, ha kevesen vannak, és a sereg távol esik a falutól, akkor egyes embereknek többször kell fordulnia, amit a katona már nem biztos, hogy elvisel. A harcosoknak van egy nagy előnyük a puhány civilekhez képest: tökémindegy, mit esznek, mindenképpen maximumra megy a kitartásuk, míg a „nem katonáknak” ehhez két menüből álló vacsora szükséges. Ezért, ha adott minden feltétel és nem dúskálunk a kajában, akkor érdemes a kadétoakat kiképezni, és nem a kaszárnyában állomásoztatni. Igaz, hogy ekkor több a macera, mert nem intézik el automatikusan a dolgukat, de legalább takarékoskodhatunk keveset.

És most a végigjátszás előtt álljon itt az értékelés. A játék kétségtelen legnagyobb erénye a grafika. Ugyanis kenterbe veri az összes eddigi hasonló típusú programot (bár a Caesar és a Settlers harmadik felvonása is szép lesz). Főleg a részletesség tetszett, mert például egy épületről ránézésre meg tudjuk állapítani, hogy adott áruból milyen mennyiség található benne. Szinte minden megjelenik a képernyőn, még az is látszik, hogy egy bizonyos ásványkincsből mennyi rejtőzik még a hegy mélyében. És ahogy fogy a kibányászható tétel, úgy tűnnek el a telérek is a hegyről. Bár sokan felróhatják, hogy hiányzik a figurákból a „Settlers-báj”, de szerintem ez épp annyira lényegtelen, mint mondjuk egy autóversenyben az alváz textúrája. A játszhatóság nagyon jó, bár kicsit hosszú, tehát senki ne számítson rövid győzelemre. Bátram ajánlom bárkinek, hisz még angoltudás sem kell hozzá, mert teljesen magyarul kerül a boltokba.

### 1. pálya:

Egyszerű bemelegítő pályának nem mondható, mert rögtön bedobnak a mély vízbe. Ugyanis a játék kezdetekor már javában támadják falunkat. Szerencsére a rendelkezésre álló egységek bőven elegendők

a rendrakáshoz. Miután ezzel készen vagyunk, oltuk el a tüzekeket és építsük meg a hiányzó épületeket. A kaszárnyában lévő 20 bőrpáncélt nehogy elpazaroljuk dárdásokra; íjászoknak sokkal nagyobb hasznát fogjuk venni és itt még nincs bőrkészítési lehetőségünk.

### 2. pálya:

Csak egyetlen raktárral kezdünk, így az egész falu kiépítése a mi dolgunk. Nem érdemes a csapatainkkal előrehúzódnia a gázlóhoz, mert ott sem vagyunk sokkal jobb helyzetben. Ráadásul az ellenfél egységei érzékelik, ha túlságosan a közelükben hal meg egy társuk, és akkor a túloldalón állomásozó csapatok is nekünk esnek. A falut gyorsan építsük, mert kapunk majd egy támadást a nyakunkba, és addigra nem árt, ha már gyártottunk egy-két egységet a kezdőcsapathoz. Ha azt visszavertük, gyűjtsünk egy nagyobb csapatot (kb. 20 íjász, 20 baltás és 20 dárdás elég lesz), törjük át a védelmet a gázlónál, és onnantól már nyert ügyünk van.

### 3. pálya:

Ez az első olyan hely, ahol nem kell falut építenünk, hanem kapunk egy méretes sereget, az ellenfél egy még nagyobb, aztán egymásnak eresztik a ketőt. Ezeket csak úgy, hátrádólve a székben általában nem lehet megnyerni, mert





akkor az ellenfél számbeli fölénye diadalmaskodik. Álljunk meg csapatainkkal a pálya közepe táján, ahol összeszűkül az út – így már akkor tudjuk íjászaikkal ritkítani az ellenfél sorait, amikor oldalról közeledik (az első betöltés után már tudni fogjuk, honnan jönnek ☺). Ha megritkítottuk az ellent, az elől álló csapatainknak jóval kevesebb emberrel kell megküzdeniük.

#### 4. pálya:

Először is derítsük föl a terepet a víz ezen oldalán. A hídtól vonuljunk kissé vissza, hogy a túloldalon állók ne kössenek belénk, de aki átjön, azt nyomjuk le nyugodt szívvel. Szükségünk lesz kb. 30 dárdásra, 30 lovas baltásra (lovas is lehet) és 60-70 íjászra. Ezekkel már áttörhetünk a hídon és megtámadhatjuk a falut, de vigyázzunk, mert a déli részén őrtornyok vannak,

reg kitódul, szerencsés esetben nyerünk. Ezek után már íjásokkal igazán nem nehéz lerombolni a tornyokat. Egyébként a kiéheztetés nem jó taktika a tornyok mögött lévő sereggel szemben, mert van még ott is egy kisebb falu, ami táplálja őket.

#### 5. pálya:

Rögtön az elején számíthatunk egy kis ajándékcsomagra, ezért a dárdásokat küldjük át gyorsan a kaszárnyához az íjások felével (ehhez meg kell osztani őket), mert onnan lovasok jönnek. A másik oldalon vonjuk kissé hátrébb az elől álló baltásokat, úgy, hogy a két csapat elérjen egymás mellé, és állítsuk mögéjük az íjások másik felét. Ha a támadókat levertük, akkor az északon a sárgákat irtó lovasokba ne kössünk bele, mindenki foglalkozzon a maga bajával. Építsük fel a falut (itt már nagyon kell vigyázni az utak szélességére, mert nagy dugók lehetnek), gyűjtsünk egy kb. 60-70-es sereget a szokásos felállásban, majd tapossuk bele a földbe az északnyugaton tanyázó ellenséget (előtte persze megbosszulahatjuk a szegény sárgát ért atrocitást is).

#### 6. pálya:

Ez már egy kicsit keményebb ütközet lesz, mint a hármas, első látásra kilátástalannak tűnt, de aztán mégis megnyertem. Az első lépés, hogy

az íjászcsoportokat tegyük be a sárga dárdások mögé, hogy azok minél tovább maradjanak életben, és minél többet irtsanak, mielőtt

letarolják őket

(ami sajna menthetetlenül bekövetkezik – így jár, aki nagyon előre akar menni). Közben délen húzzuk kissé vissza a csapatainkat, hogy azok is az íjások védőernyője alá kerüljenek. A jobb alsó sarokban még van egy baltás egység, vigyük az északi szárnyunkra, hogy onnan védjék az íjásokat, nehogy valaki megkerülje harcoló csapatainkat és véletlenül nekilásson lövészeink kaszálásához. Az egész csatára vonatkozó legfontosabb szabály: egyetlen alakulatunk se harcoljon íjász-támogatás nélkül!

#### 7. pálya:

Semmi különösebb trükköt nem kell bevetnünk a győzelem érdekében. Az elején oda kell menni a hídra, lenyomni a rajta átjövő ellenséget, utána eltűnni hátul. A zöldek harcával ne törődjünk, a kezdeti csatát úgyis megnyerik, utána meg egy teljesen felesleges, öngyilkos akcióban megrohamozzák a hidat. Építsünk egy megfelelő falut és hadsereget, majd szépen döngöljük az ellenfelet a földbe. Mindez nekem röpké nyolc óra alatt sikerült is. A program hibájából adódóan (ne felejtsek el, még csak bétát teszteltünk – ketten kétféleképp is elvesztettünk vele jó néhány órácskát, kizárt, hogy mindketten bénák legyünk) nem fejezi be a pályát, így nem tudtunk továbblépni. Felvettük a kapcsolatot a készítővel, a következő számunkban folytatjuk a végigjátszást. 

CPU/RAM: P133, 32MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: N/A

NAGYON JÓ KIS FALUÉPÍTGETŐS STRATÉGIA SOK ÚJDONSÁGGAL

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







# 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 november közepén!**

**Boltok és viszonteladók jelentkezését várjuk!**

III  
SETTLERS



Blue  
Byte

Forgalmazza a  
H&H'92 Kft.  
Tel.: 457-3827



# Emergency

## VÉSZHELYZET 2. RÉSZ

Trau

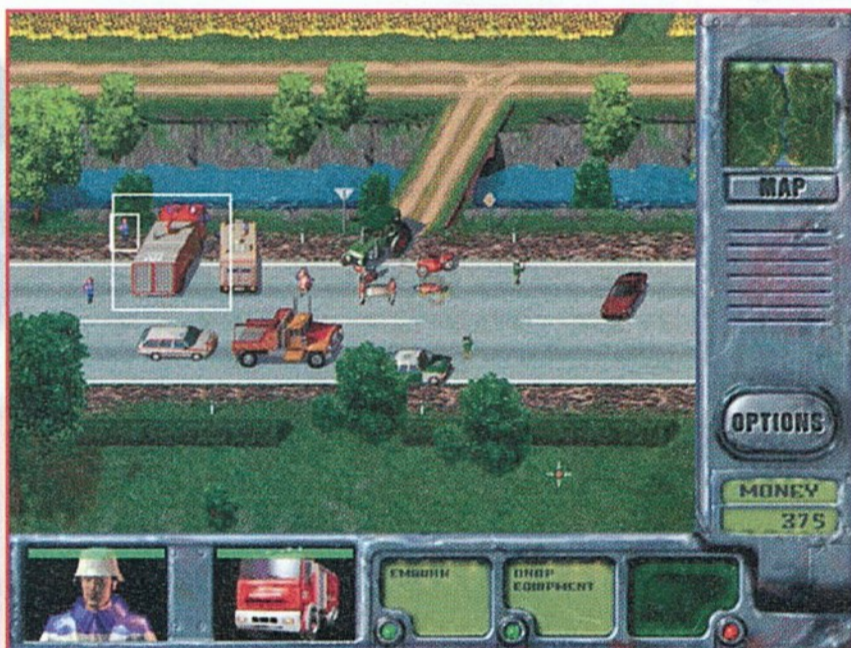
Ígéretünkhöz híven folytatjuk az Emergency végigjátását. Aki elakadt volna a tizenkilencediknél, az megtalálja a javítót előző CD mellékletünkön, illetve a végigjátást itt és most.

### 20. Baleset az atomerőműben

- 3 F301 rendőrautó + 3 rendőr
- 2 F104 kisfecskendő tűzoltókocsi
- 1 F201 mentőautó + 1 doktor + 1 hordágy
- 3 F109 ABC járműhordozó + 6 ABC tűzoltó
- 1 F108 speciális tűzoltókocsi + 1 ugróháló

A feladat eléggé kellemetlen. Első lépésként gyorsan álld el a területet keresztező két út három végét, csak azt hagyd szabadon, ahol csapataid érkeznek. A rend-

őrök állítsák meg a forgalmat. A két F104-esnek lesz a feladata az északkeleti részen égő épületek eloltása. Ezalatt az F108-ast az épület homlokzatán ékeskedő „SUN” felirat alá küldd, majd a tűzoltókat kiszállítva automatikusan kinyílik a mentőháló. Egészen a falig irányítsd a hálót, ekkor a civilek nekiállnak vidáman szökdécselni. A két ABC járművet az erőmű bejáratánál parkold le, a belőle kiszálló ABC tűzoltók legelőször juttassák biztonságba azt a két sérültet, akik az égő épület előtt fekszenek. Utánuk a nem sérült civileket is el kell távolítani az ABC járműbe. Miután ellátják őket, vigyük őket a kocsiktól távolabb, hogy másokat is fertőtleníteni lehessen. Hívjunk orvosokat, majd ellátás után haza velük. A harmadik ABC járművet a keleti részhez irányítsuk. Két tűzoltó keresse meg a házakban, majd hozza ki a civileket, őket is fertőtleníteni kell. Itt is alkalmazható a tornádós pályán megismert kurzoros keresés. Ha mindenki túlélte (különös tekintettel az igazgatóra) és az erőmű sem ég zsírpapír módjára, a civilek sem sugároznak a sötétben, a pálya bevégzettnek tekinthető.



### 21. Gátszakadás két felvonásban: szakadás előtt

- 1 F102 szerkocsi + 2 tűzoltó
- 1 F302 rendőrautó + 1 rendőr
- 1 F117 motorcsónak-szállító
- 1 F113 hídépítő autó

A nyugati területen fekvő kisvárosban négy, látszólag gondtalan civil álldogál. A rendőrkisbusszal sűrűn gyűjtjük be őket. A házakban lévő többi emberrel ne is törődjünk, úgysem lesz rájuk időnk. A templomtól jobbra található egy telefonfülke, ahol gondok vannak. Az F102-est küldjük gyorsan oda, a kiszálló tűzoltók kapják kézbe a motoros fűrészeket. Gyorsan vágják ki a fákat, majd a fűrészeket ledobva vonszolják el a folyóágyból a fatörzseket. Utána zsupsz vissza a kocsiba. Az F113-ast küldjük a folyóhoz, majd a már ismert vörös négyszögnél nosza, építsünk hidat. A lehető leggyorsabban küldjük át a szerkocsit és a motorcsónak-szállítót a hídon. Mind a két jármű haladjon tovább északi irányba, utána keletre, egészen az alagúthoz. Itt a magasabban fekvő helyen le is parkolhatnak, majd a hídépítő összecsomagolhat, mehet haza. Ekkor átszakad a gát, és indul a második rész.

### Második felvonás: szakadás után

- 8 F203 mentőhelikopter + 2 doktor + 8 hordágy

Miután átszakadt a gát, villámgyorsan kell cselekedni. A helyzet igen súlyos, hisz két ember máris a vízben fuldoklik. Eközben összesen 11 a háztetőkön megkapaszkodva várja a segítséget, közülük játékonként változó számú sérült. A kedvesen pulzáló négyszögnél bocsássuk vízre gyorsan a motorcsónakot, majd halásszuk ki a két szerencsétlen „balta-nyelet”, vigyük őket a fennsíkhöz és pakoljuk ki. A helikoptereket kettesével hívjuk be, az első kettőt szállítsa a két dokit, a többinek elég a hordágyas team. Kezdjük el ellátni a két „úszót”. A motorcsónakba ez alkalommal szálljon be egy tűzoltó, feladata a háztetőkön kucorgók lecipelése (sérült) és lekísérése (mozgóképes) lesz. Legelőször a sérülteket kell leszedni a tetőkről. Az eljárás nagyon egyszerű, csak a tetőknek kell koccanni a csónakkal, majd kiszállítás, sebesültek felkapása, fennsík, kipakolás, majd vissza. Az ellátott sebesülteket a helikopterekkel evakuáljuk. Ha minden sebesült hazarepült, keríthetünk sort a többi ép civilre. Ha mindenki a fennsíkon van, a feladatnak vége.



## 22. Gépuhanás a légbemutatón

1 F102 szerkocsi + 1 tűzoltó  
 4 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
 1 F301 rendőrautó + 1 rendőr  
 1 F201 mentőautó + 1 doktor + 1 hordágy  
 Sok F203 mentőhelikopter, mindegyikhez 1 doktor és 1 hordágy  
 1 F101 mobil bevetés irányító központ  
 5 F202 orvosi kocsis + 5 doktor

Iszonyatos mézarszék. Rengeteg sebesült, igen sok válságos állapotú. A gyorsaság mindenek előtt, költség nem számít. Legelső feladatunk legyen az öt orvos kiküldése a gyors F202-esekkel. Kezdjük el szétválogatni a sebesülteket. A (legalább) félig feltáptolt sérülteket azonnal helikopterekkel evakuáljuk! Rengeteg dolgot kell emellett egyszerűen csinálni, koncentrálni! A rendőrt küldd a reptér bejáratához, majd az ott kíváncskodókat sürgőben hesseged el északra, biztonságos távolságba. Ha készen van, mehet haza. Ezalatt két F105-öt sürgősen irányíts a reptérre. A gurulóúton forduljanak jobbra a hangárok előtt, majd dél felé vágjanak át a fűvön, amíg el nem érik a leszállópályát. Találhatunk itt egy „elszört” pilótát (persze alaposan megsebesülve), hívjunk helikoptert orvossal a helyszínre! Ha a kifutópályán továbbmegyünk balra, és a pálya végén északra fordulunk, égő gépdarabokat, lángoló hangárokat találunk. A helyzet igen komoly. Az egyik F105-össel azonnal kezdjük el oltani az égő gépkatrészeket. A másik F105-ös kezdje el oltani magát a géptörzset, amely a hangárok előtt fekszik, mert bármikor felrobbanhat. Ha kialudtak a lángok, a hangárok következnek. Vigyázzunk, néhány üzemanyagtartály kellemetlen közelségben fekszik, és a bokrok is lángra kapnak! A másik két F105-öt a bejárat elhagyása után azonnal fordítsuk balra. Oltásuk el a további égő gépkatrészeket és hangárokat.

A szerkocsit küldjük a déli kifutópályánál várakozó mentőhelikopterhez, mert a pilótát még ki kell vágni az ejtőernyő zsinórjaiból. A tűzoltó ezt a metal cutterrel teheti meg (?). Ha kiszabadult, azonnal kezdjük meg az ellátását az orvossal. A kihívott F202-esek orvosokkal tömve a kaputól délre álljanak meg, ahol a géproncs található. Az orvosokkal kezdjük meg a sérültek szisztématis ellátását. A halottakat azonnal hagyjuk ott, nincs idő rájuk. Minden, még élő sebesültet próbáljunk megmenteni, ez gondos odafigyelést igényel. A szállítható emberekhez azonnal hívjunk helikoptert, majd szállítsuk el őket. Ha minden tűz kialudt, küldjük a tűzoltókat haza. Ha mindenkit elláttunk és elszállítottunk, végre vége, lehet menni kezét mosni.

## 23. Tűz a vegyifegyvergyárban

1 F111 tűzoltó repülőgép  
 1 F101 mobil parancsnoki jármű

2 F107 páncélozott tűzoltóautó  
 1 F113 hídépítő jármű  
 2 F109 ABC tűzoltóautó + 4 ABC tűzoltó  
 4 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
 1 F103 szerkocsi + 2 tűzoltó  
 3 F201 mentőautó + 2 doktor + 3 hordágy

A tűzoltó repülőgép gyorsan küldjük a folyótól balra terjedő tűz megfékezésére. Néhány perc elteltével ismét bevethető a gép, most a folyóhoz legközelebb tomboló lángokat támadjuk meg vele. Ekkor már jó esély van arra, hogy nem terjed át a folyón a tűz, és nem tör a városra. A két F107-es tűzoltóautót a lehető leggyorsabban küldjük a gyár területére, és oltjuk el a tomboló lángokat. Vigyázzunk, ne terjedjenek a lángok épületről épületre, kontrolláljuk a tűzoltást személyesen. Ha a helyzet válságosra fordul, ide is hívhatunk repülőgépet. A két F109-es ABC tűzoltóautót közvetlenül a bejáratnál helyezzük el. A kiszálló tűzoltók az égő épület körül fekvő három sebesültet mentsek ki az ABC kocsiába. Itt gondosan fertőtlenítsük őket, majd jöhetnek az orvosok és a mentők. Ezek után a maradék hat sértetlen embert vezessék ki a tűzoltók, majd a járműben fertőtlenítsük őket. Ha minden tűz kialudt, és mindenki „tisztá” vegyileg, lehet nyugodtan hátradőlni.



## 24. Már megint a tömeg...

3 F302 rendőrségi kisbusz + 6 rendőr  
 1 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
 1 F110 szállítóautó  
 3 F303 vízágyú

A legelső feladat a nyavalyás feketeruhás huligánok lehető leggyorsabb letartóztatása. Gyors, határozott cselekvésre van szükség. A legelőször megérkezett kisbuszt két rendőrral a fedélzeten és a mögötte érkezett vízágyúval küld el a délkeleti részen leledző két huligánhoz. A vízágyúval folyamatosan támadjuk, és villámgyorsan tartóztassuk le őket. Hasonló eljárást kövessünk az érkezési területtől északra látható két további huligánál. A harmadik kettős csoportot az északeleti parkhoz küldjük, ahol egy csinos szökőkút látható. A kocsikat a park bal oldali bejáratánál állítsuk le. Itt fogunk találkozni két kedves huligánal. Teendők fentebb.



A barikádok nagyon csúful néznek ki, tehát tegyünk valamit. Egy párost (F303 + F302) küldjünk először a börtön mellettihez. A vízágyúval „toljuk ki” a rendbontókat a lehető legmesszebbre, hogy ne veszélyeztessék a forgalmat. Ugyanilyen kilökösdit játszunk el egy másik párossal a keleti, majd az északi barikádnál. Ha esetleg a rossz „fijjug” molotov-koktéjaitól házgyulladás következne be, azt az F105-ös nagyfecskendővel oltjuk el gyorsan. Ha a huligánok már biztonságos távolságban vannak, az F110-essel bontjuk le a barikádot. A rendőrtisztet küldjük haza az összes „békés” tüntetőt. Ez roppant egyszerű: klikkelj rá a rendőrrre, majd a bal egérgomb nyomva tartásával jelöld ki az egész csoportot. Ezek után klikkelj egy jó messzi helyszínre, ide fognak távozni a tüntetők. Gyanakodhatsz, mert a tüntetők között is vannak feketeruhások. Ezeket három oldali vízágyús támogatással célszerű letartóztatni, ami még így is kemény feladat lesz. Mindig mozogjanak, soha nem szabad megállniuk! Ha valaki mégis megsérült, azonnal mentsd ki helikopterrel! Ha minden barikád lebontva, és minden huligán rács mögött, teljes siker.

## 25. Mérgegáz támadás a metróban

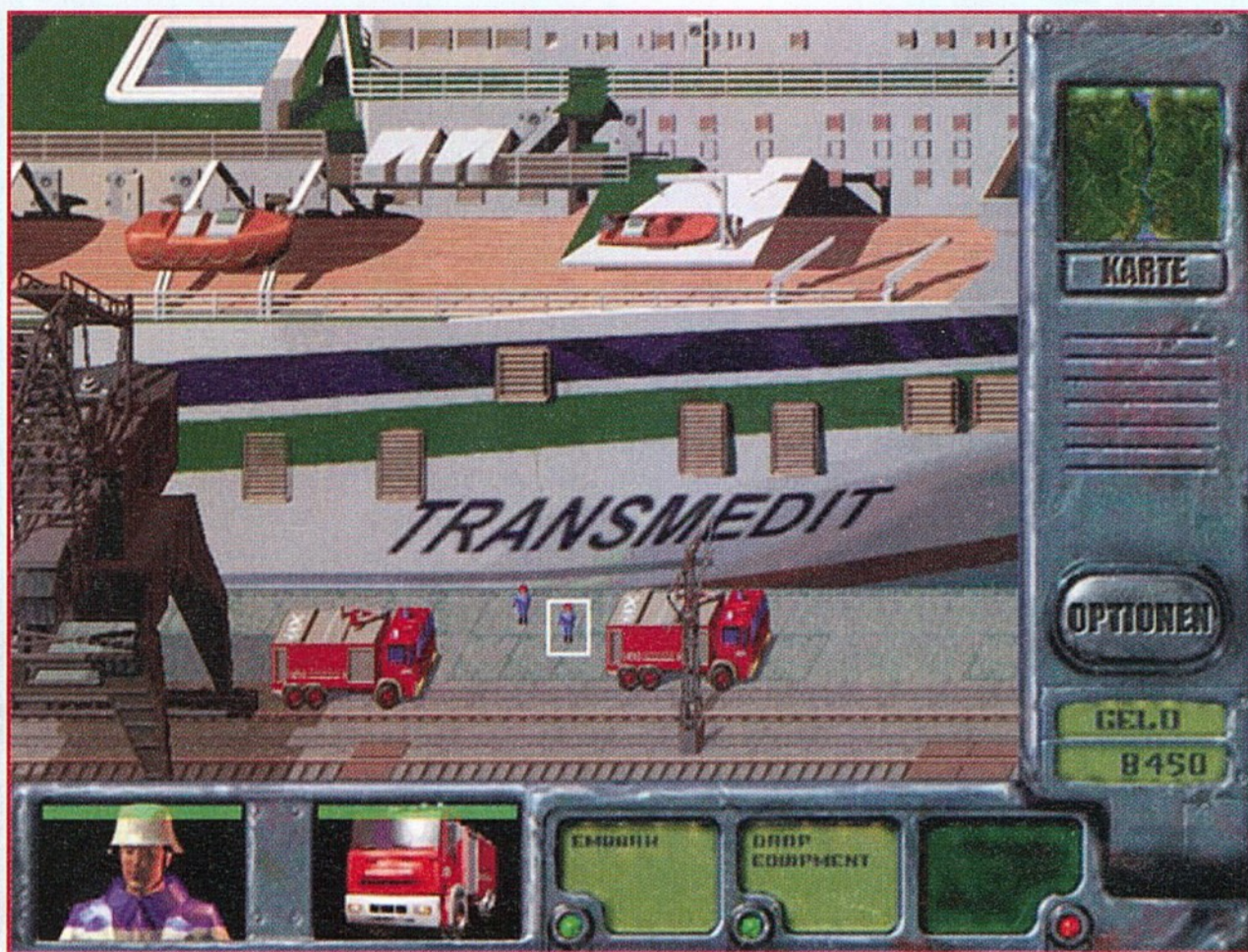
- 1 F102 szerkocsi + 2 ABC-tűzoltó
- 1 F301 rendőrségi kisbusz + 1 rendőr
- 3 F201 mentőautó + 1 doktor + 3 hordágy
- 2 F109 ABC tűzoltóautó + 4 ABC-ABC-tűzoltó

Csak ABC-tűzoltók menjenek le az állomásra! Ez a legfontosabb szabály. A szerkocsival érkezett két tűzoltó metal cutterrel felszerelve küldd le, vágják fel a szerelvény ajtajait. A többi négy kezdje meg a fertőzöttek és a sérültek kimenekítését az állomásról. Mindenkét fertőtleníteni kell, majd a sérülteket ellátni. Ha ez sikerült, meg kell fogni a támadót is. Menekülést fog megkísérelni, a SIM felirat melletti házból. Azonnal le kell kapcsolni, máskülönben molotov-koktélokkal támad. Ha sikeresen jártál el, egy sárga fertőtlenítési szimbólumot fogsz látni, ekkor hazaküldheted az F109-est a tűzoltókkal együtt. Összesen három sérült van, őket ápolás után küldd haza.

## 26. Ha ég a hajó, az a jó...

- 1 F101 mobil parancsnoki központ
- 2 F115 tűzoltóhajó
- 3 F203 személyzet nélkül
- 5 F201 mentőautó + 2 doktor + 5 hordágy
- 1 F110 szállítóautó
- 2 F117 motorcsónak-szállító
- 4 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó
- 1 F111 tűzoltó repülőgép

Bár igen költséges a tűzoltó repgép használata, itt kiválóan alkalmazható a fedélzeti tüzek kiiktatására. A legelső teendő a ládák eltávolítása a kikötő bejáratából, erre



kellene az F110-esek. A két ládát cipeld el vele balra, így kialakítva a többi járműnek egy kis helyet. Összesen öt sérültet kell ellátni. A lehető leggyorsabban mentsük ki őket a hajóról, tegyük le az útra, ahol a két orvos ellátása után elszállíthatóak. Küldd az F105-ösöket a kikötőbe, és oszd el arányosan a hajó teljes hosszában. Így a lehető legjobb hatásokkal tudsz oltani. Ügyelj arra, nehogy tovaterjedjen a tűz a jobb oldali házak, olajtartályok vagy a ládák irányába. A két tűzoltóhajó is meg fog érkezni, természetesen a tenger felől. Sokkal nagyobb távolságra képesek oltani, mint a tűzoltóautók, használjuk ki ezt! Küldjünk egyet az égő hajó orra és tatja mellé, illetve az F110 szállítóautót a kikötő bal felső részére. Itt is két láda hever, elzárva az utat. Vigyük el az útból, hogy a motorcsónakokat vízre tudjuk tenni. Ezt a szokásos villogó vörös négyszöggel megjelölt területen tehetjük. A csónakokkal halásszuk ki a bepánikolt, vízbe ugrott utasokat, szépen négyesével. Kirakni ugyancsak a négyesögnél tudjuk. Vizsgáltsuk meg őket az orvosokkal, majd haza velük. Vigyázat, egy cápa is felbukkanhat! Ha minden tűz kialudt, és mindenki megmenekült, lehet újraépíteni a hajót...

## 27. Földrengés

- 2 F301 rendőr kisbusz + 2 rendőr
- 1 F103 szerkocsi + 1 tűzoltó

Az első szakaszban a tűzoltóval gyorsan zárjuk el a két gázszelepet, mert tűzvész lesz a földrengés után, ha megvan, azonnal küldjük haza. A két rendőrrel eva-



kuáljuk az embereket a házakból. Nyissunk be, majd a kijövőket tartóztassuk le, kisbuszba velük. Amint mindenki a fedélzeten, sürgős hazamenetel. A második szakasz már táposabb, kell hozzá:

- 1 F101 mobil parancsnoki központ
- 5 F113 hídépítő jármű
- 2 F303 vízágyú
- 1 F302 rendőr kisbusz + 3 rendőr
- ? F302 rendőrautó + ? rendőr
- 2 F105 + 2 két tűzoltó

Három, hagyományosan feketébe öltözött huligán, kihasználva a zűrzavart, megszökött a börtönből. Vízágyúval „meglöve” őket letartóztatni, kisbuszba velük. Egy nagy vízfolyás szeli ketté a várost, fentről lefelé. Összesen öt ponton tudsz hidat építeni, tedd is meg. Ezzel megteremtetted az összeköttetést, amelyeken a járművek áthaladhatnak. A két F105-öst azonnal küldd át a jobb oldalon lángoló házakhoz. Kezdenek hozzá az oltáshoz, majd ha végeztek, mehetnek haza. Viszont

itt vannak még a civilek, akiket mind egy szálig ki kell menekíteni. Az F302-es kisbuszokat egy-egy rendőrrel küldd el begyűjteni a kóborlókat. Játékonként változik a lakosok száma, ezért nem lehet megmondani, hány kör alatt tudod mindezt megoldani. Ha sikerült az első részt végrehajtani, nem lesznek sebesültek a házakban – az esetlegeseket mentőkkel szállítsd el. A fő rengés után néhány perccel egy utórengés jön, addigra mindenkinek távoznia kell!

## 28. Kényszerleszállás

1 F102 szerkocsi + 2 tűzoltó  
 2 F105 nagyfecskendő tűzoltóautó  
 24 F201 mentőautó + 6 doktor + 24 hordágy  
 1 F106 létrás tűzoltóautó + 2 tűzoltó  
 1 F101 mobil parancsnoki központ  
 2 F113 hídépítő jármű  
 1 F108 szerkocsi + 1 tűzoltó + ugróháló  
 1 F203 mentőhelikopter

Az intróban látható gépkatasztrófa után sok a sérült, ismét térdig gázolunk a vérben. A repülőgép erősen tömve volt utasokkal, úgyhogy derekas munka vár az orvosokra. Az első hármat rakjuk ki az útra. A helikopterrel folyamatosan tudjuk odaszállítani a sebesülteket, legelőször a géptől jobbra heverő hármat. Rengeteg mentőautó kell, ha egyet visszaküldtél megpakolva valakivel a bázisra, azonnal hívj egy másikat! A szerkocsit küldd el a négy fával határolt kis nyílt mezőre. A középső két fát a két tűzoltó powersaw-lal vágja ki, majd a törzseket távolítsa el. Utána nyugodtan visszajuthatnak kávézni. A megtisztított területre küldj egy F113-a hídépítőt. Nem is lehet más feladata, mint építeni egy csinos hidat a két fa helyére. Az új hídon küldjük át a szerkocsit, szállítsuk ki a fülkéből a két tűzoltót. Láncfűrész a kezükbe, majd a feljebb lévő, egymáshoz közel nőtt két fát vágják ki, húzzák félre a törzseket az útból. Az egyik tűzoltó mehet pihenni, a másikat még maradjon kinn egy hangyányit. Lesz egy kis feladata, némi sebesültmentés. A mocsárból felbukkanó sebesülteket húzzuk ki száraz területre, majd helikopterrel mentsük ki őket a dokikhoz. Mindösszesen

négy sebesültet kell így kimenteni. A másik F113-ast küldjük az utójára kivágott két fa helyére, és építsünk hidat. A két hídon át vezényeljük a két F105 nagyfecskendő szerkocsit a géproncs-hoz. Az egyikkel kezdjük oltani az égő hajtóművet, a másikkal a szárnyát hűsük. Ha felrobban a szárny, vége a bevetésnek! Az F108 szerkocsit is noszogassuk át a hidakon, majd állítsuk a géproncs farokrészéhez.

A tűzoltó az ugróhálóval menjen a hátsó kijáratához, majd lökje meg azt.

Ekkor az utasok szép nyugodtan kiugrálhatnak majd. Küldjük az F102-es szerkocsit a létrás autót a pilótafülkéhez. Itt van a másik kijárat, amely azonban zárva van. A létrás kocsival küldjük fel a tűzoltót, kezében a metal cutterrel, amelynek segítségével ki tudja vágni az ajtót. A bejáraton keresztül a létrás kocsit két tűzoltója magától bemászik a gépbe. A gépben hat sebesült fekszik, akiket a létrával kell leereszteni és kimenteni. A tűzoltó felkapja a sérültet, majd megérintve a létrát, a „Lower Platform” parancssal leereszkehet a földre. A földön fekvő sebesültet pedig helikopterrel kimenthetjük. Ha mindenki megvan, lehet pihizni.

## 29. Tömeg a diplomata negyedben

1 F301 rendőrautó + 2 rendőr


Két út vezet át a tömeggel zsúfolt helyszínen: egy felső és egy alsó elhelyezkedésű. Hamarosan megérkezik az egyikén egy halszállító teherautó. A feladat nem nehéz, csak trükkös. A rendőrrel meg kell állítani a teherautót, majd meg kell érinteni azt, így a kezében terem egy halacska. Meg kell érintenie a macskát, aki a karjába ugrik, és ezzel vége is! Nagyon vicces, mondhatom...

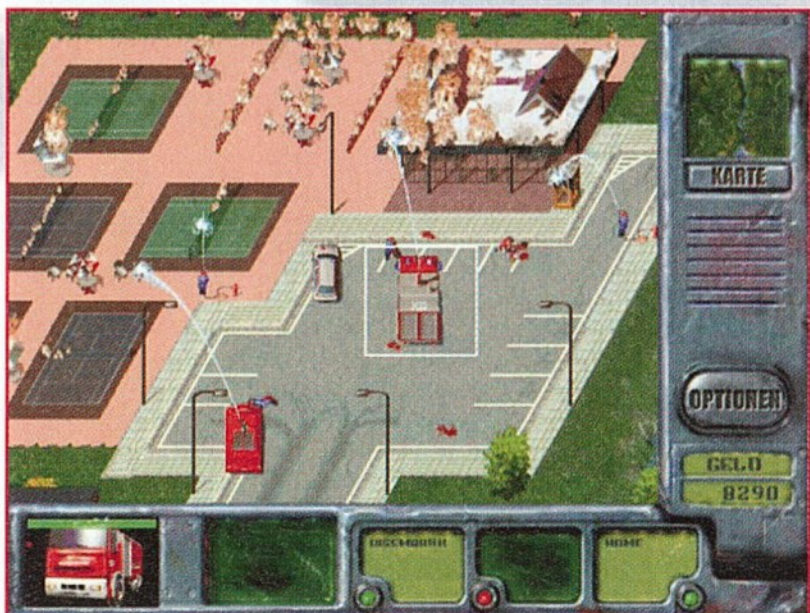
## 30. Ez a harc lesz a végső

F111 tűzoltó repülőgép  
 2 F115 tűzoltóhajó  
 2 F101 mobil parancsnoki központ  
 2 F303 vízagyú  
 3 F201 mentőautó + 2 doktor + 3 hordágy  
 2 F103 szerkocsi + 4 tűzoltó  
 1 F302 rendőr kisbusz + 3 rendőr  
 1 F117 motorcsónak-szállító  
 8 F105 nagyfecskendő szerkocsi  
 F203 mentőhelikopter + 1 doktor + 1 hordágy

Végső harchoz méretezett a nehézségi fokozat is. Legalább 4-5 helyre kell egyszerre figyelned, sokadszorra sikerült csak a pálya. Legelőször egy repülőgép-



pel „küldjük meg” a baloldali óriási tűzfészket. Ezután a következő sorrendben és helyszínre küldjük csapatunkat: a két F115-ös tűzoltóhajót délkeleti irányba irányítsuk. Egyiküket közvetlenül az üzemenyagtartályokhoz, fölöttük három konténer található. Ezek magasságában kezdjük oltani az erdőt. A második hajót küldjük kissé balra, párhuzamosan az úttal. Ahol az út és a folyó eléri egymást, kezdjük meg az oltást. A két MCU-t a lehető legközelebb parkoltassuk csapataink belépőpontjához. Küldjünk egy F105-ös nagyfecskendő kocsit a fentebb említett tartályokhoz. Megérkezése után kezdje locsolni a jobboldali konténereket. Feladata a tűz kitörésének megakadályozása a gyár felé. Egy másik F105-öst küldjünk a telefonfülkével rendelkező házhoz, jobbra. Itt kezdje meg az oltást. Egy további F105-ös a motorkerékpár melletti háznál kezdje meg az oltást. Rögtön fölé is küldjünk egy F105-öst, oltsón az is egészséggel. Még egy F105-ös robotjon a keletnyugati úton, a második útfelbontásig, itt kezdje meg az erdő csücskének az oltását. Még mindig F105-ös, de most ezt küldjük ugyanazon az úton kicsit tovább jobbra. A negyedik lyuknál már ő is olthat bátran. A harmadik F105-öst már egészen a nyílt gázcsövekig küldjük el, kezdje hűteni a vezetéket. Az első F103 szerkocsit a fenti, nagy forgalmú úton jobbra, majd lefelé, egészen a yachtkikötőig küldjük. A két tűzoltó gyorsan kezdjen el mentőöveket dobálni a fuldoklóknak. A másik F103-as az öböltől délebbre fekvő négy tartályt célozza meg. Itt egy kis gyalogösvény végén két fácska álldogál. Kidönteni, elcipelni. Utána az F117-est hívjuk, ideje vízre tenni a csónakot. Ezt a villogó vörös négyzetnél tehetjük meg. A csónakkal mentsük ki a fuldoklókat (miután ötven vannak, két forduló lesz), s öt mentőautót küldjünk oda egy dokival. Ellátás után szállítsunk mindenkit kórházba. Ha az erdő bal oldala már nem ég, ki kell vágni a leszenesedett fatörzseket. Ezt az F103-as szerkocsival és személyzetével tudjuk megoldani, powersaw és elcipelés. Ha odébb vonszoltuk azokat, egy csinos lyuk támad, amin keresztül két F105-öst tudunk beküldeni, melyekkel a lángok ellen tudjuk eredményesebben felvenni a küzdelmet. Ha mindenkit kimentettünk, a huligánokat lefűleltük, és mindenki hazament, lehet elrakni a CD-t valami pormentes helyre... 





# Caesar III

## A RÓMAI BIRODALOM TÜNDÖKLÉSE

Júpi

Egy pillanat alatt kiröppent az álom a szememből (sleep task closed), mikor megkaptam a Caesar béta CD-jét. Sokkal szebb lett, mint az eddigi két rész, jóval összetettebb, több fázisban fejlődnek az épületek, részletesebb munkafolyamatok jellemzik a termelést és valóságosabb lett a játék maga. Következzen egy megaléírás, mert az Impressions fejlesztőstúdió kezei közül hamarosan kikerülő harmadik rész piszok nehéz.

csupán a leggazdagabb rétegeknek otthont adni akaró városokban kötelező, a szegényebbek megelégszenek a kisebb kapacitású doktori szobákkal is.

### Vízellátás:

Mindenek előtt építened kell majd valamilyen folyó vagy állóvíz mellé egy **víztározót (reservoir)**. Ha a parttól távolabb eső részeket is le szeretnéd fedni, akkor telepíts a kívánt helyre egy újabb tárolót, majd kösd össze a már működővel **vízvezeték (aqueduct)** segítségével. Ez azonban még közel sem elég a kultúralt körülmények megteremtéséhez, **szökőkutakat (fountain)** is el kell helyezned, ahonnan a környékeliek mindig friss vízhez juthatnak. Ha növekszik a terület értéke, a szökőkutak is fejlődnek, még szebbé téve ezzel a várost. Sajnos a domborzat miatt adódhatnak olyan helyzetek, mikor egyszerűen képtelenség megoldani a vezetékes vízhálózatot. Ilyen problémák megoldására szolgál a **kút (well)**, amelyet bárhol elhelyezhetsz, nem szükséges hozzá semmilyen előzetes alapozás. Komoly hátulütője, hogy csak nagyon kis területet fed le, s ott is csak a kezdetlegesebb épületek számára elegendőek szolgáltatásai.

### Vallás:

A rómaiak megszámlálhatatlanul sok istene és félistene közül neked most „csak” ötlet kell majd törődnöd: Cerésszel (földművelés), Neptunnal (tengerek), Mercuryval (kereskedelem), Marssal (háború) és Vénusszal (szerelem). Tiszteld őket illendően, s áldásait bocsátják rád: szántóföldjeid virágzanak, raktáraidban rejtett tartalékokra bukkannak, s vígyázó szellemek

**H**a egy játék a harmadik részénél tart, az már jelent valamit. Egyrészt, hogy volt érdeklődés iránta, tehát Sierra bácsi érdemesnek tartotta a két rész után a harmadikat is bedobozolni, viszont kockáztatva, hogy az igencsak szűkös újítások miatt ujjal fognak mutogatni rájuk az állatvédők Vuk leszármazottainak testi épsége miatt. Mert ez bizony rókabőr-nyúzás, akármennyire is szép lett a grafika, és tényleg kidolgozott, többfázisúak a fejlődési folyamatok.

Ám a játék ettől függetlenül nagyon jó. Szuper a zene, a hangok, tök jó, hogy a grafikában minden hihetetlenül részletesen kidolgo-

zott – a különféle termékek például az összes munkafolyamatban látszanak, még a raktárban is meg lehet különböztetni őket. Ha jól emlékszem, az előző rész nem volt ennyire finoman aprólékos.

Az alapvető koncepció maradt a régi, igazából miért is kellene változtatni a két részben megszokott stratégián? Egy-két nehezítést azért be-leraktak, a standard missziók között van olyan szivatós pálya, hogy egy fél napot nyomod, és mindezt azért, mert szinte

több rendfenntartód van, mint a lakosság, és még így is leégnek a házak. Komolyan összetett lett a gazdasági rész, a politikai és a vallási modul (mondom, öt istennek kell a kedvére tenned: nem elég, hogy a csőd szélén vagy, de ha nem építesz nekik templomot, nyakadra küldik a pestistől kezdve a maláriáig mindent). Mivel több napja keményen játszunk vele, de csak nagyon lassan haladunk előre, következzen egy részletes taglalás ókori feladataidról.

### Egészségügy:

Sok esetben a jelen kor kórházát külsőre megcsúfoló egészségügyi létesítményekkel láthatod el a római birodalom polgárait. Nem csupán a gyógyításra, hanem a megelőzésre is komoly gondot kell fordítanod. A **borbély (barber)** a gazdagabb polgárok fejszörzetét alakítja éppen az aktuális divatnak megfelelően. Anno ez is luxusnak számított, ezért csak a patríciusok által lakott negyedekben engedhetetlen az építése. Fürdőszoba nem lévén mindenki számára elérhető, **fürdőket (baths)** kell biztosítanod lakosaidnak, ahol a tisztálkodás mellett a pihenésre is jut idő. Mindezek mellett szükség van a szakszerű orvosi ellátásra is, melyet a **doktorok (doctor)** kiválóan megoldanak. A **kórházak (hospital)** építése





gyobb templomokat híveik számára. Ha hely hiányában nem tudsz mindegyiknek külön istenházát fenntartani, akkor két adag márvány és néhány dénár ellenében **jósdákat (oracle)** is konstruáltathatsz, ahol mind az öt istenséget (egyenlően elosztott, de kisebb részben) egy helyen imádjhatják alattvalóid. Mindegyik vallási épület növeli a közelében fekvő területek értékét.

őrzik városodat. Ha azonban akár csak egyiket is elhanyagolod, sorscsapások egész sorát zúdítják városodra, melyek rontják a közhangulatot, vagy az egész várost megbéníthatják. Eleinte mindegyikük megelégszik a kevesebb embert befogadni képes, **kisebb templomokkal (small temple)**. Ám amint látják, hogy márványkészleteid elegendőek, s a lélekszám is tetemes, már tiszteletlenségnek veszik, ha nem építtetsz na-

#### Oktatás:

Egy fejlett római városban a gyermekektől a felnőttekig mindenki megtalálhatta a neki megfelelő oktatási intézményt. A gyermekek írni és olvasni tanulhatnak az iskolákban (**school**), míg az idősebbek az **akadémián (academy)** csiszolhatják tudásukat. Az évtizedek során felhalmozódott hatalmas tudáshalmazt a **könyvtárak**

## Mi mennyi?

Az alábbi (és további oldalakon folytatódó) táblázat az épületeket, egységeket foglalja össze. Négy adatot adunk meg: a nevet, kell-e hozzá út, hány embert foglalkoztat vagy lát el, mennyibe kerül, illetve ezeket egy rövid megjegyzés követi.

- Academy**, igen, 30, 100 dénár – Education, a kultúrát fejleszti
- Actor colony**, igen, 5, 50 dénár – Entertainment, a színházat és amfiteátrumot látja el
- Amphitheater**, igen, 12, 100 dénár – Entertainment, színész és gladiátor kell hozzá
- Aqueduct**, nem, 0, 8 dénár szegmensenként – Water, összeköti a víztározókat
- Barber**, igen, 2, 25 dénár – Health, fodrász
- Barracks**, igen, 10, 150 dénár – Security, harcosképzést tesz lehetővé
- Bath-house**, igen, 10, 50 dénár – Health, a víztározóból csöveket igényel
- Low Bridge**, nem, 0, 40 dénár szegmensenként – Engineering, a hajók nem férnek át alatta
- Ship Bridge**, nem, 0, 100 dénár szegmensenként – Engineering, hajók is átférnek



(library) őrizték meg az utókor számára. Mindhárom épület csak korlátozott számú lakost képes ellátni, s fontos, hogy növelik a közeli telkek értékét. A játék vége felé haladva előfordulhat, hogy a helyi lakosok nem veszik túl jó néven, ha a területükre építész. Ilyenkor helyez el néhány **missziót**, a szorgos papok majd latinra tanítják a barbárokat, akik a végén már kereskednek is majd városoddal.

#### Kultúra és szórakoztató ipar:

A vándorszínészeknek és az ifjú tehetségeknek nyújt szállást a **színészkolónia (actor colony)**, mely több mint négy színészt is képes szétküldeni a városzerte fekvő színházakba. Hiszen még a legszegényebb rétegek sem lehettek meg a híres eposzoknak és drámáknak otthont adó **színházak (theater)** nélkül. Kis befogadóképességük miatt szinte a város minden részében elérhetőnek kell lenniük. Fejlettebb változatuk a **körszínház (amphitheater)**, ahol az előadások mellett már gladiátorviadalokat is tarthatnak a nép szórakoztatására. A harci kedvtől duzzadó rabszolgák azonban önmagukban még nem elegendők egy igazán látványos párbajhoz, csakis a **gladiátoriskolából (gladiator school)** kikerülő, szakképzett harcosok ismerik igazán a fegyverek használatát. Minden valamirevaló városban található legalább egy **Colosseum (Colosseum)** is, melyben a harcosok egymáson kívül már oroszlánokkal is vívhatják élet-halál harcukat. Persze csak akkor, ha a vadállatok is rendelkezésre állnak az egyik közelben lévő **oroszlán-szelídítő telepen (lion tamer)**. Az igazi nagyvárosokban azonban már Hippodromok is terpeszkednek, ahol az örömtől bódult tömeg örjögve bíztatja kedvenc fogathajtóit. Természetesen nem árt, ha a **fogat készítő (chariot maker)** műhelyéből kikerülő szekerek is kéznél vannak, mert futva egy kicsit hosszú a pálya.

#### Adminisztráció:

Minden város szíve a **szenátus (senate)**, ahol a helyi önkormányzat tartja a kapcsolatot a birodalom más városaival és a császárral. Az adószedést is ellátja egy elég nagy területen, de csak egyetlen építhető belőle városonként. A fennmaradó részek lefedésére szolgál a **fórum (forum)**, mellyel kapcsolatban már nincsen semmiféle korlátozás, s elég kevés pénzre is meg lehet építeni, ahhoz, hogy város-

szerte mindenhol hatékonyan lehessen beszedni az adót. A **kormányzó épületei (governors house, villa, palace)** növelik a környező területek értékét, hiszen ki ne szeretne ott lakni, ahol maga a



polgármester telepedett le. A különböző nagyságú **szobrok (small, medium, large statue)** mindig is megdobták egy-egy utca vagy tér kinézetét, jócskán drágábbá téve a közeli telkeket, emellett a gazdagabb negyedekben ez is segíti a fejlődést.

#### Mérnöki munkák:

A **kertek és a parkosítás (gardens)** mindig is a rómaiak szívügye volt, bármikor nagyon jó néven vették, ha valahol a szomszédban akár csak egy négyzetméternyi zöld terület is épült. Az utcák egyik továbbfejlesztett fajtája a **korzó (plaza)**, melynek márvány padlózata sokat javít az összképen, s ezzel együtt a telekáron is. A **mérnöki szoba (engineering post)** dolgozó fáradtságot nem ismerve járják az utcákat, árgus szemekkel keresve akár a legapróbb hibát is, melyet kijavíthatnának. A **hidak (low, ship bridge)** főként az úszni nem tudó, a folyó túlpártján lévő piacról, éppen hazatérő, köcsöggel fejükön egyensúlyozó római polgárok túlélési esélyein javítanak. Ha hajók is közlekednének a vízen, a technikának köszönhetően ez sem okozhat gondot, mert a nagyobb ívű hajóhidak alatt átférnek még a hatalmas kereskedőbárkák is. A távolabb fekvő városokkal hajók segítségével lehet kereskedni. Az árut a **dokkban (dock)** rakodják ki és be a keménykötésű dokkmunkások, s ha szükséges, akkor a távolabbi raktárakból is ők szállítják a hajóra a vásárolt árut. A múltban még éltek emberi fogyasztásra alkalmas halak a városok melletti vizekben, melyeket a **halászkikötők (wharf)** induló halászok könnyűszerrel zsákmányukká tehetek. A fulladásos baleseteket megelőzendő érdemes hajókkal is megtámogatni a horgász-szakszervezeteket. A **hajógyár (shipyard)** gyorsan és könnyedén állít elő halászbárkákat erre a célra.







aranyos kis ballistrákat szerelnék. Ha elég falat hagytál szabadon, akkor még járőröző dárdások is erősítik a védelmet. (Ha minden igaz, akkor valamelyik képen láthatsz egy olyan elrendezést, amely majdnem mindenhol alkalmazható, s kis katonai támogatással még a legnagyobb sereget is megállítja.) Katonákat úgy tudsz kiképezni, ha lerakod valahova méregdrága erődjüket (fort), majd becsületesen szállítatod a fegyvereket a barakkba (sajnos csak egy lehet belőle), ahonnan lassan, de biztosan érkeznek majd az újoncok az erődbe. Jobb kiképzésben részesítheted a

- Clay Pit, igen, 10, 40 dénár – Industry, pottery-t látja el anyaggal.
- Chariot Maker, igen, 10, 75 dénár – Entertainment, a Hippodromot látja el
- Colosseum, igen, 25, 500 dénár – Entertainment, gladiátor és oroslánkiképző kell hozzá
- Dock, igen, 12, 100 dénár – Industry, tengeri kereskedelemhez kell
- Doctor's Clinic, igen, 5, 30 dénár – Health, megelőzi a járványokat
- Engineer's Post, igen, 5, 30 dénár – Engineering, ellenőrzi az épületeket
- Fruit Farm, igen, 10, 40 dénár – Industry, élelemforrás
- Olive Farm, igen, 10, 40 dénár – Industry, olaj nyersanyag
- Pig Farm, igen, 10, 40 dénár – Industry, élelemforrás
- Vegetable Farm, igen, 10, 40 dénár – Industry, élelemforrás
- Vine Farm, igen, 10, 40 dénár – Industry, bor alapanyag
- Wheat Farm, igen, 10, 40 dénár – Industry, alapvető élelemforrás
- Fort, nem, 0, 1000 dénár – Security, egység-kiképző központ
- Forum, igen, 6, 75 dénár – Administration, adót gyűjt
- Fountain, nem, 4, 15 dénár – Water, okvetlen kell a házi vízellátáshoz
- Garden, nem, 0, 12 dénár – Engineering, fokozza a terület értékét
- Gatehouse, nem, 0, 100 dénár – Security, egybefüggő várfalak közötti közlekedést biztosítja
- Gladiator School, igen, 8, 75 dénár – Entertainment, ellátja az Amfiteátrumokat és Colosseumokat
- Governor's House, igen, 0, 150 dénár – Adminisztrációhoz kell
- Governor's Villa, igen, 0, 400 dénár – Adminisztrációhoz kell
- Governor's Palace, igen, 0, 700 dénár – Adminisztrációhoz kell
- Granary, igen, 6, 100 dénár – Industry, élelmet tárol
- Hippodrome, igen, 150, 2500 dénár – Entertainment, kocsihajtók kellene hozzá

- Hospital, igen, 30, 300 dénár – Health, segít legyőzni a járványt
- Iron Mine, igen, 10, 50 dénár – Industry, alapanyag a fegyverekhez
- Library, igen, 20, 75 dénár – Education, fejleszt a kultúrát
- Lion Pit, igen, 8, 75 dénár – Entertainment, ellátja a Colosseumot
- Marble Quarry, igen, 10, 50 dénár – Industry, márvány kellhet a jósdákhöz és a nagy templomokhoz



katonákat az **akadémián (military academy)**, aminek hála új és rendkívül hatékony formációt vehetnek majd fel légióid.

#### Gazdaság:

Nyersanyagként és ételként is szolgálnak azok az áruk, melyek a **farmokon (farm)** teremnek. Csak a hasznos, zöldes területekre rakhatod le, s az adott területtől függ, hogy mi terem meg, de általában amit nem lehet előállítani, azt be lehet szerezni valamelyik másik városból. Amit meg lehet enni, azt mind a legközelebbi magtárba (**granary**) szállítják, hogy onnan mihamarabb a piacokra érkezhessen. A **nyersanyagtermelők (raw materials)** gyűjtőnév foglalja magában a márvány-, fa-, vas- és agyagtermelő létesítményeket, ahonnan a nyersanyagot a **raktárba (warehouse)**, majd pedig a megfelelő **műhelybe (workshop)** szállítják, ahol elkészül a kész termék. Ez visszakerül a raktárba, ahol vagy a karavánok veszik meg, vagy pedig a **piacokra (market)** kerül. Sok késztermék (bútor, olaj, agyagáru stb.) egy bizonyos szint elérése után elengedhetetlen a házak továbbfejlesztéséhez, tehát előfordulhat, hogy ha borsos áron is, de importálni vagyunk kénytelenek.



#### Overlays:

Ha a jobb oldali menürendszeren végignézünk, akkor ez a legelső pont, amin megakad a szemünk. Tapasztalatlan felhasználó esetleg könnyedén túlugrik rajta, hiszen csak egy je-

lentéktelen szöveges gombocskát lát benne, de az öreg rókok tudják, hogy néha ilyenek takarják a lényegét. Elárulom, hogy ebben az esetben is erről van szó, mert itt tudjuk a város lefedettségét különböző szempontok szerint figyelemmel kísérni. Itt tudhatjuk meg, hogy milyen az egyes területek vízellátottsága, milyen hatékony a tűzmelegelőzés vagy éppen mennyire karbantartottak az épületek.

#### Advisors (tanácsadók):

A tizenkét fős tanácsadói testület a városi élet minden terén segíti majd munkádat. Az átláthatóság kedvéért haladjunk balról jobbra. A legelső tanácsadó a **munkaerő** hatékony elosztásáért felelős. Nagyon fontos rész, hiszen nem elég csupán megépíte-

ni, hanem munkásokkal megfelelően el kell látni a szükséges létesítményeket. A látszat ellenére sokszor ez lesz majd a nehezebb feladat, mert a dolgozó réteg csupán egy része lesz (a házak átlagfejlettségétől függően) a lakosságnak. A feladatokra klikkelve prioritásokat adhatsz meg. Ha a jobboldali számok valamelyike piros, akkor azon a téren munkaerőhiány van. Ideális prioritási rendet egyszerűen képtelenség megállapítani, próbáld meg mindig az adott helyzetnek megfelelően kisakkozni a dolgokat (a nagyobb problémák akkor szoktak lenni, ha elképesztően nagy a hiány).

A következő tanácsadó a **katonai** ügyekkel foglalkozik. A maximálisan fenntartható hat légió helyzetét követheted itt figyelemmel, továbbá birodalmi szolgálatba állíthatod seregeidet. Ennek egyedül akkor van jelentősége, ha olyan császári parancs érkezik, hogy egy környező várost kell megvédened a barbár csapatok támadásától. Ilyenkor jelöld ki azokat a légiókat, amelyeket a feladat elvégzésére szándéksz, majd a császári ügyekkel foglalkozó tanácsadónál indítsd őket útjukra. Ha már kiérték a város területéről, akkor a világtérképen kísérheted majd figyelemmel mozgásukat. Legalul rövid összefoglalót találsz a haderő helyzetéről.

A már említett **császári** tanácsadó a következő a sorban. Középen a császár követeléseit olvashatod, általában valamilyen nyersanyagot vagy seregeket kér. Kívánalmait nem árt, ha minél hamarabb teljesíted, mert a császár jóindulatát jelző mutatók nagyon könnyen leesnek. Ha nem csípnek Rómában, akkor akár légiókat is küldhetnek letartóztatásodra (nem mintha ez gondot okozna egy kultúrált védelmi rendszernek). Itt emelheted még fizetésedet is, mely a saját számládra gyűlik, s akár a következő pályára is átviheted. A gond csak az, hogy a feltűnően magas bér hamar szemet szúr a római akadékoskodóknak, s még tovább csökkenti az uralkodó jóindulatát. A kor hiedelmeivel

ellentétben azért ő is csak földi halandó, s ha ajándékokat kap, hamar megbékél. Minél értékesebbeket küldesz neki, annál jobban a kedvére teszel.

Minden küldetés egyik fontos célja a meghatározott kategóriákban a kellő **szintek** elérése. A négy kategóriát, vagyis a kultúrát, a gazdaságosságot, a békét és a császári jóindulatot mutatja a negyedik tanácsadó. Bármelyikre rákattintva hasznos tanácsokat kaphatsz a ráták növelésének módjával kapcsolatban.

A **kereskedelmi** biztos jelentősége óriási a város profitabilitásának szempontjából, ugyanis itt szabályozhatod, hogy mi történjen az egyes termékekkel. Egyáltalán be legyen-e „kapcsolva” az iparág (industry on/off), s ha igen, akkor használják-e és kereskedjenek-e (using and trading) az áruval, vagy csupán halmozzák fel (stockpileing) a raktárban. S ha már a kereskedelemről van szó, szabályozhatod a portékák kivitelét (export) és behozatalát (import) is. Természetesen minden pénzbe kerül, az aktuális árfolyamokról is itt tájékozódhatsz (show prices).

A következő három tanácsos a **népességről**, az **egészségügyi** ellátásról és az **oktatásügy** helyzetéről tájékoztat. Megtudhatod, hogy hány ilyen jellegű épület figyel a városban, hány polgárt képesek ellátni és milyen hatékonysággal működnek.

A **szórakoztatóipar** statisztikáit mutatja az ez utáni tanácsos. Ha nagyon elégedetlenkednek az istenek vagy éppen boldogtalan a nép, akkor oldhatod egy kicsit a közhangulatot fesztiválok rendezésével. Minél több pénzbe és borba kerülnek, annál hatékonyabbak.

A **vallási** megbízott az istenek aktuális hangulatáról tesz jelentést, illetve készséggel megmondja, hogy hány templom és jósdá ficereg városzerte – mint már említettem, erre érdemes odafigyelni, mert sok

CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: N/A

HARMADIK RÉSZNEK ELÉG ÁTLAGOS,  
VISZONT NEHÉZ, TEHÁT ÉRTÉKTARTÓ

SIERRA  
N-TEC  
TEL.: 351-8395

5

CEASAR III

felesleges munkától kímélheted meg magad, ha kivívod az istenek jóindulatát.

Az utolsó előtti pontban **pénzügyi** kimutatást találhatsz, melyben külön-külön részleteztek minden egyes kiadást és bevételt a szorgos hivatalnokok. Az adók változtatását is itt adhatod parancsba.

Végül, de nem utolsó sorban a tanácsadó **testület vezetője** foglalja össze egy-egy mondatban a tenni-valókat.

### Védekezés a betolakodók ellen

Három típusú katonával védheted meg városodat az agresszorok ellen. A legerősebb mind közül a **gyalogos**



**légionárius**, aki lassú, de az akadémiai utóképzést követően a leghatékonyabb. Védettebb helyről (mondjuk a gyalogosok mögül) nyújthat hatékony támogatást a **hajítódárdákkal felszerelt gyalogság**, míg a visszavonuló ellenfél sárba tiprására és gyorsaságot igénylő bekerítő hadműveletek elvégzésére szolgál a **lovasság**. Önmagukban azonban sokszor nem elegendőek (nem lehet elég gyorsan kiképezni őket), ezért mindig a tornyok tűzfedezete mellett ajánlott lebonyolítani a nagyobb ütközeteket.

### Térkép:

A fokozatosan terjeszkedő római birodalmat mutatja. Figyelemmel kísérheted az ellenséges, illetve szövetséges seregek mozgását, és persze a szomszédos városok elhelyezkedését. Az utóbbi a kereskedelem szempontjából kulcsfontosságú, mert csak itt tudod megnyitni a nyereséges vízi és szárazföldi kereskedelmi útvonalakat néhány dénár ellenében.



Ilyen volt: Caesar II

- Market**, igen, 5, 40 dénár – Industry, a környék élelemellátását biztosítja
- Military Academy**, igen, 20, 1000 dénár – Security, fejleszti a katonákat
- Mission Post**, nem, 20, 100 dénár – Education, az ellenséges környékbeli településeket téríti meg
- Oracle**, igen, 0, 200 dénár és két egység márvány – **Religion**, fejleszti a kultúrát és megnyugtatja az isteneket
- Plaza**, igen hiszen utakra épül, 0, 15 dénár – **Engineering**, fokozza a terület értékét
- Prefecture**, igen, 6, 30 dénár – Security, rendőrség és tűzoltóság
- Reservoir**, nem, 0, 80 dénár – Water, vízcsőhálózat
- School**, igen 10, 50 dénár – Education, fejleszti a kultúrát
- Senate**, igen, 30, 400 dénár – Administration, adót gyűjt
- Shipyards**, igen, 10, 100 dénár – Industry, halászhajót épít
- Small Statue**, nem, 0, 12 dénár – Administration, fokozza a terület értékét
- Medium Statue**, nem, 0, 60 dénár – Administration, fokozza a terület értékét
- Large Statue**, nem, 150 dénár – Administration, fokozza a terület értékét
- Small Temple**, 2, 50 dénár – Religion, fejleszti a kultúrát és kielégít egy istent
- Large Temple**, igen, 5, 150 dénár és két egység márvány – Religion, fejleszti a kultúrát és kielégít egy istent
- Theater**, igen, 8, 50 dénár – Entertainment, színész kell hozzá, fejleszti a kultúrát,
- Timber Yard**, igen, 10, 40 dénár – Industry, bútorkhoz alapvető nyersanyag
- Tower**, igen, 6, 150 dénár – Security, ellátja az őrköket, védelmi eszköz
- Triumphal Arch**, nem, 0, 0 – Administration, Caesar díja
- Wall**, nem, 0, 12 dénár egységenként – Security, véd a betolakodóktól, de elég gyengén
- Warehouse**, igen, 6, 70 dénár – Industry, árut tárol exportra, illetve befogadja az importot
- Well**, nem, 0, 5 dénár – Water, szükséges lehet a házi vízellátáshoz
- Wharf**, igen, 6, 60 dénár – Industry, kiszolgálja a halászhajókat
- Furniture Workshop**, nem, 10, 40 dénár – Industry, a legmagasabb jólét alapeleme a bútor, az edény stb.
- Oil Workshop**, igen, 10, 50 dénár – Industry, olivából olajat csinál
- Pottery Workshop**, igen, 10, 40 dénár – Industry, edénykészítés, elég magas jólétnél kell
- Weapons Workshop**, igen, 10, 50 dénár – Industry, vasból fegyvert csinál
- Wine Workshop**, igen, 10, 45 dénár – Industry, a Vine Farm szőlőjét borrá alakítja

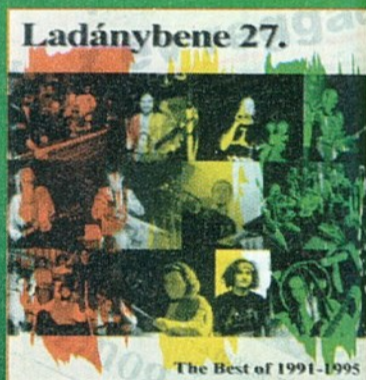
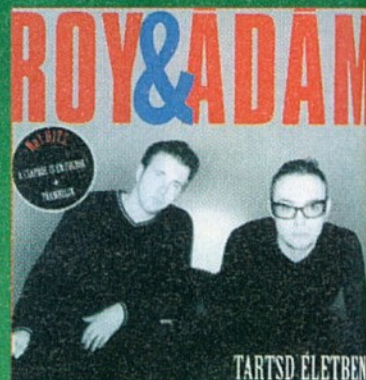




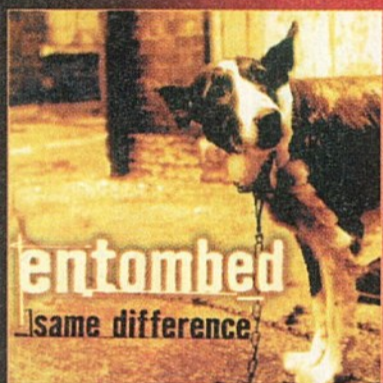


# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



Az agyament, destruktív extravaganciájáról hírhedt Rob Zombie egy hangyfarknyit sem lett normálisabb, sőt szikrázó szürkeállománya ha lehet, még horrorisztikusabb és sátánibb ötleteket ont magából (a külső borító Júlia magazin a CD belső dizájnjához képest). A *Hellbilly Deluxe* egyenes folytatása Rob előző bandája, a *White Zombie* törekvéseinek, csak színesebb és mocskosul jól szól. Húzos, ólomnehéz gitárok ezredvégi elektronikus vérfagyalásba agyazva.



Az ultrasúlyos Entombed folyamatosan változik. Az ősi death metalból a doimosan tonnázós korszakon keresztül eljutottak a régi hard rock-nagyapák örökségéig. Most pedig, a *Same Difference*-en egy kis őshardcore és alter feeling is vegyült a csapat folyton fortyogó üstjébe. Ennek ellenére az anyag teljesen egységes, és olyan mázsás, hogy ha véletlenül félrenézel, az agyadat a füleden keresztül szippantja ki.



Nos, ha az Entombednak mázsás súlya van, akkor a *Drecksau* triót egyenesen megatonnákban kellene mérni. Mert ez már városrészeket lenne képes lebontani. Föld mélyébe hangolt gitárok, reszelős, basszus dörmögés, nagyon vontatott zúzás, csak néha felváltva egy kis kalapálással. A három tömeggyilkos kinézetű po-



fa által kreált *Brecher* album egyetlen visszahúzó ereje a német nyelvben rejtezne - szerencsére azonban egy szót sem érteni belőle. A roppant impozáns nevű *Mundanus Imperium* merész kísérletbe fogott. Kombinálta a black metalt a progresszív rockkal. Mindezt úgy, hogy az alapdallamok blackesek, de a billentyű időről időre elkalandozik a progresszív irányba. Ráadásul szakítottak a hörgés-károgás hagyományával, és egy metalos hangú bárdot foglalkoztatnak (lehet új stílus született?). Ennek ellenére semmi klasszikus metal törekvés nem érződik a *The Spectral Spheres Coronation*-ön.

A *Slayer* a nyolcvanas évek végén a thrash koronázatlan királyaként vonult be a rockzene nagy enciklopédiájába. Az új album, a *Diabolus In Musica* nem marad hűtlen a régi hagyományokhoz: fergeteges gitárreszelések, bármiféle „slágerdallam” mellőzése, komplex doborgia és hihetetlenül energikus ének. A szövegek a jellegzetes, slayeresen szívmelengető témák között kalandoznak: erőszak, halál, háború, pszichopata gyilkosok.

*The Sound Of Perseverance* az újabb *Death* alapmű címe. A stílus hajdani névadója mára már hihetetlenül komplex és virtuóz gyilkolászós muzsikát nyomtat (a negynegyedek rettegve kerülnek őket). Széttördelt, agyas zúzda, király gitárfutamokkal, követhetetlen dobokkal, ének helyett hurutos harákolással.

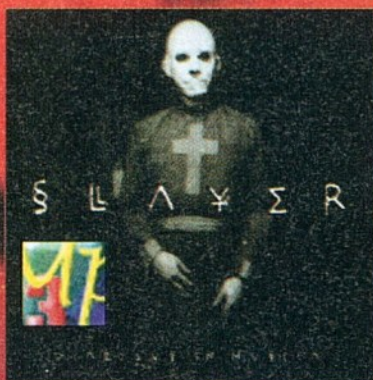
A hamvaiból fönixként újjáéledő ősh-heavy metal egyik nagy reménysége lehet a svéd *HammerFall*. Második albumuk, a *Legacy Of Kings* egy az egyben megidézi az öreg kontinens „nagy nyolcvanasainak” szellemét. Ez egyrészt veszélyes, mivel egy tíz éve lerágott csonton kevés friss ingyencség figyel, másrészt viszont dicséretre méltó vállalkozás - ha az illető csapat tud jó nótákat írni. Nos, a *HammerFall* tud.

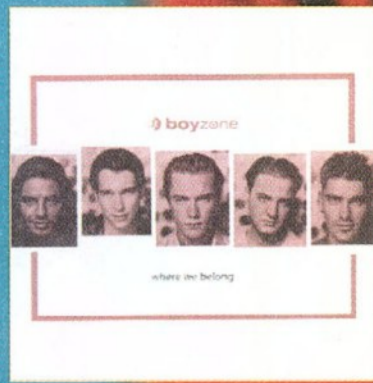
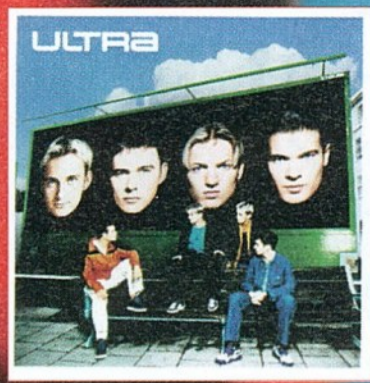
Lovasiékat ugyan időről-időre megpróbálják leírni, aztán a *Kispál és a Borz* legénysége újra meg újra bizonyít. A *Holdfényexpressz* szövegei - jó szokás szerint - százpontosak, és unottan tartanak görbe tükröt a sztereotípiáktól hemzsegő agyak elé. Persze akad a korongon néhány „echte hungaro-britpop”-nóta és „sláger-táncdal”, valamint nem kevés formabontó muzikális szemléltetés a hipernaturalista-szurrealista dumákhoz.

Legnépszerűbb (egyetlen valamire való?) reggae-bandánk, a *Ladánybene 27* 1991-1995-ig tartó korszakának legjelentősebb dalai találhatók meg ezen a válogatásalbumon. Szedegetem, Ha van még a világon, Rastafari, stb. 18 nóta, egy-két mix - höniregiseknek kötelező.

Fáradhatatlanul dübörögnek a sámandobok a *Vágtázó Halottkémek* műhelyéből kikerült legfrissebb albumon, ami *Az éden visszahodítása 2.* címet viseli. Grandpierre Attila, énekes-csillagász-kozmo-filozófus szövegei az archaikus mondavilág szennvedélyeiből gyúrt modern költemények, az ősi, misztikus

MÁS-VILÁG X-MUSIC





ösztönvilág legmélyéről feltörő táltos-rock pedig - ez tény - egyedülálló a világon.

*Ikon* címmel látott napvilágot a várva várt Ákos album. A hajdani stílusmajmoló ifjoncból stílussteremtő előadóvá avanszált énekes szövegileg a tőle megszokott költői igényességet hozza, zeneileg viszont lendületesen tágit. Az eredmény biztató: az élő vonósok, az akusztikus és a torz gitártémák remekül megférnek a lelketlen elektro-effektekkal.

A Roy & Ádám duó egy óriási tehetségnek kikiáltott formáció. Való igaz, Royt remek hanggal áldotta meg a Mindenható, Ádám is magabiztosan nyúvi a hathúrost, az album azonban egy-két maradandó tételén kívül nem sok izgiset tartalmaz (ennyi persze manapság bőven elég a nambervansághoz). A *Tartsd életben!* album vérprofi tucatzene.

*Egy újabb randi:* újabb feldolgozáslemez Csonka András főszereplésével. Többek között R-Go, Neoton, Bergendy, Edda, Demjén, Ihász Gábor és Vincze Viktória került a terítékre. Ugyanakkor minden szám új köntöst kapott: néha teljesen meglepő a hangszerelés, vagy másként van ritmizálva, esetleg besurran egy-egy rapbetét. Egyes tételek jópofák, érdekesek (pl. R-Go, Demjén), mások viszont rendesen kimerítik a szentségtörés vétkét (ld.: Edda, Bergendy, Ihász).

És most jöjjön a duplagombócós nosztalgia! A Hungaroton hangtárából merült fel ez a két kiadvány. A *Legendák Budapest* a hatvanas évek közepének beat által nem érintett dalnokaitól (Gilbert Bécaud, Vico Torriani, Ines Taddio, Rhoda Scott, The Spencer Davis Group, Louis Armstrong) hoz 14 tételt. A *Legendás Táncdalok* nagyjából ugyanebből az időből tömörít 25 magyar slágert (Koós János, Poór Péter, Szécsi Pál, Záray, Zalatnay és mások).

Ez a *Squeezer* nem az a *Squeezer*! A mostanra két főre fogyatkozott dance-pop csapat két évvel ezelőtti, „blúdzsínszes” albuma elég eklektikus volt: fele arányban érdekes, ötvenes-hatvanasokat megidéző technoslágerek, aztán egy rakat töltelék szintis döngölés. A *Streetlife* korongon úgy tűnik, a fekete bőrű, hórásztá fejű rapper-énekes és társnője meglehetősen kifújta, és a soulós tucatdance igájába hajtották fejüket.

A nálunk még viszonylag ismeretlen, *Awesome* névre hallgató brit fiúcsapat a szigetországban már egyre komolyabb sikereket könyvelhet el magának. A négy kosaras srácból verbuválódott együttes *The Future* albuma energikusabb, és sokkal kevésbé szivmoncsorgatás-centrikus, mint poszterjártabb kollégáik nyálcsöppenetei. Itt funkys, hip hopos elemek uralják leginkább a dalokat az elcsépelet boygroupos megoldásokkal szemben. Követendő lehetne...

Nem múlhat el hónap, hogy az X-Musicban ne ütköz-nénk frontálisan egy-két újdonsült fiúcsapattal. Az

*Ultra* nevű négyesfogat rockosabb a nagyátlagnál, és nem követi szolgamód a Backstreet Boys által megkre-ált zenevilágot. Kellemes, vidám diszkómuzsikát ziz-zentettek össze a Gillette-reklám arcok.

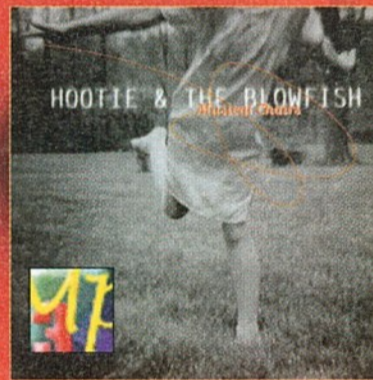
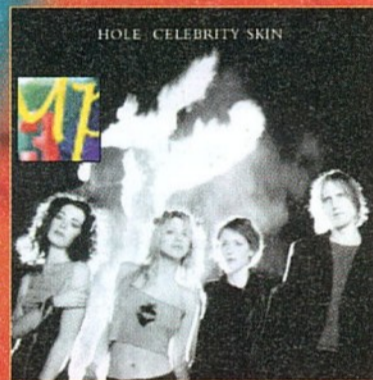
A *Boyzone* sajnos továbbra is igyekszik kielégíteni a nyáltakony-világ elvárásait. Ez a zene azokhoz a még nagyon szűz tinilányokhoz szól, akik azért vagánysá-gnak tartják a jólfésült skacokat a koncerteken fehér-nemüikkel bombázni. A *Where We Belong* hiperérzelgős sirámaikat hallva valamire való férfiember nem dobja al-sógatyáját a CD-játszóra.

Azt, hogy a sátán-imidzs nem a heavy metal privilégi-uma, remekül példázza a *666* nevű német house ban-da. A *Paradox* albumot sok germán lemezboltos boj-kottálta (biztos nem fért el a polcon a Marilyn Manson és a Deicide mellett - haha!). A zene amúgy baromi öt-letes és változatos (felér egy komplett house-válo-gatással), mindennek tetejébe az ördögszarvas emszí szigorúan spanyolul vartyog.

A Courtney Love (Kurt Cobain ribanc-imidzsű özvegye) ál-tal vezetett *Hole* legújabb albuma, a *Celebrity Skin* ismét csak egy sikervárományos történet. A négy év hallgatás után kiadott friss anyag poposan alteros és őszintén ki-ábrándult - ahogy azt a rossz lány-leszbi-szűzlány-egyszálfüű összetételű csapattól már megszokhattuk.

Kellemes, fülbarát pop-rock muzsikát hallhatunk az amcsi *Hootie & The Blowfish* új lemezén. A slágerrock-világ dúdolható motívumai mellett fel-felbukkannak britpopos, grunge-os, ősröckos és heveny balladis-zikus tünetek is. Az album címe: *Musical Chairs*.

[www.pitchshifter.com](http://www.pitchshifter.com) - ez a címe a Pitchshifter leg-újabb csapásának. A végletekig ellelketlenített, agyontorzított elektronikus effektekkel és gitárokkal operáló banda idegszálainknak hasonlóan kellemes ci-rógatást biztosít, mint retinánknak a borítón diszelgő „rokonszenves” család. Ajánlott felhasználási terüle-tek: hangfaledzés, tolerancia teszt, szomszédúzés, tökéletes gyilkosság. És most: Goto CD!



## WARNER JÁTÉK

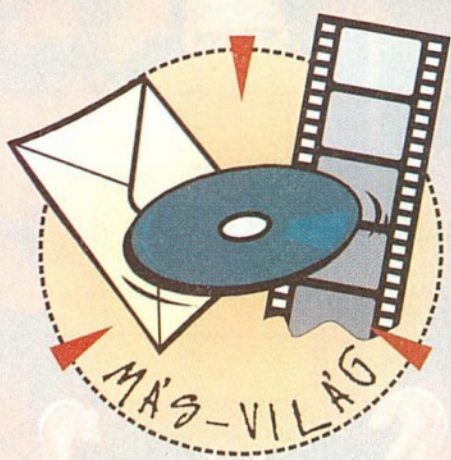
Ebben a hónapban 3db Mike Oldfield CD-t, és ugyanennyi kazit sorsolunk ki a szerencsés nyertesek között.

A kérdés pedig:



- Hogy hívják Mike Oldfield nővérét, aki énekesnőként szólólemezt is készített?

Címünk a szokásos, válaszod legkésőbb november utolsó napján add postára!  
(PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)



# Movie World

## DECEMBERI MOZIELŐZETES

## Newlocal



### Keresd a nőt! (There's Something About Mary)

Főszereplők: Cameron Diaz, Ben Stiller, Matt Dillon

Rendezte: Peter & Bobby Farrelly

Az évtized legviccesebb moziját varázsolja elénk a Farrelly tertvépár, akiknek nevéhez a Dumb és Dumber, illetve a Tökös Tekés (King Pin) című filmek is fűződnek. Az alakítás szuper, a poérok rekeszizom-hasogatók és enyhén obszcének. A történet pedig önmagában is nevetséges: Mary (Cameron Diaz) minden férfiember szívét megdobogtatja. Ted, aki egy kis szerencsétlen, visszahúzódo, fogszabályzós fiú volt, de persze beleszeretett a legszebb lányba a suliban, most 15 év után megpróbálja megtalálni azóta is egyetlen szerelmét. Felbérel egy FBI ügynököt (fura ember, meg kell hagyni), hogy találja meg Maryt. Az ügynök rákad, és egyből beleszeret az anyagi teremtésbe. Visszatérve a kereső körútról, azt hazudja Tednek, hogy a lány megöregedett, megbénult, megcsúnyult és vagy 10 gyereke van. Ted azonban mégis ott találja magát Mary mellett, ahogy egyik vicces jelenetből a másikba jutunk. Aki tényleg-tényleg jól akar szórakozni, annak ez a film kötelező, Cameron Diaz rajongók és enyhén szemérmetlen poérok rajongói előnyben.



### Az utolsó dobás (Snake Eyes)

Főszereplők: Nicholas Cage, Gary Sinise

Rendezte: Brian de Palma

Atlantic City egyik kaszinójában nagyon fontos bokszcset játszanak. A szurkolók örjöngnek, a bokszolók ütlegelik egymást. A csata közepén azonban megölnek

valakit a közönség soraiban – történetesen a védelmi minisztérium egyik tagját. A stadiont lezárják – a 14000 ember között ott lapul a merész gyilkos is. Annak a zsarunak a feladata lesz megtalálni őt, aki jelen volt a meccsen. A központi szerepet egy rövidlátó nő, Julia Costello kapja, aki valamilyen furcsa indokból vezérelve megpróbál meglépni a stadionból, persze nem az ajtón át...



### Nincs Alku (The Negotiator)

Főszereplők: Samuel L. Jackson, Kevin Spacey

Rendezte: F. Gary Gray

Nálunk még nincs olyan foglalkozás, hogy rendőrségi alkusz, de Amerikában Danny (Samuel L. Jackson) és Chris (Kevin Spacey) két nagymenő ebben a szakmában. Danny bajba kerül, korrupcióval és gyilkossággal vádolják. Kétséges kimenetelű vállalkozásba kezd ártatlanságának bizonyítására. Egy kormányirodában túszoikat ejt, hogy időt nyerjen és tisztázhasa magát. Ehhez nem kell mást tennie, mint megértetni a fiúkkal egy szinttel lejjebb, hogy teljesen örült, a túszoikkal pedig, hogy ártatlan. Ez irtózatosszerű erőfeszítésekkel hibátlanul sikerül is neki – nem mindennapi alakítása élvezetes filmet ígér.



### Z, a hangya (AntZ)

Szinkronhangok: Woody Allen, Sharon Stone, Sylvester Stallone, Gene Hackman, Dan Aykroyd, Christopher Walken

Rendezte: Eric Darnell, Tim Johnson

Neve is utolsó a sorban – „Zé” szerepe jelentéktelen a totalitárius hangyátársadalomban. Egyszerű munkás, aki

fatat aprít, ha azt rendelik, zórakozásként táncolni jár. Egy nap a hangyakirálynő lánya belopózik a táncparkettre, és hogy-hogy nem, Zét szúrja ki magának. Innentől a kis hangya élete megváltozik, mindent megtesz, hogy láthassa nagy szerelmét. Ráveszi legjobb barátját, Weavert, aki harcos, hogy cseréljenek egy napra – amíg a hadiszemle tart, újra láthatja a hercegnőt. Ahogy az egy ilyen történettől elvárható, éppen csata kezdődik, és Zét is kiterelik a harctérre, ahol megbújva elkerüli a halált, és egyedüli életben maradtként, hősként tér haza. Az élet azonban kegyetlen: a hercegnőt a hadvezér akarja magának, miközben egy gonosz tervet sző a hangyátársadalom „megreformálására”. Zé marad az egyetlen, aki szembeszáll vele, elrabolja a hercegnőt, hogy együtt megtalálják a Paradicsomot. A fantasztikusan emberi és szinkronhangjaira hasonlító hangyák, a csodálatos számítógépes grafikák a Dreamworks újabb átütő sikerét vetítik elő. Ezt látni kell!



### Lost In Space

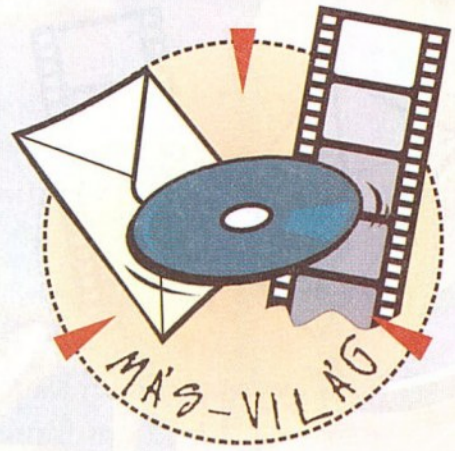
Főszereplők: Gary Oldman, William Hurt, Matt LeBlanc, Mimi Rogers

Rendezte: Stephen Hawkins

Egy 1965-ben készült TV sorozat adta az ötletet az űr-Robinsonos filmhez. John Robinson professzorra (William Hurt) esik a választás, mikor megfelelő embert keresnek a Jupiter 2 felderítő űrhajóra. Célja, hogy a lassan haldokló Föld helyett új élőhelyet keressen a társadalom számára. Az egyik ilyen bolygó az Alpha Prime, ahova könnyen el lehet jutni egy új csillagkapu segítségével, de előbb telepíteni kell egy kaput a célállomásra. Robinsonék elindulnak az amúgy 10 évig tartó útra, mélyfagyasztott álomban, de egy szabotőr megakadályozza útjukat. Mivel majdnem a Napba zuhannak, kénytelenek bekapcsolni a hiperhajtóművet célkapu nélkül, és így eljutnak valahova, ami még mindig jobb, mint a tűzhalál. A megérkezésük ott találják egy másik, ismerős hajót, tele szilikon-alapú pókokkal és egy aranyos kis majomszerű lényel. Minden idők legnagyobb költségvetésű sci-fi szuperprodukciója megéri a pénzt és azt a 2 óra 10 perct.

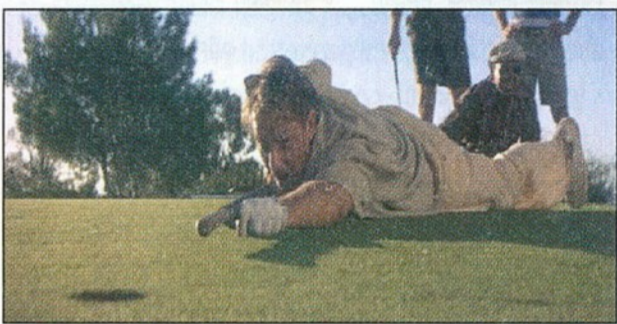


# DVD filmek



## DVD-N MEGJELENT FILMEK

Mivel egyre olcsóbbak a DVD lejátszók, dekóderek és filmek egyaránt, felújítjuk Video CD rovatukat – csak éppen egy szinttel feljebb lépünk, s jöhetnek a DVD filmek. Forgalmazásunk, kiadásuk és magyarításuk még eléggé viszontagságos, de jó jelnek tűnik, hogy minden nagyobb filmforgalmazó felfigyelt az új formátumra, s egyre-másra jelennek meg a jobb filmek. A most bemutatott filmek mindegyike angol nyelvű dolby hanggal, magyar felirattal került a boltokba, árauk 6990 Ft – a teszt példányokat az Automex Kft.-től kaptuk.



### Fejjel a falnak

Mit tehet egy önfejűsége miatt napjait világvégi, lepusztult pályán oktatóként töltő golfjátékos, ha megjelenik álmai asszonya? A legjobb, ha elfelejti az egészet: de Roy „Tin Cup” MacAvoy-t (Kevin Costner) nem efféle puhafából faragták. Benevez a nyílt nemzeti bajnokságra, hogy régi riválisát ott alázza a zöld gyepbe, sőt ehhez a barátnő segítségét kéri. A limonádéval higított komédia a felszín alatt egy kicsit szól a barátságról és jellemességről is, de könnyed és néha igen látványos körítéssel, szórakoztatva. A film azonban a golfról is szól, szebbnél szebb pályák, valódi profi játékosok is megjelennek, és néha követhetetlen szakzsargonba fulladnak a dialógusok.



### Veszedelemes viszonyok

Az 1700-as évek vége, Franciaország. Pompa és unalom. Az unatkozó nemesség hölgyei és urai véget nem érő szerelmi háborúba és intrikákba bonyolódnak. Titkolva, vagy szinte kérkedve hódítanak és hódolnak. A szerelem azonban nem csak egy üres frázis, még a leg hírhedtebb hódítókat is hatalmába keritheti, és ettől a könnyed viszonyok is halálossá válhatnak. A romantikus, kosztümös dráma szenvedélyes története, a gyö-

nyörű paloták és kertek, valamint a remek színészi játék (Glenn Close, John Malkovich, Michelle Pfeifer, Keanu Reeves) számos díjat szerzett a filmnek, köztük három Oscart díjat is.



### Az eastwicki boszorkányok

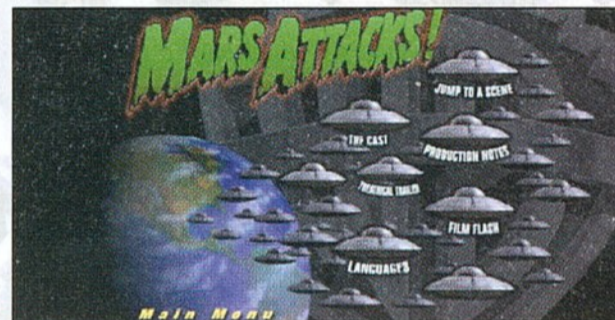
Három asszony a magányos nők cseppet sem könnyű életét éli egy kis vidéki városkában. A szobrász (Cher), az újságíró (Michelle Pfeiffer) és a zenész (Susan Sarandon) minden szerda este összejön egy kis csendes bulira. Egy alkalommal hármuk vágyaiból megalakítják az ideális férfit, aki nem szép, de megnyerő, figyelmes és intelligens, jó és tüzes szerető – meg is jelenik egy titokzatos milliomos személyében (Jack Nicholson). A hol komédiába, hol thrillerbe hajló film remek szórakozást kínál, bár egyes jelenetei valóban érdemesek a szülői kód alkalmazására.



### Batman és Robin

Batman (George Clooney) már nem magányos hős, Robinnal (Chris O'Donnell) él a hősök koránt sem

veszélytelen napjait Gotham Cityben. A várost, sőt az egész emberiséget ismét két, a zseniket az örültektől elválasztó mezsgyén és „laborbaleset” következtében némi mutáción átesett tudós fenyegeti. A hűvös humorú Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger) csak a kutatásai folytatásához szükséges támogatást akarja kizsarolni a városból. Batman ebben az epizódban sem tagadja meg képregény származását (amelyről egyébként plusz információk lelhetők a DVD menüjében), a történekek néha igencsak összeütközésbe kerülnek fizikai törvényekkel. A megvalósításra azonban nem lehet panasz, igazi hollywoodi mestermunka.



### Támad a Mars

Tim Burton sci-fit készített az ötvenes évek B kategóriás mozijainak stílusában: a recept igen egyszerű. Végy egy forgatókönyvet, amelyben a magas technikai szinten álló idegenek lerohanják a földet, az emberiségnek pedig a végső vereség előtti pillanatban sikerül fordítani és győzelmet aratni. Semmiképpen ne hagyd ki a szerelmi szálát, még akkor sem, ha abszolút nem illik oda. Próbáld meg nagy nevet megszerezni színésznek és alkalmazd a leglátványosabb trükköket, díszleteket. A receptet tökéletesen betartották, a második vonalbeli filmek kis költségvetésével szemben azonban bőven volt keret a trükkök és díszletek minőségi megvalósítására. A színészekre sem lehet panasz, ilyen sztárfelvonulás (Jack Nicholson, Glenn Close, Pierce Brosnan, Martin Short, Sarah Jessica Parker, Michael J. Fox és Tom Jones) igen ritkán adódik, még epizódszerepekben is olyan nevek láthatók, mind Danny DeVito. Vagyis mindent túlzásba vittek, és ennek hatására egy fergeteges paródia, az ötvenes évek szatírája kerekedett. [PC-X]



# Aréna

LEVÉLBOMBA

Newlocal

A játék (meg a Levrov) indul. Több pályán (levelen) kell végig verekedni magunk. Ügyesnek kell lenni, ha nem akarunk korán meghalni. Itt egy kis leírás következik szintenként (level-enként... heheheh). Egyébként végre véget ért a nagy csata a szoftver jogi kérdésekről. Mindenki okosabb lett, és többé nem retteg éjszaka. Nekem egy levél is elég lett volna, illetve az én meglátásomhoz legközelebb a következő levél trafált (végre megmondom a frankót én is ☺).

„Helló Newlocal!

#Level 1

Nem is tudom, hol kezdjem!? A kalózkodás Magyarországon mindig volt, van, lesz. (Hozzá kell tennem, hogy nem csak Magyarországon.) Mindig lesznek olyanok, akiknek nem lesz pénzük eredeti software-t vásárolni. Ezért a városban keresnek egy embert, aki tud CD-t írni, kapnak az alkalmon és leíratják a 10000 forintos lemezt potom pénzért. A rendőrség úgyse tud tenni ellene semmit! Az iskolába járó gyerekeknek biztos nincs annyi pénze, hogy jogtisztá progit vegyen, így tehát leíratja. Nincsenek olyan helyzetben az emberek, hogy új játékot tudjanak venni gyermekük számára (esetleg Karácsonyra, ha kicsit megérintetik magukat). Ennyit szerettem volna írni. Kösz, hogy elolvastad végig.

S. Szilárd”

Szóval én legközelebb akkor kezdeném újra a témát, amikor a magyar családok átlagkeresete eléri az olasz vagy német átlagkeresetet. Remélem ez a levél nem lesz alapja a kedves szoftver ellenőröknek, és nem mennek ki minden kisiskolához ellenőrizni, mert az nem fair. Magyarországon igen is lehet érezni, hogy a számítástechnikára igény van, de csak limitált a pénzmenyiség. Németeknél az ember bemegy a boltba, és az itthoni komplett számítógép árak többszöröséért vásárolja meg ugyanazt a konfigurációt, és még így is olcsónak tartja. Sajnos nálunk az emberek rohanganak boltról boltra, hogy az egér itt olcsóbb, a 14"-es (látható képméret 13.4") „Primitiv Plus Digital” monitor meg ott. (Azután találja ki az ember, hova vigye vissza a garancia idő alatt tönkrement alkatrészét...) Arról nem is beszélve, hogy az említett monitor tönkreteszi a szemet, míg a német példa esetén a 17" (látható képméret 16.1") Sony / Mag / ViewSonic monitorok teljesítik a TCO95 szabványt, a képélesség kitűnő, élvezet előtte ülni. Tudom, tudom, jó lenne, de egyelőre ez még a távoli jövő, de akkor majd mindenki megveszi a játékot, operációs rendszert, 3D tervező programot, mert szép a doboza, minőségi leírás jár hozzá, benne vannak az animációk, nem csak a „kicsontozott” játék, és ha bármi baja van vele, akkor felhívhatja az ingyenes ügyfélszolgálatot, és az kedves szavakkal segít. Eh, de ébredjünk fel, és gondolkodjunk el, hogy ez rajtunk is múlik. Megfelelünk-e Európának vagy sem, és mara-

dunk-e a balkán a nyugatiak szemében. A balkánra egy tipikus példa következik:

„Hello Newlocal!

#Level2

Gondoltam írok neked egy e-mailt. Hogy miért neked? A válasz egyszerű. Te szoktál válaszolni a levelekre az arénában. Ezt a levelet persze nem oda számom. (Sebaj, azért betesszük – Newlocal) Magamról annyit, hogy imádok kosarazni, az FI-et, Punkzenét hallgatni... A PC-X-et imádom. Elsőt 95-ben vettem nyáron, ami egy dupla szám volt, és Van Damm bácsi rugdalózott rajta. A lap egyből megtetszett, és elő is fizettem egy évre. Amikor lejárt az előfizetés, ismét meghosszabbítottam egy évvel. Amikor az is lejárt, akkor újra meghosszabbítottam. Most szeptembertől már a negyedik évet kezdem előfizetőként. A bögre nagyon rulez. Érdekes volt figyelni, az évek folyamán ahogy a lap egyre jobb, és népszerűbb lett. Na azért lenne egy kis probléma. A mostani októberi szám ugyebár hatodikán jelent meg. Ekkor már megtalálható volt az újságosnál is. Most 9-e van és még mindig nem kaptam meg (Győrben lakom) (Na, ez a balkán hatása, pedig Győr már eléggé nyugat-magyarország... – Newlocal). Ezzel kapcsolatban az lenne a kérdésem, hogy mi ennek az oka (a balkáni állapotú posta – Newlocal). Az előfizetőnek elvileg a megjelenés utáni vagy azutáni napon már meg kéne

kapnia. Persze ezek szigorúan hangzanak, de ne vedd őket szigorúnak. Ígértétek a dupla CD-t is. Ezt mikorra tervezitek? Még egy javaslat: szerintem a decemberi számnak karácsonyi beütésűnek kéne lennie, valamint a CD-re feltehetnétek karácsonyi képeket, zenéket. Na most már mennem kell. Bocs az esetleges helyesírási hibákért, de a levelet 10 perc alatt kellett megírnom. Ha valami a levélben szigorúnak tűnne, még egyszer leírom, hogy ne vedd annak.

Üdvözlök egy örök PC-X rajongó, K. Péter”

Először is hadd gratuláljak az igazi sikertörténethez, ahogy megláttad és megszeretted pártun... lapunkat, s végig élted velünk együtt sikereinket és bukdácsolásainkat. Ezért is tartom szívügyemnek, hogy válaszoljak egy ilyen kedves szavazón... előfizetőnek. Az előfizetőnek valóban azonnal postázzuk a még meleg újságot, s hogy aztán az miként ér oda 3-4 nap alatt, azt ne kérdezd, lehet, hogy már sosem jön meg... DE! Ekkor lehet reklamálni! Ehhez szükség lesz néhány adatra, mint: postás bácsi neve, életkora, versenysúly, szexuális érdeklődési köre (pl.: Kisjószi, a kivénhedt, hájas, h\*m\*k\*s csataló), mert csakis és kizárólag ez alapján tudunk a postán utána nézni a dolognak ☺. Az igazság az, hogy az előfizetőnek három nappal az előtt postázzuk a csomagot, mielőtt a lap megjelenne az utcán. Volt már amúgy dupla CD, sőt amint látod, az előző szám óta van sarkalatos pontunk (illetve egyenesünk, illetve gerincünk), sok oldalunk, meg meg meg... lesz karácsonyi meglepetés is, karácsonyi tartalommal, még az is lehet, hogy rajta lesz a CD-nken a „Papp R!ta” új nagylemezének .MP3 formátumú verziója tízszer – közkívánatra. CUCKÓ MACKÓ MUCKÓ

## A PC-X szeptemberi X-játékainak megfajtái és nyertesei:

X-AKTÁK (eddig 3 PC-X Akták jelent meg): Urbán Zoltán (Orosháza)

X-MUSIC – POLIGRAM (Nana = bűnöző): CD-t nyert Bartal István (Budapest), Berze István (Mátraterenye), Németi László (Budapest), kazit nyert Schneider Bertold (Gyula), Molnár Gergely (Debrecen), Kovács László (Budapest)

X-REJTVÉNY (Max II – Concord, Sin – Elexis Sinclair, Team Apache – AH-64A Apache, Sentinel Returns – Te meg Sentinel, Metal Gear Solid – Solid Snake): Mizolo (?) Roland (Petőfibánya), Papp András (Tapolca), Bodnár Péter (Miskolc), Barna Lajos (Zsáka), Kovács Zsolt (Pécs), Kozma László (Hajdúdorog), Hadarics Norbert (Petőháza), Gyarmati Benjámin (Polgár), Nagy Zoltán (Budapest), Forgács Csaba (Csanádpalota).

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!

broáf. Szóval lesz Karácsony, ez legalább egy biztos pont mindenki életében. De nézzük tovább a levelezést. Egy kreatív olvasónk talált be a levelesládába a következő gyönyörűséggel:

„: üdvözet NeWLocAl! #Level3  
itt lecsó beszél Kaposvárról ...vérvörös szemmel írom  
levelem (5 óra mire után :) úgy gondoltam ,hogy miu-  
tán már elég régen követem pórázon újságokat, írok  
neked. rendkívül tetszik kreativitásotok e megnyilvánu-  
lása (na fennkölt voltam?)...különb a 25 ös  
cdéteken hibás a winamp2.02...ez határozottan  
negatív...Zoltán fiam hozza csak ki az  
ellenőrzőjét...legközelebb beszélek a szüleiddel édes  
fiam.....a hardver rész a legjobb az egész újságban  
+(mi is a neve???)ja ok ArEnA is rulez.....elfogyott a  
cigim:((((...örülnek neki ha küldenél egy kis infót az  
alaplapomról (ABIT BX6 PII) csak kíváncsiság ha úgy  
érezed, hogy nem foglalkozol velem  
(huppp...huppp...huppp...) akkor ne is írsz...csúnya bá-  
csi :)))))) komolyra fordítva a dolgot szeretném ha  
több quaket találnák bennetek ...de ha nem akkor  
megveszem a \*\*\*\*-ot pedig az nem is ilyen  
jó...ba\* meg ilyen stratégiát mint a d.o.m.i.n.i.o.n fuji.  
most töröltem le ....a win98ról ne is beszéljünk mert  
csak 2 napig bírta nálam ....jó öreg win95...igaz hogy  
66% os tuning mellett halt meg a 98....más: küldök  
neked egy néni (és itt tényleg egy néni képe volt, igen  
attraktív, szexis, bögyös, lenge ruháskában – Newlocal)  
tetszeni fog (tetszett, de élőben jobb lenne, egyébként  
a képet kihagynám innen, mert csak 18 éven felüliek-  
nek való hivatalosan, ami tiszta butaság, mert a szép  
nőt 15 éves korban is szépnek találjuk, mi férfiak, és  
gondolom a női populáció egy része is – Newlocal)  
...remélem nem fogok a kukában kikötni..(nézd, jó  
nem vagyok, de ha nem tanulsz eleget, és sokat iRC-  
zel a számítógépen, akkor nagyobb az esélye a kukás  
karriernek – Newlocal) ...az újságban viszont kiköthet-  
nél..(O.K. kikötlek, gyere be a szerkesztőségbe, van itt  
a ház előtt egy jó kis pózna – Newlocal)...persze nem  
életcél az írott sajtóban való megjelenés....fáj a fejem  
(ne cigizz... – Newlocal)...tuning forever....ja megjeg-  
yzésem::: nem tudom miért van mindenki oda az  
nfs3-ért nekem nem is annyira tetszik (hazudok mert  
egy rész tetszik amikor kergetnek a jardok)...itthagylak  
mert kezdődik a dexter's laboratory... végülis ::::  
quake forever!!! INCREASE SPEED TO 333 MHz!!  
na csa! Lecsó”

Szóval kisfiam, megint éjjel nappal az iRC előtt ülsz,  
és nem csinálsz semmit?! Ejnye-bejnye! A vérvörös  
szem, lefogadom, hogy attól van, hogy te is egy em-  
lített 14"-es monitor előtt vakultál. Látjátok, kedves  
olvasók: íme, én megmondtam. Huzamosabb munká-  
hoz legalább 85-90Hz képráfrissítést illik használni.  
Meg itt ez a cigizés dolog. Minek? Hibás a Winamp  
2.02? Előfordulhat, bár most nincs erőm megnézni,

de sose bánjad, mert itt a 2.03, ami sok-sok újdonsá-  
got tartalmaz. Nos nem is tudom, mit írok az alapla-  
podról. A jók közé számít. Rendelkezik minden olyan  
lehetőséggel, és képességgel, amit egy mai modern  
alaplapnak tudnia illik:

**CPU:** Pentium®II 350~450MHz processors car-  
tridge (66/100MHz clock), Celeron® 266~333MHz  
processor cartridge (66MHz clock)

**Chipset** (kérsz egy kis csipszet?): Intel440BX  
chipset (82443BX és 82371EB) Supports Ultra  
DMA/33 IDE protokoll, ACPI, AGP 66/133 MHz  
(Sideband)

**Memória (DRAM):** 4db. SDRAM modules, max  
512MB (8, 16, 32, 64, 128MB SDRAM-okkal), ECC.

**System BIOS:** CPU SOFT MENUTM II miatt nincs  
szükség jumperre a CPU paraméterek beállításához.  
Award Plug and Play BIOS, APM, DMI, és ACPI tá-  
mogatással, Anti-Virus funkció az AWARD BIOS-  
ban, 2000. év kompatibilis. A többit hagy ne mond-  
jam. Szóval jó. Az áráért meg kitűnő. Nem akarom  
összehasonlítani semmivel se, de tényleg jó. Vi-  
szont akármennyire jó az alaplapod, a processzor  
nem bírja a tuningot, ezért fagyogat a Windows 98  
(érdekes, hogy a 95 nem...). A nőcis képet köszö-  
nöm, de nem szeretnék lavinát indítani, és a félreér-  
tések elkerülése végett most kijelentem Nincs Szük-  
ségem Nőcis / Hapsis / Kutyás / Kecskés / Ésmégki-  
tudjamilyen képekre. Mielőtt pedig bárki megkérd-  
zi: nem azért nem kell, mert megvan az összes, ha-  
nem mert nem vagyok kíváncsi rá (élőben esetleg ☺).  
Nosza, akkor már csak azt kellene tisztázni, miért  
nem tetszik az NFS3. Szóval? Én szerintem pont  
azért, amiért nekem nem tetszik a Starcraft. Min-  
denkinek van saját stílusa, a játékban is. A tiéd nem  
az autós játékok, az enyém nem a stratégia. Hát  
ennyire egyszerű az élet. No de most már itt az ide-  
je a következő level-nek...

„Umm!

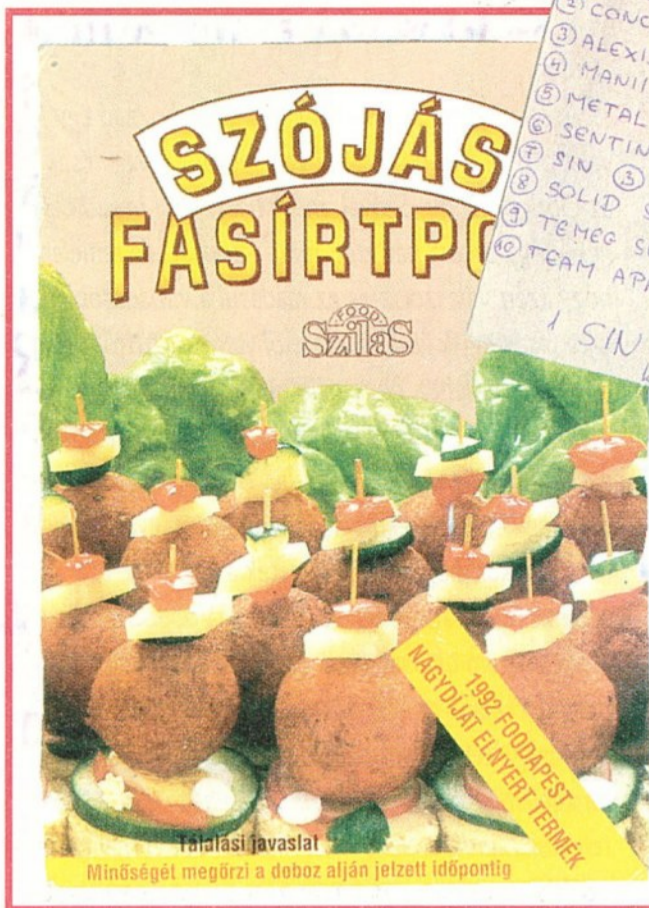
#Level 4

Asszem végre sikerülni fog eljuttatni hozzád egy le-  
velet-a pc-x site-on rosszul volt megadva, vagy csak  
az Outlook sz@r. Szóval, most bosszúból beszúrtam  
neked egy akkora háttérret, mint iszonyat, de remélem,  
hogy azért válaszolsz-és ez ráadásul a vírusosabbik  
fajta újság egyik korábbi cd-jéről való, a vírusról pedig  
annyit: O.K. lehet, hogy nálatok is becsúszhat, de ná-  
luk be is csúszott, ami nem mindegy, pl.: azt a cd-t  
azóta nem raktam be a drive-ba. Lenne itt egy kis épí-  
tő jellegű(?) kritika: én példának okáért nagyon boldog  
lennék akkor, hogyha tesztelnétek a Riva TNT-t, a  
Matrox G200-at, az S3 Savage-t, a Voodoo2 ellen  
– direkt írtam chipset-eket. Ezen kívül az amúgy is  
magnövekedett oldalszámon elférhetne egy bizonyos  
újdonság+teszt+ „tuning” rovat mondjuk 2-4 oldal  
terjedelemben, amin leírnátok mindent ami új, és tesz-  
telnétek mindent, amit lehet – tőlem aztán mehet 3-as  
betűtípussal is, de szerintem nem csak nekem lenne  
fontos. Na ennyi vagy, látod!

Ciao: Tomcsi”

Kicsit zavaros volt elsőre a leveled, de megértettem,  
mi mire vonatkozik. A vírusos dolgot hagyjuk, amúgy  
is nagy divat lett vírusokat küldözgetni: a Budweiser  
békás képernyővédőnek álcázva leselkedik ránk, az  
eredmény a merevlemez teljes pusztulása is lehet (ez  
komoly! Vigyázzon vele mindenki). Egyébként ha va-  
lakinek fel van telepítve egy vírusellenőrző a Win-  
dows95/98-ra, annak nem kell nagyon félnie. Én a  
PC-X CD-n található vírusirtók közül nagyon meg va-  
gyok elégedve az egyik török fajtaival, Mekkafi-val. Ed-  
dig mindig időben szólt, hogy baj van. Hasonlókép-  
pen működik a többi is, azokat is lehet telepíteni,  
shareware, vagy mifene. Ezek után a vírusos program  
indításakor, vagy makrovírusos dokumentum nyitása-  
kor üvöltözni fog (melyik – hogyan), baj van, takarít-





## A hónap levele

Sokáig tanakodtunk, mit kezdjünk eme megfejtéssel. Nem tudtuk eldönteni, beküldője mérhetetlenül humoros, avagy elképesztően „spórolós” akart-e lenni. Mindegy, ha az volt a célja, hogy felhívja magára a figyelmet, hát sikerült. Azért a posta se semmi, hogy elfogadta levlapnak!

be. El is határoztam keményen, hogy kedden. Már voltam a PC-X-HQ-ban úgy 3-4 hónapja, és úgy bennem volt, hogy a ..... pályaudvartól a sínek irányában 200-300 méter. Csakhogy a pályaudvarra a Nyugati ugrott be. Szuper, mert pont arra megyek haza. Feljövök az aluljáróból, és valami nem stimmel. Mindegy, valamire arra kellett menni. Arra nem volt. Biztosan emlékeztem, hogy 300 méternél nem volt több. Elmentem minden irányba 300 métert. Nem volt sehol. Ráadásul volt ott valami Alkotmány utca, és Alkotás rémlett, úgyhogy gondoltam, jó helyen járok. Nem. Még arra emlékeztem, hogy sínek mellett kellett menni. Kerülgettem a Nyugati-t. Fél óra bolyongás után feladtam. Itthon mondja aztán a bátyám, hogy az a Déli Pu-nál van. Csütörtökön aztán sikeresen befutottam.

A Club-ba mentem be, és ott adtam le a lemezt. Kérdezte a csávesz, hogy az Azonosítóm rajta van-e a lemezen. Gondoltam, hogy mindenféle adatomra gondol, mondtam, hogy igen. Namost ő tényleg a mindenféle adatomra gondolt, vagy nem olvastam elég figyelmesen a pcx-et, és valami extrém rendszer van?

F. Gábor

sa el a vírust vagy hagyja meg (na melyiket érdemes a kettő közül választani?). A videokártya dolog sajnos nem annyira egyszerű dolog. Folyamatosan próbálkozunk minél hamarabb beszerezni a teszt példányokat, csak hogy ez itt nem Európa, hanem annál kissé keletebb. Azaz a gyártók még csak lassan eszmélnek rá, hogy egy magyar játéklap tesztelése igenis sokat nyom a latban, és vásárlói – akik a 3D kártyákat is veszik – ez alapján is döntenek. De azért aggodalomra semmi ok, szerintem egész frissek vagyunk... Ami a tuningokat illeti, mi vagyunk híve az efféle dolgok közlésének. Az ok marha egyszerű: mi is piszkáljuk a gépünket, de – legalábbis valamennyire – tisztában vagyunk az alapvető lehetőségekkel. Ha azonban leírjuk az ilyen tapasztalatainkat, ötleteinket, megeshet, hogy mindenki úgy gondolja majd, tutira működni fog, és semmi kárt nem okozhat vele. Arra viszont semmi szükségünk, hogy özönvíz-szerűen eláraszsanak az anyázó levelek, hogy ötletünkön merítve Kovács 2 Béla kipukkasztotta a grafkártyáját, megsütötte a RAM-jait stb. Egyébként ami a hárompontos betűt illeti, ez most kilenc, nyolc, hét, hat, öt, négy, három... .

„...Drága” PC-X!

#Level 5


Már két éve veszem a lapot. Egyre jobb. Még semmi bajom nem volt de most bekövetkezett. Ahogy javul a lap úgy romlik a CD? A 25-ös CD szétrázta a gépet, audioként ismerte fel...stb. Széttörtem. Most visszaküldöm cserére. Remélem az őszinteség még nem kizáró ok... Csak így tovább az újsággal. de a CD-vel neeee....!

K. Péter

Ciki a dolog, de istenuccse, nem tehetünk róla. Havi 15-20 rossz CD szokott felbukkanni, a 20000-ből ez roppant kicsiny hibaszázalék: a gép is ember, ami a CD-t nyomja, megeshet, hogy kicsit KH-s lesz. Egyébként megértem a problémád, a cég, ahol a CD készül, zeneanyagokat is ír. Lehet, hogy éppen nemrég törted össze Bach-ot vagy Bethovent, esetleg a Brooklyn Bounce-t? Persze akárhogy is van, ha kívánod (márpedig nekem úgy tűnik), kicseréljük a CD-t. Teendő a szokásos, visszaküldöd, visszaküldjük – a jót.

„Biztos nem érdekel, de leírom a történetem. #Level 6 Gondoltam egyet, hogy beviszem a zenémet a PC-X-

Ügyes. Még jó, hogy nem barangoltál tovább a sínek mentén, a végén még Győrött kötöttél volna ki – ha el nem gázol a Bécsi gyors. Az azonosító nem tartalmaz semmilyen különleges dolgot, csak arra kell, hogy hírneved tutira öregbíthesd – ha meg a pályázatra hoztad a cuccot, akkor logikus, hogy valamiféle elérési útvonal kell, hátha nyersz, vagy efféle. Egyébként örülök, hogy csütörtökön nem mondtál csütörtököt. Ez igazi férfit rejt magában, elfelejthető az a kis botlás mellette.

Végül, de utoljára (uhhhh...) készüljétek a decemberi (vagy debreceni?) számra, készüljétek a Karácsonyra, és gondolkozzatok, kit kell megajándékoznotok (na, kit? ☺), és hogy olcsó legyen az ajándék, kérjétek már jó előre (utalgatva) rengeteg olcsó gyári, dobozos játékot – vagy esetleg egy PC-X túléllőkészletet. Na, a nagy novemberi trécsnek vége. Legközelebb Decemberben (vagy Debrecenben?) találkozunk. 

A screenshot of the PCX.GAMEZ ONLINE website. The page features a navigation bar with links like 'Home', 'Search', 'Favorites', 'History', 'Channels', 'Füzetek', 'Mail', and 'Print'. The main content area includes several articles with images and text, such as 'Gamez Jók', 'Jövő hírei: 1998. október 16.', 'Tomb Raider 3 / Jók', and 'Special Edition'. The website is designed with a dark background and colorful text.

WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU  
 WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU  
 WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU  
 WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU  
 WWW.PCX.HU WWW.PCX.HU

# CorelWORLD 1998



## A KALIFORNIAI ÁLOM

Jó két éve az volt az egyik álmom, hogy egyszer eljutok a Corel-hívők évente megrendezett találkozására, a CorelWORLD-re – csak a velejáró borsos költségek eléggé riasztóak voltak. Nem is tudom, mi járt a fejemben, amikor júliusban mégis beneveztem az I-US website nyereményjátékára, de el lehet képzelni az arcomat, amikor augusztus elején megtudtam: megnyertem a részvételi díjat!

San Diego Los Angeles-től délre található, Kalifornia dél-keleti részén, a Csendes óceán partján. Mégsem a 30 fok meleg, a szikrázó nap-sütés, az úton-útfélen növény-eukaliptusz fák, a gyönyörű autók, a lenyűgöző toronyházak, a neonreklámok, az öbölben látható hatalmas hajók és a furcsa közlekedési lámpák tették emlékezetessé számomra ezt a hat napot. Hanem az emberek, akikkel találkoztam, és a hangulat, amely belengte az egész eseményt. Remélem, rajtam kívül másnak is mond valamit Rick Altman, Foster Coburn, Pete McCormick, Gary Priestler, David Huss, esetleg Ron Richey neve. Talán vagyunk néhányan, akik olvastuk cikkeiket a Corel Magazine-ban, ismerjük munkáikat – ha máshonnan nem, akkor az Artshowból vagy a Draw 8 dobozáról –, weboldalaikat és magyar fordításban is megjelent könyveiket. Legalábbis bízom benne. Abban viszont egészen biztos vagyok, hogy kevesen értik, mit éreztem odakint. Magyarországon, ha valaki számítógépes grafikával, DTP-vel kezd foglalkozni, nagyon hamar szembetalálja magát az itthon uralkodó Macintosh és Adobe uralommal. PC-n dolgozol? Te hülye vagy, az nem számítógép – mondják a „szakemberek”. Corel-Drawt használod? Az nem program – bezzeg az Adobe Illustrator vagy a Photoshop! Corel Ventura? Az egy vicc, bezzeg a Quark Xpress vagy a Pagemaker!

Ezt nekünk, akik az 1.2-es verzió óta használjuk a Corel-Drawt, és tényleg tisztában vagyunk a képességeivel, ugyanakkor arra is van rá-látásunk, hogy hol tart ehhez képest a konkurencia, elég nehéz tudomásul venni. És akkor kikerülök hat napra az óceán másik oldalára, ahol csupa olyan emberrel találkozom, akik minden komolyabb probléma nélkül, boldogan használják a Corel programjait – PC-n. Ha megkérdezed tőlük, hogy mi van a színhibákkal, a pontatlansággal, a rossz Postscript file-okkal, az elszállásokkal, akkor furcsán néznek rád, és nem értik, miről beszélsz. Ezek a dolgok mintha csak idehaza léteznének. A levilágítók nem hajtják el Macintosh platformra, és nem nézik idiotának őket. Még mielőtt valaki kétségbe vonná munkájuk hatékonyságát és minőségét, nem egy olyan kiadványt, könyvet, grafikát, rajtot, arc-lattervet láttam odakint, amelyhez hasonlót is hosszsan keresgélhetnék idehaza. A kételkedők jöjjenek el, és nézzék meg, hogy néz ki egy hat napos, magánkezdeményezésben rendezett konferencia 300 oldalas, spirálfűzött kézikönyve és CD-je. Érdemes.

Az összeállított konferencia-programban pazar témák szerepeltek. Többször nagyon sajnáltam, hogy csak egy van belőlem, ugyanis szívesen beültem volna két vagy néha akár mindhárom egymással párhuzamosan folyó előadásra. Ízeli-

## TRf



tőnek néhány érdekesebb cím a kínálatból: Minden, amit tudni akartál a szkennelésről; Montázsok készítése; Hogyan működik a szín-kalibráció; Clipart, ahogy neked tetszik; Szövegeffektusok; Kerüld a „rondát”; Az átlátszóság művészete; Logók: a kihívás; Szedd rendbe fontjaidat; Színre-bontás profiknak; Képek a webre; Venturából az Internetre; Draw, Paint, Ventura: a csapat; Szövegkezelés; Cascading Style Sheets; Website-tervezők halálos bűnei. Óriási népszerűségnek örvendett „A Project” című ötrészes előadásorozat, amely egy fiktív cég életében előforduló grafikai, kiadványszerkesztői feladatokat mutatta be az arc-latterv létrehozásától (logó, névjegy, fejléces papír, boríték), a website felépítésén keresztül a színes prospektus elkészítéséig. Sőt, a „közös szerda” reggel maga Einstein látogatott meg minket, aki a gondolkodásról és a probléma-megoldásról tartott igen nagyhatású beszédet.

Talán többeket érdekelhet, hogy dolgoznak a Draw 9-en, amely valószínűleg április, május környékén kerül majd a boltokba. Jelen volt a program menedzsere, Joe Donnelly, aki szorgalmasan gyűjtötte a résztvevők ötleteit és kívánságait. A Venturával kapcsolatban elhangzott: egy független, DTP-s szaklap szerint 40000 dollár munkaórát kéne beleölni a Quark Xpress 4-be ahhoz, hogy ugyanazokkal a funkciókkal, szolgáltatásokkal felszereljük, amelyeket a Ventura 8-cal kézhez kapunk. Egy másik, elsősorban Mac-es programokat tesztelő szaklap egyenesen azt javasolta a Corelnek, felejtse el a Ventura nevet, ugyanis hiába nagyon jó a program, ha sokan a neve miatt nem veszik meg.

Egy életre szóló élménnyel lettem gazdagabb San Diegóban, és bár még nem tudom, hol rendezik meg a következő CorelWORLD-öt, elkezdtem spórolni. Jövőre is ott szeretnék lenni!





# Névtelen 3Dfx kártyák

## MEGÉRI AZ OLCSÓBB?

Sam. Joe

A második generációs 3D-kártyák megjelenésével mélyrepülésbe kezdtek a „rég” 3Dfx Voodoo chipre épülő gyorsítók árai. Cikkünkben több ilyen kártyát hasonlítottunk össze, de nemcsak az alcímben szereplő kérdésre kerestük a választ, hanem alaposabban is körüljártuk a témát.

A teszt ötletét az adta, hogy többen szegeztek nekünk a kérdést, hogy érdemes-e, megéri-e a piacon megjelent olcsó, esetenként teljesen ismeretlen, névtelen kártyákból vásárolni. Hatalmas vehemenciával láttunk neki a tesztnek, de amikor elkezdtük begyűjteni a teszthez a kártyákat, azt tapasztaltuk, hogy mindenhol ugyanazt az egy-két típust árulják, ezért duzzadt a tesztmezőny ilyen „hatalmasra”. Nos, mielőtt végképp elmélyednénk az összehasonlításban, soroljuk fel az érveket és az ellenérveket a 3Dfx Voodoo I chip oldalán, függetlenül attól, hogy az neves, vagy éppen névtelen gyártótól kikerült kártyán trónol.

Mindenképpen fontos tisztázni, hogy milyen hardware környezetbe szánjuk a zsupát. Példának okáért egy meglévő Pentium konfigurációt érdemes ilyen bővítménnyel felszerelni, főleg akkor, hogyha nem tervezük belátható időn belül új gép (Pentium II) vásárlását – ellenben egy vadonás új gépbe már nem javasoljuk a beszerzését. A cikk írásának pillanatában nettó húszezer forint körüli áron olyan AGP-s, névtelen VGA kártyákat lehet vásárolni, amelyek már egészen jó 3D-s képességekkel rendelkeznek, tehát ez utóbbi esetben feltétlenül megfelelőek arra, hogy kihúzzuk velük addig, amíg a komolyabb képességű, második generációs 3D-kártyák árai kicsit lejjebb mennek. Megfontolandó még az is, hogy ugyan per pillanat még nincs olyan játék, ami csakis és kizárólag második generációs gyorsítón futna, de a közeljövőben számíthatunk ilyenekre. Hogy a fejetejére állítsam az eszmeifuttatást, elképzelhető, hogy a Voodoo chipeket iszonyatos elterjedtségük amolyan „kvázi szabvánnyá” avatja, és valami hasonló történik velük, mint ami a hangkártyák körében a SoundBlaster 16-tal. Azaz sokkal komolyabb képességű társaik mellett még mindig a piacon vannak, s minden létező platform támogatja majd őket. Ha a DirectX6.0 Direct3D-je valóban általánosan használt és elfogadott

felülete lesz a jövőben megjelenő játékoknak, akkor aztán végképp hosszú élet jósolható még a Voodoo-nak. Persze ezen elmékedésben túlzottan sok még a „ha”, ezért fel is hagynék a találgatásokkal. Az bizonyos, hogy a neves gyártók ringbe szállása és a második generációs kártyák árainak csökkenése egyaránt a Voodoo I árak esését vonja maga után.

Mindezidáig nem volt tapasztalatunk no-name 3Dfx-ekkel, kizárólag Diamond Monster kártyáink vannak, melyekkel különösebb problémánk nem volt, ezért ezt a típust tekintettük a teszt etalonjának. A hardware környezet egy átlagosnak mondható Pentium 166 MMX gép volt, 40MB RAM-mal. Operációs rendszernek a Win98-at használtunk, a DirectX6.0 core változatával erősítve. Három játékot választottunk Benchmarknak; a jól ismert Quake II normál timedemót, a Forsaken, valamint a Viper Racing demóját. Az első kettőhöz nem hiszem, hogy magyarázni kellene a mértet; minden beállítást az alapértelmezésen hagytunk, egyedül a CD zenét kap-

## Melegedési problémák

A Voodoo I chip működés közben meglehetősen felmelegszik normál körülmények között is, a kártya gyártójától függetlenül. A nyári kánikulában okozott is ezzel némi kellemetlenséget; fagyogatott a gépem. Nem egyedi jelenségről van szó, az Interneten és ismeretségi körben többen panaszkodtak hasonló problémáról. Kézenfekvő a megoldás, hogy barkácsoljunk valamilyen hűtést háziilag. Sajnos a kártyák kialakítása nem könnyíti meg a dolgot, meglehetősen körülményes úgy hűtőbordát varázsolni a Voodoo-ra, hogy az, ha szükséges, eltávolítható legyen. Finoman szólva nem tetszett az a megoldás, amit hallottam, miszerint pillanatragasztóval vagy ragasztópisztollyal rögzítettek hűtőbordát a chipre. Az elsőtől az a bajom, hogy a pillanatragasztó melegtűrése ismeretlen, s egyáltalán, vajon megfelelő hőközvetítést biztosít-e a borda felé. A második megoldástól azért ódzkodnék, mert például abból a ragasztópisztolyból, amit szeretett rendszergazdáink használnak a kábelcsatornák rögzítésére a házban, 120 Celsius fok felett lép ki a trutyi, ami nem kifejezetten használ a chip tokozásának. Arról nem is beszélve, hogy mindkét megoldás garanciavesztést von maga után. Az Interneten találtam egy céget, akik különböző hűtőmegoldásokat kínálnak: a csomagolást és a postázási költséget is beleértve 21 dollárba kerül a móka – kb. 5.000,- Ft –, ami valószínűleg az ideérkezéskor még megfelelődik a vámmal. Nem biztos, hogy megéri a kártya árának egyharmada körüli összeget kifizetni csak egy hűtőért.

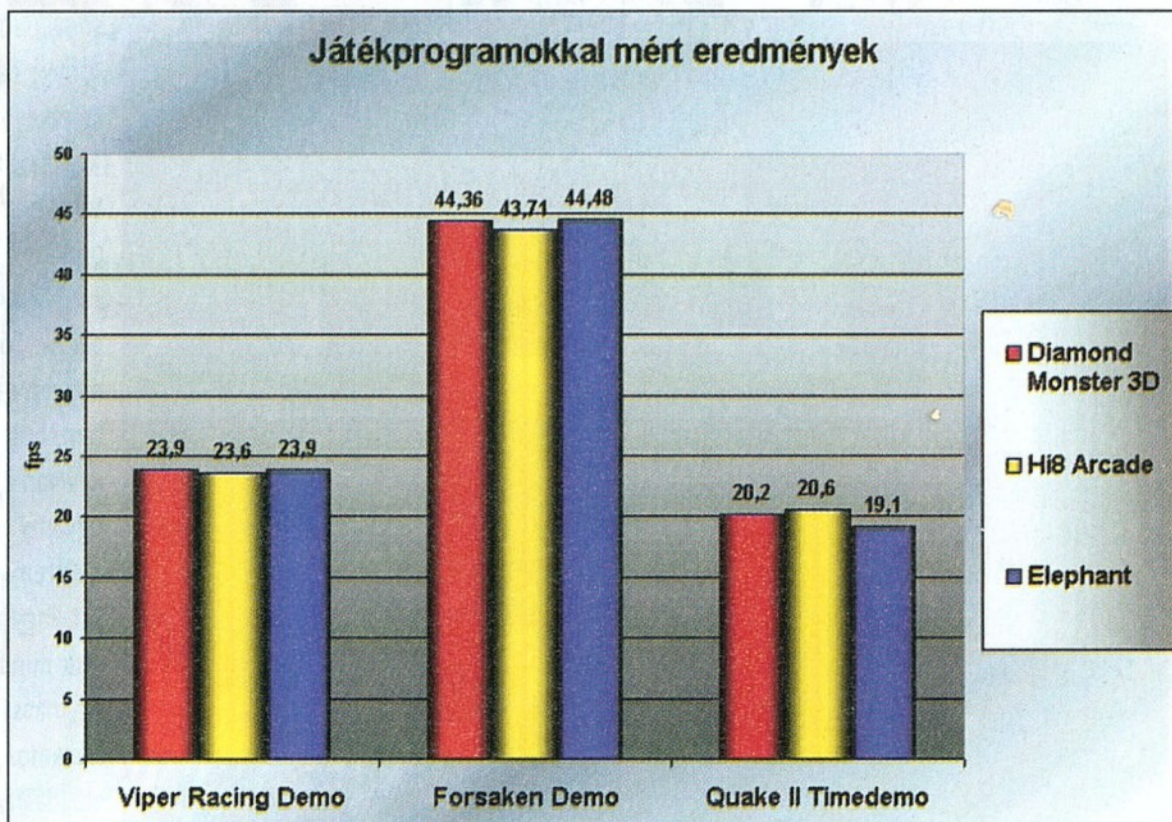
Az ECTS-en alkalmam volt megkérdezni a 3Dfx-nél az urakat a dologról – nincs hűtő megoldásuk, de javaslatuk szerint inkább próbálkozzunk a légáramlás javításával a gépházon belül. A legegyszerűbb megoldás, hogy egy CPU hűtő ventilátorát felszereljük valahol a gépben a kártya környékére. Ha valakinek jobb, bevált, megoldása van a problémára, akkor kíváncsian várjuk a jelentkezését, örömmel mutatnánk be a PC-X Magazin hasábjain!

## Diamond Monster 3D



Ára 17,500 Ft + ÁFA, a teszt példányt a Lord Computertől kaptuk (Tel.: 222-1270).

Játékprogramokkal mért eredmények



csoltuk ki a Quake II-nél. A Vipert azért választottuk, mert a nagyon egyszerűen kezelhető felülete segítségével bárki megismételheti a tesztünket otthon is, kéznél is van, hiszen itt csücsül a CD mellékleten. Ennél a programnál minden lehetséges grafikát befolyásoló beállítást a maximumra tettük. Az utolsó pillanatban beválasztottuk még a tesztbe a 3Dfx saját benchmark programját is, melynek számos üzemmódja közül azt használtuk, amelyik a legjobban megtornáztatja a kártyákat. Fontos tudni, hogy az eltérő sorfrissítési frekvenciák eltérő eredményeket produkálhatnak, így mindenhol azonos frissítést állítottunk be, nevezetesen 60Hz-et. Minden kártyánál tudatosan azt a drivert használtuk, amit a dobozban találtunk, csak akkor kerestünk másikat, ha a mellékelt meghajtóval valami problémánk akadt.

Summázásul el kell mondjam, hogy nem vártunk túl sokat a no-name kártyáktól, de meglepetésünkre nagyon derekasan szerepeltek, teljesítményük szinte azonos a Monsterével. Nem állítjuk, hogy minden névtelen 3Dfx kártya bizonyosan érdemes lehet a megvásárlásra, de ez a két típus elnyerte a tetszésünket.

### Diamond Monster 3D

Nem csupán itthon, de a világon mindenhol a legelterjedtebb Voodoo I alapú kártya. Sebessége és képminősége alapján egyértelműen az élvonalba tartozik. A kár-

tya első generációit viszonylag gyenge minőségű VGA átkötő kábellel szállították, mely negatívan befolyásolta a VGA kártya képminőségét, de ezt időközben kicserélték. (Minden Voodoo I alapú kártya úgy működik, hogy egy mellékelt kábel segítségével a VGA képe először hozzá érkezik meg egy külső hurkon, majd innen megy tovább a monitorhoz. Ha a kábel gyenge minőségű, akkor zavarok forrása lehet, leronthatja a képminőséget, mely különösen a nagyobb felbontásokban jelentkezik zavaróan.) A kártya mellé a Diamond Super CD-jét mellékelik, mely számos Diamond termék driver-gyűjteménye. Az installálás Win95 esetén automatikus, mi több, az újabb verziókon még Magyar nyelvű is lehet, de a Win98-at nem támogatja, hibaüzenettel leáll. Az Internetről letölthető egy olyan driver ([www.diamondmm.com](http://www.diamondmm.com)), ami együttműködik a Win98-cal, de ennek installálása nem automatikus, a Control Panel/System/Device Manager/Sound, Video, and Game controllers alatt kell megkeresnünk a 3Dfx kártyát, és kézzel lecserélni a meghajtóprogramot. A Win98 nya-


### Túlpörgetés

Éppúgy, mint a CPU-k esetében, a Voodoo chipeket is túl lehet pörgetni, azaz a névlegesnél magasabb órajel frekvencián működtetni. Ugyan láttam az Interneten a frekvencia átállítására szolgáló külön kis utility-keket, de még csak ennyi sem kell a dologhoz, hiszen DOS-os parancssorból megváltoztatható (tudatosan nem írom le a hogyan, pillanatok alatt megtalálni a módszert a neten, de mi nem óhajtunk tippeket adni a kártyád tönkretételéhez). Csupán az a kérdés, hogy érdemes-e feljebb tornáznia a sebességet. Többször leírtuk már, hogy hogyan működnek a 3D-gyorsítók, miszerint a CPU kiszámolja a 3D-s geometriát, a 3D-s kártya pedig villámgyorsan lerendereli azt. Gyakran a CPU nem elég gyors ahhoz, hogy kiszolgálja a kártyát, tehát feleslegesnek tűnik, hogy túlhajtjuk. Különösen elgondolkodtató az is, hogy a normál sebességén is nagyon meleg chip lényegesen nagyobb hőtermel túlhajtva, így spéci, aktív hűtés nélkül a szó szoros értelmében elfüstölhet.

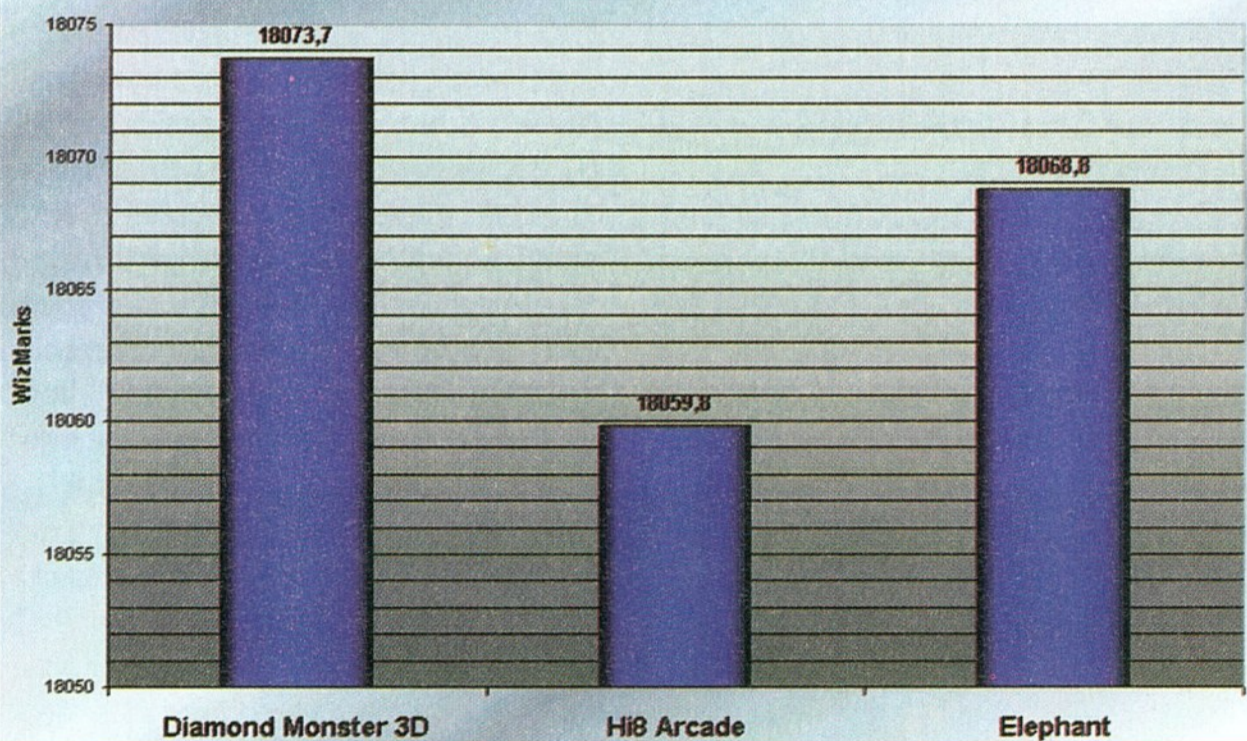
### Hi8 Arcade

Vérbeli névtelen kártya. A drivert itt is gyűjteményes CD-n mellékeltek, de a Win95 és Win98 esetében is csak kézzel, a Monsternél leírt módszerrel telepíthető. A CD-n megtalálható a DirectX-ből egy 5-ös és egy 6-os verzió is. A gyártó teljességében ismeretlen, ezért Internetes oldalát megtalálni – ha van egyáltalán – nem sikerült. Képe nem hagy kívánnivalót maga után, a Quake II-nél viszont egy árnyalatnyival sötétebb a képe, mint a Monsterné. Az átkötő kábel gyengébb minőségű, mint a Monstéré, de látható különbséget nem okozott a megszokott képminőséghez képest.

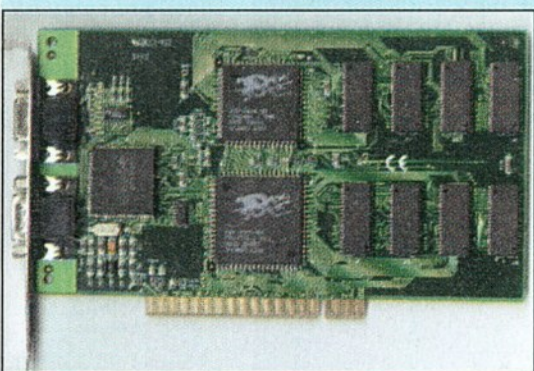
### Elephant

Azzal a felkiáltással kaptuk meg a kártyát, hogy „gyorsabb, mint a Monster”. Nos, ezt nem sikerült minden próba esetében produkálnia. A meghajtóprogramok szintén CD-n érkeznek, mi több, minden különösebb probléma nélkül telepédtek Win98 alá. Csak a Quake II esetében tűnt fel, hogy nem éppen a legfrissebbek, ugyanis elhasalt velük. Mivel a gyártót nem leltük az Interneten, ezért a legfrissebb OEM 3Dfx driverrel orvosoltuk a dolgot (ez az, ami a legtöbb PC-X CD-n is szerepel). A szolgáltatott kép minőségére nem lehet panasz, az átkötő kábel szemre ugyanolyan, mint a Hi8-é, csak a színük különbözik. Meglepetésünkre a mellékelt kézikönyv tartalmaz, többek között felsorol néhány olyan helyet az Interneten, amit érdemes 3Dfx ügyekben meglátogatni. 

### WizMark 2.0



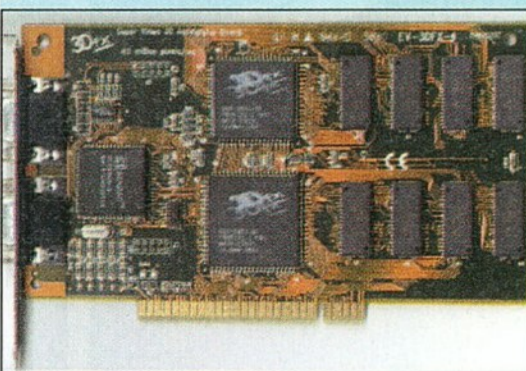
### Hi8 Arcade



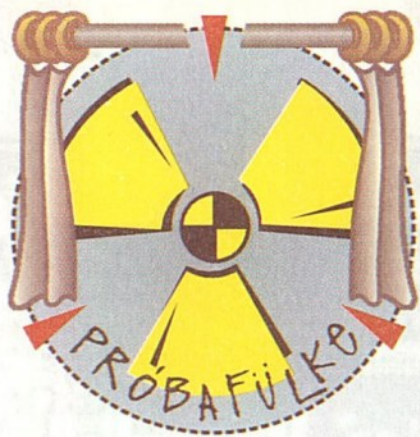
Ára 12,800 Ft + ÁFA, a teszt példányt a Lord Computertől kaptuk.

fogni fog, hogy az a driver szerinte nem az, ami nekünk kell, de ne hagyjuk magunkat eltántorítani! A CD-n találunk még demókat, illetve egy Schorched Planet nevű játék demóját. A tesztelt kivitel az olcsóbbik, „zacskós” – létezik drágább, dobozos változat is, melyhez megkapjuk egy rakat játék teljes változatát is, de utóbbi időben ez eltűnt a piacról.

### Elephant



Ára 11,900 Ft + ÁFA, a teszt példányt a PC & Modell 2000 Kft-től kaptuk (Tel.: 352-8576).



# MousePen

TOLLEGÉR


Schuerue

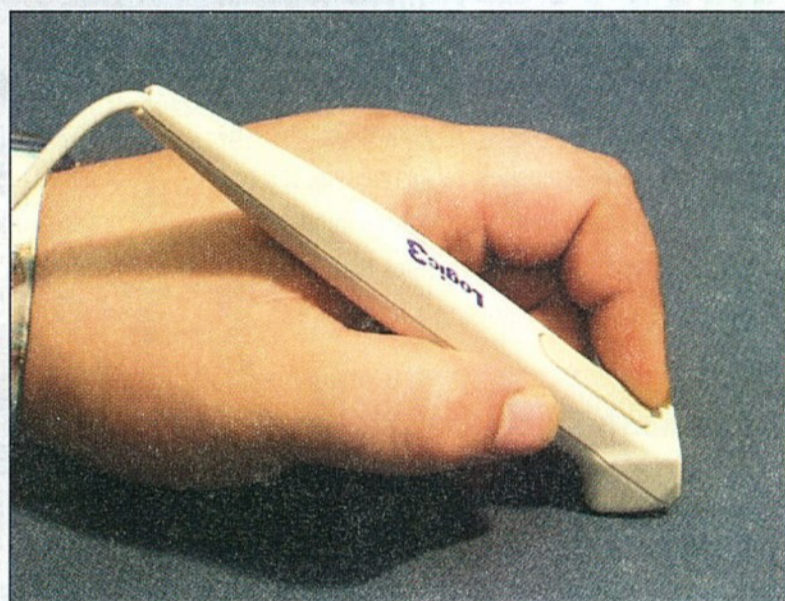
Rendszeresen igyekszünk bemutatni olyan eszközöket, amelyek egy általános perifériacsaládba tartoznak ugyan, de valamiért igencsak kilógnak a sorból. A Logic3 most bemutatott egere is ilyen, hiszen sokkal inkább toll, mint egerentyű.

Több alkalommal mutattunk már be digitalizáló táblákat, amiknek az igen nagy felbontás mellett az is előnye, hogy toll segítségével lehet a számítógépet vezérelni. Egérrel kissé szögletesebbek az ember mozdulatai – a tollegér ötlete azért fogalmazódott meg, hogy az alapvető mutatóvezérlőt is ugyanúgy lehessen megragadni, mint egy golyóstollat. A Logic3 MousePen külsejét tekintve a vastagabb tollakkal megegyező méretű szár, aminek egyik vége egy szögletes bunkóban, a másik kábelben végződik. Belső felépítése és működése szempontjából kétgombos, opto-mechanikai egér. Úgy kell megragadni, mint azt az általános iskola első osztályában tanítják, ekkor a két gomb a mutatóujj alá kerül, jól elérhető helyre. Az alsó (a toll hegye felé eső) a jobb, míg a felső a bal gombnak felel meg. Használata azonban kissé eltér a hagyományos vagy a digitalizáló tollak használatától,

azokat ugyanis lehet akár erősen döntött szögben is használni. A tollegér azonban nem szereti a ferde használatot: tapasztalataim szerint minél jobban eltérünk a függőlegestől, annál inkább hajlamos a csúszásra, hibás érzékelésre. Néhány óras gyakorlás után már nem jelentkeztek ezek a problémák, de az aláírást ekkor sem sikerült reprodukálnom a tollegér és rajzprogram használatával.

Az egér működési elve igen egyszerű: akárcsak egy „hagyományos” mouse, itt is golyó adja meg az elmozdulási irányt. A tollegérbe azonban csak kis golyót lehet beépíteni, hiszen el kell férnie az aprócska fejrészben – a pontos vektorszámításhoz ez azonban túlságosan kicsi, így a fő irányoktól eltérő mozgás kicsit töredezett

lesz. Szintén a jóval kisebb mechanikának köszönhetően a szennyeződésre is érzékenyebb, mint a hagyományos egerek, ezért és a megcsúszások elkerülése miatt is erősen javallott a jó mousepad használata (ajánlom figyelmedbe a PC-X-es egérpádot). A MousePennel az Automex (Tel.: 461-5700) boltjában találkoztunk, az ára pedig 6990 Ft (áfával együtt). 



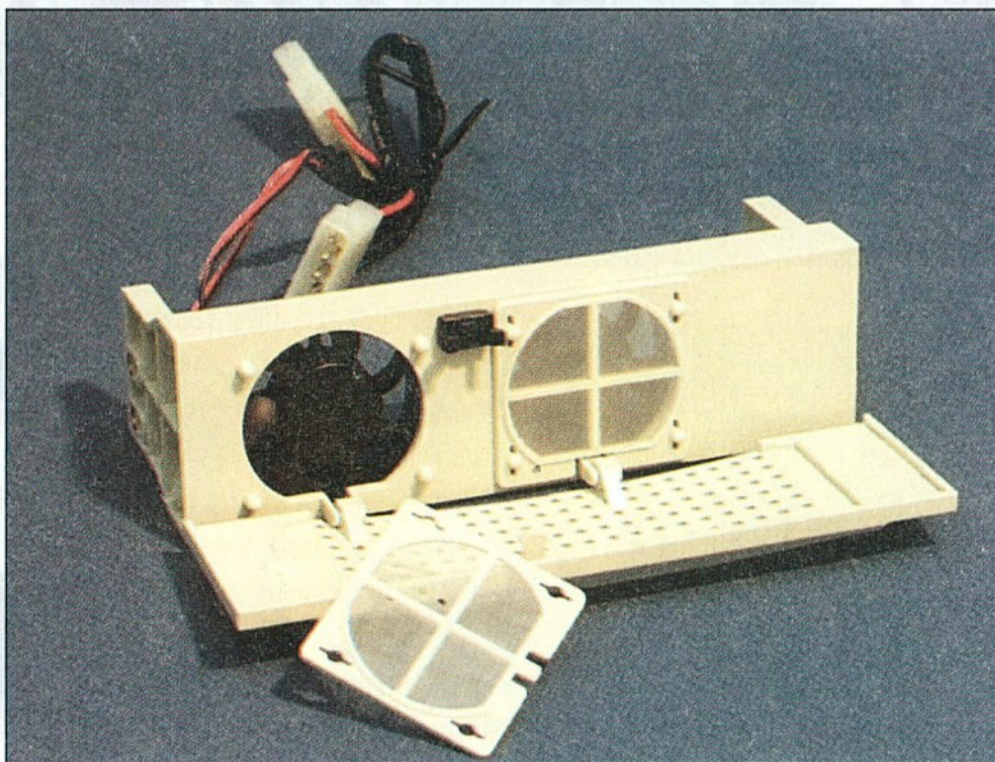
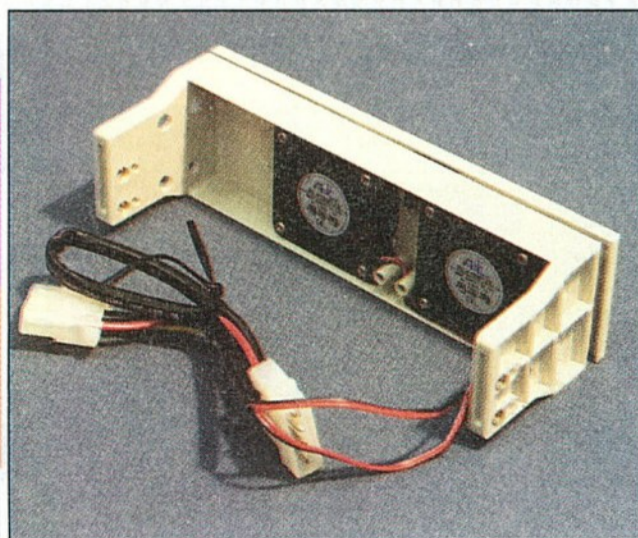
# Kiegészítő ventilátor


HA DÖG MELEG VAN ODABENN

Schuerue

Többen is érdeklődtek, hogy egy-egy alkatrész melegedése mikor veszélyes, és mit lehet ellene tenni – nálunk is problémák adódtak némely gép belső hőmérsékletével, azonban sikerült találni egy frappáns megoldást.

A most bemutatott ventilátort nem igazán arra a célra szánták, amire mi használjuk, de igen jól ellátja feladatát ebben a szerepkörben is.



Eredetileg külső SCSI házakba szerelt merevlemezek kiegészítő hűtéséhez ajánlják (azok ugyanis erősen hajlamosak a melegedésre, ráadásul gyakori a folyamatos üzemben való használatuk, azaz még lehűlni sincs idejük). A ventilátorpárt a ház egyik szabad 5.25 hüvelykes nyílásába kell szerelni, így azok kintről befelé áramoltatják a hidegebb levegőt. A kivitel igen kultúrált, csak a feltétlenül szükséges helyet foglalja le a rögzítő sínből – az előlap lehajtásával növelhető a hatásfok, bár csökkenti az esztétikai értéket a „porszűrők” látványa. A tápellátást egy igen hosszú átmenőkábel segítségével oldották meg. Ha nagy a zsúfoltság a gépedben, több merevlemez is lapul odabenn, sokat járatos a 3Dfx kártyád, éjjelenként 3D-t számolsz, vagy netalán túlpörgeted a procidat, érdemes beszerezned egy ilyen kiegészítőt. Az előlapi ventilátort az Axico (Tel.: 342-3255) forgalmazza, ára 3460 Ft + ÁFA. 

ségével oldották meg. Ha nagy a zsúfoltság a gépedben, több merevlemez is lapul odabenn, sokat járatos a 3Dfx kártyád, éjjelenként 3D-t számolsz, vagy netalán túlpörgeted a procidat, érdemes beszerezned egy ilyen kiegészítőt. Az előlapi ventilátort az Axico (Tel.: 342-3255) forgalmazza, ára 3460 Ft + ÁFA. 



# BTC Easykey



## HASZNOS HOLMIK II.

Sam. Joe

Az előző számunkban bemutattunk egy helyes kis műtyűrt, mely gyógyírként szolgálhat a „nincs aktív hangfalom, de egyszerűen szeretném állítani a hangerőt” problémára. Nos, találtunk egy hasonló – nagyobb – tudású, de lényegesen olcsóbb, és technikai megoldásait tekintve is elegánsabb eszközt.

Az Easykey zavarba ejtően sok mindent kínál egyszerre, „halmazatilag” nagyon jutányos áron. Alapvetően (ha jól számoltam) 105 gombos, Win95 kiosztású, angol billentyűzet, a végén PS/2 csatlakozóval. A cikk írásának pillanatában még nem létezik magyar kiosztás, viszont van normál dugójú kivitel. Kapunk hozzá egy távolságban és dőlésszögben is állítható csuklótámaszt, melynek lilás színe megosztotta a szerkesztőség ízlésvilágban alapvetően különböző tagjait. A régebbi BTC billentyűzetek – ellentétben a BTC CD-ROM-okkal –, jól szerepeltek nálunk, van belőlük kettő-három a PC-X szerkesztőségi gépeink, összeakadás nélkül tűrik a több billentyű egyszerre történő lenyomását is.

„Méltó régi nagy híréhez”, úgyhogy nézzük az általa szolgáltatott pluszokat. Az „ESC” billentyű felett egy mikrofon van a borítás alá süllyesztve: ne várjunk stúdióminőségű csodát, de Internetes telefonáláshoz például tökéletesen megfelel. Tetszett, hogy a mikrofon vezetéke egy kábelköteggel fut a billentyűzet drótjaival, s csak a gépfelől végükön válnak ketté billentyűcsatira, illetve 3.5-es stereo jack-

dugóra, ezzel is csökkentve a takarító nőnemű háztartásbeliek rémálmát, a gép mögötti kábelmazarónit. A mikitől jobbra kapott helyet a billentyűzet legfőbb attrakciója, a 19 db speciális funkcióbillentyű. A működésüket szolgáló software csak Win95/98 környezetben működik, úgyhogy az összes többi operációs rendszer használója számára itt válik érdektelenné az eszköz, hiszen




náluk ezek a gombok nem fognak működni. A program kultúraltan viselkedik, a systray-be fészkelje magát. Ha valamilyen funkciót aktiválunk, akkor azt a képernyőn olyan stílusú felirat kíséri, mint amelyet egy tévékészülék OSD-jén láthatunk viszont; ez a szolgáltatás is nagyon tetszett. A spec gombok közül kettő kivételével mindegyik előre meghatározott, nem

megváltoztatható funkcióval bír, melyek közül vitán felül a leghasznosabb a hangerőszabályzás és a némítás. A többi gomb szolgáltatásai közül némelyiket kissé öncélúnak találtam, de az eszköz összehatását tekintve ez amolyan „na bumm, ez legyen a legnagyobb baj” érzés. Az öt következő gomb a CD hét funk-

cióját képes kezelni, miszerint lejátszás-pause, stop, CD tálcá nyitás-zárás, illetve előre és hátra gyorskezelés. Ez utóbbi kettő helyett talán hasznosabb volna az előre-hátra léptetés. A dolog szépséghibája annyi, hogy ezek a gombok csak a billentyűzettel együtt érkező audio-, illetve videó-lejátszó programmal működnek együtt, kellemetlen dilemma elé állítva azokat, akik fáradtságos munkával megtanították a CD lejátszójukat a lemezek címére, vagy Internetről számcímeket letöltő lejátszót használnak. A VCD lejátszó rész gyengébbnek bizonyult akár a Xing, akár a Active Movie

MPG lejátszójánál, akadozással birkózott csak meg a VCD-kel, és mintha a színműveltség körül is lettek volna gondok (azért csendben megjegyzném, hogy a billentyűzet ötezer forint alatti ára mellett máris sokkal kevésbé fáj a dolog). A további gombok: az éppen aktuális program

lezárására szolgáló Close, a hangrögzítőt vezérlő felvétel és visszacsévézés, a billentyűzet vezérlőprogramját előcsaló Menu, melyet ha „duplaklikkelünk”, akkor annak Helpjét hívja elő. Valószínű, hogy többféle kivitel létezik az Easykey-ből, mert a Help olyan billentyűkről is beszél, amelyek nincsenek rajta az én szerkesztőmön. Találunk még egy Calc gombot, mely a számológépet indítja el, az X-fer jelzésű pedig a számológéppel kiszámolt eredményt adja át más alkalmazásoknak – a WWW billentyű a webböngészőt hívja elő. Az utolsó előtti fixfunkciójú billentyű lenyomása egyenértékű az Alt+Tab nyomogatásával, míg az utolsó ilyen gomb, a gözölgő kávéscsészével díszített pedig a screensavert aktiválja. A maradék két funkcióbillentyű programozható, akár olyan egyszerű funkciót is megfigyelhetünk nekik, mint a fentebb hiányolt CD track ugrás, de megtehetjük, hogy leggyakrabban használt alkalmazásainkat indíttatjuk el velük. Nem ejtettünk még szót arról, hogy az Easykey billentyű funkciói nem igényelnek speciális hardware kialakítást, tehát pusztán a billentyűzet-csatlakozón keresztül kommunikál a géppel, nem kell neki pl. egy soros port, mint az előző számban tárgyalt QuickSound esetében. A billentyűzet ára 4750 Ft (bruttó!), további info: Tamex Kft. (Tel.: 251-1160). 



**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!**

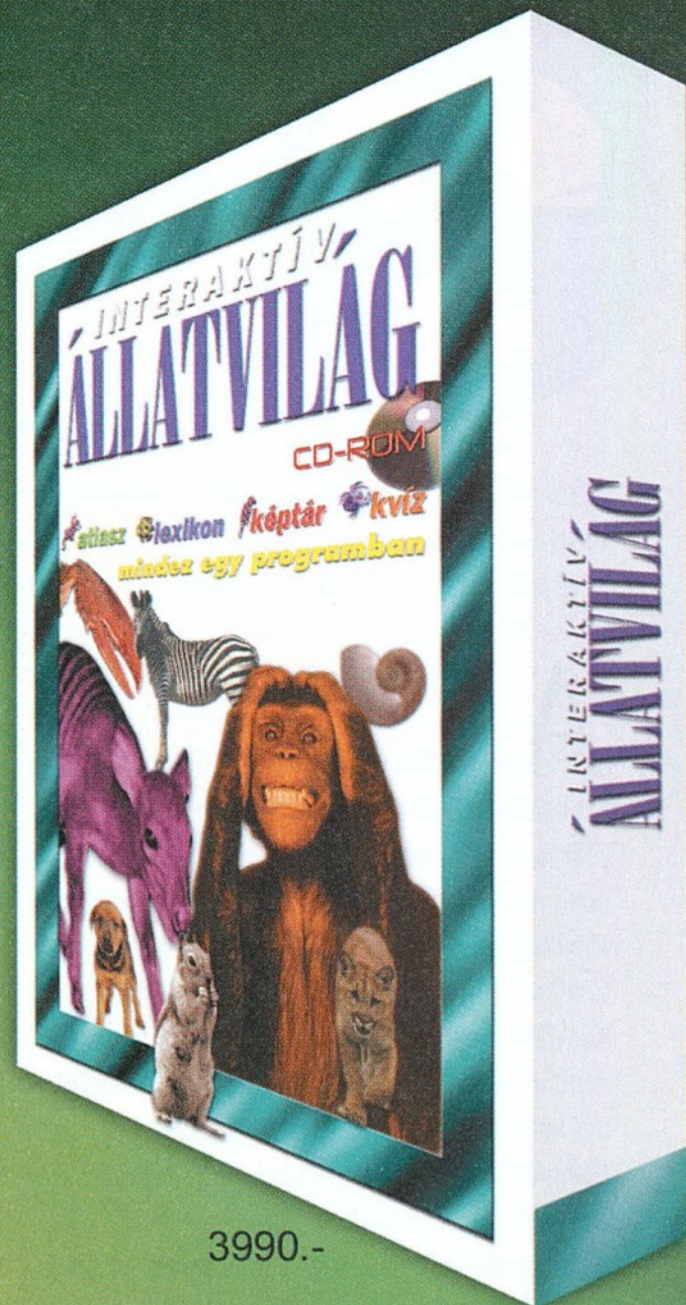
**DataNet**  
A professzionális Internet-szolgáltató

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

ÚJ!

# INTERAKTÍV ALLATVILÁG

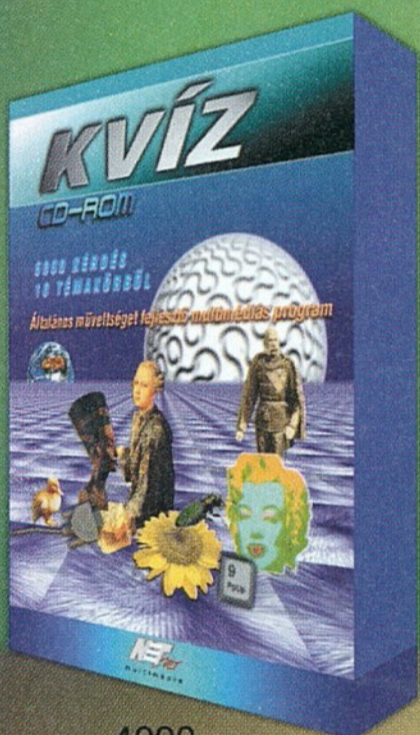
A program több mint 200 állatot mutat be különféle játékos módokon. A hagyományos képes lexikon mellett megtalálható az élőhely (föld-részek) szerinti keresés (ATLASZ); a bemutatott állatokra vonatkozó képes ellenőrző kérdések (KVÍZ); és az állatfotókat bemutató képshow. Kiadványunkat általános iskolás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



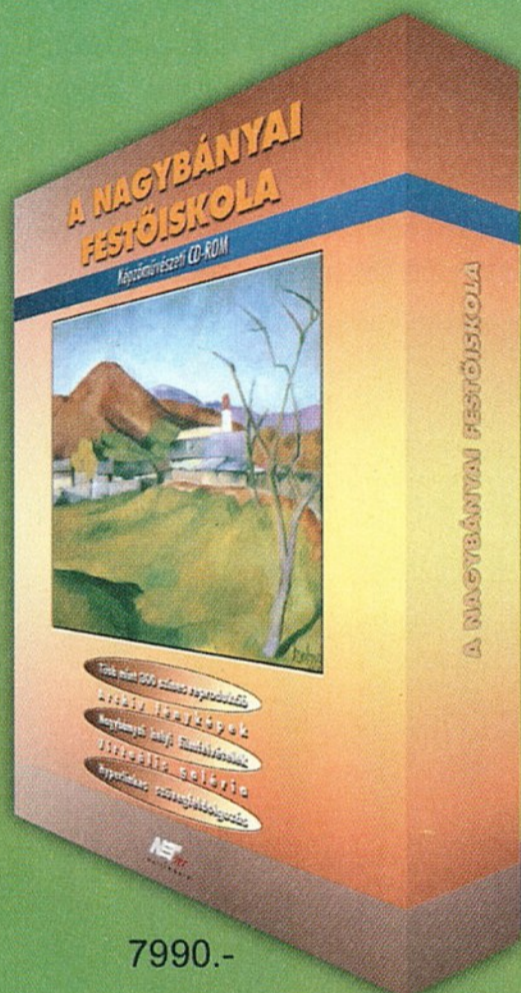
3990.-

## KVÍZ

5000 KÉRDÉS 10 TÉMAKÖRBŐL



4990.-



7990.-

## A NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLA

Képzőművészeti CD-ROM



2990.-



7790.-



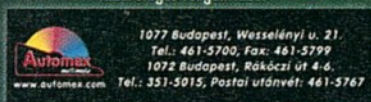
2990.-



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



# Találmányok és feltalálók

## VILLANYKÖRTE ÉS ATOMERŐMŰ

Schrueue

Attól a pillanattól fogva, hogy az első szakócsát megmarkolta az őseMBER, az emberiség történelme a tárgyak, eszközök történelmévé is vált. Ebben a több évezredben hol egy ember, hol egy névtelen csoport játszotta a főszerepet – ötletes találmányaikról szól ez a CD.


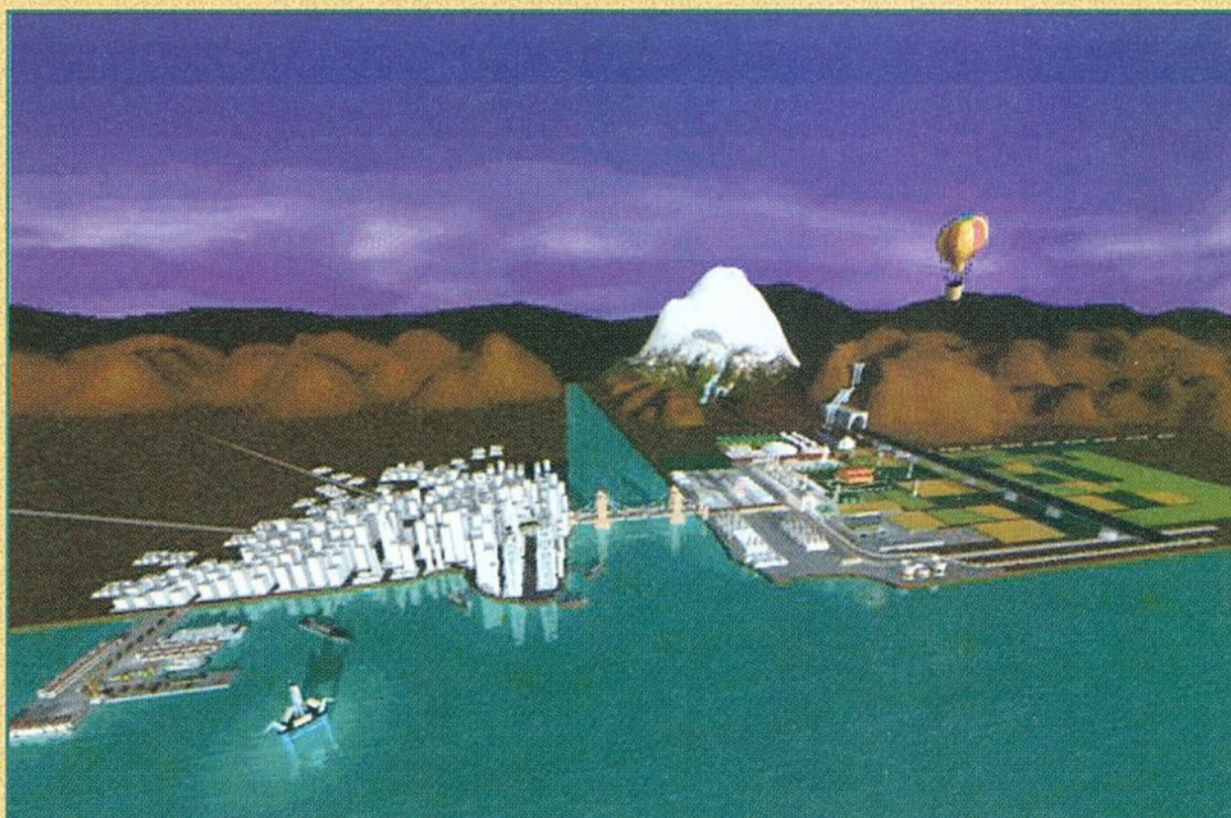
A Cyberstone ennek az igen gazdag történelemnek egy szeletét nyújtja át, hiszen teljes képet adni lehetetlen feladat lenne. Szinte azoknak a találmányoknak is végtelen a száma, amelyek története pontosan dokumentált és alkotója ismert: éppen ezért a Találmányok és feltalálók CD-ROM egy válogatást tartalmaz a technika fejlődésének fordulópontjairól, eseményeiről. Az összeállítás mindennapi életünk körében használt találmányokból válogat, a főmenü is egy elképzelt nagyváros látképe, ahol az egyes témakörök jellegzetes helyek képében érhetőek el.

A hajózás, a repülés vagy a mindennapi kommunikáció és szórakozás tárgyai mind érdekes történettel rendelkeznek. Persze az olyan, sokak számára kissé misztikus dolgok története és működési elve is megismerhető, mint az atomerőmű. Igen, a berendezéseknek nemcsak történetét, feltalálójuk bibliográfiáját

ismerhetjük meg, hanem alapvető működési elveiket is bemutatja a program – sokszor film, animáció egészíti ki a szöveget és az állóképeket. A bemutatott találmányok egy részénél nem csak a nagy egészszel, hanem apróbb részleteivel is meg lehet ismerkedni, mivel az alapvető ismertető után a hirtelen röntgenrajzzá változó ábra kisebb elemei külön ismertetőt, magyarázatot kapcsolgat be.

Megvalósítása valódi multimédia, s nem csak színes háttér előtt álló szöveges menü válogatása.

A menüpontok és hátterek jó része renderelt, stílizált tárgy, ami megteremti az alaphangulatot. Jól kezelhető felülete és kidolgozott kapcsolódási rendszere ellenére egy kissé zavaró hiba, pontosabban hiány van a keretprogramban – néha nagyon hiányzott a tárgyak közötti visszaugrásra szolgáló ikon, mert az egyes témán belül vissza tudunk ugyan jutni a kiindulási pontra, de ha kissé elköszálunk a kapcsolódó találmányok és személyiségek között, akkor igen körülményes visszakecmeregni oda, ahonnan az elején elindultunk. A program forgalmazója az Automex Kft.



**Igor Sikorsky (1889-1972)**

Igor Sikorsky 1889-ben született Kijevben, Oroszországban. Edesapja a St. Vlagyimir egyetemen tanított pszichológiát. Már gyermekkorában is foglalkoztatta a repülés, 1908-ban egy németországi utazásán hallott először Ferdinand von Zeppelin (1838-1917) léghajóiról. A szentpétervári hajózási akadémia elvégzése után előbb Párizsban, majd újra Kijevben a műszaki egyetemen tanult. 20 évesen megtervezte és megépítette első **helikopterét**, ami sikertelen maradt. Ezt követően hagyományosabb területeket kutatott a **repülőgépek** tökéletesítéséhez. Több díjat és hivatalos elismerést kapott első légi járműveiről, 1913-ban megépítette a világ első 4 motoros repülőjét, melyet az orosz hadsereg használt az I. Világháborúban. A Le Grand a háború legjobb bombázógépévé vált. A bolszevzmus elől 1917-ben a forradalom kitörésekor Sikorsky Párizsba menekült. Így saját pénzből új repülőgépet próbált építeni. Mivel a várt eredmények elmaradtak, 1919-ben Amerikába ment mérnöki tudásának nagyobb kihasználása

### Helikopter



A vertical toolbar on the left side of the Helikopter screen contains icons for a document, a speaker, a globe, and a red cube.

### A Manhattan terv tudósai (1942-1945)



A vertical toolbar on the left side of the Manhattan terv tudósai screen contains icons for a video, a globe, a red cube, and a red cube.

# Mini Samplerek



## AKAI S-20

Aki már hosszú ideje követi Dr. Tracker fejlődését, az biztosan észrevette, hogy egyre magasabb szintre lépünk a zene világában. Éppen ezért úgy döntöttem, hogy egy kicsit félretesszük a szintiket, és megnézzünk néhány samplert, természetesen az olcsóbbik kategóriából.

**N**os, kezdjük egy alapvető kérdéssel: mi is az a sampler? Egy hangminta vételező berendezés, amelynek funkcióitól függően az ára akár a csillagos eget is elérheti. Akik használtak már trackereket, azok is hangmintákkal dolgoztak, tehát végül is egy szoftveres samplert használtak. Persze a trackereknél nem valami szép a hangzás, de jól el lehet velük játszani, és ízelítőt is kaphatunk az igazi samplerek világából. Kisebb nyomozással találtam rá a most következő tesztalanyom hazai képviselőjére. Igazából nem is sejtettem, hogy Magyarországon van az Akainak márkaképviselője, de a Proline Kft. személyében mégis ráakadtam. A most következő jószág az ismertté vált S-sorozat legkisebb tagja, az S-20.


Tudtommal ez a mini-sampler otthoni stúdiósoknak és DJ-knek lett kitalálva – még nem nagyon használtam ilyen jellegű hangszert, de oly pofonegyszerű a működése, hogy még a kezelési útmutatót se kellett kinyitnom. Tulajdonképpen három részre bontható a programstruktúrája. Az első a Play mode, ennek az a lényege, hogy a képen is látható 1-16 gombokhoz általunk hozzárendelt mintákkal eljátszódzunk. Egyszerre nyolc hangminta szólalhat meg. Ha esetleg egy loop van bemintázva, akkor a Hold/Loop gomb lenyomása után hozzá sem kell érni semmihez, mert az S-20 körkörös lejátszva magától ismétli azt. Persze ezeket a lehetőségeket be is lehet állítani valahol, erre szolgál az Edit mode. Ennek a kezelése tényleg pofonegyszerű, hiszen a menüpontok az LCD kijelző mellé vannak írva, a LED-ek és a nyilacsúszók gombok segítségével választ-

hatjuk ki a kívánt funkciót. Az értékek az LCD-n láthatóak, a közvetlenül alatta lévő + és – gombokkal változtathatunk rajtuk. Itt állítható be, hogy a hangmintának melyik részét akarjuk loopoltatni, azaz ismételtetni. Ennél természetesen két paramétert lehet megadni, a kezdő- és a végpontot (mint a trackerekben), ezen kívül lehet a hangmagasságot is állítani (-50 és +50 között), valamint még azt is, hogy ha MIDI billentyűzetet használunk hozzá, akkor melyik minta melyik billentyűn szólaljon meg. A Disk menüpontban menthetjük, tölthetjük a mintákat, valamint formázhatjuk 3.5 inches lemezünket Akai formátumúra. Négy darab gyári lemez jár a kicsikéhez, amin próbára tehetjük tudásunkat.

Logikusan következik a Sample mode, hiszen valahogy a mintáknak a gépbe kell kerülniük. Egy piros Rec gomb látható a Rec level tekerő alatt. A felvétel egyszerűen történik: meg kell nyomni a Rec gombot, ekkor hallhatóvá válik a be-meneteken jövő hang. Ha beállítottuk a record levelt, már csak azt a gombot kell megnyomnunk, amihez a kívánt hangmintát hozzá akarjuk rendelni. Az alapkiépítésben az S-20-nak 1 MB memóriája van, ami 32 KHz, sztereo mintázásnál hét másodperc mintavételi időt jelent. Ez természetesen jobban kihasz-

## Skywalker

nálható, ha 16 vagy 8 KHz-en mintázunk (vagy monóban), de így már jelentős a minőségromlás is. Ha ezen változtatni szeretnénk, akkor lehet bővíteni a memóriát, ekkor 32 KHz-en, sztereóban akár 131 másodperc áll a rendelkezésünkre.

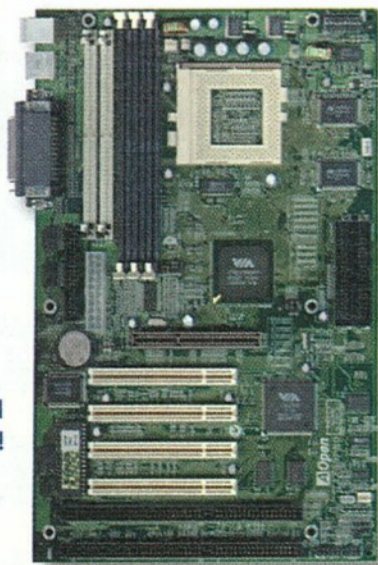
Mivel az S-20 performance jellegű (színpadi használatra javasolt), saját beépített 4 sávú sequencere is van. Ezzel vehetjük fel azt, hogy mikor melyik gombot tartjuk nyomva. MIDI-vel is kitűnően jól működik. Igaz, felmerült néhány kisebb probléma, de ezt ráfoghatjuk arra is, hogy nem kifejezetten számítógépes használatra lett kialakítva. Ez a kis sampler elegendő ahhoz, hogy kiegészítésnek szolgáljon egy másik hangszer mellé, és esetleg a groove-ok ebből szóljanak. Persze, ha DJ szeretnénk lenni, akkor is segítségére szolgálhat a lemezjátszó mellett. Az ára pedig viszonylag olcsó, 115.000 + ÁFA. Az S-20-ról, vagy a nagyobb testvéreiről bővebb felvilágosítást kaphatunk a Proline Kft-től (Tel.: 367-8299, e-mail: hproline@hungary.net). Még vár rátok két fejezet a mini samplerekről, de hogy konkrétan mi következik, az maradjon meglepi. 



## AOpen®



UDMA-2-es szabvány, 40-szeres sebesség, az ismert formátumok mellett az újraindító lemezeket is kezeli. Norton AntiVirus SE és Norton Virtual Drive programokkal.  
Ára: 18 800 Ft + ÁFA



AOpen AX59Pro típusú alaplapp - ideális az AMD K6-2 3DNow! processzorhoz: 1MB cache, 100MHz (112MHz), ATX formátum, 2 ISA, 4 PCI 1 AGP, VIA chipset (MVP3) - 2 év garancia!  
Ára: 23 600 Ft + ÁFA

Az év újdonsága: ABIT BH6 BX típusú, Pentium II alaplapp: 2 ISA, 5 (!) PCI és 1 AGP - tuningolható! 2 év teljeskörű garancia!  
Ára: 29 600 Ft + ÁFA

Cherry billentyűzetek 2 év garanciával!

**CHERRY**

Új üzletünk címe:  
1091 Budapest, Kálvin tér 7.  
Tel.: 218-9501  
www.elender.hu/amiga

PC and Modell 2000 Kft.  
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.  
Tel./Fax: 352-8576  
amigac@mail.elender.hu



# CD-ROM olvasók

## 32-SZERESEK ÉS NAGYOBBAK

Schuerue

Az árlistákban és üzletekben CD-ROM olvasó után keresgélve szinte kizárólag a „20x”, azaz húszszoros sebességű feletti kategóriával lehet találkozni. Ennek a nagysebességű kategóriának néhány képviselőjét faggattuk arról, hogy mennyi is az annyi.

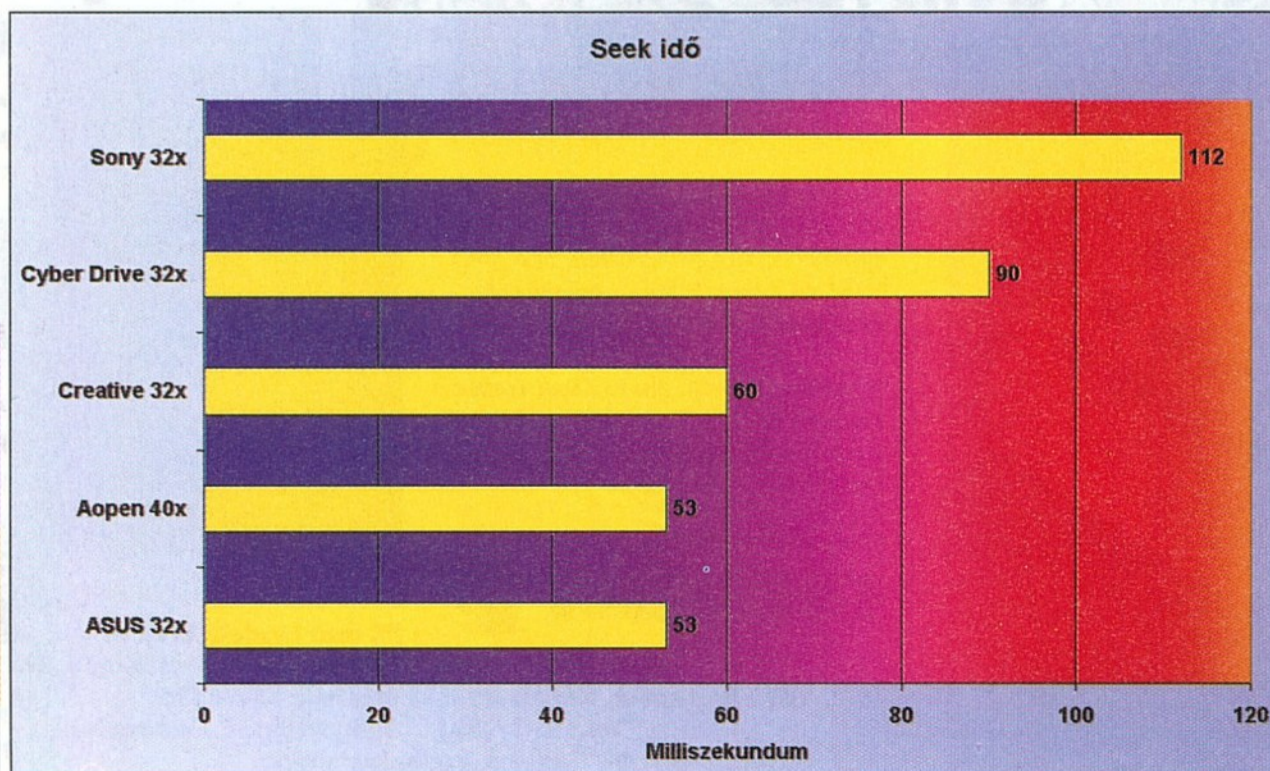
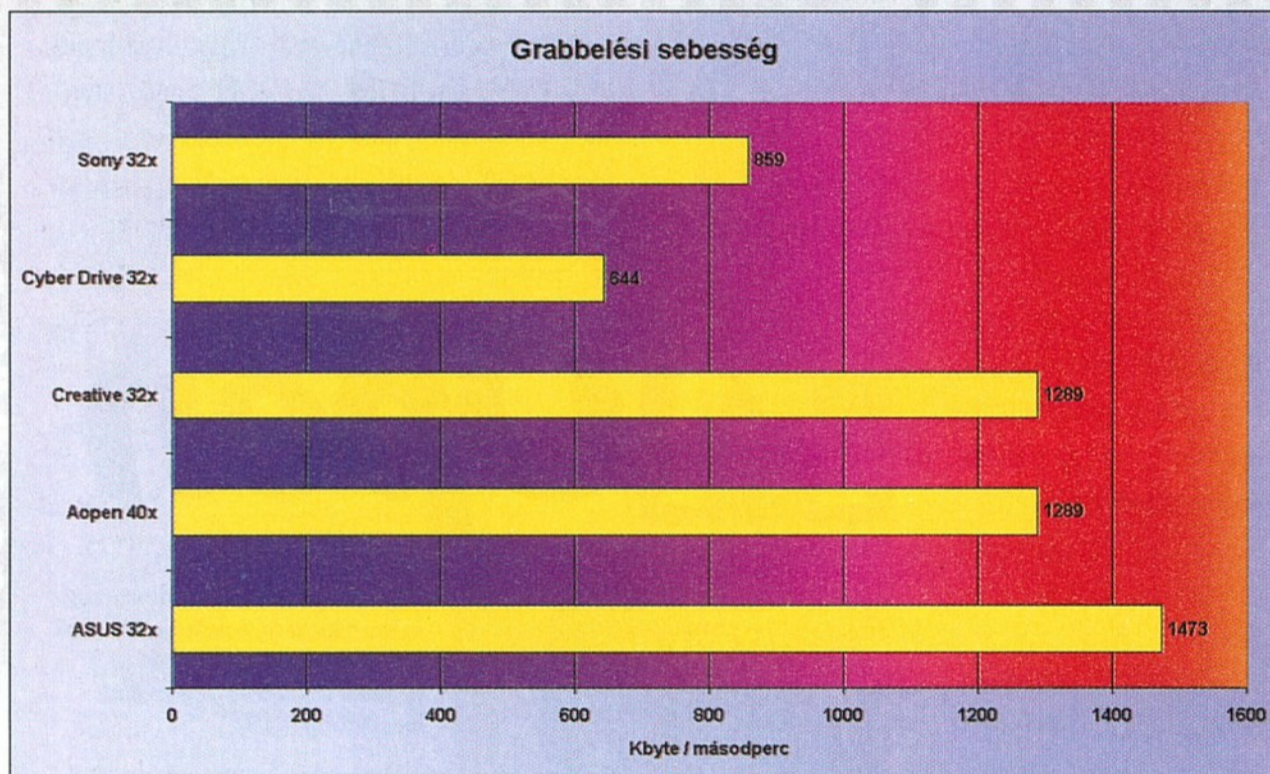
Talán kevesen tudják, hogy a kompakt lemez, azaz CD, ellentétben a mágneslemezek különböző fajtáival, nem koncentrikus körökben és sugárirányú mezőkre osztva tárolja az adatokat, hanem egyetlen hosszú, a lemez közepétől kifelé futó spirálban. Akárcsak a zenei, bakelit lemezeknél (bár pont fordított irányban) – a fej azonban itt sem fut végig ezen a spirális pályán, ugyanúgy sugárirányban mozog, mint a mágneslemezeknél. Az olvasáskor egy lézerdíóda fénye verődik vissza a lemez felületéről, pontosabban ha sima, akkor visszaverődik, ha pedig lyuk van a felületben, akkor logikusan nem verődik vissza. Mivel az ada-

tok bináris formában kerülnek fel – legyen szó akár milyen típusról a zenétől a videóig –, nem is kell jobb tárolási mód, mint a pit-land kétpólusú kódolása. Az adatok folyamatos vonalban való felírásának a felhasználás függvényében lehetnek előnyei és hátrányai egyaránt. Amennyiben folyamatosan hosszabb részt kell leolvasni (például egy szám lejátszása, vagy mozgókép adatai), nagyon kényelmes, hogy az olvasófejet szépen nyugodtan lehet a lemez szélé felé tologatni.

A nagy forgási sebességű meghajtóknál azonban gondot okozhat, hogy a belső ív rövidebb, ezért sokkal lassabban forog, mint a külső. Vagy a lemez elején

jönnek lassan az adatok, vagy a végén lesz már olvashatatlannul gyors a forgás. A megoldást a CLV (Constant Linear Velocity) technológia kínálja, ami annyit jelent, hogy a meghajtó az érzékelő képességeihez igazítja a lemez mozgatásának sebességét: a lemez szélé felé haladva egyre lassabban forog a korong. Adatlemeznél azonban elég ritka a folyamatos végigolvasás – így vetődik fel a keresés problémája. A folyamatos spirálnál ugyanis nincsenek meg azok a nagyon pontosan pozícionált határok, mint a szektoros felosztásnál. Ez utóbbi miatt valószínűtlen, hogy a CD olvasók elérési időben megközelítsék a mai merevlemezek sebességét, annak ellenére, hogy az olvasási sebesség ugrásszerűen növekszik.

A leggyakrabban emlegetett jellemző az átviteli sebesség, ezt jelzi a gyakran a névvel együtt emlegetett szorzó. Az első, szabványos CD-ROM meghajtók olvasási sebessége minimálisan 150 Kbyte volt másodpercenként, ennyi kell ugyanis ahhoz, hogy folyamatosan lehessen a szabványban meghatározott minőségű zenét lejátszani. Az értéket nem számítástechnikusok ta-



**Ready®**  
COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.  
H-P: 9.30-18.00 Szo.: 9.00-13.00  
Tel: 331-0518, Fax: 311-8671  
<http://www.ready.hu>  
Részletes árlista: 2-333-666/1310#

**SZÁMÍTÓGÉPEK**

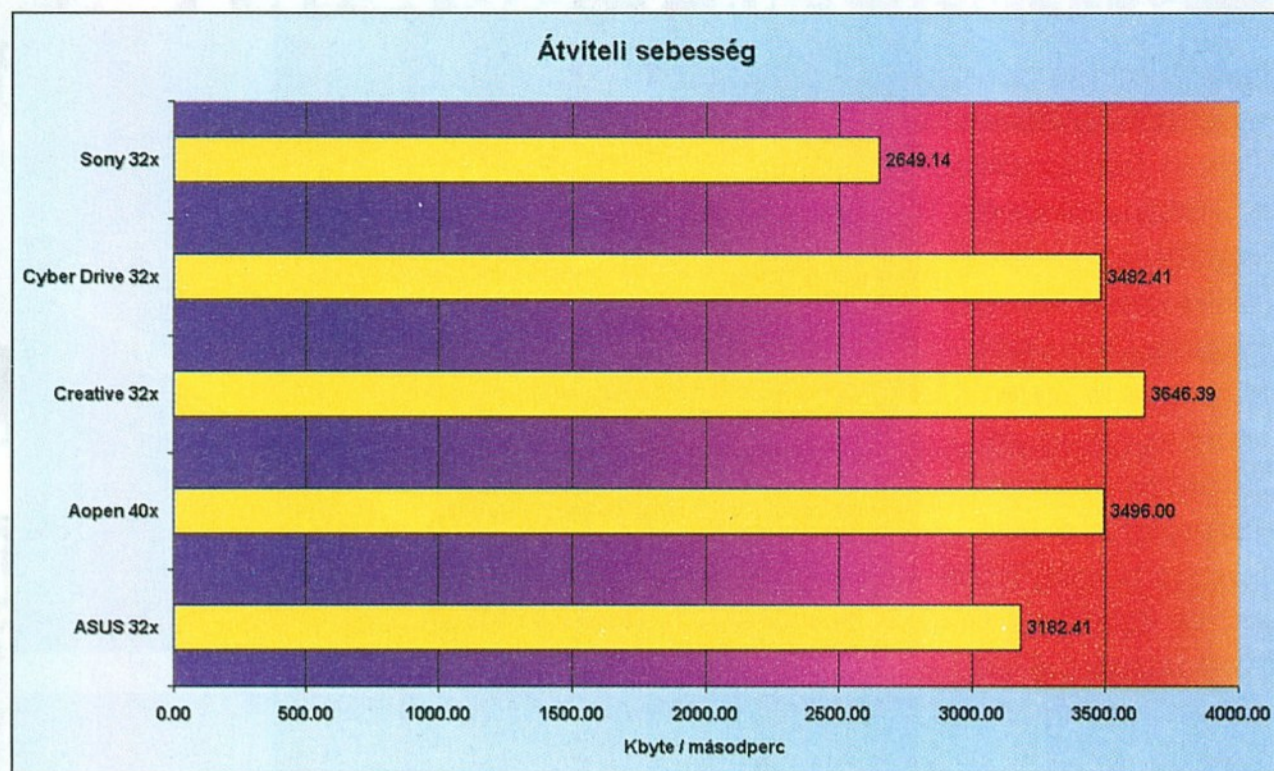
<b>STATION</b>	84.600 Ft
IBM 233MX, 16 MB SD, 1.44 FDD, 1.6 GB HDD, 14" SVGA, 1 MB PCI VGA	
<b>OPTIMAL</b>	121.500 Ft
AMD K6 266, 32 MB SD, 1.44 FDD, 2.5 GB HDD, 24x CD, 14" SVGA, 2 MB PCI VGA, SB PRO	
<b>INTERMÉDIA</b>	137.200 Ft
IP2 300 CEL, 64 MB SD, 1.44 FDD, 3.2 GB HDD, SB PRO, 32x CD, 14" SVGA, 4 MB AGP VGA	
<b>ULTIMATE</b>	367.500 Ft
IP-2 400, 128 MB SD100, 1.44 FDD, 7.8 GB HDD, SB64, 32x ASUS CD, 17" SVGA, 8 MB AGP VGA, MLI 190 SUBWOOFER	

+ minden géphez: egér, ház, billentyűzet.  
**Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.**

**ALKATRÉSZEK TELJES VÁLASZTÉKA**

Áraink nettó árak  
Az átváltoztatás jogát fenntartjuk.

**Ready Compker Kft.**



lálták ki, hanem az audiótechnikából vették át. A szorzó annyit jelent, hogy ennek a minimum követelménynek hányszorosával képes olvasni a meghajtó, vagyis a 32x esetén 4800 Kbyte/s az elérhető maximum. Ezt persze csak ideális körülmények között tudja elérni a meghajtó, amihez annyi feltételnek kell teljesülni, hogy valószínűtlen, hogy a laboratóriumi kísérleteken kívül bárhol is összejönne. A legalapvetőbb talán, hogy szennyezéstől mentesnek kell lennie a lemezeknek, mivel ha rosszabbak a visszaverési tulajdonságai a felületnek, akkor részolvasást kell ismételni. A forgatómotor sebességét pedig erősen befolyásolhatja a számítógép tápjának az ideális középértéktől a szabványban engedélyezett minimális eltérése is. Sokáig lehetne még sorolni a különböző kifogásokat, összefoglalva azonban csak annyit, hogy a termékek szorzói inkább viszonyító adatok, mint valós értékek – a 32x valóban gyorsabb valamivel, mint a 24x, de a 4800Kb/s átvitelt nem kell készpénznek venni.

A másik, könnyebb mérhetőse miatt sokkal jobban áruklódó adat az elérési idő. Ez a milliszekundumban megadott érték a fejpózicionáló elektronika és mechanika sebességéről ad tájékoztatást. Igen sarkalatos pontja még az olvasónak, hogy kezeli-e a kifejezetten

adatot tartalmazó CD-k számára kitalált MODE2 lemezeket. Ebben a szabványban ugyanis kihasználnak némi többlet területet néhány tíz megabájtnyi hely megnyerésére, a MODE1 660MB-ján túl. Az MP3 rajongók számára legalább ennyire lényeges, hogy a zenei tracket milyen sebességgel tudja adatként átadni a meghajtó, hiszen a hang megszólaltatását a számítógéptől függetlenül, beépített D/A átalakítója segítségével végzi (magyarán mekkora sebességgel tudod „leszedni” az audio trackeket – a szerk.).

A méréseket egy konfigurációban, ugyanazokkal a lemezekkel, mindössze a meghajtókat cserélgetve végeztük el. Audioméréshez egy Omega lemezt használtunk, adat CD-nk pedig egy ősrégi 7th Guest gyári lemez volt. Ez utóbbi alkalmas a remegési hajlam érzékelésére is, mivel egyike az első CD-s programoknak, és akkoriban még nem figyeltek az egyenletes súlyelosztásra, így egyik oldalára háromszor annyi festék került. A nagy forgási sebességű meghajtóban az ilyen féloldalas lemezek hajlamosak beremegni, számtalan olvasási hibát generálva. A meghajtó „toleranciáját”, vagyis a lemezhibákkal szembeni elnézőségét egy lassan a hatodik évébe lépő, sokat tapasztalt, itt-ott karcolatokkal ékesített írott lemezzel teszteltük. Az átvit-

teli sebesség méréséhez egy kis programocskát használtunk, ami folyamatosan végigolvassa a lemez teljes adattartalmát, folyamatosan mérve az érvényes értéket, és a megadja a teljes futási időt. A keresési időt egy régebbi PC-X CD-n megjelent Systest nevezető programmal határoztuk meg. A grabbelési sebességet pedig az EasyCD beépített tesztprogramjával tudakoltuk meg. Természetesen mindenhol átlagoltunk.

### Aopen 40x

A mezőny magát legnagyobbjának mondó darabja – méréseink szerint azonban elmarad az ígért teljesítménytől, igaz, még így is az egyik leggyorsabb. Nemcsak tálcanyitó gombbal van felszerelve, de a többfunkciós play-stop gomb használatával program nélkül is lehet zeni CD-t lejátszani. A fejhallgató csatlakozó mellett analóg hangerő-szabályzóval és vésznyitó nyílással is felszerelték. Szükség esetén függőlegesen is használható, sőt ebben az állapotában sem kell füleket hajtogatni vagy pattintani a lemezre. A mezőny egyetlen meghajtója, amely a Mode 4 mellett UDMA 2 üzemmódban is tud üzemelni, ehhez azonban egy jumpert el kell távolítani a beszereléskor. A tesztlemezőnk egyetlen futtatásnál sem rezgett, és hangja a fordulatszám ellenére minimális volt. A karcos, öreg CD-t is gond nélkül kezelte. A dobozban minden megtalálható, ami az üzembe helyezéshez szükséges (az IDE kábel kivételével), még csavarok is. Meghajtóprogramra csak DOS és Win3.11 alatt van szükség (mellékelik), hangkábele azonban igencsak rövid volt. Az átlagosnál némileg magasabb árat erősen ellensúlyozza a mellé adott programcsomag, ami egy Norton AntiVirus és egy Symantec Virtual Drive teljes, dobozos verzióját tartalmazza. Az elsőt nem nagyon hiszem, hogy be kéne mutatni, a második program pedig egy igen profi CD emulátor, ami a teljes lemeztartalom vinyóra másolását és onnan való futtatását teszi lehetővé. A tesztadarabot a PC and Modell 2000 Kft-től kaptuk (Tel.: 352-8576), ára 18800 Ft + ÁFA.



## Asus 32x

Minőségi alaplapjairól ismert gyártó CD meghajtója. Szintén képes zenei CD lejátszására programok segítségével, amit akár a hangkártyán keresztül, akár közvetlenül az előlapról hallgathatunk, utóbbi esetben egy csavarható potméterrel szabályozva a hangerőt. A tálcá egy vékony drót segítségével itt is nyitható, szükség esetén használható függőleges pozícióban. Automatikusan azonosítja magát és Mode 4 meghajtóként jelentkezik be. Rezgésmentesen forgatja a lemezeket, bár hangoskodik a felpörgés alatt, az állatorvosi pacink ellen azonban nem volt kifogása. Dobozos alkatrész lévén, itt is minden kellékanyag megtalálható, bár az audiókábel hossza itt sem nyerte el tetszésemet – a régebbi operációs rendszerek használói is megtalálják a telepítéshez szükséges állományokat. A teszt-darabot a Tamex Kft-től kaptuk (Tel.: 252-7116), ára 14000 Ft + ÁFA.

## Creative 32x

Nyílt titok, hogy a Creative-nak nincs saját CD-ROM olvasó gyártósora, hanem a Matsushita (Panasonic) drive-okat forgalmazza saját nevével, kiegészítéseivel. A névének PC-s zenéhez való kapcsolódásához most sem maradt hűtlen, meghajtója képes önmagában lejátszani a zenei lemezeket, annak ellenére, hogy Win95/98-hoz is mellékelnek egy lejátszó programot. A fejhallgató csatlakozó a hozzá tartozó analóg hangerő szabályzóval és a tápnélküli tálcanyitó itt is megvan. Szerelhető függőlegesen is, ekkor a lemezre néhány fület kell rápattintani, hogy a helyén tartsa. Mode 4-es meghajtó származása ellenére Creative-ként azonosítja magát. A megszokott rezgés kiegyenlítő ablak eltűnt ugyan, de nem rángatta a Hetedik Vendeget, felpörgése nem volt túlságosan hangos, viszont lemezérzékelésnél és adatkeresésnél igencsak hallható volt a fej mozgatása. A megviselt lemezt is olvasta,


bár egyes pontokon elbizonytalanodott, de csak lassulással jelezte ezt. Teljes szerelőkészlet jár hozzá, annak ellenére, hogy OEM, vagyis zacskós ki-szerelést kaptunk. Különleges szolgáltatása, hogy a nyitva felejtett tálcát kb. egy perc elteltével visszahúzza, ami hasznos lehet a letörésveszély csökkentésében, de kicsit bosszantó, ha keresgélés után zárt ajtót találunk (vagy épp rázárja az ujjunkra). A teszt-darabot a Pilot Comp Kft-től kaptuk (Tel.: 351-2338), ára 12900 Ft + ÁFA.

## Cyber Drive 32x

Az újabban feltűnt „ egzotikus” meghajtótípusok képviselője. Csak egyetlen gombot találunk az előlapon, a tálcá nyitására-zárására, a hangerőszabályzó, fejhallgató csatlakozó és vésznyitó társaságában. Bár Mode 4-ként üzemel, a BIOS és az op. rendszer számára mint ATAPI CD azonosítja magát. A rezgések megszüntetésére hivatott kiegyenlítő mechanika ellenére hajlamos volt a zümmögésre, karcos lemezzel pedig többször is hibázott. Viszonylag csendes a forgatómotorja, a fejmozgatás azonban erősen hallatszik. Beszerelni csak vízszintesen lehet – a dobozban a leírás mellett hangkábel és DOS/Win3.11 meghajtóprogramot lehet találni. Nagy hátránya a mezőny többi tagjával szemben, hogy még gyári specifikációja szerint sem olvas Mode 2 lemezeket. A teszt-darabot a PC and Modell 2000 Kft-től kaptuk, ára 9200 Ft + ÁFA.



## Sony 32x CDU701

A CD-ROM kínálat egyik legrégebbi és erősen meghatározó gyártójának új modellje, amely az alap elvárások kielégítésére született. Csak tálcanyitó és hangerőszabályzó kapott rajta helyet a vésznyitó és fejhallgató csatlakozó mellett. Mode 4 üzemből dolgozik, rezgésmentesen, bár viszonylag hangosan forgatva a lemezeket. Sem a kiegyensúlyozatlan, sem a karcos lemezzel nem voltak problémái. A Sony-tól megszokott tekergetős fülek használatával függőlegesen is szerelhető. Meghajtóprogram és audiókábel teszi teljessé az OEM csomagot. A teszt-darabot a Pilot Comp Kft-től kaptuk, ára 12900 Ft + ÁFA. 



**Kiváló kis helyigényű CD tartó**  
újságmelléletek részére

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

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

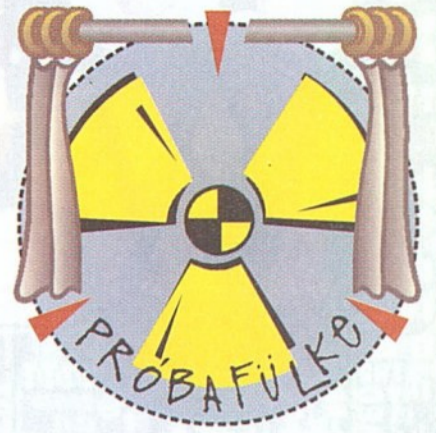
Rendelhető színek: fekete, középkék, sötétkék, bordó, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.

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

**Gyenis Számítás- és Irodatechnika**  
7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522  
Viszonteladók is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



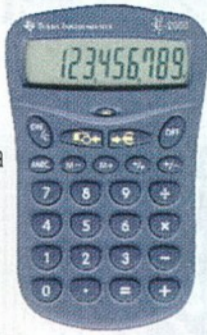
# Hardware hírek



## HOTLINE NEWS

### Euroszámológép

A Texas Instrumentstól érkezett jópofa eszköz alapvetően hétköznapi számológép, megfelelve egy olyan funkcióval, hogy a tulajdonosa által beállított átváltási ráta alapján képes a helyi nemzeti valutában beírt összeget Euróba átszámolni (persze megfordítva is működik a dolog). Nincs semmi bődületes technikai bravúr a dolog mögött, egyszerűen csak egy jópofa szolgáltatás, elsősorban pénzüggel foglalkozók számára.



Win98-cal, nem bocsátkozunk ismétlésekbe, csak az első benyomásokról számolunk be. A régebbi Windows változatok esetében mindig akadtak eltérések a honosított és az USA változat között. Ilyet a Win98 esetében nem fedeztünk fel, viszont lemaradt a telepítő CD-ről a Web TV névre hallgató komponens, hiszen Európában nincs olyan szolgáltató, aki ilyen technológiával sugározza TV adást a neten.

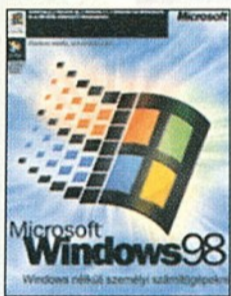
### Mizújs AMD?

Néhány AMD-vel kapcsolatos hír következik. A közelmúltban bemutatott 350Mhz-es vagy annál gyorsabb K6-2-vel a bootoláskor kifagyhat a Win95 OSR2, OSR2.1, vagy OSR2.5. Az ok nem az AMD processzorokban, hanem a Windowsban keresendő. A hibajavítás már hozzáférhető, de csupán a létező legbonyolultabb módon, a Microsoft Hotline segítségével (a Win98 és az NT esetében nem jelentkezik a probléma). Az idei Mikroprocesszor Fórumon október 13-14-én bemutatták az AMD új processzorgenerációját, a K7-et. Forgalomba majd csak a jövő év első

negyedében kerülnek (most novemberben pedig a K6 380 és 400 MHz-es változatai várhatók). A K6-2 eladási sikere átlendítette a céget a holtpontra, és így ismét nyereséges a cég.

### Kormányzati kérdések

Az előző számban beharangoztuk a Logitech force feedback játékeztetőket. Nos, decemberre halasztottuk a cikk közlését, mert épp most futott be a Microsoft Sidewinder és az ACTLabs RS kormány is. Így átfogóbb összehasonlító tesztet közölhetünk decemberben. Egyelőre csak annyi, hogy a MS wheel szuper!



### Magyarított Win98

Hivatalosan a Compairen jelentették be a Win98 magyar változatát. Még a megjelenés előtt, de már a teljesen kész változatot alkalmunk volt kipróbálni. Mivel már hosszasan foglalkoztunk a

## SPÉCi COMPUTER KFT

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax:220-0590  
Nyitvatartás H-P:10-18 óráig, Szombaton:10-13 óráig  
Home-page: <http://www.speci.hu> E-mail: [speci@speci.hu](mailto:speci@speci.hu)

**Komplett gépek, alkatrészek  
a legjobb napi áron!**

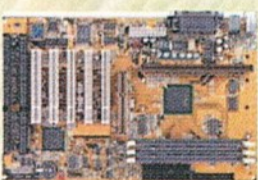


**46.980.-ft**



**32.200.-ft**

**Színes monitorok: 26.900.-ft-tól**



**ABIT Bh6 alaplap  
csak 28.800.-ft**

**Komplett Pentium gépek monitor nélkül  
már: 72.900.-től.**

Gépbővítést, átalakítást, CD-írást vállalunk, akár azonnalra is.

Az árak az október 14-i árakat tükrözik, a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.



**vagy**



**az egyszemélyes stúdió**

**TB DAYTONA HANGKÁRTYA  
MOST CSAK 14.900 Ft!**

**AMECON Inc.**

**TEL.: 216-6715**

**e-mail: [amecon@westel900.net](mailto:amecon@westel900.net)**



# VIRTUAL WORLD

Ha valamelyik üzletünkben november 31-ig DUNE 2000-t vásárolsz, akkor egy 6.000 Ft értékű Virtual World Tagsági Kártyát kapsz ajándékba, amellyel minden további CD-ROM árából 10% kedvezmény illet meg.

## AKCIÓ!



# 7.880.-

**11.880 + 6.000 = 17.880 helyett 7.880**

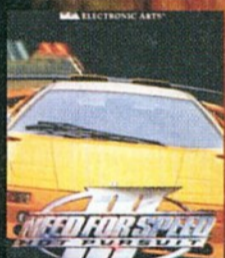
**Átrium Mozi**  
1024 Bp Margit krt.. 55  
tel.:316-0186

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

**Újpesti Centrum**  
1041 Bp. István út 10  
tel.:369-5155/61

**Alfa CD Center**  
1148 Bp. Örs Vezér tere  
tel.:222-2350

**Mammut Üzletház**  
1022 Bp Lövőház u 8 llem  
tel.:345-8141



NEED FOR SPEED III  
**9.880**



TEAM APACHE  
**9.880**



GROUND ZERO  
**HÍVJ!**



MORTAL KOMBAT 4  
**11.880**



WARGAMES  
**9.880**



MIGHT & MAGIC VI  
**6.880**



DEATHTRAP DUNGEON  
**9.880**

AH-64D Longbow	3880	Dungeon Keeper	5880	Lula - The Sexy Empire	9880
Archimedean Dynasty 3DFX	3880	F/A-18 Korea	6880	M1 Tank Platoon 2	9880
Armor Command	9880	F1 Racing (Ubisoft)	9880	MAX 2 I' Mechanized Assault	9880
Armored Fist 2	4880	F-15 Jane's	5880	Mechcommander	11880
Balance of Power	2880	F22 AD Fighter	7880	Micro Machines 3	9880
Battlezone	8880	Fallout	7880	Might & Magic 6	6990
Blade Runner	5880	Final Fantasy	9880	Monkey Island 3	9880
Blaster	2880	Fifa Soccer '98	8880	Monthly Python -Meaning of Life	9880
Bicycle Classic	1480	Fighting Force	6880	Moto Racer	9880
Carmageddon	5880	Flight Simulator '98	12880	Motorhead	9880
Commandos	9880	Forma 1 GP 2	5880	Myth: The Fallen Lords	6880
C&C Sole Survivor	9880	Forsaken	4880	Need for Speed 3	9880
Conflict: Freespace	9880	Grand Theft Auto	9880	NBA Live '98	9880
Croc	9880	Heart of Darkness	9880	NHL Hockey '98	5880
Dark Earth	5880	Heavy Gear	9880	Quake	4880
Dark Omen + Deadlock	9880	Hexplore	9880	Quake - Deathmatch Maker	1880
Deadly Games	4880	I-War	9880	Quake 2	8880
Deathtrap Dungeon	9880	Incoming	11880	Quake 2: The Reckoning	8880
Dementia	2880	International Rally C.	1990	Rally Bajnokság	1990
Diablo - Hellfire	6880	Jazz JackRabbit 2	5880	Rayman Designer	3880
Dominion	9880	JK Mysteries of the Sith	2880	Rebellion	9880
DUNE 2000	9880	Longbow 2	9880	Red Alert - Domination Pack	14880

# VIRTUAL WORLD

Mammut Üzletház  
1022 Bp. Lövőház u 8 II.em  
tel.: 345-8141

Átrium Mozi  
1024 Bp. Margit körút 55  
tel.: 316-0186

Alfa CD Center  
1148 Bp. Örs Vezér tere  
tel.: 222-2350

Újlaki Üzletház  
1036 Bp. Bécsi út 34-36  
tel.: 250-5200/122

Újpesti Centrum  
1041 Bp. István u 10  
tel.: 369-5155/61

Final Fantasy VII



PlayStation 13.880

Colin McRae Rally



PlayStation 13.880

Micro Machines 3



11.880

World Cup 98



PlayStation 10.880

Mortal Kombat  
Mythologies



PlayStation 13.880

G-Police



PlayStation 13.880

Pandemonium 2



PlayStation 8.880

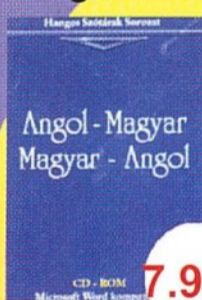
Time Crisis



PlayStation 13.880

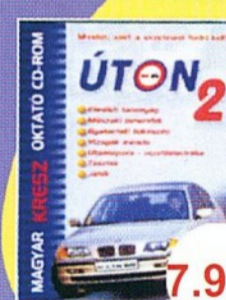
SONY PLAYSTATION

Angol-Magyar  
hangosszótár



7.990

KRESZ Oktató



7.990

6 nyelvű szótár



3.990

Budapesti  
Állatkert



7.990

A Jövő Titkai



7.990

Hupikék Törpikék  
Teletranszportörp



6.990

Tanuljunk a  
Törpökkel



7.990

Matematika



6.990

Révai  
nagy lexikona



12.500

Tolnai  
világtörténelem



9.990

3D Kert-tervező



4.990

3D lakástervező



4.990

New Beat



6.990

NASA  
története



7.990

Magyar  
betűkészlet

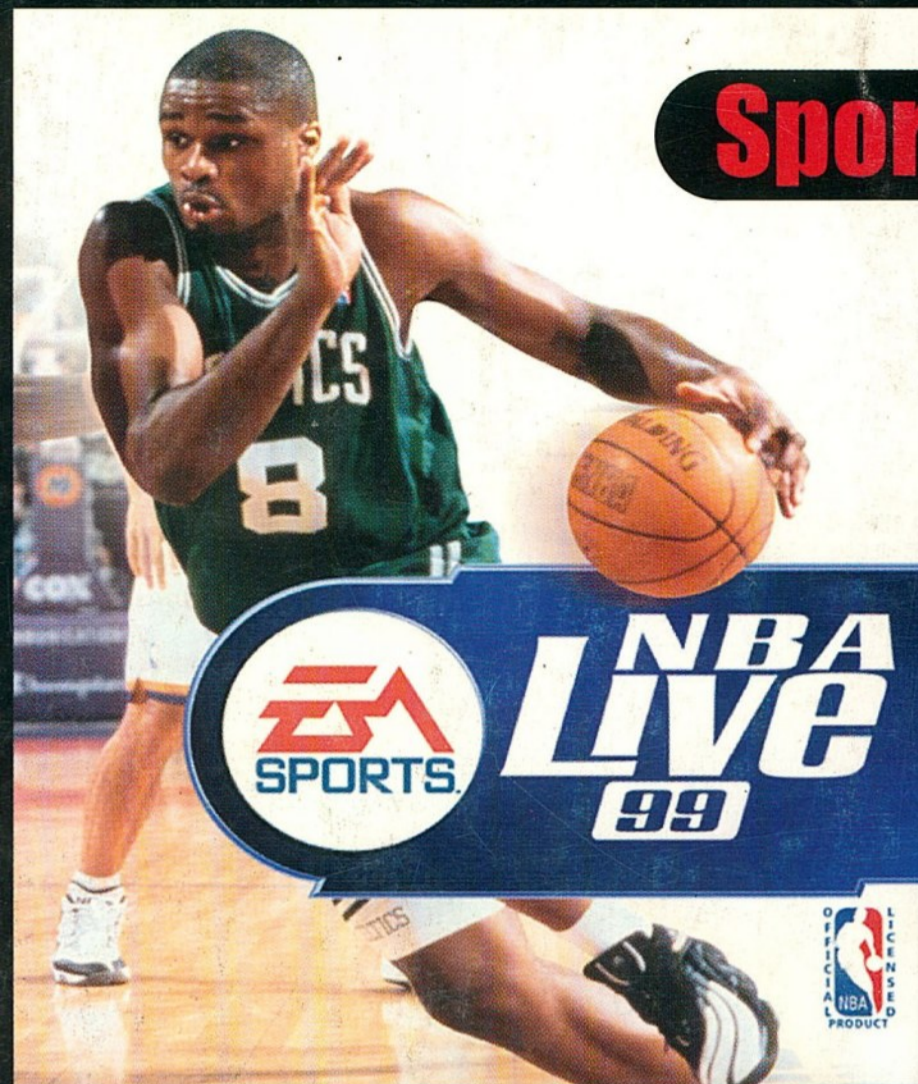


5.990

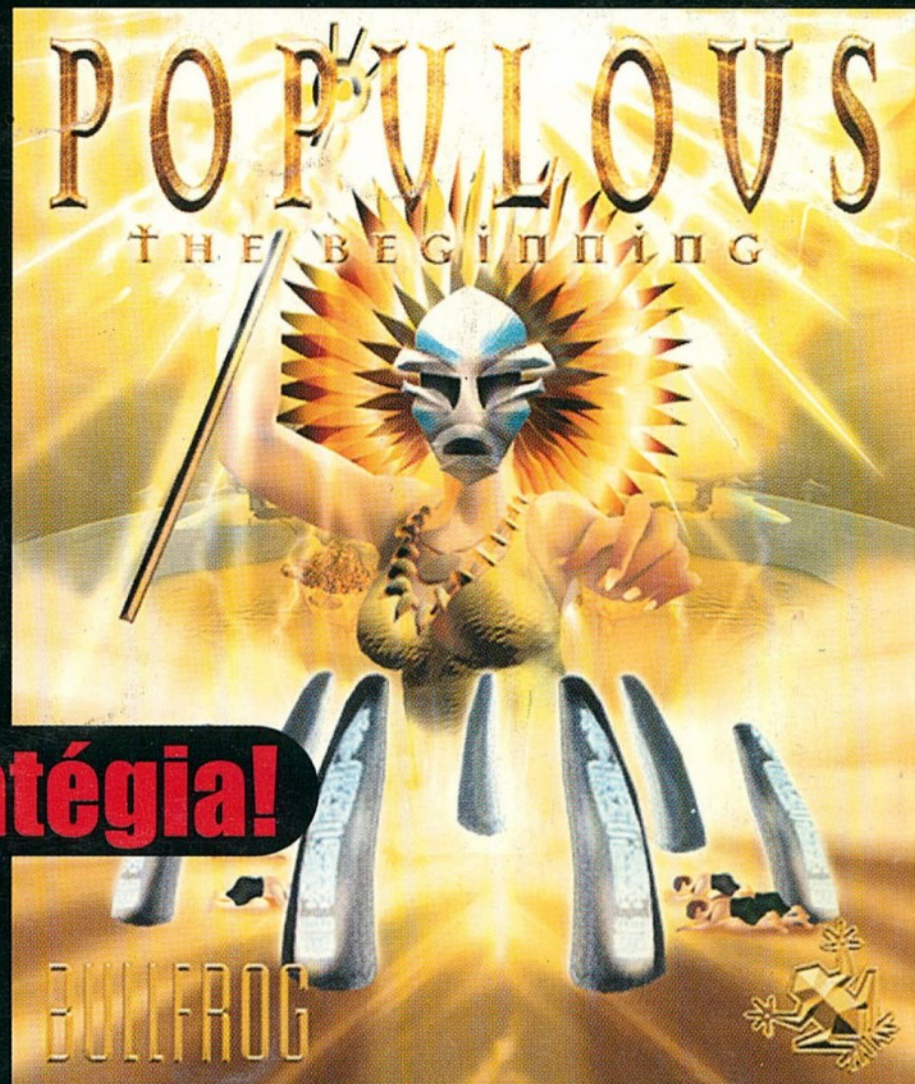
CD-ROM

homepage:  
[www.virtual.hu](http://www.virtual.hu)

**Újabb sikerprogramok várnak rád!**



**Sport!**



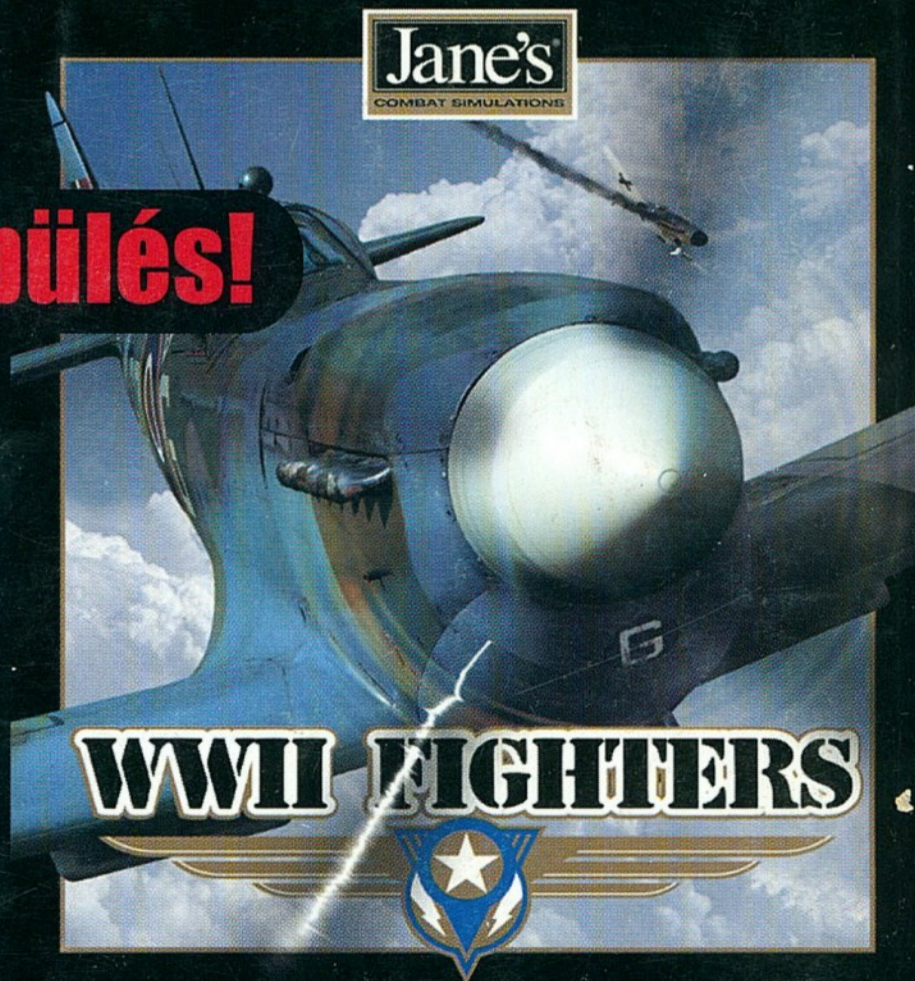
**Stratégia!**

**...és ez is mind Electronic Arts™ játék!**



**Kaland!**

**X-Files: The Game**



**Repülés!**

**WWII FIGHTERS**

**Jane's**  
COMBAT SIMULATIONS

Magyarországon forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője. Budapest 1077, Wesselényi u.25. Tel.: 351-3078. Kiemelt viszonteladók az ország minden pontján:  
 ●576 Kbyte Shop1024 Budapest, Lövőház u.2-6. (Mammut Üzletház)345-8076 ●576 Kbyte Shop1137 Budapest, Pozsonyi u.14.359-0576 ●576 Kbyte ShopPólus Center, Center Court 237. 419-4117 ●Automex1072 Budapest, Rákóczi út 4. 351- 5015 ● Automex1077 Budapest, Wesselényi u.21. 461-5700 ●BASE Szoftver Diszkont1072 Budapest, Dob u.45. 351-8395 ●CD Galaxis1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u.8. 361-4061 ●CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. 26/541-583 ●CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. 23/515-582 ●FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza1135 Budapest, Váci út 178. 465-1105 ●FOTEX Records 1052 Budapest, Szervita tér 2. 318-3395 ●FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. 52/428-027 ●FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u.8. 62/481-835 ●FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház 88/427-489 ●Juventus Team1145 Budapest, Róna u.161. 221-5453 ●Media Markt Europark1191 Budapest, Üllői út 201. 347-1650 ●Skála Arrabona Áruház 9024 Győr, Arany J. u. 16. 96/319-444 ● Skála Budapest Nagyrúház 1117 Budapest, Október 23.-ika u. 6-10. 385-2222 ●Skála Dunaújváros Áruház 2400 Dunaújváros, Dózsa Gy. u. 56. 25/313-241 ●Skála Fehérvár Áruház 8000 Székesfehérvár, Rákóczi u. 3. 22/312-935 ●Skála Gyöngyszöv Áruház 3200 Gyöngyös, Koháry u. 21-25. 37/312-338 ●Skála Konzum Áruház 7621 Pécs, Kossuth tér 5. 72/233-422 ●Skála Metro Áruház 1062 Budapest, Nyugati tér 1-2. 353-2222 ●Virtual World Alfa CD-Center 1148 Budapest, Örs Vezér tér 23. 222-2350 ●Virtual World Átrium Mozi 1024 Budapest, Margit krt. 56. 316-0186 ●Virtual World Mamut Üzletház1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. 345-8141 ●Virtual World Újlaki Üzletház1036 Budapest, Bécsi út 34. 250-5200 ●Virtual World Újpesti Centrum 1041 Budapest, István u.10. 369-5155