

Force Feedback kormány, Voodoo 2 és Riva TNT teszt



A CD-ROM  
MELLÉKLETEN:  
**TOMB  
RAIDER 3**  
**HERETIC II**  
JÁTSZHATÓ DEMO

1998. DECEMBER



# Carmageddon 2

Még véresebb, még brutálisabb!  
Játsz velünk! Háromból egy a tiéd lehet!

# Grim Fandango

Végigjátszottuk a bizarr kalandot

# Sin

Bűn? Bűn!

## A CD tartalmából:

**Játszhatók:** Blood 2: The Chosen, Colin McRae Rally, Heavy Gear II, Lords of Magic SE, Newman-Haas Racing, Nightlong, Star Wars: Droidworks, Tomb Raider III, Trespasser, Uprising 2, Wargasm

**Előzetesek:** Excessive Speed, Descent 3

**Mélyvíz:** Adobe ImageReady 1.0, Diskeeper for NTWS 4.0

McAfee VirusScan for Win95 4.01, WinAMP 2.05, WinZip 7.0 SP-1

**PC-X User:** Demo- és rendszerprogramozási melléklet, 22. szám és még sokan mások...

1998. december

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



12



Heretic II, Blackstone Chronicles, Off the Road, Powerslide előzetes, Trespasser, Lode Runner 2, Klingon, Sin, Fighter Pilot, Behind the Magic, MIA, Barrage, 101st Airborne, Actua Tennis, FIFA 99, Carmageddon 2, Populous 3 leírás, Grim Fandango, Knights & Merchants végigjátszás, NFS3 tippek

# A számítógép már nem csupán eszköz, hanem intelligens partner!

Az ember és a számítógép közötti kommunikációt gyökeresen változtatja meg az intelligens asszisztensek megjelenése. Az önálló személyiséggel rendelkező asszisztensek felismerik és beszélik az emberi nyelvet, parancsokat hajtanak végre, adatbázisokat kezelnek, munkájuk során önállóan tanulnak. Az Associative Cognition, Inc. megtette a legnagyobb lépést a jövő kommunikációja felé.

**Hello, Prody Parrot vagyok,  
a világ első intelligens asszisztense!**

Megértem az emberi beszédet és végrehajtom az utasításokat. A kezdet sem kell mozdítanod, és használhatod számítógéped összes alkalmazását. Új programot vettél? Semmi baj, munkám során automatikusan tanulok, intelligenciám bővíthető, nyitott vagyok az újdonságokra. Unatkozol? A legkülönbözőbb témákról tudok beszélgetni, legyen az zene, filmek, számítástechnika vagy sport. Akár versenyezhetünk is, melyikünk tájékozottabb!  
A számítógép képernyőjén repkedek, játszom, vagy akár vicceket is mesélek Neked.  
Mint minden intelligens lénynek, nekem is van személyiségem, de alkalmazkodom Hozzád!

Küldjön egy üzenetet a [demo@mindmaker.com](mailto:demo@mindmaker.com) címre,  
ha szeretné megismerni a termék demo verzióját.  
A Prody Parrot 1.0 csomag bevezető áron megrendelhető a  
395-9220/2000-es telefonszámon, vagy a 395-9218-as faxszámon.  
További információért kérjük, tekintse meg honlapunkat a [www.mindmaker.com](http://www.mindmaker.com) címen.

✂ ... **Megrendelő** .....

**Associative Computing Kft.**

Sales csoport

Fax: 395-9218

Megrendelem az Associative Cognition, Inc.  
Prody Parrot 1.0 szoftvercsomagját postai utánvétellel.

Ár: 7900 Ft + Áfa + postaköltség

Név: .....

Cím: .....

Telefon: .....

Aláírás: .....



# PC-X Útikalauz cheatelőknek

**Örökéletet akarsz? Elakadtál egy játékban?  
Semmi pánik: van hozzá kódunk!**

**2 CD-s kiadványunkon játékok végigjátszása, mérhetetlen mennyiségű cheat a régmúlt és a jelen játékaikhoz, illetve patch található!  
Megtalálod továbbá a karácsonyi játékkínálat legfrissebb darabjait,  
és újévi ajándékunkat, egy 1999-es poszternaptárt!**

**Megrendelhető december 10-től postai úton, megvásárolható a számítástechnikai szaküzletekben, illetve ügyfélszolgálatunkon: 1012 Bp., Márvány u. 17. (bejárat az Alkotás u. felől)**

## M e g r e n d e l ő l a p

### 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 egérpár (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)
- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter 990 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

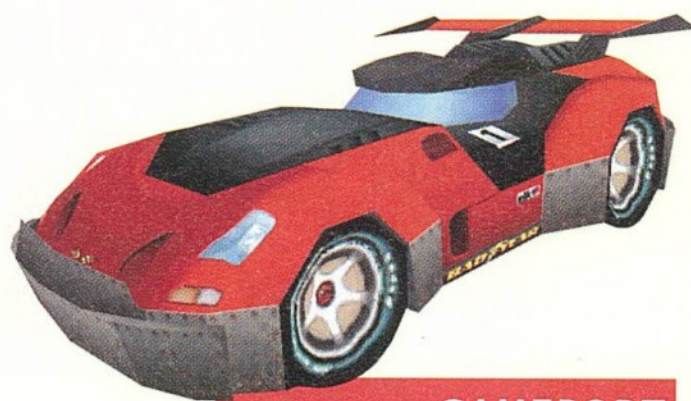
Címem:     .....

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

# 43 Carmageddon 2 Még véresebb, még brutálisabb!

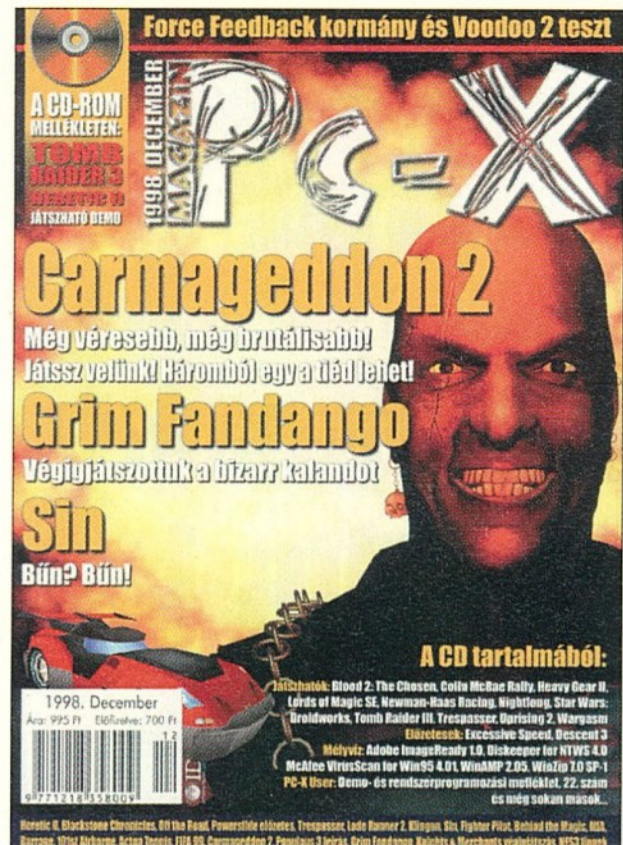


GAMEPORT



Hotline News	6
Heretic II interjú	10
Blackstone Chronicles	12
Off the Road interjú	14
Powerslide	16
Trespasser	18
Lode Runner 2	20
Klingon Honor Guard	22
SiN	24
Fighter Pilot	26

Behind The Magic	28
Missing In Action	30
Barrage	31
101st Airborne	32
Actua Tennis	34
FIFA 99	36
Grim Fandango	38
Knights & Merchants	46
Populous: The Beginning	48
NFS 3 kiegészítés	52



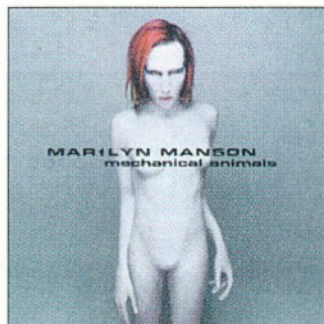
Karácsony. Jelent ez a szó még valamit azon túl, hogy eszméletlenül nagy biznisz? Évek óta egyre több és több játék jelenik meg ebben az időszakban, s egyre csalódottabban kell tapasztalnunk, hogy hétmérföldes csizmaléptekkel szágulduink a kereskedelmiség felé. Ahogy múlnak az évek, minden Karácsony előtt a számítógépes játékok hihetetlen sokasága lepi el a polcokat (és a CD-írókat), ezzel a vevőket még nagyobb vásárlásra (a CD-írókat még több kalózkodásra) ösztönözve. Csak az marad ki sokszor a számításból, hogy bizony hosszú idő, míg egy játék végleges formába, dobozba kerülhet. Ezt igyekeznek megspórolni a kiadók, s a megjelenési időkkel sakkozva sok esetben elhamarkodják egy-egy játék piacra dobását. Tipikus példája ennek a Sin, amely szerkesztőségünk véleménye szerint az év játéka – lehetett volna, ha precízebb béta-tesztelési folyamaton esik át. S bizony ez újabb problémát vet fel, amit sokan hangsúlyoztak a kalózkodási témával kapcsolatban: mit tegyen a vásárló, ha a drága pénzért vett szoftver nem azt nyújtja, amit beígérték, vagy rosszabb esetben nem jól működik. Vajon a kereskedők a szoftverre is adnak 8 napos visszavásárlási garanciát, egy éves jótállást?

Egyébként véleményem szerint lassan jó évet tudhatnak maguk mögött a felhasználók és a kereskedők egyaránt. Nagyon nőtt a piac kis hazánkban, egyre tágabb rétegekhez jut el a játékműfaj. Tulajdonképpen nem lehet okunk panaszra, hiszen részesei lehetünk a csillogásnak, éppen úgy, mint a totális bukásoknak. Mindkettőből volt elég, de ettől teljes a kép. Talán ez volt az első év, amikor minden műfaj megfelelő teret kapott. Volt bitang jó akció, álmatlan éjszakákat hozó stratégia, hihetetlen szimuláció, és talán egy kicsit kevesebb, de szép kalandjáték. Bárcsak jövőre is ilyen évet zárnánk!

Mr. Chaos

## MÁSVILÁG

- 56 X-Rejtvény
- 58 X-Music
- 60 Movie World
- 62 Aréna



## MÉLYVÍZ

- 64 NASA - Úton 2
- 65 Játszóház
- 66 Mini samplerek
- 67 Olcsó hangkártyák
- 68 Mi szemnek ingere
- 70 3D Now!
- 71 Radioman - Xtreme 98
- 72 Adobe Image Ready
- 74 Egérinvázió
- 75 MoBiDic 4
- 77 Prody Parrot
- 78 Genius Power Station
- 79 SideWinder Freestyle
- 80 Wingman Force
- 81 Force Feedback



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

Íme, itt a decemberi menü:  
A szakács ehavi ajánlata:

Java - eseménykezelés

Cheat - megújult formában

DuneNews - új köntösben

Delphi - eseménykezelés

DEMO - szabványtalan videomódok

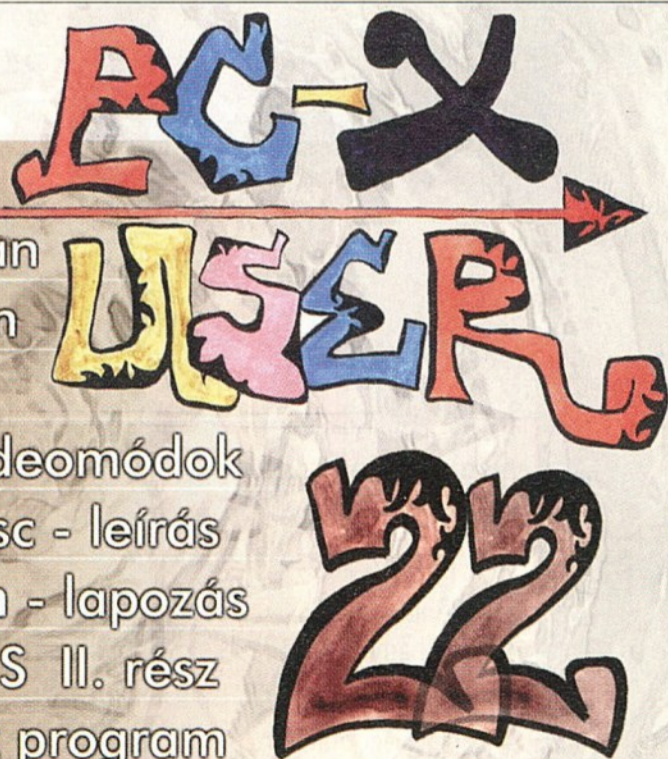
DVD - Digital Versatile Disc - leírás

Hogy működik a procim - lapozás

Kommunikáció - NetBIOS II. rész

Visual C++ - a harmadik program

Rendszerprogramozás - Memória menedzsment



V. Évfolyam 12. szám  
1998. December

Következő számunk  
január 5-én jelenik meg.

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

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

[mrchaos@idg.hu](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)

Mánfai Tamás (Skywalker)

[manfai@neu2@njszki.hu](mailto:manfai@neu2@njszki.hu)

Peller András (Pelace)

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

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

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

Újhelyi Péter (Júpi)

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

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)

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

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.  
Hirdettségfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft..

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0311

HU ISSN: 1218-358X

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

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó  
engedélyével lehetséges. A megjelenő hirdetéseket és a CD-n található progra-  
mokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tar-  
talmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállalhat!

# Asheron's Call

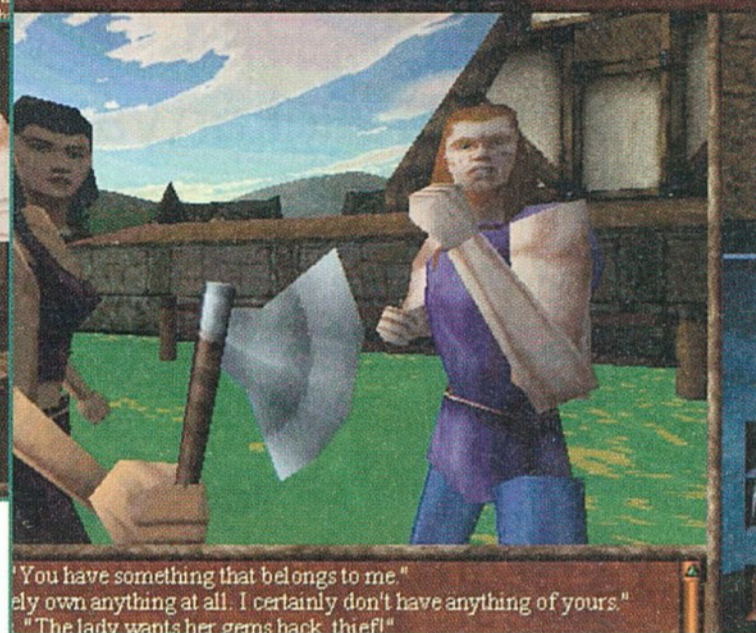
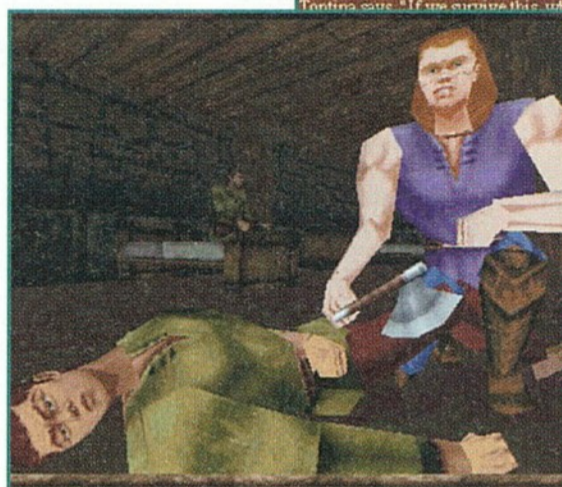
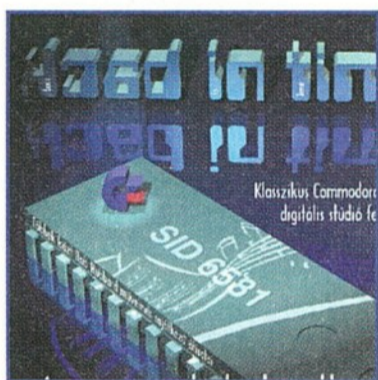
Egy évvel ezelőtt még temettük a szerepjátékokat, mostanra viszont feltámadt e játékfajta. Ennek a folyamatnak lesz gyümölcse az Asheron's Call, amely online RPG a Microsoft kiadásában. Az egész játék 3D-s, nagyfelbontású 16-bites textúrákkal. Lesz nappal és éjszaka, időjárás, évszakok, vagyis tényleg olyan, mintha egy virtuális valóságba csöppentünk volna. Karakterünk egyénivé tételére több milliárd bőrtextúra áll előttünk, ráadásul tervezhetünk magunknak fegyvereket, pajzsot és pánccelt is. De a legjobb mégis csak az élő világ lesz, például ha megölünk valakit, akkor vérdíjat tűzhetnek ki a fejünkre, és fejedásvok százai kérdezősködnek a városokban utánunk, mi meg űzött vadként menekülhetünk. Minden városban sajátos rend fog uralkodni, ami a benne lakó játékosok alakítanak ki. Köthetünk szövetséget mások játékosokkal, és bandákba verődve sétálhatunk a színeken. Hogy mindez mikorra kerül a boltokba, azt még nem tudni, de mostanában kezdődik a béta-tesztelés, úgyhogy már nem sok lehet hátra.

# Back In Time

Újra színre lép a Commodore 64! No nem a maga 8 bites valóságában: most a valaha volt nagynevű zeneírók nosztalgizálnak. A jelenleg 25-35 éves korosztálynak mondanak igazán valamit a nevek:

Rob Hubbard, Ben Daglish, Fred Grey,

Chris Hülsbeck... A mai kornak megfelelően újra feldolgozott zenék között találjuk a Monty on the Run, Arkanoid, Crazy Comets, The Great Giana Sisters, Auf Wiedersehen Monty, Sanxion játékok muzsikáját. Hogy Jean/Chromance, az album gondozójának gondolatait idézzem: „Hol vannak azok a napok? Sosem jönnek már vissza. Örülünk neki, hogy mindennek részesei lehettünk.” Ha meghallgatod a CD-t, te is velünk vagy...



# Dungeon Keeper 2

Annak idején az első rész meglehetősen felemás hatást váltott ki belőlünk. Az ötlet tényleg fergeteges volt, a grafika színvonalával sem volt baj, de olyan „apróságok”, mint az AI meglehetősen gyenge volt, nem csalt örömkönnyeket a szemünkbe. A második rész szebb, jobb és nem utolsósorban okosabb



is lesz. A grafikától majdnem lettem a hajam. A birodalmunk végre nem úgy fog kinézni, mint ha Duplóból rakták volna össze, hanem lesznek igazi barlangszerű falak is, s mindez persze 16-bites színmélységben. Új szobák és szörnyek is akadnak, de jó néhány régi ismerőssel is találkozni fogunk – a poénra vett szörnyek fenomenálisak! És remélhetőleg mindezt még a télen élvezhetjük – hacsak nem csúsznak megint vele, mint annak idején az első résszel.



## Magic & Mayhem

Biztos hallottátok már a híreket a Virgin haláláról, de még egy utolsó dobásra tellett tőlük. És nem is akármilyenre. A Magic & Mayhem real-time stratégia lesz, de nem a megszokott „építsd fel a bázisodat, aztán rohand le az ellenfelet”. Egyetlen varázslóval bandukolunk egy ismeretlen világban, eltűnt nagybátyánkat keresve. Az ellenségektől hemzseggő helyszíneken varázslatok tömkelege segít



minket, ezek egy része közvetlenül hat (mondjuk tűzlabda), de a többi különböző lények megidézésére szolgál. Összesen 21 féle kreatúrát hívhatunk segítségül, kezdve a manóktól egészen a sárkányokig. A varázslatokat tárgyakkal idézhetjük elő, amiket háromfajta amulettbe rakhatunk – ha más színűbe tesszük, más lesz a hatása. Így a pálya elején fontos szerep jut varázslatlistánk összeállításának. Még számos nagyon jó ötlettel találkoztam – tűkön ülve várom a végleges verziót.



A legszembetűnőbb változás a grafikában lesz. Lesznek például éjszakai küldetések, ahol a sötétség lehet a legnagyobb ellenfél. Ekkor az ellenség könnyedén átcsúszhat a védelmen. Ez ellen szolgálnak a keresőfények és egyéb nyalánságok. A fegyverek lövése megvilágítja a környezetet, a mérges gázokat viszi a szél stb. Mindehhez persze javított grafikai engine is kellett. Tonnányi új egységgel is szembetalálkozunk majd, csak győzzük őket megismerni. Mindez az előzetes ígéretek szerint Karácsonyra a boltokban lett volna, de most már biztos, hogy csak valamikor február végére készül el.



## C&C: Tiberian Sun

Valószínűleg a karácsonyi szezon egyik legjobban várt programja a Tiberian Sun. A történet ott folytatódik, ahol az első rész (tehát nem a Red Alert, ami ilyen szempontból mellékvágánynak tekinthető) befejeződött. Kane holttestét nem találták meg a nagy robbanás után, mégis halottnak tekintették. Hiba volt. Néhány évig a GDI nem foglalkozott a NOD maradékával, mert a Tiberian terjeszkedésével volt elfoglalva, minek hatására a NOD újra megerősödött és fegyvereit is fejlesztette.

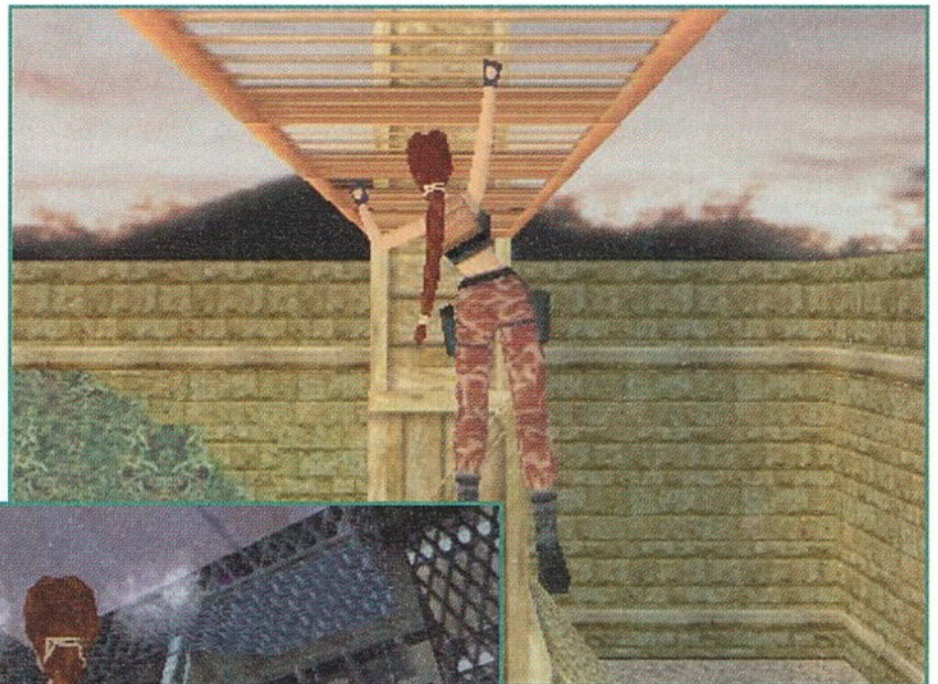


## Hoppá!

Egyik „tanult” kollégánk kissé belenyúlt Wagner életművébe, s Bejrútot írt Bayreuth helyett, nem beszélve a Repülő és a Bolygó Hollandiról. A különbségekről felvilágosítottuk, az illetékes leszármazottaktól elnézést kérünk ☺. Mentségére szól, hogy csak a Tizennégy karátos autót olvasta Rejtőtől, s ott Wágner úr nem számol be ennyire részletesen az életéről. ☺ Köszönjük Friss László olvasónk, lelkes Wagner-rajongó levelét.

# Tomb Raider 3

Közeledik az időpont, mikor megjelenik a TR3 – most jött a hír, hogy már nyomják a CD-ket. Mi lesz más, mint eddig? A pályák szebbek lettek, Lara úgy **mellesleg** még jobban kigömbölyödött, még csinosabb a pofija, és még csomó minden apróságon javítottak. De valahogy már egyre kevésbé tud hatni rám a Lara-láz. Sok újdonságot próbáltak belevinni ebbe a részbe a készítő, például kicsit kevésbé lineáris a játékmenet, mert az egyes pályákat több módon meg lehet oldani, a szintek sorrendje sem előre adott. Új mozdulatokkal is bővült hős-nőnk repertoárja, ezentúl például tud négykézláb mászni és különböző dolgokról függeszkedni, a különböző járművek meglovaglásáról már nem is beszélve. Az engine-en is fejlesztettek valamicskét, új effekteket raktak bele, például a lövések után levegőben eloszló füstöt, ami eszméletlenül jól néz ki. A mentést is érdekes módon oldották meg, mert csak akkor tudunk menteni, ha van nálunk save-kristály, ebből meg persze nem fogunk több ezer darabot találni. De ezt a szegény lányt már annyira megnyűzták, hogy bármelyik róka megirigyelhetné. A fanatikus Lara-rajongók azért nézzék csak meg, nekik biztos tetszeni fog: úgysem lehetne lebeszélni őket.



## Ant Duke

Hatalmas sikert aratott az Ant-osokkal közösen rendezett Duke bajnokság – őszintén szólva, nem mertem remélni, hogy ilyen sokan kipróbáljátok a Budapestről, az Ant környékéről készített Duke pályát. Oké, nem egy grafikai remekmű, ennyit tud a Duke – jövőre talán Sin pályát módosítunk. Rengeteg megfajtás érkezett: készült egy kis videó magáról a sorsolásról, érdemes megnéznetek (a CD:\DUKE alkönyvtárban található). És most a nyertesek (a nyereményeket az Ant üzletében vehetitek át – Budapest, VI. Szondi u. 29.):

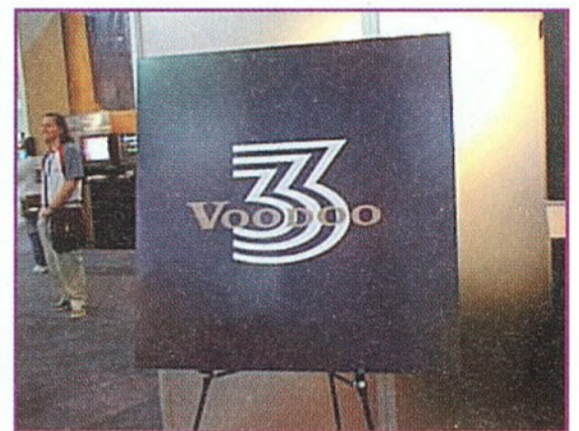
1. Vodicska Balázs: 30.000 Ft-os ANT utalvány + 24 órás bérlet a PC-X Clubba + PC-X póló
2. Könczöl Tamás: 20.000 Ft-os ANT utalvány + 8 órás bérlet a PC-X Clubba + PC-X póló
3. Horváth Endre: 10.000 Ft-os ANT utalvány + 4 órás bérlet a PC-X Clubba + PC-X póló
4. Vakolya Gábor: Vigaszdíj: A PinkNoise Studio AQUA Sampler CD-je + PC-X toll
5. Földesi Balázs: Vigaszdíj: A PinkNoise Studio AQUA Sampler CD-je + PC-X toll
6. Majer Zoltán: Vigaszdíj: A PinkNoise Studio AQUA Sampler CD-je + PC-X toll



## Voodoo 3

A 3Dfx Interactive a COMDEX-en jelentette be új termékcsaládját, a Voodoo3-at. A grafikus proci 2D tulajdonságait a Bansheetől örökölte, 3D teljesítménye meghaladja a 7

millió háromszög/másodperc sebességet, ami kábé a kétszerese a jelenlegi Voodoo2-nek. Ezt 0,25 mikronos technológiával, 8,2 millió tranzisztorra érik el: a V3 2000 és V3 3000 chipet az Intel 440 LX/BX chipsetjére optimalizálták, AGP 2x csatlón kommunikálnak (1999 első félévére várható a négyszeres AGP portos változat), az SG és SD RAM-okat egyaránt támogatják. 350 MHz-es RAMDAC sebességével a 2048x1536-os felbontást 75 hertz-es képernyőfrissítéssel jeleníti meg, és hardware-es DVD lejátszást is tud majd. Természetesen a játékfejlesztők már most bejelentették, hogy támogatják az új technológiát, akárcsak a Direct X6, a Glide vagy az OpenGL.



## DJ Kerestetik

Szint vallunk: kicsit kicsúszunk az időből. Távol álljon tőlünk, hogy áthárítsuk a felelősséget, de az a helyzet, hogy DJ Sterbinszky rettentően elfoglalt manapság az új lemez felvételei miatt – csak az előzetes meghallgatáson vagyunk túl. A DJ tanfolyam azonban vésszesen közelgett, így egyszerű „csaláshoz” folyamodtunk: mivel a 14 versenyző (aki az előzsűrés után versenyben maradt) közül mindössze egyetlen volt Budapesti, aki lóhalálában még részt vehetett a tanfolyamon, őt küldtük el, mint PC-X nyertes. Ne tessék megijedni, nem vagyunk ennyire korruptak, a tényleges első helyezett (e hétre szent ígéretet kaptunk, hogy összeül a zsűri) a tavaszi tanfolyamra kap helyet, illetve további ajándékokkal halmozzuk el. Úgy-hogy még 1-2 hét türelmet kérünk, s eredményt hirdetünk, illetve következő számunkban hosszabban értekezünk a pályázat eredményéről, tanulságairól.



# Quake 3: Arena



## HOVA TOVÁBB, QUAKE?

Még kész sem voltak a Quake 2-vel, az id Software bejelentette: dolgoznak a Trinityyn, amely a következő generációt jelenti majd a 3D-s akciójátékok kategóriájában. A fejlesztési időt két évre tervezték, de az élet közbeszólt. Ennek közvetlen eredménye a Quake 3: Arena című termék, amely furcsa átmenetet képez majd egy sosem látott új technológia, és a mára kissé porosnak tűnő, de nagyon népszerű előző epizód között.

Pontosan persze nem lehet tudni, mi állt a dolgok háttérben, de nagy valószínűséggel az Unreal. A Quake 2 – mindenféle hibái és a régi quakerek tiltakozása ellenére – négy hét alatt az év játéka lett. Az engine-t rögtön több futó projekt is magáévá tette, így Carmack abban a tudatban kezdetett dolgozni a Trinityyn, hogy minden rendben van. Aztán kaphatott egy Unreal bétát. Valószínűleg túl ígéretesnek tűnt ahhoz, hogy komoly fenyegetést jelentsen az id termékskálájára. Ráadásul a két évre tervezett új projekt túl sokáig hagyta volna uralkodni a konkurenciát. Másképp döntöttek: pihenni küldték a Trinityt, s megtartva a grafikai kezdeményeket, hozzákeverve az elvetett küldetés-csomag pályáit, idén Karácsonyra tervezték valamit.



Az Unreal bukásának köszönhető, hogy mégsem lesz Quake 3: Arena a karácsonyfa alatt.

A vetélytárs finoman szólva nem váltotta be a hozzá fűzött ígéreteket, és mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy már nem sürgős, hogy okvetlenül az idén megszülessen a „válasz”. Jelenleg úgy tűnik, ráér a dolog 99 első negyedévéig vagy akár még tovább.

Nézzük, mire számíthatunk majd akkoriban. A legényegesebb, hogy a játékot teljesen többjátékos módra optimalizálják, sőt ez odáig fajul, hogy nem is lesz történet, hanem egyedül csak botok ellen lehet gyakorolni a DM pályákon (félő analógia: LucasArts, XWvsTF). Persze nem eshetünk neki rögtön a főellenfeleknek, az alacsonyabb szintűek irtásával mászhatunk feljebb a ranglétrán, hogy egyre keményebbekkel mérhessük össze erőnket.

A legényegesebb változás a grafikus engine-t érinti. Itt találkozhatunk majd először igazi ívelt felületekkel, a bezier-görbék alkalmazásának köszönhetően. Ez kb. akkora előrelépés, mint amit a Doom többszintűsége és tetszőleges szögű falai képviseltek a Wolfenstein 90 fokos világához képest. A 24 bites textúrák is sokat dobhatnak a látványon, a hangulatért pedig az itt először alkalmazott, új alapokon nyugvó ködefektusok felelnek. A távolságtól függő textúracseré (például a

falaknál) nem újdonság, ám elkerülendő a hirtelen objektumváltást, ami elég ótvar, a különböző részletességű textúraelemek fokozatosan alakulnak át egymásba. A lassabb konfigurációkon segít a modellek különböző számú sokszögekből álló változatai. Így elkerülhető, hogy egy távolabbi objektumnál 3-400 poligont kelljen 14 pixelre leképezni – elég lesz 50 is. A modellek másik újdonsága a csontvázalapú felépítés, és az itt is használt bezier-görbék, amelyekről élethűbb mozgást, animációt várhatunk. Ami viszont betesz majd a gyengébb gépeknek, az a tetszőleges számú felületen használható, dinamikus tükrök alkalmazása. A listát hosszan lehetne folytatni és részletezni, de lássunk inkább a fegyvereket.

Összesen tizenkettővel örvendeztethetjük majd meg ellenfeleinket. Némelyikük ismerős lesz a régebbi játékokból, de azért lesz jó néhány újdonság. Ígéretesen hangzik például a lángszóró vagy a mesterlövész puska, hát még az ún.

„Bouncy Weapon”, melynek lövedékei össze-vissza pattognak, mielőtt felrobbannának. Jó hír, hogy a fegyverváltás animációit 13-ról 6 frame-re csökkentették, vagyis gyorsabb lesz a cseréjük. A power-upok pedig olyan „finomságokkal” egészülnek ki, mint a repülés és a láthatatlanság – utóbbi a Predatorban látottakhoz lesz hasonló. Változnak a játékos modellek is. A fent már említett csontvázalapú felépítésnek köszönhetően három részre – fej, tor, potroh helyett fej, test, láb – tagolódnak és mozognak, nyilván nem összefüggéstelenül. Ami talán érdekesebb, az az alpból rendelkezés-

## TRf és Pelace

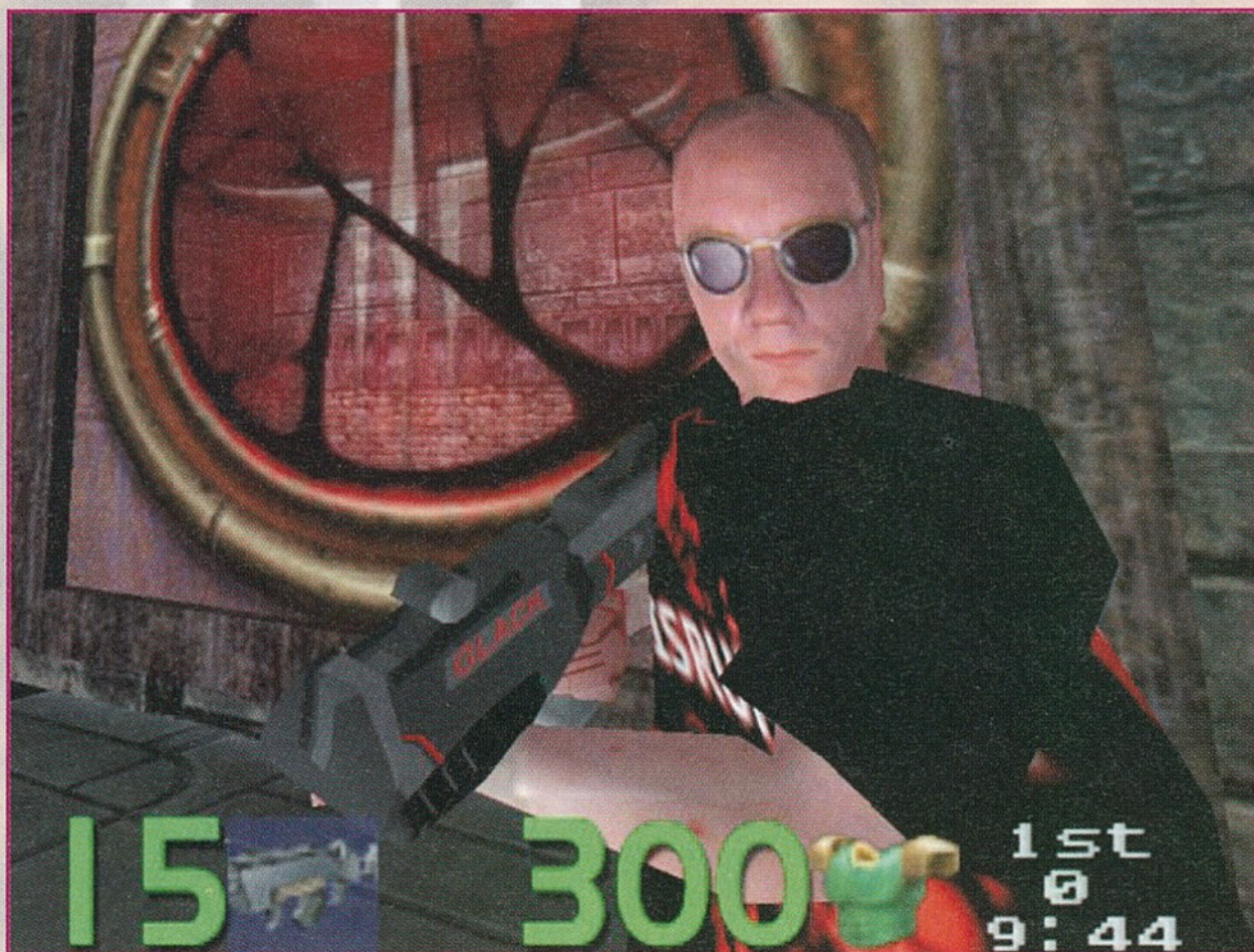
re álló 12 típus, valamint a különböző méretek és súlycsoportok. A nagyobb, súlyosabb figurák masszívabbak, de lassabbak lesznek. A másik véglet a gyors, de sebezhetőbb.

Ahhoz, hogy mindezt a program az Interneten keresztül is kezelni tudja, változtatni kellett a hálózatkezelésen – szemben az eredeti tervekkel, miszerint egy az egyben át-



veszik a Q2-ből. A szerver csak a játékosok helyzetét, a lövéseknél a kilövés helyét és irányát tartja majd nyilván, és egyszerű utasításokat küld a kliensnek, ami ez alapján elvégzi a számításokat, a kép és az animációk újrajzolást.

Már csak egy kérdés maradt: milyen erőmű kell majd ez alá? Nos, a hírek kissé ellentmondásosak, mert P166-tól P11-233-ig minden előfordult a játszhatóság alsó határaként. Szükség lesz egy második generációs 3D-gyorsítóra is (Voodoo 2, Riva TNT, Savage 3D stb.), bár a régebbiek némelyikén (Voodoo) még el-elketyeg majd a játék, de sokat nem szabad várni tőle. Akinek pedig még nincs ilyen kártyája se, az felejtse el az Arenát.





# Heretic II

## INTERJÚ A KÉSZÍTŐKKEL

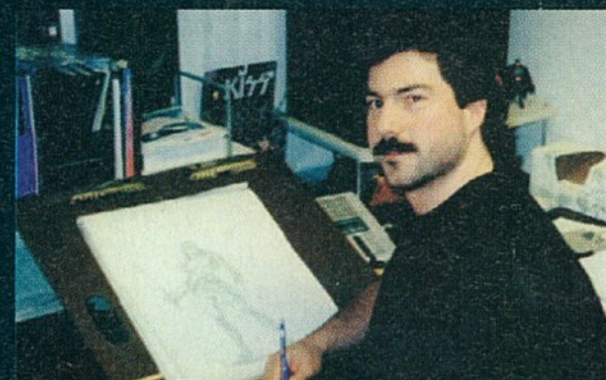
Henryke

*Heretic II jön a vízcsapból, a magazinokból és a netről. Néhány minket – és olvasóinkat is – foglalkoztató kérdésre azonban sehol nem sikerült választ kapnunk. Mit tesz ilyenkor a lelkiismeretes újságíró? Természetesen megkérdezi az illetékeseket, a Heretic II készítőit.*

**Henryke (PC-X Gamez, [www.pcx.hu](http://www.pcx.hu)):** Az előzeteseket és demókat látva mindenkiben felötlött a kérdés, mi volt az oka annak, hogy first-person (belső) nézetből third-person (külső) perspektívára váltottatok?

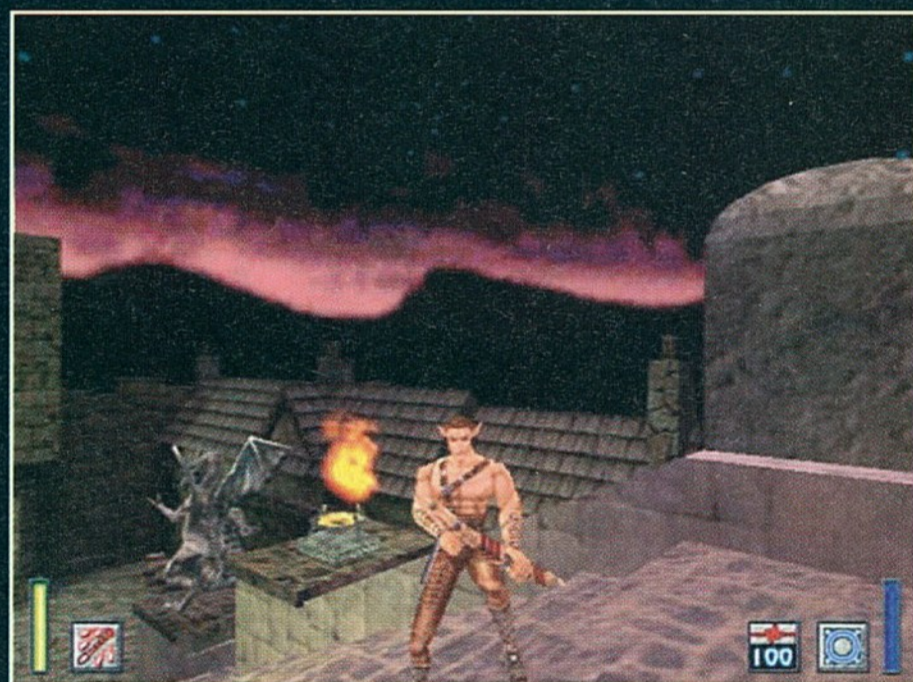
**Brian Pelletier – Art Services Director/Project Leader, Raven Software:** Steve Raffle (a Raven egyik alapítója) ötlötte ki, hogy csináljunk egy Heretic folytatást – de már 3rd-person nézetben. Mindez két évvel ezelőtt volt – megjegyzem, még a Tomb Raider megjelenése előtt, Lara tehát nem befolyásolt minket a döntésben. Szóval Steve és én eljátszottunk a gondolattal, hogy milyen is lenne a Heretic világa, ha a karakterünket egy külső

kamerás környezetbe helyeznénk. Mindenféléképpen third-person perspektívában akartuk tehát a folytatást, nem utolsósorban azért is, mert ez technikailag is nagy kihívást jelentett számunkra. Mi itt a Ravennél egy kreatív csapat vagyunk ☺, éppen ezért szeretjük az ilyen és hasonló jellegű kihívásokat. Másrészt a munka elég unalmas lenne, ha mindegyik akciójátékunkat first-person nézetben csinálnánk. Ezért azt találtuk ki, hogy valami újat csinálunk és ez a játékosoknak is új élményt nyújthat. Később miután mindenki beleegyezett a változtatásba, én kaptam a feladatot, hogy vigyem véghez a tervet. Hogy őszinte legyek, először úgy gondoltam: a legtöbb játékos általában a third-person játékból a belső nézetesre vált át. De ha jobban belegondolunk, a piacot elárasztják a 3D akciójátékok: Half-Life, Unreal, Diakatan, Hexen II, Quake II és a többi, ami még csak most jön ki. Fő célom, hogy megvédjem az akciójáték becsületét, amelyet mindannyian szeretünk – már kezd elegendő lenni abból, hogy az akciókat mindig ugyanolyan formában látom! Szeretem a first-person játékokat és folytatom a készítésüket itt a Ravennél, de jobbnak tartom a gyors ütemű akciókat, amiben látom a karakteremet lőni és azt is, ha megsérül. Nézhetem, ahogyan a 3D világban mozog, és élvezhetem akciói minden pillanatát...



**PC-X:** Mik azok a különlegességek, amelyek a Heretic II hőseit kiemelik a többi hasonló játék főhősei közül?

**Brian:** Pontosan amiatt, hogy láthatod a karaktered az egész játék alatt, akciói így még hátborzongatóbbak és hitelesebbek. Hősünk szinte mindent képes megtenni, amit csak elvárhatunk tőle. Egyik fő célunk volt, hogy igazi akciójátékot készítsünk, ezért a játékban a karakter mindenféle akrobatikus mutatványokra képes, így még inkább akció-központú és realiztikusabb lesz a játék. Leguggolhatsz, foroghatsz, ugorhatsz, pöröghetsz, lehetőség van rúdugrásra, cigánykerékre, és még



számtalan mutatványra – de nem akarom lelőni a poént ☺.  
**PC-X:** Ha nem titok, azon felül, hogy Quake II, mondanál valamit a játék engine-éről?  
**Brian:** Igen, a Heretic II a Quake II motorját használja. Ezt a Raven programozói erősen átalakították, hogy megfeleljen azoknak az elvárásoknak, amelyeket elterveztünk. Természetesen hozzátettünk egy third-person kamerát. Megtoldottuk egy karakter-váz rendszerrel is (a technológia a karakterek élet-



hűbb, „csontváz-alapú” mozgását teszi lehetővé – Henryke), a textúrákat 8 bit helyett 16 bitesre rendereltük, ellentétben a Quake II-vel. A speciális effektet szabályozó rendszert is lényegesen megváltoztattuk – erre megint csak szükség volt ahhoz, hogy elképzeléseinket meg tudjuk valósítani. A hálózatos dolgokban is történtek átírások, változások, melyek könnyebbé teszik a networkön keresztüli játékot. A karakterek mesterséges intelligenciája teljesen megváltozott és újairódott, így az ellenség annyira életszerű, amennyire csak lehet. Most, hogy jobban belegondolok, majdnem az egészet ártuk (nevet).

A módosításokat hosszan sorolhatnám, de ne felejtsem el, hogy mindez a Quake II engine-nek köszönhető – ezt Johnnak üzenem ☺ (John Carmackról van szó – Henryke). A legjobb first-person shoot'em up játék egyébként szerintem jelenleg kétségkívül a Quake II – élvezhetősége és a fegyver-arsenál minden játékot felülmúl.

PC-X: Lesznek a Heretic II-ben RPG elemek,

vagy csak akciójáték lesz fantasy-vel tarkítva?

Brian: Egyértelműen akciójáték, amely egy fantasy környezetben és világban játszódik. A játéknak megvan a maga története, amely folyamatosan bontakozik ki, miközben játszunk. Azon jeleneteket, amikor játék közben Corvus más karakterekkel találkozik, filmszerűen oldottuk meg, az engine segítségével. PC-X: Sablonos kérdés, de megkérdezem: ha egy lakatlan szigeten kellene élned évekig, és csak három játékot vihetnél magaddal, melyek lennének azok és miért?

Brian: Jó kérdés (nevet). Először is az Age of Empires (Ensemble). A legjobb real-time stratégiai játék, amivel valaha játszottam. Imádom látni, amikor a megfelelő szint elérése után más, fejlettebb korba léphetek. A másik a Hexen II (Raven). Lehet, hogy elfogultságnak tűnik, de ez a játék annyira komplikált a puzzle elemeivel (amiket imádok) és megunhatatlan a különböző karakterek sokszínűsége miatt, hogy ezt is vinném. Harmadszor... hmm... a Jedi Knight (Lucas Arts). Szeretem a Star Wars világot, és soha nem tudtam eleget játszani vele. Ezért szeretném végre befejezni. A Jedi Knightnak is nagyon jó az újrajátszhatósága a különböző perspektívák miatt.

PC-X: Kösz az interjút Brian!

PC-X



# Dark Vengeance

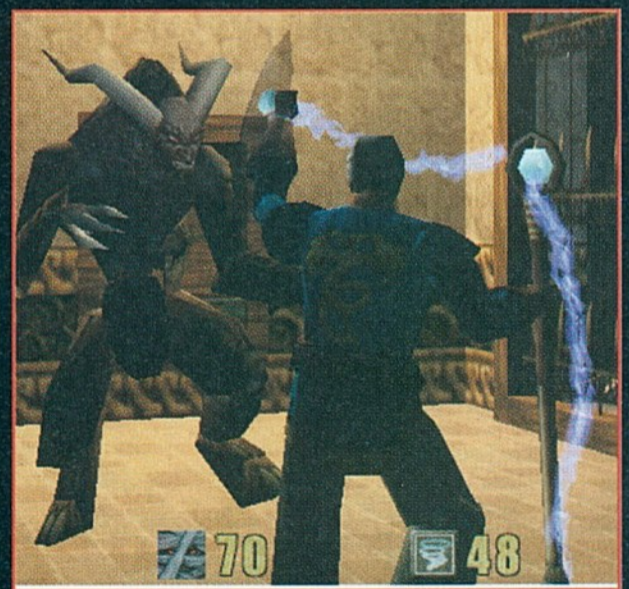
## ÉDES A BOSSZÚ...

*Az emberek és az elfek valaha békében éltek, amíg néhány századdal ezelőtt az elfek egy csoportja hatalomra éhezve háborúba kezdett. Hosszú öldöklés során a többiek legyőzték és a föld mélyére száműzték őket. A sötét elfek az évszázadok során bosszúra szomjazva lapultak, de most kitörtek börtönükből és csak Te állíthatod meg őket.*

A GT boszorkánykonyháján készülő program a Heretic II-nek fog erős konkurenciát képviselni, mert ez is külső nézetes fantasy

akció. Hasonlóan az ilyen játékokhoz, itt is több karakter közül választhatunk. Az egyikük egy bikaerős gladiátor, aki közelharcban verhetetlen, míg a másik

## Pelace



véglet a Necromancer, akinek varázslatai nagy távolságra is halálosak. A harmadik karakter a kettő közötti átmenetet képviseli. Az ellenfelekre sem lehet panaszunk, több mint harmincfélét apríthatunk pici darabokra. Nálunk egy még nagyon kezdetleges verzió vendégeskedett, de már ebben is látszott, hogy grafikában nem kell majd szégyenkeznie a programnak. Kicsit talán sötét, de nagyon jó hangulata van. Persze maximálisan kihasználja majd a 3D gyorsítókat – legjobban az tetszett, hogy a vágások fénycsíkot húznak a levegőben, aminek színe változik a fegyvertől függően. És mindez elvileg már ott csücsülhet a karácsonyfa alatt, mert már novemberre ígérték a kiadást.

PC-X



# Blackstone Chronicles

## HORROR MESTERFOKON

1995-ben John Saul levelet intézett a Legend szoftverkészítő gárdának. Egy horrorjáték ötletével állt elő, ami nem meglepő tőle, hiszen a New York Times bestseller írója, már 19 rémisztő és nagyszerű történetet készített el. Nem véletlen, hogy hamarosan elkészül a játék az elképzelésből.

Az ötlet egy kis, newenglandi városra koncentrált, amely Blackstone névre hallgatott. A békés faluban megjelenik egy sötét figura, aki kisebb ajándékokat helyez el a városka hat, nemes lelkű családjának ajtaja elé. A csomagok nem örömet hordoznak, hanem káoszt és halált. Senki sem tudja, miért érkeznek a dobozolt borzalmak, de mindenki biztos benne, hogy a közeli hegyen terpeszkedő elmeógyógyintézetnek valami köze van hozzá.

A sztori megtetszett a Legend stábjának, ezért felkérték a nem kevésbé nevesebb Bob Bates játékíró, hogy John Saullal összefogva készítsék el a játékot. A készülődés közben rájöttek, hogy a hat család történetéből készíthetnék el a könyvsorozatot, a játék alapjául pedig az elmeógyógyintézetben zajló eseménye-

ket használhatnák fel. Így sikerült elérniük, hogy megállják a helyüket két különböző, mégis kapcsolódó médiumban egy közös történettel. A könyveket Amerikában 1997-ben, míg világszerte 1998-ban kezdték el kiadni, s már a TV sorozat is elkészült hat részben. Mindegyik könyv ugyanazzal a felépítéssel rendelkezik: az első néhány oldalon egy kis háttértörténetet olvashatunk, mely mindig a szanatóriumban játszódik, de csak annyit, amennyi a könyvhöz tartozó történethez szükséges. Ezután megjelenik az „árnyékos alak”, lerakja a csomagot. Másnap rátalál a család és ekkor kezdetét veszi az örület. Az utolsó kötet végén kiderül, hogy az árnyékos alak maga a narrátor,

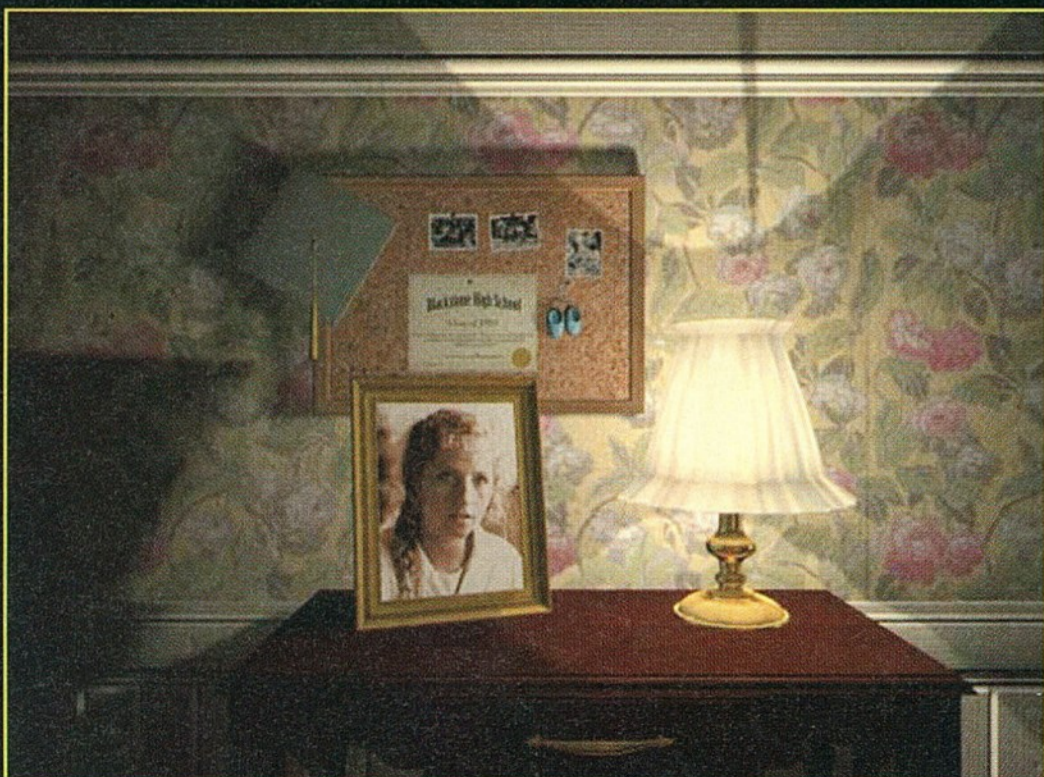
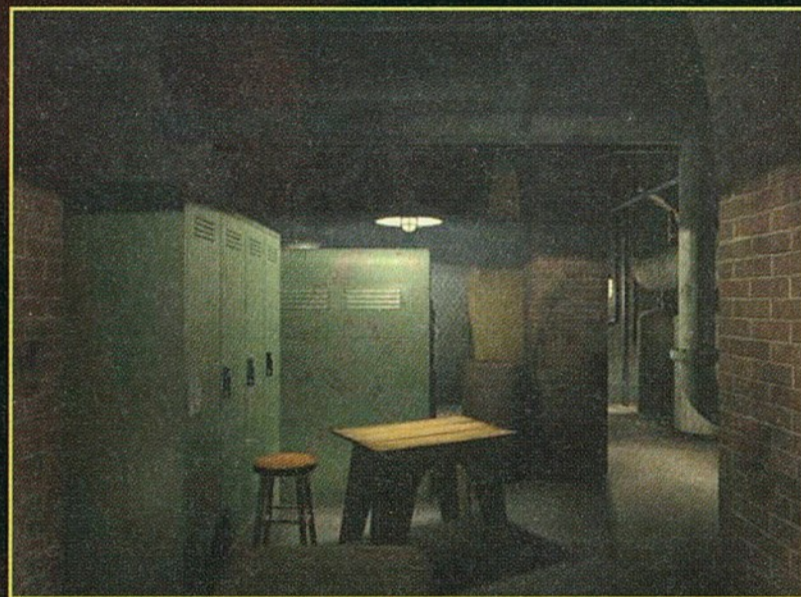
Oliver Metcalf. Ő a szanatórium utolsó vezetőjének fia, és a helyi újság főszerkesztője. Apja a tudatalattijába különleges instrukciókat ültetett, amelyekben pontosan leírja, hogyan kell boszút állnia azokon a családokon, akik bezáratták az intézetet. A könyvek végén rájön arra, hogy mit művel, és abba akarja hagyni, de ez persze nem olyan egyszerű.

A játék története öt évvel később kezdődik. Oliver megházasodott és van egy négy éves fia, Joshua. Az intézetet egy történelmi társaság szerezte meg. Tervük, hogy a Pszichiátria Múzeumává alakítják át. A belső munkálatok már befejeződtek és egy hét múlva tervezik a megnyitót. A játék elején kiderül, hogy Malcolm, Oliver apja visszatért és elrabolta Josht. Be akarja törni szegény fiút, hogy az foly-

## El Capo & Pelace

tassa a bosszúhadjáratot, ahol apja abbahagyta. Ezért Oliver visszaindul, hogy kiszabadítsa fiát.

Nem semmi a történet, mi? Olvastam, és elállt a szavam. Bonyolult, érdekes és rémisztő. És ezt tovább fokozza a szerkezeti megoldása, hogy egyszerre követhetjük Blackstone sorsát könyvben és játékban. Mivel a



könyvek nem álltak rendelkezésemre, a játék előzetese viszont annál inkább, rögtön „befrizbiztem” a drive-ba. Az első csalódás az install után csapott le: nem megy Win 98 alatt. Nem szereti, kiköpi – nem tudom, hogy a végleges verzió is ilyen finnyás lesz-e, de jó lenne, ha megemberelnék magukat a programozók.

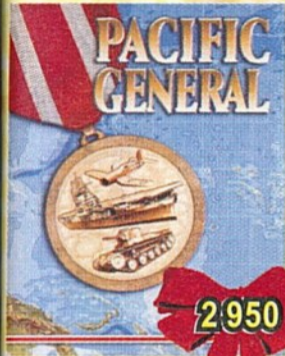
Maga a program a most sokszor használatos rendszerrel működik, vagyis egyes helyeken teljesen körbe lehet fordulni, az ilyen helyszínek között pedig előre lerenderelt átvezető animációk kerülnek a szemünk elé. Nem túl eredeti, kissé sok játékban láttuk, de a célnak tökéletesen megfelel. Az irányítást megfelelően elmagyarázza a program, de egyébként sem túl bonyolult. A történet alakulásáról a demó alapján sajnos még nem sokat lehet mondani, ennyi játék után nem akarom sem az egekbe magasztalni, sem nagyon lehúzni a programot, a végleges verzióban majd meglátjuk, mennyire sikerült eltalálni a hangulatot a készítőknél. **Pt-X**

# CD GALAXIS

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

Telefon/Fax: 361-4061

## KARÁCSONYI AKCIÓK TÖRZSVÁSÁRLÓINKNAK



2.950

Pacific General



6.950

Might & Magic VI



6.950

Grand Theft Auto



7.950

Age Of Empires



3.950

Shadows of Empire



4.950

Heroes Of MM 2



1.950

Hardline



3.450

Little Big Adv. 2.



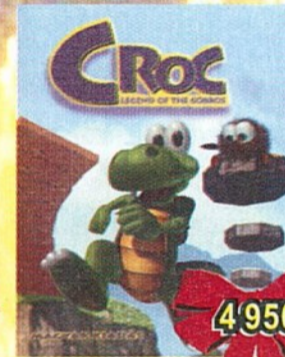
7.950

LucasArts Arch. 3.



3.450

Need For Speed 2 SE



4.950

Croc



AKCIÓ

Colin McRea Rally

### ÜNNEPELD VELÜNK A KARÁCSONYT!

Számtalan újdonsággal, friss akcióval és egyéb meglepetéssel várunk mindenkit december folyamán boltunkban.



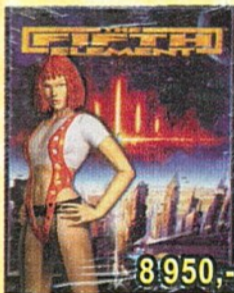
### AJÁNDÉK MOUSEPAD!

Minden kedves vásárlónk ingyenes ajándékként választhat extra modern mousepadjeink közül.



8.950,-

Football Manager 99



8.950,-

Fifth Element



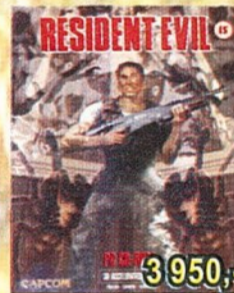
9.950,-

Monaco Racing 2



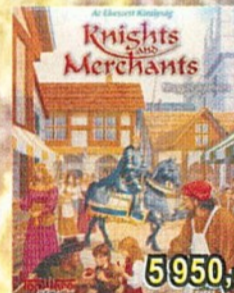
2.950,-

Harvester



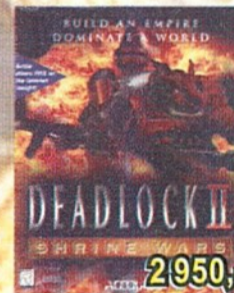
3.950,-

Resident Evil



5.950,-

Knights & Merchants



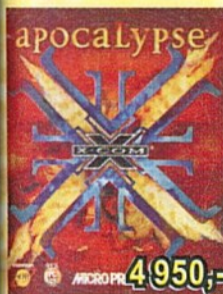
2.950,-

Deadlock 2



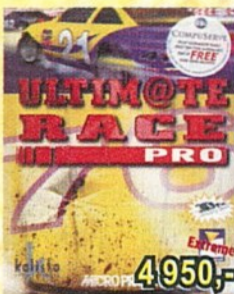
5.950,-

F1 Racing



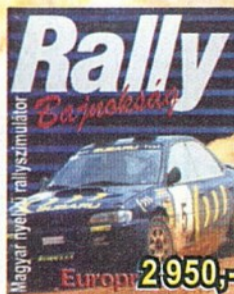
4.950,-

X-Com Apocalypse



4.950,-

Ultimate Race Pro



2.950,-

Rally Bajnokság



6.950,-

X-Com Interceptor



2.950,-

Screamer 2



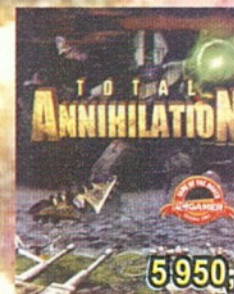
3.950,-

Screamer Rally



3.950,-

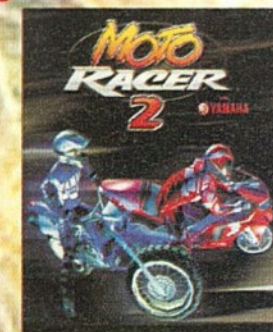
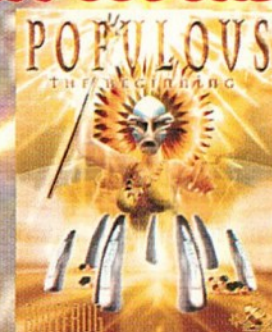
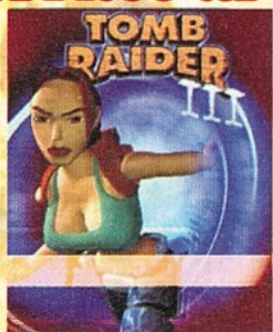
Theme Hospital



5.950,-

Total Annihilation

### ÍZELÍTŐ AZ AKCIÓS ÁRÚ KARÁCSONYI ÚJDONSÁGAINKBÓL:





# Off The Road

## A TEREP 2 KÖZEL A BEFEJEZÉSHEZ

Henryke

*Off The Road – lehet, hogy sokan nem tudjátok, mit is takar a cím. Ha viszont azt mondom, „Terep” vagy „Terep2”, többen felkapják a fejüket. Nos, az Off the Road nem más, mint a híres-hírhedt (én is sokat nyúztam anno) terep.exe néven elterjedt egyszerű, de mégis sajátosan élvezetes és élethű autó szimulátor végleges formája – profi módon.*

Az Invictus Team vágta fejszét ebbe az ígéretesnek tűnő fába – az ismert „terepet” feltuningolták grafikával, zenéssel, rengeteg újítással és opcióval. Lassan végre elnyeri méltó formáját, és külön örömünkre szolgál, hogy mindez egy kizárólag magyar srácokból álló team munkája. Kérdéseinkre Kozák Tamás, a csapat project menedzsere válaszol.

**PC-X:** Biztos, hogy mindenki ismeri a terep.exe néven elterjedt autóversenyt, aki pedig nem, az már hallott róla valahol. Kevesebben tudják azonban, hogy kik is állnak mögötte... Bemutatnád magatokat?

**Tamás:** Hogyne, de először is szeretném köszöntenem az olvasókat, és megköszönni a Terep2 rajongóinak a sok biztató levelet és elismerést. Még annyit, hogy a piacra kerülő játék nem Terep2 névre fog hallgatni, hanem – na, vajon miről beszélünk? ☺ – Off The Road lesz a címe. A játékon jelenleg 4 programozó dolgozik. Nagymáthé Dénes, mint fő programozó, egyébként ő a Terep2 egyedüli készítője, és jelenleg ő felel többek között a valós fizikai mozgások, az autók viselkedése, törése elkészítéséért. Divianszky Ákos a járművek, állatok intelligenciáját, a domborzat és textúra generátort írja. Jávorszky László a 3D engine megalkotója, míg

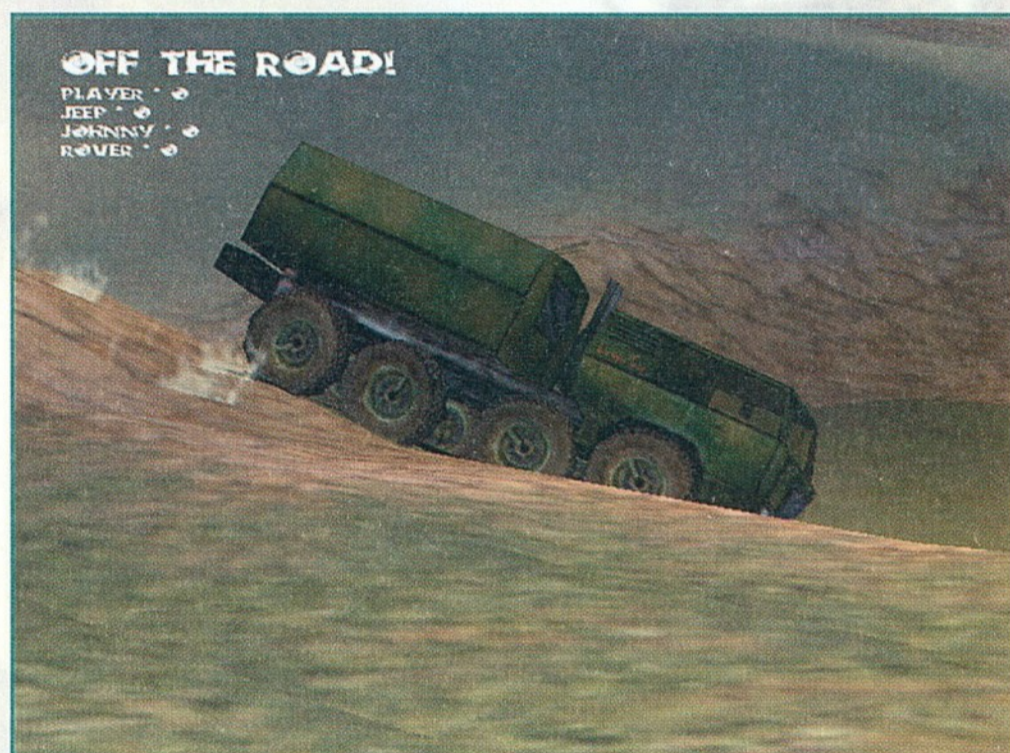
Punk József a hang és irányítások programozója. Én magam a játék project menedzsere és 2D-s grafikusa vagyok. Rajtam kívül még Mester Tibor dolgozik a grafikákon, ő tervezi a 3D-s objecteket, autókat, fákat, állatokat... Tóth Levente pedig a zenét komponálja és beszerzi a hangeffekteket.

**PC-X:** Mi jellemző az Off The Roadra, mi az, amiben többet nyújt a megszokott autós programoknál?

**Tamás:** Ha nem haragszol, akkor csak címszavakba szedve sorolnám a főbb jellemzőit, a teljesség igénye nélkül:

- a legfontosabb: valószínű mozgás minden járműnél
- 16 különböző jármű, a hagyományos terepjáróktól a 8 kerekű kamionon át az oldalkocsis motorig

- élő, mozgó, néhol menekülő állatvilággal rendelkező környezet: madarak, gnú- és bölénycsordák
- egytől nyolcig terjedő játékos játszhatja az ötféle játékmódot
- előre elkészített és véletlenül generált pályák teszik lehetővé, hogy a játék soha ne legyen ugyanaz
- szavanna, Grand Canyon, Ír hegység, havas-jeges pályák
- minden talajtípuson más-más csúszási és tapadási tulajdonságok
- az autókban sofőr ül, melyet a játékos saját fizikai adottságainak megfelelően konfigurálhat



- valóságos törés, roncsolódás, defekt, teleszkóphiba
- atmoszférikus zenék és hangok
- az advanced usereknek külön konfigurációs menüpontok, melyekkel szabadon állíthatja a neki és gépének legmegfelelőbb tulajdonságokat
- sok-sok más, ami most hirtelen nem jutott eszembe. ☺

**PC-X:** Mik a hardware igényei?

**Tamás:** Mivel a játék 3D-s engine-je színes fényel megvilágított, árnyékolt környezetet számol, ezért minimum egy P133 kell neki, de egy 3D kártya adja vissza igazán csak azt, amit mi beletettünk. Továbbá 16 mega memória, és egy 8x CD-ROM is szükséges a program futtatásához.

**PC-X:** Kié volt az ötlet? Egyáltalán, mi motiválhat valakit, hogy autószimulátort programozzon, annak ellenére, hogy magyar játékefejlesztés/kiadás – egy-két „fehér holló” esettől eltekintve – gyakorlatilag nem létezik?

**Tamás:** Hogy hogyan indult az egész? Ha ez eszembe jut, nevetnem kell. ☺ Egészen véletlenül, szinte poénból jutott hozzám a Terep2. Csak kitolásból



adta át Mester Tibor, mikor valami jó játékot kértem tőle, gondolván, hogy egy csúnya grafikájú proggi, és nem fog tetszeni. Mikor megláttam, azonnal leesett az állam, és elhatároztam, hogy ha nem ez lesz a következő játékunk, akkor semmi. Nyomban megkerestem Dénest, és megbeszéltük a részleteket. Tehát tulajdonképpen az eredeti ötlet az övé, de hogy egy ilyen volumenű játék legyen belőle, az már közös munka eredménye. Ami pedig a hazai fejlesztéseket illeti: a magyarok sokszor kenterbe verték már a nagynak hitt külföldieket. Agyan nincs hiány, a kiadást meg csak csinálják a

megkerestünk kiadókat is. Meglátjuk, melyik válik be.  
PC-X: Hol tart a fejlesztés most, illetve mik a távolabbi tervek az engine-nel, illetve a keretprogrammal?

Tamás: A játék már most játszható, a 3D-s és a fizikai modellező engine is kész van, bár még némi gyorsítás ráfér. Játszható demo az év végén, a kész program pedig jövő tavasszal lesz előreláthatólag a boltokban. Az engine és a többi programrész pedig tovább csiszolódik a következő játékaiban.

PC-X: Ezt minden interjúban megkérdezem: ha egy lakatlan szigetre számúznának és csak 3 játékot vihetnének magaddal, melyik lenne az és miért?

pénzesebbek odakint. Tudom, hogy pénz hiányában nehéz végigvinni egy projectet, de ha valaki érez elég ambíciót ahhoz, hogy egy játék elkészítésében dolgozzon, akkor ne féljen belevágni, mert hálás munka másokat szórakoztatni egy-egy ötletes játékkal.  
PC-X: Amire mindenki kíváncsi: van-e jelentkező, aki felkarolná a projectet, mint ahogyan pl. az Imperium Galaktika esetében történt?


Tamás: Jelentkező is van, és

Tamás: Legkedvesebb játékomban a „The Dig” című kalandjáték, gyönyörű zenéje, grafikája és lebilincselő története miatt (azért nem hiszem, hogy egy lakatlan szigeten többször is végigjátszanám ☺). A második a Heart of The Darkness, mivel ebben az Another Worldöt látom újraéledni. A harmadik pedig természetesen az Off The Road, mivel mindig más, és persze megunhatatlan.

PC-X: Szerintetek melyik a legjobb autós játék pillanatnyilag a piacon?

Tamás: Igazából egyikkel sem vagyok kibékülve, mióta tudom, hogy egy magyar srác a Terep2-vel mire volt képes. Az Off The Roadon kívül nincs olyan játék, amiben egyszerre van igazi fizikai mozgás, súlyérzet, kétkerekezés, ugratás, összetörés és persze szép grafika. Azért, hogy ne csak becsméreljek, hanem válaszoljak is: a Soda elég jó volt, mint szimulátor, a Screamer I-II tetszett mikor megjelent, az NFS III pedig nagyon szép.

PC-X: Köszönöm az interjút.

Akit bővebben érdekel a téma, az addig is, amíg megjelenik a játék, látogasson el a <http://terep2.covysoft.net> címre, ahol még jobban megismerkedhet ezzel a szupernek ígérkező játékkal. 

**98 november** I.évf, 6. szám  
ingyenes

# PARTY NEWS

S Dj és Klubinfo

megrendelhető:  
1061 Hegedű u. 6.  
infoline:  
Tel/Fax: 061.341.0000 • Mobil: 06.20.921.2422

---

**MIX UP**  
Lemezbolt

olasz  
német  
holland  
CD-k és maxik

Dj kiegészítők  
hang és fénytechnika  
hetente újdonságok

cím: 1061 Hegedű u.6.  
(a volt Black Market)

tel/fax: +36.1.341.0000  
mobil: 06.20.921.2422

# SPECI 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!

		
33.800.-ft	24.760.-ft	21.800.-ft

Színes monitorok: 26.900.-ft-tól



**ABIT Bh6 alaplap  
csak 26.980.-ft**

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

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

Az áraink a november 10.-i árakat tükrözik a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.



# Powerslide

## CSÚSZKÁLJUNK!

Pelace

Ahogy az a névből is kitűnik, a programban olyan autókkal száguldozhatunk, mintha egy bikaerős tuningolt autóra tükörradiál gumikat tettek volna és kiküldték volna az aqua-planning pályára versenyezni. Egyszóval arra ne számítsunk, hogy itt bárminek is lesz valami köze a valósághoz. Célunk – mint sok más hasonló programban –, hogy megnyerjük az egyre nehezedő bajnokságokat, s így jobb autókat szerevezve újabb és újabb helyszíneken verhessük meg a többieket.

A pályák jól el lettek találva, eszméletlen szépre sikeredettek, ráadásul megfelelően változatosak és bonyolultak. Egyetlen kis problémám akadt csak: gőzöm sincs, mostanában miért lelnek a pályakészítők perverz élvezetet abban, hogy olyan szakaszokat építenek az egyes szintekbe, ahol a monitor fényerejének maximumra tekerése nélkül töksötét van. Nem vagyok képes fölfogni, hogy ebben mi a jó, de mindenesetre engem eszméletlenül bosszantott, hogy vezetés közben tekergetnem kellett (mert különben más részekenél szépen barnult az arcom, úgy sütött a monitor).



A legjobban az tetszett a programban, hogy bizonyos határokon belül szabadon elkódoroghatunk a pályákon. Először nem nagyon figyeltem a méretes vörös nyílra, ami a bal felső sarokban a helyes irányt mutatja, hanem mentem arra, amerre úgy nagyjából az utat gondoltam. Mikor 130 mérföld/óra sebességgel szembejött egy betonfal az út közepén, akkor kezdtem sejteni, hogy nem egészen jó helyen járok (pedig még örültem is, hogy milyen jól lehagytam a többieket, ugyanis senki sem volt a környéken). Egyébként érdemes egyszer-kétszer így körülnézni a pályákon, egész érdekes helyekre el lehet jutni. Persze a verseny megnyeréséhez ilyenkor nem sok közünk lesz, de majd a következő futamban.

A legkönnyebb szinten egyébként még nagyon piték az ellenfelek, de később már ők is megtalálják a gázpedált, és nem szívbajosak egy-egy apró lökdösődést illetően. Tetszett, hogy sok programmal ellentétben itt nem mindig (csak általában) húzzuk mi a rövidebbet az ilyen huncutkodások közben. Sőt,



mindenki kiválaszthatja a vezetési stílusához illő járgányt (a harciasabb természetek mondjuk a tömeget és a motor erejét részesíthetik előnyben, míg a finomabb lelkületűek a kanyartartást). A pályán való viselkedésük viszont nem minden helyzetben nyerte el a tetszésemet, pedig ez lenne a játék lényege. A készítő a csúszkálások tényleg jó kivitelezése mellette csupán olyan apróságokat felejtettek el rendesen lemodellezni, minthogy ha az autó mind a négy kereke a földön van, ráadásul az első kettő el van fordítva, akkor illene neki kis ívben kanyarodnia. Ehelyett a kocsi szinte tök egyenesen megy még akkor is, ha alig adok gázt. Egyetlen módja van a kanyarbevételnek, ha tövig nyomom a pedált és faroltatom a hátsó kerekeket. Nagyon látványos, és az esetek 90%-ban bőven elegendő, de egyes hajtókanyarokban bizony jól jött volna finomabb módszer is. A másik, ami bosszantott, hogy a fallal való ütközések kicsit túl lettek dimenzionálva. Épphogy hozzáérek a kocsi hátsó sarkával a falhoz, mégis pördült legalább 270 fokot.

Aki szereti ezt a stílust, rövid távon biztos, hogy jól elszórakozik majd vele, mert kinézetében és kivitelezésében – ha nem is fényekkel, de azért sokkal – jobb, mint a mostanában megszokott hasonló stílusú autóversenyek (ld. Buggy). Ahhoz képest, hogy mi a 0.48-as verzióval játszottunk, tökéletesen futott a program, egyszer sem fagyott ki. Szinte minden benne volt, csak egyes pályák és grafikai elemek hiányoztak. Ha már most rendesen működik, lehet bízni abban, hogy a végleges verzióban sem lesznek gondok.





# CD GALAXIS

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

Telefon/Fax: 361-4061

## EXTRA KARÁCSONYI AKCIÓK

### MIÉRT ÉRDEMES NÁLUNK TÖRZSVÁSÁRLÓNAK LENNI?

- ✓ Kártyánk örök érvényű, nem kell soha meghosszabítani
- ✓ Az egész család használhatja
- ✓ A kedvezmények, árcsökkentések soha sem merülnek ki vele
- ✓ Egész évben várnak akcióink, sőt már a premier játékokra is jár kedvezmény
- ✓ Nálunk biztonságosan vásárolhatsz, hiszen minden általunk kínált termék eredeti, originál, legális termék



7th Legion	3 950
Abe's Odyssey	3 950
Aces Collection	5 950
Addiction Pinball*	5 950
Age Of Empires	7 950
Age Of Emp. Mission*	7 950
AH-64D Longbow	2 450
Albion	3 950
Archimedian Dynasty	3 950
ATF	2 450
Axis & Allies*	10 950
Battle Isle 3	3 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Betrayal In Antara	4 950
Birthright	4 950
Blaster!	950
Blood	3 950
Blood 2	Jön
Broken Sword	2 950
Caesar 3	Akció
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Carmageddon 2	9 950
ChessMaster 6000	9 950
C&C SVGA + Civ. 2	6 950
Colin McRae Rally	Akció
Commandos	9 950
Croc	4 950
Crusader	2 450
Dark Earth	2 950
Dark Reign	4 950
Deadlock 2	2 950
Deathtrap Dungeon	7 950
Doom Trilogy*	5 950
Dune 2000	8 950
Dungeon Keeper Gold*	3 950
Earth 2140	2 950
Eastern Front + Miss.	10 950
Essential Collection	7 950
[Interstate 76, A10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior 2 Mercenaries]	
European Air War	Jön
F1 Racing (UbiSoft)	5 950
F1 Racing 2 Monaco GP	9 950
F-15 (Jane's)	6 950
F16/Mig 29*	10 950
F22 Lightning 2	3 950
FA PL Football Manager	8 950
FIFA Soccer 99*	Akció

FIFA Soccer Manager	3 950
Fifth Element	8 950
Fighter Pilot*	6 950
Fighting Force	6 950
Final Fantasy 7	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps	3 950
Forsaken	4 950
Gold Games 2	6 950
[24 teljes játék németül]	
Grand Prix Legends	9 950
Grand Theft Auto	6 950
Grim Fandango*	Akció
Half Life*	9 950
Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Hexen + Heretic	5 950
Hexplode	5 950
Ignition	3 950
Incubation Tripla Pack	5 950
Israeli Air Force	9 950
Jack Orlando	2 950
Jazz Jackrabbit 2	5 950
Jedi Knight*	5 950
Klingon Honor Guard	10 950
Knights & Merchants	5 950
[teljesen magyar verzió]	
Little Big Adventure 2	3 450
Lords Of The Realm 2	4 950
LucasArts Archives 3	7 950
[Afterlife, Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2]	
Madden NFL 99	10 950
Magic Carpet	2 450
Magic Carpet 2	2 450
Magic The Gathering	3 950
Master Of Orion 2	4 950
MechCommander	10 950
Might & Magic VI	6 950
Monkey Island 3*	5 950
Mortal Kombat 4	8 950

### SZUPER EA JÁTÉKCSOMAG!

Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital  
Karácsonyi meglepetés ár: **9 950 Ft**

Motocross Madness	13 950
Moto Racer 2*	Akció
Nascar 2	4 950
NBA Live 99*	Jön
Need For Speed 2 SE	3 450
Need For Speed 3	Akció
NHL Hockey 97	3 950
NHL Hockey 99	9 950
Outlaws*	5 950
Outpost 2	4 950
Pacific General	2 950
Pandemonium	3 950
Panzer General 2	5 950
People's General	9 950
Pinball Construction	2 450
Pizza Tycoon	2 450
Populous 2 + PMonger	2 450
Populous 3*	Akció
Privateer	2 450
Privateer 2: Darkening	2 950
Pro Pinball 2: Timeshock	4 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake Pack	7 950
Quake 2 M.: Reckoning	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Quest For Glory V*	Jön
Railroad Tycoon 2*	10 950
Rally Bajnokság	2 950
[teljesen magyar verzió]	
Rebellion*	5 950
Resident Evil	3 950
Rainbow Six	9 950
Red Alert Mega Box	11 950
RoboRuble	Jön
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Screamer Rally	3 950
Sensible Soccer CE	7 950
Sensible W. Of Soccer	2 450
Sensible W.O.S. 98/99	4 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3*	Akció
Seven Kingdoms	5 950
Shadows Of The Empire	3 950
Shivers 2	4 950
Shogo*	10 950
Sim City 2000 + Netw.	4 950
Sin*	Jön

[a Sin játék keretében extra akció]

Spec. Ops.	9 950
Star Trek Compilation	10 950
Star Wars Behind Magic	Jön
Sub Culture	4 950
Tex Murphy: Overseer	5 950
Tiger Woods 99	9 950
Theme Hospital	3 950
Tomb Raider 3*	Jön
Total Annihilation	5 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950
Trespasser	Jön
Ultima 7 Complete	2 450
Ultima Underworld 1 + 2	2 450
Ultimate Race Pro	4 950
Ultimate RPG Archives*	9 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal	8 950
Uprising	4 950
Urban Assault	13 950
Vészhelyzet	4 450
[teljesen magyar verzió]	
Wargames	6 950
Wing Commander 3	2 450
Wing Commander 4	4 950
World Cup 98	6 950
World Of Combat	10 950
[3 teljes játék: F22 Raptor, Armored Fist 2, Comanche 3]	
World War II [Jane's]	Jön
Worms Special Pack	9 950
X-Com Apocalypse	4 950
X-Com Interceptor	6 950
X-Files The Game	7 950
X-Wing vs TIE Fighter*	5 950
Zork Adventure Trilogy	9 950
[Grand Inquisitor + 2 korábbi]	

### EA SPORTS CSOMAG!

Gravis Gamepad-et kapsz ajándékba az alábbi EA Sports játékokhoz:  
Andretti Racing, FIFA 98, NBA Live 98, NHL Hockey 98

### AKCIÓS ÁRON

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



### KARÁCSONYI AKCIÓK!

Vásárolj nálunk, hogy megajándékozhassunk!

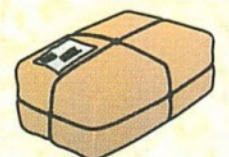
**AJÁNDÉK MOUSEPAD!**  
Már egy program vásárlásánál is ajándékként választhatsz extra modern mousepadjeink közül\*\*



### TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA AJÁNDÉKBA!

Ha még nincs törzsvásárlói kártyád, akkor itt az alkalom! Decemberben minden vásárlónkat már az első vásárlás alkalmával megajándékozunk szuper törzsvásárlói árakkal és kártyánkkal.

\*\* új mousepad-ek érkezésekor a képek változhatnak



### RENDELJ POSTÁN!

Hívj minket, hogy akár másnap a legjobb játékokkal játszhas!



### CD GALAXIS

Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.  
[a Móricz Zsigmond körtérenél]  
Telefon: 361-4061  
NYITVATARTÁS KARÁCSONYIG:  
Hétfő-Péntek 10-18h, Hétvége 10-14h

### ÁRLISTÁNK 0-24H LEHÍVHATÓ A



### FAXBANKBÓL

Telefon: 2-333-666/2345#



*Rendhagyó oldalunkon egy fergeteges játékot mutatunk be: elkészült Spielberg remekművének, a Jurassic Park harmadik része. Ezúttal ne keresd a mozikban, csakis számítógépen élheted át a kalandokat. Mivel már többször is foglalkoztunk a játékkal, így nem térek ki technikai bravúrjaira, nem untatok senkit száraz adatokkal, csakis a játékról írok: véleményem 5 órai játék után.*

**E**lső pillanatban azt mondtam, ilyen nincs. Egyszerűen lehetetlen, hogy valami ennyire érdekes, interaktív és izgalmas legyen. A történet a következő: hősnőnk (Anne) egy repülőgép fedélzetén tartózkodik, amikor is a Costa Ricai partok mellett lezuhan a gép. Egyedül ő (azaz én, mert inentől egyes szám első személyben játszod a játékot, mint mondjuk a Quake-et, persze millió különbséggel) éli túl a katasztrófát. Mikor magához tér, egy kis sziget tengerpartján, a fövényen fekszik, a víz nyaldossa lábát, s fogalma sincs, mi történt, hol van. Elindul hát, hogy felfedezze a szigetet, s valahogyan segítséget hívjon. Ahogy lassan barangolsz, és egyre jobban felfedezed a szigetet, fegyverekre bukkansz, szép lassan ráébredsz, hogy hol hallottad a kifejezést, „Site B”, s leesik, hogy itt bizony dinoszauruszok leselkednek rád. Káprázatos környezetben csatangolsz, hatalmas, több száz éves fák közt, dombról le, dombra fel, vízmosásokon át vízesésekig és apró tavacskákig. Eleinte csak egyfajta raptor feni rád a fogát (miután megtanultad, hogyan kell célozni, viszonylag egyszerű likvidálni), majd később újabb és újabb dinokat leshetsz meg a tigriscsíkos velociraptortól egészen a T-Rexig. Rábukkanhatsz békésen legelésző fajtákra is, láthatod, hogyan vadásznak csapatban a raptorok, s egyáltalán, szinte a bőrödön érezheted a több millió évvel ezelőtti, nehéz levegőt. Feladatokat kell megoldanod, dobozokat kell tologatnod, eközben ámulsz, mennyire interaktív a környezet, hogy szinte minden úgy „működik” és él, ahogyan azt a valóságban már megtapasztaltad. Baktatás közben a jó öreg John Hammond professzor hangját hallod (Lord Richard Attenborough), amint egyre több részletet árul el a dinók feltámasztásáról – néhány helyszínen pedig felhangosodik a vérbeli „John Williams-es” zene, tovább fokozva a remek hangulatot.

**Második pillanatban** azt mondtam: ilyen nincs. Egyszerűen lehetetlen, hogy ennyire élethű fizikai modellezés egy PC képernyőjén jelenjen meg, valós időben. Elképesztően ügyes, ahogyan az életszerű dinoszauruszok támadnak, védekeznek, feldühödnek, sérülnek. Az első órákat azzal töltöttem, hogy a különféle tárgyakat, fegyvereket próbálgattam, melyikkel hogyan kell célozni, milyen hatótávolságuk van. Találni egyébként hatlövétű és automata pisztolyt, vadászpuskát, duplacsövűt, gyorslövétűt, uzit, terepjáróra szerelt gépfegyvert. Szóra érdemes a baseballütő vagy a vasrúd, amikkel rettenetesen lehet csapni – igaz, dinón nem próbáltam. Ha fegyverrel a kezemben máskálsz, logikusan annak súlya is van, beakad a ládába, sziklába, ajtófélfába – ha nagyot huppansz egy magaslatról, a lendülettől kieshet a kezedből a harceszköz. Néha egy-egy dobozt olyan helyről kell levernéd, amit már nem érsz el. Ha nincs fegyvered, amivel lelőheted, azt



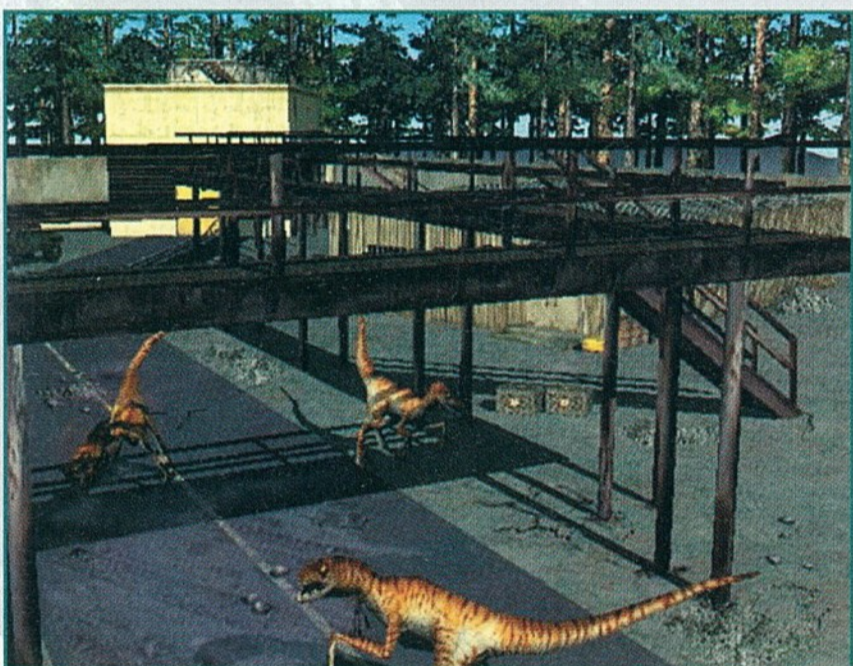
hihetnéd, bajban vagy: csak kapj fel egy követ a földről, s bombázd azzal! Egyébként bármit felvehetsz, eldobhatsz, elhúzhatsz, amire erődből telik. Kedvem a csontváz: a lábszárcsontot botként ragadja meg, a mellkas maradványát megmarkolja, míg a koponyát úgy fogja meg, hogy

közben a hüvelyujját az egyik szemgödörbe dugja. Zavart, hogy ha két fegyver van nálad, akkor nem tudod mindkettőt eltenni, az egyik mindig a mancsodban marad – állandóan kivertem valamivel a kezemből. Nagyon helyes ötlet, hogy életerődet hősnőd mellé tetovált szív mutatja (ha

lepillantasz, láthatod a helyes kis halmozásokat – egyébként idővel magától feljavul egészségi állapotod). A textúrák és tárgyak egész szépek, részletesek, bár a módszer, amivel megjeleníti, nem egészen tökéletes. Ahogy közeledsz hozzájuk (legyen az növény, tábla vagy ház), egyre részletesebb lesz mind 3D kidolgozásuk, mind textúrájuk – sajnos kissé ugrál a megjelenítés. Remekül megoldott viszont, hogy dombon felfelé sokkal nehezebben haladsz, mint máshol – igaz, nagyon zavart, hogy sok olyan kiemelkedésre, amit bokamagasságúnak éreztem, nem tudott felkapasz-

kodni. Csodálatosan kivitelezett azonban a víz: bármit beledobsz, hullámokat ver, illetve gyűrűzik, de ha te magad csobbansz bele, az éppúgy megzavarja a tiszta vízfelszínt.

**Harmadik pillanatban** azt mondtam, ilyen nincs. Egyszerűen lehetetlen, hogy ennyire dög unalmas legyen egy játék. A sziget, és egyáltalán, minden helyszín felfedezése (viszonylag lineárisan mész előre, bár elcsatangolhatsz a kijelölt útról) hosszú-hosszú órákba telik, s közben mindössze néha-néha emelkedik az adrenalin-szinted a normális érték fölé. Ehhez hozzájön még a diabetés-szerű megjelenítés, s magadban csendben őrjongsz. Ugyanis pattanásig feszülő idegekkel szeretnél már többet tudni a szigetről, tényleg futni akarsz, egyre jobban előrehaladni a játékban, ám mégis lassú cammogás, idegőrlő vándorlás jut osztályrészedül. Kicsit igazságtalan vagyok, mert ahogy egyre jobban belemerülsz a történetbe (az első pályák szinte tutorial jellegűek, hogy megismerd a gombok, tárgyak használatát, a környezet mibenlétét), egyre több kalandelem és dino feni rád a fogát. Ám mindez nem feledtetheti az idegtépő vánszorgást, az unalmas holtidőket. A játék egy Pentium II 300 MHz-es gépen, majd' 200 mega RAM-mal, FireGL Pro és Monster 3D kártyával szinte játszhatatlan. Kicsit pergősebb ugyan, mint egy diabetés a napközben lilahagymás zsíroskenyér-uzsonna után, de a 10-15 frame/sec-et alig éri el – sőt, amikor az elhagyatott faluba érek, ez tovább lassul kábé 3 fps-re. Igaz, kisebbre lehet venni az ablak nagyságát, de hiába nézem már bélyeg-méretben, akkor is élvezhetetlen. A tanulság: Voodoo 2 kell neki izibe, és persze PII450 MHz. Na ne... Az sem tetszett, hogy az egyes pályákat hosszú-hosszú percekig tölti, még akkor is, ha maximális telepítéssel került fel a winchesteremre. Persze ne feledjük, hogy október közepi „beta 4” volt a kezeim között, ami kicsit köhögött a grafikus és 3D kártya felismerésénél, így még bármi lehet: a készítőik által ajánlott gép PII266.



Mr. Chaos

**CPU/RAM:** P166, 32MB RAM  
**SYSTEM:** WIN95/WIN98  
**X-TRA:** 3D TÁMOGATÁS

RENDRÍVÜL ÉRDEKES, TELJESEN ÚJSZERŰ, VALÓS KALANDJÁTÉK

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



TRESPASSER

AKCIÓ/KALAND LEÍRÁS

19



# Lode Runner 2

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK...

Pelace

Valamikor réges-régen, még a nyolcvanas évek első felében megjelent egy játék, ami lázba hozta az akkor még eléggé kezdetleges játékipiacot. 1983-at írtak, akkoriban hozták ki a ZX Spectrumot, lassan megjött a C64, AT-s PC-ről még csak nem is hallottak. Ebbe a korba csöppent a Lode Runner első része.

**H**a mindent beleszámítunk – kiegészítőket, utánérzéseket –, akkor összesen 3 millió darabot adtak el belőle a világon. Ez nem semmi, bármelyik mai óriáscég boldogan tapsikolna, ha évente egy olyan játékot tudna kiadni, amit ekkora példányszámban vesznek. És mindezt egy kollégiumi diák alkotta üres óráiban. Az úriembert Doug Smith-nek hívták és 1993-ban még egyszer nekilendült néhány barátjával – akkor a Sierra gondozásában megjelent a Lode Runner On-Line. Öt év szünet után

megint nem bírt magával és ennek gyümölcse lett a jelenlegi alkotás, a Lode Runner 2.

A játék lényege a hosszú évek során mit sem változott. Futni, mászni, ásni, zuhanni, mindeközben begyűjteni a pályán lévő aranyakat és távozni a kijáraton át a következőre. Mindez persze megspékelve

annyi különböző használható tárggyal, kapcsolóval, bombával és persze ellenfelekkel, hogy még megjegyezni is nehéz. Az első részhez képest persze megváltozott a játék kinézete. Szerencsére nem lett first person 3D, de azért nem maradt két dimenzióban sem: a kettő közötti átmenetet képező, izometrikus nézetet választották a készítőik. Persze sokkal pofásabb, mint az ősz (ami 15 év távlatában nem túl meglepő), de cserébe sokkal nehezebben áttekinthető. Néha már gylüzött a szemem, hogy lássam, melyik szinten van az adott kő.

Öt különböző világban kell rátermettségünket bizonyítani a játékban található két különböző karakterrel: egy pasi és egy ifjú hölgy áll rendelkezésünkre, de én semmi különbséget nem láttam játékbeli viselkedésük között. Mindkettőjükre nyolcféle színű ruhát lehet aggatni, aminek inkább a többjátékos módban lehet jelentősége. Apropos, multiplayer. Nagyon érdekesnek ígérkezik. Egymás ellen nyolcan, kooperatív módon pedig ketten lehet egyszerre nyomulni. Megmondom őszintén, el nem tudom képzelni, hogyan lehet deathmatch-et játszani ebben a programban, de ha lesz rá alkalmam, mindenképpen kipróbálom. A program Interneten és helyi hálóban is képes kommunikálni (nem kell megijedni az IP cím kéréstől, egyszerűen tovább kell nyomni és akkor a helyi hálón kezd el keresgélni a szerver után). Akik meg szeretnek pályaeépítéssel bibelődni, azok örülhetnek, mert szerencsésükre a programhoz alapszinten mellékelik a szerkesztőt is. Kipróbáltam, kezelése egész egyszerű, ráadásul van hozzá egy nagy leírás a CD-n. Már csak elég türelem kell, és lehet föltenni a netre a saját készítésű szinteket.

A második résznek persze valószínűleg soha nem lesz akkora sikere, mint annak idején az elsőnek volt, de azért valószínűleg így is elég sokan lesznek, akik kicsit nosztalgiáznak, vagy csak egy kis egyszerű szórakozásra vágnak és nincs 3D gyorsító a gépükben. Érdemes kipróbálni a mai gondolkodás nélküli játékok mellett.

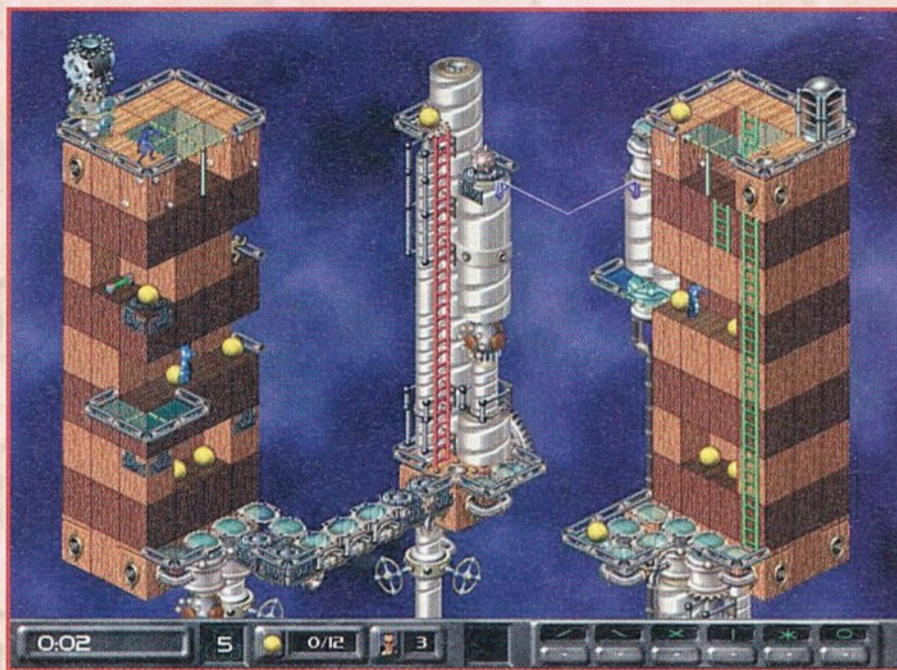
CPU/RAM: P120, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: N/A

NOSTALGIÁZÓKNAK KÖTELEZŐ, ÚJSZÜLÖTT PLATFORM-JÁTEKOSOKNAK JAVALLOTT

GT INTERACTIVE  
MODERN MEDIA SERVICE

4

LODE RUNNER 2



PLATFORM

LEÍRÁS

20

# 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.

#### IÁTEKOK

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.	
<b>BASE</b>	
<b>BASE</b>	
1072 Budapest, Dob u. 45.	
Tel.: 351-8395	
Hétfőtől vasárnapig	
10-20h-ig	

A DATANET JÓVOLTÁBÓL MÁR AZ INTERNETÉN IS TALÁLKOZHAT VELÜNK.



# Klingon Honor Guard

HALJ MEG, MINTSEM BECSTELEN LÉGY! **Sam. Joe**

Végre! A közelebbi és távolabbi múlt Star Trekkel kapcsolatos játékaik éppenséggel nem álltak a helyzet magaslatán. Mindegyikben volt valami, ami miatt egy vérbeli Trekkie nem tudott érte szívből lelkesedni. Most végre megtörni látszik a jég.

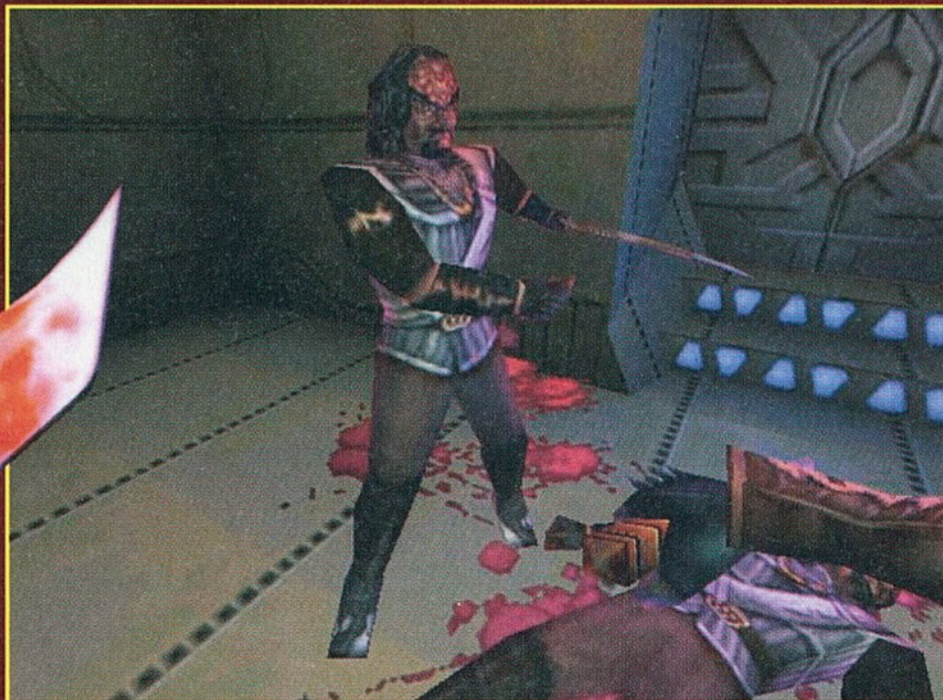
**A** mikor először hallottam erről a játékról dühös voltam. „Micsoda? Mi köze van a Star Trekknek az „én ölk” típusú játékokhoz!? Mekkora logikai bukfcnc ez már megint?” (Na jó! Eredetileg nem ezt mondtam, de az a kifejezés nem nyomdafestékképes.) Aztán ráébredtem, hogy igenis van létjogosultsága a dolognak, mert a Klingonok, a Trek „Pokol Angyalai”, pontosan így intézik el a vitás ügyeket. Ütnék/szúrják/lőnek, aztán kérdeznak.

A Klingon Honor Guard háttértörténete zanzásítva: egy ifjú Klingon harcos csizmába ugorhatunk bele – hogy pontosak legyünk, az a csizma lehet női is –, akinek jó házból való származása révén megadatott, hogy csatlakozhasson a Honor Guardhoz (Becsület Őrség vagy Becsület Gárda). A szervezet tulajdonképpen egyfajta titkosszolgálat, melynek a feladata a Nagy Tanács tagjainak, illetve magának Gowron kancellárnak a védelme. Mint tejfelesszájú ifjoncra, először is a kiképzés vár: a holodeckben gyakorolhatjuk a harc művészetét. Mikor kezdesz belejönni a dologba, a disruptor pisztoly éppen tűzforróvá hevült a kezében, megszakad az illúzió, és Korek, a To'kar iskola Legfőbb Mestere, a Honor Guard feje jelenik meg előtted. Tájékoztat, hogy néhány perce merényletet kíséreltek meg Gowron ellen. A kancellár megsérült, a kíséretéből töb-



ben meghaltak. Ahogy az ilyenkor szokásos, mi vagyunk a megfelelő személy a megfelelő helyen és időben. Ránk vár, hogy a merénylők nyomába eredjünk.

A program, mint „én ölk”, azaz first person shooter nem emelkedik olyan magasságokba, mint a Half-Life vagy a Sin, de az Unreal motor és a gondos megvalósítás igenis versenyképessé teszi. Különösen akkor értékeli az ember, ha Trekkie. Rengeteg olyan apróságot hordoz ugyanis magában, amit egy megszállott Trek hívő értékelni fog. Először is a Next Generation olyan politikai időszakában játszódik – a Klingon Birodalom és az UFP közötti politikai sakkparti –, amit minden Trekkie fenntartások nélkül érdekesnek, hihetőnek talál. Mi több, mentes a logikai bukfcncektől, illeszkedik a Trek idővonalába. Másrészt rengeteg utalás van a filmekre, a sorozatra. Például



vannak olyan helyszínek, ahol zéró gravitációban kell megküzdeni ellenfeleinkkel. Ha itt sikerül valakit átsegítenünk a Sto'vo'kor-ba – ez a Valhalla Klingon megfelelője –, akkor az illető pörögve elrepül, miközben úgy ereget málnaturmix színű vérbuborékokat, mint ahogy azt a VI-os filmben tette szegény nagykövet. Ezzel együtt a story emészthető és érthető marad a kívülről játszó számára is.



## Gránátvető

A trilitium gránát robban, ha hozzáér valamihez, ha nem, akkor három másodperccel a kilövés után. A villám gránát csak elvakítja az ellenfelet. Elsődleges támadás: trilitium gránát kilövése. Másodlagos támadás: villám gránát kilövése



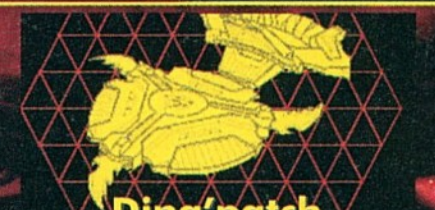
## D'K Tahg

Tradicionális fegyver, Klingon harcos önként nem válik meg tőle. Több darab is begyűjthető. Elsődleges támadás: szúrás/vágás. Másodlagos támadás: dobás



## Bat'leth

Kahless legendás harceszköze. Ritkán használják dobófegyverként, ebben az esetben még időben szedd fel, mielőtt más teszi. Elsődleges támadás: szúrás/vágás. Másodlagos támadás: dobás



## Ding'patch

Egyfajta bumeráng. Látványosan felaprít mindent, ami az útjába kerül. Ha nem tud elbánni az akadállyal, akkor visszapatann arról. Látványosan működik, de nehéz eredményesen használni. Elsődleges támadás: pengés korong kilövése. Másodlagos támadás: robbanó pengés korong kilövése



Az ellenfelek, akikkel szembekerülünk, mérsékelten izgalmasnak mondhatók. Andoriaiak – azok az antenás fejű kék lények –, Nausicaniaiak – nagydarab fickók, akikkel Picard kapitány fiatalon tengelyt akasztott, és most az affér miatt műszíve van –, Klingonok természetesen, és még egy faj, akiket nem sikerült azonosí-

tanom. Nem olyan széles a paletta, mint a legújabb játékokban, de nem unatkoztam miattuk. Társulnak még hozzájuk különböző szárazföldi és vízi bestiák is. A helyszínek viszont izgalmasak. Rura Penthe börtönkolónia – Kirk kapitány és Bones doki rövid, ámde eseménydús raboskodásának színtere –, egy K't'inga osz-

**Bach Hich Támadó Disruptor**  
 Nagyon hatásos kis távolságra. A pontos célzás létfontosságú, ha csak kicsit is mellé lösz, hiába az erős energiagömb, hatástalan marad.  
 Elsődleges támadás: energiagömb kilövés  
 Másodlagos támadás: energiagömb sorozat

tályú cirkáló fedélzete, egy Andoriai város – night clubbal, kuplerájjal, ahogy kell –, és számtalan egyéb. A játékban használható arzenál is nagyon Klingonos, néhány izgalmasabbat mutatok be.

Egyetlen negatívuma van a játéknak, mégpedig csillápthatatlant hardware étvágya. AMD K6-2 300-as CPU-val, Voodoo II-vel szerelt konfiguráción futtattam, és bizony néha meg-megakadt, a CPU-t és 3D-gyorsítót összedolgoztató DirectX 6 driver ellenére is.

CPU/RAM: P233MMX, 32MB  
 SYSTEM: WIN95/98  
 X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

VÉRES, DE IZGALMAS. VÉGRE VALAMI, AMI ILLESZKEDIK A TREK UNIVERZUMBA

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



KLINGON HONOR GUARD

## FC1 Mainboard Series

Minden FC1 alaplap egy regisztrációs kártyát tartalmaz, amellyel Ön jogosultságot szerez:



- garanciára

- IstMainboard BoardWatch elektronikus újságra a legfrissebb technikai információkkal  
 - BIOS frissítésre az alaplaphoz

### JELLEMZŐK PA 2012

- ATX
- VIA Apollo Vp3 Chipset
- AGP slot
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel MMX 166-233 Mhz
- AMD K6 PR166-300

### JELLEMZŐK KA-6100

- AT
- VIA Apollo Pro Chipset
- EDO/SDRAM memória slot
- Intel Pentium 233-450 Mhz
- Intel Celeron 286-333 Mhz
- Alaplapon hangkártya

### JELLEMZŐK VB 601

- 100 MHz FSB támogatás
- ATX
- Intel 440BX AGPset
- SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-450 Mhz
- AGP slot

### JELLEMZŐK VL 601

- ATX
- Intel 440LX AGPset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-333 Mhz
- AGP slot

### JELLEMZŐK VA 503+

- 100 Mhz, FSB támogatás
- Baby AT
- VIA Apollo MVP3 Chipset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- AGP slot
- Intel MMX 166-233 Mhz
- AMD K6-2 166-333

Alaplap vásárlása esetén  
 2 hét,  
 konfiguráció vagy notebook  
 vásárlása esetén  
 1 hónap:

**INGYENES INTERNET ELŐFIZETÉSSSEL !!!**  
 ( FreeNet Kft.)

További kérdéseikkel forduljanak bizalommal  
 Kis lldikó kollégánkhoz 12 mellék



**VAR COMPUTER**  
 üzlet nyitvatartás E-mail: var@var.hu  
 H-P 8.30-18.00 Web: www.var.hu  
 1149 Budapest Fogarasi út 11/a  
 Tel: 22-22-827; Fax: 36-32-781

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

IBM 266MX/2.1GB HDD/32 SD RAM/24x  
 Cyber/2MB VGA/hangkártya/hangszóró/  
 14" Color monitor **97.500 Ft**

Celeron 300/3.2 HDD/64MB SD/32x  
 Pana/4MB Virge/Hangk./hangszóró/  
 14" Color monitor **128.500 Ft**

Alkatrészek teljes kínálata  
 A LEGOLCSÓBB 3DFX KÁRTYÁK!  
 VOODOO II VÁSÁRLÁSA ESETÉN  
 RÉGI VOODOO I KÁRTYÁDAT BESZÁMÍJTJUK

[www.aqua.hu](http://www.aqua.hu)

AKCIÓ LEÍRÁS

23



# SIN

## LEHETETT VOLNA MÁS IS TALÁN

TRF

„Lehetett volna, mégsem az lett, mert...” – folytatódik a régi Illés szám. Tény: november közepén megjelent a Sin, olyan állapotban, ami teljesen méltatlan mind a játéhoz, mind a fejlesztőkhöz, csatlódást okozva azoknak, akik nem feledkeztek meg róla a Half-Life árnyékában sem, és izgatottan várták több mint egy éve.

Eredetileg 97 karácsonyára jött volna ki, még hozzá a Quake motorra. Aztán, gondolom, a Quake 2-t látva, megváltoztak a tervek. Nem tudom, melyik esetben jártunk volna jobban, az biztos, hogy a Sin jelenlegi állapotában egyszerre a valaha volt egyik legszebb és legjobb 3D-s akciójáték, és az év legnagyobb csalódása. Utóbbiról majd a végén, most koncentráljunk csak magára a játékra. Az első olyan a sorban, amely a Quake 2 motorját vette alapul, és abba „fejlesztett bele”, mégpedig igen erőteljesen, és azt kell, mondjam, előnyére. A 16 bit szín-mélységű, hihetetlenül szép, részletes textúrák és a különböző 3D-s speciális effektusok a megfelelő kezekben csodálatos környezetet varázsolnak elénk. A múltkori X-Rejtvényben az „emberközeli” jelzővel illették, én továbbmegyek és megkockáztatom: kis túlzással élethű! Hihetetlenül jó érzés végre nem ugyanarra a sémára, ugyanarra a néhány különböző textúrára épülő, n+1. ködös barlangot, alien űrhajót vagy távoli bolygót bejárni. Ehelyett változatosság van, különböző helyszínek, megannyi változó textúra, és gyönyörű látvány. Az elhagyott épületek, az építkezési terület, majd később a laboratórium, a raktár, a gyárak, a csatornarendszer, a vízerőmű mind-

mind természetes, elhithető. Az ember meglátja, és azt mondja: „igen, ilyen az életben is”! Kisebbszorongásokkal ez ugyanígy igaz a szereplőkre is, bár közülük jó pár nyilván nem élethű, de a kidolgozottságra nem lehet panasz! Ja, ne felejtsem el hangsúlyozni, hogy ha nem is zökkenőmentesen, de mindezt egy Pentium 200-on, sima Voodoo-val produkálja a program!

Nos, ami a „humorral fűszerezett jövőszázadi történetet” illeti, végül is a meghatározás nagyjából fedi a valóságot. Ami viszont ennél is fontosabb, hogy talán ez az első olyan lövöldözős játék, amelynek a történetét nem csak a rend kedvéért találták ki, úgy mellékesen! Freeport egy lezúllott város 2027-ben. A tehetetlen rendőrség szerepkörét a kormány által támogatott biztonsági szervezetek vet-

ték át, hogy megvédjék az állampolgárokat és a cégeket az elharapózó büntől. A helyzet azonban katasztrofális, az utcát uralja a drog, emberek tűnnek el, egyesek vérengző szörnyeket vélnek látni, és mindennek mintha valahogy köze volna a fiatalság titkának kikiáltott Vanity nevű csodaszerhez. Főhősünk John A. Blade, a Hard-Corps, az egyik élenjáró biztonsági szervezet tulajdonosa, és virtuálisan mindig vele levő társa, J. C., a számítógépszeni. Az egész történet egy bankrablással kezdődik, hogy aztán egy égre kiáltó gaztett kerekedjen ki belőle. Persze, minden további információért egy vagy akár több pályán is át kell rágnunk magunkat.



A játék hat epizódból vagy inkább küldetésből áll, összesen 37 pályát tartalmaz. Mindenki előre készüljön fel, hogy nem találkozik mindegyikkel, erről gondoskodik ugyanis a „cselekményfüggő végkifejlet”. Bár még nem játszottam végig, gyanítom, azért leginkább reklámszöveg, hogy ahányszor belekezdünk, mindig másképp alakul a dolog. Akik tudnak a sorok között olvasni, azok rögtön azonosíthatják ezt a „titkos pálya” kifejezéssel, azaz a játék bizonyos pontján való viselkedésünktől függ, hogy eljutunk-e egy pályára vagy sem, de szó sincs többféle ágazásról, egyszerűen, ha elszúrjuk, egy kimarad – mondom ezt az első 17 pálya után, amelyek között két titkos volt, de az egyiket már elpasszoltam. Persze, lehet, hogy a hátralevő 20 tartogat meglepetéseket ezen a téren.

A „minden tereptárgy szétlőhető” is csak egy jól hangzó szlogen. Igaz, a legtöbb dologban kárt lehet tenni, már ami a golyónyomokat, vérfröccsenést illeti, és vannak kimondottan olyan berendezési tárgyak, amiben hihetetlen pusztítást lehet végezni. Van, ami lerombolható, akár lövés vagy ütés, akár

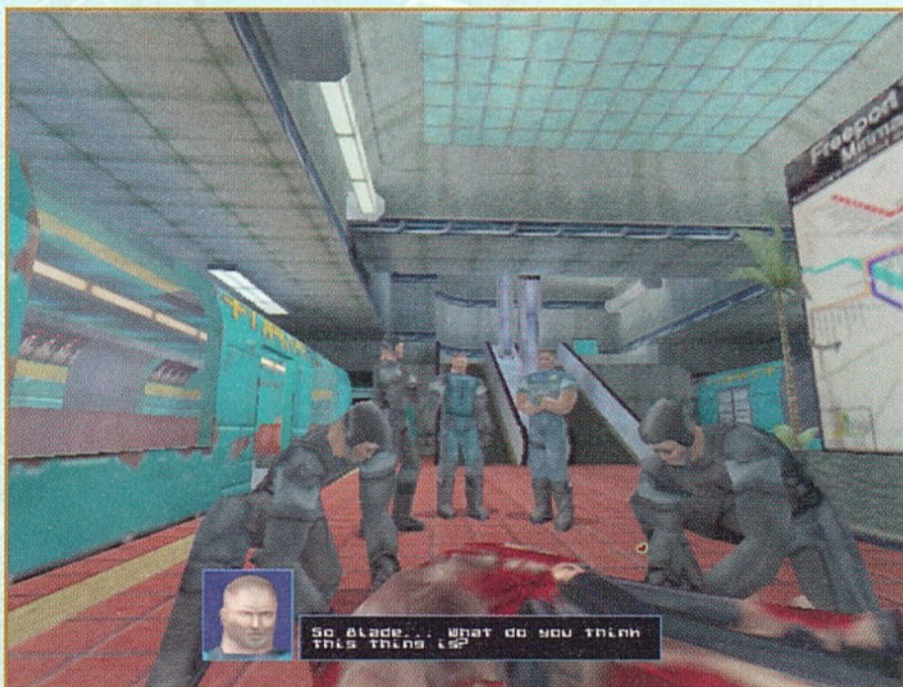


egy kotrógép által, és van, ami csak egyszerűen részt vesz a cselekvésünkben: mondjuk, összedől, izeg-mozog vagy arrébb tolató.

Amiből viszont nem lett hangzatos jelmondat, az a helyzetérzékeny sérülés megvalósítása. Elméletileg ugye nem mindegy, hol sebezük meg az ellenfelet, egy láblövésbe nem fog rögtön belehalni, míg egy fejlövésbe már nem ártana. Kicsit belekutyulták ebbe a háromszintű – fej, tor, potroh – pajzsot, és a különböző fegyverek sebzési erejét. A végeredmény nem lett a legszerencsésebb: gyakran előfordul, hogy hiába lövöm közvetlen közlőről fejbe az illetőt, az vidáman él tovább, máskor megsérül a kisujján, és meghal. A kísérlet azonban mindenképpen értékelendő, egyrészt színesíti a játékot, másrészt megteremti az alapját a későbbi fejlesztéseknek. És ha már itt tartunk, röviden a fegyverekről, amelyek szintén hagyják maguk után kívánni valót. A Magnum, mint könnyű pisztoly, és a Shotgun, alias duplacsövű rendben van. Az AssaultRifle ugyanazt a töltényt használja, mint a Magnum, csak gyorstűzelő. Ehhez képest egy kis szórás nem ártott volna, sőt! Így, hogy nyílegyenesen megy, az a frusztráló helyzet áll elő – különösen az első négy-öt pályán, ahol nincs más típusú fegyver, csak ez a három –, hogy mindenki a fejre céloz, hátha egy jó lövéssel sikerül leteríteni az ellent, ami persze nem mindig van így, és nem mindig annyi tölténnyel, ahányból szeretnénk. A ChainGun elég masszív darab, százon 200 golyót eszik, viszont másik üzemmódja, a gránátvető, talán még ennél is hatásosabb. Spider-Mine-okat nem használtam, ezek falra (is) tapadó, távirányítással robbantható ketyerék. A RocketLauncherrel nincs még sok tapasztalatom, bár úgy tűnik, jól rombol, sajnos elég könnyen félre lehet állni előle. Nem volt szerencsém még sem PulseRifle-höz, sem QuantumDestabilizerhez, gyanítom, az utóbbi az a fegyver, amelynek darabjai

szét vannak szórva különböző pályákon, és rajtunk múlik, megtaláljuk-e. A SniperRifle, azaz mesterlövészpuska képes már kézfejen is halálos találatot bevinni, különösen hatásos, ha használjuk a távcsövet (sajnos az ellenfél is előszeretettel teszi).

Végül a személyes tapasztalatról. A játék bitang nehéz. Egyrészt nagyon kell takarékoskodni a tölténnyel, különösen a középső és a felső fokozaton, másrészt a pályák nagy része elég összetett, nem könnyen ismeri ki magát az ember. Elég gyakran kell támaszkodnunk ügyességünkre és szemfülességünkre, hogy eljussunk egy adott pontba vagy rájövünk, mit is akar a program (avagy J.C.) tulajdonképpen. Néha adódnak elég kilátástalan helyzetek, amikor



C-64-est megszégyenítve – akár 4-5 percig (!!!) is tölti, beleértve a Quickloadot is! Mivel a játék nehéz, előfordulhat, hogy többet kell várni, hogy játszhassunk, mint amennyit ténylegesen szórakozunk! Az sem számít, ha 470 megás vagy 600

megás telepítést választjuk, ugyanis nem magával a töltéssel megy az idő: a gép jórészt nem csinál semmit. Ismétlem, percekig! Az elmentett állások egyébként potom 200 megát foglalnak el pluszban!

A hangkezelés katasztrófa, bármilyen műveletnél az utoljára kiküldött effektus visszhangként ismétlődik, akár a menüben is. Az ellenfelekre is ráfért volna egy kis átnézés: a végtelen löszer még csak hagyján, de ha lezuhan a toronyház tetejéről, igazán megpusztulhatna. Az első epizód főellenségét többször véresre lyuggathatjuk, valahányszor elmegy és visszatér, mindig sértetlen, ezzel szemben – tessék kapaszkodni – a végső leszámolásnál egy helyben áll. „Ja bocs, majd javítjuk az intelligenciát.” – volt a válasz.

az ember úgy érzi, mintha az ellenségnek végtelen utánpótlása lenne rosszfiúkból. Viszonylag kevésszer botlottam bele az agytépő „keresd a kulcsot” dologba, ezzel szemben ebben a kategóriában még sosem látott ötletekkel találkoztam, például a laboratórium felfedezése lopakodva, elkerülve a riasztó élesítését, vagy később az atomtöltetek kilövésének megakadályozása időn belül.

Adós vagyok még a bevezető magyarázatáért. Egyszerűen vérlázító, ahogy a játék kiadásra került, úgy tűnik, teljesen kimaradt az optimalizálás és a hibajavítás a fejlesztés végéről. Ennek egyenes következménye például, hogy az egyes pályákat – a jó öreg

Gyanítom, nem a Ritual vesztette el esztét, hanem magasabb „hatalmi körök” pánikoltak be a Half-Life láttán. Igaz, volt is miért, de most sikerült rátenni egy lapáttal: ez tálcán nyújtott ziccer a konkurenciának. Végül pedig én kerülök kellemetlen helyzetbe, mert mire a lap megjelenik, talán kijön a beígért patch (ami, ha mindent kijavít, a Sin a valaha kiadott egyik legszébb 3D-s akciójáték lesz), vagy Unreal módra etetnek minket is, és hónapokig leshetjük a bétajavításokat. Bízva a Ritualban, megelőlegezem az 5-öst, de legyen világos mindenki számára, hogy ha nem jön ki a patch, vagy nem javít jelentősen a jelenlegi állapoton, inkább az ablakon hajigálnám ki a pénzem, minthogy erre költsek! Számban kifejezve: hármas alá.

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

HIHETETLENÜL ÉLETHŰ 3D AKCIÓJÁTÉK, EGYELŐRE SZEMTELENÜL SOK HIBÁVAL

ACTIVISION  
MODERN MEDIA SERVICE

5

SIN

AKCIÓ

LEÍRÁS

25



# Fighter Pilot

## VIGYÁZAT! TANULÓ VEZETŐ!

## Trau

Sok embertől hallottam már, hogy túl bonyolultak a repülőgép-szimulátorok. Ebben mondjuk lehet valami (például ha az F-15-re gondolkodok...), éppen ezért ajánlható a Fighter Pilot a kifejezetten zöldfülűeknek. Itt kérem a letisztult légi harc számít, semmi más.

Az Electronic Arts keze munkáját dicséri a Fighter Pilot – kifejezetten üdítő időtöltésnek bizonyul szerencsétlen Szu-22-eseket lecsúszlizni Irak felett, vagy a böhönye MiG-25-ösök köré csoportot kötni F/A-18-asommal. Kell ez is néha, nem csak a vérkomoly, pilótaizasztó csúcshimulátorok. Maga a játékmenet igazából a játéktermi shoot'em up-okra emlékeztet: külső-hátsó nézet, vad harcok, rengeteg célpont, gigantikus mennyiségű fegyver, pörgős játékmenet, szinte semennyi üresjárat sincs.

A célpontok között szerepelnek a légvédelmi állások, különböző típusú vadászgépek, bombázók, szállítógépek. Kiemelt célpontokként találhatunk különféle épületeket, adótornyokat, antennákat is, ezek általában egy-egy bevetés konkrét céltáblái. A fegyverzet nem mondható túlságosan változatosnak. Minden repülőgép-típusnak van két alapfegyvere (egy a légi és egy a földi célpontok ellen), és egy-egy speciális eszköze. Ez lehet fegyver vagy valamilyen egyéb kiegészítő alkalmaság. A legegyszerűbbel öreg F/A-18-asunk rendelkezik, egy Super Chaff csalikivetővel. Ez az összes feléd irányuló rakétát (lehet az levegő-levegő vagy levegő-föld) semlegesíti (még az Immunizert is...). Ez igen hasznos lehet, főleg olyan helyzetben, ha sok léghárító üteg fölött bonyolódasz hosszabb légi harcban. Valamivel brutálisabb fegyvert kapott az F-117, FAE néven. Ez egy irányított levegő-föld fegyver, amely igen masszív sérülést képes okozni az épületekben. Sajnálatos módon gyakran 2-3 találat is kellhet a kisebb alapfegyverek-

ből (Maverick, Vandal), ami néha kellemetlenségeket okoz. Ezeket küszöböli ki a FAE, igen kellemes hatásokkal. A kedvencem, a szépséges F-22 egy különlegesen hatékony légi harcra készült, az Immunizerrel rendelkezik. Ez a kis aranyos (amely szerintem igen nagyfokú hasonlóságot mutat az AIM-120B AMRAAM légi harcra készült rakétával) a zavaró csalikkal nem hatástalanítható, ugyanakkor azért kimanőverezhető. A legaranyosabb (legalábbis szerintem...) pluszt az orosz lovag, a Su-35-ös kapta. A kis huncut (fedőneve MIRV) kilövése után öt kisebb rakétára bomlik szét, amelyek önállóan tapadnak rá céljukra. Hát nem tündéri?

A szuper-fegyvereknek azonban akad egy apróbb hátránya: drágák. Minden egyes alkalmazásuk tetemes pontlevonással jár (100-1000 pont). Nos, bevetésenkénti 30000 pontnál mondjuk nem túlságosan érde-

vág az ellenséges légvédelem soraiban (ez főleg az „egyedül Bagdad ellen”-típusú bevetéseknél lehet hasznos. Elektronikus zavarás (EF-111), Wild Weasel-bevetés (F-4G) vagy csak csapásmérő segítség (F/A-18, F-22). Jó barátok mindahányan.



Jó trükk a légi harcban: egyeztesd sebességedet a célpontéval (HOME). Ilyenkor jóval egyszerűbb a sarkában maradni és szitává löni. Itt is érvényes az örökzöld tanács: csak takarékosan a lőszerrel! A gyengébb gépeket (Szu-22, MiG-25) simán le tudod szedni gépágyúval is, nem kell a rakétákat pazarolni. Később még jól jöhet az a néhány plusz Sidewinder... Néha a földi célpontok sokasága is eléggé rendesen leaszthatja Maverick-készleteinket. Igyekezzünk a szabadvadászatiakat a fő célpontok likvidálása utánra időzíteni! A légi harcoknál siessünk a durvább (MiG-29, Szu-35, F-22) ellenfeleket először kilőni, utána már hullhat a férgese... A néha felbukkanó szállítógépek igazi pontszerző csemegét jelentenek. Szép nyugodtan lehet őket leszedni, gépágyúval. Csak semmi rakétapazarlás...

A játék természetesen 3D kártyát igényel, és elég szépen ki is használja képességeit. Igen látványosak a robbanások, tűzgömbök, füstök. Különösen tetszett az égő motorokkal spirálozó C-130-as után maradt füstnyom. Hihetetlenül látványos volt. Az a négyszeres spirál, ahogy egy pontban keresztezi a négy csík egymást... Csodaszép! Külön figyelmet érdekel a légi harcra készült viselkedése. Direkt megfigyeléseket végeztem, és kijelenthetem, hogy a Sidewinder infravörös légi harcra készült tényleg az IL-76-os hajtóművébe csapódik bele, nem csak úgy eltalálja a gépet valahol. Ez igen!



kelt, de lehet, hogy néha zavaró a dolog. A különböző nehézségi fokozat befolyásolja a fegyverek újratöltési idejét is. Novice szinten azonnal, egy másodperc múlva lehet újra löni, míg az Ace pilóta 4 másodpercig malmozhat a fülkében, míg újra tüzelhet. Akármilyen profi módon tudsz harcolni, bizony előfordulhat, hogy segítségre szorulsz. Ilyenkor jól jöhet némi támogató kötelék, amely például véres rendet



CPU/RAM: P133, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS  
KEZDŐ LÉGTORNÁSZOK MENŐ  
LÖVÖLDÖZŐS PROGRAMJA  
ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078

# 4

FIGHTER PILOT

AKCIÓ / SZIMULÁTOR LEÍRÁS 26

# III THE SETTLERS

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 novemberben!**

**Boltok és viszonteladók jelentkezését várjuk!**



  
Blue  
Byte

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



# Star Wars Behind The Magic

Itt van, megérkezett, olyan, mint amilyennek vártuk! Csodálatos, fantasztikus, eszméletlen, és még hosszan sorolhatnám a superlatívuszokat. Elcsépett az a mondat, hogy „órákra odabilincsel a monitor elé”? A BtM esetében ez annyiban igaz, hogy egész vasárnapra odaragadtam elé.

Aki nem tudja, hogy mi ez program, az vagy nem olvasott még PC-X-et, vagy utálja a Star Warst. A kedvükért ismét gyorsan vegyük át: Star Wars enciklopédia, színes, szagos, sztereó, süt, főz, vasal, gyereket nevel, ágyba hozza a reggelit. Ismételen nem áradoznék a kivitelezésről, elégedjen meg mindenki annyival, hogy én még ilyen szupert nem láttam. Mesélgetnék a

A Behind the Magic mindennel foglalkozik, a SW képregényektől kezdve a C3PO-s ágyneműig. A legmegdöbbentőbb azonban a trilógia jelenetről jelenetre feldolgozása. Mindent több kép illusztrál, ott a forgatókönyv szövege, kiegészítve döbbenetes mennyiségű, éppen oda kapcsolódó plusz információval.



tartalomról: amikor meghozta a programot tartalmazó dobozt a posta, akkor csak arra volt időm, hogy hón alá csapjam. Viszont aznap délután „hard core” Star Wars hívók körében volt alkalmam megcsodálni. A srácok szabályosan rácsorgatták a nyálukat a billentyűzetre.

Leginkább az új Star Wars film érdekelt, melyről a készítőknek úgy sikerült jó 10 perc hosszúságban videókat, valamint tengernyi képet közölni, hogy a film cselekményéről egy szóval sem tud meg többet az ember, mint amit eddig is sejtett. Nagyon ügyes! Mindenki várja meg a premiert! Leia divatbemutatójáról már meséltem, döbbenetesen ott van. A Star Wars: New Hope-ból származó „Elveszett Jelenetek” felvillanyozóak. Legjobban a kocsmajelenet tetszett; az egyik ablakban az eredeti változat futott hanggal, míg a másikban némán az, ami végül bekerült a filmbe, meg-megtorpanva, hogy a lényegesen hosszabb eredeti beérhesse. Ebben látható Han Solo csajoszás közben. Nagyon érdekes, hogy az időközben klasszikussá vált zene hiánya mennyire más hangulatot kölcsönöz a jelenetnek.



Mindezek tetejébe

az illusztráló képeken „forró pontok” lelhetők. Ha rákattintasz, akkor arról a valamiről dögletes mennyiségű plusz info olvasható. Példa: mindenki emlékszik a zenekarra Jabba palotájában. Idézem a kék színű, elefántszerű lényre mutató pont tartalmát: „Max Rebo. A Max Rebo Band köpcös Ortolai vezetője. Imád enni, balga mód aláírt egy szerződést, hogy meghatározatlan ideig játszik Jabbanak, annyi ételért, amennyit meg tud enni.” Más: a legtöbb témakörhöz kérdések is kapcsolódnak,

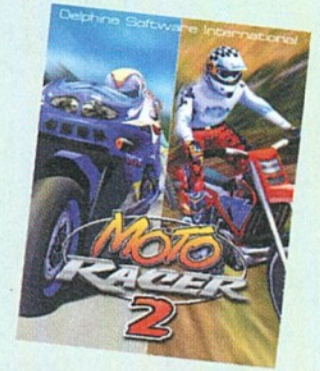
szám szerint háromszáz. A nehézségük illusztrálására egy példa: ki nem volt lázadó a következő személyek közül? Lak Sivrak, Dice Ibegon, Carlist Rieekan, Gallandro. (Van valaki, akinek egyáltalán fogalma van arról, hogy kik ezek a pasasok?) Hab a tortán, hogy a kérdések nem csupán írott formában jelennek meg, hanem olyan személyiségek olvassák fel őket, mint Mon Mothwa, C3PO, vagy maga a Császár. Ráadásul még kommentálják is a választunkat. Azért félelmetes, hogy egy ilyen kiadvány elkészítésére rá tudták venni pl. Anthony Danielst! Nem merek több titkot elárulni, mert tönkretenném azt az élvezetet, amit a lemez felfedezése nyújt. Egy jó tanács: a vásárláskor azonnal vedd dupla CD-hez való lemeztokot is, mert az a papírtok, amiben a lemezek eredetileg érkeztek, nem túlzottan tartós.



# ECOBIT Multimédia Karácsony

**Fantasztikus karácsonyi meglepetésekkel várunk üzleteinkben!**

- Minden szoftver mellé ajándékot adunk
- Az első háromszáz vásárló korlátozott példányszámban megjelenő „Electronic Arts video” CD-t kap ajándékkal
- Ajándék pólót adunk, ha ezzel a hirdetéssel teljesárú játékprogramot vásárolsz!
- Igényelj INGYENES törzsvásárlói kártyát üzletünkben!
- Postai megrendelésnél a csomagküldés költségét mi álljuk!

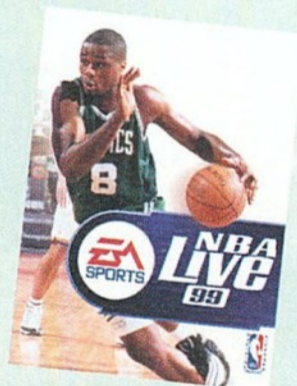


## PCCD ÚJDONSÁGOK

Moto Racer 2  
 Populous 3.  
 Trespasser  
 World War II Fighters  
 Delta Force  
 Test Drive 5  
 Magic & Mayhem  
 Fighter Pilot  
 Future Cop LAPD  
 Recoil  
 Extreme G  
 Turok 2  
 Gangsters  
 Tomb Raider III.  
 Thief: The Dark Project  
 Half-Life  
 GP Legends  
 Caesar III.  
 Settlers III.

## PCCD KARÁCSONYI AKCIÓ

X-Files: The Game	<del>11.990.-</del>	6.990.-
Xenocracy	<del>6.990.-</del>	2.990.-
Wargames	<del>11.990.-</del>	4.990.-
Croc	<del>6.990.-</del>	4.990.-
X-Files - UA	<del>7.990.-</del>	2.990.-
Resident Evil	<del>6.990.-</del>	3.990.-
Harvester	<del>4.990.-</del>	1.990.-
Shadows of the Empire	<del>6.990.-</del>	3.990.-
Hardline	<del>4.990.-</del>	1.990.-
Lucas Arts Pack 3.	<del>11.990.-</del>	6.990.-
Sreamer 2/Rally	<del>6.990.-</del>	2.990.-
Street Fighter Alpha 2	<del>6.990.-</del>	3.490.-
Mega Man 4x	<del>6.990.-</del>	3.490.-



## PC ÉS PSX HARDVER

Joystick	4.990.- tól
Gamepad	1.990.- tól
Kormány	19.990.- tól
Pisztoly PSX	5.990.- tól
Play Station alapgép	31.990.- tól
Voodoo 4MB	14.990.- tól
Voodoo II. 12MB	39.900.- tól
Hangkártya	4.990.- tól
Hangfal	1.990.- tól

## DAEWOO KONFIGURÁCIÓK

Pentium Multim. konf.	244.990.-
PII Multimedia konf.	299.990.-

## EA SPORTS SOROZAT

FIFA 99	
NBA 99	
NHL 99	
Tiger Woods	
Madden NFL	
ESPN Pro Boarder	

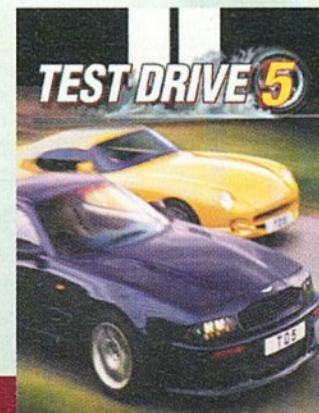
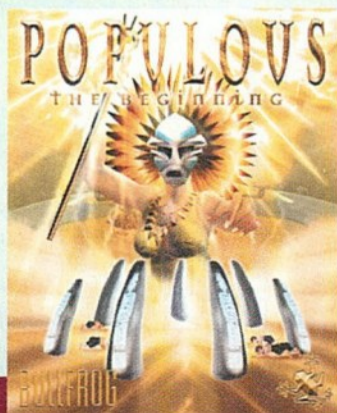
A ábrával jelzett játékok magyar kézikönyvvel és dobozban kerülnek forgalomba. Az átváltoztatás jogát fenntartjuk! Árunk az ÁFA-t tartalmazza!

### Viszonteladók figyelem!

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

1075 Bp., Wesselényi u.28. Tel.: 351-9759, Fax.: 352-8549

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



EcoBIT Multimédia Kft.  
 Kiskereskedelmi üzlet:  
 PÓLUS CENTER  
 Market Street 381.  
 Tel.: 419-4175  
 Nyitvatartás: minden nap 10.00-20.00 óráig

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



# Missing In Action

## LÖVÖLDÖZÉS VIETNÁMBAN

Pelace

A vietnámi háború az USA történelmének nem túl fényes epizódja. Az egész ügy a II. Világháború végén kezdődött, mikor Japán veresége után Ho Chi Minh kikiáltotta a független Vietnámot. Az USA félve a kommunizmus terjedésétől, segítette a francia uralom helyreállítását. Ez odáig fajult, hogy 1953-ban már a költségek 80%-át ők állták. Ho Chi Minh támogatottsága viszont nőtt és 1960-ban megalakult a Viet Cong.

1965 februárjában a Viet Cong megtámadta az amerikai állásokat Dél-Vietnámban, s ezzel kezdetét vette a hosszú évek öldöklése.

Johnson elnök újabb 206.000 katonát, majd még húszszet küldött a térségbe, ezzel 549.000-re hozva fel a létszámot. Megkezdte a tárgyalásokat a békéről, de időközben megválasztották Nixont, akinek kampányában központi kérdés volt a háború befejezése. Ez 1975-ben sikerült neki. Eddigre az amerikai áldozatok száma 58.000 lett, és 2.500 embert eltűntnek nyilvánítottak. Innen is a cím, a hozzátartozók ezt a szűkös indoklást kapták: „bevetésen eltűnt”.

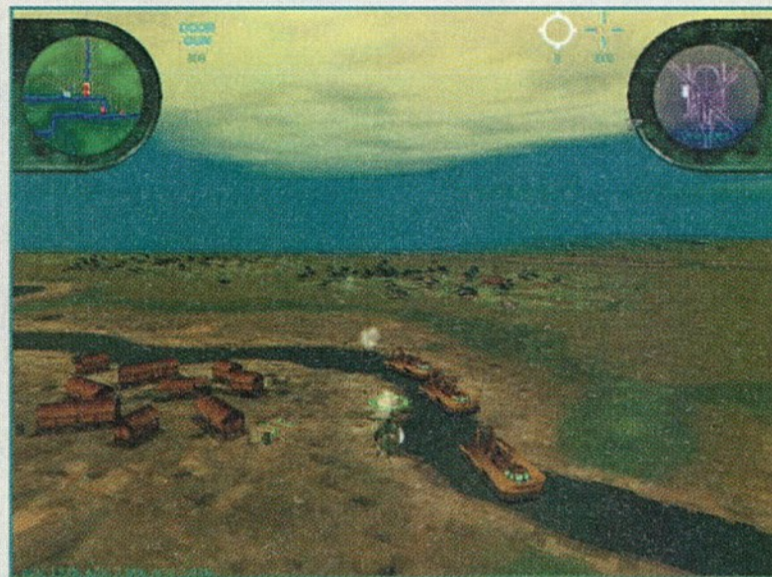
Ezt a történelmi időszakot eleveníti fel a két CD-s játék – persze a háborúnál lényegesebben sablonosabb, teljesen egyszerű, helikopteres lövöldözős akció, leginkább a Strike sorozatra emlékeztetett. Gépünket hátulról és kicsit felülről láthatjuk, míg magunk előtt a földön a célkereszte(ke)t. Attól függ,

hogy hányat, hogy éppen van-e felszerelve géppuska a két oldalsó ajtóba, vagy nincs. Ezekkel kicsit körülményesebb a célzás, de néha jól jöhet. Mindegyik ke-

reszt kissé célkövető, hogy a helikopteres manőverek ne zavarják a célzást. Alakjuk egyébként attól függ, hogy éppen milyen fegyverrel tüzelünk, míg színük az éppen befogott egység hovatartozásától. Ha kék vagy zöld, akkor inkább hagyjuk őket, mert azok baráti vagy semleges egységek, kilövésükért nem jár jó pont. A piros az ellenséges, míg a sárga a elsődleges célpontokat jelöli. Balra fent ugyanebben a színösszeállításban nézhetjük a radart is.

A küldetések elég változatosak, van bennük támadó, védekező, kísérő stb. Közöttük mindig videobetéteket láthatunk, amik továbbviszik a történetet, de sajnos mindegyik egy kaptafára készült (ugyanaz a szoba, ugyanazon emberekkel és stílussal). Ráadásul a minőségük sem kiemelkedő. Az akciórészben nem egy varázslat a grafika, a tájat alig néhány helyen szakítja meg néhány kiemelkedő tereptárgy. Ami engem a legjobban zavart, hogy a folyók is csak textúra szinten léteznek, vagyis egyáltalán nem mélyül be a völgyük. Hálózatos játék is ke-

rült természetesen a programba. Az összes népszerűbb felállásban lehet játszani, úgymint death-match és CTF, és mindez persze csapatokkal is. Jó poén, hogy ilyenkor repülhetünk Harrierrel vagy akár egy UFO-val is... A játékmenet lendületes, viszonylag könnyen elboldogul vele egy kisebb gyerek, de a MIA könnyed szórakozásra tökéletesen megfelel az „idősb” korosztály számára is. [P-X]



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

RÉGI IDŐKET IDÉZŐ, ÁTLAGOS  
LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK

GT INTERACTIVE  
MODERN MEDIA SERVICE

# 4

MISSING IN ACTION



# Computer Lord

XIV.ker Nagy Lajos király útja 121-123.  
Tel.: 222-12-70, 469-6000 Fax: 469-6006  
H-P 10 -18h Faxbank: 2-333-666 / 1024 ##

## Pentium II-es gép 69.000.-től!

### COOL, RULEZ, BRUTAL konfigurációk!

ABIT, Acorp, AMD, Aristo,  
ASUS, Creative, Cyrix, Diamond,  
Gigabyte, Intel, Matrox, Tomato!

Karácsony előtti  
UTOLSÓ árzuhanás!

AKCIÓ  
LEÍRÁS

30

# Barrage



## LÖVÖLDÖZÉS FELSŐFOKON

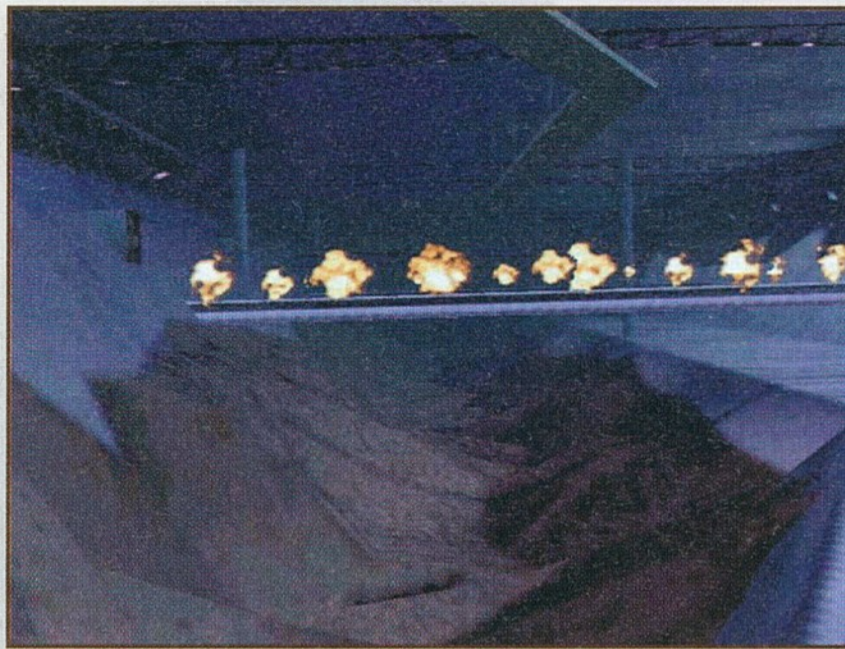
A játék elsősorban az Incomingra emlékeztetett, de itt szó sincs idegenek támadásáról, meg hasonló komoly „mentsd meg a világot” sztoriról. Az egész egy nagy vetélkedőnek tűnt, a küldetések között egy idióta műsorvezetővel, aki ad a fenekünk alá egy, a levegőben és a víz alatt egyaránt életképes járművet, aztán különböző küldetések elé állít minket. Maga a kerettörténet valami Cégről és egy felbérelt pilótáról beszél, de ha nem olvasom el a Readme file-t, akkor ez a játék alapján sohase jutott volna eszembe.

A repülőgép irányításához mindenképpen joystick-et ajánlok, abból is lehetőleg valamilyen iszonyú sok gombos darabot. Ugyanis annyi tengely mentén kell vezérelnünk a repülőnket, hogy arra az egyszerű joy kevés. A billentyűzetet el lehet felejteni, mint irányítási módot, az egeret még inkább. Ez utóbbi jó lenne, ha úgy oldották volna meg, mint a Quake-ben, de itt ha elhúzd valamerre az egeret, majd megállítod, a repülő vígan forog tovább lassulva, amíg viszi a lendületet. Így célzásra tökéletesen alkalmatlan. Természetesen a Force Feedback támogatás is belekerült a programba. Különbözik például a gép kanyarodási ellenállása kis és nagy sebességnél, lehet érezni, ha vízben vagyunk, a közeli robbanások is heves rángásokat produkálnak stb. Vagyis jócskán megdobja a játék élvezetét.

Meglehetősen kevés fegyver került a játékba, ezen halálosztók két típusba vannak osztva. Az egyikbe tartozik a gépágyú, a lézer és egy nem igazán fegyver, a turbóhajtómű, míg a másik tűzgombbal lehet vezérelni a rakétát, a plazmaágyút és az atombombát. Ennyi. Persze azért mindez bőségesen elegendő a szintek végig viteléhez. A lőszerrel nem különösebben kell takarékoskodni, sohasem fogyott ki, legfeljebb nehezebb szinten mintha kicsit lassabban lőtt volna.

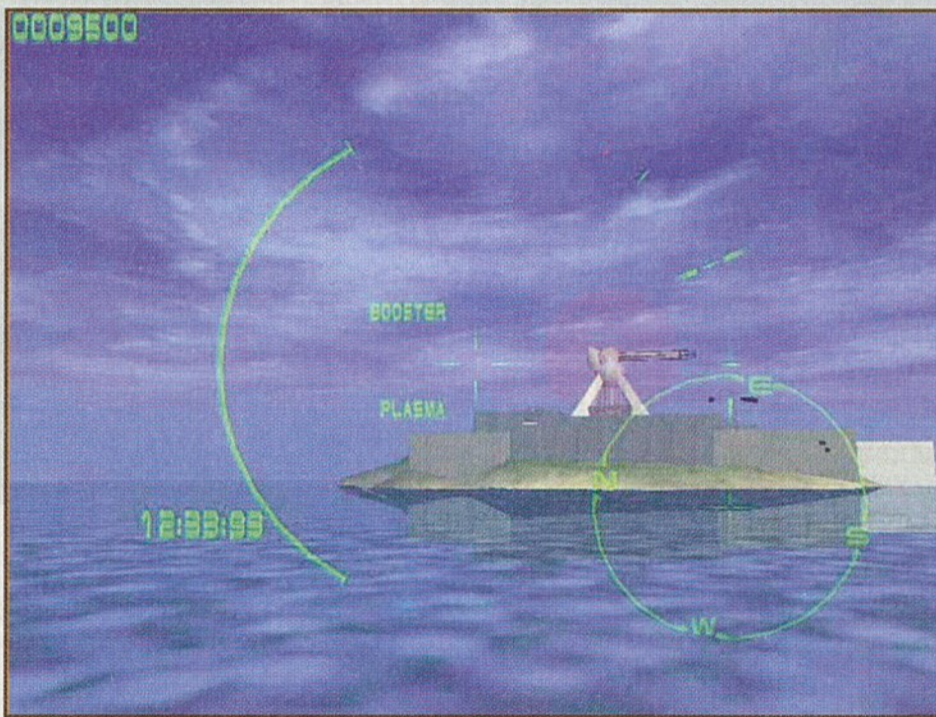
Multiplayerben viszont felvehető lőszeres doboz is, ebből kifolyólag ott már nem árt figyelni erre is. Összesen öt pálya áll rendelkezésünkre, hogy próbára tegyük tudásunkat, ami szintén nem egy nagy mennyiség. Mindegyiket három nehézségi szinten lehet végigjátszani, de egy adott pályán csak akkor alkothatunk, ha az előzőt legalább ugyanolyan, vagy nehezebb szinten már

## Pelace



téket, hanem csak kapunk jó néhány másodperc időlevonást. Szinttől és pályától függő, hogy mennyivel

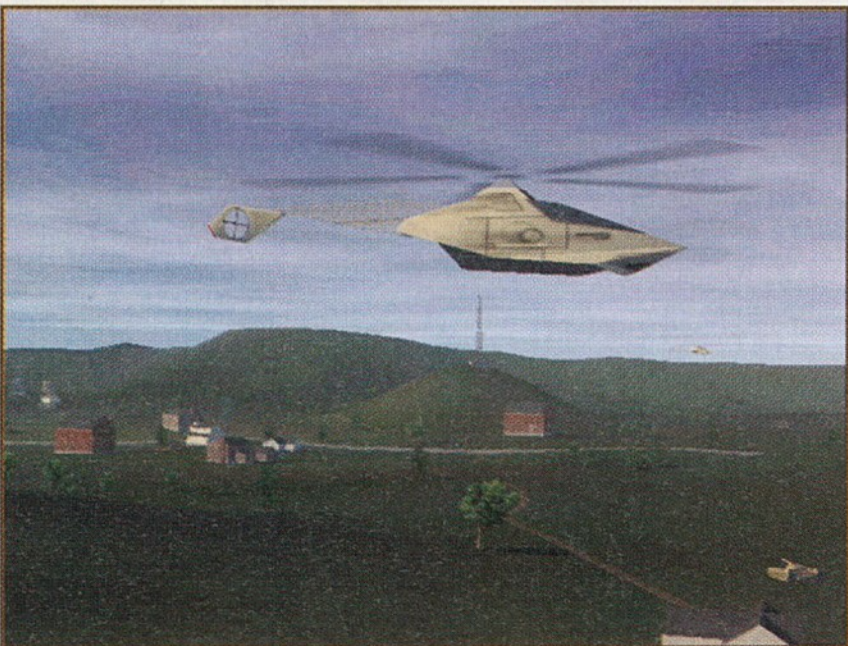
csapolják meg az időmérőnket. Ezt kompenzálhatjuk bónusz idő felvételével, ami általában pörgő homokóra formájában található a pályán. Néha ezek csak úgy ki vannak téve a placcra, de egyes esetekben igen erős védelmük van, amit hatástalanítani kell. Ez a védelem az esetek nagy részében pörög, mint a motolla, de néha lelassul – ekkor lehet befogni a rakétával és elintézni mind az öt komponens. Ám nem árt vigyázni, mert ha épp lelassult, akkor ő is lő ránk különböző fegyverekkel, amik közül nem egy azonnali halált von maga után, ha eltalál. Így néha többet veszünk, mint amennyit a homokórával nyerhetünk. A radar egészen jól használható, de ha valami sokkal



feljebb vagy lejjebb található, mint mi, akkor teljesen megbolondul. Vagyis ha valamit nagyon nem találunk, akkor azt próbáljuk egy alagút mélyén vagy mondjuk egy felhőkarcoló tetején keresni.

A grafika nagyon szép és változatos lett (ilyennek kell lennie egy lövöldözős játéknak az Incoming után): mindegyik pálya egyedi atmoszférát hordoz. Remélem

lesz hozzá küldetéslemez, mert őszintén szólva, ezt az öt pályát nem túl hosszú idő végigjátszani (mondjuk nehezebb szinten már izzasztó, de időben úgysem sokkal több). A hangulata szuper, a játszhatóság jó, és ami ebben a kategóriában a legfontosabb, a grafika gyönyörű – a repülő-s-lövöldözős játékok között nálam dobogós helyen áll.



teljesítettük. Vagyis a harmadik pályának akkor foghatunk neki közepes nehézségi fokon, ha az elsőt és a másodikat közepes vagy nehéz szinten már befejeztük. Ezen kívül lehetőség van egyvégtében végigjátszani az összes pályát, egyfajta bajnokságként.

Érdekes újítás (legalábbis én még nem láttam máshol), hogy ha kilőnek minket, akkor ez itt nem azzal jár, hogy rögtön elveszítjük a já-

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: N/A

EGYSZERŰ REPÜLŐS-LÖVÖLDÖZŐS  
JÁTÉK INCOMING STÍLUSBAN

ACTIVISION  
MODERN MEDIA SERVICE



BARRAGE



# 101st Airborne

## NORMANDIA ÚJRA

Trau

Az Empire Interactive a Microsoft-féle Close Combat 2 vetélytársának szánta a 101-es ejtőernyős hadosztály normandiai kalandjait feldolgozó programját. Nos, attól tartok, ez nem az a program, ami végrehajtana ezt a dicső tettet. Félre ne értsen senki, a program összképe határozottan kellemesnek mondható, izgalmas, és igen jó hangeffektekkkel rendelkezik. Valami azonban mégsem az igazi, nincs meg az a plusz csavar, ami igazán kiemelkedővé tehetné.

A tisztek kijelölték a feladatokat végrehajtó csapatok tagjait. Minden egységbe 18 fő tartozott, igen változatos figurákkal. Miután kemény csatákra és harcokra számíthattak, fontos volt az elegendő és megfelelő fegyverzet kiválogatása. Sajnos csak két M1919 A4-es géppuska volt a raktáron. Ezek a fegyverek létfontosságúak a bevetés szempontjából, hiszen egy német főhadiszálláson kell rajtaütönni,

légvédelmi ütegek nyitnak tüzet a kötelékre, a repeszek kopognak a géptörzs vékony alumínium borításán. Zűrzavaros lesz a helyzet, hiszen a pilóták ösztönösen igyekeznek kitérni a lövedékek útjából, ugyanakkor igyekeznek megtartani a pontos irányt. Az első ugró már a nyitott ajtóban áll, várja a fényjelzést. Kigyullad a piros lámpa: mindenki készüljön fel! Néhány idegtépő másodperc, a szomszédos C-47

lángokba borulva kezdi meg halálos pörgését a föld felé. Csak három ejtőernyő nyílik ki nyomában. Hirtelen zöldre vált a fény: Jump! Jump! Jump!!! Az őrmester üvöltözve számolja a kiugrókat, majd legvégül maga is kivetődik a gépből. Azt hiszi, a nehezen már túlvan. Pedig erről szó sincs...

Odalenn hamar kiderült, a lehető legrosszabb körülmények közé kerültek. Vagy a pilóták tévedtek, vagy a légvédelmi tűz volt túlságosan sűrű, mindenesetre messze a célkörzettől értek földet. Már aki

földet ért... A parancsnokot, Capt. Breverwoodot utoljára 3000 m magasan látták a többiek, nyomtalanul eltűnt. Távollétében a vezetést 1st Lt Thomas vette át, mint a legmagasabb rangú (és egyetlen) tiszt. Végigtekintett csapatán: az előírt 18 fő helyett mindössze kilencen néztek vissza rá, a többi katona egészen más-hová sodródott el. Már nincs visszaút, a feladatot végre kell hajtani, így egy négyfős és két háromfős szakaszt alkottak, s elindultak a vasútvonal mellett, amely reményeik szerint elvezeti őket a főhadiszállás mellé.

A játék alapvetően két helyszínen játszódik. Előként az angliai bázison kell összeverbuválni a megfelelő csapatot, majd ellátni őket. Itt az ellátáson nemcsak a fegyverzetet kell érteni, hanem az M2 svájci pengétől kezdve a cigarettán és a borotván át a ruházatiig mindent. Miután a hadtáp felszerelés is megvan, irány a fegyverraktár. Itt illik gondosan mérlegelni, mit akarunk magunkkal vinni, és kinek a kezébe adjuk a kiválasztott fegyvereket. A katonák összesen háromféle speciális tudással rendelkezhetnek. Szép nagy „M” betű jelzi a géppuska nagymestereit, míg a Bazooka-bűvészeket a „B”. A robbantómestereket „E” jelzésük árulja el. A specialisták nagyobb határfokkal képesek fegyvereiket használni, mintha azokat egy átlagkatona kezébe nyomnánk. Így mindenki a legjobb formáját és tudását adja majd a terepen, éles helyzetben. Ajánlott minimum két géppuskát (M1919 A4 vagy A6) felkapni, fegyverenként 5-5 „tárral”, mert igen hatásos fedezetet képesek nyújtani a hason kúszó ejtőernyősöknek, és



amit várhatóan erős őrség véd. A katonák alapfegyverzete az M1A1 karabély, amely behajtható tusájának köszönhetően nem akadályozta az ugrást. Egy négyfős csapat M3A1 géppisztolyokat kapott, ők fognak az épületeken belül „takarítani”. Végül két szakértőt robbanóanyagokkal pakolnak fel, az ő felelősségük lesz a parancsnokság épületeinek levegőbe röpítése.

A katonák este ízes szitkozódások között málháznak fel, elhangzanak az utolsó ugratások is. Teherautókra kapaszkodva zötykölődnek ki a reptérre, majd ülnek be a Dakotákba. Motormelegítés, gurulás a felszállópályára. Az irányítótornyból zöld világitórakéta pattan a magasba, melyre a vezérgépből egy fehér színű társa válaszol. A dübörgés az elviselhetőség határáig fokozódik, majd lassan megmozdul a szállító gép. Nehézkesen nekifut, felgyorsul, majd végtelennek tetsző pillanatok után nagy nehezen felkapaszkodik a levegőbe.

Hangosan dörögnek a C-47 Dakoták motorjai, ahogy a francia partokat keresztezve lassan az ugrómagasságra emelkednek. Hirtelen német 88mm-es

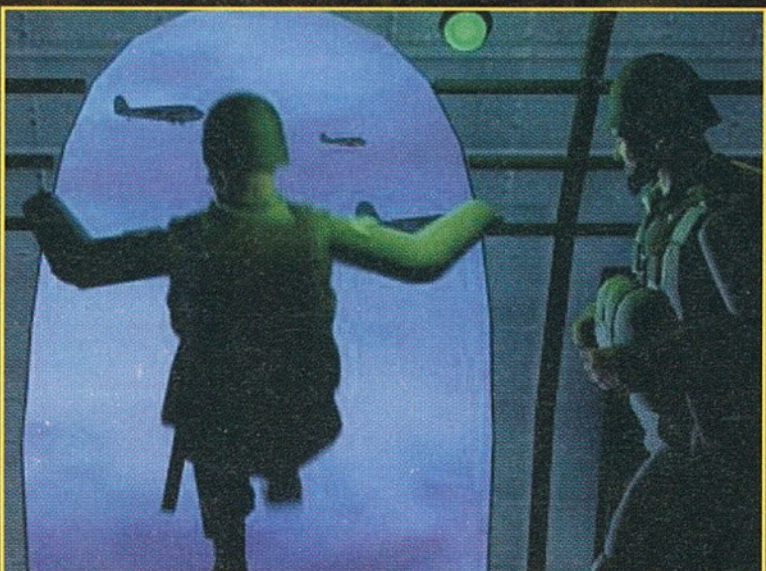






kiváló átütőerővel rendelkeznek, ami azt jelenti, hogy akit eltalál egy rövid sorozat, többet nem mozdul. Ugyanakkor eléggé nehéznek bizonyulnak, így a kezelőjük nem sok mindent képes még magával cipelni.

A csatatér felülnézetből látható, körönkénti felosztású (amely meg is van kavarva kissé, mert inkább katonánkénti felosztásról beszélhetünk, hiszen az ellenséges katonák és a tehének lépései egymás után, összekeverve jönnek), a szokásos akciópontos (AP) rendszerrel. Minden mozgás, lövés, fegyverváltás pontokba



kerül, amelyből meglepően kevés áll hőseink rendelkezésére. Éppen ezért gondosan kell megtervezni az akciókat. A táj igen kevéssé mondható barátságosnak, mindenhol elárasztott földek, sövények és teljesen nyílt terpek váltják egymást. Persze a németek előszeretettel kucorognak mindenféle takarásban, ahonnan gondtalanul lövöldöznek a mezők közepén földet érő és bandukoló ejtőernyősökre.

Egy-egy ilyen orvlövész kifütyölése igazi csapatmunkát igényel, három-négy harcos közreműködésével. Szerencsére éjjel nemcsak mi, hanem a németek is sokkal rosszabbul látnak, így nagyobb biztonságban tudsz közlekedni a terepen.

Az egyik legfontosabb teendő a harcok legelején, hogy kiderítsd, hol az ördögben is értél földet. Próbálgatni keresni valami jellemző tereppontot, vasútvonalat, utat, épületet, vízzel borított területet, majd keresd meg ugyanezt a térképen is. A kóválygással rengeteg időt lehet elvesztegetni. Megjegyzésként még csak annyit, hogy a lehető legritkább esetben dobnak le az előre megtervezett zónába.

Úgy is mondhatnám, ez csak véletlenül fordulhat elő. Külön fejezetet érdemel a sövényharc. Ne a hazai játszótereket övező, negyven centis, csenevész ágcskára gondoljunk,

## A győzelem fegyverei:

### Browning M1919 A4 közepes géppuska

Az ejtőernyősök nehézfegyverzete. 7.62x63 mm-es lövedéke könnyedén képes végezni bármely német katonával, igen nagy távolságból, hiszen 1000 méterről is eredményesen küzdhetünk le vele bárkit, a takarás sem akadály (csak találjuk el a németet!). Lőszerre 250 lövedékenként hevederezve adagolható, egy heveder elég sokáig elegendő, ezért nyugodtan alkalmazzuk a géppuskát zavarásra, területfoglalásra is. Kedvencem.

### M3A1 „Greasegun”

Az egyik legjobban bevált géppisztoly, használták a koreai háborúban és Vietnámban is. Derekas, .45 cal. űrmérete igen kellemes közelharcfegyverré avatja. Kifejezetten az épületekben és a sövényekben vívott véres harcokban vettem nagy hasznát. A távolra lövöldözést felejtjük el, hiszen maximum 200 méterig tudunk vele pontosan célozni. Általában az altisztek kezébe adtam. Kézi gránátokkal társítva remek felszerelés.

### M1A1

A standardnak mondható félautomata géppuska. Valamivel nagyobb hatótávolsága van, mint a géppisztolyoknak (300 méter), ereje a legtöbb tűzharcban elegendő. Igen nehéz tönkretenni, sok bevetésem alatt mindössze egyszer ment gallyra. Szintén ajánlatos a kézi gránátokkal társítani.

### Mk II Pineapple

A klasszikus alakú repeszgránát. Bármilyen rázó helyzetet képes megoldani egy jól ívelt gránát, amely a géppuskafészekben robbanva a legelszántabb németet is azonnal megöli. Vigyázat, csak akkor harapott biztosan a fűbe, ha pontosan a tartózkodási helyén robban, mert tapasztalatom szerint távolabbi helyekre meglehetősen gyengén sebez a gránát repeszfelhője. Tartózkodjunk az épületen belüli, illetve a túl közeli célpontok elleni használatától!

hanem akár több száz éves, szinte áthatolhatatlan tömörségű szögesdrót-tulajdonságú valamit. Gyakran csak az egy kör/egy mező hasonkúszás segít, némi szerencséjével kombinálva. A németek igencsak kedvelnek sövényekben bujkálni, és a biztos takarásból kellemtelen MG42-es géppuskával és mesterlövész-puskával lövöldözni. Azonnal kivégzendők, hiszen súlyos károkat okozhatnak.

Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy a program mintegy előiskolája a Close Combat 2-nek. Jóval könnyedebb hangvételű, ugyanakkor éppen ezért könnyebben is fogyasztható, játszható. Valószínűleg éppen ezért fog szélesebb körben elterjedni, mint nagyobb tudású bátyja.

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98, NT4.0  
X-TRA: N/A

A CLOSE COMBAT 2-HÖZ KÖZEL ÁLL,  
DE NEM VERI LE AZT

EMPIRE INTERACTIVE



101ST AIRBORNE



# Actua Tennis

## MIT NEKEM AGASSI!

## Pelace

Az Actua Sports sorozat lassan hasonló múltra tekinthet vissza, mint az Electronic Arts évszámokkal jelzett programjai (FIFA, NHL, NBA stb.). A hozzáértő közönség szerint ezen utóbbiak általában jobbák voltak a Gremlin hasonszörű alkotásainál (Actua Soccer és Ice Hockey), a konkurens termék valahogy mindig többet nyújtott mind grafika, mind játszhatóság szempontjából. Ez a játék viszont – néhány apróságot leszámítva – egész jóra sikerült.

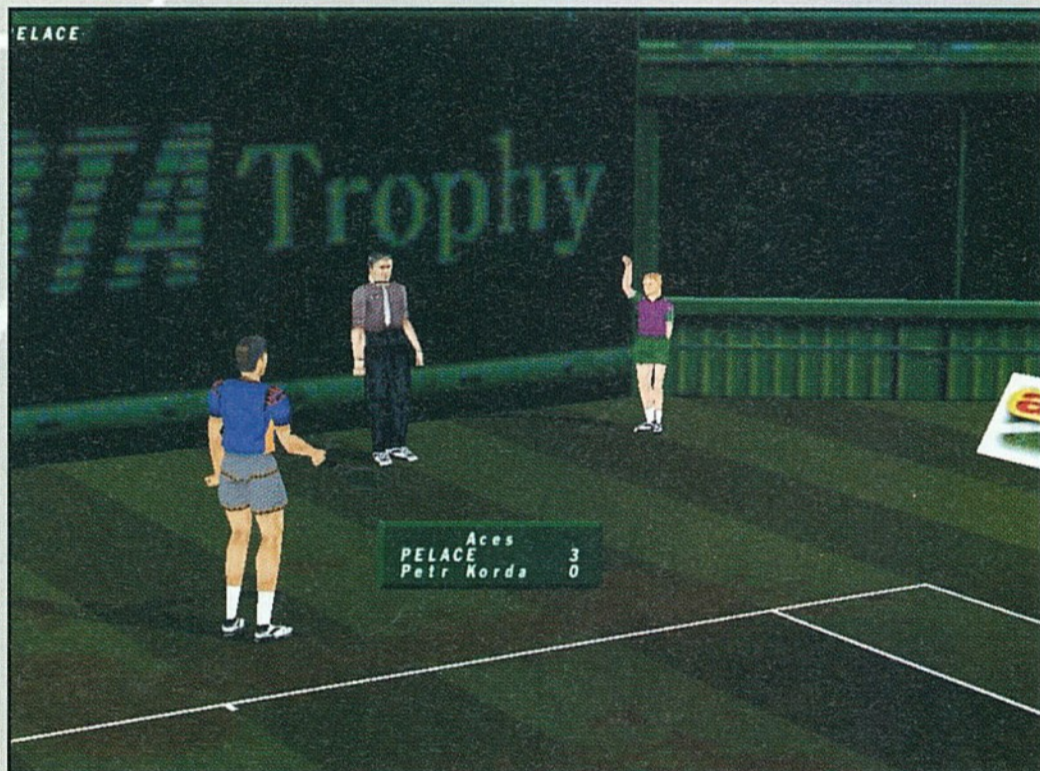
**M**ostanában nem sok teniszprogram lát napvilágot, az utóbbi időkből egyedül a Blue Byte Game, Net & Match című próbálkozása jut eszembe. Az Actua Tennis is 3D technikát használ, talán a grafika szebb lett (főleg ha nem 640x480-ban játszunk, hanem mondjuk 1024x768-ban). Persze ehhez megfelelő 3D-gyorsítókártya kell, de megéri a minőségi ugrás miatt. Az emberek mozgása szépen kivitelezett, már ami a férfiakét illeti (a nők valami borzalmasan esetlenül mozognak a pályán), de kissé hiányoztak a felismerhető arcok. Több figyelmet fordíthattak volna arra is, hogy a gép által irányított játékosok, ha már arcban nem, de legalább a legalapvetőbb tulajdonságaikban hasonlítsanak az igazi teniszcsillagokra. Chang olyan hamvas bőrszínt kapott távol-keleti ősei ellenére, amit egy ós-norvég megirigyelhetne. Hingis még inkább debella lett, mint az igaziból „bálnabébi”-nek becézett Davenport, ami őszintén szólva nem kis teljesítmény, és még sorolhatnám. Ha valaki nem szokta nézni a TV-közvetítéseket, és csak szórakozni akar, annak ez nem lesz nagy probléma, de én adok a részletekre.

Egy ideig nagyon tetszett a játék közben, hogy lehet látni, ahogy a játékosok odaballagnak a vonalhoz,

elkéri a labdát a labdaszedőktől stb., vagyis tényleg olyan, mint egy igazi meccsen. Bár később ezt legszívesebben kinyomtam volna, mert mindig megszakította a játékot – igaz, átugorható e művelet, de ha véletlenül eggyel többször nyomjuk meg az ütőgombot, akkor rögtön el is kezd szerválni az emberkénk. Nem rossz ötlet, hogy néha ismétlést is bejátszik a program (lehet kérni az R billentyűvel), de sajna ennek megoldása sem tanúskodik igazi profizmusról. Ugyanis háromszor mutatja mindig az utolsó labdamenetet, de nem változtatja a kameraállásokat, hanem ugyanazt láthatjuk

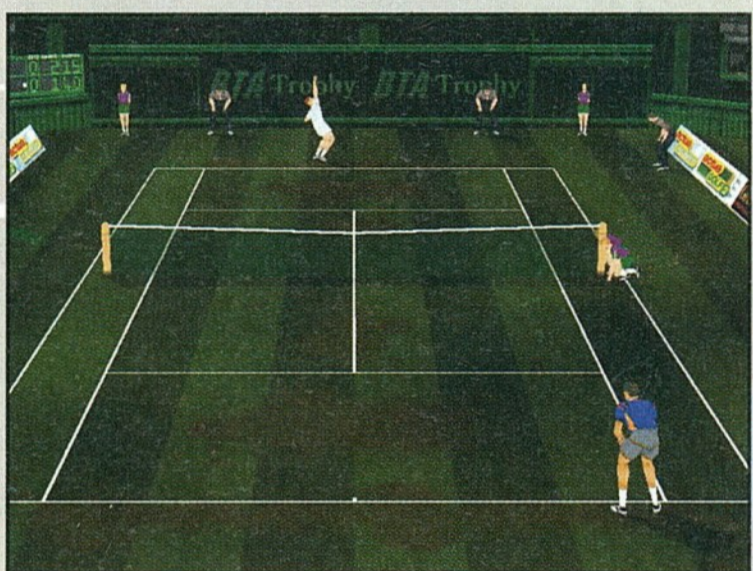
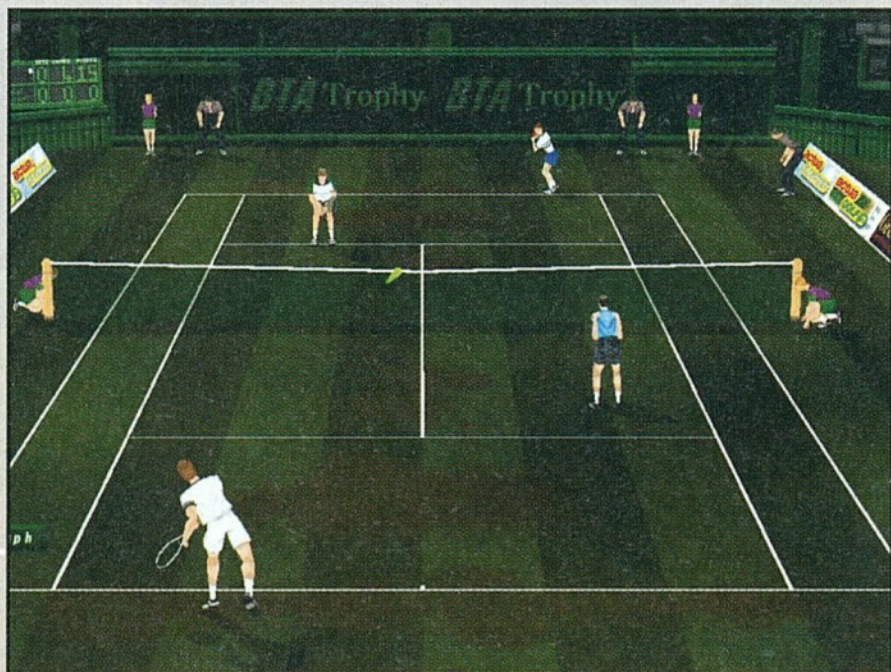
mindig. Ráadásul általában teljesen pocskék és használhatatlan helyzetből.

A készítő nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy ez legyen minden idők legjátszhatóbb teniszprogramja – ez nem sikerült maradéktalanul. Először is túl sötét a pálya, vagyis nem látszik a labda árnyéka, ami nélkül egy szembe jövő labdáról eléggé nehéz eldönteni, hogy éppen csak be fog esni a háló mögé, vagy egy bikaerősen megütött, az alapvonalat is csak súroló bomba. A másik, hogy a játékosom néha egész meglepő módon reagált az ütő gomb lenyomására. A legáltalánosabb az



volt, hogy megállás nélkül futott tovább és úgy a pálya másik felén legyeztetett valamit az ütőjével. Nagyon nehéz úgy elkapni az ütőmet, hogy pont odaérjünk a labdához, ott lenyomjuk a két ütőgomb valamelyikét (esetleg mindkettőt) és az iránygombok kombinációját, így a megadott helyre visszamenjen a labda. Ha ugyanis előbb ütünk, akkor arra nem reagál, mert még nincs ott a labda, viszont az iránygombokra igen, vagyis szépen elszalad a helyszínről. De a legjobban mégis az tetszett, mikor átrohantam az egész pályán, a labda az ürgém jobb oldala felé szállt, ütöttem egy bődületes fonákot a bal oldalán – és a labda mégis visszament!

Kifejezetten piszokságnak tartottam, hogy a nehezebb ellenfélnél nemcsak az ő játéka javul föl, hanem a sajátunk is leromlik. Vagyis olyan ütések, amik eddig minden további nélkül bejöttek, azokat most bizonyos százalékban elrontjuk, még akkor is, ha mindent ugyanúgy csinálunk. Mondjuk a labdamenet közben megidealizálható azzal, hogy erősebb ellenfél nehezebben visszaüthető labdákat ad, de hogy a szervánál is előjöjjön, az kissé furcsa (bár az is lehet, hogy remeg a



játékosom keze, mert a világsővel áll szemben). Egyébként az ellenfél kifigyeli gyenge pontjaid, s arra játszik. Azaz ha permanensen elrontod a fonák ütéseket, előbb-utóbb elkezd forszírozni, s egyre többet ad arra az oldalra.

Mindezen sirámok ellenére egészen jó a program, csak sokat kell gyakorolni, hogy változatosan tudjunk játszani és minden labdát a megfelelő helyre tudjunk helyezni. Maga a játék eszméletlen koncentrációt igényel. Például egy szerva tökéletes beütéséhez nagyon jó ütemérzék szükséges. Ugyanis először meg kell határozni a szerva erejét, majd ettől függően a különböző gyorsasággal mozgó labdát a megfelelő helyen megállítani. Ha mindez sikerül, akkor már csak az irány megadása van hátra, és már repül is a laszti. A labdamenetek közben az is számít, hogy hogyan állunk rá a labdára, vagyis optimális esetben

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

EGÉSZ JÓ TENISZ-SZIMULÁTOR, NÉHÁNY BOSSZANTÓ APRÓSÁGGAL

GREMLIN INTERACTIVE

**4**

ACTUA TENNIS

kissé mellette kell landolni. Kevesé jó, ha távol vagyunk, ekkor látunk szép vetődéseket is, de mire ezután feltápáskodik a játékosunk, általában már el is vesztettük a menetet. A másik nem túl jó ráállás, ha mellel próbáljuk levenni a labdát. Ilyenkor játékosunk nyög egy nagyot, és ha erős volt a labda, még össze is görnyed. Egyé-

ként nagyon tetszett, hogy a játékosok fogják a fejüket egy-egy elvesztett labdamenet után, vagy csóválják a fejüket stb. Remekül visszaadja egy igazi meccs hangulatát. Egyébként állítólag (legalábbis a gépkönyv szerint) elő lehet hozni szettenként egy-egy szuperütést is a játékosból, ha gyorsan kétszer egymás után lenyomja a tűzgombot az ember – minden próbálkozásom ellenére sem jött össze. De szerintem ez nem is olyan nagy baj, mert ez arcade-beütést kölcsönzött volna a programnak, amire semmi szüksége, mert közel áll a szimulációhoz.

A sok hülyeség ellenére tetszett a program, még mindig ez a jelenlegi legszebb és leghasználhatóbb tenisz-szimulátor. Nem mondom, hogy nem tudnék elképzelni jobbat (hej, a régi szép Great Courts 2 Amigára!), de ne legyünk telhetetlenek és reménykedjünk a jövőben. **Pc X**

Karácsonyi meglepetéseink:

Tomb Raider 3 Caesar 3 Settlers 3

**Gameland 3**

Új üzletünk címe: 1156 Bp. Páskomliget út 10.

Tel: 06-309-241-814

Hideg, unalmas téli esték ellen: GAMELAND

Csomagküldés!

Akciós tagsági!

Karácsonyi áreső!

1201 Budapest, Baross u. 55.

Tel.: 284-1471, 283-0230/36

Nyitvatartás: H-P: 10-20

SZ-V: 10-18

**GAMELAND  
PC CO  
SHOP**

Hálózatba kapcsolt  
3Dfx-es gépeken  
INGYEN játszatsz

1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.

Tel.: 06-209-441-564

Nyitvatartás: H-P: 10-18

SZ-V: 10-14



# FIFA 99

## FOCI A JAVÁBÓL

Zazu

Az idei év a fociprogramok rajongóinak nagyon jól sikerült. A VB évében természetesen az átlagosnál is több játék jelent meg ebben a témában, amelyek közül kiemelkedett az Electronic Arts FIFA 98-a (ami ugyan már tavaly Karácsonykor megjelent) és a „VB különkiadás”, a World Cup 98 (ami viszont idén tavasszal).

Főleg ez utóbbi aratott nagy sikert, amelyet kiváló grafikája és hangulata, valamint az EA szokatlanul nagy reklámkampánya tett ismerté. (Nyár elején a londoni számítástechnikai-, játék- és könyvesboltokban szinte nem is lehetett más programok dobozait látni a WC98 halmoktól.) Érdekes módon azonban – hiszen mégiscsak ugyanannak a „gyárnak” a terméke – a World Cup kezelhetősége és játszhatósága elmaradt a FIFA 98-étól,

amiért azután az EA „sportosztálya” kapott is hideget-meleget a rajongóktól.

Azoktól, akik igen tekintélyes igénylistát juttattak el az EA Sportshoz. Sajnos eme igények közül nem mindent valósítottak meg. Személy szerint tudtam volna értékelni egy NHL stílusú lövés erősség jelző sávot, vagy az NBA Live 99-ben megjelent „karrier” módot, ám így is volt min álmélni a program nézegetése közben, bőven került bele újdonság. Két béta verziót is

kaptunk kipróbálásra – úgy jártam velük, mint az ember, akinek két órája van, és sohasem tudja, hogy mennyi a pontos idő. A program egyes részleteiről nem merek beszámolni. Például a korábbi verzió játékos-szerkesztőjében a kijelölt focista táncolt, míg a későbbiben már „csak” futott, ám a csapatok jellemzőinek beállításakor e későbbi változatban is megcsodálhattam játékosok táncstudását. Egyébként a szerkesztőben nagyon jól megfigyelhető, hogy a focisták – az NBA Live 99-hez hasonlóan – „3D-



sítve” vannak. Ha nem is sikerült valamennyi labdarúgót áttenni a cyber-térbe, de az ismertebbek (például a VB-ről vagy az európai bajnokságokból) nagyobb része igencsak eltalált. A klubok között két magyar csapatot is megtalálhatunk (a Rest of Europe részben), az Újpestet és az MTK-t. Nem véletlen, hogy e kettőt, hiszen az UTE és az MTK játszott a BL selejtezőjében, illetve a KEK-ben (lásd később). Az FTC azért hiányzik a listáról, mert az UEFA kupa a FIFA 99-ben a legjobb 32-től indul és a Fradi már a selejtezőben elhullott.

A FIFA 99 menüje nem túl látványos, ám jól áttekinthető. Egy labda elemeit jelképező hat- és ötszögre kattintva választhatjuk ki a különféle beállításokat és játékmódokat. A türelmetlenek és/vagy kíváncsiak a *Quick Start*-ot választva két kattintás után máris elkezdhetnek egy barátságos mérkőzést az aktuális beállításokkal. Azoknak, akik most játszanak először a FIFA-val, inkább a gyakorlást (*Practice*) javasolnám, ahol kipróbálhatják a támadó- és védőjátékot, a szabad- és büntetőrúgások technikáját. Ha már túl vagyunk az első „szárnypróbálgatásokon”, akkor jöhet a barátságos meccs (*Friendly*), ahol válogatott- és klubcsapatok mérkőzhetnek meg egymással. A FIFA 99-ben 42 ország válogatottja (a magyar nem) és közel húsz bajnokság több mint 250 klubcsapata található meg.

A barátságos mérkőzések után jöhet az igazi „mélyvíz”. Eldönthetjük, hogy mit szeretnénk játszani. A *Season* részben megtaláljuk a Bajnokok Ligáját (*Champions' League*), a KEK-et (*Cup Winners' Challenge*), az UEFA kupát (*EFA Trophy*), 12 bajnokság (an-

### Madden 99

Azzal a felkiáltással, hogy „ez is foci”, a kezembe nyomták a Madden 99-et, az EA Sports sorozat tojáslabdas programját. Rövid játszadozás után megállapítottam, hogy – várakozásaimnak megfelelően – a Madden 99 minden tekintetben nagyon életszerű. A játék hangulata valóban olyan, mintha amerikai focit néznék a TV-ben, ugyanazokat a rejtélyes kifejezéseket, rajzokat és kézjeleket látom. A Madden irányítása szintén nem a legegyszerűbb feladatok közé tartozik, a kurzormozgató nyilakon túl 6-8 billentyű pontos funkcióját kell tudni, függvényében annak, hogy éppen dobom, cipelem, vagy megpróbálom elkapni a labdát, esetleg az ellenfelet próbálom megakadályozni a touchdown elérésében. Sajnos azonban e labdajáték viszonylag kis érdeklődésre tarthat számot, így ti is meg kell, hogy elégedjete egy ekkora leírással. Aki meg rajongója e sportnak, az slattyogjon el az Ecobithez.

gol, belga, brazil, francia, holland, német, olasz, portugál, skót, spanyol, svéd, valamint az amerikai MLS) legfelsőbb szintű bajnokságát, vagy ha egyik sem felel meg, akkor mi magunk is létrehozhatjuk saját, meghívasos kupánkat és bajnokságunkat. Ez utóbbiaknál megadhatjuk a résztvevő csapatok számát, a lebonyolítást (pl. kupánál körmérkőzés X csoportban, majd egyenes kiesés, vagy azonnal párokba sorsolódjanak a csapatok, mérkőzések száma stb.). Ha kész a kupa vagy a bajnokság terve, akkor kiválaszthatjuk a résztvevő csapatokat. Ezek lehetnek válogatottak, vagy a



programban megtalálható bármely klub, így létrehozhatjuk a sokak által hőn áhított szuperbajnokságot (egy 20 csapatos változata eleve megtalálható a FIFA 99-ben *European Dream League* néven).


A mérkőzések előtt beállíthatjuk, hogy melyik stadionban szeretnénk játszani (Glasgowtól Liverpoolon és Londonon át Párizsig), meddig tartson egy-egy félidő (mennyivel gyorsabban pörögjön az óra), milyen szintű legyen az ellenfél, milyen az idő, nappali vagy villanyfényes meccsről van-e szó. A mérkőzés jellegétől függően nem állíthatunk át mindent, hiszen

egy bajnokságban vagy kupában adott, hogy a hazai csapatnak melyik a saját stadionja, vagy hogy az adott mérkőzést mikor játsszák, és ugye nem lehet egy este kilenckor kezdődő BL meccs nappali megvilágítású.

Ha e jellemzőket és azt, hogy ki melyik csapatot irányítja (egy gépen maximum négyen, nyolc gépet hálózatba kötve pedig maximum húszan játszhatnak egy meccset) beállítottuk, kezdődhet a csapatok bemutatása, a be-

vonulás, majd egy rövid bemelegítést követően jöhet a kezdő sípszó. Maga a játék egyre életszerűbb, egyre több és kidolgozottabb, ún. motion capture moz-

dulatsort tudnak a játékosok, ráadásul sok a „holt időben” látható, az egész játék hangulatát feldobó plusz gesztus. Például a helyzetet kihagyó focista a fejéhez kap, esetleg térdre rogy, akit pedig felrúgtak, az előadja a „nagyhalált”, reklamál az elmaradt lapért, a kiállítás vagy a megítelt tizenegyes után a „vétkes csapat” körülveszi a bírót, sőt mi több rövid, kakaskodás után egyik védőm úgy lefejelte az öt meglökő csatárt, mint rotációs kapa a vakondokot. Amiért természetesen azonnal le is zavarta a játékvezető. Szóval valódi focihangulata van az egésznek.

Nagyon kíváncsian várom a végső verziót, mert bár e két bétában – természetesen – voltak kisebb-nagyobb hibák, ám ezek kizárólag a „sallangokban” (pl. állandó hóesés, bőr helyett tűzlabda, elcsúszó feliratok stb.) voltak, maga a játék szerintem fenomenálisra sikeredett. 

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

ÁZ EA SPORTSTÓL MEGSZOKOTT IGÉNYESSÉGŰ, TOVÁBB CSINOSÍTOTT FOCI

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT KFT.  
ETL.: 351-3078



**MÁR KIOLVASTAD A LEGÚJABBAT?  
DE MÉG NEM HOZTA A POSTÁS A KÖVETKEZŐT?**

**akkor irány a net ....**

**PC-X Gamez**

**WWW.PCX.HU**



# Grim Fandango

ÜDVÖZÖLLEK A HOLTAK FÖLDJÉN!

El Capo

Épp a múltkori számunkban panaszkodtunk, hogy alig lát napvilágot manapság kalandjáték, erre tessék, időre megjelenik a LucasArts kaland-szekciójától a várva várt program. A *Day of the Tentacle* és a *Full Throttle* készítői meg lehetőségen furcsa, bizarr környezettel és sztorival álltak elő.

**E**z a világ csak részben hasonlít a miénkhez, három kultúra összegzése: Azték és Maya művészet, mexikói hagyomány és a film noir környezet. Ez utóbbi a 20-as, 30-as évek hangulatát idéző film, amelyekben nyüzsgenek a lerobbant magádetektívek, az elegáns maffiózók, finom hölgyek, nagy puskák, gyors kocsik. A férfiak ballonkabátban és nagy kalapokban járnak, mindenki iszik meg dohányzik. (Ha valakit zavar, hogy a játékban mindenkinek a szájában cigi lóg, két évet vegyen figyelembe: 1. Azért van, hogy hiteles legyen a film noir hangulat. 2. mindenki, aki dohányzik, HALOTT. Gondold végig!). A Holtak Földje az Azték hagyomány szerint egy létező hely, ahol a halottak

## Első év: El Marrow

Egy újabb senkiházit kellett útjára bocsátanom. Mr. Flores semmit nem kapott, csak egy ócska sétatálcát egy vacak irányítással a tetején. Ha ez így megy tovább, felkopik az álam. Visszamentem az irodába, hogy végre levehessem ezt az ócska gúnyát. Jé, üzenetem jött. A főnököm, Don Copal „barátságosan” felhívta a figyelmemet egy kisebb mérgezésre, ahol talán meghalt néhány Teréz anya kaliberű ember is, úgyhogy legyen oly kedves és toljam le csontos hátsómat új kliensekért. Kifelé menet magamhoz vettem még egy pakli kártyát, aztán elmentem Évához. Szegény lány is itt dolgozik, ahelyett, hogy a családjával lenne. Végül is, Halottak napja van, vagy mi. Én nem szoktam elmenni, nincs senki, akit szívesen viszont látnék. Szóval, Éva kedvesen megkérdezte, hogy miért nem vagyok már rég a mérgezős bulin. Domino már rég szállítja a lelkeket, én meg itt téblábolok. Az az átkozott Domino. Valamiért állandóan ő kapja a legzafosabb lelkeket, én meg itt bajlódom Smith-sokezerrel. „De hát azt se tudom, hova kell menni!”

„A vezetőd tudja, csak menj le a garázsba és keresd meg.” (Azért kell sofőr, mert ha tudnánk vezetni, megszöknénk a városból.) Mielőtt elhagytam volna ezt a tüneményt, a lyukasztójával lyukkártyát készítettem a pikk ászból. A garázs-

ba a baloldali liffel jutottam le. Éppen akkor lépett le az utolsó kocsis. Megkerestem a gondnokot, Glottist. Ő egy démon, nem volt soha élő emberben, ő már itt keletkezett, azért, hogy segítse a lelkeket az utazásukban. Minden démon valamilyen munkára született. Ha azt sokáig nem űzi, meghal. Glottis kissé nagydarab, és nem éppen egy IQ milliomos. Mikor megmondtam neki a nevem, rájött, hogy Domino üzent nekem. Hazaküldte a sofőröm, mondván, hogy már nem lesz rá szükségem. Nagyon kedves ember ez a Domino Hurley, nem? És mi lenne, ha Glottis vezetne? „Azt nem lehet, túl nagy vagyok!” „Dehogy, az autók kicsik!” „Igaz van, rohadt kompakt kocsik!” Át kellene alakítani az egyik járműt, hogy beleférjen Glottis a kormány mögé, de ahhoz sajnos egy aláírt munkaengedély kellene. Nem gond, megszerez-zük. A főnököt most nem szabad zavarni (biztos valami nagyon nehéz keresztretvénybe ütközött), kerülő utat kell találni. Kimentem az utcára, onnan az épület hátuljához. Egy csomó összekötött nyakkendő segítségével feljutottam a főnök irodájának ablakához. Nincs is az irodájában! A számí-

tógépét érdekesen megbuherálta. Rákötötte a telefonra: ha Éva akar valamit, a számítógép automatikusan válaszol. Ezért hitte Éva, hogy nem lehet bemenni. Volt egy olyan lehetőség is, amely így szólt: „Nem érek rá, ird alá te!” Tökéletes, Éva aláírásával már száguldottunk is, mint a mérgezett egér – a mérgezettkéért. Glottis írtóra élvezte, hogy vezethet. Domino már visszafelé jött, amikor odaértünk. Ki ült bent, csak nem egy apáca? A fenébe! Mindegy, még volt ott egy másik halott is. Brunónak hívták. A pófája nagyobb volt, mint a teste, és az életvitele sem volt valami kóser: csak egy koporsóra futotta. Most már tényleg kellene valami normális lélek, egy igazi szent! A jó fülesek Dominóhoz futnak be. Valahogy el kellene szedni egy ilyen. De az ő csöve le van zárva, sehogy sem lehet hozzáférni.

Sétálni akartam egyet, megnézni a fesztivált, megnyugodni. Már majdnem kiléptem, amikor az Üzenő szerkezet gondnok-démona el kezdett velem üvöltözni a földszinten, hogy mi mit képzelünk, hogy üres sörös üvegeket akarunk elküldeni a csóban: jól szétment a gép. Kitombolta magát, aztán lelépett. Bementem megnézni az előbb említett gépezetet. A piros cső volt az egyetlen fontos számomra, ugyanis ebben szálltak Dominónak a fülesek. Az ajtót viszont kemény vasból faragták, nem tudtam kinyitni. Kifelé menet észrevettem az ajtófélfán egy poroltót, amely kifejezetten megfelelt a belső zsebem méretéhez. Most, hogy ezt is elintéztem, folytattam utam a fesztivál felé. Csak két bódét tudtam megnézni. Az egyikben magamhoz vettem néhány vekni kenyeret, a másikban pedig elcseverésztam a nem éppen szívélyes bohóccal (ma mindenki bal lábcsonttal kelt fel?!). Addig-addig erősödtem, amíg csavart nekem egy Robert Frostos és két döglött-kukac lufit. Visszamentem az Üzenő géppel ellentétes oldalon lévő szobába. Itt töltöttem meg Bruno koporsóját bélelő habbal. Most a két döglött-kukac lufit töltöttem fel a két szerrel. Ha ezek összekeverednek, akkor hab lesz belőlük. Felliftettem az irodába, és ott leküldtem a két lufit az Üzenőn keresztül. Lent a hab teljesen ellepte a gépet, küzdött még egy kicsit, aztán leállt. Lebaktattam, hogy kiéljem művemet. A gépet már szerelte az erre a célra létrehozott démon. Persze, nagyon ki volt akadva. Amíg szerelt, kitoltam a zár nyelvét – mikor elment, visszasétáltam megnézni, mit sikerült megjavítania. Minden remekül működött. Most már csak el kell kapnom egy



lelke négy évig bolyong, hogy végül elérje a Kilencedik Alvilágot, ahol örök időre nyugodhat. Hogy megkönnyítsék útjukat, az élők pénzt, ételt esetleg egy kutyát is mellémetnek. A mexikóiak még egy kis humorral fűszerezték ezt. Kitaláltak olyan napokat, amikor a halottak visszatérhettek az Élők világába. Ilyenkor csontváza hasonlító papírbabákat készítettek és felöltöztették őket a korhoz illően. Ezeket a babákat hívják calaveráknak. A főhős, Manny és az összes többi itt lakó ilyen bábukról lett mintázva.

Ki is ez a Manny gyerek? Hát, nem egy kemény legény és éppen rossz fordulatot tett amúgy sem tökéletes élete – vagy halála, ahogy tetszik. A Holtak Vállalatának dolgozik. A cég egy utazási iroda, amely az új halottaknak segít, hogy azok a leggyorsabban és legkényelmesebben juthassanak el az Örök Nyugalom világába. A három legelőbb lehetőség a sportkocsi, a luxushajó és az expressz vasút. Ewel négy év helyett négy perc alatt el lehet érni a végcél. Ezeket a lehetőségeket csak a legjobb életet élt hullák kaphatják meg: apácák, papok, billgatesek. A Vállalatnál dolgozók feladata, hogy minden új holtat eligazítsanak, melyik lehetőségre szolgáltak rá. Ha sok szentéletű embert gyűjtenek be, elmehetnek a Kilencedik Alvilágba. Mannyvel viszont folyamatosan kiszúr valaki, csupa semmirekellő lelket kap, akinek maximum egy sétatálcát tud felajánlani. Főnöke nagyon pipa rá emiatt, pedig valószínűleg ő áll hullámvölgyének hátterében. Manny bármit képes lenne elkövetni azért, hogy szerezhesen valami jó kuncaftot...



Dominónak szánt levelet. Ezt a lyukkártyával sikerült is. Egy nő halt meg nemrég, Mercedes Colomar, gyerekeknek olvasott fel meséket. Végre! Már átöltözve mentem le a garázsba. Glottisnak megengedtem, hogy feltuningolja a kocsit, ha tudja. Kicsit túlságosan is belelendült, a Bone Wagon kis lángcsóvák díszítették és édes kis 32 hengeres, trituro motor dorombolt benne. Domino meg is lepődött, amikor leszorítottuk az útról. Lelkesen bontottam fel Miss. Colomar – vagy ahogy a barátai hívják – Meche sírját. Szinte rohantam vele vissza az irodába. Bekapcsoltam a számítógépet és fellapoztam az aktáját. Már vártam az Üzenőben a jegyet a Kilencesre, de csak nem jött. Jobban megnéztem a monitort. Ki volt törölve a fele. Ez hogy lehet? Kikérdeztem, hogy nem csinált-e valami simlit régebben, de mindenre nemet mondott. Nem értem! Mi történt? Kimentem a folyosóra, de még lélegzetet sem vettem, máris elkapott Don Copal és felelőségre vont. „Hogy képzeli ezt? Először hamisítat egy aláírást, aztán megroggól egy cégautót, elmegy a nem is magának kijelölt sofőrrel egy olyan halottért, amely kezelésével Dominót bízták meg. Hol a nő?” „Az irodámban.” „Hazudjon valami jobbat, mert ott nincs, eltűnt! Egy nő, akinek itt van a jegye a fiókomban a Kilencesre, most maga miatt lemaradt a legbiztonságosabb útról a Kilencedik Alvilágba. Ez a nő egy igazi szent! Nem ezért dolgozott egész életében. Amíg más ötletem nincs, becsukatom a garázsba!”

Nem valami jó a helyzet. Borzalmasan bántott a dolog. Elhatároztam, hogy megtalálom. Unalmamban szóba elegyedtem az örömmel. Addig dumáltunk, amíg kiszedte belőlem, hogy szerintem valami nagyon búzlik a cégnél és az nem Domino kölnije. Hirtelen feltárult az ajtó és előttem állt a legendás és hírhedt Salvador Limones, az Elveszett Lelkek Szövetségének vezetője. Ez egy olyan párt volt, amely háborút indított a Vállalat ellen. Elméletük az volt, hogy valaki lenyúlja a Kilencesre szóló jegyeket, és azokat eladja olyanoknak, akik nem érdemlik meg. Szükségük van rám, mert kell a fogsorom ahhoz, hogy behatolhassanak a számítógépes rendszerbe. Ujjlenyomat híján csak a fogsorunk alapján tudnak azonosítani. De elsősorban néhány galambtojás kell, amelyekkel légi hírszolgálatot lehet létrehozni. Salvador nem volt egyedül. Legnagyobb meglepetésemre Éva is a felkelők között volt. Teljesen beleesett Salvadorba. Ő se hajlandó elengedni a fogsorom miatt. Más választásom nem lévén, elfogadtam a megbízást. Mostantól mindenkinek csak Calavera ügynök vagyok. Felmásztam a tetőre, onnan pedig Domino irodájába. Odamentem a homokzsákjához. Nagyon hasonlított Dominóra, ezért jól bemostam neki – ekkor a fejemre esett a fogvédője. Talán majd később hasznát veszem. Aztán az íróasztalát kutattam át. Ebben találtam egy kristályt, amely furcsa mód hasonlított egy kampóra. Ezt rákötöttem annak a kötélnek a végére, amelyen fölmásztam. Ennek segítségével már könnyedén át tudtam mászni a másik létrára. A galambtojásokat azonban szorosan körülvették a galambok, ezért nem tudtam közelükbe férkőzni. El kellett őket csalogatnom. Először is az egyik vastálba beletettem az egyik lufit, aztán rászórtam egy nagy adag kenyérmorzsát. Nagy lakoma volt, kidurranó sikerrel. Amikor kilyukadt a lufi, az összes galamb elszelelt. Hatalmas örömmel vártak vissza a főhadiszállásra. „Most már hatékonyan tudjuk fenntartani a kapcsolatot az ügynökeinkkel.” – örvendezett Salvador. De még nem lehettem szabad. Elmentem a garázsba, oda, ahol fogva tartottak. A fogvédőt feltöltöttem a Fill-o-mat-tal, majd beleharaptam. Igen rossz íze volt, de a cél érdekében bármit – a mintát már tökéletesen tudták hasznosítani, így nem volt rám szükségük. Éva nagyon boldog volt, és én is, hogy leléphetek El Marrow városából. Salvador egy titkos folyosón vezetett ki a város határához.

## Az Elhagyatott Erdő

Legnagyobb meglepetésemre Glottis is ott üldögélt a Bone Wagon társaságában. Írtóra maga alatt volt. Kirúgták őt is, a kocsit is, vége az életének. „Olyan mintha kitepték volna a szívem, és odadobták volna a pókoknak.” És valóban ez történt. Glottis kitepte a szívét és eldobta. Mire rájött, hogy mit is tett, már késő volt. Összeesett, mint egy colstok. Első dolgom volt, hogy visszaszerezsem a szívét. Beleragadt egy hatalmas pókhálóba, amellyel legalább baglyokra pályázhatok. Mivel kivágni nem tudtam, egy csontot tettem a hálóba, ezt a csáklóval meghúztam és már repült is vissza a szív a tulajdonosába. Felpattantunk a járgányra és Rubacava városa felé vettük volna az irány, ha Glottis nem dönti el a táblát. Így csak találgatni tudtam. Először balra mentem, de itt minden út ugyanoda vezetett vissza. A másik lehetőség az egyenes út volt, de az túl kövesnek bizonyult a Bone Wagon felfüggesztésének. Valahonnan jobb rugókat kellett szereznem. Az utolsó opció jobbra vezetett. Itt egy fára különös gép volt szerelve. Mint azt Glottistól megtudtam, ez a gép kiszívta a fa velejét. Minden ebből az anyagból készült a városban. „A szívónak az alkatrészeiből tökéletesíthetjük az autót” – szölt Glottis. Már csak szét kell szedni. Mi sem egyszerűbb ennél, le kell kapcsolni és ráereszteni Glottist. Sajnos, akárhogy próbálta úgy helyezni a gépen a súlyokat, hogy magától szétessen, nem igazán sikerült, nem volt elég a súly. Kénytelen voltam egy kicsit szemét lenni: megvártam, míg Glottis megint felmászik, és bekapcsoltam a gépet. Teljes siker. Még távirányítóval is lehetett állítani a kocsit magasságát, Glottisnak valóban aranykeze volt. Elindultunk. Csakhogy ez nem volt ilyen egyszerű. Először is le volt lakolva az utat eltorlaszoló kapu, másrészt a túoldalán lángoló hódok voltak. Az ellentét szembetűnő: hogy tudnak a hódok fából gátat építeni, ha közben ég a testük? Hát, ez a Holtak Földje: ezek a hódok csontokból építkeztek. Természetesen rögtön a poroltót kaptam kézbe, de ennél trükkösebb volt a feladat. Feltöltöttem magam csontokkal, majd balra elmentem egy kiálló sziklaperem alá. Ott aztán elkezdtem behajigálni a csontokat a folyóba. A hódok boldogan ugrottak a csont után, csakhogy én a poroltóval repülés közben lehűtöttem a kedélyüket. Már csak a kulcsra volt szükségem. Visszaballagtam a kidöntött táblához és a földbe szúrtam. Valamilyen mágnes lehetett benne, mert akárhányszor ledöftem, mindig egy bizonyos irányba mutatott.

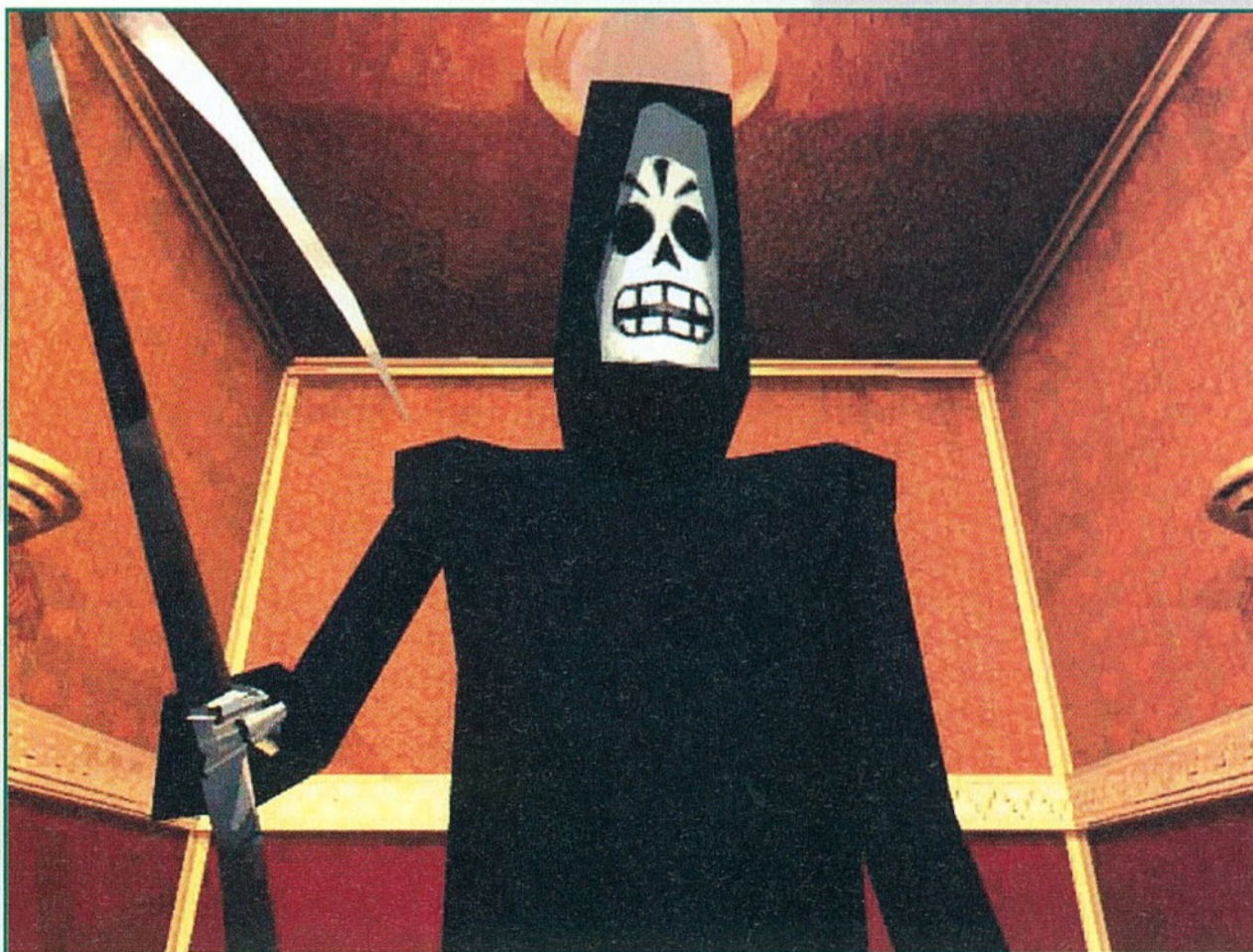
Követtem ezt az irányt, balra vezetett a tábla. Egyszer csak belezavarodott a sok forgásba, mert egyenesen lefelé mutatott. A tábla több volt, mint az kívülről gondolni lehetett. Egy barlang bejáratát tárta föl. Bevezettem a kocsit: az út egyenesen a lakat kulcsához vezetett. A kapu feltárult, mi pedig boldogan száguldottunk tova. Már nagyon ki akartam érni az erdőből, hogy távol kerüljek a várostól és a Vállalattól.

## Rubacava

Gyönyörű hely. Biztos az. Ha nem lenne köd, talán látnék is belőle valamit. Elbotorkáltam valamerre. Evvel sikeresen elértem, hogy a vízből is megcsodálhattam a várost egy hatalmas esés után. Velasco, a Dokkmester húzott ki a tengerből. Rövid felfedező sétára indultam, miután egy kicsit megszáradtak a csontjaim. Feljebb egy bisztróra akadtam, benne egy régi ismerős, Mr. Celso Flores dolgozott. Megkérdeztem, hogy mit keres itt. Azt mondta, miután meghalt, a felesége is hamarosan követte. Gondolta, itt megvárja, másfelé ő se utazhat. Megígértem neki, hogy segítek neki megtalálni az asszonyt. Kaptam tőle egy képet is, amiről tudtam azonosítani. Levittem Velasconak, aki éppen Glottisszal vitatkozott a Bone Wagon motorjáról. Velasco rossz hírt közölt: ez a nő egy másik férfi társaságában elhagyta a várost egy hajóval már két hónapja. A kikötői napló is ezt bizonyítja. Celso nem örült, de elhatározta, hogy utána ered a feleségének és megtalálja bármi áron. Kezembe adta a felmosóröngyöt és elrohant. Én meg csak mostam, és mostam, és mostam...

## Második év

Egy év. Egy teljes évet töltöttem Rubacavában. A sok felmosás meghozta a gyümölcsét. Megszereztem a bisztrót, kissé átalakítottam. Most büszkén viseli a Calavera Café nevet. Kis kaszinó is van az aljában, ahol a két legfontosabb vendég Chowchilla Charlie, a piti kis bűnöző és Bogen, a rendőrfőnök. Mióta Bogen ide jár, veszteséges az üzlet: meg vannak buherálva a rulett asztalaim, de hát a rendőrséggel nem lehet szórakozni. Ennyi idő alatt sok barátra lelttem, megismertem a várost is (azért nincs mindig köd). Megismerkedtem a helyi korboncnokkal, Membrillóval is. Mi, halottak is meg tudunk halni: egy bizonyos mérgeg vírágbokorra változtat, s a lélek ekkor nem találja meg az örök nyugalmat. Itt van még Carla, aki biztonsági őr a rep-



téren. Nagyon rám van indulva, ez még jól jöhet. A reptér a macska pálya tetején van (ebben a világban nem lovakkal versenyeznek, hanem hatalmas macskákkal. Utálom az egészet). A pályát egyébként Max irányítja, ő a helyi főgengszter. Innen nincs messze a magyar származású tetováló művész, Toto Santos bodegája. Sokszor káromkodik magyarul, amivel mindig összezavar. A párhuzamos mólón dolgoznak a TengeriMéhék, már ha éppen nem sztrájkolnak. Ha tovább gyalogolunk, elérkezünk a világítótoronyba, de az legtöbbször zárva van. És végül itt van a kikötő melletti lift, amely a felső szintre vezet vissza, és a vele egy háztartásban élő Blue Casket Café. Ide az jár, aki kommunista forradalmár, alternatív költő vagy csak egyszerűen szereti a Freejazzt. Tulajdonosa a furcsa művészlélek, Olivia.

Mint mondtam már, egy éve vagyok a városban, azóta várom, hogy Meche megjelenjen. Én tehetek arról, hogy lemaradt a Kilencesről, ezt helyre kell hoznom. Ott bolyongok, ki tudja, milyen veszélyeknek kitéve. Mint máskor is, kint elmélkedtem az erkélyen, gyönyörködtem a csillagokban, amíg a hiperaktív ruhatáros kislány, Lupe megzavart. „Itt van egy nő, főnök, lehet, hogy az, akire vár!” Besétáltam a lakásomba. Mielőtt lementem volna a kávézóba, felvettem az asztalról Salvador leveleit, amelyeket a postagalambok segítségével továbbított ide. Aztán lesétáltam az asztalokhoz. Glottis, más neki való munka nem lévén, beállt zongoristának. Egész jól csinálta, nehogy azt higgye valaki, hogy miatta üres a kávézó. Arról van szó, hogy ma van a Halottak napja, mindenki a családjával van. A nőt, akiről Lupe mesélt, nem találtam sehol. Gondoltam, biztos kint áll a ház előtt. Kifelé menet azonban nem tudtam elkerülni Lupet, aki mindenáron be akarta mutatni az új ruhatár-kezelési szisztémáját. „Mindegyik kabát fogásra kerül. Mindegyik fogas-

márpedig nincsen ürese-  
dés a hajón, bár egy Naranja nevű matróz még nem jelentkezett, de ilyen már régebben is előfordult. Különben is, ha nem jönne, akkor sem tarthatok a hajóval, mivel nem vagyok tagja a szakszervezetnek. De, ha netalán tán mégis összejönne mindez, még szerszámokat kell szereznem Glottisnak. Csak TengeriMéhék által használt szerszámok feleltek meg. Összefoglalva: kell egy tagsági igazolás, Naranját fel kell tartóztatni, és szükséges még néhány szerszám – utóbbival kezdtem. Elbeszélgettem Terry-vel, aki a TengeriMéhék vezetője. Nagyon elégedetlen volt a szakszervezet munkájával, forradalmi eszmékre van szükség. Ezt legkönnyebben a Casketban szerezhettem meg. De a kommunista klikk nem állt velem szóba, mert burzsua klubtulajdonos vagyok. Addig idegesítettek, amíg fel nem hívtam a figyelmüket a Salvador Limones nevű forradalmár kapcsolatomra. Persze ezután istenként tiszteltek és boldogan odaadták forradalmukról szóló könyvüket. Amíg beszéltem velük, megpillantottam Lolát. Halálosan szerelmes volt Maxba, aki viszont sajnos Olivával járt. Lola már az idők kezdete óta bizonyítékot gyűjtött Olivia ellen, de még semmi fontosat nem sikerült



szereznie. Most is ott állt Olivia szobájával szemben. Azt gyanította, hogy bent éppen Nickkel, Max sztárügyvédjével van. Igaza is volt, mert amikor kilépett Olivia, Nick követte és egy hatalmas csókot adott Olivának. A vaku villant, Lola pedig boldogan loholt Max irodája felé a bizonyítékkal. Miután végignéztem ezt a kis drámát, odaadtam Terrynek a frissen szerzett könyvet. Nagyon örült neki, de nem sokáig, mert Bogen letartóztatta. Megint bajba sodortam valakit. De ezt hamar helyre tudom hozni. Beszélék Nickkel, ha kell, megszarolom, hogy a mi oldalunkra álljon. A zsaroláshoz legjobban a Lola által készített képet tudnám felhasználni. Meg kell találnom azt a lányt! Visszamentem a klubomba, ott megkérdeztem Lupét, nem járt-e ott Lola. Nemcsak hogy itt volt, de még egy borítékot is itt hagyott. De az üres volt. Valaki kilopta belőle a tartalmát! A nyomokból ítélve valószínűleg egy kulcs volt a borítékban. Nem kellett rendőrt hívnom, hogy rájöjjenek, ez Nick műve. Őt viszont nem tudom, hogy hol találhatom meg. Addig is megkértem Charlie-t, hogy készítsen nekem egy hamis szakszervezeti kártyát. Cserébe visszaszerzem neki a bőröndjét Max széfjéből, amely valahol a borospince alatt van. Ez utóbbi pedig a VIP szalonból közelíthető meg. Ezenkívül lefoglaltam a hamis fogadó-cédula nyomtatóját és a VIP belépőjét a Macska-futtatóra. Olyan büszke voltam a VIP belépőmre, hogy azt rögtön meg is mutattam Glottisnak. Mikor meglátta a kártyát, izzadni és remegni kezdett. Hirtelen kikapta a kezemből és elvágta. Sebaj, majd utána megyek, csak még felveszem a kedvenc likőromet a bárpultról, azután bemegyek Membrillóhoz. Két halottat kezelt éppen. Nehéz dolga volt, nem tudta azonosítani őket, mert nagyon kezdetlegesek voltak a műszerei. Ezt is nekem kellett megszerezni. Az egyetlen ilyen eszköz, amely a közelben segíthetett volna, az Carla fémdetektora. Felmásztam hozzá és bevettem minden csáberómet, hogy elszedjem tőle, de derekasan küzdött. Megpróbáltam rábeszélni, hogy menjünk be a hátsó szobába. „Oda csak akkor mehetek be, ha végeztem, vagy ha le kell vetköztessetek. Motozás miatt, persze.” Mi sem egyszerűbb ennél. Átgyalogoltam a kapun. Heves sípolásba kezdett. „Kérem, uram, ha megtenné, hogy kiteszi minden értéktárgyát az asztalra!” – szólt Carla hivatalosan. De sajnos a kézi érzékelő már nem mutatott semmit. Valahogy el kéne rejtenem fémet. A likőr! Abban kis arany darabkák úsznak. Meghúztam az üveget és eljátszottam az előbbi procedúrát. Néhány perc múlva már bent dumáltunk a kis szobában. Belekezdett élete történetébe. Nagyon hosszú élet volt. Próbáltam belefojtani a szót, de nem jött össze. Végül egyszerűen rákérdeztem, hogy nem adná már ide azt a kézi detektort. Ilyet nem szabad mondani egy nőnek. Meg is sértődött és dühében kidobta az ablakon, egyenesen bele a macskahagyatékba. Lerohantam, hogy még ki tudjam hallászni, mielőtt elsüllyed, vagy egy másik macska rácsinál. Itt is az örökre hűséges kaszám segített. Előkaptam és meglóbaláltam a sz\*r felett. Hangos csipogás szakította meg a csendet. Megkerestem a forrását és kihúztam a detektort. Kifelé menet a macskakajáról felvettem az automata konzervnyitót. Itt végeztem, egy időre. Most fellátogattam a VIP szalonba. Glottis már félig részeg volt és egyre csak üvöltözött a macskákra. Rémes látvány volt. Későn tudtam meg, hogy az orvos eltiltotta mindenféle versenytől, ahol fogadni lehet. Ez a szenvedély most újra kitört belőle. Bementem a konyhába, gondoltam onnan lehet lejutni a borospincébe. Ez így is volt, de a hatalmas démon nem engedett az ajtóhoz. Trükkhöz kellett folyamodnom. Megvártam, míg a pincér bemegy a kis raktárba a boros hordó mellett. Aztán rácsaptam az ajtót és bezártam a kaszával. Szegény, annyit dörömbölt az ajtón, hogy fejére zúdult az egész polc. Ezután már csak várnom kellett. Megjelent a felháborodott Glottis, keresve a pincért. Mivel az sehol nem volt, fogta és megitta a hordónyi bort. Nem volt más feladatom, mint fölmászni a hordó tetejére, kinyitni a konzervnyitóval, majd belebújni. Nemsokára megint visszajött Glottis. Megtalálta a pincért és követelte, hogy hozasson bort. Ez meg is történt, tehát a borospincében találtam magam.



hoz tartozik egy számozott lap, amelyet megkap a vendég, így sokkal könnyebb lesz majd megtalálni a kabátját, ha visszajön. Nem zseniális?” Fantasztikus, válaszoltam, majd leléptem. Kint egy női alakot pillantottam meg, akinek a hangja nagyon hasonlított Meche hangjára. De egy emberfejjű holló volt az, ami egy távcsőn ült. Borzalmas látvány volt. Amikor elrepült az a dög, belenéztem a távcsőbe és követtem az útját. Egy hajóhoz repült, amelyre éppen akkor szállt fel Domino Mechével! Rohantam, ahogy csak tudtam, hogy elérjem. Már majdnem felmáshoztam, amikor megjelent Meche és fejbevégt egy pezsgősüveggel. A vízből megint Velasco húzott ki. Teljesen értetlenül álltam a kérdés felett. Miért akadályozta meg Meche, hogy feljussak? Mit csinált itt Dominóval? Hová mennek? Túl sok kérdés egy éjszakára. Velascót azonnal kifaggattam, mikor megy leghamarabb hajó. „Reggel” – volt a válasz. De csak az mehet, aki dolgozik,

szereznie. Most is ott állt Olivia szobájával szemben. Azt gyanította, hogy bent éppen Nickkel, Max sztárügyvédjével van. Igaza is volt, mert amikor kilépett Olivia, Nick követte és egy hatalmas csókot adott Olivának. A vaku villant, Lola pedig boldogan loholt Max irodája felé a bizonyítékkal. Miután végignéztem ezt a kis drámát, odaadtam Terrynek a frissen szerzett könyvet. Nagyon örült neki, de nem sokáig, mert Bogen letartóztatta. Megint bajba sodortam valakit. De ezt hamar helyre tudom hozni. Beszélék Nickkel, ha kell, megszarolom, hogy a mi oldalunkra álljon. A zsaroláshoz legjobban a Lola által készített képet tudnám felhasználni. Meg kell találnom azt a lányt! Visszamentem a klubomba, ott megkérdeztem Lupét, nem járt-e ott Lola. Nemcsak hogy itt volt, de még egy borítékot is itt hagyott. De az üres volt. Valaki kilopta belőle a tartalmát! A nyomokból ítélve valószínűleg egy kulcs volt a borítékban. Nem kellett rendőrt hívnom, hogy rájöjjenek, ez Nick műve. Őt viszont nem tudom, hogy hol találhatom meg. Addig is megkértem Charlie-t, hogy készítsen nekem egy hamis szakszervezeti kártyát. Cserébe visszaszerzem neki a bőröndjét Max széfjéből, amely valahol a borospince alatt van. Ez utóbbi pedig a VIP szalonból közelíthető meg. Ezenkívül lefoglaltam a hamis fogadó-cédula nyomtatóját és a VIP belépőjét a Macska-futtatóra. Olyan büszke voltam a VIP belépőmre, hogy



Az egyetlen használható tárgy a teremben a hordómozgató targonca volt. Felpattantam rá és bevágtattam vele a liftbe. Bent megfordultam, hogy a villák az ajtó felé nézzenek, aztán elindítottam liftet. Ahogy utaztam, megláttam egy olyan szintet, ahol nem állt meg a lift. Tehát az a széf! Visszamentem a pincébe, majd újból elindultam felfelé, de ezúttal éberebb voltam. Miután megnyomtam a gombot, felugrottam a targoncára és kitoltam a villákat a rácson lévő lyukon, úgy, hogy beakadjon a titkos szint tetejébe. Mikor ez megtörtént, leszálltam és meghúztam a villák emelő karját. A széf nem volt éppen túlszűfölvá, csak Charlie bőrdőbe volt benne. Már csak kíváncsiságból is kinyitottam: tele volt Kilencesre szóló jegyekkel! Ez biztosan nem Charlie-é. Valakinek dolgozik a vakarék, csak azt nem tudom még, kinek. Megragadtam a táskát és kivonszoltam a szalonból. Charlie már várt rám – egy pisztollyal. Biztosra akart menni. De azért annyi becsülete még maradt, hogy odaadja a tagsági kártyát. Ez meg van. Még visszamentem a konyhába körülnézni. Találtam egy pulykatömőt, amelyet magamhoz is vettem. Új szerzeménnyel elmentem a Casketba, azon belül is a konyhába. A pincér éppen kiöntött a mosogatóba egy adag kábító erejű koktélt. Az életével esküdt erre a receptre, tuti siker, bárkit kiüt néhány órára. Remek, pont erre

tette az ágyára. De ez nem volt elég, Toto szerint biztos, hogy ennek ellenére eléri a hajót. Valami drasztikusabb megoldás kell. Letéptem az alvó Naranja nyakából a dögcéduláját és felvittem a korboncnokhoz. Nem szép dolog ilyen tenni, senki ne tanulja el. Membrillónak kezébe nyomtam a fémdetektort és egy óvatlan pillanatban az egyik testre csempésztem Naranja dögcéduláit.

Kettő kész, már csak egy van hátra, a szerszámok! Ideje megkeresni Nicket, a védelem ügyében. A VIP szalonban ült. Amikor odamentem hozzá, éppen egy cigarettára készült rágyújtani. Amilyen idióta, a cigi mellett tartotta a Lolától ellopott kulcsot, és most az függén végigpattogott a vérvörös kárpiton. Ha most lenne bőr a képén, elpirult volna. Gyorsan felkapta a kulcsot és belevágta a cigarettatartójába. Ettől eltekintve olajozottan folyt a beszélgetés, de nem volt hajlandó kiszabadítani Terryt a börtönből. Újabb bizonyíték a hülyeségére: otthagya a cigarettatárcáját. Megvártam, míg látótávolságon kívül kerül, majd felvettem. Kinyitottam, de nem volt benne a kulcs. Pontosabban nem ott volt, ahol gondoltam, hanem egy titkos rekeszben, amelyet képtelen voltam kinyitni. Eszembe jutott Carla detonációs gödre. Ezt akkor használják, amikor egy gyanús tárgy érkezik a bejáratához, és feltételezhető, hogy bomba. Beledobják eb-

Tudtam, hogy nem komplett ez a lány, de hogy ennyire?! Milyen idióta cédulákat cipelt magával? Az egész várost bejártam, mindenkinek megmutattam. A megoldást megint Toto mondta meg. Egy sorozatnyi vasmacska tetoválást készített. „Itt van az összes az albumokban. A Harminchatos ez.” Mindkettőnket meglepte, hogy a vasmacska rajz helyett egy képet találtunk, de nem azt a képet, hanem egy célfotót a macskapályáról. A nyertes macska: Sanspooft. Az a Sanspooft, akinek kitömött mása a pálya halljában tekinthető meg. A leghíresebb versenymacska. Sohasem veszített, bár sokat nem versenyezhetett. Sanspooft a második versenyhéten, a hatodik futamban halt meg. Ekkor zuhant le az első hőlégballon, az Olivia I. Sokak szerint a legendás macska ekkor is vezetett, ezt igazolta ez a kép is. Előkaptam Charlie-tól elkobzott fogadócédula-nyomót, és nekiálltam pénzt keresni. Az első számot kettőre állítottam, a napot keddre, végül a második számot hatra. Ezt kinyomtatam és az idiótább pénztáros fickó kezébe nyomtam. Beadtam neki, hogy ez még a tavalyi dizájn, azért nem hasonlít a normál cédulákra. A jutalom a keresett kép volt. Nick már dalolva elvállalta a feladatot, így Terry boldogan repült ki a cellájából. A TengeriMéhék minden szerszámukat hátrahagyva indultak tüntetni. Itt az idő, hogy elhagyjuk a várost. Visszamentem Glottisért, de nem sikerült hazavonzolnom, teljesen belefeledkezett a versenybe, és részeg is volt. Én azért haza vonultam és unalmamban a rulett asztalokba szerelt mágneseket kapcsolgattam. Nem sokan nyertek aznap. A ciki az volt, hogy Bogen addigra visszajött, és amikor már harmadszor jött ki a nulla, bepipult és kihívott egy egész osztágot, hogy letartóztasson csalásért. Ezalatt sikerült csendben lelépnem, Glottist pedig azzal vonzoltam el, hogy szabadon szerelgetheti majd a Limbó motorját. Elköszöntem Velascótól és a várostól. Kézbe ragadtam a felmosó rongyot és nekiálltam felmosni a deket. Én meg csak mostam, és mostam, és mostam...

### Harmadik év

Egy év. Egy teljes évet töltöttem a Limbón. A sok felmosás meghozta a gyümölcsét. Megszereztem a hajót, kissé átalakítottam. Ebben azért sok érdeme van Glottisnak is. Mint azelőtt a Bone Wagon-t, most a Limbo-t buherálta meg egy kicsit. Lángcsóvák, hatalmas motor, remek ladik lett belőle. Már közel jártunk a partokhoz, amikor egy Salvador-fejű galamb szállt le mellém a korlátra. Barátságosan szóba elegyedtünk. Elmondta, hogy Meche kiugrott a hajóról a legendás Gyöngyért –ez már több embert bajba sodort. Olyan hatalmas, hogy fénye áttöri a tenger sötétjét és a felszínről is tisztán lehet látni. Hihetetlenül hívogató, ezért mindenki beugrik, hogy kihalássa. Még nem jött össze senkinek. Hogy könnyebben megtaláljam, felajánlott egy térképet. „Sok szerencsét, Calavera különleges ügynök. Viva la Revolution!” Tisztelgett és lelépett. Közben vámosok érkeztek a hajó mellé, átvizsgálni a hajót. Engedélyeztem, hogy a fedélzetre lépjenek. Kár volt. Kiirtottak mindenkit a hajón. A gengszterfőnöknek, Hector LaMansnak dolgoztak. Valószínűleg ennek a halottnak a kézcsontjában futottak össze a szájak, Charlie jegyei is biztos az övé.

Indultam lefelé a dekről, de engem is megtaláltak. Már lefutott előttem életem és halálom filmje is, amikor Glottis berántott a gépházba. Hűséges barátom megint mellettem volt. Bezártuk az ajtót és vártunk. Kint ellenfeleink úgy döntöttek, felrobbantják a hajót és nekiálltak bombát telepíteni. Kevés eszköz állt rendelkezésemre, de azokkal is meg lehetett oldani a helyzetet. Beindítottam a jobb motort, majd felhúztam a vasmacskát. Amikor megint leeresztetem, beleakadt a Portside vasmacskájába és felhúzta a hajó túloldalán. Kaszámmal megragadtam és ráakasztottam a hajó ablakára. Utolsó lépés-



van szükségem. A pulykatömőt jól megszívtam a mosogatólével. Már csak Naranját kell megtalálni. Nem volt nehéz dolgom. Tengerész, tehát összesen két helyen lehet. Vagy piál valahol, vagy tetováltatja a karját, utóbbi bizonyult helyesnek, Toto Santos kínpadján ült. Baromira fájhatott neki, folyamatosan ivott valami iszonyatosan erős alkoholt. De nem olyan erőset, mint az enyém! Toto nagyon el volt foglalta a művelettel. Elterelő hadművelet: kinyitottam a jégszekrényt és kitámasztottam az egyik fiókkal. Ez lehűtötte a festő gépet, így sokkal nagyobb fájdalommal járt a pingálás. Toto rendesen leszúrt („Szétrúgom a segged!”), aztán visszatért a „vásznonhoz”. Tapasztalatot gyűjtve megint kinyitottam az ajtót, megint kitámasztottam, de ezúttal elfutottam a szék mögé. Amíg Toto értetlenül nézte, hogy mi történt, beletöltöttem a halálos koktélt, majd tovább füttyörészttem, mintha mi sem történt volna. Toto addigra rájött a jégszekrény-rejtély megoldására és megint melegebb égtájakra küldött. Mikor folytatta a munkát, Naranja belekortyolt a piájába és csendesen elszenderedett. Toto kiakadt és lefek-

be a gödörbe, ott felrobbantják, így lényegében semlegesítik, még ha nem is bomba volt. Így járt szegény tárca is: csak a kulcs maradt épségben. Sokáig nem tudtam, mit kezdjek vele. Végül elkeseredésemben belepróbáltam a világítótorony zárjába. Halk kattanás, és feltáruult előttem a torony belseje. Felmásztam a tetejére. Lola is ott volt – egy golyóval a mellcsontjában. Már kezdtek ellepni a virágok, menthetetlen volt. „Úgy látszik, mindig rossz férfiba szeretek bele. Egyszer utánad is futottam. Lett volna esélyem?” Nem mondtam semmit. „Nem baj. Most fontosabb, hogy hol van a kép!” „Igen, hol van?” „...egy... férfinél...” Hát ez nem sok. Ahogy a szél felerősödött, elsöpörte Lola maradványait. Csak egy kártya maradt hátra: Lingua #22.

Lupe egy kék, női kabátot nyomott a kezembe. „Biztos, hogy ez volt a 22-esen, nem értem...” „Semmi baj, ez az enyém”. Ez lehet, hogy egy kissé megingatta kollégáimban épelméjűségemet, de most ez nem foglalkoztatott. A dzseki zsebében egy cédula volt, rajta csak ennyi állt: No. 36 – The Rusty Anchor, tehát 36 – A Rozsdás Vasmacska.

ként megnyomtam a Portside vasmacska motorját. Ez egy kicsit megviselte a hajót. „Mi volt ez?” – kérdezte Glottis rémulten. „Ez, Glottis,” – válaszoltam – „ez volt a pontozott vonal.” Megragadtam a motort irányító karokat és teljes hátramenetbe kapcsoltam. A hajó hatalmas robajjal kettévált, mi pedig száguldottunk egy fél hajóval a Gyöngy felé.

Amikor megálltunk, éppen felette lebegtünk, de a süllyedéskor egy kicsit elsodrótunk. Jó száz méterre lehetett, de nem mertünk elindulni a sötétben, ki tudja, mi van ott. Egyszer csak halvány fény jelent meg a hajótól nem messze. Egy vándor-halott volt, Chepito volt a neve. Egy lámpást hordozott a vállán, amelyet nem lehet róla leszedni. Utálta a hajókat, szerinte sokkal biztonságosabb gyalog átvágni a tengeren. Látni a csillagokat meg a Holdat, simán elnavigál itt lent is. „És honnan tudja, melyik a helyes irány?” „Hát, figyelem a Holdat. Akkor megyek egyenesen, ha a Hold a folyamatosan a jobb oldalamon van.” „Hmmm...” Szerencsétlen nagyon régen körözhet itt. Nem volt sok értelme követni. Inkább megragadtam a lámpáját és Chepitótól átadtam Glottnak. „Ezzel meg mit kezdjek?” „Hozzad!”

Már volt lámpánk is, elindulhattunk a Gyöngy felé. Ott váratlan esemény állított meg bennünket. Egy hatalmas polip feküdt előttünk egy nagyobb árokban. Mellette lelkek úsztak – valószínűleg most ugrottak be a vízbe a Gyöngyért. Sorra kapdosta el mindegyiket és dugta bele egy még nála is nagyobb tengerallattjáróba. Amint befejezte ezen foglalatosságát, meglátta Chepito lámpáját. Valószínűleg meglepte, mert jó ideig nem csinált semmit, csak nézett minket. Nekünk viszont mihamarabb meg kellett szabadulnunk Chepitótól, mert veszélyeztette a küldetést. Találtam egy sziklát, aminek a hátán fura karok kapkodtak utánam, majdnem bekebeleztek. Kikerültem őket, de úgy vezettem Chepitót, hogy belegabalyodjon a növénybe. Nagyon szemét vagyok néha. Amíg a polip megragadta fényes barátunkat, mi belekapaszzkodtunk a tengerallattjáróba, amely egyenesen egy bányához száguldott. Valószínűleg a csapdába esett lelkeket mind ide szállították munkásnak, Meche is biztos itt van valahol. A tengerallattjáró tovább száguldott, de nekünk még idejében sikerült kiszállnunk. Fények vezettek egy ajtóhoz. Rögtön be is léptem. Egy lift vitt fel magasabb szintekre, ahol tovább bókásztam, míg egy hatalmas terembe érkeztem. Nem más ült bent, mint Domino és Meche. Legszívesebben kinyírtam volna Dominót, de nem lehetett, munkát ajánlott. Ő maga Hector LaMansnak dolgozott, a bányát vezette. Az én feladatomban két ördögfióka őrzése, akiket azért zártak ketrecbe, mert szárnyuk volt, és mint ilyen, teljesen irányíthatatlanok. Ekkor belépett Glottis:

„Rá nincs szükségem.” – mondta Domino, majd egy csapóajtón keresztül kihajította a vízbe. Meghalt a legjobb barátom én pedig teljesen tehetetlen voltam. Leballagtam a gyerekekhez. Nekik is volt dolguk: kis kezeikkel drágaköveket csiszoltak. Furcsa dolgokat vágtak a fejemhez, amelyeket mind Meche-től hallottak. Valószínűleg ezt a sok jót mind Dominótól hallotta, aki remekül ki tudta fordítani a múltban történt dolgokat. Mondtam nekik, bebizonyítottam, hogy rendes ember vagyok, de válaszul csak egy felém repülő kalapácsot kaptam. Nem baj, a kalapács is hasznos lehet. Visszamentem Domino irodájához, hogy beszéljek Meche-vel. Titkárként dolgozott és éppen valamilyen pénzügyi jelentést töltött ki. Próbáltam elmondani neki, hogy Domino hazudik, semmi sem igaz abból, amit mondott. Nem hitt nekem. Azok után, amin keresztül mentem érte, ez nagyon rosszul esett.


„Ha átadod a fegyvered, majd megbízom benned.” „Milyen fegyverem? Honnan lenne nekem fegyverem?” „Kaptad a munkádhoz. Egy ilyen cégnél biztos, hogy adnak.” „De nem.” „Megint hazudsz. Ha átadod, nincs harag.”

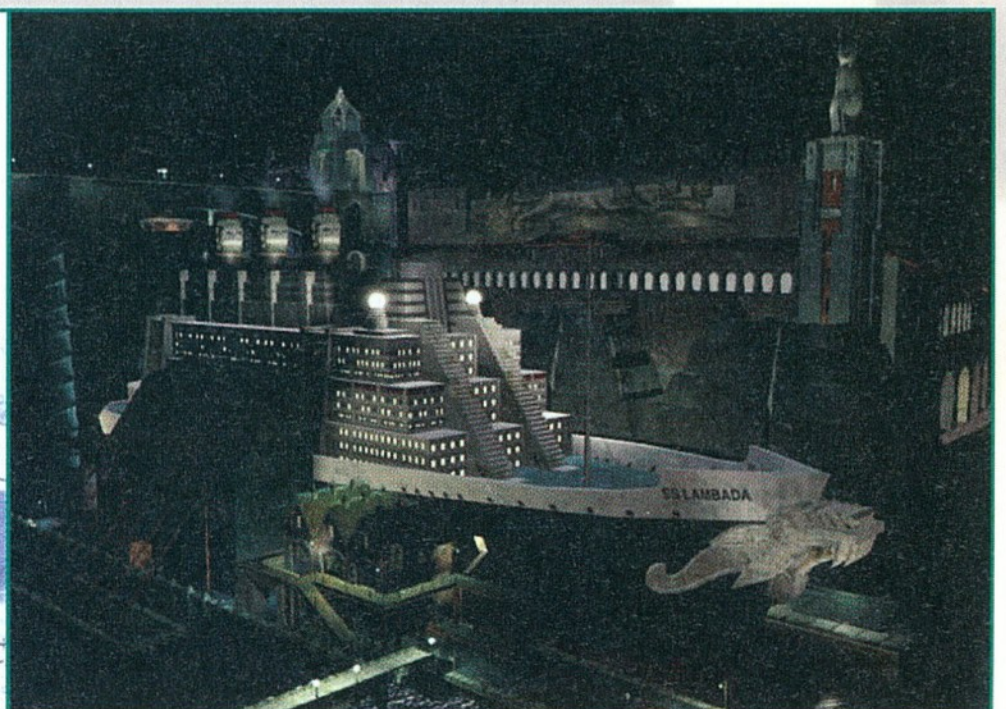
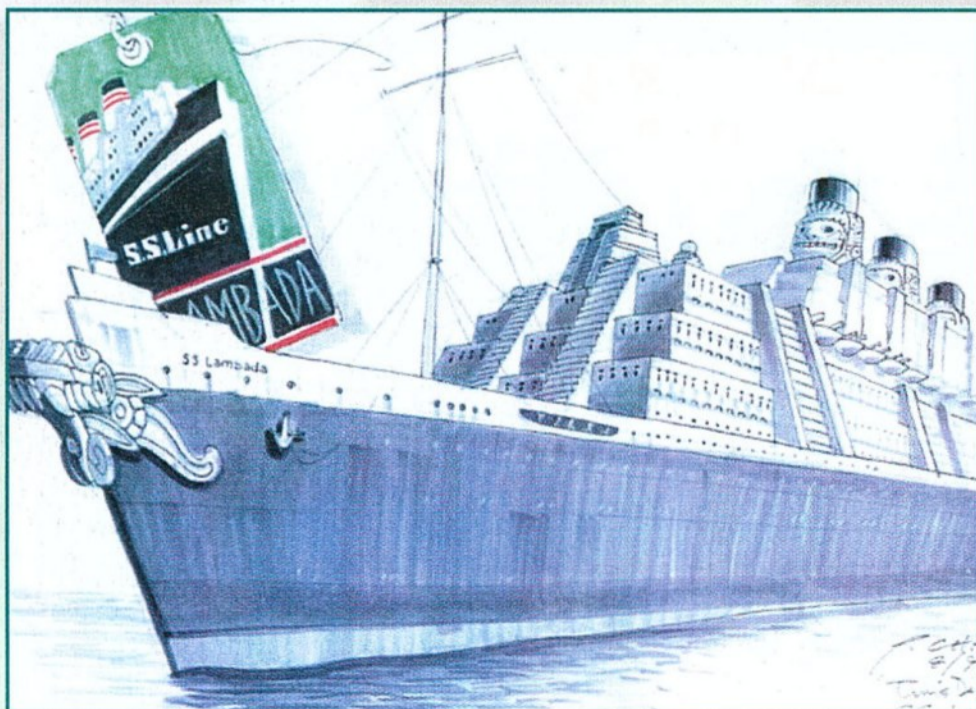
Szuper. Honnan a frászból szerezzek neki egy pisztolyt a világ végén plusz a tenger fenekén? Nem baj, megoldjuk. Mellette egy nagyon érdekes formájú, állványos hamutartó volt. Addig állítottam, míg Meche el nem rontotta a kimutatásokat és kénytelen volt azokat kidobni. Kivettem a szemeteseiből és meglátogattam Chepitót. Nagyon szép fúrója volt, borzasztóan megtetszett. Megkérdeztem tőle, honnan szerezte. Azt válaszolta, hogy elcserélte különböző értékeit, onnan van. „Idelent bármit meg lehet szerezni, csak sokba kerül” Értéktárgyaim nekem is vannak bőven. Nekiadtam a kis kalapácsot, cserébe átadta a fúrót, a kimutatásokért pedig egy puskát adott. A szerelem elvakított. Átadtam a pisztolyt Meche-nek. Bizonyos értelemben visszaadta, mikor a tarkómhoz fogta és bevonszolt Dominóhoz. Azt hitte, meg tudja zsarolni Dominót azzal, hogy megöl engem, ha nem engedi el őt és a gyerekeket. Nem teljesen normális a csaj. Csak azt érte el, hogy Domino bezárta a széfjébe, engem meg eleresztett. Első dolgom volt kiszabadítani Meche-t. A fúróval szétrobbantottam az ajtó zárát, de ez nem volt elegendő. Ki kellett derítenem a kombinációt. A zárnyelveket úgy kellett állítani, hogy a jobb oldalt legyen mindegyik kör sima fele. Miután elkészültem, boldogan rántottam meg a kart. Az ajtó nem nyílt ki, ellenben az összes finoman beállított zárnyelvet visszaállította a kiindulási állapotába. Kezhettem előről, de most már ravaszabb voltam. Mikor elkészült a mű, a kasza élével kitámasztottam a zárat és csak ekkor húztam meg a kart.

A széf, akármilyen hihetetlen, üres volt, Meche egy szál se. Valamilyen titkos teremben lehet. Megint a kaszám húzott ki a csávából. Az ajtót becsaptam, így hozzá

tudtam félni az ajtó feletti dróthoz. Ezt elvágva kinyílt a keresett terem ajtaja. Meche ott volt, de megint rendesen leszúrt, mert becsaptam magam mögött az ajtót, elzárva ezzel a kijáratot. Kivételesen igaza volt. A másik teremben megtaláltam Hector LaMans lopott jegyeit. A legfurcsább az volt, hogy nem mozdult egyik sem. Ugyanis a Kilen-césre szóló jegyek automatikusan belerépülnek a nekik kijelölt lélek kezébe. Ilyen jegyeket adott tovább Hector LaMans. Csak egy ötletem volt a menekülésre. A kaszával lerántottam az egyik csövet a plafonról, hátha megindul valami riasztó. Minden csendes maradt. Hát, ez nem jött be. De amikor elzártam a vízcsapot, a padlóról eltűnt az összes víz. Tehát valahol lyukas a padló. A külső szobából bevonszoltam a hatalmas bárdot és keményen rácsaptam a csempe közepére. Szép, nagy csatornára bukkan-tunk. Egy strandon találtuk magunkat. Mivel a Világ Végén voltunk, nem igazán tartottuk jó ötletnek az úszást. Annyiban maradtunk, hogy amíg ő elmegy a gyerekekért, én megpróbálok szerezni egy hajót. De honnan?

Felszálltam a darura, amivel el tudtam jutni a sziget túloldalára. A daru lábánál egy szállítószalag segítségével leúsztam egészen a talaj széléig, mert feltűnt ott valami. Igen, nem kétség, ez egy vasmacska. Ha szerencsém van, egy hajó van a lánc másik végén. Ki kellett derítenem, mi az! Lemásztam és örültem, mert nem más, mint Velasco volt óceánjárója hintázott a mélyben. A legnagyobb meglepetés még hátra volt: pislákoló fény vibrált ki a hajóból. Odamásztam és meglátam Glottist, aki természetesen a motort szerelte. Nagyon megörültem neki. Ő is nekem és biztosított, hogy a hajó teljes mértékben működőképes. Már csak ki kell húzni. Visszamentem a daruhoz és átvzettem a strandhoz. Leeresztettem a láncot, leszereltem róla a markolót a fúróval. Visszaugrottam a vezetőkabina-ba, felhúztam a láncot, majd megint leeresztettem. Másodsorra beleakadt a két daráló közé. Se ki, se be. Márpedig nekem a túloldalt volt dolgom. Elindítottam a darut, és tövestül téptem ki a daráló hengerekkel együtt a láncot. A másik oldalon ráeresztettem a láncot a szállítószalagra, de az rossz irányba mozgott. Átállítottam, a lánc pedig engedelmesen lemaszott a vasmacskáig. Megint megfordítottam az irányt, így egy kicsit összehúzó-dott a lánc, végül megint lefelé irányítottam a szalag irányát. A csomó egyenesen rágabalyodott a vasmacskára. Vissza a darura. Nehezen bírta a hajót, de sikerült egyenesen átdobni a strandra. Glottis még bütykölt rajta egy sort, rászerezte a darálóhengereket. Aztán elindultunk.

Sajnos a leírás óriási méreteket öltött, kicsit hosszabb lett a játék, mint mi terveztük. Úgyhogy Manny, azaz Calavera ügynök további kalandját a CD-n találod (CD:\GAMEPORT\GRIM\FANDANGO.DOC). 



# Carmageddon 2



## A VÉRENGZÉS MAGASISKOLÁJA

## Mr. Chaos

*Ha valaki ránk süti, hogy Carmageddon rajongók vagyunk, és nem tudunk pártatlanul ítélni, akkor kikérjük magunknak. Ugyanis nemcsak, hogy rajongunk érte, hanem istenként dicsőítjük. Nincs ez másként most sem, a második résznél. Ha lehet, a készítők tovább fokozták a vérengzést, még elborultabbak a pályák és morbidabbak a poénok.*

**M**ax alaposan megváltozott az utóbbi rész óta: kissé átkozmetikázták a búráját – valószínűleg az intróban is látható kamionnal való találkozás során. Az animáció hozza a szokásos formáját, megfelelően szellemes, durva és látványos. A legalapvetőbb újítás a program 3D grafikai motorjában található: természetesen támogatja a 3D kártyákat, ennek köszönhetően nagyságrendekkel szebb lett a látkép. Jobban kidolgozottak az autók és a gyalogosok is, életőbb a mozgásuk, szebbek a textúrák, több az ötlet: hosszú idő óta az első játék, aminek jobban sikerült a második része, mint az első.

Az autók fizikai modellezése tényleg alaposan megváltozott. Az egy dolog, hogy a karambolok következtében atomjaira hullik a karosszéria, pettyesre szilánkosodik és beszakad a szélvédő, de közben az alváz is hajlik, csavarodik. Ha ezerrel rongyolsz a falnak, kitörnek a lámpáid, felkunkorodik a motorházfedél, a kocsi pedig hintaló-formájúvá deformálódik. És akkor még nem beszéltem arról, hogy az (amúgy víz alatt is kinyitható ☺) ajtók és spoilererek leszakadnak, elferdül a futómű, ég a tolató- és féklámpád – már ha nem faroltál még bele semmibe. Ja, végső fázisban lazán kettészakíthatod a járgányodat. Erre a legjobb módszer, ha lendületből pont a fél kocsival kapod telibe az egyik ház sarkát. Ekkor persze tönkre-amortizálsz magad, azaz kezdhetsz új játékot.

Hasonlóképp viselkednek az ellenfelek kocsijai is: érdemes kifejezetten arra játszani, hogy kettészakítsd, szétcincáld, megnyomorítsd, ízekre aprítsd őket. Elvégre erről szól a játék, nem? Sajnos intelligenciájuk maradt a régi, legalábbis nem vettem észre jelentős változást. Alapvető céljuk, hogy miszlikbe aprítsanak; amíg ez nem sikerül nekik, tűzön-vízen át üldöznek. Ha azonban kikezded őket, s elkezdnek alaposan sérülni, veszett tempóban farolnak neki a lámpaoszlopok, érthetetlen sietséggel vágtnak bele a kirakatba, vagy fejvesztve vetik magukat a mélybe. Szóval nem komplettek, de ez csak előnyünkre válik. Ja, és végre vannak „nem játékos karakterek”, azaz forgalom az utakon: sajnos elég silány az autókínálat, ráadásul nem is nagyon lehet őket szétcsomagolni, de azért érdemes szétcsapni köztük, jó móka!

A játékmenet kissé megváltozott, valószínűleg azért, mert a készítők rájöttek, hogy a Carmageddon egyik alapvető célkitűzését szinte sose teljesítették a játékosok. Nevezetesen, hogy a sorszámozott kapukon áthajtva teljesítsék a pályát. Ez rám is igaz, nem emlékszem, hogy úgy fejeztem volna be akár egy versenyt is,

hogy néhányszor körbementem volna. Ezért a mostani recept a következő: kezdj egy könnyű pályán, nézz szét, gyorsan gyilkolj le egy ellenfelet, hogy időhöz juss, próbálj ki minden poént a pályán, nézz be minden bokorba, mássz fel minden ház tetejére, majd ha már unod a banánt, levezetésül pofozz szét mindenkit. Egy-egy pályán többször is bizonyítanod kell, de általában más-más körülmények és ellenfelek között. Ha három ilyen szintet teljesítettél, akkor a negyedik mindig egy önállóan teljesítendő feladat. Az első sorozat negyedik pályáján időre végig kell száguldanod egy bányában. Ezek után megint újabb helyszíneken mazsolázzgathatsz, majd ha újra teljesítettél hármat, szintén időre háztetőkön ugrálva össze kell zúznod néhány parabola antennát (nem könnyű). A következő pályacsoport végén X számú, persze piszokul eldugott helyen kószáló gyalogost kell eliminálnod. Az egyik egy megmászhatatlan domb tetején pihen, s várja sorsa beteljesülését. Ha nagy nehezen sikerült átugratnod, és nem csapod el rögtön, akkor megijed, és a fák közt bújik meg, alig lehet levadászni. A negyedik szinten egy bevásárlóközpont méretű dömpert kell az örök vadászmezőkre küldened. Ez pofonegyszerű, feltéve, hogy használod az eszed: induláskor az egyik épület sarkában található Solid Granite Car power-uppal feltuningolva tíz másodperc alatt megnyomítható a nagy sárga testvér. Most épp egy sípályán szöszmötölök, ahol a havas, jeges pályán kellene körbefutkározznom néhányszor.

A köztés pályák, amelyeken dönthetsz, hogy végigszaladsz, vagy inkább az ellenfelek mindegyikét eltörlöd az aszfalt színéről, rend-

kívül érdekesek, látványosak és poénosak. Az eddigi legötletesebb a vidámpark, ahol hatalmas ugratók, loopok, kacsászatók, halálugrások várnak, de tetszett a sípálya is, ahol szlalom-, bob- és lesiklopályát, illetve sok más mellett egy síugrató sáncot találsz – haláli! Vár még rám Forma 1-es versenypálya, olimpiai falu, repülőtér... Azt hiszem, egy-egy pályán napokat kell eltölteni ahhoz, hogy minden apró érdekességet megtalálj: van, ahová bekeveredve hihetetlen mennyiségű zsozsóra lelsz, vagy kismillió fajta tuningra.



Rengeteg új ellenfél vár rád, és persze az új kocsik a lehető legbizarrabbak: targoncára szerelt guillotine, bogárhátúból átalakított nagykerékű, körfűrésszel dúsitott luxus limuzin, világháborús göpzi és még sorolhatnám. Ezekre most már egyszerűen szert tehetsz (az első részben rém bonyolultan tudtál új kocsit szerezni), verseny befejeztével ugyanis – ha van elég zsetonod – simán megveheted őket, s a következő futamban már nyomulhatsz is velük. A kocsik többsége persze csak poénkodásra való, a göpzivel például lehetetlenség menni, mert mindig beleakadt a szárnya valamibe. Bogár Big Foot is ciki, mert hihetetlenül instabil. Persze azért érdemes kipróbálni őket, mert elképesztő mennyiségű ökörködés hajtható végre velük (hogya még mindig a repgép maradnak, próbáltunk repülni vele, lendületből felszállva – az eredmény katasztrofális). A játék egyébként automatikusan elmenti az utolsó állást, így ha elbuknál egy-egy küldetésnél (ami jóval többször megesik, mint a Carma 1-nél), simán újratekesheted.

Egy kicsit átdolgozták power-up rendszert. Egyrészt a szokásos (bár más formájú) dobozokba és hordókba belegázolva egy kis időre (vagy bizonyos mennyiségű) tuninghoz juthatsz. Ezek javarészt téged szolgálnak, de akadnak olyanok is, amik hátráltatnak. A má-

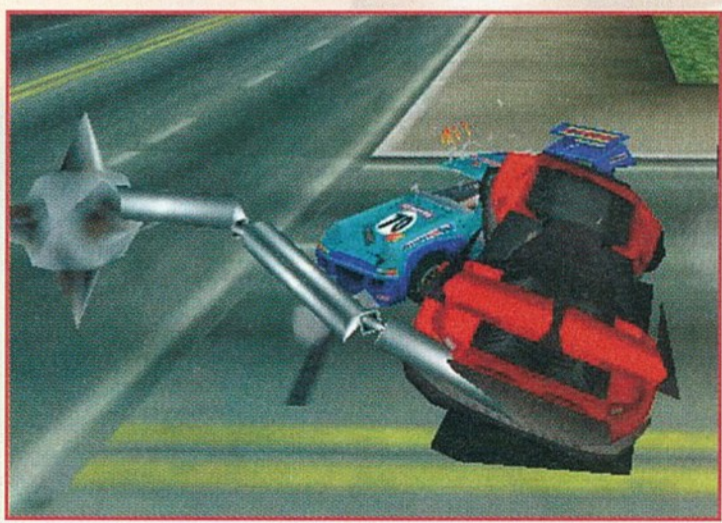


sik power-up csoport segítségével úgynevezett képességekre tehetsz szert, amiket gombnyomásra aktiválhatsz (lásd a táblázatot). Legtöbbet a Mine shitting ability-t használtam, rátolatva az ellenfélre, pottyantottam egyet-kettőt az orra alá, mire békésen felrobant. Sok tuning eszköz már ismerős az első részből, de akadnak érdekes újítások is. Egyik kedvencünk a Flame thrower, azaz láng-

szóró: aktiválásakor a közelben bámészkodó lángra kap, legyen az gyalogos vagy állat. Ha kis idő múlva puhára főtt vagy netán ropogósra sült (közben azért párszor neki lehet lökni a falnak, biztos, ami biztos), Barbeque bonus, azaz zsíros pénz lesz a jutalmad. Kicsit nehéz a kezelése, de mindenképpen említésre méltó a szöges buzogány: ez a tragacsod hátsójából pöffeszkedik elő, s akit betérsz vele, az megnehezíti magát. Hátránya, hogy súlya, lendülete elrántja a kocsit.

A békés gyalogos tö-

meg is alaposan felhígult: egyrészt sokkal többféle járókelőt remiszthetünk (és gázolhatunk) halálra, másrészt a pályák típusától függően ruházatuk, illetve összetételük is változik. Vannak sima járókelők, rendőrök, mesteremberek, csajok, katonák, síelők, jegyezők, autóversenyzők, nézők, irodisták, bohócok, tudósok és még sokan mások. Jócskán gyarapodott a játékban előforduló állatok száma is (egyébként ezek kivitelezése javult, a tehén például végre rendesen foltos – igaz, eléggé bénák, ahogy elgázolod őket): találkozhatsz tehénnel, birkával, elefánttal, pingvinnel, többfajta kutyával, szarvassal, disznóval, farkassal, libával. Mindegyiknek megvan a maga bája: a pingvin kedvesen csipog, s ha megijed, eltakarja a szemét; a kutyák csaholnak, ugatnak, morognak, nyüszítenek; az

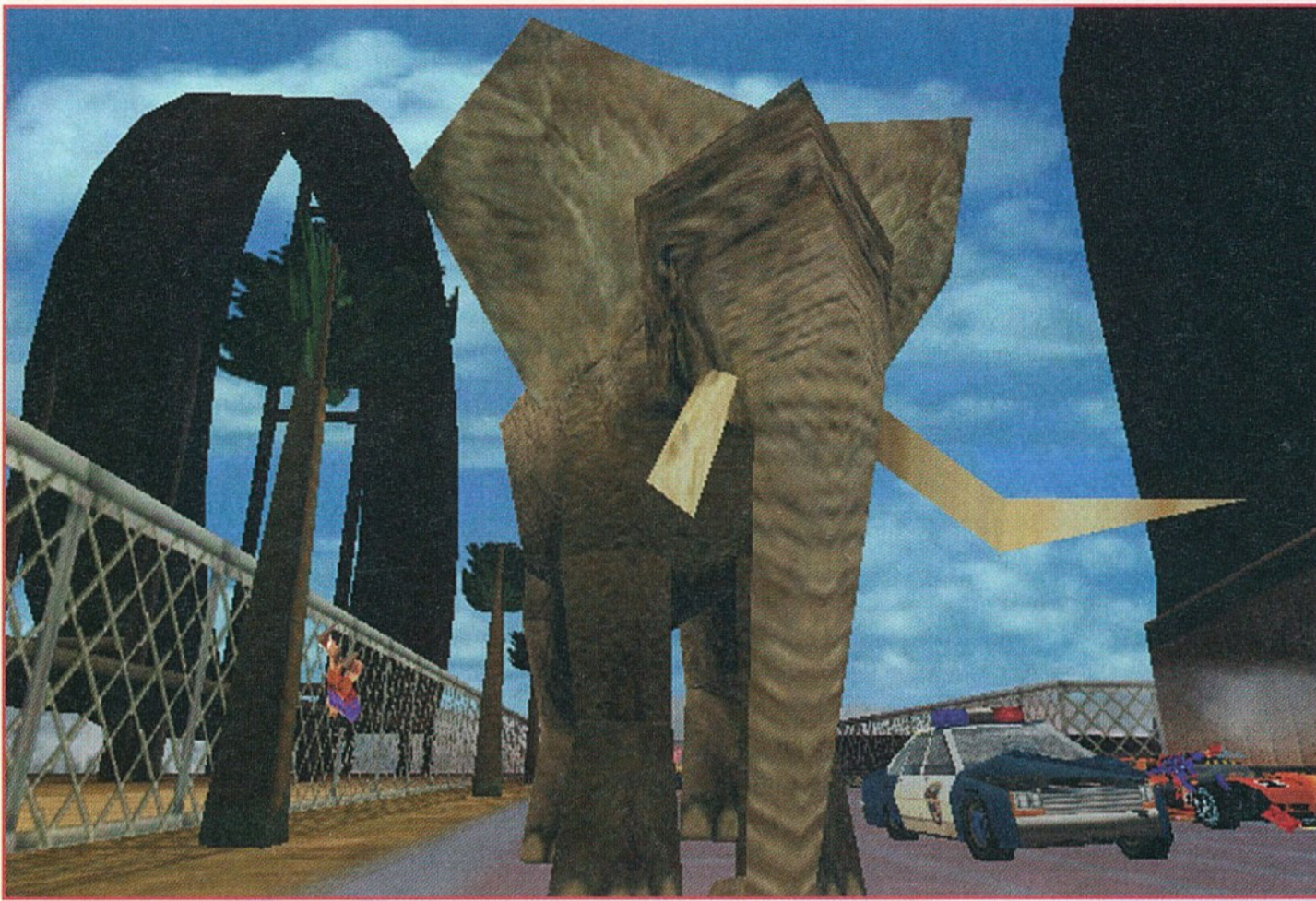


#### Pelace add-on

Eszméletlenül vártam már azt a napot, mikor a kezembe kaparinthatom a Carmageddon 2-t. Amikor ez bekövetkezett, kicsit csalódtam. Félreértés ne essék, a program nagyon jó, de voltaképpen a grafika felturbózásán kívül szinte semmi nem történt. Bár néhány pályánként kapunk más küldetést is, mint a megszokott nyírj-ki-mindenkit típusú versenyek, ami jó ötlet. És sokkal több felhasználható power-up is van. De egyébként semmi különleges. Lehet, hogy bennem van a hiba, de valahogy többet vártam.

#### FELVEHETŐ POWER-UPOK:

- Bonus – pénz
- Mega bonus – tengernyi pénz
- Pedestrians glued to ground – gyalogosok a járdához ragasztva
- Giant pedestrians – óriás gyalogosok
- Explosive pedestrians – szétrobbantó gyalogosok (ha nekik mész, darabokra szakadnak)
- Hot rod – piszok erős motor
- Invulnerability – sérthetlenség
- Free repairs – ingyenes javítás
- Instant repair – egyszeri, azonnali javítás
- Timer Frozen – megáll az idő
- Underwater ability – víz alatt könnyebb lesz
- Time bonus – plusz idő
- Oh dear bodywork trashed – atyaég, összetört a járgány!
- Mines – aknák
- Frozen opponents – lefagyott ellenfelek
- Frozen cops – lefagyott zsaruk
- Turbo opponents – turbó ellenfelek
- Turbo cops – turbó zsaruk
- Lunar gravity – holdgravitáció (minden könnyen a levegőbe emelkedik)
- Pinball mode – minden úgy viselkedik, mint a flippergolyó
- Wall climber – falmászó
- Bouncy bouncy – ugrabugra
- Oh dear jelly suspension – atyaég, kocsonyás felfüggesztés
- Pedestrians shown on map – látod a gyalogosokat a térképen
- Pedestrians electro-bastard ray – gyalogos-irtó halálsugár
- Greased tyres – taknyosul csúszós kerekek
- Acme damage magnifier – Acme kárnagyító (nagyobbat sebzél)
- Instant handbrake – azonnali kézifék
- Immortal pedestrians – halhatatlan gyalogosok (?)
- Turbo – turbó
- Mega turbo – megaturbó
- Stupid pedestrians – hülye gyalogosok
- Suicidal pedestrians – öngyilkos gyalogosok
- 5 free recovery vouchers – 5 ingyenes visszahelyezés (Insert)
- Solid granite car – gránitautó
- Rock springs – kökemény rugózás
- Drugs – drogok (bzzzzzzzz)
- Grip-o-matic tyres – piszokul tapadó gumik
- Peds with stupid heads – pistike fejű gyalogosok
- Mutant corpses – rángatózó hullák
- Gravity from Jupiter – jupiteri gravitáció (szinte odaragadsz a földhöz)
- Slow motions pedestrians – lassú gyalogosok
- Miniature pedestrians – miniatűr gyalogosok
- Turbo nutter bastard nitrous – hypermaxiextra-turbó
- Dismemberfest – darabokra hulló gyalogosok
- Ethereal pedestrians – túlvilági gyalogosok (?)



elefánt trombitál, ahogy kell, és persze a hatalmas állatot nem könnyű kilapítani – ha mégis sikerülne, hatalmas vértócsát ereszt.

A házak, oszlopok, táblák is „interaktívabbak” lettek. Még többjüket gyepálhatod ki – persze, ki tudna ellenállni a gránitkocsinak? Nagyon jól megoldott, hogy a kocsik súlyuknál fogva más képpé döntögetik az oszlopokat, táblákat (azaz te ezerral is beleszáguldhatsz, maximum kettészed magad, de a kamion alig pocint meg, s a hatalmas fémrúd máris tovapörög vagy kettéhajlik). Hatalmas üvegtáblákat, kirakatokat zúzhatasz be – a házakban



rendszerint kellemes meglepetések várnak. Sok faház oldala is beszakad, áttéphetők korlátok, terelőlapok, nekimehetsz szalmabáláknak, szemetes konténereknek is. Azt kell mondjam, a környezet látványosan feljavult: nemcsak a grafikája lett szebb, de a modellezés is finomabb (na jó, azért eléggé szögletes még így is minden), nem is beszélve a tárgyak fizikai modellezéséről, töréséről.

Akadnak persze bakik is, igaz, eddig kevésre bukkantam, s azok is feledhetők. Az egyik szépséghiba, hogy ha a repülőgéppel (vagy más, autóra kevésbé hasonlító járművel) nyomulsz és sérülsz, akkor a jobb felső sarokban az eredeti kocsid sémáját látod, nem pedig egy repgép vázát. Említettem már az ellenfelek bugyutaságát: nem értem, miért állítja az SCI, hogy új, sokkal jobban kidolgozott AI-val rendelkeznek. Véleményem szerint ugyanolyan tök hülyék, mint voltak. Néha az ütközésvizsgálat csalóka volt, mert még nem is értem hozzá az ellenfélhez, mégis beakadtam. Ez egyébként nem nagyon fordult elő, annál inkább, hogy néha elszállt a progí. Lehet, hogy nem szereti a Win98-at?

Hogy drága jó íróimat idézzem, „mindent összevetve” jól sikerült a Carmageddon 2. Nem érzem elcsépettnak, mert szerintem sok újítás van benne, lényegesen több mint mondjuk egy Tomb Raider 2-ben vagy 3-ban. Érthetőbb lett a kezelőfelülete, bár még mindig körülményes kissé a használata. Jó szórakozást nyújtott, s van egy érzésem, hogy fogjuk még hálózatban játszani – a multiplayer részen ugyanis szintén javítottak, nem is beszélve az új játéklehetőségekről.

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

AZ AKCIÓ ÉS SZIMULÁCIÓ TÖKÉLETES EGYVELEGE, 14 ÉVEN ALUL NEM AJÁNLOTT!

SALES CURVE INTERACTIVE  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078



CARMAGEDDON 2

# JÁTÉK!

Három teljes Carmageddon 2 vár rád, ha helyesen válaszolsz!

Sorolj fel három szereplőt – név szerint – a Carmageddon 1-ből!

Válaszod legkésőbb december utolsó napjáig add postára!

Groovin' pedestrians – táncoló gyalogosok  
Pedestrian panic – pánikba esett gyalogosok  
Helium filled pedestrians – héliummal töltött gyalogosok (elszállnak, ha nekik mész)  
Piss artist pedestrians – kisssssé berrrrúgott gyalogosssssok, hikk!  
Fat bastards – kövér disznók, azaz gyalogosok  
Stick insects – botsáska gyalogosok  
Drink driving – részeg vezetés (összekeverednek az irányok)

#### ALT-TAL AKTIVÁLHATÓ KÉPESSÉGEK:

Got 'im in the bollocks – (?)  
After burner – utánégető, azaz maxigáz  
Mine shitting ability – aknásítás, elgázosítás ☺  
Oil slick from your arse – olajfosás  
Kangaroo on command – kenguruugrás  
Pedestrian annihilator – electro-bastard ray  
Opponent repulsificator – az ellenség rugóval történő elpattintása ☺  
Pedestrian repulsificator – a gyalogos rugóval történő elpattintása ☺  
Pedestrian flame thrower – lángba borítja a gyalogost  
Pedestrian valium – (?)

Power up cancellificatinizer – power-up visszavonó, ezzel kiiktathatod az épp aktív power-upot

#### ÚJ JÁTÉKMÓDOK HÁLÓZATBAN

Driven to destruction – az utolsó életben maradt nyer  
Car crusher – minden kinyirt ellenfélért pontot kapsz, aki először gyűjt ötöt, az nyer  
Carnage accumulator – az első, aki 50 gyalogos kivégez, az nyer  
Checkpoint stampede – sima körönkénti versenyzés, aki először teljesíti a pályát, az nyer  
Sudden death – szintén versenyzés, aki utolsóként halad át egy checkpointon, az kiesik  
Terminal tag – fogócska, aki túl sokáig marad a fogó, az kiesik  
Fox and hounds – fogócska fordítottja, aki a legtöbb ideig marad „róka”, az nyer  
The vampire game – az egyik versenyző a vámpír, akihez hozzáér, az is az lesz, és aki utolsó-nak marad, az nyer



# Knights & Merchants

## VÉGIGJÁTSZÁS 2/3

## Pelace

Folytatjuk a végigjátszást – mivel azonban még mindig csak beta verzió áll rendelkezésünkre (a magyarítás is csak a napokban fejeződik be), meg kell elégednetek újabb hat pálya leírásával. Az utolsó részt januári számunkban közöljük.

### 8. pálya:

Néhány percen belül kapunk egy jó nagy áldást a nyakunkba, amit a rendelkezésre álló seregekkel nem lehet visszaverni (legalábbis nekem jó néhány próbálkozás ellenére sem sikerült). Már azt hittem,

nagy veszteségek nélkül meg lehet úszni a csatát. Ezek után nincs más dolgunk, mint felépíteni a falut, csinálni egy jó nagy sereget, majd lerohanni a két ellenséges falut.

### 9. pálya:

Nehéz lehetne, ha egy kis trükkel nem tudnánk könnyíteni rajta. Az egyik barbár csapatunkkal rögtön indulunk a déli hegyek mentén keletre. Ha eléggé szorosan a hegyek mellett maradunk, akkor az íjászok nem fognak löni ránk, így be tudunk férkőzni az ellenséges vonalak mögé (az íjászokat nyugodtan támadjuk meg, csak lehetőleg ne előlről). Ezek után könnyedén lerombolhatjuk a mögöttük lévő falut. Ennek hatására az ott állomásozó lila katonák rövid úton éhen halnak

hogy ezt a pályát nem lehet megcsinálni, mikor észrevettem, hogy lehet őrtornyokat építeni. Rögtön induláskor villámgyorsan fel kell húzni egy iskolát, és a szorosba néhány tornyot. Én ötöt építettem egymás mellé. A seregekkel közvetlenül mögéjük sorakozunk fel, hogy a tornyok között ne tudjon átömleni az ellenfél, és amíg ott torlódnak, az íjászaik jól megdolgozhatják őket. Ezért jó, ha szorosan építjük a tornyokat, mert igaz, hogy ilyenkor a tornyok határfoka romlik (többen egyszerre ugyanazt az ellenfelet nézik ki maguknak, ezért néhány követ elpazarolnak), viszont seregeink tovább tudják az ellenfelet feltartani. Így túl

(meg is lehet támadni őket, de akkor biztos lesznek veszteségeink, meg egyébként is, az nem olyan elegáns). Következő célpontunk legyen az északkeleti falu, mert ott még ilyenkor nincs olyan erős védelem, mint a másik oldalon, de elvileg lehet kezdeni azzal is. Állítsuk fel összes csapatunkat, és próbáljuk valahogy odacsalogatni az ellenfél íjászait a mieink hatáskörébe. Ha őket kiirtottuk, akkor elvileg megjelenik néhány kardforgató is, de túlerőnk könnyen lenyomja őket. Most már semmi sem akadályoz meg minket abban, hogy nekiessünk

a tornyoknak, majd hogy ezt a falut is a földdel tegyük egyenlővé (vigyázat: a falu közepén is van egy-két őrtorony). Északon szépen haladjunk nyugat felé: ha elég bátrak és erősek vagyunk, akkor az ott lévő tornyoknak is nekieshetünk. Ha sikerülne megnyernünk a csatát (a délen állomásozók nem fognak beleavatkozni), akkor ezt a falut is feldúlhatjuk és az ellenfél maradék serege is szépen elhalálozik alultápláltság következtében, mi meg megnyerjük a pályát.

### 10. pálya:

Ne hallgassatok a küldetés leírására! Egy megtervezett támadásra nincs idő, mert alig néhány percünk van, amíg az ellenfél nekiesik a raktárnak, és ha az megsemmisül, akkor veszítettünk. Szerencsénkre az ellenfél íjászai a falu szélén maradnak, míg a többiek odabent duhajkodnak, így némi áldozattal ki lehet őket vonni a játékból. Az északi csapat ellen én lovasokat küldtem, a déliek ellen kardosokat. Ezeket persze a bosszúvágytól fűtött ellenség kinyírta, de már nem volt íjásza, ami nagy előny. A bosszúhadjárat során ráadásul két részre is oszlott a seregük, így míg egyik részük a falu déli részén rombolt tovább, nyugodtan ki lehetett nyírni az északi csapatot, majd már túlerőben lerohanni a maradékot.

### 11. pálya:

Ezzel a pályával szenvedtem eddig messze a legtöbbet, majd mindjárt megtudjátok, miért. A falunkban rögtön az elején találunk néhány ellenséges katonát, de rövidesen menekülőre fogják a dolgot. Úgysem érjük őket utol, ezért ne nagyon törődjünk velük, inkább kon-





centráljunk villámgyorsan egy iskola építésére, mert egyetlen építómunkásunk nem lesz a gyors terjeszkedés záloga. Utána villámgyorsan építsünk fel egy kisebb falut, mert alig több mint egy óránk van a nagy rohamig. Ugyanis a falunktól délre található egy sziklahegy, amin az ellenfél kőfejtői kb. másfél óra játék után áttörnek. Ahhoz, hogy ezt megakadályozzuk, oda kell vezérelni néhány íjászt, de ekkor az ellenfél seregei megkerülik a hegyet, és megtámadnak minket keletről. Ezért ezt a trükköt csak akkor érdemes megjátszani, amikor már majdnem áttörték a hegyet, és eddigre keleten ki kell építeni egy bombabiztos védelmet. Erre a legjobb hely a szénmezőktől délkeletre lévő szoros, ami viszont kicsit messze van a falutól, így sok utat kell építeni. Én kb. 15 tornyot raktam ide, mellyel elég jó hatékonysággal ritkítottam a sorozatos támadásokat. De ehhez jó köellátásról kell gondoskodni, ezért legalább kettő, de inkább három kőfejtőt kell üzemeltetni, és délen is érdemes építeni egy utat a könnyebb elérhetőség miatt. Egy idő után a délkeletről jövő támadások ereje gyengülni kezd. Ekkor érkezett az idő a déli falu lerohanására. Ehhez nem kell nagy sereg, csak egy csoport íjász és egy közelharcos különítmény, aki megvédi őket a tornyok irtása közben. Persze azért valakit hagyjunk hátra, mert az északeleti faluból még jöhetnek ellenségek. Ha délen végeztünk, akkor már csak fel kell tölteni a csapatokat és lerohanni a másik települést. Ezt is egy ellenséges támadás után érdemes végrehajtani, mert akkor kevesebb dolgunk lesz.

## 12. pálya:

Ha elég ügyesek vagyunk, ez a szint nem fog nagy nehézséget okozni. Ehhez az kell, hogy rögtön kezdéskor lerohanjunk a lila falut északon. Kemény csata, az biztos, de érdemes próbálkozni, mert ha sikerül, meg is van a jutalma. Taktikám az volt, hogy az aranyal teli hegyet balról kerültem meg az összes csapatommal, kivéve a nehézlovasságot. Velük ugyanis körbementem jobbra és a csata kezdetén nem avat-

koztam közbe, hanem megvártam, míg az ellenfél közelharcosai elmennek viaskodni, majd lerohantam az íjászait. Ha minden jól megy, akkor marad néhány íjászunk és közelharcos. Az előbbiekkel szépen kilődözhetjük a tornyokat, míg a többiek védik őket az újonnan legyártott ellenfelektől. Ha a falut elintéztük, akkor északról már nem kell tartanunk támadástól, ezért nyugodtan lemehetünk a hídra. A másik parton még két zöld település van, egy délen, egy pedig északon. Közben persze szépen építgetni kell a falut és elkezdni könnyűfegyvereket gyártani. A hídon menjünk át és próbáljuk meg azokat a csapatokat eliminálni, akiket a falun kívül csoportosítanak. Ezek lennének a támadó erők, így biztosíthatjuk, hogy a falunkat ne érje bántódás, és ráadásul nem is erősödik meg annyira az ellenség. Ha már van egy nagyobb csapatunk, akkor megpróbálhatjuk kicsalogatni az íjászokat is a tornyok közül, de vigyázat, mert mögöttük van még kb. 40 gyalogos is! A déli falut ezzel elintéztük. Az északi keményebb dió lesz. Ide már kellenek pikások, mert a visszatámadó erő főként lovasokból fog állni. Lőjünk bele a tornyok előtt álló íjászaiba, és intézzük el őket (a túlpartra is érdemes telepíteni néhány lövést, már csak a rend kedvéért). Ezek után rögtön nekünk esik úgy 20-30 nehézlovas, de ha van elé pikásunk, nem jelenthetnek gondot (pláne a túlsó parton lévő íjászok támogatásával). Utána szép lassan észak felé haladva le kell rombolni a tornyokat. A szoros után egy 10-es csoport nehézlovassal északkeletnek vettem az irányt (persze a közbeeső tornyok már nem voltak addigra ott) és szerencsém volt, mert egy nagyobb kardos csapat és egy torony között éppen be tudtam sliszosolni a faluba. A gyalogosok utánam eredtek, de egy idő után elvesztették a nyomomat, így szabadon garázdálkodhattam a faluban. Igaz, közepén volt még egy torony, de ugye abban csak öt tölte van, a csapatom meg ennél nagyobb volt. Ezek után leromboltam a kocsmát, a raktárat

és az iskolát (a kaszárnyát nem, mert ott volt még egy torony), kiirtottam a teherhordókat és szépen megvártam, míg kihálnak az emberek.

és az iskolát (a kaszárnyát nem, mert ott volt még egy torony), kiirtottam a teherhordókat és szépen megvártam, míg kihálnak az emberek.

## 13. pálya:

Újabb építgetés nélküli szint. Hogy mit szenvedtem én ezzel, míg teljesítettem! A megoldás nem nehéz, de úgy megcsinálni, hogy minden összejjön, az már nem semmi. Villámgyorsan a két íjászcsapattal neki kell esni a szoros két oldalán az ellenség íjászait védő csapatoknak. Közben eljűk kell manőverezni egy-egy nehézgyalogos különítményt, hogy túl is éljék a dolgot. Majd ezekkel a gyalogosokkal oldalba lehet kapni az íjászokat. Közben viszont a mi lövéseinkkel vissza kell menni a kiinduló helyre és figyelni, hogy mindig tudják löni a szorosban harcolókat, ahol már meg is kezdődött az ellenfél rohama. Az ellenséges íjászok kiiktatása után kardosokkal is vissza kell menni, mert különben kevés lesz a seregünk. Persze az ellenfél egy idő után áttöri sorainkat: a hátul álldogáló lovasokkal próbáljuk betömni a réseket, nehogy elérjék íjászainkat, mert akkor elvesztünk. Ha mindez sikerül és minden jól megy, akkor megnyerjük a csatát. **[Ft-X]**





# The Beginning Populous

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Júpi

*Hosszú idő óta végre egy kaland, ami nem unalmas és nem hasonlít a többire. Ez végre megmozgatta a fantáziámat. Eltalálták a hangulatot, kellemes a játékmenet, igényesen kivitelezett a játéktér, jó a kidolgozása, nincsenek apró, kellemetlen hibák benne, nagyon hosszú ideig lekötött és kellőképpen nehéz volt. Következzék hát a Populous harmadik részének kivesézése!*

A dobok pergését már elég messziről hallani lehetett. A nyálkás eső hatására szétterülő pára sejtelmes félhomályt varázsolt a dzsungelbe, a ködön keresztül mégis vonzotta a tekintetet a dobszó irányából felcsillanó tűz fénye. Különösen az enyémet, hiszen éppen ezért jöttem a bennszülöttek közé, hogy a sámánok hitvilágát tanulmányozzam, és erről jegyzeteket készítek. A varázsló határozott tilalma ellenére, a tudta nélkül lesem ki a titkos rituálét. A tisztás szélén álló fára sejtelmes árnyak képe vetődött, felnagyítva a táncoló alakok groteszk mozgását. A rejteket adó bokrok-ról csorgó nyálka mind jobban a ruhám alá kúszott,

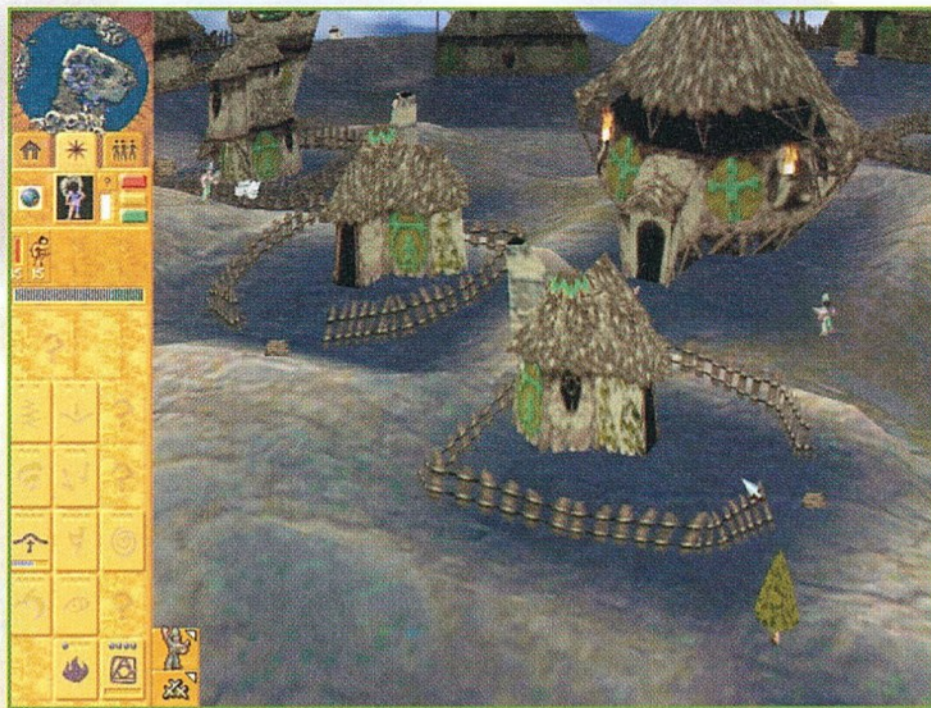
de azt már nem tudtam eldönteni, hogy a nedves hideg vagy a látvány hatására borzongok. Mielőtt megfutamodhattam volna, engem is hipnotikus hatása alá vont az események zajlása. A táncolók közül kiváló alak izmos testét állatbőrök borították, kezében szimbolikus jelekkel borított botot tartott. A fokozhatatlan hangulatú rituálé csúcspontjában a sámán a tűz felé lendítette öklét. Kékes láng csapott fel, a mozdulatlan tömeg arcán tisztelettel vegyes félelem tükröződött. Lehet, hogy ők már tudták, mi következik... Repülünk, utazunk, világokon keresztül lebegve, közben egy mezei facipős törzsi sámán istenné válásának vagyok tanúja. Álomszerűen, mégis

minden pillanatot valóságnak érezve izgulhatom végig törzsem dicsőségét, ahogy a különböző világokban győzelmet arat.

Eleinte elég egyszerű dolga van sámánomnak. Különböző szobrokhoz, faragott istenképekhez imádkozva a legfelső hatalmak megajándékozzák néhány egyszerűbb alapvarázslattal. Ezeket alaposan megtanulva az első pár világon könnyen túljutunk. Némi csel és kuruzslás segítségével felbővítjük törzsünk létszámát, de csakis azért, hogy nagyobb esélyünk legyen a túlélésre. Az álom repít tovább, világ után világot alázunk, sámánkánk egyre jobban belejön és fejlődik. Azután eljutunk egy olyan világba, ahol nem elég némi varázslat, hanem le kell telepedni és szépen falut alapítani. Fából könnyen építhető minden, ami kell, sőt, ha van elég ember, akkor még tovább is fejlődnek az épületek. Jegyzetem elég részletesen tartalmazza a bennszülöttek épületeit:







## Épületek:

### Hut:

Követőid tengetik életüket ezekben a házakban. Megépítés után még csak első szintűek, s viszonylag kicsi a befogadóképességük, ám idővel (piros csík) fejlődnek, s a későbbiekben akár már öten is elférnek egy konyhóban. Érdemes mindig teljesen feltöltve tartani a konyhókat, mert a pihenő emberek „termelik” a mamát és az újabb követőket. Persze mindig csak annyi tagot számlálhat a törzs, ahány számára helyet biztosítanak a vityillók.

### Guard Tower:

Főleg védelmi célokat szolgál. Mivel magasan kiemelkedik a többi épület közül, a felküldött harcos sokkal messzebbre lát el, s szükség esetén riadóztathatja társait (harangzúgás). A közeledő kémeket is felfedezik, ezért nem árt, ha tűzharcost állomásoztatsz benne, aki tűzlabdáival egyből le is rendezi a problémát.

### Warrior Trainig Hut:

A harcosok kiképzőhelye, s éppen ezért az ellenség elsődleges célpontja. Sikert azonban csak igen ritkán ér el a gép, mert az épület természetéből adódóan szinte mindig figyel itt jó pár harcos.

### Temple:

Más szóval papnevelde. Az ígét hirdetni akaró törzslakók tanulják itt meg, hogyan győzzék meg az ellenséget arról, hogy érdemesebb a te oldaladon folytatni tovább a harcot. Persze a dolog nem önkéntes alapon megy, neked kell kiadnod a parancsot a kiképzésre.

### Spy Training Hut:

A kémek itt kapják meg a speciális színváltós köpönycet, mellyel bárhol sikerrel beilleszkedhetnek.

### Firewarrior Training Hut:

A mágia segítségével átváltoztathatod lakosaidat tűzharcosokká. Biztos nagyon fájhat, s a folyamat után elég kellemetlen lehet megenni, mondjuk egy fagyit. ☺

### Boat House:

A vizek átszelésének egyik módja a hajók építése. Elég sok ember elfér egy-egy ilyen lélekvesztőben, sőt a tűzharcosok még lőni is tudnak! Nem elég csupán megépítened az épületet s beküldened egy

követőt, komoly mennyiségű fára is szükség lesz a jármű elkészítéséhez.

### Guard Post:

A járőrözést igen érdekes módszerrel oldották meg a készítők: őrhelyek telepítésével. Csak te látod őket, más nem, s csupán jelzés értékűek, fizikai jelentőségük egyenlő a nullával. Lehet csupán egy jelzőtűz körül járattatni a harcosokat, de a CTRL-t nyomva tartva egymás után akár több állomást is kijelölhetsz. Korlátlan mennyiségű jelzőtűzet elhelyezhetsz, építésük semmibe sem kerül. Itt jegyezném még meg, hogy a „G” gomb lenyomására a kijelölt követők a sámán körül alkotnak védőgyűrűt.

### Balloon Hut:

A kor kezdetleges, de ugyanakkor felettébb hasznos légi alakulatai a „lufikban” merülnek ki. Két ember számára biztosítanak férőhelyet, s itt építhetőek némi felhasználásával. Fedélzetükről nemcsak, hogy lőni tudnak a tűzharcosok, hanem még messzebbre is elvisz lövedékük, mint társaiké. Amint lehet építeni, a sámán számára használata kötelező, hiszen így a csak földre támadni tudó ellenségek egy ujjal sem érhetnek

hozzá. Nem beszélve arról, hogy könnyebben be lehet lopózni a faluba egy-két aprócska varázslat erejéig.

Az újabb varázslatok alkalmazásánál kiderül, kibennekkora a taktikai érzék. Sámánom egész jó falvak elpusztításában, embertömegek lemészárlásában. Iszonyatos elementáris csaták veszik kezdetét, sohasem az a kérdés, hogy nyerünk-e, hanem hogy mennyit veszünk. A manaszéltől függően töltődnek sámánom varázslatai, de az elfecsérelt idő alatt közben az ellenség is talpra áll, ezért igyekszünk kerülni a hidegháborút. Az egykor mezítlábas sámánt a törzs lassan istenként tiszteli, egyébként hatalma vetekszik is az istenekével. Varázslatait igyekeztem lejegyezni naplómbe, nem tudom, az utókor számára mennyi marad meg belőle:

## Varázslatok:

### Convert:

Leginkább a pályák elején jut majd szerephez e varázsigé, hiszen segítségével lehet a bolygó felszínén



kószáló, semleges bennszülötteket átállítani a te oldalra. Az ellenség törzslakóin sajnos nem működik, ne is próbáld.

#### **Blast:**

Közismertebb nevén tűzlabda. Kiválóan alkalmas a kellemetlenkedő harcosok likvidálására, illetve a vízközeli agresszorok „megúsztatására”. Ugyanezt használják a tűzharcosok is, csak éppen valamivel gyengébb kiadásban.

#### **Magical Shield:**

A sámán manájának felhasználásával mágikus pajzsot von a megcélzott követők köré, akik a varázslat lejártáig immunisak lesznek a rivális sámán minden rontására. Ez azonban sajnos közel sem egyenlő a sérthetlenség fogalmával, hiszen még mindig ott vannak a harcias törzslakók, akik könnyedén jégre teszik az illetőt, ha kell.

#### **Invisibility:**

A láthatatlanság varázslata, egy különleges mező veszi körül, akire rá mormolják a varázsszót. Elég nagy hibája, hogy a toronyban figyelők mindenképpen észreveszik, akkor pedig biztosan, ha támadni kezdenek viselői.

#### **Swarm:**

Képzeld el egy jó nagy adag (úgy két-háromszáz) repülni tudó ízeltlábút, amint egyszerre belibeg az egyik bevásárlóközpontba. A hatás hasonlóan mesébe illő lesz majd (mindenki rohan, amerre csak lát). Főleg akkor alkalmaztam, mikor egy pap éppen vadul próbálta megtéríteni büszke harcosaimat.

#### **Hypnotise:**

Az angolul tudók már rájöhettek, hogy itt valami tudatirányításról lesz szó. Most az egyszer ráhibáztak, csak azt nem értem, hogy miért pont a fej felett megjelenő glória jelzi a mágia jelenlétét. Na mindegy, glória ide vagy oda, masíroztasd csak bele bátran a mocsárba az ellent, ha már elsütöted a varázslatot...

#### **Lightning:**

A jó öreg Zeusz kedvenc fegyveréről van szó, mely még napjainkban is szedi áldozatait a villámhárítók között. Sajnos nem mindig öl egyből, előfordulhat,



hogy kettőt vagy hármat is el kell majd sütnöd egy nagyobb csapatra. Épületek ellen is alkalmazható (remekül kigyulladnak tőle), de a legjobban az őrtornyok ellen jön be, hiszen nemcsak, hogy megüti a bent tartózkodót, hanem még le is égeti, s megakadályozza, hogy javítás előtt bárki is újra visszmászhatson.

#### **Land Bridge:**

A hidak építésének fáradalmas munkájától kíméli meg követőidet ez a varázsszó (asszem' „tátánkó”, vagy valami hasonló). Az még hagyján, hogy a vízpartra varázsolva kis félszigetet hoz létre, de ha sokat varázsolsz belőle egymás után, akkor egy idő után a két sziget távolságának függvényében lassan, de biztosan természetes híd keletkezik. A kontinens belsejében is ajánlott a használata, ha fel- vagy lejárót szeretnél létrehozni egy magasabb csúcsra vagy hegyvonulatra.

#### **Flattern:**

Kiegyenesíti a domborzat hepehupás részeit, s így sokkal könnyebbé válik rajta az építkezés. Ha egy magaslaton sütnöd el, akkor hozzácsap még egy kis részt a hegyhez.

#### **Swamp:**

Az előbbieken már volt szó erről az aranyos kis tömeggyilkoló varázslatból. Hatása rendkívül egyszerű, el mocsarasít egy kisebb területet, ahová ha a szerencsétlen arra járó beteszi a lábát, azonnal elindul az örök vadászmezők felé. A lehető legjobb megoldás, ha egy támadó csapatot szeretnél megállítani. Egyetlen hátulütője, hogy összesen tíz ember a „befogadóképessége”, így, ha védekezéshez szeretnéd felhasználni, akkor nem árt odafigyelned, mert hamar „megtelik”.

#### **Tornado:**

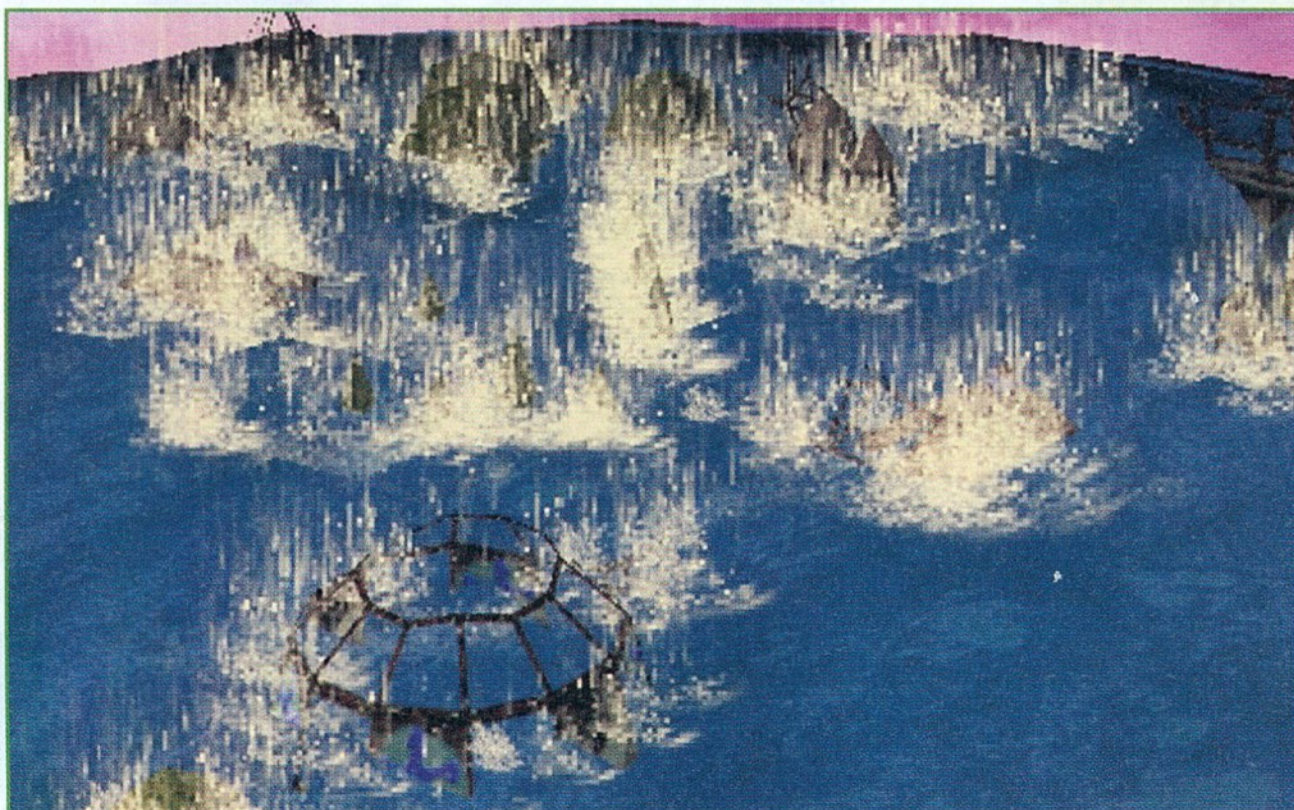
Aki látta a Twister című filmet, az most újra átélheti a mozi izgalmait. Bármelyik épületet balkézze szétcincálja, sőt még az útjába kerülő embereket és hajókat is beszippantja (lásd tehát a Twisterben), majd ha már megunt a dolgot, akkor csak simán kidobja őket, valahol felhőmagasságban. Remekül megrajzolták az ökörbikás srácok, ha víz fölé ér, azt is beszippantja, s megváltozik a színe, hogy csak egy példát említsek.

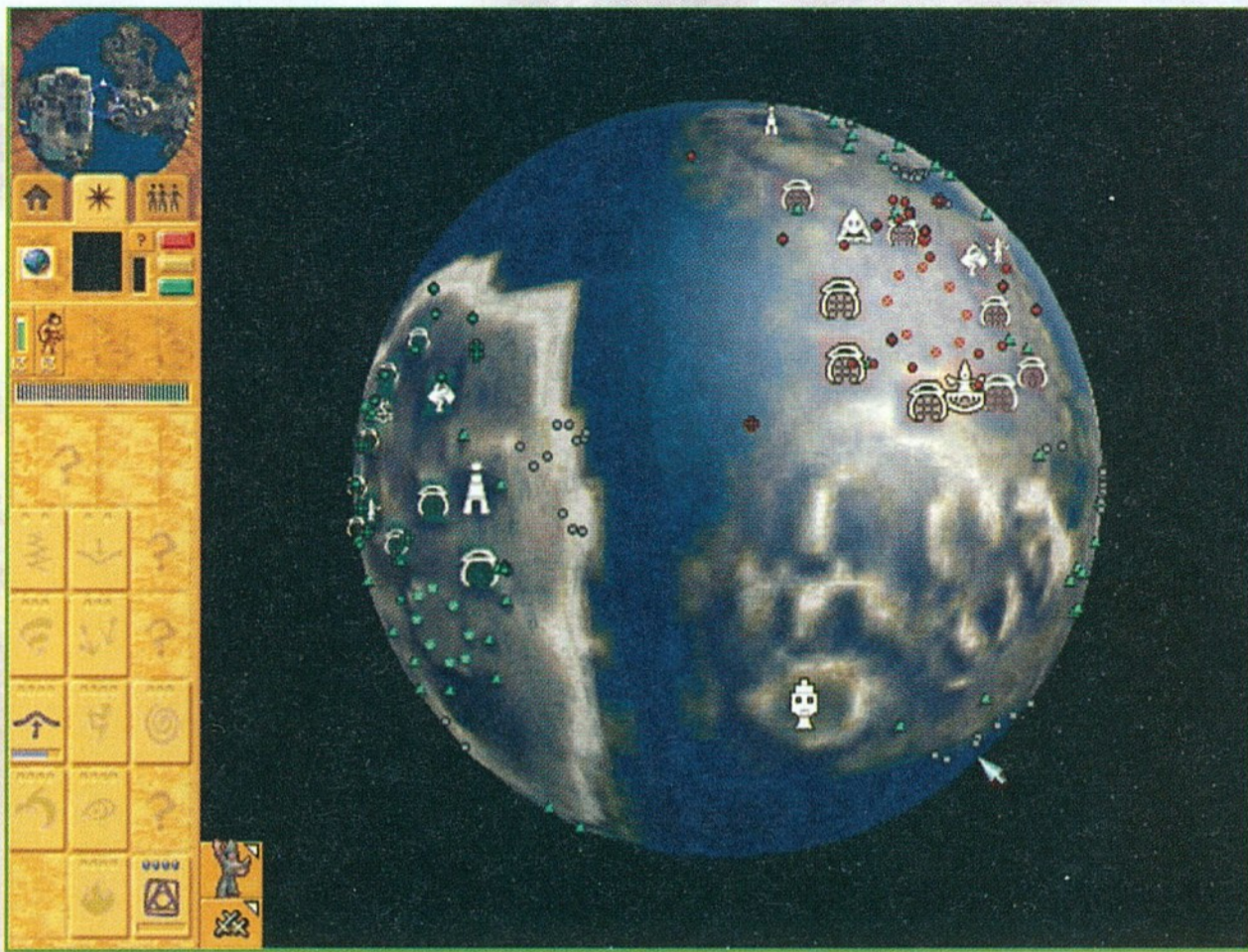
#### **Firestorm:**

Az „Esik eső falujára...” című dal műzsája. A dal írója sajnos csak idáig jutott remekművével, hiszen a következő pillanatban végzett vele és másik húsz társával a lezúduló tüzeső. Iszonyat sok manába kerül, de megéri, mert ahova bevarázsolod, ott kő kövön nem marad. Ajánlott célpont: lakónegyed közepe.

#### **Erode:**

Tulajdonképpen a Land Bridge ellentétéről van szó, ami nem emeli, hanem süllyeszti a talajszintet. Remek mó-





ka nézni a vízbesüllyedő házakat, csak egy kicsit sok manába kerül. Lehet, hogy ez okozta Atlantis végét is?

#### Earthquake:

A földrengések pusztító hatását senkinek sem kell elmagyarázni, hiszen mindenki látott már legalább egy Híradót életében. A programban több fázison keresztül is gyilkol. Elsőként vagy maga a rengés vagy a keletkező repedés végez a házakon kívül élőkkel, majd a ki-gyulladó házak szedik áldozataikat. Egyszerűen mesés, s nem is fogyaszt sok manát. Főként ezt használtam a falvak elpusztításánál.

#### Angel of Death:

A halál angyala esetünkben leginkább egy nagyon fél-resikerült sárkányhoz hasonlít, de sebjaj, a célnak így is remekül megfelel. Aranyos kis háziállat, komótosan elrepked a másik faluja felett, s „időnként” le-lecsap egy zsírosabb falulakóért. Remekül pusztít, de inkább a megfélemlítés és a látvány miatt szoktam alkalmazni.

#### Vulcan:

Végre elérkeztünk a legrelezebb részhez, a játék legpusztítóbb varázslatához. Nevéhez híven egy vulkánt hívhatsz életre, mely szintén több fázisban keseríti meg a riválisok életét. Elsőként, mikor kiemelkedik, széttöri a házakat, majd a kiömlő láva végez a falulakókkal, s végül az elterjedő tűz végez a túlélőkkel. Mennyei...

Naplóm utolsó részlete pontos jellemzést ad a törzsön belüli ranglétra fokairól. Minden harcos és a többi ember más taktikai megítélés alá esik, ezen a világon nem

jön be a tömeges támadás taktikája. Ésszel kell harcolni, nincs lehetőség több százas serek felállítására...

#### Emberek

##### Shaman (sámán):

A történetben őt alakítod, általa kell győzelemre vezetned népedet sok-sok bolygón át, hogy végül elnyerd jutalmadat és isten légy te magad is. Csak ő tudja elsütni a varázslatokat, melyek elengedhetetlenek a győzelemhez, ezért vigyázz rá, mint a szemed fényére. Ha netán mégis meghalna, annyira azért nem nagy gond, hiszen ha maradt akár csak egy követőd is, akkor reinkarnálódik az erre kijelölt helyen (körbe rakott oszlopok). Ha megöled az egyik ellenséges sámánt, manája átszáll rád, s így egy kis ideig felturbózza töltődnek a varázslatok.

##### Brave (törzslakó):

Tulajdonképpen mindennek az alapjai. Belőlük képezhetőek ki a különféle harcosok, illetve ők építik majd meg az épületeket is. A mana számuk függvényében termelődik majd. Csatában nagyon gyengék, egy harcos akár négyőjükkel is elbán egyszerre, s a papok hamis tanításainak is rövid idő alatt áldozatul esnek. Mindezek ellenére nem tartoznak a veszélyeztetett kategóriába, mert rendkívül szaporák, s ha elegendő lakóhely van üresen, pillanatok alatt megsokszorozódik a számuk.

##### Warrior (harcos):

Közelharcban verhetetlen, félelmetes ellenfél. Ereje mellé sajnos nem párosul az ész, így igen könnyen áldozatul esik a papok áskálódásainak. Egy szó, mint száz, minden csapat gerincét kell, hogy

alkossák, s nem szabad sajnálni őket, hadd fogyjanak. Csak aztán legyen belőlük elég a faluban...

##### Firewarrior (tűzharcos):

A törzs egyetlen olyan tagja, aki távolra ható fegyverekkel rendelkezik. Tűzlabdái remekül alkalmazhatók az ellenfél legyengítésére, természetesen csak tisztas távolból, mert közelharcban elég gyengék. Nagy előnyük, hogy okosan irányítva fedezni tudják egymást a papokkal szemben, mert hatótávolságuk nagyobb, mint az „igének”.

##### Preacher (pap vagy prédikátor):

A szent szavak őrzői, az ige hirdetői, magyarul telebeszélnek az ellenség fejét mindenféleképpen, míg az úgy nem dönt, hogy inkább átáll, csak hagyják már abba...☺ Annak ellenére, hogy nem harcol, mégis az egyik leghasznosabb egység, pillanatok alatt átbil-lentheti a csata mérlegét. A varázslatok mellett egy másik pap odarendelése is semlegesíti a „bűvölést”, úgyhogy nem árt, ha támadáskor szép számmal alkalmazzuk őket.

##### Spy (kém):

Az álcázás mesterei, így könnyedén belopózkodhatnak az ellenfél falujába, s felgyújthatják annak épületeit. Természetesen ilyenkor könnyedén le lehet leplezni őket (jobb klikk), és a közelben tartózkodók már rohannak is megbosszulni az okozott kárt. Másik nagy ellenfeleik az őrtornyok, amik könnyedén észreveszik a köztük és a valódi követők közötti leheletnyi különbséget is.

A visszatérés olyan volt, mint egy ébredés. Minden átmenet nélküli, az egyik pillanatban még az idegen világban voltam egy Isten szolgája, a másikban pedig a reggeli fényvel tarkított ébredő dzsungel vett körbe megszokott hangjaival. Ahogy kilestem a bokor mögül, még kavargtak bennem utazásom képei. A tisztás kiürült, legkisebb árulkodó jelet sem láttam a tegnapi esti orgiának. Lehet, hogy álmodtam az egészet? Végül is nem érdekel. Az emlékek egy életre beleégtek emlékezetembe, és azt hiszem, kellemes nyomot hagyott bennem.

PC-X

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN 95  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

EBBEN AZ ESETBEN NEM RONTJA EL AZ ÉLVEZETET, HOGY MÁR HARMADIK RÉSZ

ELECTRONIC ARTS / BULLFROG  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078

5  
PCX  
TOP

POPULOUS: THE BEGINNING



# Sufni-tuning

## KIEGÉSZÍTÉSEK NFS3-HOZ

Sam. Joe

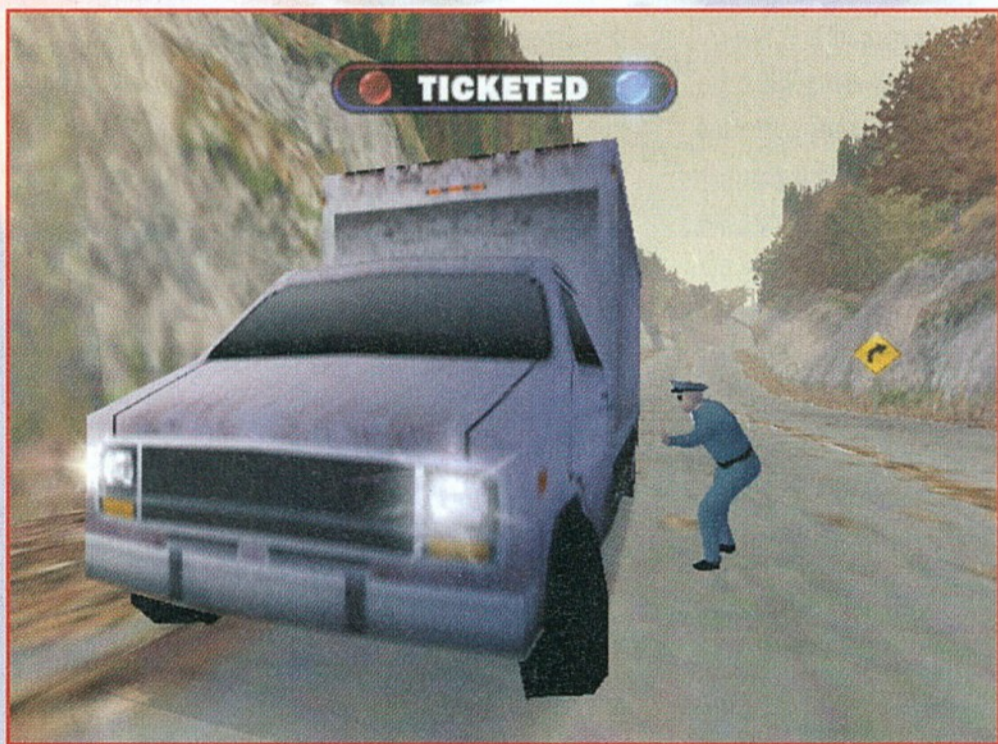
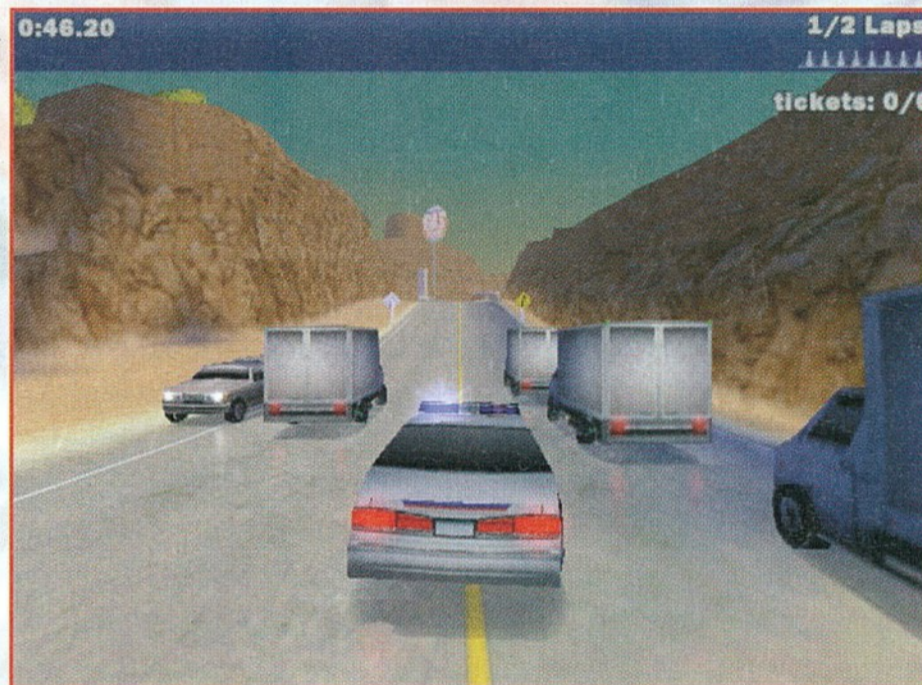
Alig vártam, hogy Mr. Chaos végezzen a NFS3 cikkel, és végre száguldozhassak én is egy józútt. Azonnal beleszerettem a játékba, és mivel a létező legtöbbet akartam kihozni belőle, ezért elkezdtem keresgélni az Interneten letölthető autók és kiegészítések után. Elképesztő mennyiségű érdekes dolgot találtam! Az így szerzett tapasztalataimat szeretném megosztani a tisztelt olvasóval, illetve, hogy teljesebb legyen a kép, Mark „Madland” Marland-ot is – aki a játék PC-s változatának a producere – megkértem, mondjon néhány hasznos tippet, ami hasznára lehet a kezdő és a haladó NFS3 játékosoknak egyaránt.

**H**ogy gondosan felborogassam a fentebb felállított sorrendet, ezennel máris átadnám a szót Marknak:

„A két legfontosabb dolog, amely előnyhöz juttathat a játék során, a pályák ismerete, illetve tudni azt, hogy hogyan autóznak a gép vezette játékosok. A helyismeret különösen kritikus lehet a Tournament és a Knockout üzemmódokban. Esős, éjszakai vezetésnél a belátható távolság lényegesen kisebb, mint egyébként, tehát a nyereség egyet jelent azzal, hogy előre tudod, merre kell menned. Az AI versenyzők úgy vezetnek, hogy pontosan igyekeznek követni az út vonalvezetését. Ezért velük szemben úgy tudunk előnyt szerezni, hogyha ahol lehet, levágjuk a kanyarokat. Biztos, hogy

nem mondok azzal újdonságot senkinek, hogy két pont között a legrövidebb út az egyenes. Hát akkor válasszuk a legrövidebb utat! Arra, hogy a „kiegyenesítjük a kanyarokat” módszerrel komoly előnyre tehetünk szert, a legjobb példa a „Rocky Pass” pálya. Rögtön az első néhány kanyarban elhúzhatunk.

Ha ésszel használod a pályákon elrejtett titkos útvonalakat, akkor azok is előnyt je-



lenthetnek. Hozzá kell tennem, hogy a játékba a levágások, titkos átjárók leginkább a felfedezés örömeért kerültek bele. Egy ilyen útvonal nem szükségszerűen rövidebb, mint maga a pálya. Gyakran ahhoz, hogy jelentős időt takarítsunk meg, olyan útvonalon kell áthaladnunk, ami nagymértékben igénybe veszi az ügyességünket. A leg-

akkor a 80-as sebességkorlátozó táblánál balra fordulva át tudsz hajtani a hegyen, ezzel megspórolva egy csomó időt, amit egyébként a kanyarban eltöltenél. (Ezen a ponton a legtöbbször felborulok, szóval viszonylag lassan kell átóvakodni. Ellenben a városban ott, ahol az út kikerül egy rakodórampát, fel lehet hajtani a lépcsőre, és egy kis légtérbe emelkedés árán levágható az a kanyar – Sam. Joe.)

Ha egyszer a mezőny elejére kerülsz, akkor nem túl szép, de annál inkább bevált taktika, hogy feltartod a többieket, és némi lökhárító összeakasztás árán az élen maradsz. A Pursuit üzemmód már teljesen más történet, különösen, ha te ülsz a szirénázó autóban. Legelőször is, nem érdemes azonnal elindítanod a szirénát, mert az AI autókra úgy hat a szirénaszó, mint



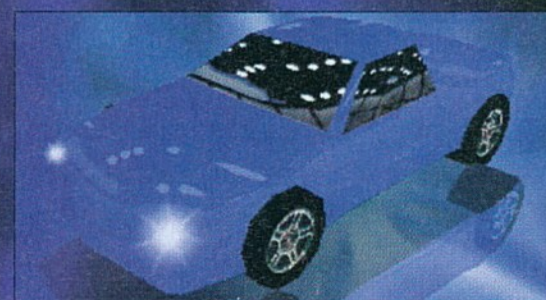
### Spectre R42 (C)

Az első hivatalos, az EA-tól letölthető autó. A 2MB méretű kocsinhoz tartozik egy 6MB-os showcase is. Besorolása ellenére (C) érdemes kipróbálni, mert nagyon jól néz ki, és egészen kellemes menettulajdonságai vannak.



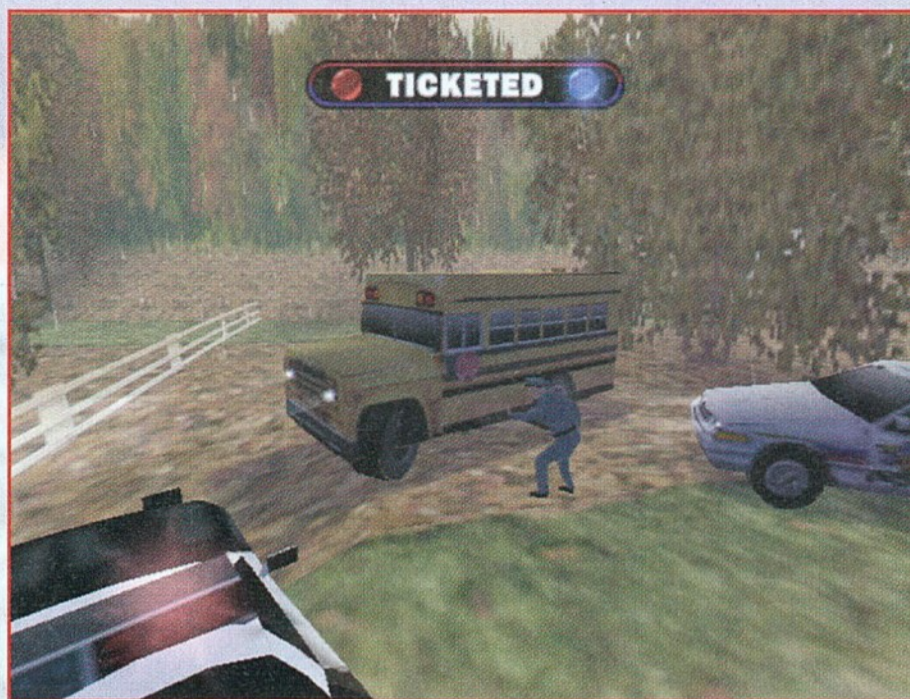
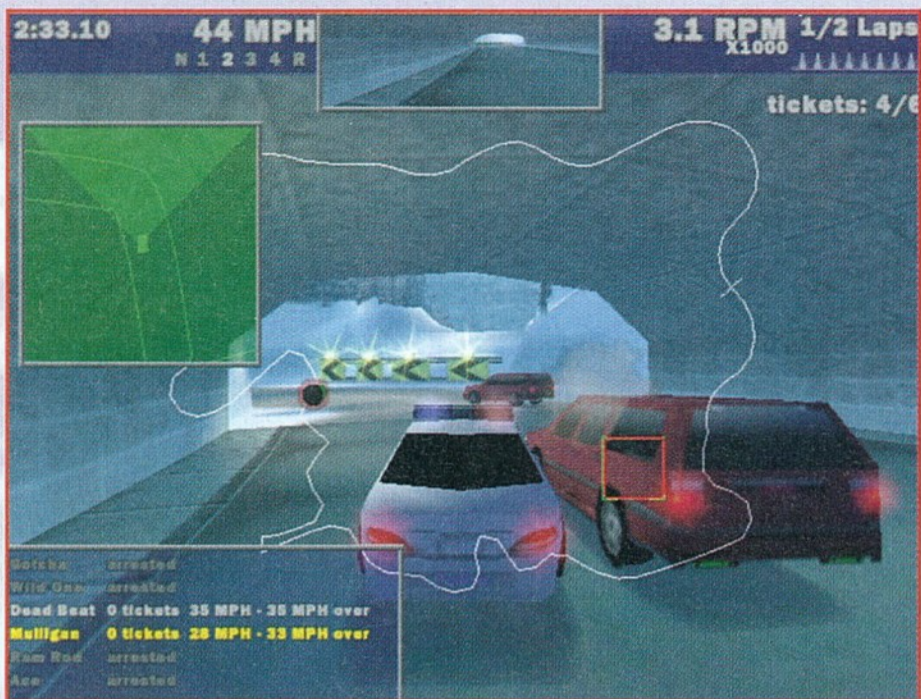
### Ferrari 456M GT (B)

A második hivatalos kiegészítő az EA-tól. Mérete szintén 2MB, ennek is van egy 6MB-os bemutatója. A cikkben említett Ferrarikat érintő korlátozás erre az autóra is vonatkozik, de az a bizonyos törés itt is hatásos.



### Placeholder A (A)

Ennek a járgánynak az az érdekessége, hogy ugyan benne van a játékban, de csak egy kis patch-csel lehet előhívni. Számomra rejtély, hogy miért nem autózható már alapból.



bikára a vörös posztó – nekilódulnak! Javasolom, hogy próbálj a mezőny élére állni, majd leszorítani a téged megelőzni szándékozó autókat. Ebben nagy segítséget nyújthat a kis radar, amin pontosan láthatod, hogy az üldözött autó milyen pozícióban van. Ha így sikerül elkapnod valakit, akkor gyakran előfordul, hogy míg a büntető cetlit írogatod, további autók ütköznek a képződött kis útkadályba. Ez alkalmat ad arra, hogy a lukra futott versenyzőt is elkapd egy gyors rajtaütéssel. Biztos észrevetted már, hogy a szirénaszóra a forgalomban haladó autók lehúzódnak az út szélére, és ott is maradnak, míg az szól. Ez alkalmat kínál egy mocskos trükkre. Ha egy olyan

gálni tudna, learatod a babérokat), s a szögek nincsenek hatással a forgalomban közlekedő autókra és a többi rendőrkocsira.”

Köszönet a tanácsokért! Folytassuk ígéretemhez híven az „erő sötét oldaláról” származó kiegészítésekkel. Ezek két külön csoportba oszthatók; autók, illetve az eredeti játék korlátait áttörő „patkolások”. Mielőtt az általunk fellett „kincsekről” szerzett tapasztalataimat megosztanám a nyájas olvasóval, egy rossz hírt kell,

hogy közöljek. Úgy „illene”, hogy szerzeményeinket a CD mellékleten megosszuk, de sajnos nem tehetjük ezt, bármennyire is szeretnénk. Egyrészt a hozzájuk kapcsolódó copyright megköti a kezünket: a hi-

„meleg”, szinte már a törés határán mozog. Ezt áthidaló – mivel Interneten „szabadon” terjeszthetők – érdemes rákukkantania a [www.nfscheats.com/hs3](http://www.nfscheats.com/hs3) oldalra, akinek sikerült felkeltenünk az érdeklődését (ha azóta újra elköltözött volna a site, keress rá az emlegetett file-nevekre). Az alább felsorolt valamennyi kiegészítőt kipróbáltam, működtek, de mivel nem hivatalos fejlesztésekről van szó, nincs arra garancia, hogy mindenkinél futni fognak. Ezért már most szólok mindenkinek, hogyha gondja van velük, esetleg megkergül tőlük a NFS3, lefagy a gépe, cukorbeteg lesz a nagymama, hiába kér tőlünk segítséget, nem tudjuk orvosolni a problémát. Nos, vágjunk bele!

Van a játékban néhány olyan autó – Mercedesek és Ferrarik –, amelyek nem használhatók az üldözéses üzemmódban. Az ok, hogy a Mercedes Benz A.G. és a Ferrari S.p.A. megtiltotta, hogy a „termékeik ilyen ille-

## JÁTÉK!

Melyik az a Need for Speed rész, ahol NEM csak körpályákon játszhatunk?

Fődíj: egy full NFS3!  
A további helyezettnek Electronic Arts ajándécsomagokat nyernek!

szűk helyen, mint egy alagút, vagy egy híd, megállsz, és megszólaltatod a szirénát, akkor a megtorpanó autókat keresztbe lökdösheted a járőrökcsiddal,

úttorlaszt képezve velük. Fokozhatod a hatást egy megfelelően elhelyezett szög akadállyal. Ha már itt tartunk, akkor van néhány dolog, amit érdemes tudni a szögekről: ledobás után kell 2-3 másodperc, míg aktiválódik (ezért nem működik úgy a dolog, hogy beállsz valaki elé, és amikor összeér a lökhárítók, akkor elé hajtod a szögeket, és mielőtt rea-

vatalos kiegészítők, az Electronic Arts site-járól bárki által letölthető autók CD-n való közzétételét kerek-perc megtiltotta az EA.

A nem hivatalos kiegészítések szerzőivel szinte lehetetlen felvenni a kapcsolatot, az engedély megszerzéséhez, illetve némelyik anyag mellett README-ben megtiltották az anyag CD-re másolását. Arról már nem is beszélve, hogy a patch-ek egy része kicsit



### Holden HSV GTS (C)

Említettem már, hogy az NFS3 számos verzióban látott napvilágot – a Holden az ausztrál változatból származik. Csupán egy szériaautó felpiszkált változata, de ha ezzel győzni tudsz pursuitsban, akkor már tudsz valamit.



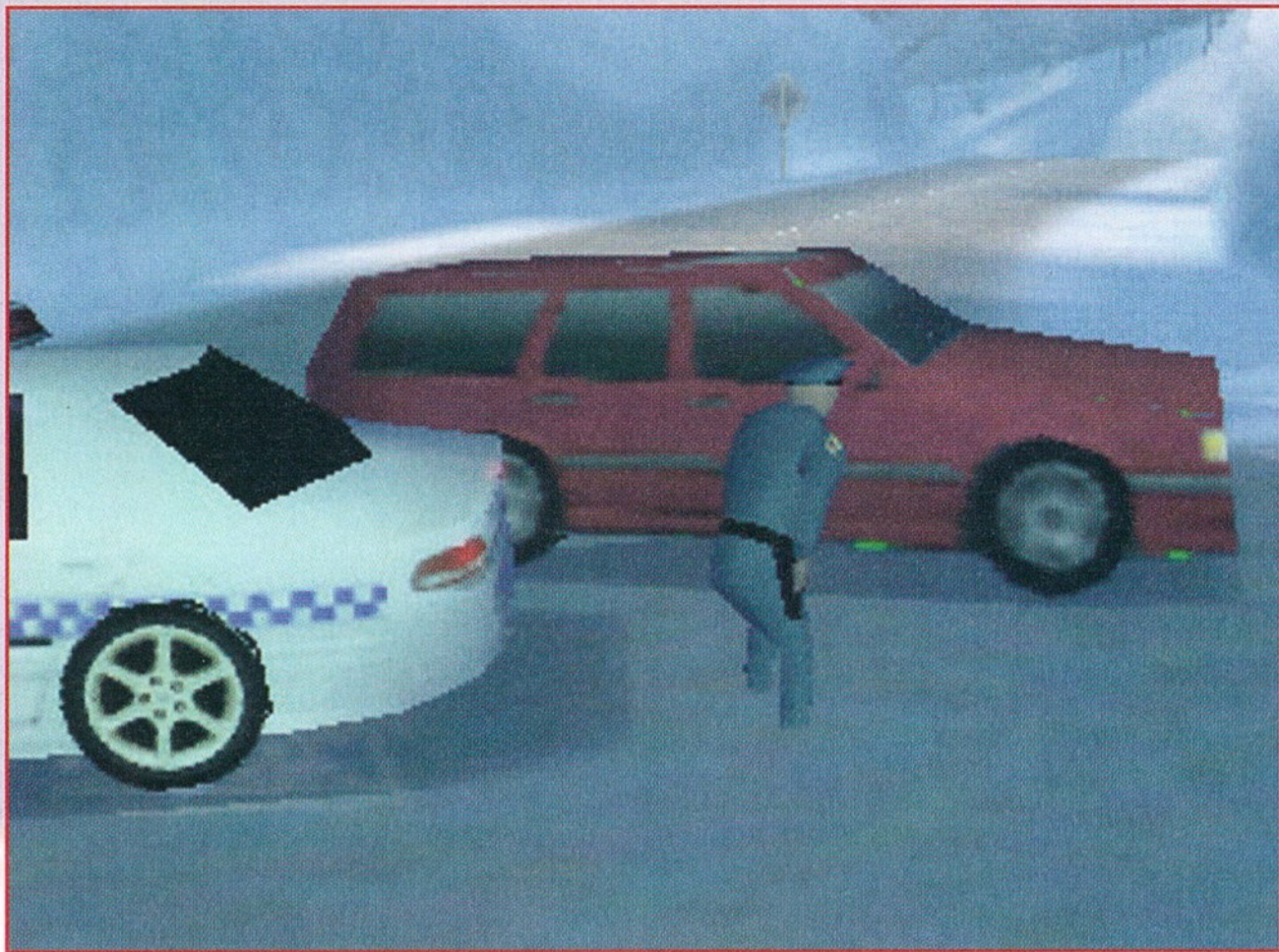
### Ford Falcon (C)

Szintén az ausztrál változatból származó járgány. Teljesítményét tekintve harmatgyenge, de legalább jól néz ki. Egy A osztályú autóval pursuitsot nyerni nem nagy kunszt. Ezzel az!



### Lister Storm (A)

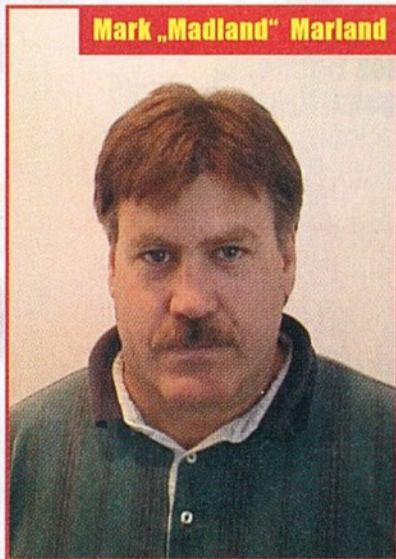
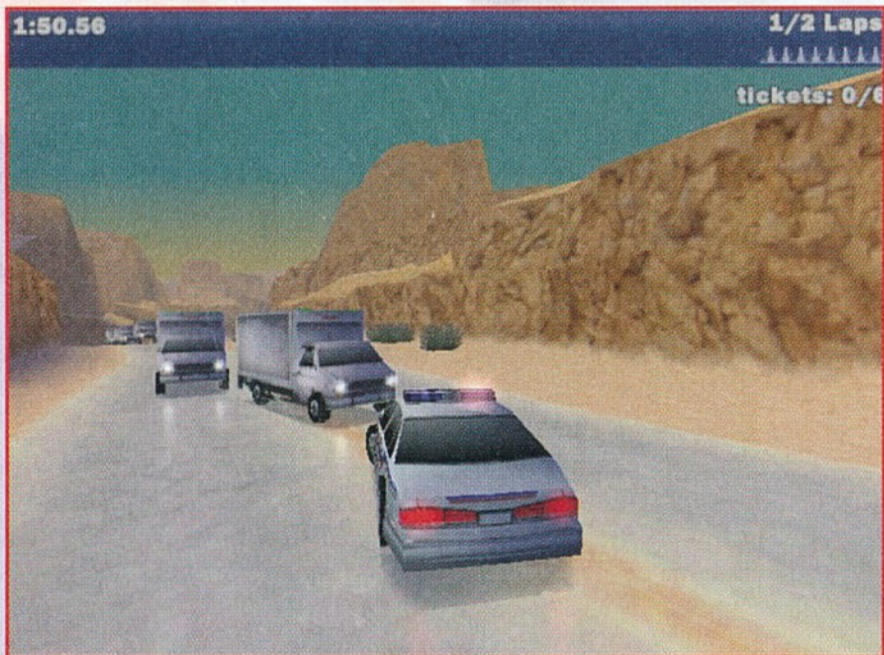
Az egyik legelső, igazán eredeti, nem csupán módosított skin+performance autó. Már csak a befektetett munkát megbecsülendő is érdemes letölteni. Egyébként engem elől a régi Toyota Suprára, hátulról az Audi 80-ra emlékeztet.



gális tevékenység végzése közben kerüljenek ábrázolásra". Igen, igazatok van, szerintem is nevetséges. Hogy más is egyetért velünk, mi sem bizonyítja jobban, minthogy ezeket az autót teszi hozzáférhetővé Hot Pursuitban az NFS3HP.ZIP nevet viselő, 4KByte hosszú állomány. A Copenhack.ZIP ugyanebben az üzemmódban teszi használhatóvá a játékban „statisztaként” felbukkanó rendőrautókat. Hamar rájövünk majd, hogy a legtöbb csak jól néz ki, de már viszonylag alacsony se-

bességen is kormányozhatatlan. A Grand AM viszont igencsak jól használható. A CARHACK.ZIP a legizgalmasabb az összes közül, ugyanis segítségével az összes, forgalomban felbukkanó autó megjelenik a menüben, mint választható, autózható jármű, a Mercedes Unimog teherautótól az iskolabuszig. Ráadásul ezek a járgányok bármely üzemmódban a rendelkezésünkre állnak! Mit mondjak, van diszkrét bája, amint hálózati játék közben a haver a külső sávban repeszt hússzal

egy Ford teherautóval, te meg a belsőben tizenhét és féllel erő-



**Vector M12 (A)**  
Szögletes, olyan, mint egy 60-as évekből származó jet a rengeteg levegőbeömlő nyílásával, de gyönyörű. Ez eddig a legjobb fan-made autó.

**McLaren F1 (A)**  
Az NFS2 csúcsdarabját készítették el ügyes kezek. Az alapot a Mercedes CLK-GTR képezte, de ez szinte alig észrevehető. Munkás egy darab.

ködsz egy mikrobusszal. Érdekes, hogy ezek között az autók között is van olyan, amely eséllyel veheti fel a versenyt egy C-osztályú versenygéppel (például az 5-ös BMW). Legnagyobb bánatomra néhány izgalmas, a 60-as, 70-es évekből származó izom gép, mint a Ford Mustang teljesen vezethetetlen. Az ilyen járműveket nem lehet átszínezni, de a tuning működik. Mókás, hogy amikor pursuitot játszol, akkor a rádióforgalmazásban az ilyen verdákat következetesen, mint „green sportscar” emlegetik... Még ha esetleg hűtőkocsi is az illető jármű, akkor is. Egy bakit sikerült itt felfedeznem, a 100-as Audi valamiért Mercedes Sedan néven jelenik meg a menüben. Azt hiszem, ez a „bődületes” hiba megbocsátható. Fontos tudni, hogy ezek az eszközök csak az angol nyelvi változattal működnek, szóval, aki nem átalított spanyol verziót installálni...

Hogy a pursuitnál maradjunk, gyakran előfordul, hogy menekülsz ezerrel, és a nagy igyekezetben beleszállsz egy szembejövő autóba. Na, ilyenkor jön az agyvérzés meg a büntetőceti – nagyon nehéz lekászálódni az ilyen taligákról, mert a mesterséges (un)intelligencia tolja neki a gázt, mindenáron menni akar tovább. Néha még letolatni is körülményes, mert a diny nyéje neked jön. Ezen segít a 61 Kbyte hosszban elterülő LWHACK.ZIP, melynek jótékony hatása, hogy jelentősen lecsökkenti az összes forgalomban részt vevő járgány súlyát, kivéve a rendőroket. Így egy ütközéskor ugyan veszítesz a sebességedből, de az, akivel ütközöttél, elszáll, mint a győzelmi lobogó. Különösen a tovaszökkenő iskolabusz látványa szívdérítő ☺

Akik arról álmodnak, hogy megalkotják a saját autójukat, azok megtehetik. Elvben. Ugyanis a „csak fejlesztőknek” stílusú, rém bonyolult autószerkesztő program CARTOOL.ZIP néven fellelhető. Még az is lehet, hogy ott tanyázik az NFS3 CD Gamedata/Car-model könyvtárában (ugyanis számos verzió létezik a játékból; van, amelyikhez adták). Nos, ez az editor csak 3Dfx kártyával működik, és valami iszonyatosan komplikált. A saját készítésű autók számából úgy tűnik, hogy szerencsére vannak, akiknek a tudását nem haladja meg a használata. Naponta bukkannak fel új kocsik, de ezzel együtt igazán eredeti, letöltésre érdemes autó kevés van. A legtöbb saját szerzemény csupán a játékban szereplő autók festésének megváltoztatására, a teljesítmény felpiszkálására szorítkozik, ami meglehetősen unalmas egy idő után. Az ember hamar átlendül az „ide nekem az oroszlánt is” korszakán, és csak az izgalmas újdonságokat teszi fel, annál is inkább, hogy az NFS3 összesen 50 autó kezelésére képes. Ezért a minőséget tartva szem előtt, csak a legjobbakat csemegéztem ki abból a kb. 20 megányi autóból, amit két hét alatt sikerült letöltenem.

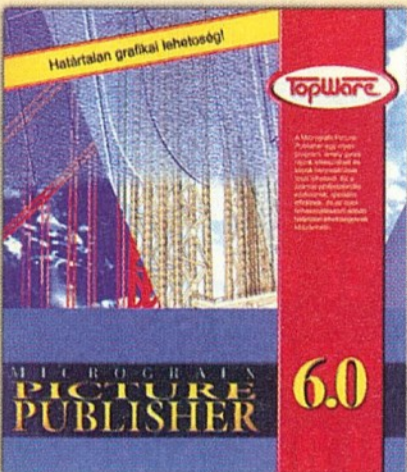
Remélhetőleg a kocsiuberálás hasonlóan sok élvezetes percet szerez számotokra is – sajnos a fentebb említett okok miatt nem tudjuk prezentálni a járműveket, de az internetről percek alatt beszerezhető!



**SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft**  
10 teljes verziójú játék 8 db CD-ROM-on



**EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft**  
Magyar nyelvű kézikönyvvel!



**MICROGRAFIX PICTURE PUBLISHER 6 – 4.995 Ft**



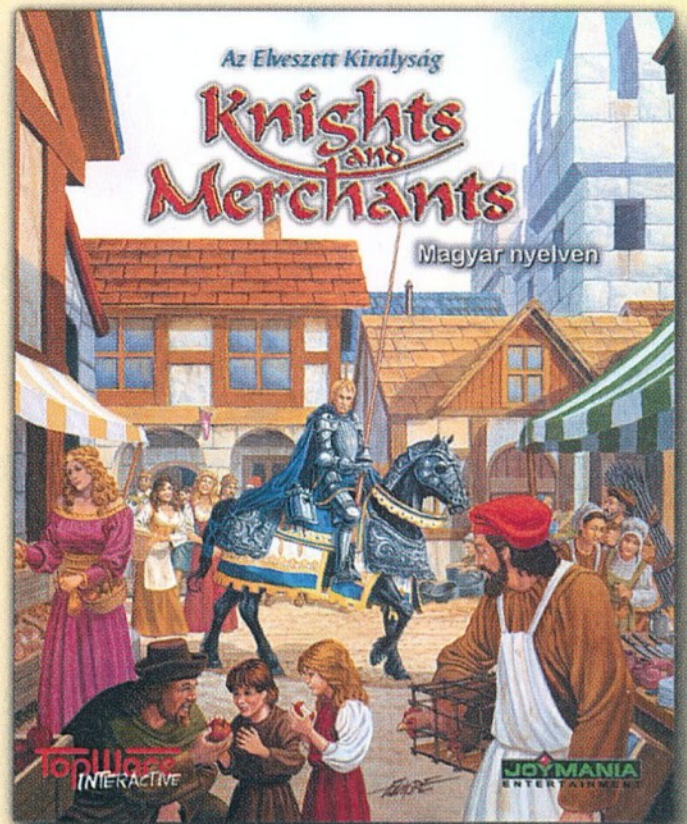
**MICROGRAFIX DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft**  
magyar nyelvű „help”-pel



**MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft**  
Univerzális tisztító CD



**D-AUTO 98 – 4.995 Ft**  
Európai autókatalógus



**Knights & Merchants – 6.995 Ft**  
magyar nyelvű szoftver



**Vészhelyzet – 4.995 Ft**  
magyar nyelvű szoftver

## AKCIÓS AJÁNLAT!



**GOLD GAMES 2 – 9.995 Ft helyett 7.995 Ft**  
24 teljes verziójú játék 22 db CD-ROM-on



**JACK ORLANDO – 4.995 Ft helyett 2.995 Ft**  
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

### EROTIKUS VIDEO CD-K

- Carol Lynn - Erotic Clips Nr3 – 2.495 Ft
- Carol Lynn - Hot Disco Love – 2.495 Ft
- Carol Lynn - Carols Pervers Dreams – 2.495 Ft

Forgalmazó:

**TRAVELBOX - Hungária Kft.**

a **TopWare AG** kizárólagos magyarországi képviselője

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.    Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf: 310

Telefon / Fax: 37 / 315-905    E-mail: [tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

**VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!**



**RoboRumble – 6.995 Ft**  
magyar nyelvű szoftver



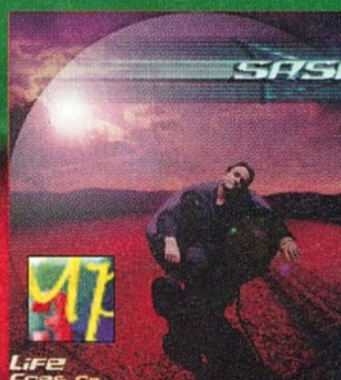
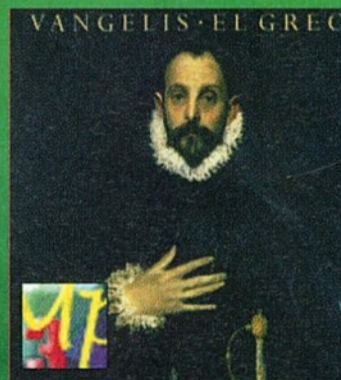
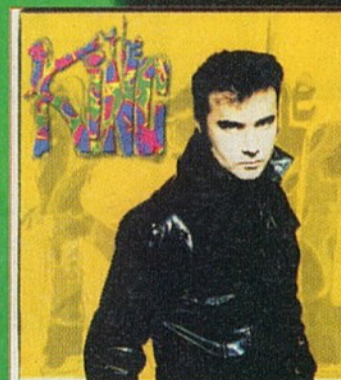
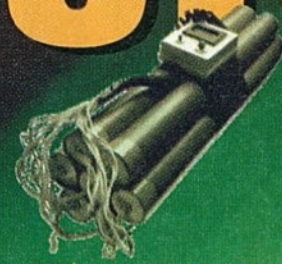






# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



Sokan állítják a Marilyn Mansonról, hogy nagyobb a lángja, mint a füstje. Egy biztos: a tengerentúli nagymamák hiánytalan rémálomkészlete testesül meg a beteges, drogos, sátánimádó csapatban. Külsőségeiben és életfilozófiájában valóban meghökkentő a társulat (különösen a banda androgün névadója), a zenei extremitásra azonban még fejleszthetnének egy kicsit. A *Mechanical Animals* emészthetőbb, kevésbé „zajos”, mint az előző album, tánczenével azonban továbbra se kalkuláljon senki.

*Symphony Of Enchanted Lands* a címe az első lemezével bombaként berobbant Rhapsody újabb zenei eposzának. A szimfonikus metál jelenlegi legbátrabb zászlóvivői mesterien megkomponált, heroikus és baladisztikus dalokat reneszánsz és barokk betétekkel tűzdelik meg. Ráadásul mindeközben eredeti hangszerek egész arzenálját vonultatják fel.

Bár csak 23 dal fért fel a *Little South Of Sanity* című dupla albumra a kolosszális Aerosmith életműből, a Toxikus Ikrek és három társuk mégis igyekeztek minden örökzöldet prezentálni a rajongóknak. Love In An Elevator, Eat The Rich, Cryin', Crazy, Livin' On The Edge, Amazing, Janie's Got A Gun... soroljam?

Heveny „elvontságai tüneteket” produkál az R.E.M. legfrissebb, *Up* című korongján. Az R.E.M. mindig is lélekbe találó dalairól volt híres, amikben most sincsen hiány, de az MTV-s műsorigazgatók önelégült mosolyára ezúttal határozottan kevésbé hajtottak rá: majd minden dal merengős, gondolkodós, tánczene felejtő. A végeredmény azért továbbra is a felsőfokot ostromolja.

*I've Been Expecting You* - mészlik Robbie Williams görénybe harapott ábrázattal. A savanygásra azonban egyelőre semmi oka, hiszen az ex-Take That boy karrierje mindezidáig töretlen. A CD-re igényes, de mégis slágeres, emészthető anyagot rántott össze Robbie koma, britpopos hangszerezéssel, enyhén rockosan, lazán.

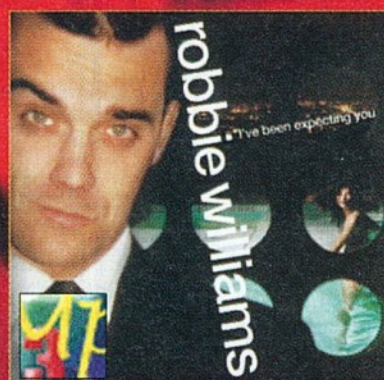
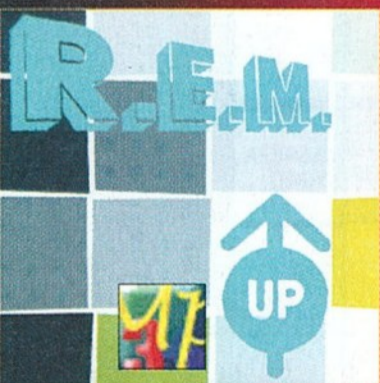
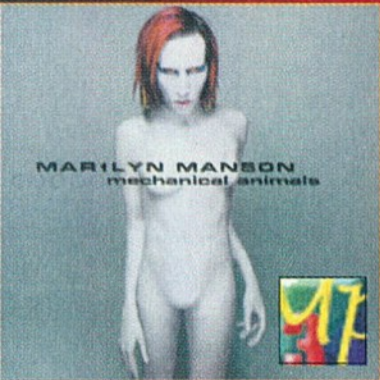
Blümchen, a hajdani germán raver-tinivadóc számára immár végképp lezárult a pubertás korszak, köszöni, mindene kifejlődött, a személyijét megkapta, és elérkezett az idő egy „nagylányosabb” produkcióra is. Az agresszívan dühöngő elektronikus szintiórkán színesítéseként ismételtgetett négysoros versikéken túl lépett, és komolyabb, hagyományosan poposabb nótákat is beleszótt az új anyagba. Szerencsére a rave-hez sem lett hűtlen: akad bőven kalapálás a *Jasmin*-on (ez egyébként Blümchen eredeti keresztnéve).

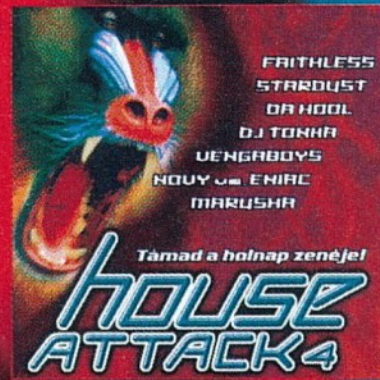
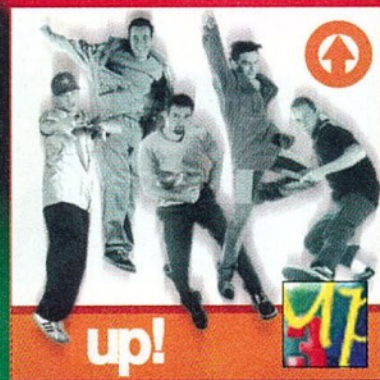
Alanis Morissette azon kívül, hogy zseniális dalszerző, előadó és önkifejezés-bajnok, meglehetősen vagány is. Ezt bizonyítja, hogy bár a showbizniszben kötelező párductestnek ugyan híján van, legújabb klipjében mégis mindössze egy szál elektronikus kitakarásban parádéz. Az új album, a *Supposed Former Infatuation Junkie* hemzseg a jobbnál jobb daloktól, az egyéni zenei megoldásoktól, ékes bizonyosságként annak, hogy nem volt elhamarkodott az a szatyornyai Grammy. Kötelező!!!

A populáris house egyik legmarkánsabb éllouasa, a SASH! *Life Goes On* címmel dobta a piacra aktuális slágergyűjteményét. Majd minden dal potenciális sikervárományos, legfeljebb a videoklip fog majd köztük „igazságot tenni”. A Mysterious Times-t és a La Primavera-t mindenesetre már javában harsogják a kereskedelmi rádiók, tévék.

Az eredeti *El Greco* albumot Vangelis mester még 1995-ben írta, azzal a szándékkal, hogy a festő egyik leghíresebb, Szent Pétert ábrázoló képe visszakerüljön a neves piktor szülőhazájába, Görögországba. Hogy a kétdimenziós cár hogy is érzi magát mostanában, nem tudom, de Vangelis úgy döntött, az eredeti, korlátozott példányszámú anyagot kibővített formában a nagyközönség elé tárja. A tiszteletes anyag szinte az elejétől a végéig meditatív szintivarázs, operás vokálokkal díszítve, misztikus koraközépkori hangulattal.

*Gravelands* annak az albumnak a címe, amelyen egy megboldogult más megboldogultak dalait dolgozta fel. Az úriember neve The King. Nos, nem Elvis tért vissza egy laza kis stúdiózgatásra, az úriember hangja azonban egy az egyben a Királyt idézi, és szigorúan már elhunyt énekesek (Lennon, Marley, Hendrix) dalait eleveníti fel. Most mindenki tanúja lehet, milyen lett volna, ha Presleynek történetesen kedve szottyant volna a Nirvana, a Lynyrd Skynyrd, a T. Rex vagy az AC/DC élére állni.





Ízelítő a Total Dance album sztárnévsorából (merthogy a dupla CD-s albumon 38 előadó dala van ám!): Scooter, Brooklyn Bounce, 2 Unlimited, Blümchen, Mousse T., DJ Bobo, Dana International, Marcel Romanoff, Pappa Bear, Ultra Natç, Aaron Carter... Egy átfogó válogatást hallhatsz az idei év arany és platinalemezeinek legsikeresebb dalaiból. És mindezt 145 percben.

Egyre több teret kap a honi médiákban a house muzsika (na nem az acid), és ez a hazai bandákra is egyre inspirálóbban hat. A Skyland az egyik legreményteljesebb ifjú banda a feltörekvő mezőnyben, szigorúan magyar szövegekkel. Szókimondásig ugyan nem jelentenek komoly veszélyt Arany János babérjaira, de hát nem is nyelvi bravúrok és a mélyfilozófia mozgatja a klubokban a végtagokat, hanem a house-lüktetés. Ez pedig az *Ég veled!* erőssége.

Mi a fene? Váltott a Manhattan - az a fiúcsapat, amelyik előbb létezett, mint a Backstreet Boys (és persze a himnemű zenerajongók előbb is buzizták le őket). A trió előző lemeze pedig már olybá nyálba fulladt (ráadásul a kutya sem vette), hogy úgy látszik, a srácok úgy döntöttek: azt a zenét játsszák ezentúl, amit talán mindig is szerettek volna. Lokálcéntrikus, igényes popzenét, rockos gitárral és egészséges férfiemberhez illő, bugyutaságmentes szövegekkel... Lehet, hogy két év múlva egy Manhattan nevű punk-hardcore banda fog koncertezni a Patkánylyukban?

Újjászületés a címe Balázs Fecó új korongjának. Az anyag a vártnál mérsékeltebben rockosra sikeredett, inkább az érzelmes slágerzene felé kacsintgat. Egy olyan ember vallomása, aki az elmúlt két évben nem kevés „kalandon” esett át: infarktuson, ötórás szívműtéten, megtalált egy új szerelmet, és ötven felé járva született egy gyereke. Őszinte album.

Egy egész generáció nőtt fel a Mézga család kalandjain szórakozva, és jellegzetes kiszólásaikat évtizedekig ismételve. Most itt az idő a sok tucatnyalás-mangás japán animációs fürmedvény mellett egy kis echte ungarische rajzfilm-nosztalgiára. Igaz ugyan, hogy a Mézgamuri dalainak vajmi csekély közük van az eredeti sztorikhoz, és az is tény, hogy Romhányi József halhatatlan szövegbravúrai annak idején emberesen feladták a leckét az utókornak, azonban a jelen album poétája is ott van a szeren.

Az Up! zenekar már hosszú évek óta próbálkozik, és tökéletesítgeti muzsikáját. Mostanra meg is találták saját stílusukat valahol a Jamiroquai és a tradicionális disco-funky között félúton. Mind a zene, mind a szövegvilág vidám napfényes, el is nevezték a srácok zenéjüket sunshineboogie-nak. Elsőlemezes magyar csapattól szokatlanul profi anyag.

Népszerű klubmuzsikákkal tömődött tele a House Attack 4 válogatáslemez. Az albumon Da Hool, Marusha, a Stardust, a Faithless és egyéb izomból nyomuló döngölésszakértők mellett helyet kapott Salamon, a hétéves mandrill is, akit az EMI-Quint örökbe fogadott,

és a borítón megcsodálható teljesítményéért a lemezadások után jogdíjban is részesít.

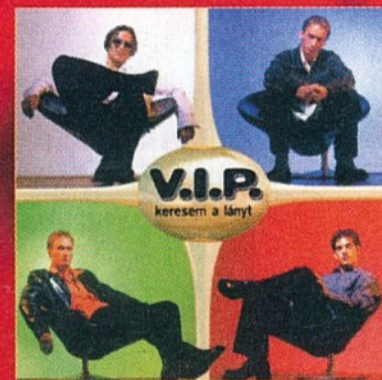
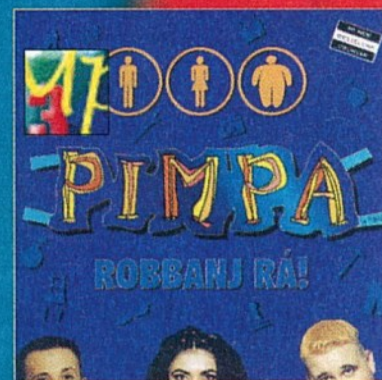
Az Erogen zóna három antiszexuális antihőse (Don Toto Cottono, Don Undo Rító és MC Pussy) szájából igencsak bizarrul hangzanak a fülledt erotikában tobzódó, néha vicces, néha hótprimkó dumák. A zene pedig oly egyszerű, hogy a Neoton Família legbutább korszaka is beethoveni szférákba magasztalódik mellette. Ha a „Miniszoknya” miatt a 4 The Cause nem akaszt a nyakukba plágiumpert, még akár sikeresek is lehetnek. Nem kis idétlenkedést csap a Pimpa a Robbanj rá! albumon. Fiatalos lendület, vidámság az van, humor már kevésbé (mondanivaló meg végképp nuku). A trió muzikális kvalitása a tucatközépet is csak alulról súrolja, és ezen hiányosságot ellensúlyozandó, minden második nótájuk egy-egy Illés, Omega vagy más egyéb dal poénkodó rapbetétekkel tűzdelt feldolgozása.

12 tehetséges, fiatal előadó debütálása hallható a Befutók a Kifutón válogatáson, amelyen a továbbjutott srácok és lányok a népszerű tévés karaoke show után most saját arcukat is megmutathatják. Egyre inkább úgy tűnik, hogy a „csinált bandákban” tárogókrakogó műanyag sztárok elcsoszoghatnak a náthásba - akad kishazánkban nem kevés színpadképes külsejű, remek torok. A honi zeneipar utóbbi évtizedének legnagyobb dobása.

A V.I.P.-s arcok azon csekély létszámú „boys”-ok táborába tartoznak, akik nem hajtanak teljes erőbedobással arra, hogy egy hetvenhatodik Backstreet Boys legyenek. A Keresem a lányt című dal felettébb bejött nekik, és a nagylemez is eme védjegy alatt jött ki. A tizenegy dal között egyaránt találhatóak dance-popos dalok, balladisztikus tételek, valamint remixek is.

Kiegészített változatban, dupla CD-s kiszerelelésben került a boltok polcaira a Back II Black Szerelombomba albuma, melyen a legnépszerűbb dalok, valamint az ezekből készült remixek tesznek meg mindent táncizmaid megrángatásáért. A friss mixeket többek között Császár Előd, Erős Attila és Pierrot jegyzik.

És most: Goto CD!



## SONY MUSIC JÁTÉK

Ebben a hónapban 3db Balázs Fecó: Újjászületés című albumot sorsolunk ki a szerencsés nyertesek között.

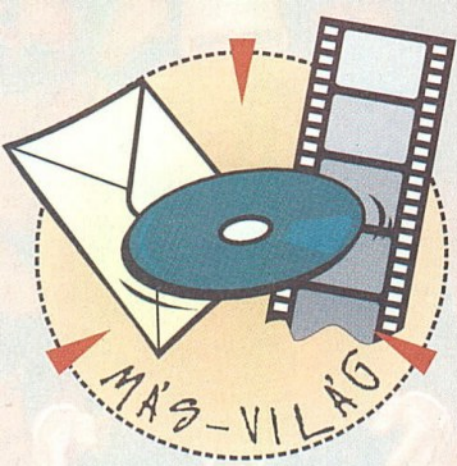


Kérdésünk a következő:

- Mi volt Fecó legnevezesebb zenekara?

Címünk a szokásos, válaszod legkésőbb december utolsó napján add postára!

(PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)



# Movie World

## DECEMBERI MOZIELŐZETES

## Newlocal

Rémségek könyve (Urban Legend)

Főszereplők: Jared Leto, Alicia Witt, Rebecca Gayheart, Natasha Wagner, Robert Englund

Rendezte: Jamie Blanks

Hallottál már a kocsis hátsó ülésén rejtőz, baltás gyilkosról? Arról is hallottál, hogy egy ember evett, majd kólát ivott és végül felrobbant? Tényleg hallottál róla? No, akkor már tudsz mindent erről a filmről is. A történet egy sorozatgyilkosról szól, aki városi legendák mintájára követi el a gyilkosságait – egy északkelet-amerikai kollégium környékén. A szereplők kissé sablonos jelleműek: a légies (Rebecca Gayheart), a tűnődő (Alicia Witt), a vicces (Joshua Jackson) és az újságíró tanonc (Jared Leto), aki felfedi a nagy sztorit. Aki még érdekes szereplő, az Robert Englund, aki a Rémálom az Elm utcában című film Freddy-je. Itt egy professzort játszik, aki hogy-hogy nem, éppen városi legendákról és mitológiákról oktatja a hallgatóit... Egyébként, aki látta már a Scream (Sikoly) című filmet, és tetszett neki, az ezt a filmet ne nézze meg, meg kiábrándul.



Örökkön örökké (Ever After)

Főszereplők: Drew Barrymore, Anjelica Huston, Dougray Scott

Rendezte: Andy Tennant

Danielle, a nemesi családból származó lány, nagyon hányattatott sorsú, mióta meghalt szerető apja. Mos-



tohaanyja szinte a szolgájává tette, s két mostohatestvére sem bánik vele úgy, ahogy az egy testvértől elvárható lenne. Danielle felnőtt, és egy napon véletlenül találkozik Franciaország leendő királyával, a jóképű Henry-vel, akinek otthon szintén megvan a maga baja. Henry megkedveli a lányt. Az esküvőjének a napja egyre közeleg, és még nincs menyasszony. A rengeteg jelentkező közé Danielle csak akkor kerülhet, ha bizonyítja nemesi származását. A királynői címért harcba indul mostohatestvére is, és úgy tűnik, túl ügyes a lány, mert nyeresre áll. De ne becsüljétek alá a szerelem erejét, leginkább akkor nem, ha még egy zseni is kéznél van... Hamupipőke újrafeldolgozás.

Átkozott boszorkák (Practical Magic)

Főszereplők: Sandra Bullock, Nicole Kidman, Dianne West, Aidan Quinn

Rendezte: Griffin Dunne

Igazi, életszagú boszorkányos film, ami nincs tele-tömve trükkökkel, csak éppen a megfelelő mennyiség van belőle. A romantikus történetben egy családi átok (félresikerült varázslat) száll a leánygyerekről leánygyerekekre. Az átok szerint, ha a lány nagyon szereti a férjét, akkor a férfi meghal rövid időn belül. Ezért az egyik kislány, Sally (Sandra Bullock), megfogadja, hogy egy olyan férfiba lesz szerelmes, amelyik



biztosan nem létezik a földön: egyik szeme kék, a másik zöld, kedvenc jele a csillag, és jól süt. A testvérpár másik tagja, Gillian (Nicole Kidman), pedig sok férfival jár, nehogy egybe is beleszeressen. Sajnos Gillian egyik hapsija bekattan, és a lányt meg akarja ölni. Amikor Sally a testvérét meg akarja menteni, véletlen folytán megöli a fickót. Megjijednek, hogy most mi lesz, és varázslással felélesztik, csak hogy ez is rosszul sül el, és a problémák csak fokozódnak...

Szükségállapot (The Siege)

Főszereplők: Bruce Willis, Denzel Washington,

Annette Bening

Rendezte: Edward Zwick

A reklámokból az derül ki, hogy a film amolyan Függetlenség napja beütésű, csak marslakók helyett Irak polgárai özönlik el Amerikát. Ehelyett egy jól megszerkesztett, „robbanásdús” akciófilm pergett a szemem előtt. A film arról is szól, hogy Amerika fél a bevándorlóktól, és a kormány beavatkozásaitól. Megismerkedhetünk a Közép Kelet emberével, akik Amerikában élnek. A film a hidegháború óta először talán jól megvilágítja „az ellenséget”.



A halál szabadságra megy (Meet Joe Black)

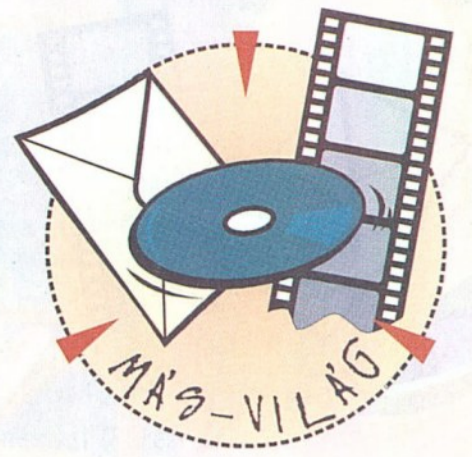
Főszereplők: Brad Pitt, Anthony Hopkins, Claire Forlani, Jake Weber

Rendezte: Martin Brest

A Halál (Brad Pitt) szabadságra megy, és eljő a Földre, hogy tanulmányozza, miért félnek tőle az emberek. Egy fiatalember testét használja, akit egy gyorsajtó autó gázolt halálra. Földi tartózkodása alatt megpróbálja megérteni az emberi természet lényegét, és ráadásul beleszeret egy gyönyörű fiatal lányba (Claire Forlani). A legjobb viszont az, hogy amíg a Halál vakációzik a Földön, senki nem halhat meg. A film gyönyörű képet mutat a társadalomról, megvilágítja a problémáikat, az öregedést és az emberi kapcsolatok bonyolultságát. Mindamellett, hogy igen hosszú a film és egy ilyen rövid étvágygerjesztő nem elég egy hosszú film megízleléséhez, aki bemegy és megnézi, nem fog csalódnani. Anthony Hopkins és Brad Pitt is nagyon jól alakít benne.



# DVD filmek



## A KONYHAFŐNÖK AJÁNLATA

**T**ovább tallózunk a hazai DVD kínálatból, még mindig az Intercom filmjeinél maradva, mert ezeken a lemezeken magyarnyelvű felirat is található. Ezek a filmek is az Automex jóvoltából kerültek szerkesztőségünkbe, és szintén egységes 6990 Ft-os áron szerezhetőek be.

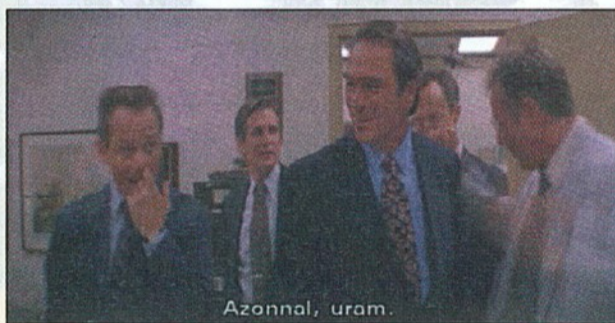
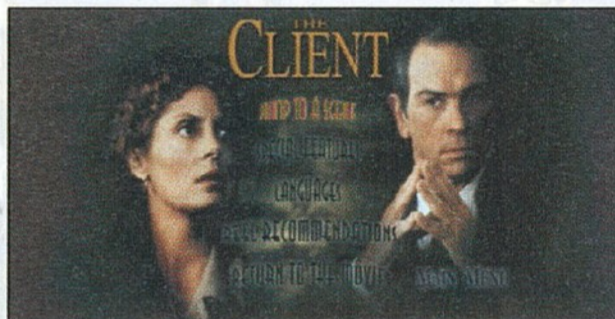
### Zaklatás

Az USA-ban már-már az is zaklatásnak számít, ha valakinek azzal bókolnak a munkahelyén, hogy milyen csinos az új ruhája, ha pedig a főnök rákacsint a beosztottjára, akkor nem menekülhet a hatalommal való visszaélés és nemi erőszak kísérletének vádjá alól. Mármint ha főnök férfi és a beosztott nő, fordított esetet elképzelni kicsit nehézkes lenne, pedig a zaklatásban éppen ezt a lehetőséget boncolgatja Barry Levinson (Rainman) rendező. Az egyre rohamosabban növekvő számítástechnikai cégben a kezdetektől fogva dolgozó Tom Sanders (Michael Douglas) nem kapja meg a várt alelnöki kinevezését. Egy küszöbön álló egyesülés érdekében, ami egy másik cég 100 millió dolláros részvénycsomagját hozza, egy a „völgyből” érkezett szakembert neveznek ki. A hirtelen jött főnök azonban nem ismeretlen Tom számára, némi közös múltjuk van a hölgygel (Demi Moore), és az egyáltalán nem szakmai múlt. A főnökasszony már az első nap estéjén igen egyértelműen jelzi, hogy ő nem borított fátylat erre a múltra, és a tiltakozó Tomnak onnantól vesszőfutás az élete.



### Az ügyfél

Roy „Tiszteletes” (Tommy Lee Jones) az ügyészi székéből a kormányzóiba akar átúlni, a szavazók bizalmának elnyerésére pedig mi lenne jobb, mint egy hírhedt maffiózó lefűlése. A tárgyalóteremben fejből idézettekkel puffogató államügyész még törvénytelen eszközöktől sem riad vissza, hogy a koronatanút, egy 11 éves gyereket szóra bírja. Könnyen megtehetné, ha Mark véletlenül bele nem botlana egy ügyvédnőbe (Susan Sarandon), aki egyetlen dollárért kockára teszi karrierjét és vállalja az „ügyfél” védelmét. A játék tétje persze nem csak ez, hiszen maffiaügyről lévén szó a tanúk élete a valódi tét.



### Maverick

Vérbő komédia egy szerencsejátékos életéről a legvadabb nyugaton. Bret „Mel Gibson” Maverick a nagy pókversenyre igyekszik, csak a nevezési díj összeszedése okoz némi gondot. Hamarosan összerakul egy titokzatos hölgygel (Jodie Foster), aki ugyan haladó szerencsejátékos, de kezdő zsebtolvaj. Szájánál csak pénz utáni vágya erősebb. Aztán ott



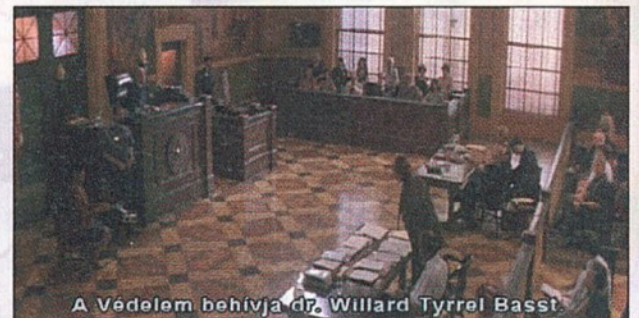
## Schuerue

van a felsőbbrendűségi komplexussal megáldott Coop „James Garner” bíró is, az elszabadult postakocsi, új hazát kereső pionírok, indiánok, szóval minden van, ami egy westernben szükséges, csak éppen egy kicsit kifordítva, fonákjából megmutatva. Az utolsó pillanatig tartogat meglepetéseket ez a remek, könnyen emészthető film.



### Ha ölni kell

Két részeg fickó megerőszakol egy kislányt, s az apa lelövi őket a bírósági tárgyalás előtt. Sokan egyetértenek vele, hiszen a lányát egy életre tönkretévő vademberek maximálisan 10 év börtönre számíthatnak. A kérdés azonban messze nem az, hogy megbocsátható-e az önbíráskodás. Az apa ugyanis néger, a lelőtt férfiak pedig fehérek – mindez egy déli államban játszódik, ahol a történet idején még igazságot virágozott a Klu Klux Klán. A néger közösség hőseit támogatja ugyan, de a fehér ügyvédeknek velük is meg kell küzdeniük. Az ügy szinte háborús állapotokat robbant ki a békés mississippi kisvárosban. „Az ügyfél” és a „Mindörökké Batman” rendezője, Joel Schumacher nem csak a bestsellerből készült forgatókönyvnek és a nagyszabású jelenetek alkalmazásának köszönheti a sikert, de a nagyot alakító Samuel L. Jacksonnak, Matthew McConaugheynak, Kevin Spaceynek és a csinos ügyvédbojtárt domborító Sandra Bullocknak is.





# Aréna

LEVÉLBOMBA

Newlocal

Üdv híveim. Rögtön egy találós kérdéssel kezdem. Mi az: sok masni, csomagoló papír, csillogó gömbök, villogó lámpácskák, rengeteg képeslap, zöld tuskék a földön, hó, hideg, beigli? Bizony, bizony a Karácsony a megfejtés. A közeli ünnep alkalmából szeretnék Levrovot celebrálni nektek, hűséges híveimnek, és a most először megtérőknek.

Híveim!

Új év közelg, s a pátosszal teli levegőt a hideg fuvallatok, isteni illatok, vadonatúj játékprogramok, processzorok, videokártyák híre és persze levelek milliói szelik át, bár ez utóbbi nem csak a mi újságunkra értendő. A Karácsony mindamelllett, hogy a szeretet ünnepe, az egyik legnagyobb biznisz a világ talán összes gyárának, kereskedőjének, akik ezt a szent ünnepet is egy mindent és mindenkit átölelő, ingyenes reklámkampanyának tekintik. Nekem az az ötletem támadt, hogy az e havi „prédikációt” egy kicsit arra is fordítom, hogy mit érdemes kérni, venni, ajándékozni Karácsonykor – persze szigorúan a számítástechnikával kapcsolatban. Azért, gondolom, mindenki nagyon várja már a karácsonyi levelezést is. Nos, nekik is kijut a jóból, de azt előre bocsátom, hogy az újság megjelenése, a cikkek leadása jóval a „Nagy Zabálás Ünnepe” előtt történik, így a legelvadultabb és abszurdabb karácsonyi-újévi üdvözlőlapokat majd a januári számban mutathatom csak be. Szóval kezdjük az ajándékozással a dolgot, majd később folytatom a levelekkel. Mit vegyünk számítógép örült családtagunknak vagy rokonunknak, ismerősünknek? Árkategóriák szerint taglalva:

**Saját készítésű kiegészítőknél** jó ötlet például a billentyűre helyezhető porvédő kendő, székre helyezhető kispárna, kartondobozból kialakított CD vagy floppylemez tartó. Vicces ajándékként készíthetünk tökéletesen mobil szövegszerkesztőt egy grafitceruzát kartonlapra ragasztva, vagy a biztonságot jelentő, mindig működőképes ablakokat (Windows), amit bármikor ki tudunk nyitni (például kartonpapírlapokat összeragasztva).

**1000 forint** alatti összegnél érdekes képpel rendelkező egérpadot, valamely olcsóbb, érdekes színű vagy formájú egeret lehet beszerezni. Körülbelül ennyiért lehet kapni egyszerűbb mikrofont, amit Internetes telefonáláshoz, ritkább esetben beszéd felismeréshez szoktak használni. Zenéléshez nem ajánlott az ilyesmi olcsó mikrofon, mert nem teljesíti a Hi-Fi szabványt. Szintén egy „Bartókért” lehet szert tenni 3-4 írható CD-re, 2-3 doboz floppylemezre, régebbi, hiányzó PC-X kiadványokra és CD mellékleteire – így Bartókot nemcsak hallgatni lehet meg számolgatni, hanem olvasáshoz is használható.

**5000 forint** tartományban az eddigieken kívül található még néhány nagyszerű játék teljes, dobozos ver-

ziója, igaz, nem a legújabbak, de a közeli múlt legnagyobbjai. Szintén 5000 körül kapható egy SoundBlaster 16 PnP hangkártya, amit gyakorlatilag bármilyen PC-hez illeszthetünk, és biztosan nagy örömet szerez, ha még nem volt az adott számítógépben hangkártya. Hálózati kártyát is ennyiért kapni, aminek a segítségével több gépet lehet egymáshoz kötni, ha gyakran játszunk barátainkkal – akár egy nagy hétvégi gép-áthurokolás alkalmával.

**9000 forint** környékén már elég sok mindent lehet kapni. Kiegészítő berendezéseket és szoftvert ilyen értékben csak akkor érdemes venni, ha konzultáltunk előtte a megcélzott személlyel, bár ekkor az ajándék elég sokat veszít a meglepetés-értékéből. Egyet azért biztosan tudok javasolni, mégpedig az előfizetést újságunkra ☺. Ez esetben a megbeszélés szükségtelen.

Most pedig lássuk, hogy Magunkat – gépünket – mivel lephetjük meg Karácsonyra. Eljött a nagy upgrade ideje. Megjöttek a gyors Pentium II processzorok, a legújabb 3D grafikus processzorok, DVD-ROM meghajtók, V.90-es modemek. Röviden néhány szempontot szeretnék felsorolni, mit érdemes vennünk „rég” gépünkhöz. Amennyiben 386 vagy 486 tulajdonosok vagyunk, elég sok mindent ki kell cserélni a gépben: alaplap, processzor, RAM, videokártya, ha nem SVGA a monitorunk, akkor az is cserélendő. A vinyót is érdemes 1.7 gigabájtossal jóval nagyobbra tupírozni, mert az új Windows 98 elég

sok helyet foglal, nem is beszélve a játékokról (100-300 megabájt/játék). Egy teljes csere után jóformán csak a floppy meghajtó marad meg. Pentiumos gép esetén már elég jó alkatrészek vannak a gépben, így valószínűleg nem kell sok mindent kicserélni. Egy dolgot kell eldöntenünk: maradunk a régi processzor foglalatnál, vagy cserélünk újra. Mindkét megoldásnak van előnye és hátránya. Amennyiben megmaradunk a réginél, annak az az előnye, hogy olcsóbb a régi Pentium foglalatba venni AMD 3DNow! processzort (kb. 24.000 Ft + ÁFA), a játékoknál nagyon jó teljesítményt nyújt egy valamilyen 3D kártyával (pl.: Diamond Viper V330, Riva 128), kiegészítő videokártyával (pl.: Voodoo2) együtt. Hátránya, hogy nem látni a továbbfejlődést, milyen lesz a következő AMD processzor, és hogy az jó lesz-e az alaplapba, valamint egyéb felhasználás esetén nem teljesíti azt a követelményt, amit a mai „megahertz” éhes programok megkívánnak (játékokra, szövegszerkesztésre jó). Azaz zsákutcába kerülünk, mert jövőre már nem lesz hova fejlődni. Amennyiben kicsit jobban áll pénztárcánk helyzete, megéri cserélni PII-re. Már csak azért is, mert most olcsóbb PII Celeront venni, mint sima Pentium MMX-et. Méréseim alapján a legjobb teljesítmény és a pénzfelhasználás minimalizálása mellett egy optimális megoldást kerestem, egy olyan gépet, ami mondhatni igazi személyi számítógép. Ezen megfontolások alapján vettem én is gépet. Első probléma, milyen 3D- és videokártyát vegyek: Voodoo2 + alap 2D kártya, vagy Riva TNT (vagy társai, a lényeg, hogy jó minőségű, „combo” legyen, azaz kettő az egyben)? Lapunkban is olvasható tesztünk meggyőzőtt, s én a Viper 550 mellett döntöttem. Az is a Riva mellett

## A PC-X októberi X-játékainak megfejtései és nyertesei:

**X-MUSIC – (DJ Sterbinszky az E-Play Club házigazdája):** CD-t nyert Bálint Károly (Újbarok), Buzsáki Zoltán (Kaposvár) és Soosné Oláh Réka (Százhalombatta)

**X-REJTÉNY (Humorral fűszerezett jövő századi történet, Emberközeli környezet, Minden tereptágy szétlőhető, Soha nem látott fegyverek, Cselekvésfüggő végkifejlet):** Vigovszky Dániel (Budapest), Kadlicskó Mátyás (Tab), Pukánszky Ákos (Zalaegerszeg), Katona Imre (Derecske), Kis Péter (Kecskemét), Farkas András (Miskolc), Vargáné Vamberszky Andrea (Budapest), Orbán János (Tótkomlós), Horvát Zoltán (Dunaújváros), Doroszalai Attila (Keszthely).

(Aranyos volt az egyik megfejtő – Cs. István, szekszárdi olvasónk – utolsó mondata: CSELES VÉRFGGŐ VÉGKIFEJLET. Sajnos különdíj nincs... ☺)

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!

szólt, hogy tud akár 1600x1280 felbontást is, és egyben gyors 2D normál videokártya is. A másik nagy dilemma, hogy kell-e otthonra PII Klamath. A problémát gyorsan megoldottam: PII Klamath 300 olyan 47.000 + ÁFA, PII Celeron 300A viszont csak 30.000 + ÁFA. Ráadásul a Celeron 300A-ból ki lehet fogni olyan példányt, ami 340-en, esetleg 450 MHz-en is megy! A mai memória igények mellett a 64MB RAM szükséges, 128MB RAM javasolt (Unreal mániásoknak minimum 96MB RAM), természetesen 100MHz-es verziójú, hogy a PII 400-as gépekbe is tudd majd használni egy következő upgrade esetén. Következő dilemma a harddrive. Általános formula, minél nagyobb a winchester, annál olcsóbb a gigabájt/Ft arány. Manapság érdemes nagyot venni, mert a programok meglehetősen falánkak. Alaplap: nos, ha Celeront választottunk, akkor jó az LX chipkészletes, ha PII Klamath processzort is fontolgatunk a közeljövőben a Celeron folytatásaként, akkor feltétlenül BX chipkészletes alaplapot vegyünk. CD-ROM vagy DVD-ROM? Hát, egyelőre még elég drága a DVD, bár talán Karácsony előtt – maga a drive – leesik az ára. Érdemes még CD-ROM meghajtót venni, csak arra figyeljünk oda, hogy tud-e újraírható CD-t (CD-RW) olvasni. Előző számunkban olvashatsz egy tesztet néhány CD olvasóról. Az utolsó dolog, amit érdemes meggondolni, hogy ATX házat vegyünk-e a géphez. Ha elég kényelmesek vagyunk, és keveset szeretnénk a gép dobozához nyúlni, akkor a magától kikapcsolós ATX házat érdemes választani – egész szép kinézetűt is kapni (akár olyat, hogy a floppy meghajtó a ház eleje mögé van rejtve).

Összefoglalva, szerintem manapság egy otthoni hobbi felhasználó PC-je a következő: PII Celeron 300A, BX alaplap, Riva TNT, 6.4GB HDD, 128M (100MHz) RAM, 24x-32x CD-ROM, SoundBlaster AWE32 / 64 hangkártya, ATX ház. Ez manapság minden játékhoz, Internetezéshez, egyéb otthoni felhasználáshoz megfelelő. Tudom, tudom, 3DS Maxhoz nem megfelelő, de ahhoz a 4x PII 450 Xeon sem elegendő. No, most pedig a mise második fele következik, miután mindenki látja már, hogy áldozni fog. Sok-sok pénzt... De hát sajnos ezt diktálja ma a számítástechnika.

A PC-X első levele az olvasókhöz.

„Először is: szerintem az újságban található írásokat föltehetnétek a CD-re, mert én a WC-n is szeretem olvasni az írásaitokat. Tudom, tudom, az újságot is lehet olvasni a WC-n, de én azért akarom, hogy föltegyétek a CD-re a cikkeket, mert így bele tudnék írni, és a nekem tetsző formában tudnám olvasni a WC-n...”

Kedves gyermekem! Nem kis csalódást okozol nekünk. Bár az Úr azt mondja, hogy mindenki egyenlő, ám mégsem szeretnénk, ha a lapban található írások az Úr kegyelméből a webre kerülnének 10 minutumon

belül. Valamiből nekünk is fenn kell tartanunk parókiánkat... Ám hogy mégis lásd kegyelmemet, meggondoltam a dolgot, s mégsem küldöm hozzád 130 kilogrammos, kopaszra nyírt, túlkultúrált, arannyal kicsipkézett angyalaim, hogy megtérítsenek.

„...egy apróhirdetés rovatot, ahol mindenki ingyen, vagy egy kevés pénzért hirdethetne. A környezetemben levőkön tapasztalva nagy lenne a népszerűsége, és így sokkal többen olvashatnának róla.”

Szerelmes fiam, azért nincs apró, mert mindenki CD írással, játékok eladásával foglakozna. Ezt pedig nem támogatjuk, hisz az Úr tízparancsolata is mondja: „ne lopj”. Éppen erről beszélgettünk múltkori imádságunkon, több részleten át, több hívőt is meghallgatva. És lásd jószívűségem, említett angyalunkat nem küldöm el hozzád most sem.

„A CD és az újság SZUPER, én sosem veszek más újságokat, csak akkor, ha van bennük egy-két érdekesebb dolog.(pl: 3D kártya teszt, CD meghajtó teszt, stb.)”

Az úr kegyességéből pont ilyen volt a novemberi számunk. Reménnyel tölti el szívünket, hogy elolvasd, és tetszett. Mert az Úr hatalmas és szíve nagy.

„MÉG egy kérdés: Miért jobb ha az embernek gyorsabb CD-je van, azon kívül, hogy újabb, mint a lassabb, és gyorsabban másol, grabbel? Én most vettem egy 40X ASUS-t és NAGYON JÓ! Csak kicsit hangos, mivel 8900 rpm-mel forgatja meg a CD-t.”

Nagy az én kegyelmem, karom mindenhová elér, de ezt már én sem tudhatom. Szintén a novemberi számunkban volt egy teszt, pont erről a témáról. De mégis, mit vársz egy gyorsabb CD-től, azon kívül, hogy gyorsabb legyen? Ne feledd, ki mindig elégedetlen, azt utoléri a végzet.

„Tehetnétek föl régebbi játékokhoz is 3Dfx patch-et, nagyon hasznos lenne!”

Tanuldd meg fiam, hogy az elégedetlenség az élet megrontója. Amikhez van patch (egy bizonyos magyar fordításban folt), azt TRf kegyelméből fel szoktuk tenni a CD-re.

A PC-X második levele az olvasókhöz:

„Egy hatalmas kéréssel fordulok hozzátok, írjátok meg a bölcsek bölcsének tanácsait és apróbb csalásait, hogy midőn játék elé ülve kezembe veszem az irányítást, ne kelljen kiábrándultságában az embernek az nagy játékprogram elől felállnia.”

Most, gyermekeim, a Cheat rovat ura szól hozzátok: „Nem vagyunk cheat adatbázis, de a csalásokat megtaláljátok a PC-X User, CD-n található rovatunkban, illetve lapjaink hasábján, nem is beszélve a decemberben megjelenő PC-X Bibliát (munkacím), amely rengeteg végigjatszást, cheat kódot tartalmaz.” És amit szóla, igaz vala. A mi időnk is véges, az újság havi teremtése sajnos nem hat nap, hanem legalább húsz. Éppen ezért nem tudunk minden telefonra és cheatet kérő levélre válaszolni. És ez így jó.

Híveink, havi kinyilatkoztatásunk most itt, a szentírás lapjain véget ér, de ne búsuljatok, a megváltás nincs messze, s nem kell sokat tennetek érte: jelképpünket, a fényes korongot helyezzétek a kegytartó tálcára, mely a tárgy magába zárása után, a kinyilatkoztatás folytatódik, immár a képernyőre vetve azt. Játzatok boldogan Karácsonykor, s januárban újra nyisátok meg szíveteiket a PC-X felé.

Boldog Karácsonyt és Újévet kíván:  
Newlocal atya, a PC-X Aréna földi helytartója





# NASA

## HOUSTON, VAN EGY PROBLÉMÁNK!

Sam. Joe

Az alcímben szereplő, az Apollo 13 film óta mindenki által jól ismert mondatot viseli a dobozán az Automex új, az amerikai űrkutatás hőskorát bemutató kiadványa.

Senki se várjon egy minden részletre kiterjedő, enciklopédikus mélységbe hatoló kiadványt. (Olvasás közben néha előfordult, hogy a kapott információt nem találtam elegendőnek, és ilyenkor a „de jó volna még erről többet megtudni” érzés kerített hatalmába.) A Nasa sokkal

**NASA**

SEGITÉS  
TARTALOM  
INDEX  
FILMEK  
KÉPEK  
FOTÓK  
KERESÉS  
KÉSZÍTŐK  
KILÉPÉS

A visszatérés során a Wasp anyahajóról 10 kereső és mentési repülőgép indult el. A Gemini 4 1965. június 7-én helyi idő szerint 12 óra 13 perckor szállt le a vízre. Hét perccel később már meg is találta az egyik kereső repülőgép. A haditengerészet búvárai gyorsan az űrhajóra erősítették a légtömítőket, feltűrték őket, majd 12 óra 39 perckor McDIVITT parancsnok felnyitotta az ajtót. Mindkét férfi jó mélyen belélegezte a friss levegőt. Négy napjuk az űrben ezzel véget is ért. A parancsnok helikopteres emelést kért, és pár perccel belül mindkét asztronauta a mentési helikopteren volt, biztonságban. A Wasp anyahajó fedélzetére szállították őket.

A Wasp anyahajó

**NASA**

SEGITÉS  
TARTALOM  
INDEX  
FILMEK  
KÉPEK  
FOTÓK  
KERESÉS  
KÉSZÍTŐK  
KILÉPÉS

Két alkalommal azonban egy makron műanyagból készült „pórázt” feszítettek ki az űrhajó és az Agena között. Az Agenára, amely valamivel közelebb volt a Földhez, nagyobb mértékben hatott a nehézségi erő, mint az űrhajóra. Ez a kicsiny különbség is elég volt azonban ahhoz, hogy stabilizálja az űrhajót, s így üzemanyag-felhasználás nélkül tudják megtartani annak helyzetét. Ennek a technikának nagyon nagy jelentősége volt a későbbi űrutazások szempontjából. Valamennyi Gemini-űrutazás során fontos cél volt, hogy kialakítsák a megfelelő visszatérési útvonalat, a leszállás ellenőrzését annak érdekében, hogy az űrhajó a Föld egy előre meghatározott pontján szálljon le. Ez megkövetelte, hogy új technikát fejlesszenek ki az űrhajó visszatérésének irányítására és ellenőrzésére.

084 - Gemini Programútban az Apollo Program felé

megalapításától, az űrrepülőgép program derekáig öleli fel a történeteket. Tetszett, hogy a szöveg hypertext formátumú, így számos fogalom ismertetéséhez egy kattintással odaugorhatunk, illetve, hogy van mód külön keresésre is.



inkább szórakoztató, ismeretterjesztő mű. A jól bevált alapokra – Asymetrix Multimedia Toolbook – épülő programot számos kép, és a „The American Space Odyssey” című filmből származó, neves színészek által szinkronizált videó illusztrálja. A két CD-n elterülő anyag érdekes olvasmányt, izgalmas nézivalót kínál. Történetileg a NASA

# Úton 2

KRESZ OKTATÓ CD

Schuerue

Ha a közlekedés szabályait módosítják, akkor a tanulását segítő anyagokat is módosítani kell, pontosabban az új szabályokat tartalmazót kell megjelentetni. Az Úton 2 oktató CD ROM esetében azonban nem csak a tartalmat, de a megvalósítást is aktualizálták.

Aki valamilyen járművet kíván vezetni, annak mindenképpen ismernie és alkalmaznia kell a közlekedés számos szabályát. A vezetői engedély megszerzésért vizsgát kell tenni, ami meglehetősen szigorú és sokrétű. Erre a vizsgára való felkészülést, és ami sokkal fontosabb, a közlekedésben való biztos részvételhez szükséges tudás megszerzését segíti az Úton 2. Részletes magyarázatokkal, szemléltető ábrákkal,

**ÚTON 2**

Ha a rendőr mindkét karját oldalra kinyújtja, az a kinyújtott karra párhuzamos irányból érkezők részére szabad utat jelez:

- tehát a gyalogos ebből az irányból az úttesten áthaladhat,
- járművel pedig -ha jelzőtábla nem tiltja- az erre vonatkozó szabályok betartásával egyenesen, illetve jobbra vagy balra bekanyarodva tovább szabad haladni. (2. ábra)

Ha a rendőr mindkét karját oldalra kinyújtja, az a kinyújtott karra merőlegesen érkezők részére a továbbhaladás tilalmát jelzi:

- tehát az ebből az irányból érkező gyalogos az úttestre nem léphet,
- valamint a járművel az útkereszteződésnél -a kijelölt gyalogos-átkelőhely, illetve a megállás helyét jelző útközlési jel, ezek hiányában pedig az útkereszteződés előtt- meg kell állni. (3. ábra)

Ha a rendőr karjelzést nem ad:

- akkor a rendőr vállával párhuzamos, illetve a vállára merőleges irányból érkezőkre az ímént felsorolt szabályokat kell értelmezészerűen alkalmazni. (4. ábra)

A rendőr függőlegesen feltartott karja a forgalom irányának megváltozását jelzi. Ebben az esetben:

- gyalogosnak az úttestre lépni tilos, az úttesten

Súgó  
Nyomtatás  
Támogatás  
Kilépés

**ÚTON 2**

Mit jelöl ez a tábla?

A megengedett legnagyobb sebességet közlekedésben.  
A kötelező legkisebb sebességet közlekedésben.  
Veszélyes útkereszteződés távollátó jelében.

Válaszok száma: 0/2  
Helyes válaszok száma: 0/2  
Elért idő: 1:37  
Teljesítmény: 0/2

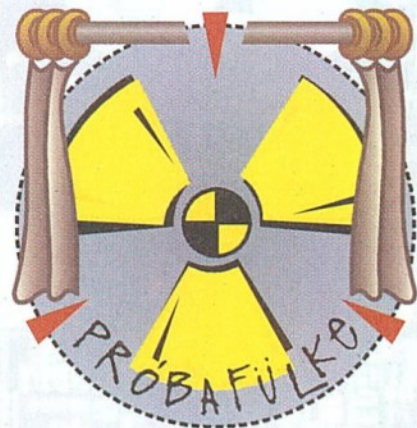
Nyomtatás Súgó Kilépés

mozgóképes kiegészítésekkel halad végig az összes tudnivalón. Az oktatóanyag mellett természetesen maguk a törvények is elolvashatók, a maguk jogászai bikkfanyelvén. Megszerzett elméleti tudását teszten teheti próbára mindenki, akár témakörönként, akár a valódi vizsgához hasonló összetett formában.

A CD-n még fellelhető a KRESZ-hez és a vizsgához hivatalosan nem kapcsolódó, de az autózáshoz közel álló hasznos információ a használatos adásvételi szerződésmentától a speciális vezetési rutint oktató iskoláig. A félelmetes információözönből megfáradt „tanuló” még némi kikapcsolódásra is lehetőséget kap a három beépített játékban (puzzle, memória és „meri, vagy nem meri” jellegű). Technikai kivitele igényes, mindössze a szövegben történő keresés lehetősége hiányzik egy kicsit, bár a fejezetek, témák kiemelése azért sokat segít.



# Játshóház



## SZÓRAKOZTATÓ ÉS KÉSZSÉGFEJLESZTŐ

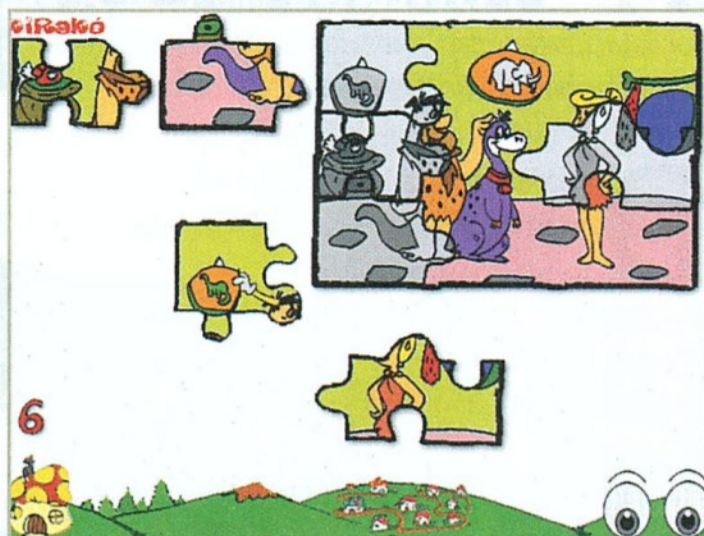
Schuerue

Mint gyakorló apának, nekem adták a szerkesztőségben, hogy teszteljem fiam segítségével. Az alig egy éves Ricsi számára nagy a kihívás, hiszen még csak játékautónak használja az egeret – a Játshóház majd a polcon várakozik az óvodás-kisiskolás korosztályba lépéséig.

A programot elindítva először az „aranyos” jelző ugrott be. Kedvesen színes grafikával, szép, tiszta gyermekhang tájékoztatóira épített, sok apró, különféle feladatot felvonultató multimédiás szórakoztatóprogram. Kirakó, számoló, betűkirakó, memória játék számos formája várja a 3-8 éves

korosztályt, a többféle feladatsor és típus különböző nehézségi szinteken mozognak. A helyes cselekedetet üdvívalgás jutalmazza, a feladatok megoldásáért pedig többnyire apróbb-nagyobb animáció a jutalom.

A program futtatása igen egyértelmű, kisebb gyermekek is könnyedén boldogulhatnak vele. Sajnos a teljesített feladat után nem lép magától a következőre a program, a megfelelő ikonnal kell parancsot adni. Mentségére szól, hogy a legtöbb feladatsorban megváltoztat néhány dolgot, így nem pontosan ugyanúgy oldható meg az újrainduló játék. Nem adható meg sem minimális, sem maximális nehézségi szint, így minden játékos találkozhat a képességeit messze meghaladó vagy éppen túlságosan egyszerű feladattal – ez nagyon el tudja rontani egy gyerek kedvét. Néha igencsak hiányoztak a feladatok ismer-



teső feliratok, vagy még inkább hangos instrukciók, mert nem minden esetben egyértelmű első pillantásra, hogy mit is kell csinálni. Ezek a dolgok azonban csak akkor jelentenek problémát, ha a gyerek egyedül akar játszani a programmal, ha valamelyik szülő segít, megmutathatja egy-egy feladat megoldásának módját. Hardware követelménye viszont oly szerény, hogy még a kisebb, otthoni iroda szerepét ellátó számítógépen is könnyen futtatható. PC-X

**MÁR KIOLVASTAD A LEGÚJABBAT?  
DE MÉG NEM HOZTA A POSTÁS A KÖVETKEZŐT?**

**akkor irány a net ....**

**PC-X Gamez**

**WWW.PCX.HU**



# Mini samplerek

## BOSS SP-202

## Skywalker

Folytatom megkezdett sorozatomat a mini samplerekről. Ezúttal egy SP-202 névre hallgató groovesampler került a kezeim közé...

**D**r. Sample valószínűleg mintavételezésből doktorált, legalábbis a funkcióit figyelembe véve ez a legvalószínűbb – ez

a fedőneve a Boss mini samplerének. Be kell vallanom, annyi minden teszszik ebben a kis csodában, hogy igazából azt sem tudom, melyikkel kezdjem. Talán az első, amit mindenképpen meg kell említenem, hogy 16 bit 31.25 KHz-en tud 32 másodpercet mintavételezni (Hi-Fi minőségben). Még háromféle mintavételezési frekvencia lehetséges: 15.63 KHz (standard), 7.81 KHz (Lo-Fi 1) és 3.91 KHz (Lo-Fi 2). Ezzel a legutóbbival remek hangulatot lehet teremteni, de ezt persze csak a keményebb hangzás kedvelőinek mondom.

Az alapkiépítésben egyszerre 16 hangmintát lehet tárolni, melyek A-B bankokra vannak felosztva (8-8 minta), és ennek megfelelően vannak kiosztva a pad-ekre is. Persze ezzel nem fogtak ki a lehetőségek, mert egy ún. Smartmedia kártyával ki lehet bővíteni a memóriát, és így máris sokkal több hely áll a rendelkezésünkre (a kártyából kétféle is létezik, a kisebbik az S2M-5, amivel Hi-Fi minőségben 2 perc 14 másodperccel nő a kapacitásunk, a másik pedig az S4M-5, ami viszont 4 és fél perccel növeli a maximális felvételi időt). A hangmintáinkból egyszerre négyet szólaltathatunk meg. Természetesen, ha mind a négy hang loopolva van, akkor egy ötödik hang lenyomása után a prioritás szabálya értelmében a legelső hang fog kikapcsolni.

Közvetlenül az LCD kijelző alatt található öt gomb, melyekkel többek között a hangminőséget tudjuk szabályozni a felvételnél, valamint itt lehet bekapcsolni a loopolást vagy a reverse-t (visszafelé lejátszást). Az ötödik gomb a Trigger/Gate. Trigger módban a pad-et elég csak egyszer, egy pillanatra megnyomni, és a minta addig megy, amíg meg nem nyomjuk még egyszer. Gate módban pedig csak addig szól a hangminta, amíg a pad-et nyomva tartjuk. A 202 felső részén van az effekt szekció, amivel nagyon érdekes dolgokat tudunk művelni. Öt effektust tudunk kedvünkre csavargatni a Control tekerővel. Ezek a Time, Delay, Filter 1, Filter 2 és a Ring mod.




Ezekben az a poén,

hogy valós időben is

lehet őket használni. Szóval

elég, ha belebeszél az SP-202 beépített mikrofonjába, és a kimeneteken már a hangodon lesz az éppen aktuális effekt. A Ring mod segítségével például remek robohangot varázsolhatok az amúgy kellemes hanggomból ☺. Persze nem kötelező a 202 saját mikrofonját használni, hiszen van külön mikrofon- és line bemenet is.

Lenyűgözött, hogy hibátlanul működik MIDI alkalmazásokkal is, és sohasem kiabált semmiért. Igaz, csak a bejövő jeleket tudja fogadni, de egy MIDI billentyűzet segítségével már teljesen jól használható. Ezzel persze kiesik az effektek használata a MIDI alkalmazásokból, de élőben persze hozzá lehet nyúlni. S mivel az SP-202 6 db ceruzaelemmel is működik, egyszerűen a hónod alá csaphatod, és akár fantasztikus BKV effektek is vihetsz haza, hogy a legújabb house zenéd hangszíntárát gazdagítsd. A legjobb az egészben, hogy ennyi tudás mellett is csak 82.900-ba kerül, ami szerintem teljesen reálisnak, sőt olcsónak mondható. Amit meg szerettem volna még említeni, hogy az SP-202-nek van egy testvére is, ami DR-202 névre hallgat, de Dr. Groovenak is lehet szólítani. Ő is ugyanebben az árkategóriában mozog, de az SP-vel alkot igazi párost, hiszen tulajdonképpen egy sorozathoz tartoznak.

Mini sampleres pályafutásom alatt idáig az SP-202 tűnt a legelfogadhatóbbnak, szóval ezt tényleg ajánlom mindenki figyelmébe, aki mostanság valami hasonlót szeretne vásárolni. Ha pedig személyesen is ki akarnátok próbálni, akkor nyugodtan meglehetitek a Roland márkaboltban, a Wesselényi utca 57. szám alatt (de csak miután visszaadtam nekik!). Mára zárul mókátáram, ne felejtsetek, hogy még van egy mini sampler hátra. Aki többet hallott erről a témáról, az lehet, hogy már sejti is, melyik. 



# Olcsó hangkártyák



**SZUPER MINŐSÉG, MINIMÁLIS ÁRON**

**Skywalker**

*A vásárlókra kedvező változás történt mostanában a hangkártya iparban. Szemtelenül olcsó kártyák jelentek meg a piacon, melyek teljesen megfelelnek a mai alapkövetelményeknek.*

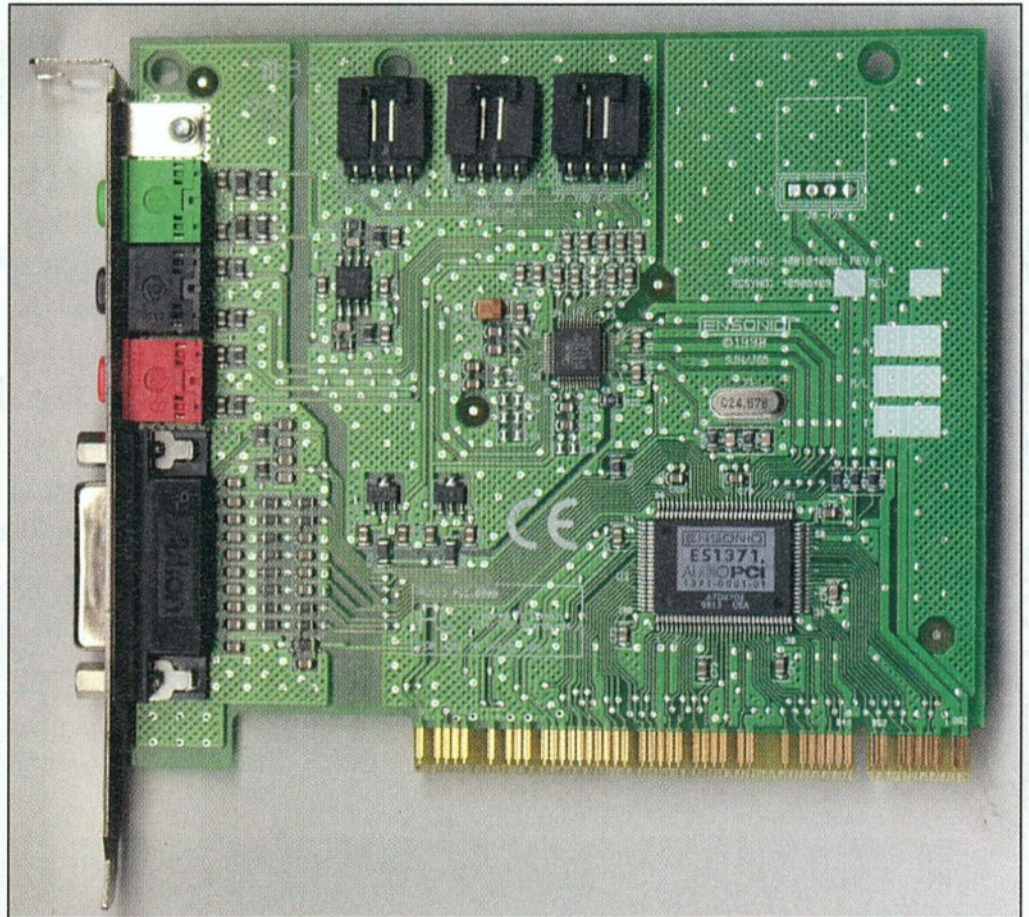
gyártanak. Az AW300 szinte teljesen megegyezik az Ensoniqkal. Az egyetlen szembetűnő... izé... fülbetűnő dolog, hogy az Ensoniqnál is kisebb a zaja. S míg az AudioPCI-hoz szinte semmi szoftvert nem adnak, az AOpen legalább egy minimális programcsomagot

**M**ár régebben is hallottam egy bizonyos AudioPCI nevű kártyáról, amit az Ensoniq cég fejlesztett ki, és kb. 10000 forintba kerül. A Creative cég, aki a közismert SoundBlastereket gyártja, megvásárolta az Ensoniqtól a licencet és már Creative Ensoniq AudioPCI néven juttatta a boltokba. Hihetetlen, de -90 dB a jelzajsztintje, ami a borsos árú TB hangkártyáékval azonos (bár ezen kártyák ára is meredeken zuhan alá, hihetetlenül olcsók!). Az alapkövetelményeknek is megfelel: full duplexes, 16 bites, 48 KHz mintavételezési frekvencia és cserélhető hullámtábla. Külön érdekessége, hogy a hullámtáblákat (2, 4 vagy 8 MB-osok lehetnek) a számítógép memóriájába kell tölteni. Az egyetlen problémám az volt, hogy mindenki csak hallott a kártyától, de még nem látta. Végül ráakadtam egy cégre, akik foglalkoznak a kártyával, de így is belekerült egy kis időmbe, amíg végre hozzám kerülhetett. A várakozás mégis megérté. Mivel PCI-os, remekül együtt tud működni egy régi SB-vel, ezzel új lehetőségek nyílnak egyes zenészek előtt, hiszen így megduplázódik az audio- és a MIDI kimenetek száma. És ehhez nem kellett legalább tízezreket kiadni egy olyan kártyáért, ami egymagában képes erre.

A hátrányokról viszont mindenki eldöntheti, hogy súlyos hibáknak tekinti őket vagy sem. Egy teljesen minimális leírást kaptam csupán hozzá, ami az instal-

lálásról szólt. Mivel PnP-s, a többnyelvű leírás alig haladta meg a 10 oldalt. Végül nekem kellett a dolgok végére járnom, hiszen se szoftver, se leírás nem volt a hullámtáblák cseréjével kapcsolatban. Annyi derült ki, hogy a Control Panelban lehet átállítani, hogy a 2 vagy 4 MB-os hullámszettet használja. A 2 megás az ismert GM szabvány hangjait tartalmazza, míg a 4 megás a Roland által kifejlesztett GM kompatibilis GS hangszíneket. A 8 megás szettről nem tudok sajnos semmit, mivel az Install

CD-n nem volt rajta, és az Internetről sem lehetett letölteni. A német Ensoniq oldalon meg lehet rendelni egy olyan CD-t, ami tele van ezekkel a hullámtáblák-



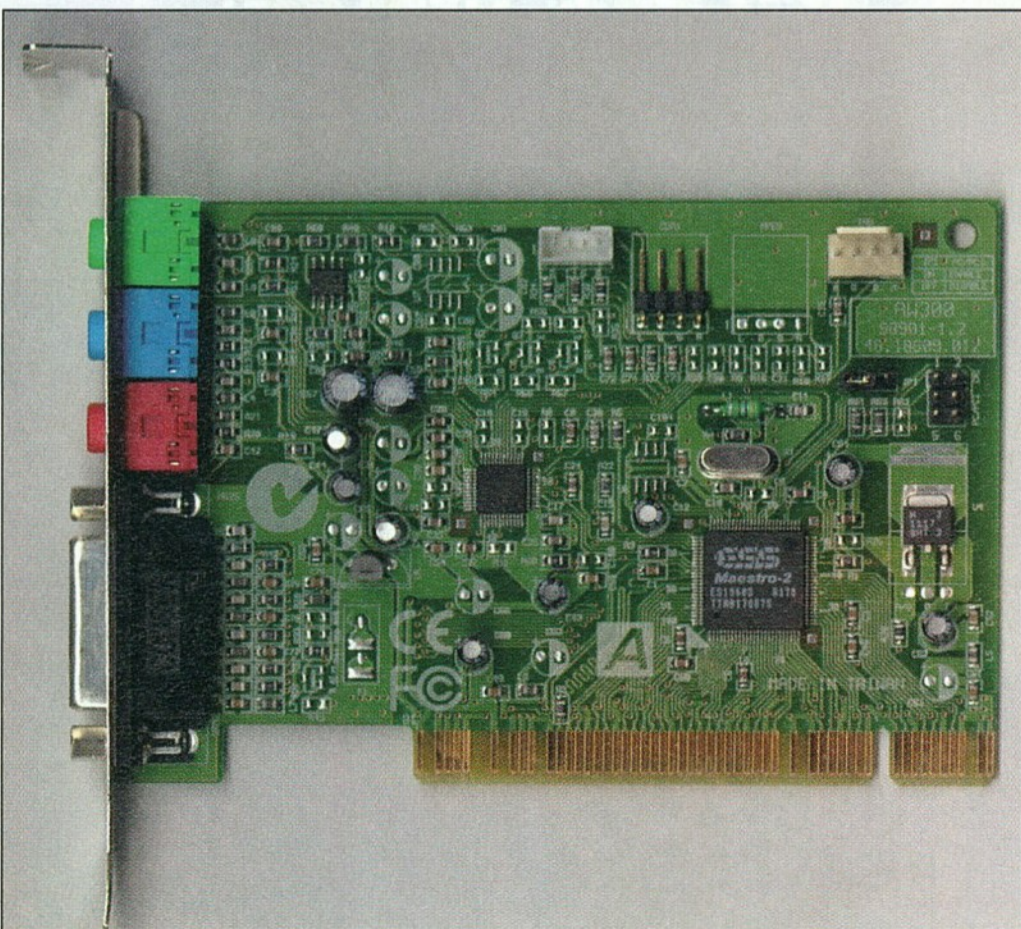
kal – a probléma csak az, hogy külföldi tranzakciókat nem bonyolítanak.

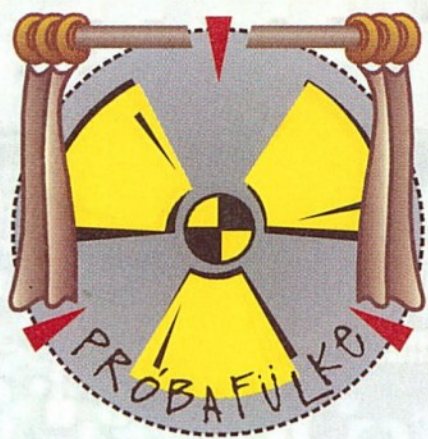
Az AudioPCI hatására több cég is kihozott hasonlóan jó minőségű PCI hangkártyákat. Ezek közül is kiemelkedik az AOpen AW300. Az AOpenről kevesen hallhattak, mert idehaza még nem nagyon terjedt el a márkanév. Ehhez képest kitűnő minőségű alaplapokat és egyéb kiegészítőket is

nyújt. Igaz, gyakorlati haszna egyiknek sincs, de azért megnyugtatóbb érzés, hogy legalább van néhány ikon az AW300 menü alatt. Itt is a Control Panel/Multimedia pont alatt lehet a 2 megás hullámtáblát 4 megásra állítani.

Amíg ki nem próbáltam ezeket a kártyákat, végig azt hittem, hogy ez a memóriataromány saját hangmintákkal is feltölthető. Az AOpennél szinte 100%, hogy nem lehet, de az Ensoniqnál még talán van egy csöppnyi remény. Valamilyik nap hallottam, hogy van egy szerkesztőprogram, amivel létrehozhatjuk a saját bankjainkat, ugyanúgy, mint például az AWE32-nél. A baj csak az, hogy ennek még nem sikerült a nyomára bukkanni, és persze az is lehetséges, hogy csak téves riasztás volt.

Eme jó és rossz tulajdonságok mellett döntheti el az ember, hogy végül megvesz-e egy hasonló jellegű kártyát vagy sem. Mindennel kompatibilisek, minimális zajszintűek, csak sajnos a gyártók kevés szoftvert adnak, ráadásul kutatómunka szükséges ahhoz, hogy kiaknázzuk a tényleges lehetőségeket. A Creative Ensoniq AudioPCI 8300 Ft-ba (Mikland Computer), az AOpen AW300 pedig 9500 Ft-ba (PC & Modell 2000 Kft., Tel.: 352-8576) kerül.





# Mi szemnek ingere

## RIVA TNT ÉS VOODOO II

Sam. Joe

Itt vannak, megérkeztek azok a videokártyák, melyekről októberben az ECTS kapcsán még csak jövő időben tudtunk beszámolni. Megpróbáltunk olyan tesztet készíteni, ami megválaszolja azokat a kérdéseket, amelyek mindannyiunkban felmerültek velük kapcsolatban. Ezen túl némiképp folytatva a novemberi szám névtelen Voodoo I tesztjét, megnéztük, hogy hogyan muzsikál egy noname Voodoo II kártya a neves konkurenciával szemben.

**G**yorsabb? Szébb a képe? Kompatibilis? Ezek mind olyan kérdések, amelyek jogosan merülnek fel egy újdonság kapcsán az emberben. Nos, a „Voodoo II-verőnek” kikiáltott Riva TNT chip kapcsán megpróbálunk válaszolni ezekre a kérdésekre, mi több, ha már a Voodoo II-vel hasonlítjuk össze ökelmét, akkor hogy fokozzuk a pankrációt, bedobtuk a ringbe egy, az olcsóságával kitűnő névtelen Voodoo II-őt is. Egyetlen kakukktójás kivételével a mezőny minden tagja a Diamondtól került ki. A tesztkörnyezet a már hagyományosnak mondható Quake II (timedemo, massive), Forsaken demo, Viper Racing demo hármas. Oprendszer Win98, DirectX6 core-ral telepítve. A driverekből mindenhol a legfrissebbeket használtuk, képráfrissítési frekinek 60Hz-et löttünk be. Hogy a maximumot tudjuk kihozni a kártyákból, ezért egy megfelelően izmos konfigurációt állítottunk

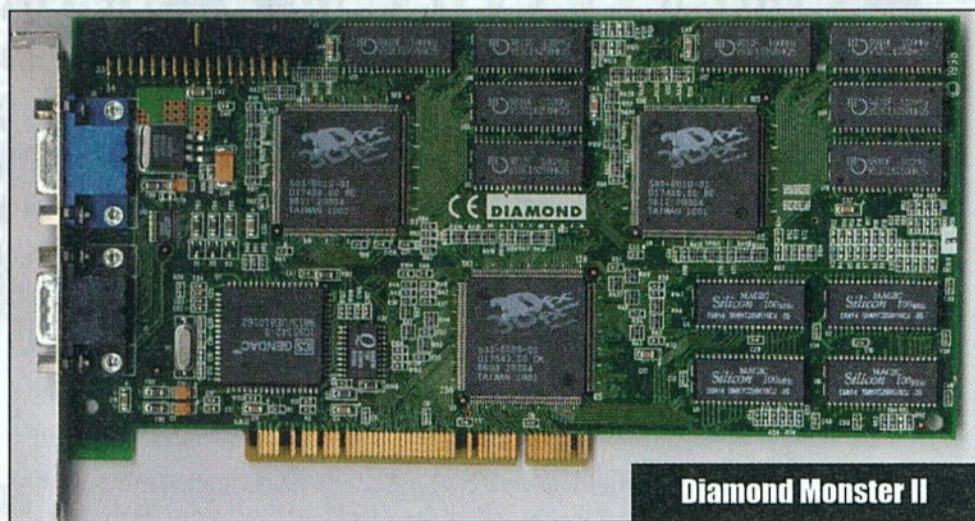
össze. Intel Pentium II 300-as CPU, 192MB SDRAM, mindez egy Asus PII L97 alaplapon. Mivel a kártyák képességei nagyban különböznek, ezért három grafikonon foglaltuk össze az eredményeket. Kénytelenek voltunk a leggyengébb kártyához igazodni a legkisebb felbontással, illetve a Voodoo II-ők legnagyobb felbontásához a legnagyobbval. A Diamond kártyákat a Pixel Multimediától kaptuk tesztelésre (tel.: 266-6059), míg a „névtelen” Elephant kártyát a Lord Computertől (tel.: 222-1270).

A Permedia 2 alapú Diamond FireGL Pro jelenlétét az indokolja, hogy az első kombinált 2D/3D megoldások egyike. Mivel a TNT is ilyen kombinált eszköz, ezért jogos az összehasonlítás. Legnagyobb meglepetésünkre a 2D-s teljesítményben mutatkozó eltérés minimális volt (ezért

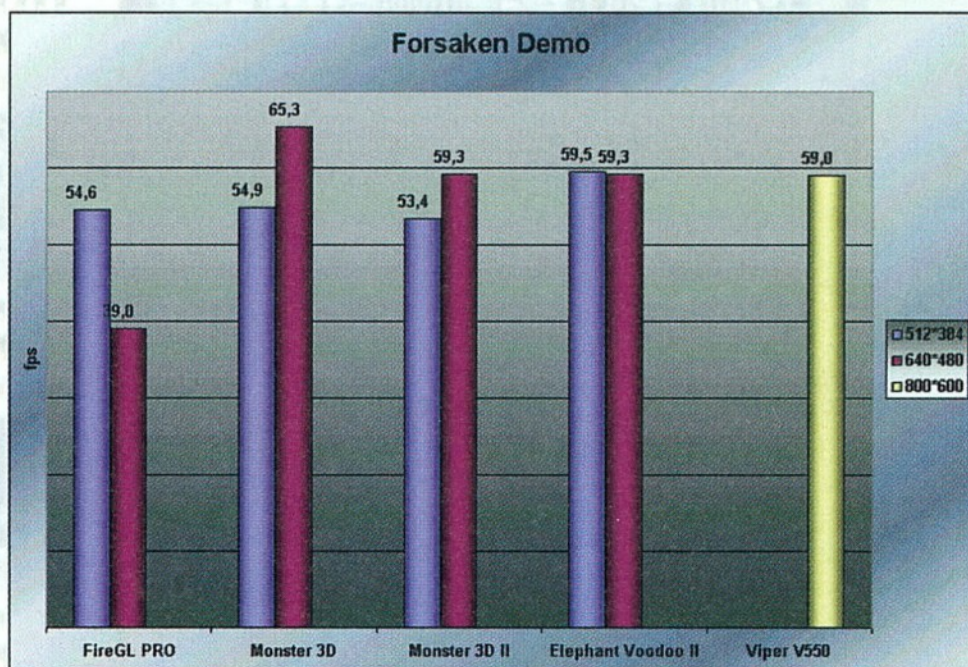
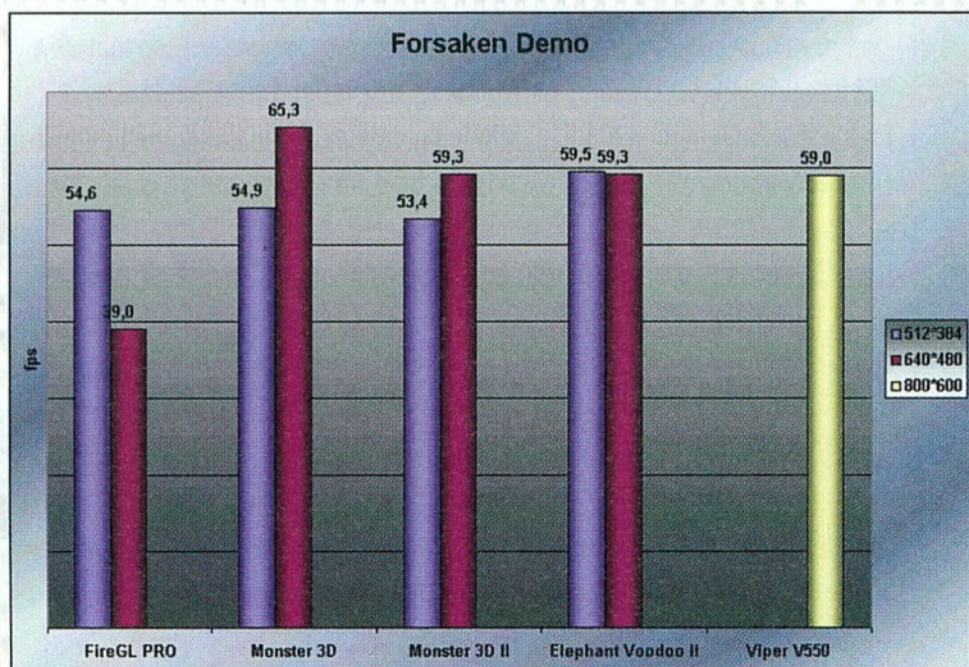
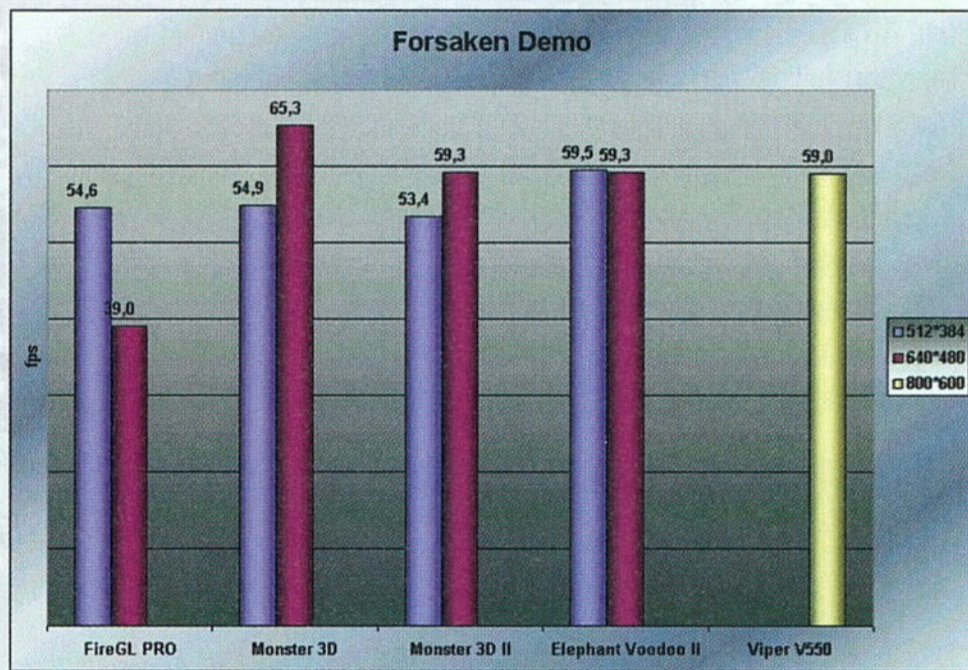
nem szenteltünk külön grafikon az eredménynek), a komolyabb 3D-s alkalmazásoknál viszont már gyengécskén szerepelt, és az általa nyújtott felbontások is csekélynek számítanak manapság – ennek oka, hogy a FireGL kártyára csak 4MB memória került. Mindenesetre szívesen látnám az otthoni gépemben egy Voodoo II mellett, hiszen 2D-ben még mindig „ott van”. A kártya árát nem tudjuk, mert ebben a formájában már nem kapható – anno mintegy 30.000 forint körül volt.

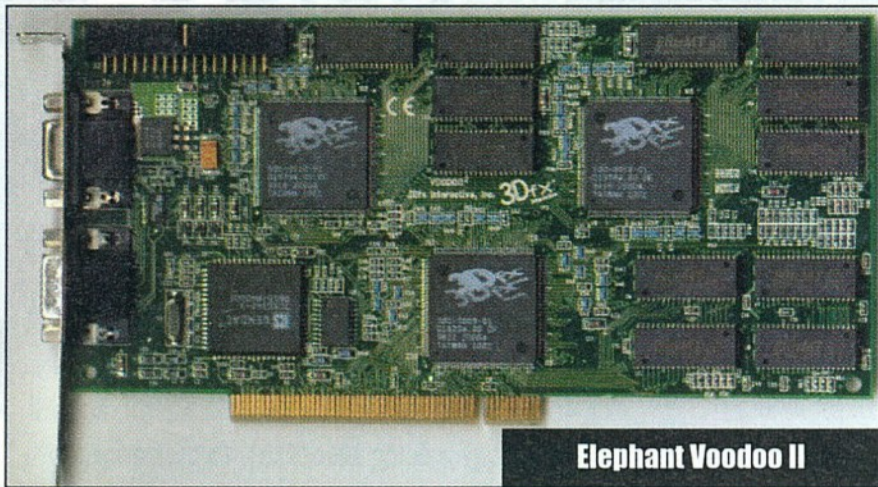
A 3Dfx Voodoo I-re épülő Diamond Monster 3D ismét csak a viszonyításhoz került a tesztbe, nem volt egy percig sem kétséges, hogy a TNT – és a névtelen Voodoo II is – gyorsabb. Viszont még mindig ez a legerterjedtebb 3D-gyorsítókártya. Akit mélyebben érdekel a kártya, annak ajánlom figyelmébe a novemberi PC-X Magazinban a csak Voodoo I-gyel foglalkozó cikket. A 4MB-os kártya ára manapság mintegy 16.000 Ft + ÁFA.

Az izgalom 3Dfx Voodoo II-es Diamond Monster 3D II-nél kezdődött. Nagyon fúrta az oldalunkat, hogy



Diamond Monster II





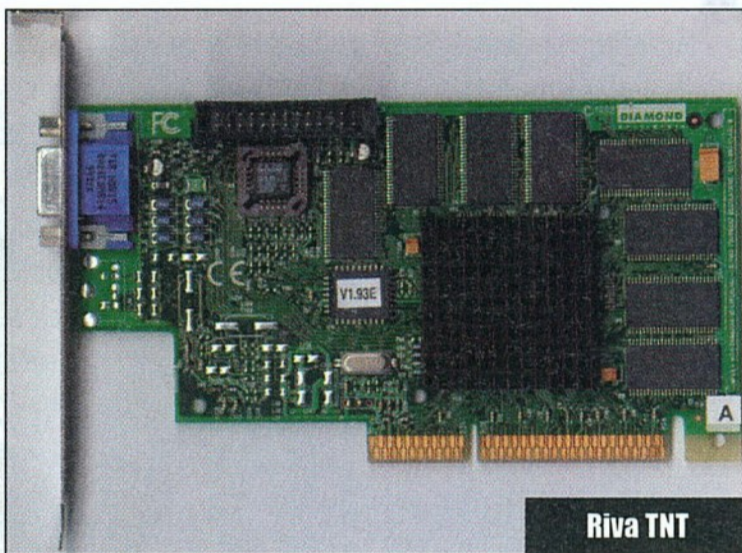
Elephant Voodoo II

képes-e megverni a mindezidáig leggyorsabbnak ítélt 3D-gyorsítót a TNT. Nos, az OpenGL alapú Quake-nél még tartja magát – ugyan csak minimális különbséggel –, de az összes többinél kikapott. A 8 megás kártya ára: 39.900 Ft + ÁFA.

A névtelennek számító Elephant Voodoo II azon kíváncsiságunk kielégítésére került ide, hogy van-e különbség a neves, illetve a névtelen termék teljesítménye között. Az előző számunkban megjelent, meglepően jó eredményt produkáló Voodoo I teszt után már semmin sem csodálkozunk. Ellenfelének a Diamond Monster II-őt szántuk, mellyel szemben állta a sarat, pedig megpróbáltuk tőlünk telhetően meggyötörni. A nagyobb memória nem jelentett előnyt a teszteléshez használatos programoknál, de nem volt segítségére a TNT-vel szemben sem. A mért adatokban mutat-

kozó minimális különbség csupán a mérések szórásából fakad. A 12MB RAM-mal szállított változat ára 23.900 Ft + ÁFA.  
A mezőny csúcsát az újdonság Riva TNT chipet használó Diamond Viper V550 kártya képviselte. A képminősége szembevetően jobb volt, mint bármelyik versenytársnak. Olyan fények, olyan felületek „jöttek elő” segítségével, amilyeneket még nem volt szerencsénk látni semmilyen másik kártyával sem. A legjobb példa talán erre a Viper Racingből ismerős bazi nagy szikla, rögtön a startvonal után. Rivával márványos kinézetűnek tűnt, a többivel nem. Ugyanitt a gumifüst érdekesen pötyös volt a Voodoo-kkal, hibátlan a TNT-vel. A felbontása messze túlszárnyalja a Voodoo II-ét, szóval minden szép és jó, csak éppen a driverrel volt egy kis bibi. Az összes játékkal permanensen kifagyott a 800x600 alatti felbontásoknál. Szaladtunk driver frissítés után a Diamond oldalra, de ott is az bizonyult a legfrissebbnek, ami nekünk is megvolt. Érdeklődésünkre a Diamond képviselőten a srácok megnyugtattak, hogy nem nálunk van a baj, tényleg hibás

a driver, hamarosan várható az új. Hogy kegyetlenül őszinte legyek, nem estünk volna kétségbe a dologtól, hiszen ha az embernek olyan kártyája van, aminek ahhoz, hogy a legnagyobb felbontását megjelentethesse (1920x1200!!!), 20 colosnál is nagyobb monitor kell, akkor már kevésbé érdekelnek a kisebb felbontások. Viszont így ezek az értékek sajnálatosan kimaradtak a tesztből, pedig jól jöttek volna az összehasonlításhoz. Ami a sebességet illeti, mindenhol derekasan rávert a többiekre. Ledönteni látszik a Voodoo II-őt a pidesztálról, egyedül OpenGL-ben produkált szinte hajszárla ugyanolyan eredményt. Az AGP-s kártya 16MB SDRAM-mal 48.900 Ft + ÁFA áron kapható. **PC-X**



Riva TNT



**HITS FROM  
CLUB E-PLAY**

**MIXED BY  
STERBINSZKY  
THE 1<sup>ST</sup>**

**CD-N ÉS KAZETTÁN**

**INFO-LINE: 06-209-280-968**



**PolyGram**





# 3D Now!

## MENNYIVEL GYORSABB?

Sam. Joe

Nagyon bosszant a dolog, hogy ha mostanában bármilyen új technológiát alkalmazó hardware-hez nyúlunk, akkor beleütközünk a problémába, hogy nem tudjuk a maximumot kihozni belőle, mert még mindig nincs DirectX6.0-ra épülő játék. Jobb híján megnéztük, hogy hogyan muzsikál a Quake II az AMD K6-2 3DNow! patch-csel.

Az AMD Internet oldalán járva azt kellett tapasztalnom, hogy a legtöbb neves VGA vagy 3D-gyorsító chip gyártó támogatja vagy támogatni fogja a 3DNow! technológiát (igaz, szinte mindegyik csak az új termékeinél)! A 3Dfx pontosan a cikk írásának napján jelentette be új, optimalizált Voodoo II és Banshee drivereit, de a Voodoo I támogatásról néma csend van. Az ATI is csak a Rage Pro-hoz és az LT Pro-hoz ígéri az optimalizált meghajtókat „majd”, míg a Trident azt sem tudja, hogy melyik termékét fogja támogatni, és mikor. Az S3 más versenyzője hiányában csak a Savage 3D-t tudja felvértetni ezzel a driver optimalizálással. Az nVidia a Riva 128-hoz, a Matrox a G200-hoz azonnal kínálja a meghajtó frissítést, a G100-hoz meg hamarosan. (Elgondolkodtató, hogy milyen mostohán bánnak a régebbi kártyákkal.)

Nyitva marad a kérdés, hogy mit tesz a DirectX6.0, ha egy gépben együtt talál Voodoo-t és K6-2 3DNow!-t. Addig is, míg kiderül, gyorsan letöltöttük a bevezetőben már említett Quake II patch-et az AMD site-ról. Mielőtt installáltuk volna, megmértük az AMD K6-2 300-as proci teljesítményét a „sima” 3.17-es patkolással, és csak ezután jöhetett az AMD-féle (Quake

kérdésekben otthon lévők tudják, hogy már ennél újabb patch is létezik, de a cikk írásának pillanatában még csak a 3.17 volt kész – a szerk.). Az a kellemetlen meglepetés ért bennünket, hogy az AMD-féle frissítés csak a software render, az általános OpenGL és a Voodoo II OpenGL üzemmódhoz bír támogatással, a jó öreg Voodoo I-et árván hagyja, illetve az nem működik az általános OpenGL meghajtóval. Ezen okból a tesztet kénytelen-kelletlen elvégeztük Voodoo II-vel is. Hogy őszinte legyek nem értem a dolgot! Ha a software render

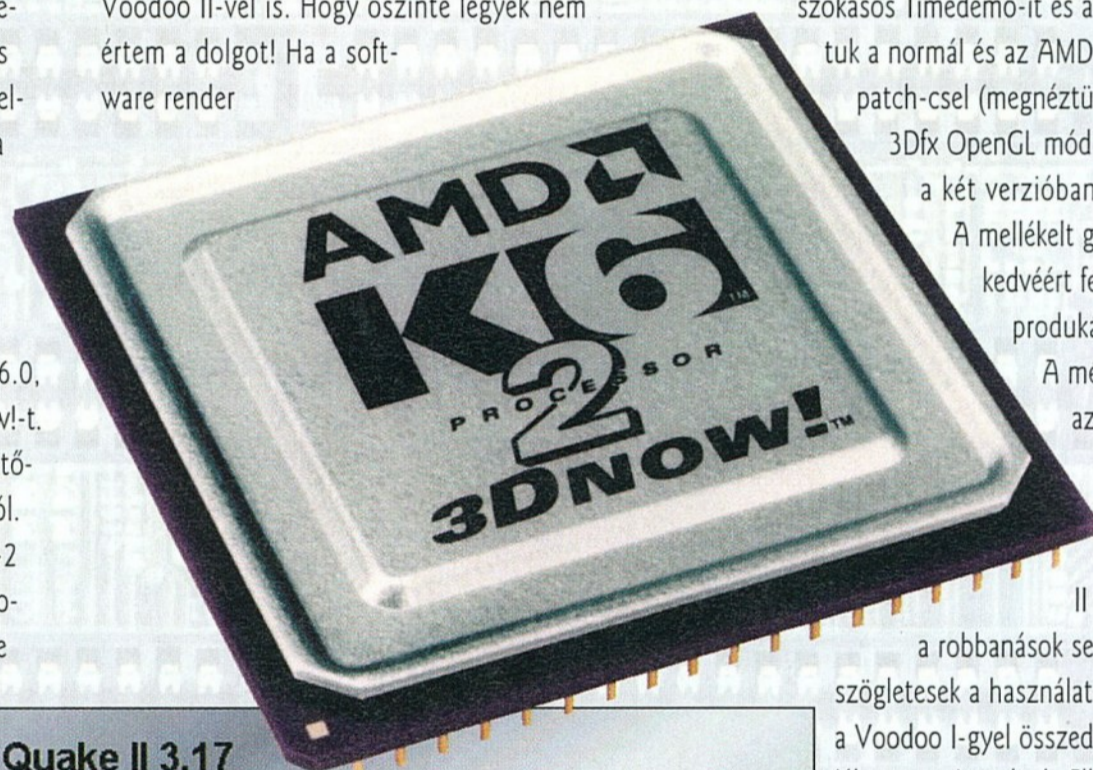
üzemmódot képes támogatni a 3DNow!, akkor a Voodoo I-et miért nem? Amíg valaki komoly technikai érvekkel meg nem győz az ellenkezőjéről, azt kell hinnem, hogy a dolog szándékos, és csak annak szól, hogy sétáljunk el új 3D-kártyát venni.

Nézzük a tesztkonfigurációt! A processzor a már említett 300 MHz-es AMD K6-2 volt, melyet egy Soltek alaplapba tettünk. 32MB SDRAM-mal kellett a DirectX6.0 core változatával erősített Win98-nak beérnie. A videokártya egy manapság már gyengécskének számító, 4MB-os S3 Virge. Ezért is a szerényebb teljesítmény a SW render módban, ahol azért, hogy az eredmény arányos legyen a Voodoo I-hez, 640x480-as felbontást használtunk minden esetben. A Quake II szokásos Timedemo-it és a Massive demót használtuk a normál és az AMD által kiadott 3.17-es patch-csel (megnéztük, hogy a SW render és a 3Dfx OpenGL mód produkál-e különbséget a két verzióban – nincs különbség).

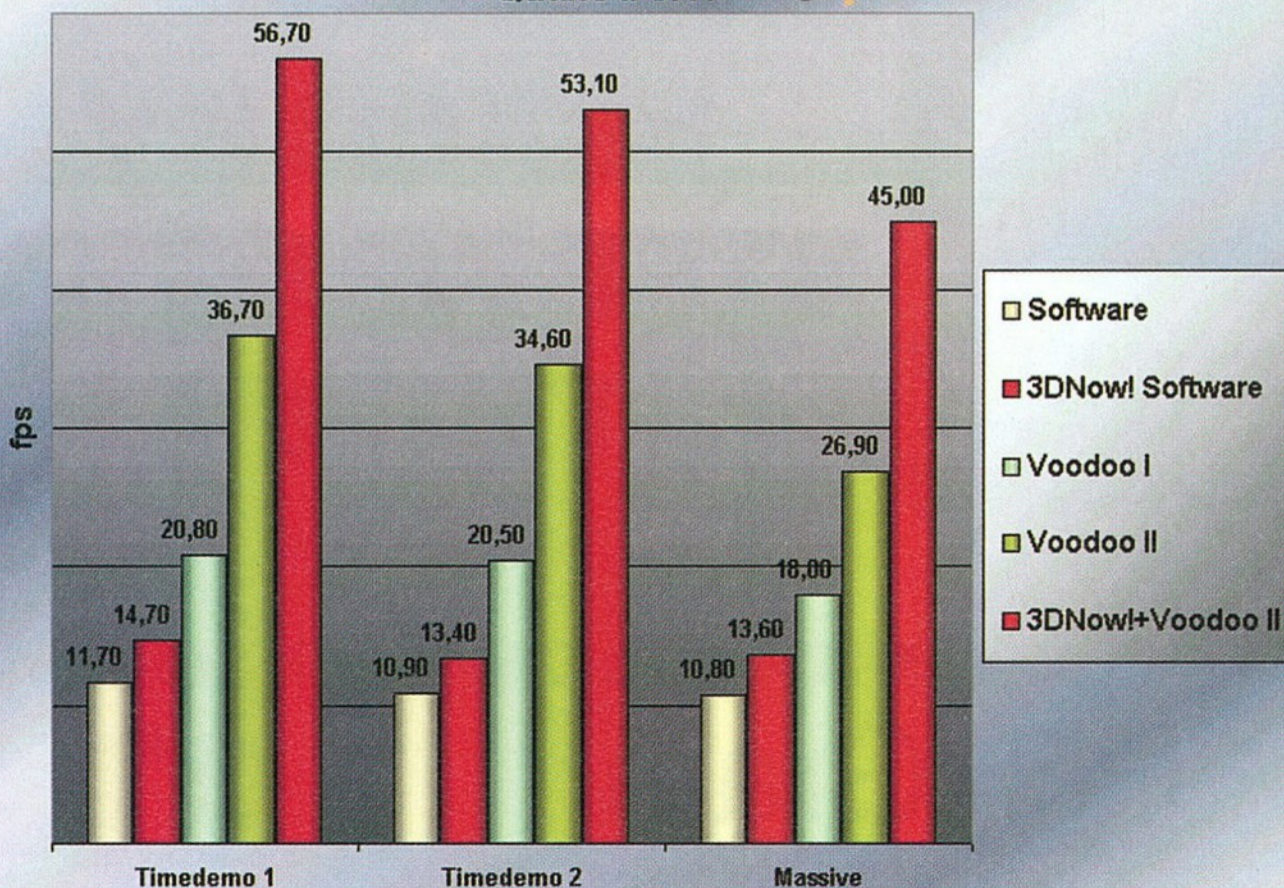
A mellékelt grafikonon a viszonyítás kedvéért feltüntettük a Voodoo I produkálta eredményeket is.

A mért eredmények alapján azt kell, hogy mondjuk, hogy a 3DNow! technológia szemmel láthatóan gyorsít a Quake II futásán, mi több, mintha

a robbanások sem volnának már olyan szögletesek a használatával. Kár, hogy valamiért a Voodoo I-gyel összedolgozva nem mutathatják meg, mit tudnak. Ellenben a Voodoo II-vel produkált eredmény egészen meglepő! Volt szerencsém a közelmúltban számos videokártyát tesztelni egy izmos Pentium II-es konfiguráción, ezért tudom, hogyan futnak a Quake II demói egy ilyenben. Nos, a 3DNow! 3DfxGL üzemmód olyan vágatást produkált, hogy nem hittem a szememnek! Mintha legalább három kaliberrel nagyobb gépen futott volna a program! Ezért hitetlenkedve újra és újra lefuttattam a demókat, de az érték néhány tized eltéréssel mindig ugyanaz maradt. Nos, hogy ha végre begyűrűznek az új DirectX Direct 3D-jére épülő játékok, akkor a Voodoo II és K6-2 páros meggyőző eredmények produkálására lesz képes... Csak éppenséggel mire ez bekövetkezik, valószínűleg még alacsonyabba száll a nagy vetélytárs, Intel processzorok ára – nem is beszélve az újabb technológiájú 3D gyorsítókról.



Quake II 3.17



# Radioman



## ZSEBRÁDIÓ A SOROS PORTON

Schuerue

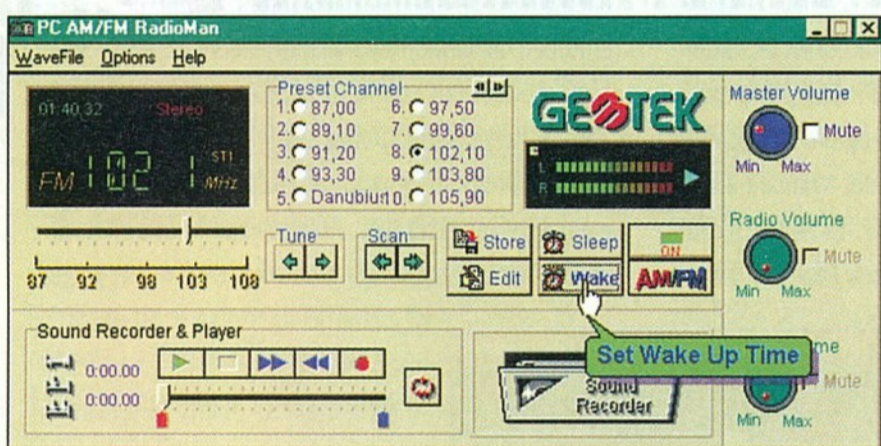
*Nincs is jobb, mint munka közben rádiót hallgatni; ha meg számítógépen dolgozik valaki, akkor egyenesen áldás egy ütemes háttérzene, időnként friss hírekkel megspékelve. A Radioman beüzemeléséhez még csavarhúzó sem kell, csak egy többé-kevésbé szabad soros csatlakozó és egy floppy meghajtó a driver lemeznek.*

A hoki-korongnál alig nagyobb eszköz soros (9 pólusú) csatlakozót igényel, külön tápellátásra sem tart igényt, mindössze a hangot kell a hangkártya vagy az aktív hangfal bemenetére kötni. A portot sem teljesen foglalja le, egy kapcsolót áttolva ugyanis egyszerű hosszabbítóként üzemel (a

leírás modemmel közös porton javasolja használatát, hiszen a modem nem folyamatosan van üzemben). A hangkábelt együtt fut a soros csatlakozóval, csak a vége előtt ágazik ketté a madzag, csökkentve ezzel a néha már rémisztő gubancolódást. A vételről a tekintélyes méretre kihúzható botantenna gondoskodik.

A középhullám (AM) 531-1602KHz és URH (FM) 87,5-108MHz tartományban üzemelő rádióval mindenki megtalálhatja a szívének igazán kedves adót. Kezelőprogramjában automata- és kézi állomás-beállítással kereshetők az adók, a megtalált adások tárolásá-

ra pedig hús csoportban, összesen kétszáz programhely áll rendelkezésre, ahol akár névvel együtt is tárolhatjuk a frekvenciákat. Automatikus ki és bekapcsolási funkcióval is felszerelték, így akár ébresztőórának is használható, sőt felvétel is készíthető vele. Ekkor a hangkártyán keresztül ad utasítást wav-ba történő mentésre. A készülék a Multimédia Meeting Point (tel.: 322-8208, e-mail: mmp@hungary.net) polcáról köszönt ránk, ára 6.800 Ft + ÁFA.



# Xtreme 98

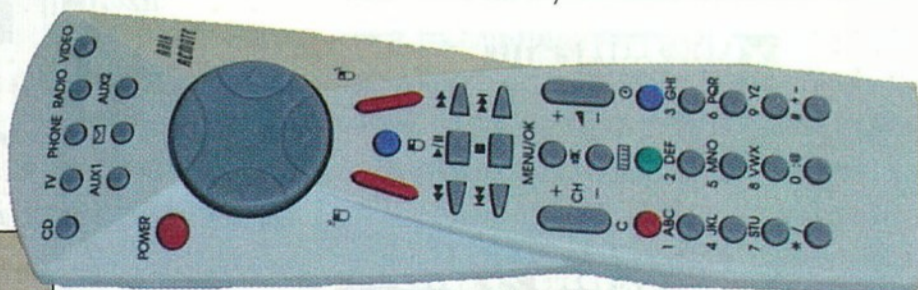
## TÁVIRÁNYÍTÓ PC-HEZ

Schuerue

*Anno, a Video Highway Xtreme megjelenésekor már részletesen bemutattuk az AIMS Lab TV és rádió tuner kártyáját. Az eszköznek megjelent a 98-as verziója, ami már a Windows azonos verziójához van igazítva, és ami sokkal fontosabb, távirányító használatához szükséges változásokon is átesett.*

A régebben tesztelt VHX egy Philips tunerre épülő, teletex dekóderrel és FM rádióvevővel is felszerelt kártya S és

kompozit videó bemenettel, ami szépen elücsörög a PCI slotban. DirectX



felületen keresztül küldözgeti a képet a monitorra, a hangot pedig vonali kimenetéről lehet lecsalogatni. Az Xtreme hardware olyan jól vizsgázott, hogy azon

semmit nem változtattak a készítő, a kezelőfelület is csak alig változott. Az Anir távirányítót a szokásostól eltérően nem magára a kártyára kell kötni, hiszen erre nincs is kialakítva a szükséges aljzat, hanem a soros portra. A kezelőprogram, a számos beállítható TV tuner és rádiókártya mellett, különböző egyéb funkciók vezérlésére is beállítható, a video és zenei CD lejátszótól a telefonon át az e-mail kezelőig. Az éger funkcióit is át tudja venni irányítókörongja és jobb-bal gombjai segítségével, persze egy kicsit szokni kell használatát – akár billentyűzetként is használhatóak szá-



# Adobe ImageReady

## WEBRE VÁGOTT GRAFIKÁK

TRf

Bevallom őszintén, mielőtt találkoztam volna vele, örök pesszimizmusom azt sugallta, hogy egyfajta lebutított, shareware Photoshoppal lesz dolgom. Nos, elég volt egyszer betölteni, hogy rájöjjenek, alaposan tévedtem. A cég komoly, gondosan megtervezett, egyedülálló ötletekre épülő segédeszközt ad a kezünkbe, ráadásul mindezt a Photoshop megszokott kezelőfelületén keresztül.

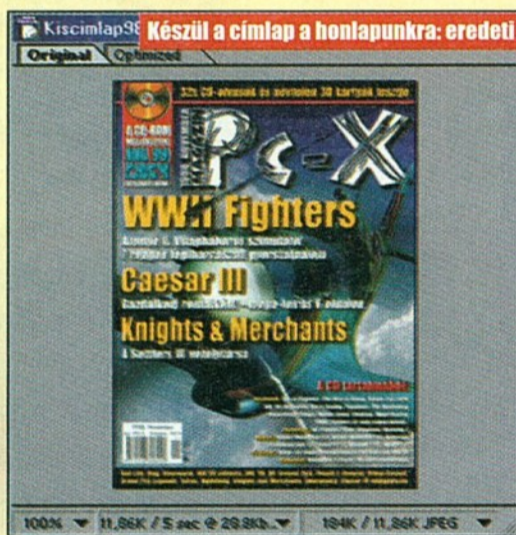
Ha végeznénk egy felmérést arról, hogy ki mit használ weboldalain szereplő grafikáinak elkészítéséhez, nagy valószínűséggel az Adobe Photoshop állna a lista élén. Pedig ez a program egyáltalán nem olcsó, kimondottan erőforrás-igényes, és ha csak webgrafikához használjuk, szinte kihasználatlan marad funkcióinak fele. Nem csoda tehát, hogy nemrégiben a gólya meglátogatta a céget: a Photoshopnak kistestvére született. A gyerek remekül van, tökéletesen egészséges, súlya mindenesztül 25 megabyte körül van – bár ő ennél többre hivatkozik. Csak az árával vannak gondok, úgy látszik, a szülők a nagy örömtől elvesztették józan ítélőképességüket. Reméljük, hamarosan ők is rádöbbennek, hogy a célcsoport számára a 70,000 forint körüli ár egy csöppet sok.

Ha végiggondoljuk, a webgrafikák elkészítése a legtöbb esetben tipikusan időigényes, frusztráló feladat. Igaz, nem kell vesződni a nyomdai munkáknál előforduló színhűséggel, hatalmas méretű képekkel, vagy olyan varázslatokkal, mint a dpi, az lpi és egymáshoz fűződő viszonyuk, ugyanakkor pixeleken számolni koránt sem annyira természetes, mint centi- vagy milliméterben, és előbb-utóbb arra is rá fogunk jönni, hogy a kisebb kép méret sem feltétlenül előny, sőt! De említhetném például a „színek száma kontra képminőség kontra kép méret” problémát, vagy ugyanezt színek helyett a veszteséges tömörítéssel. És akkor még szóba sem került a limitált formátumokból származó behatároltságok és az olyan nyálánkságok, mint az átlátszóság vagy az animációk készítése. Az egész produkció végén pedig ott vannak a böngészők, a maguk önkényeskedésével, amelyet gyakran éppen a színek egészen egyedi megjelenítésében élnek ki. A webgrafikus munkája során többnyire próbálkozik színmélységekkel, méretekkel, beállításokkal, effektusokkal. A kapott eredmény az esetek többségében nem felel meg az elvártnak, és kezdődik minden elölről. Az ImageReady pontosan úgy lett kialakítva, hogy segítségünkre legyen e tipikus, ismétlődő feladatok elvégzésében. Le nem veszi a terhet a vállunkról, de legalább segít cipelni.

A program ránézésre úgy néz ki, mint a Photoshop, azonban a különbség rögtön megmutatkozik, ha a

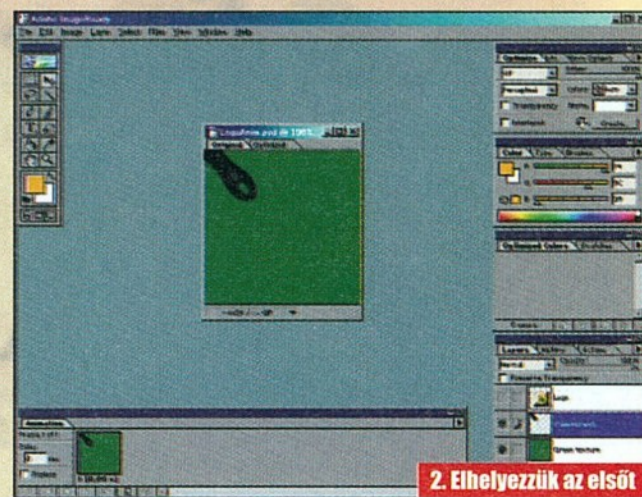
szerkesztőeszközökre esik a pillantásunk (öreg Photoshoppersok számára sokveszéllyel járhat!). Csak a legszükségesebbek maradtak meg, a kijelölő, a rajzoló és kifestő szerszámok, a szöveg bevitel, és a különböző nézeteket beállító eszközök. A paletták is ismerősen néznek vissza a képernyő jobb széléről, egyedül csak az Optimize fülecske tűnhet fel újdonságnak. A képek viszont rögtön egy furcsa ablakba töltődnek be, amelyen felül két fület, alul pedig három információs mezőt találunk. Apropos, betöltés! A program számos formátumot ismer, így nem jelent gondot számára a PSD, BMP, EPS, GIF, JPEG, PCX, PDF, PNG, Targa és TIFF formátumú képek, illetve dokumentumok kezelése, hogy

zió az orrunk előtt zajlik – ehhez esetenként nem árt azért egy erősebb gép –, a végeredményt pedig rögvest összehasonlíthatjuk az eredetivel, akár úgy is, hogy az egyik fület „kitépve” két külön ablakban szemléljük a képeket. Szerkeszteni csak az eredetin enged a program, de óriási előny, hogy minden Undo és töltögetés nélkül térhetünk ehhez vissza bármikor. Természetesen mindkettő elmenthető. Az ablak alján látható három mező fontos kiegészítő információkkal szolgál a munka során. Az első mutatja az aktuális nagyítás mértékét, a másik kettő tartalma ránk van bízva. Választhatunk a fileméretek, az optimalizálási info, a képméret, a vízjel erőssége, az Undo/Redo állapot, illetve az adott sebességű modemekre számított letöltési idők kijelzése között. A helyenkénti többes szám használata nem véletlen, a program ugyanis mindkét képre kiszámolja és megjeleníti az értékeket. Amennyiben kisebb méretű ablakon dolgoznánk, úgy csak a két utolsó, vagy egész kis méretnél az utolsó, jobb oldali mező jelenik meg.



csak a közismertebbeket említssem. Külön kiemelném, hogy gond nélkül olvassa és kezeli a layereket tartalmazó Photoshop file-okat, és előnyére fordítja az animációk készítésénél. Visszatérve betöltött képünkre, az ImageReady egyik szenzációs újdonsága, hogy egyszerre kezeli a kép eredeti és a netre optimalizált verzióját. Az egyikből a másikba a felül levő fülekre (Original és Optimized) kattintással léphetünk oda és vissza. A beállított paramétereknek megfelelő konver-

Az átalakítás paramétereit az Optimize palettán gyűjtötték számmunkra egy csokorba. A legfontosabb a későbbiekben használt fileformátum, amely alapvetően befolyásolja majd képünk utóéletét, és a beállítási lehetőségeinket is. Az Interneten jelenleg a GIF és a JPEG a két legelterjedtebb, de egyre nagyobb teret hódít a PNG, amelyet szintén támogat a program, mégpedig 8 és 24 bites változatban. GIF esetében beállíthatjuk a paletta méretét és az eljárást, amellyel az ImageReady összeválogatja majd a színeket. Ki-bekapcsolhatjuk az átlátszóságot (Transparency), az interlace-es formátum mentését (Interlaced), illetve kérhetjük, hogy az átlátszó területeket töltsse fel egy adott színnel (Matte). Mivel egy GIF kép maximum 256 színt tartalmazhat, a palettába be nem férő színek ún. ditheringgel, más színek kevergetésével jönnek létre. Ennek mértékét egy csúszkán





állíthatjuk be. Sok esetben ez tökéletes megoldást eredményez, azonban adódhat úgy, hogy szeretnénk bizonyos képelemeket egyszínűnek, dithering-mentesnek látni. Az ImageReady erre is kínál megoldást: az Optimized Colors palettán alul található kis kockára kattintva a program automatikusan beépíti az éppen kijelölt színt a webpalettába (a kézikönyv és a help szerint), vagy lecseréli a színt a webpaletta legközelebbi színére (az oktatófilm szerint). Az ImageReady tartalmaz egy Browser Dither funkciót, amellyel láthatjuk, hogy kb. mit művel majd képünkkel a böngésző. Előfordulhat, hogy az optimalizált képen egyáltalán nincs színkeverés, a (fránya) böngésző még is így jeleníti meg. Ilyenkor is használhatjuk a fenti lehetőséget, hogy kiküszöböljük bizonyos színek eltűnését, elváltozását. A JPEG esetében nem ilyen bonyolult a helyzet, lévén Truecolor képformátum. A bökkenő csupán az, hogy az általa használt tömörítési eljárás veszteséges, azaz minél jobban tömörítünk, annál inkább romlik a kép minősége (igaz, annál kisebb lesz a file mérete). Az Adobe négy előre gyártott beállítást kínál, de ha ez nem tetszene, rendelkezésünkre áll egy csúszka az egyéni beállításokhoz. Az Optimized bekapcsolásával kisebb képméretet érhetünk el, de az így keletkező képet nem támogatja minden böngésző! A Progressive olyan JPEG-et eredményez, ami letöltés közben is látszódik, nemcsak a legvégén (hasonlóan az interlace-es GIF-hez). Végül itt is kérhetjük az átlátszó területek feltöltését egy általunk kiválasztott színnel (Matte).

Azt már körülbelül láthatjuk, hogyan segít az ImageReady egyes képek esetén. Elég borzasztó volna azonban, ha 139 képen egyesével kéne elvégezni a megfelelő beállításokat. Ha komolyabb szerkesztési feladatokat is kell rajtuk végezni, akkor nincs mese, így kell megbirkóznunk velük, itt esetleg segíthet az Actions palettán keresztül felvehető és visszajátszható makrózási funkció. Ha viszont csak az Optimize palettán beállított tulajdonságokat szeretnénk mind-egyikre „ráhúzni”, akkor rendelkezésünkre áll egy másik lehetőség. Itt jegyzem meg, hogy ezt az oktatófilm is bemutatja, de Mac-es felületen! Nem tudom, ott működik-e úgy, ahogy a filmben, Win98 alatt, nálam nem! Tehát a működő megoldás – szinkronban a kézikönyvvel – a következő: először is úgy állítsuk be a program ablakát, hogy látszódjon a Win98 Desktop!



Automatizáció: kicsi ikont kidobjuk a desktopra, lesz belőle egy Exe

Töltsünk be egy képet, végezzük el a megfelelő beállításokat az Optimize palettán, majd mentjük el a képet. Ezután kattintsunk a paletta jobb sarkában levő gombra, és a gomb felengedése nélkül vigyük a kurtort a Desktop fölé. Létrejön egy ikon – és vele együtt egy 10K-s EXE file a Desktopon – amely a beállításainkat szimbolizálja. Erre kell rápottyantatnunk a többi képet vagy akár egy egész könyvtárat tele képekkel. A másik megoldás, hogy a Create gombbal hozzuk létre az EXE file-t valahol a winchesterünkön, majd a fenti módon kezeljük. A módszer előnye, hogy számtalan beállítás-hoz létrehozhatjuk ezt az ún. dropletet, így a későbbiekben elég csak a megfelelőre rádobálni az állományainkat. A hátránya, hogy egyrészt nem úgy működik, mint az oktatófilmben látható (kedves Adobe, nem lehet esetleg PC-hez PC-s, Mac-hez Mac-es filmet csinálni?), másrészt végül is az ikon a programon kívül jön létre, így használata taszkváltással, folderek nyitogatásával jár. Szóval, nem elegáns.

Végül nézzük, hogyan támogatja az animált GIF-ek készítését a program. Itt kiemelt szerepet játszanak a layerek. Egyrészt a program külön layerenként kezeli az animáció egyes képkockáit (frame-jeit), másrészt egy animáció elkészítésének legegyszerűbb módja, ha a „szereplők” külön layereken helyezkednek el az eredeti képen. Az ImageReady rendelkezik egy Animation palettával, amelyen sorban megjeleníti a frame-ek kicsi-

nyított változatát. Ugyanitt állíthatjuk be a késleltetést az egyes frame-ek után vagy akár globálisan az egész filmre. Ami viszont nagyon tetszett, hogy képes köztes képkockák előállítására is az adott objektum helyének és átlátszatlanságának variálásával. Igaz, ez nem túl sok, de már ezzel is komoly effektusok (fade-in, fade-out és különböző mozgások) csalhatók elő. Az animációt helyben visszajátszhatjuk a képblokkban, vagy akár megtekinthetjük a telepített böngészőkben is. Utóbbi esetben egy komplett HTML oldalt generál a program, amelyben nemcsak a GIF-ünket, hanem a legfontosabb információit, valamint a kép beillesztését szolgáló HTML kódot is megjeleníti.

A fent elmondottak csak a legfontosabb tulajdon-

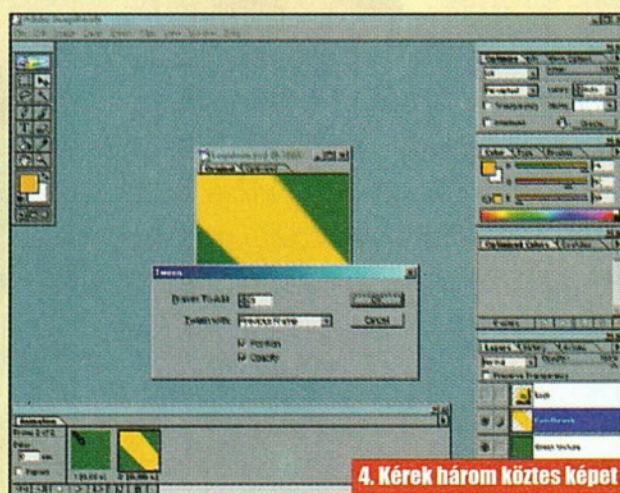


GIF-ek vállatáson: nahát, te ott is átlátszó vagy? Ejnye!

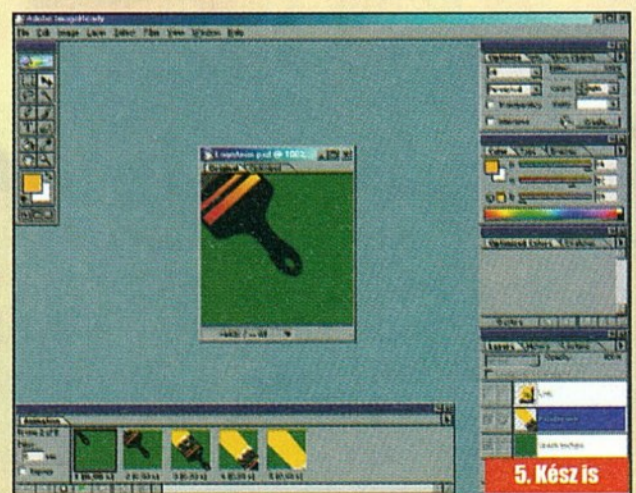
ságokat, funkciókat mutatják be, az ImageReady rövid használata során szinte minden nap találtam benne valami újdonságot, amivel a munkát segítette. Nekem – minden gyermekbetegsége ellenére – nagyon megtetszett, de tiszta lelkiismerettel csak akkor tudnám ajánlani, ha fele ennyibe kerülne. Ennyi pénzből akár három-négy shareware programot is vehetünk, amelyek a webgrafika egy-egy speciális területére koncentrálnak, együtt lekörözik a kis/nagy testvért. Akárhogy is legyen, kipróbálni mindenképpen érdemes, a 30 napos verzió megtalálható CD-nken! Bővebb info: Trans-Europe Kft. (tel.: 359-0534 vagy [www.trans-europe.hu](http://www.trans-europe.hu)).



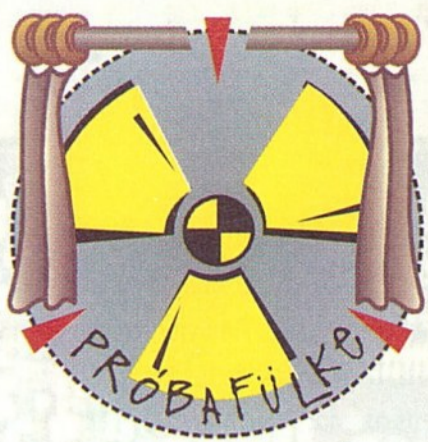
3. Elhelyezzük a ásdókat



4. Kérek három köztes képet



5. Kész is



# Egérinvázió

## EGÉR, EGÉR KI A HÁZBÓL...

Sam. Joe

*A szerkesztőséget elárasztották az egerek. Persze nem afféle szürke, cincogó, mezei darabokra kell gondolni, amik szétrágják a szekrényt, hanem egy halom érdekesebb kurzorvezérlő eszközre – kétféle gyártótól három új típusra.*

használjuk, az alpból felkínált funkciók kielégítették az igényeinket.

### Genius Newscroll

Kicsit elfogult vagyok a Genius-szal kapcsolatban, mert a legelső egerem is ilyen volt. (Mind a mai napig őrzöm, mint ereklyét, mi több, működik is tökélete-



sen.) A Newscroll ott, ahol a legtöbb mai egér a kerekét hordja, ő is ilyet visel, de megfejelve egy kis keresztirányú kitüremkedéssel. Ebből is sejthető, hogy az egér kereke nem tekerhető körbe, csupán addig, míg az előbb említett bigyó enged (ha folyamatosan a legszélső állásban tartjuk, úgy gyorsul a scrollozás sebessége). A kereket nem lehet lenyomni, így az üzemmód, amit egyébként ezzel az akcióval lehetne aktiválni, az egér derekán helyt kapott gombbal éleszthető. Az egér fogása jó, alakja távolról a „klasszikus” Microsoft egérre emlékeztet (nem tudom, hogy a tojás volt előbb, vagy a tyúk, de tényleg hasonlít egymásra a két sajtfaló). Nem látom át, hogy a kerek kitüremkedő darabja külön egységet képez-e a keréktől, de nem tűnik túlzottan acélosan összetartozónak a kerek és annak nyele. Az egérhez kapunk egy külön drivert, mely DOS, NT és Win95/98 alatt is megél. Ez utóbbival próbáltam ki, ahol az egyébként is számos egérfunkciót továbbiakkal egészíti ki. Alapvetően PS/2 csatlakozóval bír, de a soros átalakító „szériatartozék”.

### Microsoft IntelliMouse Pro


TRf gépétől már párszor megpróbáltam átlopni a sajátomhoz a Microsoft rágszálójának előző darabját. Mindig heves ellenállásba ütköztem. Az új változat esetében ugyanezen akció következett be, csak éppen a szereplők változtak: TRf lopna, de én nem hagyom.

A legszembeűnőbb különbség, hogy az egér megnőtt. Ezzel pont a lapáttenyerű egyedeknek sikerült egy nagyon kényelmes eszközt kreálni. Az alakja is jócskán megváltozott, és ezzel elérték, hogy használójának nem kell eltartania a mancsát – a kéz az egeren pihen, de valahogy úgy, hogy nem „nyomja agyon” azt. A csuklódon támaszkodsz, így a súlypont is ide kerül. Érdekes kipróbálni, zseniálisan kényelmes. A forma távolról a sok évvel ezelőtti Collani egérre emlékeztet. Nagyon érdekes, hogy az alsó rész, ahová az ember hüvelykujja esik, gumírozott borítást kapott. Nincs több ráizzadás az egérre, és sokkal biztosabban tudod „markolni”. A kerek szolgáltatása változatlan az előző modellhez képest, de mozgása sokkal finomabb, mint az előző IntelliMouse-é. Nem produkálja a bosszantó „ugrálós” hibát sem – a régi változat tekerés közben valamiért „azt hiszi”, hogy a görgetés irányával ellenkező irányba rögtön visszahúztuk a kerekét.



Érdekes, hogy bombabiztos kialakítást kapott, nagyon úgy néz ki, hogy nem lehet szétszedni úgy, hogy aztán az eredeti állapotba visszaállítható legyen. Erről megoszlott a véleményünk. Nekem nem fájt, mert ott, ahol a golyó kivehető, könnyen megpuccolhatók a görgők, míg TRf esküdött rá, hogy ő sokkal gyorsabban és hatékonyabban megpuccolja az egerét, ha leveheti a fedelét. A csatlakozó itt is PS/2, amihez kapunk soros átalakítót. Az IntelliMouse-okhoz megkapjuk az IntelliMouse software-t is, mely NT, illetve Win95/98 alatt működik. A megszokott egérfunkciókat egészíti ki kismillió dologgal, melynek jó részét feleslegesnek találtuk, illetve betelepszik a systray-be is. Mi magunk nem

### Microsoft IntelliMouse TrackBall

Őszintén szólva nem aratott nálunk osztatlan sikert. Ennek leginkább az az oka, hogy bármilyen egér használata után keményen át kell rá szokni. Nagyon furcsa, hogy a gombokat a hüvelykujjal kell kezelni, és azok egymás felett helyezkednek el. Szerintünk a Quake típusú játékok vezérlésére alkalmatlan, egyszerűen a trackball mivolta miatt. A golyót nem lehet úgy tekerni, hogy az eredményezett mozgás egyenértékű legyen egy gyors egérmozdulattal. Hogy a komoly felhasználó szemével is kritizáljuk: Malachit tördelőszerkesztőnk szerint „nehezen lehetne vele egy egyenes vonalat húzni Photoshopban”. Mindezek ellenére kellemes eszköz egy olyan kezdőnek, akinek nem kell egér és trackball között akklimatizálnia – páréves kölköknek ideális. Ami a csatlakozót és a software ellátottságot illeti, az megegyezik az IntelliMouse Pro-nál említettekkel. 

### A kis hamis

A közelmúlt egyik lehangosabb botránya a hamisított MS egerekhez kapcsolódik. Harmatgyenge minőségű, Microsoft feliratot viselő, de a távol-keleten gyártott egerek öntötték el a boltokat: az eredeti termékekéhez képest valószínűtlenül alacsony áron. Mikor aztán sorban dobták be a törülközőt, akkor mindenki a Microsoftot szidta. Az új egerek kapcsán megkérdeztük, hogy honnan ismerzik majd meg az új sorozatnál az igazi. A következő választ kaptuk: „Az újonnan piacra kerülő egerek hardverek védelméről még nem tudunk egyértelmű választ adni, mert ez folyamatosan történik. Cél az, hogy minden hardware kábelén legyen egy kis címke, az Eredetiséget Igazoló Tanúsítvány. Jelenleg lehetnek még forgalomban olyan darabok, melyen ez nem található meg.”



# MoBiDic 4



## ÉS TÁRSA: MOBIMOUSE

A szótározást, mint műveletet, senkinek sem kell bemutatnom, mindenki, aki valaha is tanult vagy épp most tanul nyelveket, tudja, milyen roppant kellemes dög nehéz szótárakat lapozgatni egy adott szó huszonharmadik jelentése után kutatva. Ha valami, hát akkor ez az, aminek számítógépesítése a legkézenfekvőbb dolog a világon, csak jól megcsinálni, az a művészet! A Morphologicnak sikerült, mégpedig a MoBiDic sorozattal, amelynek negyedik kiadását kaptuk meg nyúzásra.

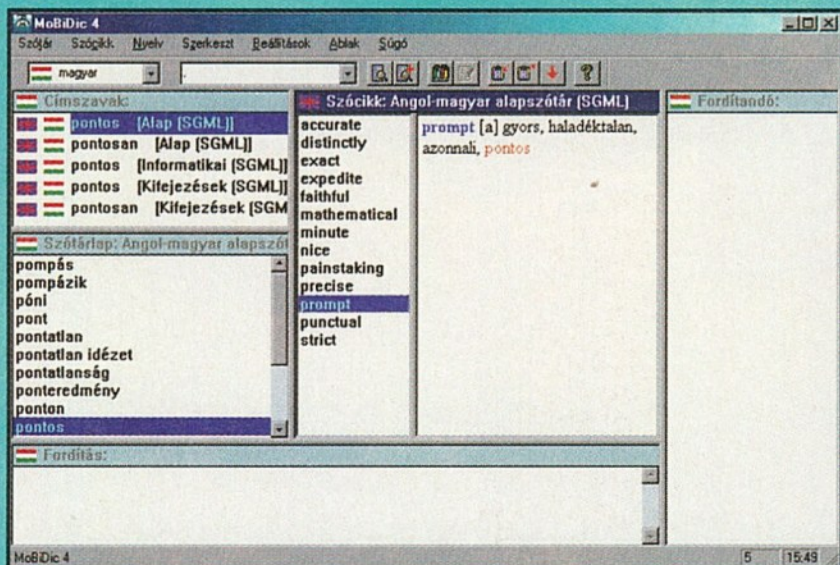
Félreértés ne essék, én szeretem a szótárakat, mi több, bizonyos darabokért rajongtam.

A gimiben például borzasztóan irigyeltem azokat, akiknek eredeti „Oxfordjuk” vagy „Longman-jük” volt. Akkoriban az ilyeneket hihetetlen drágán lehetett kapni, azt hiszem, ez azóta sem változott.

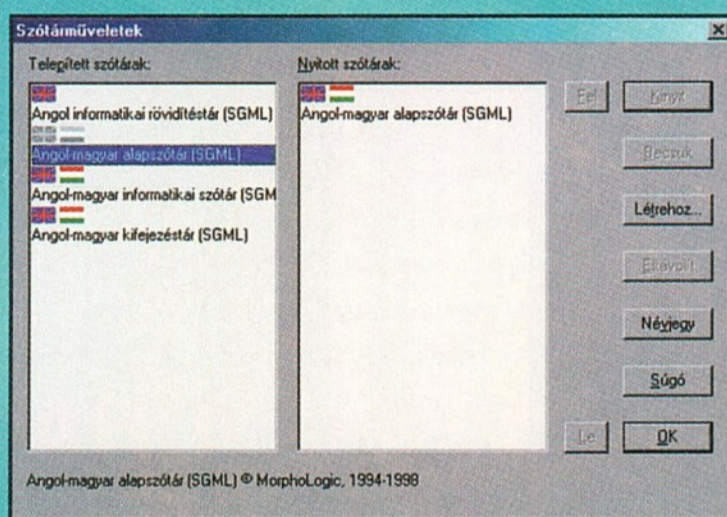
Nemrégiben kezembe akadt a jó öreg Ország-féle nagyszótár gyönyörű, felújított kiadása.

Az átdolgozás nemcsak tartalmilag, külsőleg is megtörtént, a lap és a kötés minősége lát-szólag megegyezett a fent emlegetett kiadók szebb műveivel. Kötetenként került tizenegyezer forintba!

Mindez onnan jut eszembe, hogy régóta hiányoltam ezeket a PC-X szerkesztőségéből. Ugyan az épületben megtalálhatóak, de aki gyakran dolgozik velük, pontosan tudja, hogy nem egy leányálom elcipelni valahova, aztán vissza. Hogy a lényegre térjek, bár fáj a szívem a látványnak is gyönyörű könyvekért, azért mi mégis csak számítástechnikával foglalkozunk. Evidens, tehát, hogy az első adandó alkalommal szétnéztem a modern technika területén, mi a helyzet szótár ügyben. Nos, idén igenis volt miért kimenni a Compfairre – hosszú évek után ez volt az első vásár, ahol, olyan újdonságot láttam, mégpedig a Morphologic standján, hogy helyben lettem a hajam. Ha valaki nem tudná, kik ők, nekik köszönhetjük, hogy szövegszerkesztőink, tördelőprogramjaink szűrős szemmel ügyelnek helyesírási és nyelvtani hibáinkra, kérésre elválasztják a szöveget, vagy elhalmoznak szinonimákkal, ha fogalmazásátlót szedtünk be. Helyes-e, Helyesebb, Helyesek stb., ha így ismerős.



A MoBiDic 4, ezzel szemben, a legújabb generációs szótár családjuk. Az alapszolgáltatás – mondjuk, egy angol-magyar kétnyelvű szótár esetében – nyilván egy magyar kifejezés angol megfelelőjének megjelenítése, a másodperc tört része alatt, és persze ugyanez visszafelé is, angolról magyarra. A szó-




tár egy adott szó bármilyen, persze általa ismert, ragozott alakjával képes dolgozni. Ez azt jelenti, hogy a clipboardon keresztül szinte minden programmal együttműködik. Például, kijelölök egy szót a böngészőben, Ctrl+C, előhívom a MoBiDicet, még egy kattintás, és ott a fordítás. Wordben még ennél is egyszerűbb: telepítünk egy makrót (jár a programhoz), majd ezután csak a megfelelő szóra kell vinni a kurzort, és akár a toolbarról, akár egy menüpontból előhívhatjuk a MoBiDicet. De azt is megtehetjük, hogy komplett mondatokat, szövegrészeket viszünk át a kezelőfelületre, így elkerülve a programok közötti váltogatást.

Ha már a kezelőfelületnél tartunk, fontos, hogy ez is kétnyelvű, azaz egyformán használhatja magyar, illetve angol (vagy bármilyen nemzetiségű) úriember a saját nyelvén, egy kapcsoló átállítása az egész. Lényegében egy keretrendszerrel van szó, amely alá tetszőleges számú megvásárolt szótárt beilleszthetünk mindenféle különösebb gond vagy telepítés nélkül. A munkaterület egy eszköztárból, öt ablakból és egy állapotsorból áll. Az elsőt állíthatjuk be a keresés nyelv-

## TRF

vét, és adhatjuk meg a keresni kívánt szót, valamint ikonokon keresztül elérhetjük a program legfontosabb funkcióit. Az ablakokban jelennek meg a keresett szóval összefüggésbe hozható szótári bejegyzések, ezek környezete (mintha egy tényleges szótár lapot látnánk), a lehetséges fordítások, illetve ezek részletes kifejtései. A további két ablakban láthatjuk a clipboardon keresztül „érkezett” szavakat, vagy komplett fordítandó szövegrészeket. Innen is egy kattintással indítható a keresés.

A MoBiDic persze nem áll meg a „statikus” szótár szerepkörnél. A tartalom tetszőlegesen bővíthető, komplett saját szótárakon és szavakon keresztül, akár egyesével, akár egy teljes szöveget hozzáadásával. Erre vonatkozóan bőven kapunk információt a részletes dokumentációból. Mint a fentiekből kiderült, ideális társa lehet egy fordítónak, de támogatja a csoportban dolgozókat is, lehetővé téve, hogy az azonos idegen szavakat mindenki ugyanarra fordítsa. A 4-es verzióból elkészült az igazi kliens-szerver változat, azaz a felhasználók nem egy megosztott CD-n osztzkodnak, hanem egy szerveralapú szótárnak adják le kéréseiket a kliensprogramot használva (vagy nem-sokára akár az Interneten keresztül is, egy szolgáltatás keretében). Iskolák számítógéptermeinek, könyvtáraknak ideális megoldásnak tűnik.

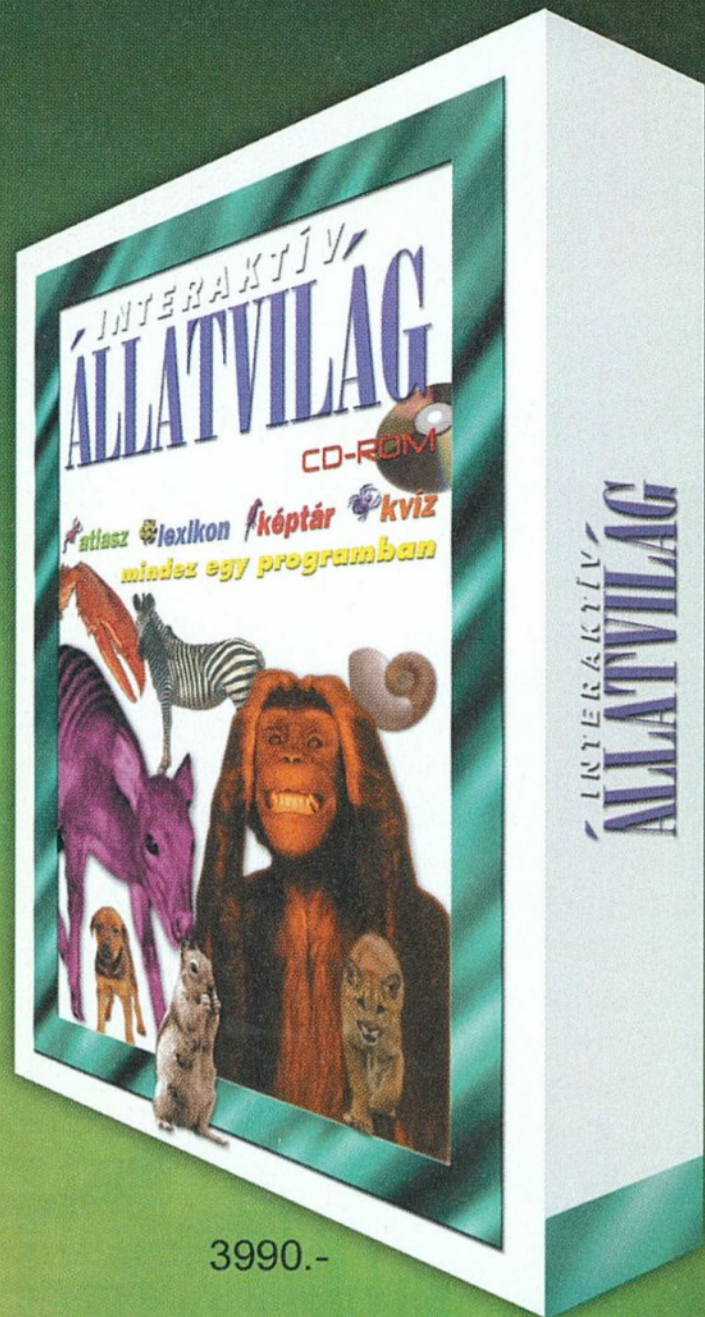
Hogy mibe kerül? Nos, a cég sokféle összeállításban árulja szótárait, lehet venni egyet-egyet külön, vagy sokat egy csomagban magasabb áron (de még mindig olcsóbban, mint a fent emlegetett két gyönyörű kötet). Érdemes átböngészni a kínálatukat, biztos mindenki megtalálja a neki megfelelőt. Fontos, hogy a Morphologic kiemelten támogatja az iskolákat, az új iskolai angol-magyar szótárt például 7000 Ft+ÁFA helyett, éppen feléért kínálja nekik. 

Nos, a társról még nem esett szó, öt MoBiMouse-nak hívják, és ugyan még fejlesztés alatt van, de valami szenzációs programocskára lesz. Indítás után beül a SysTrayre, majd rögtön beállíthatjuk, milyen karakterkészletre figyeljen. Ezután, ha bármelyik olyan szóra rámutatunk a képernyőn, amely a kiválasztott fonttal, fontokkal van írva, egy kiugró tooltipben (tudjátok, az a kicsi sárga cetli), megjelenik annak összes fordítása. A „bármelyiket” értsétek szó szerint, lehet egy program menüpontja, egy felirat a desktopon, egy könyvtár vagy egy file neve, egy szó a Wordben vagy a böngészőben, bármi. Az „összes” pedig arra vonatkozik, hogy ha egy adott szó több nyelvben is értelmes (pl.: pad), minden fordítását előhozza. Szerintem, zseniális! Elvileg kétféle változatban kapható majd, saját szótárral és kiegészítésként a MoBiDic mellé.

ÚJ!

# INTERAKTÍV, ALLATVILAG

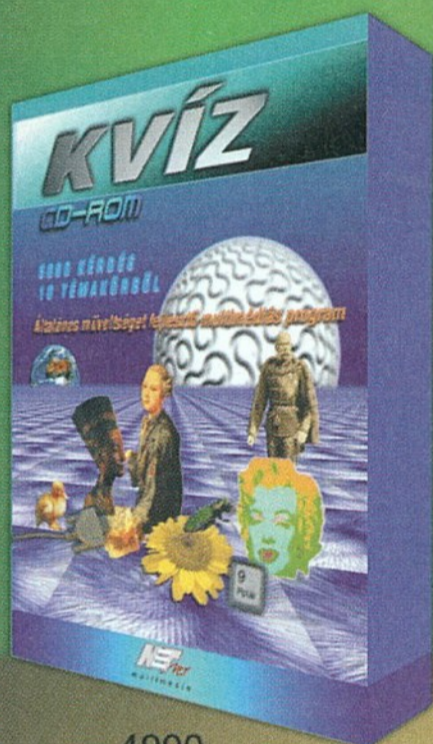
A program több mint 200 állatot mutat be különféle játékos módokon. A hagyományos képes lexikon mellett megtalálható az élőhely (föld-részek) szerinti keresés (ATLASZ); a bemutatott állatokra vonatkozó képes ellenőrző kérdések (KVÍZ); és az állatfotókat bemutató képshow. Kiadványunkat általános iskolás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



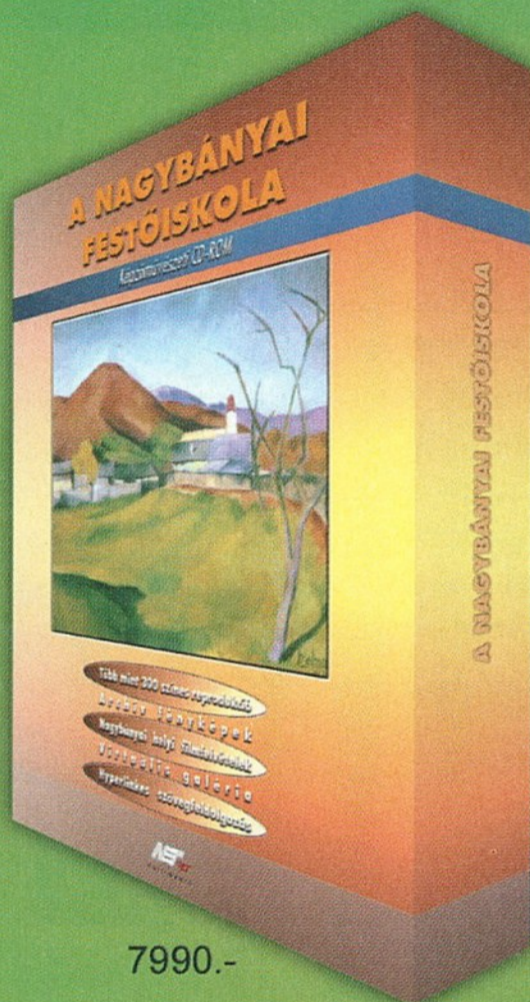
3990.-

## KVÍZ

5000 KÉRDÉS 10 TÉMAKÖRBŐL



4990.-



7990.-

## A NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLA

Képzőművészeti CD-ROM



2990.-



7790.-



2990.-



5790.-



Kizárólagos forgalmazó:

Autoneta  
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.  
Tel.: 461-5700, Fax: 461-3799  
1072 Budapest, Rakóczi út 4-6.  
Tel.: 351-5015, Postai utónevét: 461-5767

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

# Prody Parrot



## DESKTOP HÁZIÁLLAT

## Schuerue

Egy papagáj röpköd a dektopomon, segít elindítani és kezelni a legkülönbébb alkalmazásokat, viccet mesél, énekelni és játszani akar velem. Nem, nem örültem meg, mindössze egy CD-ről szabadon eresztetem a gépemben Prody Parrotot – az intelligens és segítőkész tamagocsit.

Az SBI 6 kezdeti korszakban remek játéknak találtam a VoiceAssist hangfelismerő programot, és jól elszórakoztam vele, akárcsak a TextAssisttel. Az Associative Cognition ennek a két különlegességnek az újabb verzióját dobta piacra, sőt az egészet „megfejlte” egy jópofa papagájjal. Prody Parrot a tamagocsik legújabb generációja, pontosabban egy

ember hangját (megfázás, rekedtség). Az alapként le-tárolt hanghullámmintákkal egyezőket igen nehéz produkálni (bár logopédus-iskolának nem rossz), így leggyakrabban az értelmezhetetlen parancs hibaüzenetet fogja kapni a felhasználó. A programot tehát mindenkinek be kell tanítania – több felhasználó esetén külön profilok nyithatók –, a különböző parancsokat többször elismételve a hangmintái bekerülnek a program tudásbázisába, ugrásszerűen növelve a pontos érzékelések arányát. Gondosan betanított software esetén már egész ügyesen használható asszisztens válik Prody-ból, csak éppen kávét nem tud főzni.

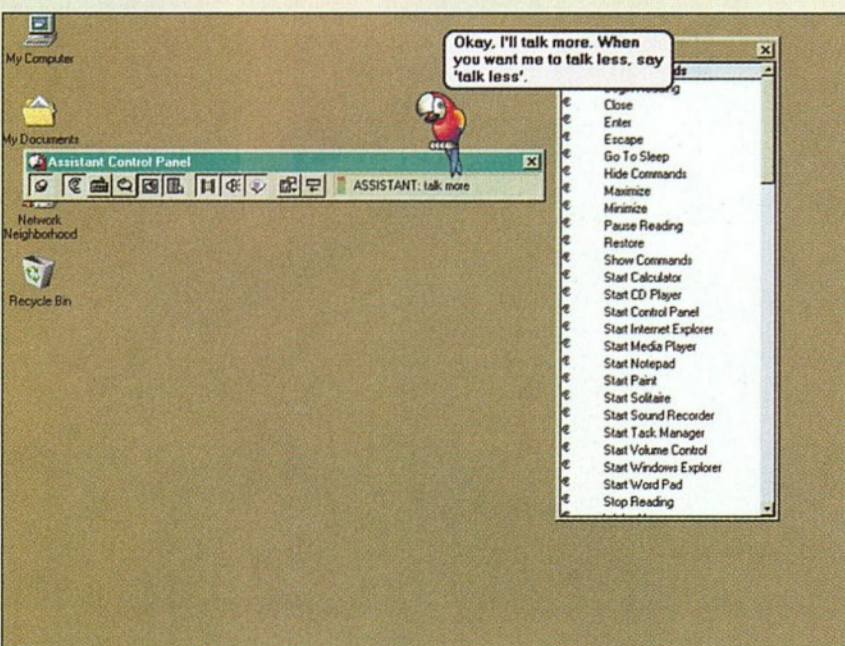
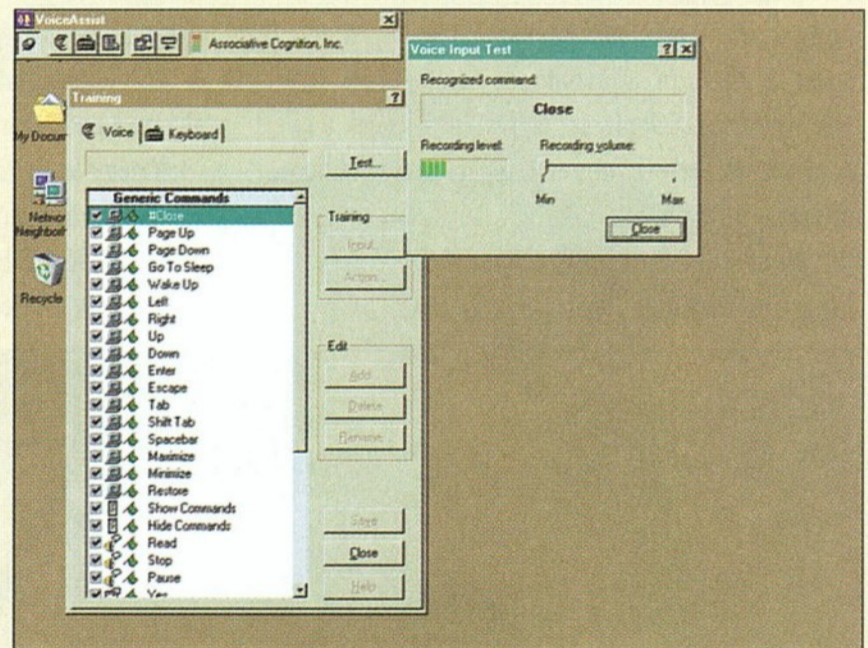
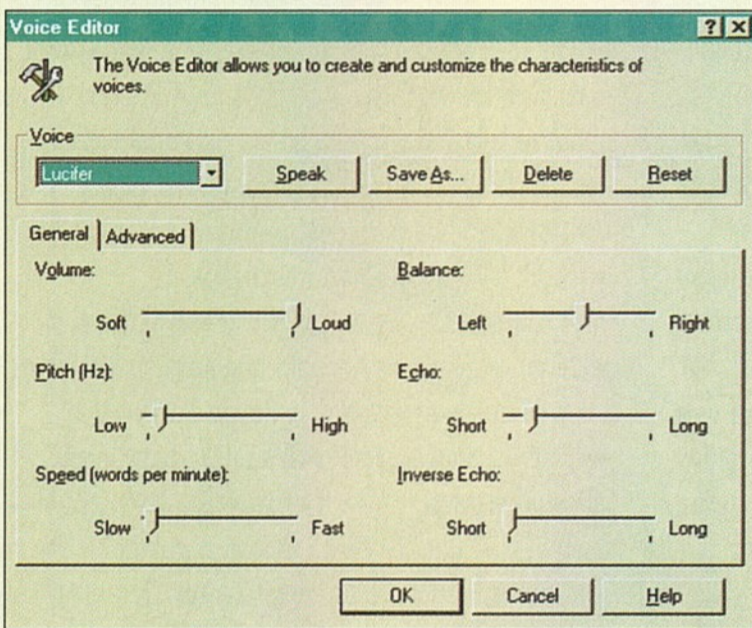
Papagájunk lelke a VoiceAssist hangfelismerő rendszer, ami a legkülönbébb parancsokat képes érzékelni, értelmezni és végrehajtani. Ezek lehetnek akár alkalmazás elindítására vonatkozó utasítások, akár menüpontok kiválasztása, de még makrókat is definiálhatunk parancsként, sőt képes egérmozgást is tárolni és a parancs elhangzásakor visszajátszani, mint ha a felhasználó mozgatná a kurtort. A tanításnál nem kötelező az angol nyelvet használni, vagyis ha kedvünk úgy tartja, a „start calculator” hangmintájának a „számológép” szót is megadhatjuk.

A fentiek egyaránt vonatkoznak az önállóan is elindítható Voice-Assist alkalmazásra és a Prody Parrot-ra, az utóbbi azonban jóval többet tud. Nemcsak hangvezérelhető kisegítő, de szórakoztató program is egyben.

Csinos kis papagáj jelenik meg desktopunkon: programokra vonatkozó parancsainkat tudja végrehajtani, számos dologra utasítható, s közben szemtelenül papagájos beszólásaival kommentálja tevékenységünket. Kedvenc tartózkodási helye az aktív ablak, bár röptethetjük tetszés szerint, vagy éppen az óra feletti helyére is hazazavarhat-

juk. A simogatást, kényeztetést (egérrel) hangulatától függően fogadja, kérésre viccet mesél, énekel és folyamatosan csacsog. A közbedumálás természetesen mérsékelhető vagy ki is kapcsolható, akárcsak az igazán tamagocsis megéhezés is. A legjobb azonban a játék, ami természetesen szójáték, mint például a barcoba, ahol az öt választható témakör egyikében, vagy az összesből teszi fel talányait, de akár kő-papírolt is játszhatunk. Ezeknek az apróságoknak a köre folyamatosan bővül, és letölthető a forgalmazó weboldaláról ([www.mindmaker.com](http://www.mindmaker.com)), a későbbiekben is újabb és újabb szórakozási lehetőséget biztosítva ezzel a felhasználóknak.

A programcsomag harmadik tagja is igen érdekes alkalmazás, a TextAssist felolvasó program, ami elindítható önállóan is, de bármely szövegfelismerőből előhívható – szöveges állományt képes felolvasni. Számos szöveges állománnyal dolgozó programot ismer, de természetesen szabadon bővíthető ez a kör. A felolvasásnál különféle személyiségeket választhatunk, „akik” mind eltérő stílusban, kiejtéssel hangerővel és



számtalan más jellemző figyelembe vételével „beszélnek”, a géphangtól a tihanyi visszhangon át az ördögi. Természetesen ilyen személyiségeket magunk is létrehozhatunk és elmenthetünk. A szöveget nem betűnként, hanem szavanként olvassa fel. Apró hátulütője, hogy angol kiejtési szabályokat használ (de valószínűleg hamarosan lesz honi verzió is). A Prody Parrot programcsomag vagy az önálló Voice és TextAssist programok is igazi különlegességek, ami amelyek remek szórakozást nyújthatnak a kísérletező kedvű felhasználóknak. Azok számára pedig, akik nem sajnálnak némi időt fordítani a programok korrekt beállítására, betanítására, valóban jól használható segítőtársra, valódi asszisztensé válhatnak.



# Power Station

BUMFORDI, KEDVES JÓSZÁG

Schuerue

*A játéktermi automaták irányítópultja általában elég robosztus felépítésű – ezek a nagy gombok és a jól megragadható irányítókar nagyban hozzájárul a játékelményhez. Ezt az érzést kívánja a Genius Game padja átültetni a PC-k világába.*

**F**inoman szólva meghökkentők az eszköz méretei. Megmarkolható botkormány szabályozza az irányokat, a tűzgombok több mint két centiméter átmérőjűek, teljes méretre nyitva pedig bőszen szélesebb a billentyűzetnél. Mindehhez a hagyományos gamepad-felépítés társul, vagyis bal kézzel lehet irányítani, a jobbal pedig a tűzgombokat kezelni, középen több kapcsoló kapott helyet. Mint a gamepadek többsége, a Power Station is digitális irányító (a gép egy maximális értékű kitérítési jelet kap, míg az analóg eszközöknél a kitérítés mértéke is pontosan meg van határozva). Magyarul, a Power Station annak ellenére, hogy joystickkal van felszerelve, nem javasolt szimulátorok vezérlésére, mert azok kimondottan analóg vezérléshez vannak idomítva. Azoknál a játékoknál viszont, ahol csak az irányokat kell megadni, a kitérítés mértéke lényegtelen, pompásan és precízen használható – ilyen a sport, a platform, a lövöldözős és verekedős játékok legtöbbször. Felépítése, mérete is ezeknek a kategóriáknak kedvez, hiszen a gyors akció közben óhatatlanul durvábban kezeli sok játékos a vezérlőt. Nem indulatból, inkább lendületből, ami ettől függetlenül igénybe veszi a szerkezetet.

A robosztus méretből adódóan oldalpillantás nélkül lehet megtalálni a tűzgombokat, a turbókapcsolót – persze a strapabíróság sem utolsó szempont. A mechanikai felépítést is komolyabb igénybevételhez igazították, erről már ránézésre is árulkodik az irányítókar fémváza és a működés közben hallható kattogás, ami a mikrokapcsolók jellegzetessége. Magát a kart egyébként műanyag borítja, kissé érdes felülete még az izgalmasabb pontokon verítékező tenyérrel is biztosan fogható. A gombok mérete, nagy mozgástere pedig kínálja magát a hevesebb leütésekre, akárcsak a játéktermi automaták. Ezeknek a jellemzőknek köszönhetően a Power Stationt a gyártó a legnagyobb igénybevételt jelentő harci játékok irányításához is ajánlja. A biztos „talajfogásról” hat tapadókorong gondoskodik, bár ehhez önmagában elég lenne a gamepad súlya és a talpazat kiterjedése, különösen, ha teljes méretűre nyitja a játékos. A Power Station szélessége ugyanis több fokozatban növelhető, a legkényelmesebb állásban pedig zárral lehet rögzíteni.

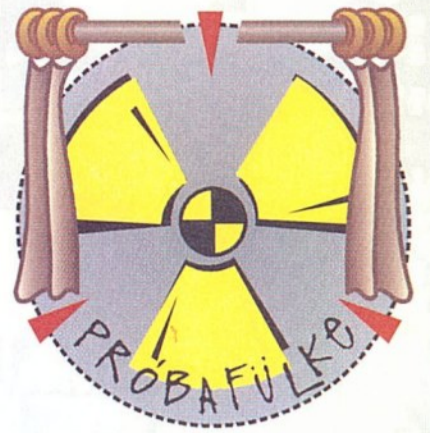
A négy fő és további négy köztes irány mellett hat különböző tűzgomb áll a játékos rendelkezésére, ez a legtöbb gamepaddal irányítható játéknál elég. Az egyes gombok funkcióit azonban a játé-

ban kell beállítani, az irányítást módosító menüben, mivel a Power Station nem programozható – sajnos a windows nem ismeri és saját drivert sem mellékelnek, így kézzel kell konfigurálni. Magán az eszközön külön kapcsolók segítségével lehet beállítani, hogy melyik gomb működjön normál, és melyik turbó üzemmódban (aminek sebessége három fokozatban állítható), sőt bármelyik gombot ki is tudjuk kapcsolni. Ez utóbbi funkciónak akkor van igazi jelentősége, ha két vezérlőt akarunk egyszerre a gépre kötni Y kábel segítségével, azonos portra. A game port ugyan lehetőséget ad két eszköz csatlakoztatására, de annak csak maximum két kitérítési iránya (4 fő, 4 köztes irány) és négy tűzgombja lehet. Az ennél több lehetőséggel rendelkező eszközök valójában két kontrollerként tekintendők, a plusz funkciók már a második joy adatvonalait használják.

A modern 3D kártyák teljesítményével már a játéktermi célgépekhez hasonló minőségben futtathatók a különféle programok, a Power Stationnel kiegészítve a konfigurációt már csak a „nagyonsok” colos monitor vagy kivetítő hiányzik a tökéletes élményhez. A Genius Power Station 6 gombos gamepadet a FAN Computertől kaptuk (Tel.: 341-0799), ára 6400 Ft + ÁFA. 



# SideWinder Freestyle



## NAGYMAMÁNAK NEM!

*Ez a gamepad olyan, amilyen még nem volt. Nem téma, hogy bal netán jobbkezes vagy, mert nem iránygombokat kell nyomkodnod. Még csak nem is kis joysticket kell pöcögtetned. Itt valami egészen másról van szó...*

**A** Microsoft által fejlesztett Pro utónévre hallgató, hosszúnevű újdonság ugyanis úgy működik, hogy azt érzékeli, hogy




merre döntötte meg az egész szerkentyűt. Az ötlet zseniálisan egyszerű. Nem kell szoknod a kormányt, nem kell félned attól, hogy a kis szonya hároméves öcsike tönkrevágja a botkormányt (csak földhöz ne csapja). Az eszköz meglepően érzékeny, nagyon kis kitérésekre is reagál már – ezért is az alcím –, remegős kezekhez ellenjavalt, viszont már egy autóversenyhez is tökéletesen megfelel. Pontosan attól a képességétől izgalmas az eszköz, hogy analóg, azaz kis elmozdításra kis kitéréssel, nagy elmozdításra nagy kitéréssel reagál. Képes reprodukálni az apró kormánymozdulatokat,



## Sam. Joe

de a gyors rántásokat is. Ha valaki a „hagyományos iskola” híve, akkor egy gombnyomással kapcsolhatja a szenzoros üzemmódot, és a szokványos nyolc irányba mutató, hagyományos vezérlőgombokat használhatja a bal hüvelykujjával. Ezen a kezelőszerven kívül még találunk 8+1 nyomógombot az eszközön, melyekhez társul még egy üzemmód váltó is. Ha ez még mind nem volna elég, akkor tekergethetünk egy tolóerő szabályzót is. Nem tudok olyan játékot elképzelni, amelyhez a rengeteg szolgáltatás nem volna elég.

Az szinte természetes, hogy a szerkentyű tökéletesen kézbesimuló, nagyon jó fogás esik rajta. A vele érkező software az összes Microsoft SideWinder terméket elvezérli, ezért szerény 15 megabájttal. De legalább cserébe beállítási sémákat lehet készíteni vele különböző játékokhoz, mi több, a driver már eleve felkínál néhányat. Mi tagadás, beleszerettünk a game portra csatlakozó eszközbe, mert egyszerűségében egyszerű. 



vagy



az egyszemélyes stúdió

Turtle Beach Daytona: 24.900 Ft  
Turtle Beach Montecar: 24.900 Ft

**AMECON Inc.**

TEL.: 216-6715

e-mail: amecon@westel900.net



Turtle Beach.

## Kiváló kis helyigényű CD tartó

újságmelléletek részére

CD tartó 12 db-os: 600Ft

5 db rendelése esetén: 500Ft

CD tartó 16 db-os: 650Ft

5 db rendelése esetén: 550Ft

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

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

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

**Gyenis Számítás- és Irodatechnika**

7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522  
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



# Wingman Force

## AZ ERŐ LEHET VELED

## Sam. Joe

Ígéretjük már egy ideje, hogy teszteléssel adózunk az új Logitech eszközöknek; végre ideért az első tesztadarab. Kézenfekvő volt, hogy mindezidáig az egyetlen nálunk járt force feedback joystickel, a Microsoft féle SideWinder Force Feedback Pro-val hasonlítsuk össze.

Az első szembetűnő különbség a két szerkezet között a csatlakoztatás módjában van. A Wingman soros portra vagy USB-re dugható, míg a SideWinder beéri a standard gameporttal. A Logitech nem győzte hangsúlyozni, hogy ez a csatlakoztatási mód gyorsabb kommunikációt tesz lehetővé az eszköz és a gép között, így sokkal gyorsabban lehetséges reagálni a játékos cselekedeteire. Nos, nekünk nem sikerült különbséget felfedeznünk ezen a téren, viszont a Wingman driverével meggyűlt a bajunk. Valószínűnek tartom, hogy az USB-n, ami igazi plug and play felület, nem okoz gondot az összekapcsolás, de gépem mezei soros portján minden kínlódásom ellenére sem volt hajlandó észrevenni a driver a csatlakoztatott Wingmant. Viszont mikor áttelepedtem vele Mr. Chaos gépére, ott gond nélkül, elsőre ment a dolog. A MS-féle cucchoz hasonlóan a Wingmané is szolgáltat beállítási sémákat különböző játékokhoz. Alapból a Quake II-höz kínál ilyen (továbbiak letölthető a Logitech site-ról), de valamiért makacsul ellenállt minden próbálkozásomnak, irányítani tudtam ugyan a játékot, de az erővisszacsatolás nem működött. A SW Pro viszont gond nélkül vette ezt az akadályt. Ugyan a kissé túlméretes – 15MB – driverért nehezteltem rá, de a Wingman driverével való szenvedés után megbocsátottam az „elhízott”, de kifogástalanul működő vezér-

lőproginak (igaz, ebben mindegyik Microsoft játékvezérlő benne van). Természetesen itt is vannak sémák, melyek között nagy örömmel fedeztem fel óriási kedvencemhez a Nitro Ridershez tartozót. Aktiválás után úgy működött, mint a kisangyal. Mindkét joy probléma nélkül működött a NFS3 alatt, igaz, itt a program beépített F. F. támogatással bír.

A második alapvető különbség már nem ennyire szembetűnő, hiszen a lényeg a borítás alatt búvik meg. A Wingmannél egy huzalos technológia közvetítésével jut el a rángató erő a karhoz. Erről kívülről csupán a bot két oldalán látható kitüremkedés árulkodik, melyek alatt a kábelek bekötése van. Érdekes, hogy mindenki ezt a két dudort kezdi el nyomkodni, amikor először lát Wingmant, találgatva, hogy mi lehet az. Az előbb említett technológia előnye a fogaskerék áttételessel szemben, hogy nincs kellemetlen áttételyöszögés használat közben, illetve finomabb mozgások átvitelére képes. Hogy a F.F. Pro mit használ, nem tudjuk – nem mertem szétszedni –, de használata közben nem hallottunk kellemetlen zajokat. Viszont a Wingman valóban képes rezonancia szintű apró mozgások „megszóllaltatására”, míg a F.F. Pro adós maradt ezzel. Mindkét joy rendelkezik olyan véde-

lemmel, hogy a szerkezet törését elkerülendő csak akkor működik a visszacsatolás, ha markoljuk a kart (egy kicsi érzékelő kandikál kifelé). Ami a duó kialakítását illeti, mindkettővel meg tudtunk barátkozni, de a Wingman karján a csuklótámaszt nagyon kényelmesnek, jobb kialakításúnak találtuk, mint a MS félén. Ha már a karnál tartunk, a F.F. Pro egy szolgáltatásban ráver a Wingmanre, ugyanis az ő karja horizontálisan forgatható (így három tengely körüli mozgásról képes adatokat átvenni). Mindkét darab egyértelműen kétkezes használatra készült, a kiegészítő gombok kezeléséhez kell a bal kéz segítsége. Ezen a téren a méretesebb Wingman gömbölyű, organikus formáit éppúgy kényelmesnek találtuk, mint a F.F. Pro kisebb, szögletesebb testét. Ami a kezelőszervek elosztását, illetve a gombok számát illeti, itt mindkét kar bőséges és megfelelő kínálatot nyújt. Manapság egy ilyen, a csúcskategóriába tartozó bottól már elvárható, hogy sok gombja és kitekintő-kapcsolója legyen, mely követelményeknek mindkettő eleget tesz.

Az összehasonlítás végén nem tudunk győztest hirdetni, mert mindkét kormányon vannak olyan tulajdonságai, ami miatt „bele kell szeretni”. Talán a Logitech Wingman Force makacszkodó drivere miatt a Microsoft Force Feedback Pro kedvesebb a szívemnek. (Lapzárta után jött ki az új, 3.1-es a driver a Logitech-től, melyet már nem tudtunk kipróbálni, mert a tesztadarabot vissza kellett adnunk.)



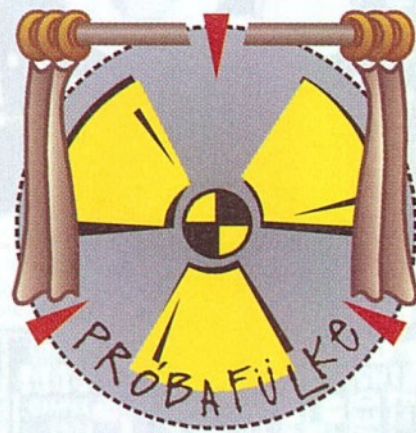
Bevallom őszintén, csalódás volt testközelből megtapasztalnom az „erőt”. Nem a kormányok vagy joystickek kivitelezésével volt bajom, hanem magával a Force Feedback technológiával. A mai programok még csak alig használják ki, s egyelőre az érzés sem hasonlít nagyon a valósra – igaz, az útszéli rezgések nagyon élethűek, és az is, amikor a levegőben „megkönnyül” a kormány. Klassz, hogy visszarúg a joy, ha elsütöm a fegyvert Quake-ben, de ezzel sokkal nehezebben irányítható a játék. Valószínűleg a technológia elterjedésével egyre több autóverseny fogja kihasználni az „erő” lehetőségeit, s egyre élethűbb „kormány-szimulációt” készítenek a közeljövőben. Mindazonáltal sokkal jobb érzés ezt a fajta kormányt tekerni, már csak azért is, mert az ellenerő hihetetlenül jól érzékelteti, hogy mennyire tekerted el a kormányt, s magától visszaugrik középpállásba. És különben is, hülye érzés a hagyományos kormányoknál, hogy 250-nel rongyolva szervó-könnyedséggel tekerheted: igenis legyen egy kis izommunka a versenyés során!

Mr. Chaos





# Force Feedback



## MS SIDEWINDER WHEEL ÉS ACTLABS FORCE RS Sam. Joe

Ha ki kellene választani azt a játéktípust, ahol a Force Feedbacknek a legtöbb haszna van, akkor feltétlenül az autós szimulációk kerülnének ki győztesen. Végre két F. F. kormányra is rátehetjük a mancsunkat.

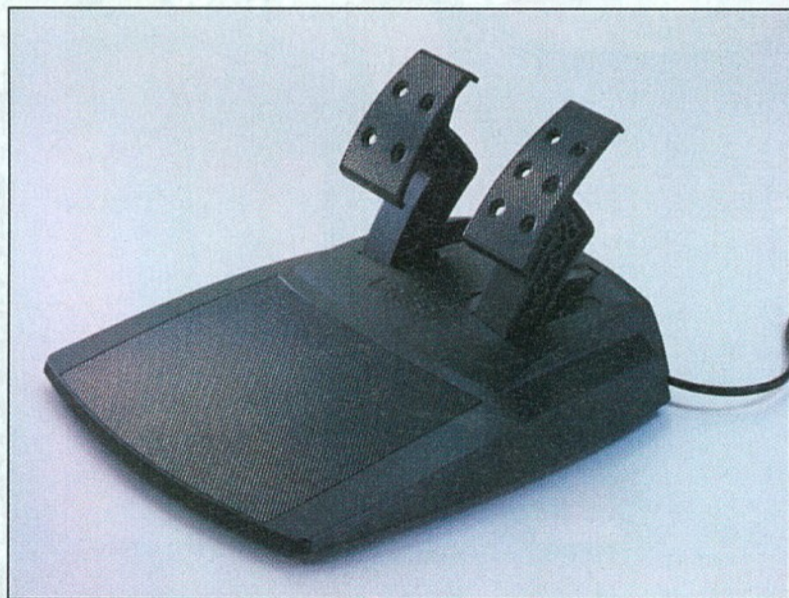
Mielőtt belevágnék az ismertetőbe, el kell sírjam azon bánatunkat, hogy a címben említettekén kívül vártuk még a Logitech Wingman Formula Force kormányát is a mezőnybe, de sajnos többszörös cikkhalasztás ellenére sem sikerült ideérnie, ezért igazolatlanul van távol. Mivel már sikerült egyszer egy rövid ideig kipróbálnunk, ezért állíthatom, hogy feltétlenül érdemes foglalkozni vele.


Hogy egy klasszikust idézzek, „a zsúri nehéz helyzetben van”. A két kormány nagyon jó minőséget képvisel, de nincs két egyformán kivitelezett porcikájuk. Tulajdonképpen egy az egyben átemelhetném a szeptemberi PC-X Magazin RS cikkéből a kezelőszerveket tárgyaló részt, mert a Force RS a megszólalásig ugyanolyan, mint az (ezért nem is „pazarlom” a helyet ezekre a részletekre, javasolom, lapozzátok fel azt a cikket az ügyben). Egyetlen különbség, hogy nincs DOS-os és Windowsos üzem-

mód közötti átkapcsoló, mert a F. F. kormánynak csak Win95/98 üzemmódja, drivere van. Amire érdemes egy pár szóban kitérni, az a pedál rész. Megfigyeltem, hogy azok a játékosok, akiknek nincs jogosítványuk, azok két lábbal tapossák a pedálokat. Míg azok, akiknek van, vagy már vezettek automataváltós autót, a beléjük nevelt „a bal lábbal csak a kuplungot birizgáljuk” regula hatására a bal lábukat nem győzik maguk alá csomagolni játék közben. Az ActLabsnél is az utóbbi fajtából kerültek ki a tervezők, mert ez az egyetlen olyan pedálkonzol, ahol gondoltak arra, hogy a tétlen lábat is tenni kell valahová. A kialakított taposóhelyen nyugtatott láb remekül alkalmas

arra, hogy ott tartsa a padlón az egyébként is súlyos, „elmáskálásra” nem hajlamos konzolt. Ezzel a pedállal már kevesebb problémánk akadt – az előző verzió ugyanis le-letapadt, azaz csak akadozva lehetett nyomkodni (szétszedve és megszírozva azonban megjavult). Meglepetésünkre a Force RS soros porton keresztül kommunikál, drivere minden probléma nélkül azonnal telepedett. Nagyon tetszett, hogy ez a kormány produkálta a legnagyobb erőt, a maximális fokozaton tökéletesen alkalmas arra, hogy valamilyen, „izomszervós” csotrogányt emuláljon. Gombokban nincs hiány, a kormányon hét kapott helyet, plusz középen egy „hat” kapcsoló – a kormányoszlopon található a sebességváltó kar.

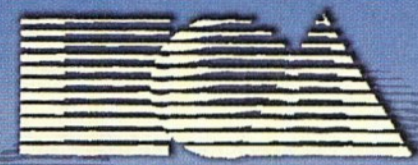
A SideWinder Wheel minden tekintetben különbözik a Force RS-től. Érdekes, hogy minden látható porcikája – még az asztalra rögzítő satu is – műanyagból készült, mégsem tűnik törékenynek, sérülésre hajlamosnak. Kisebbség a teste, nem olyan robosztus, mint azoké, amikkel eddig találkoztunk. Mikor már pár napja nálunk volt,



akkor derült ki róla, hogy még nem a végleges konstrukció, hanem egy „béta” darab. Elképzelni sem tudjuk, hogy hibázik még, mert nagyon „egyben lévőnek” tűnik. A kormánykereke kicsi, vastag, kényelmes – a markolást elősegíti az a két vajat, ahová a hüvelykujjak tudnak befeküdni. Ugyan a kerék is műanyag, nincs rajta semmilyen extra borítás, mégis jó, gumis tapintású, nem izzad rá a játékos keze. Ami a pedálkonzolt illeti, itt is a műanyag dominál – nagyon finoman adagolható. A SideWinder a game portra csatlakozik, meghajtásáról a már a többi SideWinder eszköz esetében említett „túlméretes”, de jól működő driver gondoskodik. Nagyon tetszett az erővisszacsatolást ki-be kapcsoló, diszkrét háttérvilágított gomb. Ha már a gombnál tartunk; a kormányon összesen 8 egyéb kezelőszerv rejtőzik, hat előre néz, míg a maradék kettő a kormánykerék hátsó oldalán búvik meg (sebességváltó). Természetesen a driver segítségével funkciójuk programozható, így az előre elkészített sémákat akár saját gyártásúakkal egészíthetjük ki. 

# VIRTUAL

A  
VIRTUAL WORLD  
ÉS AZ

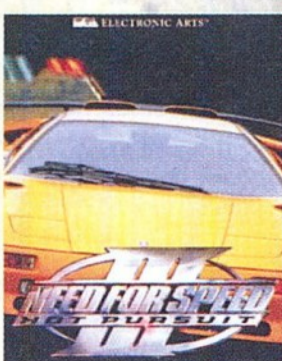
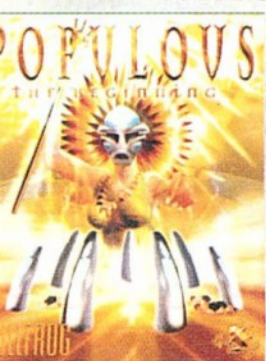


ELECTRONIC ARTS™

## KARÁCSONYI AKCIÓJA

# 50%

**kedvezmény minden Electronic Arts programra !**



**Ha 1998 november 20 és december 31 között  
valamelyik üzletünkben tagsági kártyát váltasz,  
akkor egy Electronic Arts játékot féláron  
vásárolhatsz meg !**

**A tagsági kártya előnyei:**

- 10% kedvezmény minden további vásárlásból.
- A CD-ROM-ok vásárlás előtt kipróbálhatóak.
- A tagság örökös, nem kell megújítani.
- Ára csak 6.000 Ft.

# WORLD

"...és midőn egy csillag vezeté  
az bölcséket az ígéretnék földjére,  
hol meglelék az minden földi  
jóknak forrását, és lőn nagy  
csodálkozás és szájának tátása..."  
Nostradamus 114.6.2

**Szereted a meglepetéseket ?  
Ha nem, gondoskodj róla, hogy biztosan kedvenc játékok  
lapuljon a fa alatt.  
Csomagküldés éjjel-nappal, az ország minden pontjára.**

## Átrium Mozi

1024 Bp. Margit körút 55  
Tel.: 316-0186

## Újlaki Üzletház

1036 Bp. Bécsi út 34-36  
Tel.: 250-5200/122

## Mammut Üzletház

1022 Bp. Lövőház u. 8  
Tel.: 345-8141

## Újpesti Centrum

1041 Bp. István u. 10  
Tel.: 369-5155/61

## Alfa CD Center

1148 Bp. Örs Vezér tere  
Tel.: 2222-350



half life



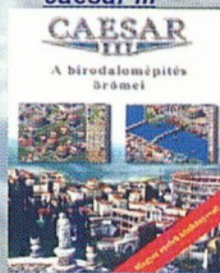
fifth element



tomb raider III



caesar III



grand prix legends



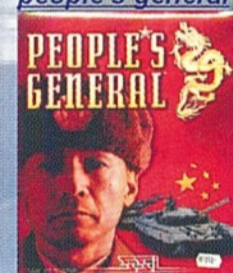
settlers III



grim fandango



people's general



101 Kiskutya	9880	Dark Earth	5880	Hardline	1990	Sub Culture	5880
Age of Empires	11880	Dark Omen	5880	Hexplode	9880	Team Apache	9880
Andretti racing	4880	Dark Reign	3880	Hupikék Törpikék 2	7990	Test Drive 4	5880
Archimedean Dynasty	3880	Deadly Games	4880	IF22 Raptor	8880	Test Drive Off Road	9880
Armor Command	9880	Deathtrap Dungeon	9880	Incoming	11880	Tex Murphy Overseer	9880
Armored Fist 2	4880	Diablo	9880	Incubation	3880	Theme Hospital	3880
Backgammon	2880	Diablo - Hellfire	6880	Int. Rally Champ.	7880	TOCA Touring Car	9880
Balance of Power	2880	Dragon Lore 2	4880	Jedi Knight	9880	Tomb Raider 2	6880
Battlespire	6880	Dreams to Reality	4880	JK - Mysteries of Sith	2880	Total Annihilation	3880
Battlezone	8880	Duke 3D Atomic	9880	Joint Strike Fighter	4880	Turok	5880
Black Dahlia	9880	DUNE 2000	7880	KKND Classic	2880	Under Killing Moon	4880
Blade of Destiny	4880	Dungeon Keeper	5880	Longbow 2	9880	Unreal	9880
Blade Runner	5880	F1 Racing (Ubisoft)	9880	Lords of Magic	9880	Uprising	9880
Blaster	2880	F-15 Jane's	5880	Lula	9880	Warlords 3	9880
Legacy of Kain	3880	F22 ADF	7880	M1 Tank Platoon 2	9880	W. C. Prophecy	5880
Bycycle Classics	1480	Fallout	7880	MAX 2	9880	Wing Commander IV.	4880
C&C - Sole Survivor	9880	Fifa Soccer '98	8880	MDK	8880	Wipeout 2097	9880
Carmageddon	5880	Fighting Force	6880	Mech Commander	11880	Wizardry Nemesis	7880
Carma Splat Pack	3880	Final Fantasy 7	9880	Megapak 9	9880	World Cup '98	6880
Ch. Manager 97-98	7880	Flying Corps	3880	Megasixpak	5880	Worms 2	8880
City of Lost Children	4880	Flight Unlimited 2	4880	Micro Machines 3	9880	X-Com Apocalypse	9880
Comanche 3	9880	Forsaken	4880	Might & Magic VI.	6990	X-Com Interceptor	9980
Command & C WIN 95	9880	Grand Theft Auto	9880	Monkey Island 1-2	4880	Xenocracy	9880
Commandos	9880	Heart of Darkness	9880	Starfleet Academy	3880	Z	1880
Croc	4880	Heavy Gear	9880	STARCRAFT	6880	Zork Trilogy	9880

KÉRD RÉSZZLETES ÁRLISTÁNKAT LEVÉLZEN, TELEFONON, VAGY E-MAILZEN

# Karácsonykor is Electronic Arts™!

## TEST DRIVE 5

**Száguldás!**

**Akció!**



## Legnagyobb kiadó

## Legnagyobb játékok



**Sport!**



**Repülés!**

## FIGHTER PILOT



## FIFA 99

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078 • EcoBIT Multimédia Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175  
Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center, Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45. Tel: 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen Kálvin tér, Vár u. 10/c Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omsz park 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 1052 Bp, Szervita tér 2. Tel: 318-3395 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel: 88/427-489 • Duna Plaza Játék Box Tel: 465-1036 Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • Media Markt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út.131. Tel: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Skála Budapest Nagyaruház 1117 Budapest, Október Huszonharmadika u. 6-10. Tel: 385-2222 • Skála Metro Áruház 1062 Budapest, Nyugati tér 1-2. Tel: 353-2222 • Skála Arrabona Áruház 9024 Győr, Arany J. u. 16. Tel: 96-319-444 • Skála Dunaújváros Áruház, 2400 Dunaújváros, Dózsa Gy. u. 56. Tel: 25-313-241 • Skála Fehérvár Áruház 8000 Székesfehérvár, Rákóczi u. 3. Tel: 22-312-935 • Skála Gyöngyszöv Áruház, 3200 Gyöngyös, Koháry u. 21-25. Tel: 37-312-338 • Skála Konzum Áruház 7621 Pécs, Kossuth tér 5. Tel: 72-233-422 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155