

Új Intel és AMD processzorok + chipsetek ismertetője



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
**ALPHA
CENTAURI
MYTH II**
JÁTSZHATÓ DEMO

1999. FEBRUÁR

MAGYAR



Autómánia

Viper Racing, Grand Touring,
Speed Busters, Off The Road

SimCity 3000

Tele van a város szerelemmel...

Abe's Exododus

'Élo! Follow me!

A CD tartalmából:

Játszhatók: King's Quest: Mask of Eternity, Myth II, NBA Live 99,
Sid Meier's Alpha Centauri, Resident Evil 2, Excessive Speed

Előzetesek: Off The Road, Quake 3 Arena, Sim City 3000

Patchek: Quake 2 3.20 3DNow! és CTF 1.5, Settlers III (a malac
marad), Half-Life, Caesar III, World War II Fighters

Mélyvíz: F-Prot 3.04 antivírus, Creative Labs, Diamond, Hercules,
Matrox driverek, CD-írók kipróbálható verziói, MP3-kódolók és lejátszók,

IRC kliensek, letöltésmenedzserek, képnézegetők, képlópók és még sokan mások

Demozóna: ebben a hónapban a The Party 98 anyagából szemezgettünk

PC-X User: két éves születésnapját ünnepli állandó programozási mellékletünk,
megújult formában továbbra is rengeteg érdekességgel, forráskóddal

Valamint: márciusi mozielőzetes, zeneajánló MP3-akkal

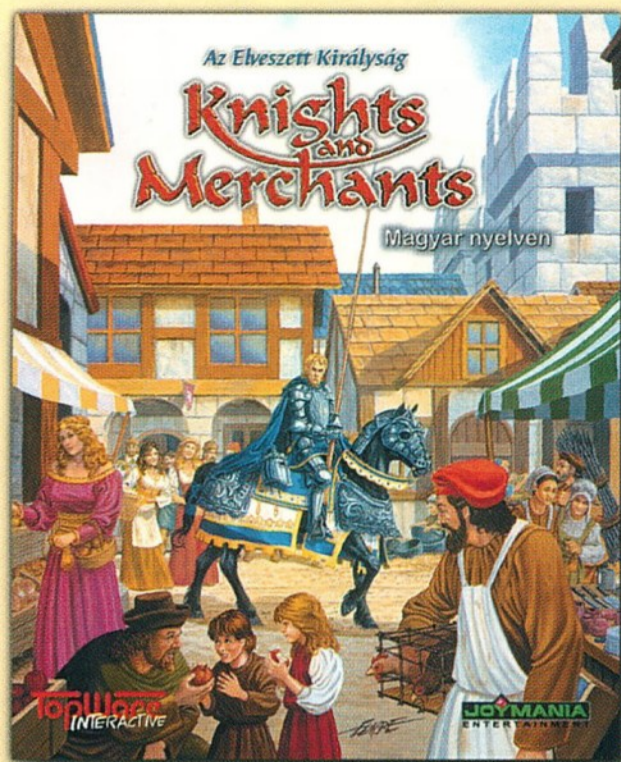
1999. február

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



OIDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

Alpha Centauri, Shogun, TOCA 2, Sports Car Racing előzetes, Future Cop L.A.P.D., StarCraft: Brood Wars, Western Front, WLS99
Actua Soccer 3, Rage of Mages, King's Quest VIII, Apache Havoc, Red Baron 3D, Pro Pilot 99 leírás, Half-Life és TR3 végigjátás



Knights & Merchants – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



Vészhelyzet – 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



RoboRumble – 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

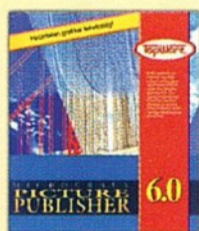
SHOGO 昇剛™

mobile armor division

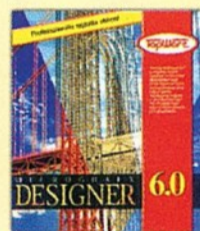


JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar kézikönyvvel,
magyar nyelven!

MONOLITH PRODUCTIONS



MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6.0 – 4.995 Ft



MICROGRAFX DESIGNER 6.0 – 4.995 Ft
magyar nyelvű „help”-pol



EARTH GOLD EDITION – 4.995 Ft
Magyar nyelvű kézikönyvvel!



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



MULTIMEDIA CD LENS CLEANER – 1.495 Ft
Univerzális tisztító CD



D-AUTO 98 – 4.995 Ft
Európai autókatalógus



SILVER GAMES 1 – 4.995 Ft
10 teljes verziójú játékok 6 db CD-ROM-on

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

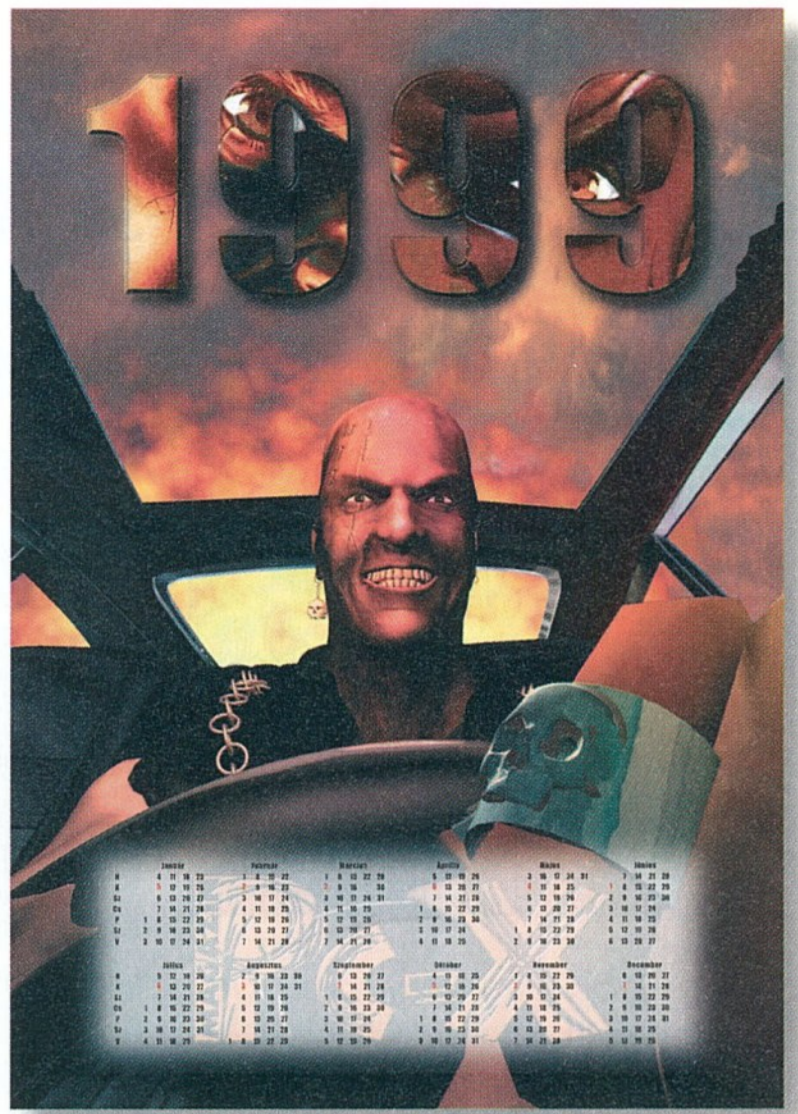
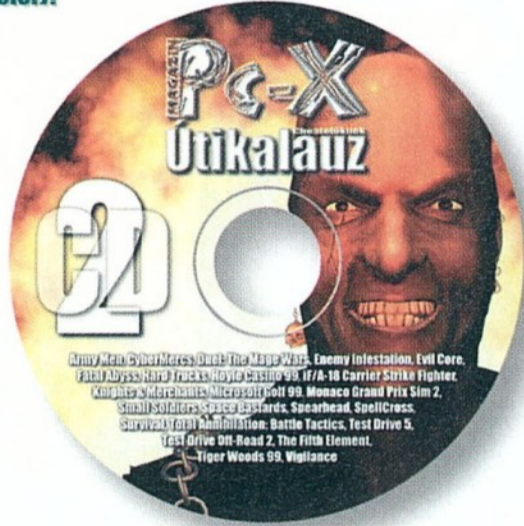
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT!

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

A PC-X Útikalauz két CD-jének egyikén 300-nál is több cheat kódot, 100 trainert, 45 editort, 33 kimentett játékállást, 17 végigjátszást, 86 patchet, valamint több száz desktop témát, képernyőkímélőt találsz. A másik CD több mint húsz új program játszható demóját tartalmazza, valamint ajándékba adunk egy 1999-es PC-X Magazin poszternaptárt is!

Megrendelhető 990 forintos áron a kiadótól (1537 Budapest, Pf. 386), vagy keresd a számítástechnikai üzletekben, illetve a PC-X Klubban (1012 Budapest, Márvány u. 17. Két percre a Déli pályaudvartól, bejárat az Alkotás u. felől)!



Megrendelőlap

PC-X előfizetés

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

Melyik hónaptól:

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 egerpad (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 az ÁFÁ-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák!

Nevem:

Címem:

Csekket kérek

ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladható: pck.terjesztes@idg.hu

A fentieket személyesen is megvásárolható Ügyfélszolgálatunkon:

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

38 Autómánia

Viper Racing, Grand Touring, Speed Busters, Off The Road



GAMEPORT

Hotline News 8

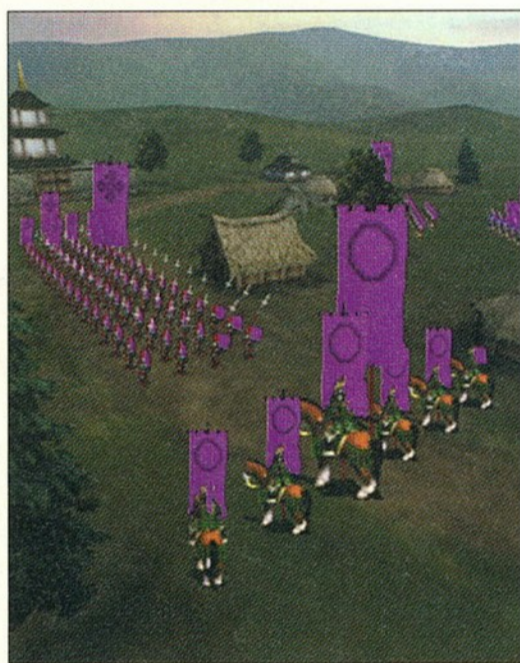
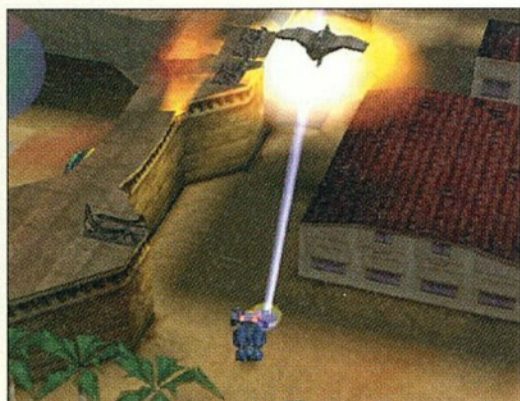
Best of 1998 12

Future Cop: L.A.P.D. 16

Shogun 17

StarCraft: Brood War 18

Western Front 20



World League Soccer 99 22

Actua Soccer 3 23

Rage of Mages 24

King's Quest VIII 26

Oddworld: Abe's Exoddus 28



Ciki van: alig néhány hónapja vetünk új gépeket, és tessék, máris cserélhetjük le őket. Lassan már megint olyan szintre fejlődnek a játékok, hogy egy Pentium II 300 MHz-en ketyegve, régi Voodoo kártyával nem képes maximális játékelményt nyújtani. A Quake III Arena rendszerkövetelményeit még nem ismerjük, de gyanítom, hogy a régi Pentium tulajdonosok elfelejthetik – hacsak nem elégszenek meg alacsony felbontással és bélyegmértetű képernyővel. Ez persze önmagában nem rossz, hiszen ettől fejlődik a világ. De azért mégiscsak nevetséges, hogy a technológia fejlődésére hivatkozva sok programban nincs meg az utolsó fázis, a kód optimalizálása és átfogó tesztelése. „Minek, hiszen ott a 450-es PII, azon tök jól fut – ha pedig rossz a program, kicseréljük, vagy adunk hozzá javítót! Az Interneten ingyenesen megkapod!” Na ja, csak hogy szerintem nem erről kellene, hogy szóljon a világ.

De nem is ide akartam igazából kilyukadni, hanem mély depresszióba zuhanás helyett egy izgalmas jelenségre akartam felhívni a figyelmeteket. Nevezetesen arra, hogy a Silicon Graphics beszáll a PC-s üzletágba (lásd a Hotline Newst), mégpedig egészen érdekes módon: új architektúrát alkotott, mely teljesen más alapokra helyezi a pécés megoldásokat. (Megjegyzem, azért nincs benne rengeteg újítás: az SGI munkaadások pont ilyen szemlélettel lettek kialakítva, nem is beszélve az Amiga családról.) Mikor a sajtótájékoztató az új megközelítésen alapuló PC-k a játékiparba való bevonulása felől érdeklődtem, hamiskás mosoly volt a válasz: nyitottak vagyunk! Istenem, de szép lenne, ha egy RAM-, video- és audio központú elgondolás reformálná a PC-s ipart! Lehet, hogy a fentebb említett gép-problémánk is megszűnne?

Mr. Chaos



SimCity 3000 30

Apache-Havoc 33

Red Baron 3D 34

Pro Pilot 99 36

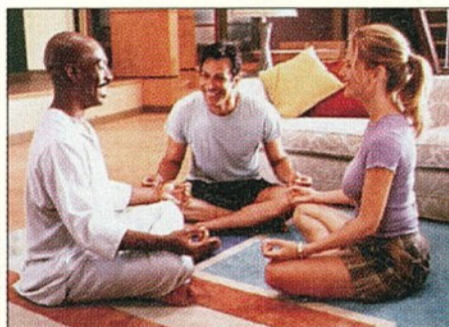
Half-Life végigjátszás 48

Tomb Raider 3 végigjátszás 54



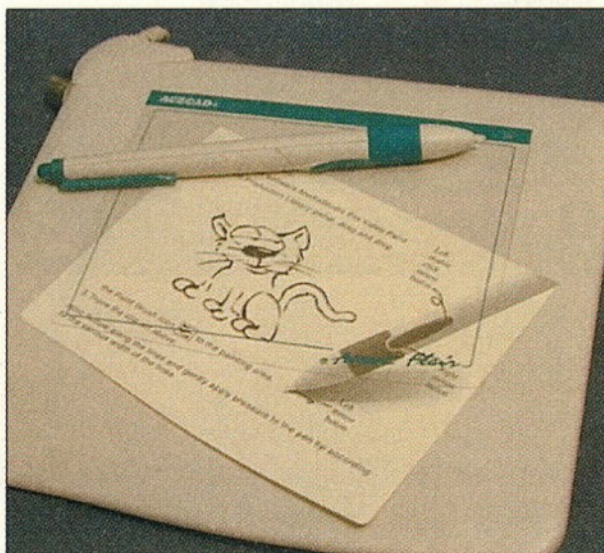
MÁSVILÁG

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



MÉLYVÍZ

- 68 Dr. Tracker
- 70 Chipsetek
- 72 Intel kontra AMD
- 74 Digitalizáló táblák
- 78 Windows 2000
- 80 Cheat
- 82 Trausszeia, Trau szia!



VI. Évfolyam 2. szám
1999. február

Következő számunk
március 2-án jelenik meg.

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

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László

pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Kovács Balázs (Basq)

basq@eurotrend.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

manfai@neu2.njszki.hu

Peller András (Pelace)

pelace@idg.hu

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Újhegyi Péter (Júpi)

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

Szerkesztőségi e-mail:

pcx@idg.hu

Megrendelés e-mail:

pcx.terjesztes@idg.hu

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

356-0691, 356-8291

212-0398, 214-9512

PC-X Club: 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, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra. A lap ára 995 Ft, a negyed éves előfizetés 2150 Ft, a fél éves 4200 Ft, az egy éves 8400 Ft. Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötetzet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0720

HU ISSN: 1218-358X

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

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



CSAK ÜLÖK ÉS TESZTELEK

Bámulatos dolgok tudnak történni játéktesztelés közben. Az ember csak ül a monitor előtt, és azon gondolkodik, hogy ő hülyült meg, vagy a fél világ esett végtelen április elsejei ciklusba.

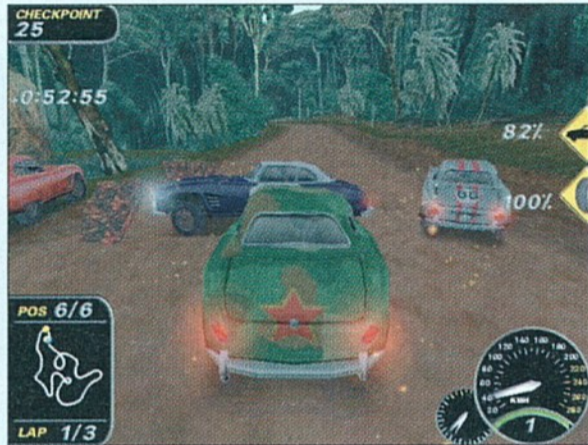
Például történnek csodák. A múlt havi számban éppen a King's Quest kapcsán rohantam ki a gagyi játékok és játszhatatlan demókkal szemben. Erre mi történik? A Sierra hirtelen visszavonja, mondván nem reprezentálja kellőképpen az igazi, teljes verziót. Ami időközben meg is érkezik a szerkesztőségbe, Pelace magáévé teszi, és PC-X TOP-pal tér vissza. Speciel túlzásnak tartom, de mindegy. Hogy, hogy nem, kijön az új demo is, potom 120 mega, telepítve 200, viszont meglepő módon egy teljesen új játék bontakozik ki belőle. Bár sokat emlegetett, öregecske Pentium 200-omon sima Voodooval úgy szaggat, mint kacska a nokedlit (vagy az a nagymama?), és néha másodpercekre leáll, mégis három-négy óra játék után egészen megkedvelem. Elképesztő, nem?

Van egy másik is. Mármint jó sztori. A Gangsters előző számunkban került vállatásra, a demo azonban késett, elcsúszott mostanra. Nagy lelkesedéssel vetettem magam rá, azt hívnék, hogy ez a legendás Legal Crime professzionális reinkarnációja. Hát nem az. Sőt, első nekifutásra annyit tudtam vele kezdeni, mint januárban a Clancy féle Ruthless.Com-mal. (Erősen tendál a nullához). Gondoltak erre a fejlesztők is, raktak bele tutorialt! A demóba is, egy az egyben! A dolog szépséghibája, hogy ez egy olyan oktató rész, ami betölt egy állást, a „mit, hol, miért kell csinálni” kérdésekre pedig a magyarázat a kézikönyvben található. Remélem, érzitek a zseniális marketingpolitikát: játszani akarsz a demóval? Vedd meg a teljes játékot! Vagy silabizáld ki magadtól, hogy működik. Úgy döntöttem, most nem silabizálunk át 50 megát, de ha a következő CD-re nem volna anyag, és túl nagy a felzúdulás, ám legyen!

TRF

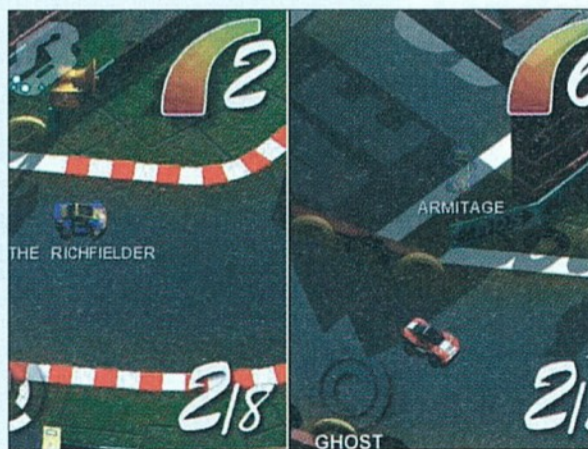
Speed Busters

Kétszer is vendégeskedett már a demója a CD-mellékleten, ezúttal úgy tűnik, utoljára látjuk. A végleges változat megjelent, és oszlopos tagja e havi címlap-sztorinknak, így éppen kapóra jött a nemrégiben kiadott harmadik demo, amelyben a mexikói pályán kell teljesíteni egy Wartburg-hangú Orionnal. Hogy mennyire nem könnyű a játék, azt most a saját bőrötökön érezhetitek, ezt a kevéssé 3 kört is csak kinkeservvel tudtam végigcsinálni. A kód már a végleges, a grafika gyönyörű, a hangok tökéletesek. Tisztára olyan érzés, mint egy hajdani játéktéri arcade autóverseny. Hát akkor, nitrót neki!



Excessive Speed

Hogyan is kellett volna kinéznie a Micro Machines III-nak, avagy a Death Rally modern változata. Magyarul, egy kimondottan látványos, felülnézeti, matchbox-típusú autóverseny, amelyben a résztvevők, azonkívül, hogy nyerni akarnak, különböző eszközökkel próbálnak előnyre szert tenni a többiekkel szemben. Általában a másik teljes megsemmisítése a cél, de vannak humánusabb módszerek, mint például a turbó, a pajzs és hasonlók. Meglepően sok minden kipróbálható a demóban, kétfajta autó, legalább két pálya, több játékmód, köztük a multiplayer osztott képernyőn. Nekünk nagyon tetszett, rögtön egy órát eljátszogattunk vele



Gruntz

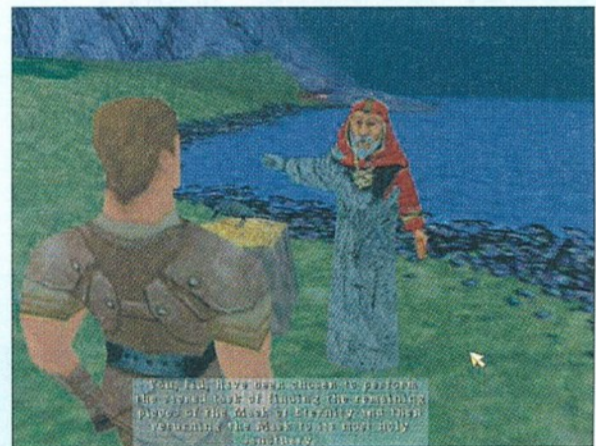
Ebben a játékban „takonyból” születő hőseinkkel kell keresztüljutni akadályokkal és elenséges takonyemberkével tűzdelt pályá-

kon, hogy megtaláljuk a szent kő egy-egy darabját, és eljuttassuk azt az erődbe, a királyhoz. Ekkor mindenki boldog lesz, a király rockzik és elénekli az „I feel good...” kezdetű nótát, mi pedig átjutunk a következő pályára. Persze érdemes itt is a tutoriallal kezdeni, ami elmagyarázza az irányítást, valamint a különböző akadályok leküzdését, a küzdelem módjait, sőt, még azt is, hogyan szippanthatunk fel taknyot, hogy takonyemberkét süssünk belőle. És ez halálosan komoly! ☺



King's Quest: Mask of Eternity

Roberta Williams néni tovább szövi egyik végtelen történetét a sok közül. Ezúttal a nyolcadik epizódhoz érkeztünk, amelyben a szörnyen gonosz Akárki felszabdálja a Örökévalóság Maszkját, amelynek hatására mindenki kővé dermed, kivéve Hősünk, akinek lábainál landol az egyik maszkdarab. Nem sokkal később majd rátalálunk a félig kővé dermedt varázslóra, aki beavat az egész történetbe. Satöbbi, nézzétek meg az intrót, majd próbáljátok meg lenyomni a játék teljes első fejezetét. Számoljatok minimum 3-4 óra játékidővel, ami nem semmi egy demótól.



NBA Live 99

Láttuk az NHL-t, láttuk a FIFA-t, és azt kell mondjam, nem láttunk semmit. Nem tudom, mit írtam tavaly, de most egyszerűen képtelen vagyok szavakba foglalni a döbbenetemet. Ilyen nincs. Oké, azt tudtuk, hogy a kezelőfelületben verhetetlenek, azt is tudtuk, hogy évek óta a legjobb arctextúrákat ők csinálják, na de ilyen képminőséget? Nézzétek meg a hirdetőablak tükröződését, nézzétek a lab-

dát, a játékosokat, és ez még véletlenül sem a max. részletesség, azt ugyanis már nem a P200-nak találták ki. Szerencsére itt nem voltak szűkmarkúak a programozók, mint a FIFA-ban, benne hagyták az érdekesebb dolgokat, mint például a visszajátszás lehetősége, ami önmagában elképesztő, hiszen szinte tetszőleges szögből, nagyításból, bármiből végig lehet nézni az elmúlt másodpercek történéseit. Választható arcade vagy szimulátor mód és még rengeteg bigyó állítható, de kezdjétek rögtön a billentyűzet-kiosztással, az ugyanis enyhén szólva hiányos.



Resident Evil 2

Nem sokkal azután, hogy az előzőekben mindenre fény derült, és a S.T.A.R.S osztag kipucolta az ódon épületet, elszabadul a városban a pokol: mindenhol zombik bújnak elő, és



rontják a levegőt a nyilvános helyeken. Hogy pontosan kicsoda az illető, akit a demóban irányítunk, gőzöm nincs, mindenesetre csak 10 percünk van arra, hogy minél tovább jussunk vele. Csak ott érdemes fejbelövősdi (a szembe-kötösi újkori formája zombiéknál) játszani, ahol akadályozzák az utunkat. Nekem a nagykövetségig (?) sikerült eljutnom. Kimondottan tetszett, a grafika nagyon eltalált, stílusos, majdnem hogy képregényszerű

Sid Meier's Alpha Centauri

Itt a Civilization „nem hivatalos” folytatása, már ami a kiadást illeti, történetileg azonban abszolút annak tekinthető. Vagyis minden ott kezdődik, ahol az előző részek befejeződtek: egy maroknyi telepessel kell meghódítanunk az új bolygót. Sajnos azonban nem vagyunk egyedül, fel kell vennünk a harcot a rivális csoportokkal és a planéta őslakosaival is. A játékmenet hasonlít a Civ-re, de természetesen igényesebb lett a grafika és sok újítást is belepéreltek. A demóban csak 100 körig játszhatunk, ami elsőre soknak tűnik, de hamar elszáll, ahhoz viszont pont elég, hogy ráérezzen az ember a játék ízére.



VI. Évfolyam 2. szám
1999. február
29-es CD melléklet

Játszható demók: DX-Ball 2, Elite Darts, Excessive Speed, Gruntz, King's Quest: Mask of Eternity, Myth II: Soulblighter, NBA Live 99, Red Baron 3D, Resident Evil 2, Sid Meier's Alpha Centauri, Speed Busters

Előzetesek: Sid Meier's Alpha Centauri, Off The Road, Quake 3: Arena, SimCity 3000

Patchek: Caesar III, Gangsters, Half-Life 1.0.0.8, KQ: Mask of Eternity 1.2, Myth II 1.1, Quake II 3.20 3DNow! + CTF 1.50, Settlers III 1.23, Western Front

Extrák: cheatek, Need For Speed 3 és Viper Racing autók, NFS3 pályaszerkesztő

Demozóna: válogatás a The Party 98 anyagából

Mélyvíz: antivírus programok (McAfee VirusScan 4.02 for Win31, Win95, WinNT, DAT 4006, F-Prot 3.04, LIVE 2.17, NAV frissítés), CD-grabberek (Audiograbber 1.40, CD Copy 4.710, CDDA Extractor 3.02, Exact Audio Copy 0.7b, WinDAC 1.46), CD-lejátszók (QCD +skinek, CyberLink PowerDVD 1.2x, Axialis CD Player 2.1s), MOD-lejátszók (Open Cubic Player 2.5.1, Modplug Player 1.39.02), MP3-kódoló (Audioactive Production Studio 1.54, AudioCatalyst 1.5, Blade 0.76, NexEncode Studio 2.0, MpEnc 3.1) MP3-lejátszók (WinAMP 2.091 + 50 válogatott skin, Apollo 2.5, Soritong99 1.10, K-Jöfol 0.5, C-4 0.98A, WinJey 1.00), Trackerek (Fasttracker 2.08, Impulse Tracker 2.14, Modplug Tracker 1.00b4 + XM Cleaner, XM Optimizer 1.2), CD-író programok (CDRWin 3.6B, Gear Replicator 1.2), letöltés-menedzserek (Getright 3.31, Go!Zilla 3.3), IRC kliens (mIRC 5.5), képlőpó (HyperSnap DX 3.30), file-nézegetők (ACDSee 3.24, IrfanView 2.97, View 15.0D), rendszerprogramok (CacheMan 3.51, Keyboard Remapper 0.82, ProcessView 2.1), rendszertesztek (ASMDemo v1018/á-0115, HWInfo 4.45), tömörítők (ARJ, RAR, PkZIP, WinZIP), tovább Creative Labs 3D Blaster Banshee, Graphics Blaster, és SB Live (NT), Diamond Monster 3D II, Hercules Beast és Dynamite TNT, Matrox G200 driverek, valamint Microsoft Intellimouse driver update 2.2d.

PC-X User: két éves születésnapját ünnepli a PC-X magazin állandó programozási melléklete, az ünnephez méltó, megújult külsővel és természetesen most is rengeteg okossággal és forráskóddal

Más-világ: márciusi mozielőzetes (Holy Man, Jackie Brown, Patch Adams), X-Music 30 másodperces MP3 kedvcsinálók, Pergamen #25

Olvasokk: válogatás az általatok beküldött programokból, játékokból, lemezújságokból, de főleg zenékből

Cheat - A szokásos csalás
Chipsetek - LX, BX, ZX... Mik ezek?
Delphi - újabb komponensek
Demo - Floor effekt
Hardver - Alap(lap)fogalmak
Hogy működik a procim - Védelem II.
IDE - Szabványok és gyakori kérdések
Java - A java.lang csomag
Kommunikáció - TCP/IP II.
TESZT - Rendszerbusz sebesség
Pascal iskola - Alapok a Delphihez
Visual C++ - SDI alkalmazás

**2 évesek
vagyunk**

Philips Genie

Mint gyakorló marokfecsej-tulajdonos, meglehetősen érdeklődéssel vettem kézbe a Philips „Idiot” Genie készüléket. Becsúsztam a SIM kártyácskát, bepötyögtem a PIN-kódot, majd a nyitó animációban gyönyörködhettem, majd számaim egy részét felturbóztam hangtárcsázásra. Hiszen ami igazán érdekelt, az a belesuttogós tárcsázás. A tapasztaltak alapján kijelenthetem, hogy ez így, ebben a formában nem igaz – persze maga a felprogramozás nem túl bonyolult, némi gyakorlattal vilámgyorsan elintézhető, de azért nem olyan szuper az eszköz, mint a reklámból kitűnik. Kifejezetten allergiásnak bizonyult a háttérzajokra, hajlamos volt a hasonló hangrendű számokat felhívni. Később, az idő múlásával és az italfogyasztás növekedésével (buliban voltam, na!) egyre kisebb találati aránnyal működött a készülék. Másnap reggel, némileg karcos és rekedtes hangom sem használta a tárcsázásnak, igencsak koncentrálni kellett a korrekt hanglejtéshez. A fél gyufás skatulyányi akkumulátor azonban meglepően sokáig bírta: nem túl szolid használatnál 2 napig húzta, ami egy 550 mAh-s mini-akkutól derekas teljesítmény.

Tekintve kellemes és meglepően kis méretét (mintha nem is lenne a kezében semmi, olyan könnyű és apró), vidám formavilágát, a készüléket a sportos, narancslevet fogyasztó fiatal yuppie-knek ajánlanám. Aranyos játékszer.

SimCity Classic ingyen az Interneten

Idén ünnepli 10. születésnapját a SimCity, amelynek mindenféle verziójából és kiadásából több mint ötmillió darabot adtak el szerte a világon. Ennek megünneplésére, és persze a nemsokára napvilágot látó folytatás, a SimCity 3000 reklámkampányaként, a Maxis felújította a weboldalt. A nagy meglepetés azonban az, hogy ezen keresztül bárki ingyenesen hozzáférhet az a SimCity Classic Java változatához, és rövid regisztráció után kedvére játszhat vele, miközben beszélgethet a többi „jelenlevő” rajongóval.



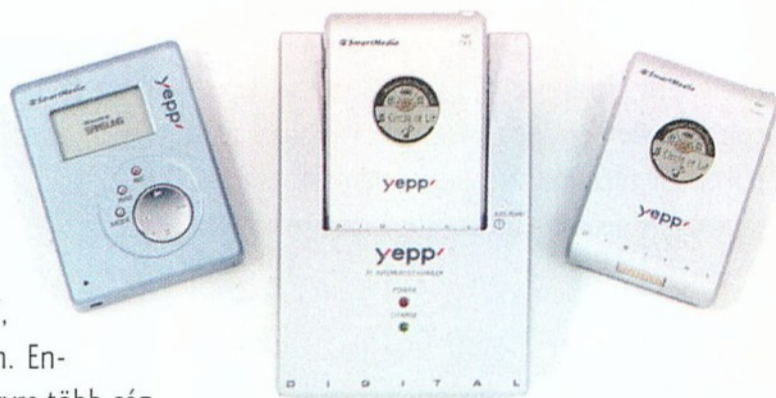
Megjelent a Rail Road Tycoon II

Már a hazai boltokban a játék, melynek egy béta verziójáról tudósítottunk még 98 októberében. A végleges változatot áttekintve úgy találtuk, hogy nem érdemes elővenni ismét a témát, mert a nagyon fejlett bétától csak apróságokban különbözik.



Hordozható Samsung MP3 lejátszók

Az úthenger megállíthatatlannak tűnik, az MP3-at már több helyen az évtized zenei formátumaként emlegetik. S habár több trónkövetelő is jelentkezett (VQF, AAC), népszerűsége töretlen. Ennek kézzelfogható jeleként egyre több cég adja ki hordozható MP3-lejátszóit, ami persze nagyon nem tetszik a RIAA-nak (Amerikai Lemezkiadók Szövetsége), meg is próbálták betiltani a Diamond Rio-t, de ez egyelőre nem sikerült. Most hirtelen színre lépett a Samsung, mégpedig egy komplett termékcsalával, amelyben három különböző lejátszót és egy felvevőt találunk. A lejátszók mérete megdöbbentő: 58mm x 85mm x 17mm, azaz akkorák, mint egy bankkártya. Ebbe beleférnek a nyomógombok, a memóriabővítés, a csatlakozó felület és egy LCD kijelző is. A mintapéldányok 16, 24, valamint 40 (24+16) MB RAM-os kiserelésben készültek el (természetesen bővíthető), típustól függően. Az YP-E16 a párhuzamos porton keresztül tud letölteni a PC-ről, de önmagában is képes hangot felvenni. Az YP-B24 és a YP-D40 egy dokkoló állomáson keresztül csatlakoztatható a számítógéphez. Az előbbi csak lejátszani képes, míg az utóbbi felvenni is, sőt, egy FM rádiót is beleépítettek, biztos, ami biztos. A YO-ST névre keresztelt felvevő önmagában egy dokkoló állomás, fő szolgáltatása azonban, hogy tetszőleges zenét képes MP3 formátumra konvertálni és a Yepp lejátszókra tölteni. Bármilyen hangforrásra ráköthető, legyen az CD, DVD vagy egy hangkártya, és hogy halljuk is, amit éppen kódolunk, van hangkimenete is. A csapatot a YO-SM memóriabővítés teszi teljessé. Eddig az álom, most jön az ébredés. Egyrészt nem tudni az árat, de ennél sokkal rosszabb, hogy a Samsung valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag, a RIAA engedélyétől teszi függővé, hogy egyáltalán piacra dobja-e a lejátszókat. Ez kb. olyan, mintha a BSA engedélyét kérné valaki ahhoz, hogy kalóz CD-eket áruljon a Nyugati aluljáróban. ☺



A Silicon Graphics beszáll a PC piacra

Ugyan nem gondoljuk, hogy hanyatt-homlok rohantok majd megvásárolni a mintegy egymillió forint körül induló gépeket, mégis hihetetlenül izgalmas a hír, hiszen a UNIX alapú szerverek gyártásának egyik zászlóshajója, mely saját RISC processzoraival látta el munkaállomásait, beszáll a PC üzletbe és multiprocesszoros, Intel CPU-kra épülő gépeket kínál! A „Szilikon” szerint a csúcsteljesítményű munkaállomások és a PC-k közötti határok elmosódnak, és a Personal Workstation – ahogy nevezik – válik a mindennapok munkaeszközévé. Az Intel processzorait saját chipsettel (és architektúrával) ellátott alaplapokba helyezték, mely kiemeli a többi nagyteljesítményű PC gyártói közül. A crossbar-elven működő IVC (Integrated Visual Computing) architektúra tehermentesíti a PCI és AGP2X buszokat a legnagyobb feladatoktól, mint a 2D és 3D grafika, a video és audio. Az IVC architektúrában a sávszélesség hatszor nagyobb, mint az AGP2X buszos PC-knél, és tízszerese a PCI buszos rendszerekének. Mivel bizonyos pletykák szerint a Siliconnál éppen azon gondolkodnak, hogy ezt a chipsetet eladják-e más gyártóknak is, elképzelhető, hogy hamarosan otthoni PC-kbe szánt alaplapokon is viszontlátjuk.

Settlers III másolás-védelem

Avagy: miért csörgött januárban a legtöbbit a telefon? Nos, eredetileg azt akartuk írni, hogy „Mert állítólag ezt a poénos másolásvédelmet építette bele a játékba a Blue Byte, bár ő tagadja!” Csakhogy időközben teljes testhosszal bevallották, hogy igen, ez az egyik (!) „büntetés” a másolt CD gazdájával szemben. A többi nem ennyire feltűnő, de ha már nyilvánosságra hozták, álljon itt a teljes lista.

1. a vasöntő malacot „gyárt”, ezt már ismertük
2. a rezidenciákból csak módjával vagy egyáltalán nem jönnek a Settlerok
3. a fák nem nőnek meg teljes magasságukig
4. a kikötőbe, illetve a piacra cipelt dolgok hajlamosak köddé válni
5. a katonák egészen minimálisan sebzik az ellenfelet
6. az alkohol előállítás nem termel manát
7. és végül a barakkok nem ösztökélik a fegyverkovácsot munkára

Nem rossz, és mindezek tetejébe a program folyamatosan figyeli magát, hogy nem piszkálta-e bele. Persze feltörhető védelem nincs, de azért mindenképpen jó adag humorérzékre vall a fenti megoldás. A dologban az a csúnya, hogy állítólag vannak szépen csomagolt, a megszólalásig eredetinek kinéző csomagok, amelyek másolt CD-ket tartalmaznak. Nos, megnyugtathatunk mindenkit, hogy a H&H nevével fémjelzett dobozban, a magyar kézikönyv mellett eredeti CD-k vannak. Nálunk a vasöntő pontosan tudta, mi a dolga, és további félmillió emberkénel is, ugyanis a megjelenés óta ennyien vették már meg a játékot. És ha már itt tartunk, egy mondat erejéig a távlati tervekről: márciusban jön egy küldetés CD bonusz térképszerkesztővel. A telefonokra visszatérve, természetesen a kiadott 1.23-as patch nem a fentieket küszöböli ki, hanem más jellegű bakikat. A lista megtalálható a mostani CD-n, ezúttal a hibátlan patch mellett (bocs a januáriért).



TOPWARE JÁTÉK

Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésekre, akkor óriási nyeremény ütheti a markod! A díjak a következők:

Első helyezett:

Earth Gold
Jack Orlando
Knights & Merchants
Vészhelyzet

Második helyezett:

Knights & Merchants
Vészhelyzet

Harmadik helyezett:

Earth Gold
Jack Orlando

1. Melyik évben játszódik az Earth 2140 folytatása?

2141
2150
2160

2. Melyik Topware játék nem volt magyarítva?

Roborumble
Jack Orlando
Emergency

3. Mi a Topware gazdasági, harci stratégiájának címe?

Gorky 17
Emergency
Knights & Merchants

Megfejtésed hónap végéig add postára! PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386

Műsoron a Microsoft: csúszik a Windows, sokkol az Office

Ahogy az ActiveWindows site-on találóan fogalmaztak, mindazok, akik rettenetesen várják a Windows 2000-et, még ne tartsák vissza lélegzetüket. Korai volna. A manapság divatos „csúsztatott megjelenés” egyik élharcosának számító software-óriás januárban hivatalosan is bejelentette: új operációs rendszere bizonyosan nem jelenik meg '99 első félévében. Jelenleg mindössze annyi biztos, hogy a Beta3 áprilishál hamarabb semmiképpen sem landol a tesztelők asztalán. Úgy tűnik, a Microsoft jó híren ügyködő emberkéket nagyon leköti „a per” – három hónappal a kirobbant antitröszt-mizéria után, egy friss felmérés szerint az amerikaiak kétharmada szimpatizál a céggel! –, ugyanis a leendő felhasználók között finoman szólva nem aratott osztatlan sikert egy másik bejelentés, az Office 2000 tervezett árainak nyilvánosságra hozatala. A legolcsóbb, Standard változat – Word, Excel, Outlook és

Powerpoint – újonnan 499 dollárba kerül, az upgrade a korábbi verziókról pedig 209 dollár lesz (úgy 110 ezer és 48 ezer forint). Ha ez még nem volna elég szívbemarkoló, egyre több helyről hallani azt a rémhírt – tehát valószínűleg van benne valami –, mely szerint az új Office SDI (Single Document Interface) alapokon nyugszik. Magyarul, szemben a jelenlegi állapottal, mikor egy futó alkalmazásban több dokumentumot nyithattunk meg és szerkeszthettünk (MDI), az Office 2000 minden megnyitott dokumentuma, mint új futó alkalmazás látszik majd (remélhetőleg csak látszik, és nem az). Három nyitott DOC állomány – három nyitott Word a Taskbaron.



Balls of Steel, második nekifutás

Hiába volt meglehetősen látványos, hiába nyomták tele hirdetéseivel a külföldi újságokat, a GT Interactive gondozásában megjelent Balls of Steel nem lett valami nagy durranás. Az ausztrál fejlesztőcsapat el is tűnt a színről, szerencsére azonban nem végleg. Mint kiderült, több fejlesztésbe is belekezdtek az elmúlt időben, amelyek közül az egyik éppen egy tábla a flipperhez. A Devil's Island eredetileg is része lett volna a kiadott játéknak, ám a GT szeretett volna egy Duke Nukemest, ezért ezt félretették. Most viszont leporolva, majdnem készen, tele érdekes effektusokkal az utolsó simításokra vár. A képen látható objektumok mind élni fognak, az ágyú ki tudja majd löni a golyókat, a bálvány (idol) mágnesként működve kapcsolja el őket, multiball esetén pedig kitör a vulkán stb. A rossz hír az, hogy egyelőre csak interneten keresztül megvásárolható verziót terveznek kiadni.



Quake 3 Arena, előzetes a CD-n

A januárban rendezett, San Francisco-i MacWorldön John Carmack először mutatta be nagyközönség előtt a várva várt Quake 3-at. A dolog apropóját az adta, hogy a jelenlegi tervek szerint Macen és PC-n egyszerre jelentetik majd meg a játé-

kot. A tesztgép egyébként egy ATi Rage 128-as chipsetes G3-as Mac volt, amiről Carmack elismerően nyilatkozott (rögtön szárnyra is kaptak kósza hírek az ATi új üdvöskéjének kitüntetett helyzetéről a kódban, ami valószínűleg kamu). A fejlesztés egyébként remekül halad, olyannyira, hogy a tesztelést márciusra tervezik, ami egyáltalán nincs messze!

A bemutatóról készült „film” megtalálható a Gameport\ Előzetesek\ Quake3Arena alkönyvtárban, ám elképzelhető, hogy szükség lesz hozzá egy Intel Indeo 5-ös codecra, ami hol van? !ITTVAN! Mindenkinek a figyelmébe



ajánlom a kezdő képsorokon az ívelt fogakat, a mozgó nyelvet, később a forgó tükröt (ez lassítja majd bitang módon a Pill-akat, de döbbenetesen jól néz ki), az átlátszó kerek ablakot, a fegyverek kidolgozottságát, a játékosok „mozgáskultúráját” és a ködöt a palló alatt. Utóbbi tényleg „Quasar-feeling”, ahogy megjósoltam (nem baj, ha nem tudjátok, miről beszélek). Ja, és végén egy pár pillanatra feltűnik maga az „Isten” is – kicsit mintha nyüzöttan nézne ki.

Alpha Centauri



SID STRIKES BACK

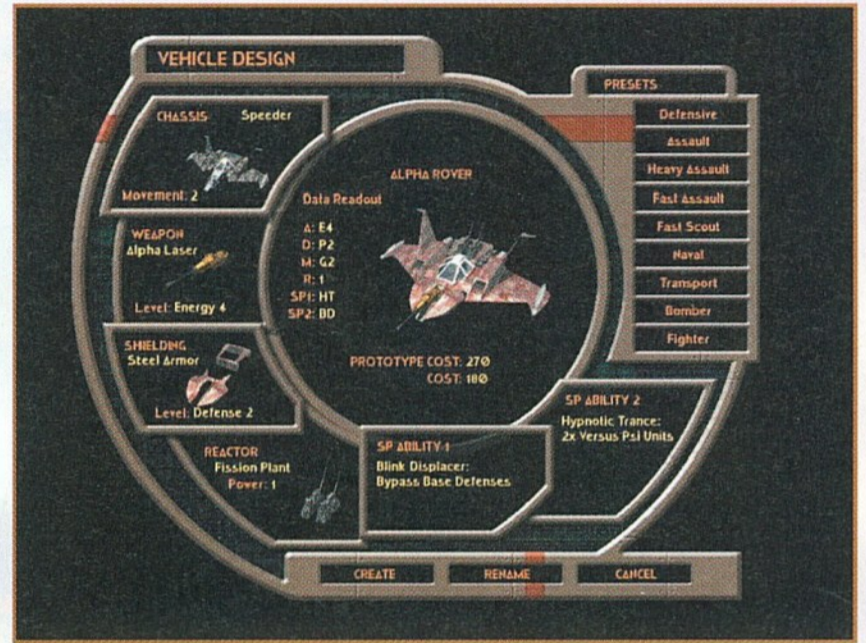
Hónapokon keresztül égtek az Internet vonalai, ahogy a legújabb Sid Meier nevével fémjelzett programról egyre többet lehetett tudni. Először csak a nevét, majd jöttek szép lassan a további információmozásák, míg mostanában már kezd összeállni a kép – úgy gondoltuk, itt az ideje egy ismertetőnek, hiszen hamarosan megjelenik a játék.

A történet ott folytatódik, ahol annak idején a Civilization vagy a második része befejeződött. Vagyis a kiválasztottak a győztes nemzet által épített űrhajón megindultak a legközelebb bolygórendszer, az Alpha Centauri felé. Ám az utazás már nem sikerült ilyen idillire. A kapitányt valaki orvul megölte, a legénység hét csoportra szakadt, és minden alkalmat megragadtak, hogy ellenségeskedjenek egymással – elfoglalták a hajó landolóegységeit is (amiből persze pont hét volt). Hogy a történet még titokzatosabb legyen, az anyaűrhajó megérkezésakor ismeretlen okból felrobbant, de a széthúzó legénység csak egymást hibáztatta, és külön-külön kezdték meg a lakatlannak vélt bolygó kolonizálását. Ami persze nem lesz az. Ismeretlen

Legjobban az egységek megtervezésének lehetősége ragadott meg. A harci egységeket te rakhatod össze a különböző alkatrészekből, amiket már kifejlesztettél. A rendszer hasonlít a Master Of Orionban megismert űrhajótervezési módszerre, vagyis először ki kell választani a jármű-alapot, majd ráaggatni a páncélzatot, a fegyvereket, az energia-központot és a különböző speciális tulajdonságokat. Elég meggyőző adat, hogy az összes variációk száma 32000 felett van. Természetesen minél többet és fejlet-

Pelace

ben is lehet változtatni a tagok egyetértésével. De most jön csak a java: a játékban szinte minden paraméter állítható lesz, ugyanis az összes beállításokat tartalmazó fájl szokásos, mindenki által módosítható formában lesz eltárolva (txt,



létformák népesítik be a felszínt, akik nem viselkednek túl barátságosan a betolakodókkal szemben, ráadásul még olyan képességekkel is rendelkeznek, mellyel meg tudják bénítani az emberek agyát. Vagyis ellenségben nem lesz hiány, amíg meg tudjuk szerezni a bolygó feletti uralmat. Erre viszont nem csak egyetlen lehetőségünk van, hanem pontosan 5 úton juthatunk el ideig.

A bolygó felszínét teljesen átalakíthatjuk a saját kívánalmainknak megfelelően, vagyis építhetünk hatalmas farmokat, bányákat, napenergia-kollektorokat. Természetesen ezt az őslakosok nem nézik túl jó szemmel, ezért szinte folyamatosan összetűzéseink lesznek velük. Ezen problémák és a többi emberi csoport lealázásában segít a több mint 75 kifejleszhető találmány.

tebbet teszünk fel, annál több energiánkba és időnkbe kerül majd az egységek legyártása. A másik hasznos dolog az intelligens városvezetők használata lesz. Az eddigi programokban legfeljebb bekapcsolhatunk egy helyettést, aki aztán a leghasztalanabb épületekkel és egységekkel árasztott el minket. Itt most szerencsére olyan vezetőink lesznek, akiknek hatáskörét széles skálán meghatározhatjuk, és még azt is megadhatjuk, hogy milyen irányzatra koncentráljon elsősorban (katona-

ság, kutatás, városfejlesztés és felfedezés). Lehetőség lesz nyomolni egymás ellen is. Ilyenkor, hogy ne kelljen mindig egymás lépéseire várni, az utasításokat egyszerre kell megadni egy előre meghatározott időlimiten belül. Ezeket aztán a gép összeveti, végrehajtja és jön a következő kör. Ezzel a rendszerrel általában az a baj, hogy az időlimit a játék elején nagyon soknak tűnik, de a végén szinte semmire sem elég. Itt ezt is megoldották, ugyanis menet köz-

bmp). Így az egységek képétől kezdve a diplomáciai beszólásokkal bezárólag szinte mindent átírhatunk. És ezt elmenthetjük egy saját csomagba, amit cipelhetünk magunkkal bárhova, így mindenhol a kedvenc fajunkkal játszhatunk. Azt hiszem, nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy megérezzük, ez a program 1999 egyik legnagyobb durranása lesz.

Egy apró rossz hír a CD-másolóknak: a játékmenet annyira sokrétű, hogy már a demo alapján is azt mondom, hogy ehhez a programhoz bizony nagyon elkél a több száz oldalas leírás (pedig általában csak a játékkal eltöltött jó néhány óra után veszem kezembe a kézikönyvet). De épp ettől lesz hosszú ideig szórakoztató, és így nem csak egy hétvégéig tart!





Best of 98

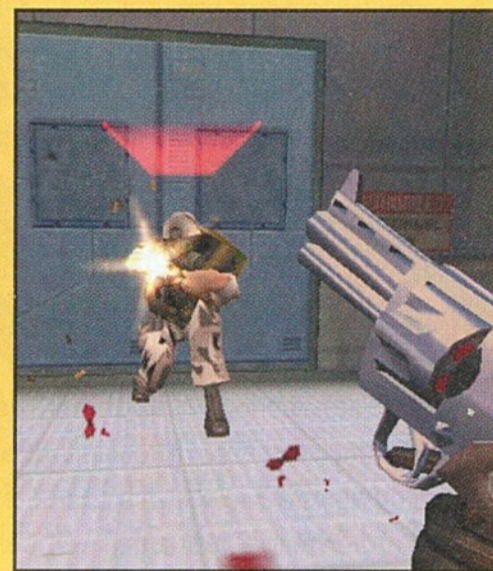
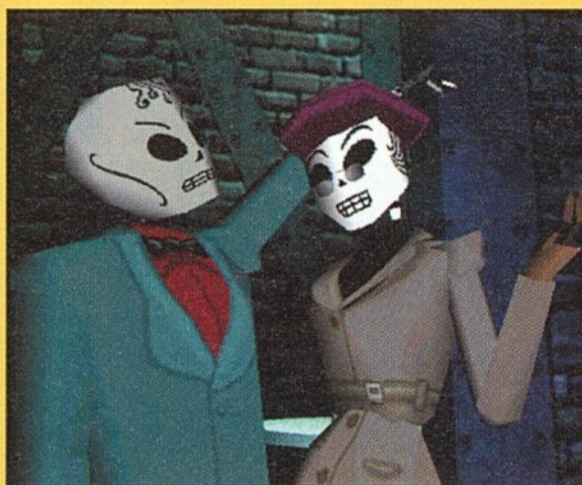
A TAVALYI ÉV JEGJOBB JÁTÉKAI

PC-X Team

Lassan hagyománnyá válik, hogy februárban visszatekintünk a mögöttünk hagyott évre és az abban megjelent játékokra. Idén is összeültünk, és jót vitatkoztunk az egyes kategóriákról, illetve azok győzteséről, majd mindenki billentyűzetet ragadott, hogy felfedje, melyik volt az a három kedvenc, amellyel tavaly a legtöbbet, legszívesebben játszott. Amint majd olvashatjátok, elég fele-másan ítéltük meg a 98-as évet, bár a többség egyetértett abban, hogy el voltunk kényeztetve, elég sok jó játék jelent meg, noha arról sem feledkezhetünk meg, hogy szinte mindenhez javítást kellett kiadni, ami egy kissé elszomorító. 1998 kétségkívül a patch éve volt. Véleményünkkel persze nem kell egyetérteni! A januári számban megjelent űrlapot kitöltve ti is leadhattátok szavazataitokat, amelyeket jelenleg éppen kiértékelünk. Márciusban kiderül, ki kapja a PC-X Olvasók Díját.

El Capo – Grim Fandango, Half-Life és Starcraft

Mivel főleg a kalandjátékokat kedvelem, nem kétséges, hogy ebből a kategóriából választottam ki egyik tavalyi kedvencemet. A Grim Fandango hangulata és története egyedülálló, játékmenete kiváló, és teljesen forradalmasította az eddig elfogadott kétdimenziós kalandjáték-grafikát és irányítást. Második helyen áll a Half-Life. Hihetetlen élményben volt részem – először a grafika, majd a zörejek és végül a hangulat, a „feeling” nyugtázott le. A StarCraft, sokak kedvence, engem is magával ragadott. A három faj egyedülállósága illetve a MultiPlayer tette ezt a játékot fantasztikussá.



Júpi – StarCraft, Populous: The Beginning és Commandos Tavaly ilyenkor nagyobb gondban voltam, mert több tucat nagyon jó játék közül kellett háromra rámutatnom, hogy ezek jelentik számomra az év három „leg”-jét. 1998 engem nem kényeztetett el, sőt határozottan szűkmarkú volt, bár érdekes volt a StarCraftra várni. Második, újdonságai miatt, a Populous. Harmadik helyen végzett, bár nem lett PC-X Topos, a Commandos. Sajnálom, hogy

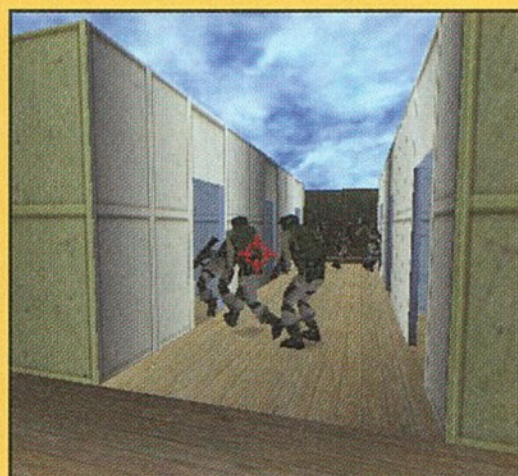
késés miatt nem kerülhetett be a Diablo 2, ha csak olyan jó lesz, mint az első rész! Szintén trónkövetelő lehetett volna az eddig a C&C sikerein és hírnevén lovagló Tiberian Sun. Na, talán, majd ha jövőre kell szavazni...

Mr. Chaos – Half-Life, Dune 2000 és Viper Racing+NFS3+Grand Prix Legends Ritkán van időm és kedvem végigjátszani egy játékot, a Half-Life-ot mégsem tudtam abbahagyni – s közben azért imádkoztam, hogy „Kérlek Uram, adj még újabb kommandósok elleni csatákat!” A Dune 2000 – bár nem szolgált rá a PC-X Topra – azért került fel a listámra, mert idáig az egyetlen stratégiai játék, amely már-már veszélyeztette a lap leadását. Sose játszottam még ennyit stratégiai játékkal, s a D2K minden hibája és hiányossága ellenére nagyon tetszett. Végezetül az említett három autós program került be a lajstromba. Nem tudtam eldönteni, melyik tetszett a legjobban, így kikönyörögtem a bíráknál, hogy mindháromra voksolhassak. Hihetetlen jó év volt a tavalyi – legalábbis autóverseny szimulációk szempontjából!



Pelace – Knights & Merchants, Rainbow 6 és Starcraft

Múlt évben nagyon sok jó programmal találkozhattunk és legalább ugyanannyi pocsékkal. Sajnos egyre inkább tendencia, hogy nem kapunk a kezünkbe rendszeren letesztelt programokat, ami a kiadott patchek növekvő számából is látszik. De szerencsére mindig vannak kivételek, bár a listában látható Rainbow 6 nem tartozik éppen közéjük, de annyira jó volt a hangulata, hogy nem tudtam kihagyni. A másik kettő helye meg egyértelmű.



Sam. Joe – I76 Nitro Riders, Need for Speed III és Railroad Tycoon II Gyorsan végiggondoltam, mely játékokkal játszottam szórakozásból is. Nos, a fenti három. A Nitro Ridersben minden olyan megvan, amit szeretek egy játékban. Egyedi hangulat, amitől nem veszed észre, hogy nem extrareális csillogó-villogó a grafika, izmos régi amerikai autók, funky-groove zene. Az NFS3 pont olyan, amilyennek egy jó autós arcade-et elképzelek: száguldás, nyaktörő mutatványok bemutatására sarkaló, szirénázó zsuru a hátamban. Tetszik, hogy nyitott a játék, teret ad a hivatalos és a házi készítésű kiegészítéseknek egyaránt. A Tycoon első része a legelső gazdasági



stratégia volt, amivel valaha is játszottam. A folytatás méltó az elődhez, áttekinthető, igényes.

Schuerue – Spec. Ops., Need for Speed III és Carmageddon 2

A Spec. Ops. talán csak azért oly kedves szívemnek, mert ez volt az első a külsőnézeti 3D-s, több-személyes akcioprogramok sorában, amelyhez szerencsém volt. Mindenesetre tetszenek a jól megoldott mozgásai, és a jelenlegi arzenálból válogatott valóság-hű fegyverei. Az NFS 3 esetében a hangsúly a játszhatóságon, az élvezeti értéken van, és valóban abszolút jó kikapcsolódás kormánnyal, vagy akár billentyűzetről vezérelve végigszáguldani a változatos pályák bármelyikén. A Carma 2 pedig azért, mert az, ami, és olyan, amilyen. ☺



TRf – World Cup 98, Need For Speed III és Settlers III

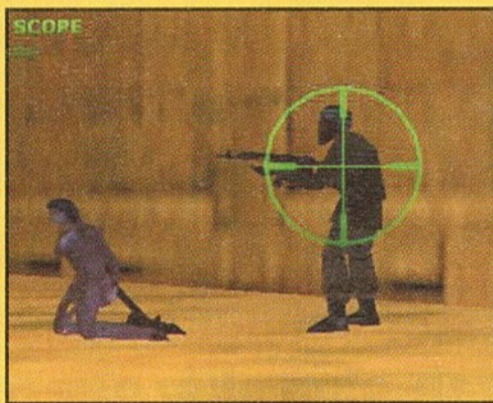
Annyi jó játék volt idén, hogy egy csomót még megnézni sem volt időm. Így nem nyilatkozhatok a Half-Life-ről, a FIFA 99-ről, sőt a Carma 2-ről sem. Ellenben a World Cup 98 elképesztő minőségben állított emléket a tavalyi VB-nek, és betegre játszottam magam vele. Késő őszünk motorzúgástól volt hangos, szinte minden nap műsoron volt a Need for Speed 3. És végül tavaly is találtam egy stratégiát, ami teljesen levett a lábamról, amely ezúttal a Settlers 3 volt. Kis híján előtte talált a szilveszter éjféli, és előre látom, hogy „kibérli” az idei év elejét is.



'98 LEGJOBBJAI

a PC-X cikkíróinak véleménye alapján

Legjobb „hard core” stratégia:	StarCraft
Legjobb háborús stratégia:	Steel Panthers III
Legjobb más jellegű stratégia:	Commandos
Legjobb kalandjáték:	Grim Fandango
Legjobb 3D-s akció:	Carmageddon 2
Legjobb „1st person” 3D-s akció:	Half-Life
Legjobb külső nézeti 3D-s akció:	Heretic II
Legjobb sportjáték:	FIFA 99
Legjobb arcade autóverseny:	Need For Speed III
Legjobb autóverseny-szimulátor:	Grand Prix Legends
Legjobb repülőgép-szimulátor:	WWII Fighters
Legjobb platformjáték:	Abe's Oddysee
Legjobb kiegészítés:	Diablo-Hellfire
Legvéresebb/brutálisabb játék:	Carmageddon 2
Legjobb magyar/magyarított játék:	Emergency/Vészhelyzet
Legjobb multimédia:	SW: Behind the Magic
Az év hardvere:	Riva TNT chip
Amivel a legtöbbet játszottunk:	Quake II, NFS 3
Amiben a legnagyobbat csalódtunk:	Test Drive mostanság
Amin a legtöbbet vitatkoztunk:	Best of 98 összeállítás



Trau – Settlers III, World War II Fighters és People's General

Ez az év kellemes meglepetésekkel kezdődött és hasonlókkal folytatódott. Igazán jó és élvezhető stratégiai játékokkal és repülőgép-szimulátorokkal kényeztettek el, amiért kellőképpen hálás is vagyok. Szívemnek kedves játék volt a Settlers II, így érthető izgalommal vártam a folytatást. Nem is kellett csalódnom, ám bátor a kedves szállítómunkások még nem tökéletesek. A repszimulátorok királya idén szerintem a WW2 Fighters volt, elsősorban grafikai megoldásai és realizmusa miatt. Végül a People's General bebizonyította, hogy a híres General-sorozat képes a megújulásra.



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Rengeteg ajándékunk szól a mellett, hogy most, azonnal, száguldó tempóban, mindent félretéve

FIZESS ELŐ!

2500 forint nem nagy pénz. De kijön belőle egy tuti CD, vagy öt BigMac menü, vagy négy mozi pattogatott kukoricával, vagy 5 üres videokazetta, vagy egy negyed Carmageddon II. Nem éri meg spórolni? Pont ennyit takarítasz meg, ha előfizetsz a PC-X Magazinra, a postás pedig már a megjelenés napja előtt kétszer csenget. Ráadásul most részt veszel előfizetési akciónkon, ahol akár egy robogót is nyerhetsz!

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

Fődíj: egy robogó!

**1 db Diskman
50 db játékprogram
100 db PC-X póló**

**3 db Walkman
100 db PC-X CD tartó
100 db PC-X bögre**

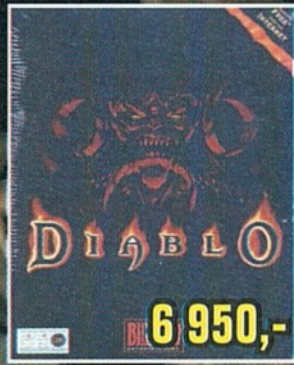
CD GALAXIS

ÚJ AKCIÓK



Turok

3 950,-



Diablo

6 950,-



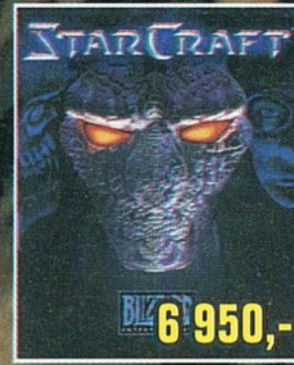
Fallout

5 950,-



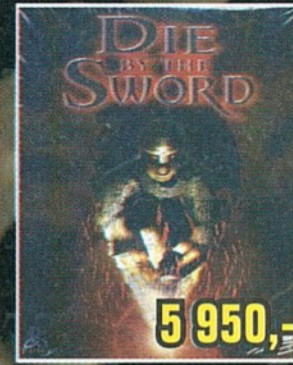
Conflict FreeSpace

5 950,-



StarCraft

6 950,-



DIE By The Sword

5 950,-



SOTE

3 950,-



Duke Nukem Kill-A-Ton

5 950,-



Gangsters

7 950,-



Heretic 2

7 950,-



Thief

7 950,-



Warcraft 2 Dlx

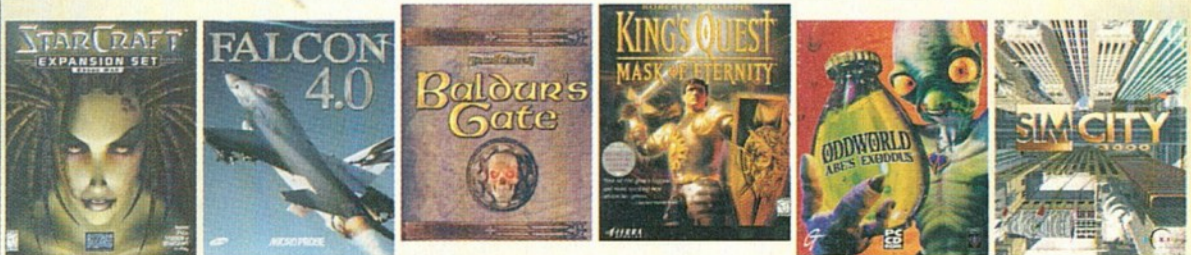
6 950,-

3D Ultra Pinball 3	3 950
7th Guest + 11th Hour	4 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
Alpha Centauri*	10 950
Axis & Allies	10 950
Baldur's Gate	10 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Biggest Names...	8 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]	
Blade Runner	4 950
Blood 2	10 950
Broken Sword	2 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Carmageddon 2	7 950
Casino Deluxe 2	3 950
ChessMaster 6000	9 950
Civilization 2 Collector	8 950
Civil War Generals 2	4 950
Colin McRae Rally	10 950
Command & Conquer*	4 950
Conflict FreeSpace	5 950
Dark Reign	4 950
Dawn Of Aces	6 950
Deadlock 2	2 950
Death Keep	3 950
Deer Hunter	4 950
Delta Force*	10 950
Diablo	6 950
Die By The Sword	4 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	4 950
Dungeon Keeper 2	Jön
Earth 2140 Deluxe	3 950
Eastern Front + Miss.	10 950
European Air War	9 950
Extreme Assault	4 950
F1 Racing (UbiSoft)	5 950
Falcon 4	10 950
FA PL Football Manager	5 950

Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA 98 + Gamepad	6 950
FIFA 99	10 950
Fifth Element	8 950
Fighter Pilot	5 950
Forsaken	4 950
Full Throttle + Dig	2 950
Future Cop Lapd	5 950
Gangsters	7 950
Grand Prix 2	4 950
Grand Prix Legends	9 950
Grand Theft Auto	6 950
Grand Touring	10 950
Grim Fandango	10 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heart Of Darkness	5 950
Heretic 2	7 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Incubation Tripla Pack	5 950
Indiana Jones 3-4	2 950
Israeli Air Force	9 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
King's Quest 8	10 950
Klingon Honor Guard	7 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 2*	4 950
Little Big Adventure 2	3 450
LucasArts Archives 3	7 950
[Afterlife, Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2]	
MAX 2	5 950
Magic & Mayhem	7 950

Moto Racer 2	10 950
NBA 99	7 950
Need For Speed 3	7 950
Netstorm	4 950
Neverhood	6 950
NHL 99	7 950
Nightlong Conspiracy	5 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	10 950
O.D.T.	10 950
Outlaws	5 950
Pacific General	2 950
People's General	9 950
Phantasmagoria	4 950
Phantasmagoria 2	4 950
Populous 3	7 950
Powerboat Racing	4 950
Power Slide	10 950
Pro Pilot 99*	10 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake Pack	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Red Jack	9 950
Resident Evil	3 950
Rainbow Six	9 950
Return To Kronidor*	10 950
Road Rash	3 950
Robo Rumble*	Akció
Rogue Squadron	10 950
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Sensible Soccer Club Ed	7 950
Settlers 3	9 950
Sim City 2000*	4 950

Starcraft Brood Wars	Jön
Star Wars Behind Magic	9 950
Sub Culture	4 950
Test Drive 5*	10 950
Test Drive Off Road 2	Jön
Test Drive 4x4	7 950
Theme Hospital	3 950
Thief	7 950
Tomb Raider 3	9 950
Top Gun 2*	10 950
Total Annihilation	3 950
Total Annih.: Battle Tact.	7 950
Trespasser	7 950
Turok	3 950
Ultima Underworld 1+2	2 450
Ultimate Race Pro	4 950
Ultimate RPG Archives	9 950
Ultimate Strategy Arc.	5 950
[Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of Might & Magic, Conquest Of The New World, Jagged Alliance: Deadly Games]	
Ultimate World War 2	9 950
[Panzer General 2, Steel Panthers 3 Soldiers At War, Silent Hunter]	
Under A Killing Moon	4 950
Uprising	4 950
Urban Assault	7 950
Vészhelyzet	4 450
Warcraft 2 Deluxe	6 950
[alapjáték + küldetéslemez]	
Wargasm	11 950
Western Front	11 950
Wing Commander 5*	4 950
World War II	13 950
Worms Special Pack	6 950



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

MechCommander	10 950
Mega 3 Pack	5 950
[Carmageddon, UFO 3, Ecstatica 2]	
MegamanX 4	4 950
MegaPak 9	9 950
Might & Magic VI	6 950

Sim City 3000	Jön
Shadows Of The Empire	3 950
Shivers 2	4 950
Sin	8 950
Spec. Ops.	9 950
Starcraft	6 950

Wizardry Compilation	9 950
X-Com Apocalypse	3 450
X-Files The Game	4 950
X-Wing Collector 3Dfx	9 950
Zork Adventure Trilogy	9 950
* = Hamarosán megérkezik	

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár másnap a legjobb játékokkal játszhas!

361-4061

Telefonon leadott megrendelésedet, amennyiben raktárról tudjuk teljesíteni, még aznap feladjuk, így a legtöbb helyre már másnap megérkezik a csomag.

CD GALAXIS

PC játékok kis- és nagykereskedelme

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 361-4061

Friss árlista a FAXBANK-ból:
2-333-666 / 2345 #

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h





Future Cop: L.A.P.D.

SZOLGÁLAT. VÉDELEM. TÚLÉLÉS. AGY KIKAPCS.

TRf

Ha nem támasztunk extra igényeket vele szemben, egész kellemes akciójátékot kapunk, amelyhez nincs szükség túl sok észre, ugyanakkor elég sok mindennel megfűszerezték – többek között egy kis stratégia beütéssel is –, hogy ne unjuk el egyhamar.

A sablonos kerettörténet mellett – bűnözés és földrengés rombolta Los Angelesst nagyon gonosz emberek területekre osztják, a rendőrség tehetetlen, mígnem egy szép napon kap egy robotot stb. – a Future Cop egy átlagos, külsőnézetű 3D-s akciójáték. A grafika felemás: míg az átvezető animációk elég gyengék, a 3D-s környezet és objektumai nem annyira rosszak, a

van szükség. Az előbbi a harcolásra, emeletes terepek megmászására való, míg az utóbbi a zuhanások elkerülésére, illetve a sebességénél fogva a gyorsan teljesítendő feladatok megoldására jobb. Képes továbbá egy könnyű, egy közepes és egy nehéz fegyvert is magával cipelni. Minden kategóriában többfajta is rendelkezésre áll,



amelyek közül a küldetések előtt válogathatunk.

A játék különlegessége, hogy két-fajta stílusban játszható. A „Crime Wave” az adrenalin-pumpáló akció: irts ki mindenkit, aki mozog, pucold meg a területet, győzd le a fő gonoszt, majd GOTO 10. Ezzel szemben van egy „Precinct Assault” (magyar fordításban: zónaostrom) típus, ahol a fejlesztők stratégiai elemekkel dúsították az akciót. Ekkor egy piros és egy kék csapat küzd egymás ellen, a cél a másik bázisának elfoglalása. Ehhez tankokat és helikoptereket gyárthatunk, az előbbi jelenti a földi haderőt, amelynek be kell hatolnia az ellenséges objektumba, az utóbbi a légiert, amely saját bázisunk védelméért felel. Vannak még



speciális effektusok pedig kifejezetten látványosak. Sajnos magán viseli a kategória betegségét: noha rendelkezésünkre áll 4-5 nézőpont, egyik használhatatlanabb, mint a másik, és a fontos célpontok valahogy sosem látszanak. Szerencsére robotunk lézerrányzéka a képernyőn kívüli objektumokat is „befogja”, így nincs más dolgunk, mint addig lőni a lézer irányába, amíg az el nem tűnik. Ez a TAC X-1 Alpha egyébként is csúcs-szuper, Transformereket megszegyenítő módon, gombnyomásra vált a lépegető és lebegő üzemmód között, mikor melyikre



őrtornyok, amiket elfoglalva extra tüzérrőhöz jutunk. Minden elpusztított ellenség jutalompontokat ér, ezekből bővíthetjük saját seregünket. 50 pont felett két új járműgenerátor áll rendelkezésünkre, amelyekben nagyon szuper helikoptert és tankot lehet gyártani. Hogy pontosan hogy zajlik a játék, beleértve a legyártott egységek irányítását, azt homály fedí, valószínűleg automatikus. Amikor eluntam a generátor nyomkodását, belevetettem magam a csatába, ahol jól lelőttek, és egyszer csak azt vettem észre, hogy egységeim sehol sincsenek, így iparkodtam vissza, hogy gyártsak még néhányat. Azt hiszem, erre a zónaostromra áldozni kell egy kis időt, amíg tisztába jön vele az ember.

AKCIÓ
LEÍRÁS

16

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

LÁTVÁNYOS GRAFIKA, GYENGE ANIMÁCIÓK,
STRATÉGIAI BEÜTÉS EGY 3D-S AKCIÓBAN

ELECTRONIC ARTS
ECOBIT KFT.
TEL.: 351-3078

4

FUTURE COP: L.A.P.D.

Shogun



STRATÉGIA A KÖZÉPKORI JAPÁNBAN

Valamikor még Amigára volt egy játék, amiben japán hadvezért alakíthattunk. Képes voltam heteket eltölteni előtte, ám utána hosszú évekig csak óriási űr maradt. De úgy látszik, nem vártam hiába, mert közeledik PC-re egy hasonló stratégiai program megjelenése.

A 15. és 16. század Japánban a polgárháborúk jegyében telt. Az ország számos kis tartományra oszlott, ahol feudális nagyurak, az ún. Daimyok uralkodtak. A helyi háborúk már évszázadok óta dúltak közöttük és hűbéreseik, a Taishok között, akik óriási szamurájseregek irányítói voltak. A Daimyok semmitől sem riadtak vissza, hogy megszerezzék az ellenséges főurak tartományait: bérnyilkosok, kémek és az ellenség által felbérelt geishák mindennapos látogatók voltak a palotákban. A császár csak hatalom nélküli báb volt Kyotóban, ráadásul ekkor jelentek meg a partokon az első európai felfedezők, ágyúkkal, különböző betegségekkel és a kereszténységgel. Ebből a káoszból kell kiemelkednie egyetlen földesúrnak, aki mestere a politikának, a gazdaságnak és a harcművészeteknek egyaránt. Ő lesz a „sógun”, az egész ország seregeinek főparancsnoka és az igazi hatalom birtokosa Japánban.

Ezen környezetbe helyezi az Electronic Arts az eljövendő stratégiai játékát, amiben természete-

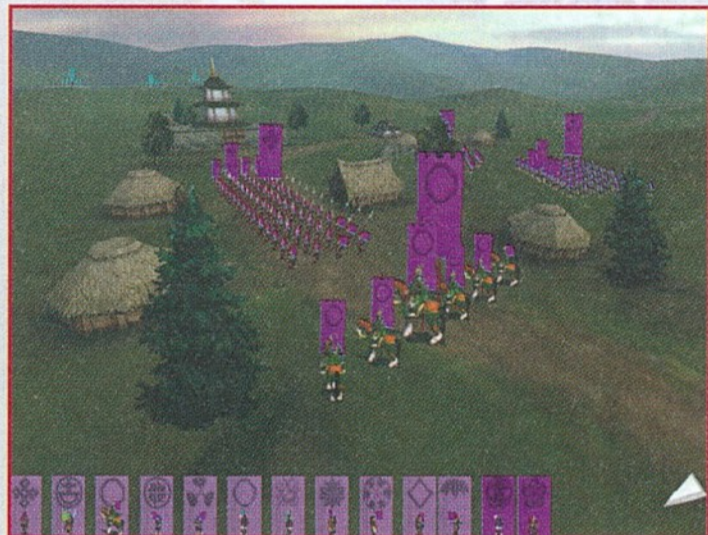
sen az egyik Daimyo szerepébe kell majd belelélnünk magunkat. A program egy olyan feltételezett pontból indul, ahonnan bármelyik Daimyonak ugyanakkora esélye van shogunná lenni. A neveket nagyrészt az igazi történelemből vették, de az összes többi (pl. a területek elhelyezkedése, kapcsolatok) már mind csak kitaláció. A program két különböző játékot foglal magába: az egyik a stratégiai rész, ahol foglalkoznunk kell a gazdasággal, a politikával és hadseregeink mozgásával, míg a másik taktikai csata, ahol két ellenséges sereg rendezi le vitás dolgait.

A magasabb szinten lesz nyersanyag-gazdálkodás, seregtelepítés, építés, diplomácia, összeesküvések, merényletek és különböző speciális események (paraszt-lázadás, természeti katasztrófák, európai partraszállás stb.). Küldhetünk nindzsákat, geishákat vagy akár egy jezsuita papot is az ellenfelek nyakára, hátha ők jobb belátásra bírják a nagyurakat velünk kapcsolatban. Persze előfordulhat, hogy kiküldött embereinket csak részben (mondjuk nyaktól fölfelé) kapjuk vissza. Ha véletlenül sikerülne egyik ellenfelünk gyilkossági terve és karakterünket sikeresen átküldik az örök szamurámezőkre, akkor sem kell búsulnunk, amennyiben van fiú örökösünk. Ugyanis ekkor ő veszi át a helyünket. Amennyiben nincs utód, az szomorú, mert akkor vége a játéknak. Mi is elkövethetünk szepukut (öngyilkosságot), de ezt persze csak akkor érdemes megtenni, ha az öröklés biztosítva van és a tett családunk dicsőségére válik. Ez visszatarthatja az épp lázadni készülő parasztokat a felkeléstől, ráadásul ilyenkor átértékelődnek viszonyaink a többi

Pelace

nagyúrral, és lehet, hogy több szövetségesünk lesz, mint azelőtt. Zseniális ötlet.

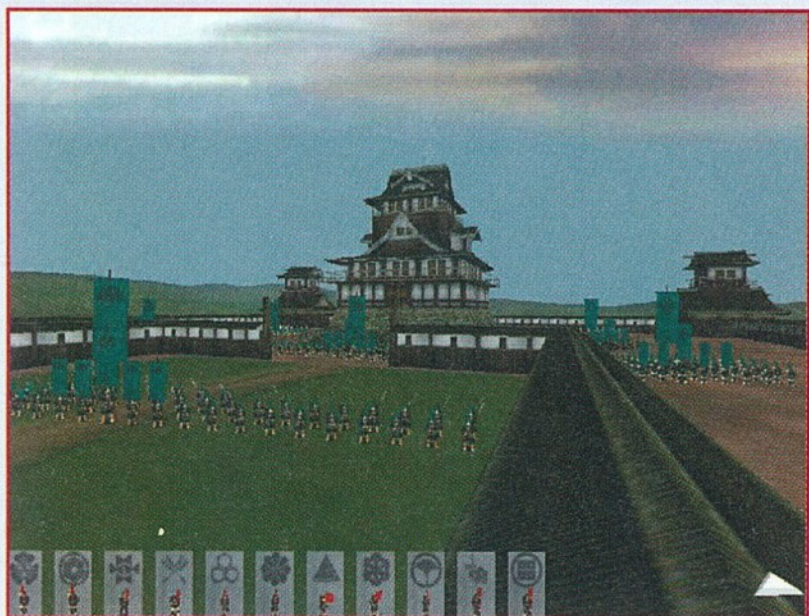
A csatákat teljesen 3D-ben és valós időben irányíthatjuk – az eseményeket szemlélhetjük egyik szamurájunk vagy felderítőnk, de a tá-



bornok szemszögéből is. Gyönyörű tájakon mozgathatjuk óriási seregeinket, amelyek akár ezer különálló emberből is állhatnak felenként. Kb. 10-15 féle egységet toborozhatunk majd seregeinkbe, különböző erőssé-

gű szamurájoktól kezdve a lovasokig és íjászokig. A legizgalmasabb egység szerintem a harcos buddhista szerzetes lesz, ugyanis ő mindig magával hordja kis személyi oltárát, minek hatására az ellenfél seregei a velük való harc során óriási morálcsökkenést szenvednek el, ugyanis saját vallásuk papjait kell megtámadniuk. És ha egyébként sem volt túl erős a sereg lelkileg, akkor ez bőven elég a megfutamításához. Keresztény vallású seregekre ez a módszer természetesen nem túl hatásos.

Érdekes lesz a mesterséges intelligencia is, megalkotásakor ugyanis több mint 200 szabályt építettek bele Sun Tzu „A háború ősi művésze” című művéből, amit még időszámításunk előtt 500-ban vetettek papírra, vagy valamire, amire akkoriban írtak. A készítő egyébként a játék egyik nagy erősségének tartják az AI-t, sőt egyenesen korszakalkotónak titulálták, de én ezzel a jelzővel várnék a megjelenésig. [PC-X]





Starcraft Brood War

AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTÉS

Júpi

A Brood Warban folytatódik a Zergék, a Protossok és a Terranok közötti galaktikus háborúskodás története, melynek célja továbbra is az életben maradás. Az Expansion Set a történet hiteles IV., V., és VI. fejezetét rejt, de sajnos nem annyi az újítás, mint vártam.

Minden ármánykodás középpontjában a becsstelen Kerrigan áll (kicsit dögösebb lett az előző rész óta...). Természetesen kapunk minden oldalhoz új fegyvereket: a Terranoknál a Valkyrie és a Madic; a Protoss-oknál a Corsair, a Dark Templar és a Dark Archon; a Zergék csapatát pedig a Devourer és a Lurker erősíti. Új világot szöttek a játékba (ami új terepet jelent), de nekem jobban bejött az új animációk és zenéi trekkek. Még mielőtt kifejeztem, száz új multiplayer pályát is végigküzdhetünk hálózatban.

A kidolgozás igényességéhez nem fér kétség. Nagyon izgalmas és változatos a játékmenet, még azt is megkockáztatom, hogy izgalmasabb, mint a rendes küldetésekben. Tényleg jó történetet találtak ki, csak kicsit kevés a látványos különbség. Az új egységekkel jól kiegészül a régi csapatok sora, így utólag visszagondolva szinte hiányoztak ezen tulajdonságok és varázslatok. Talán ezek hatására kicsit módosul a már megszokott bevett stratégia, hiszen az újdonságok hatására új támadási és védekezési taktikát kell kitalálni. Nem tetszett, hogy a küldetések között kevés az animáció (nagyon kevés), és az sem, hogy a pályák elején és végén beugró képek között is kevés az új. Legalább ennyivel még feldobhatták volna a játékot és vele együtt a hangulatomat. Na mindegy, végül is csak egy kiegészítő küldetésről van szó, nem új játékról – következzen az új egységek ismertetése.

DARK TEMPLAR – PROTOSS

Rang: N/A
Csapat: Elite Stealth Troop
Ár: 125 kristály, 100 gáz
Ellátás: 2
Sebzési Pontok: 80
Pajzs: 40
Sebzési Szint: Könnyű
Kiképezhető: Gateway
Szükséges: Templar Archives
Fegyver Rendszer: Warp Blades
Támadás Típus: Csak földön
Sérülés Típus: Normál
Splash Sérülés: Nem



Sérülés: 40

Bonus: 3

Varázslatok / Speciális Tulajdonságok:

Két Dark Templar életerejét kombinálva Dark Archont hozhatunk létre.



DARK ARCHON – PROTOSS

Rang: N/A
Csapat: Heavy Support Warrior
Ár: 0 kristály, 0 gáz
Ellátás: 4
Sebzési Pontok: 25
Pajzs: 200
Sebzési Szint: Nagy
Kiképezhető: 2 Dark Templar
Szükséges: Nincs
Fegyver Rendszer: Nincs
Támadás Típus: N/A
Sérülés: N/A
Splash Sérülés: N/A
Bonus: N/A
Képességek:
Maelstrom
Kifejleszhető: Templar Archives
Fejlesztési Ár: 100 kristály, 100 gáz
Mind Control
Kifejleszhető: Templar Archives
Fejlesztési Ár: 200 kristály, 200 gáz
Argus Talisman (+ 50 energia)
Kifejleszhető: Templar Archives
Fejlesztési Ár: 150 kristály, 150 gáz
Varázslatok / Speciális Tulajdonságok:



Feedback

Ár: 50 EP

Hatótávolság: 10 Mátrix

A célzott unit elveszti energiáját, és ennek megfelelő mértékű sérülést szenved.

Mind Control

Ár: 150 EP + Pajzs

Hatótávolság: 8 Mátrix

Elég hasznos varázslat, hatására átvesszük az uralmat a megtámadott egység felett. Innentől a mi csapatunkban harcol.

Maelstrom

Ár: 100 EP

Hatótávolság: 10 Mátrix

Segítségével elkábíthatod az összes organikus unitot egy időre, addig nem tud se támadni, se mozogni.

CORSAIR – PROTOSS

Rang: N/A

Csapat: Medium Support Fighter

Ár: 150 kristály, 100 gáz

Ellátás: 2

Sebzési Pontok: 100

Pajzs: 80

Sebzési Szint: Közepes

Kiképezhető: Stargate

Szükséges: N/A

Fegyver Rendszer: Neutron Flare

Támadás Típus: Csak Légi

Sérülés: Robbanás

Splash sérülés: Kis területen

Sérülési Hatékonyság: 5

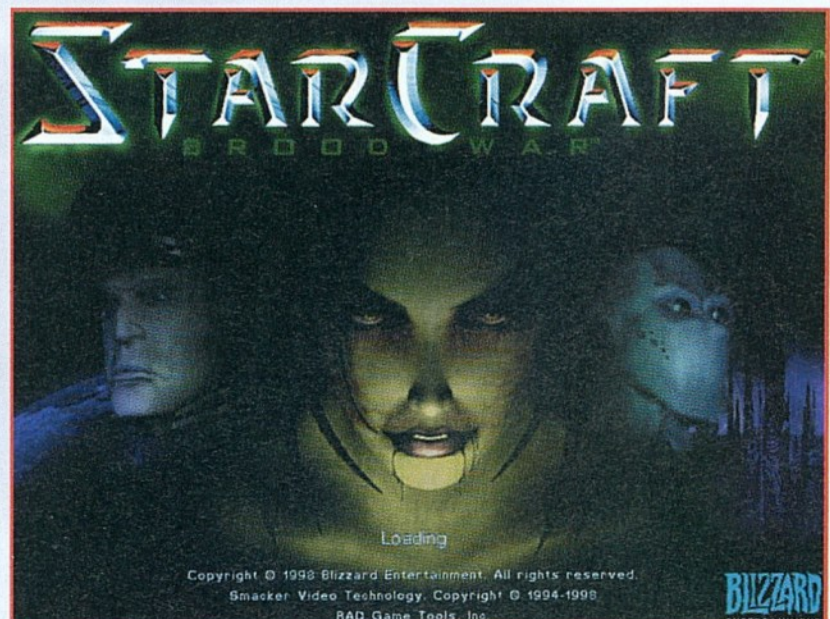
Bonus: 1

Képességek:

Disruption Web

Kifejleszhető: Fleet Beacon

Fejlesztési Ár: 200 kristály, 200 gáz





Szükséges: Academy
 Fegyver Rendszer: Nincs
 Támadás Típus: N/A
 Sérülés: N/A
 Splash Damage: N/A
 Damage: N/A
 Bonus: N/A
Képességek:
Restoration
 Kifejleszhető: Academy
 Fejlesztési Ár: 100 kristály, 100 gáz
Optic Flare

Argus Jewel (+ 50 energia)

Kifejleszhető: Fleet Beacon

Fejlesztési Ár: 100 kristály, 100 gáz

Varázslatok / Speciális Tulajdonságok:

Neutron Flare

Gyors és rövid Photon nyalábokkal tüzel, nagyon hatásos kis légi egység csoportok ellen.

Disruption Web

Ár: 125 EP

Hatótávolság: 9 Mátrix

A támadás hatására harcképtelenek lesznek a következő védelmi eszközök (Photon Cannon, Spore Colony, Sunken Colony, Missile Turret és bunkerek). Hatása hamar elmúlik, de iszonyat jó.

VALKYRIE – TERRAN

Rang: Lt. Commander

Csapat: Missile Frigate

Ár: 250 kristály, 125 gáz

Ellátás: 3

Sebzési Pontok: 200

Sebzési Szint: Nagy

Kifejleszhető: Starport

Szükséges: Armory, Control Tower

Fegyver Rendszer: HALO Rakéták

Támadás Típus: Csak Légi

Sérülés: Robbanás

Splash Sérülés: Kis területen

Sérülés: Rekétánszerű 5

Bonus: 1

Varázslatok / Speciális Tulajdonságok:

H.A.L.O. Rakéták

Légicsatában 8 kisebb rakétát küld a cél felé, de nemcsak a célpontot, hanem körülötte 3x3-as mátrixot is sebez.

MEDIC – TERRAN

Rang: 1st Lieutenant

Csapat: Combat Physician

Ár: 50 kristály, 25 gáz

Ellátás: 1

Sebzési Pontok: 60

Sebzési Szint: Könnyű

Kiképezhető: Barrak



Kifejleszhető: Academy

Fejlesztési Ár: 100 kristály, 100 gáz

Caduceus Reactor (+ 50 energia)

Kifejleszhető: Academy

Fejlesztési Ár: 150 kristály, 150 gáz

Heal

Ár: 1EP minden két életerő pontnyi gyógyításért

Heal

Hatótávolság: 2 Mátrix

A Medik gyógyítani tudja minden emberi organizmus bármilyen sebesülését.

Restoration

Ár: 50 EP

Hatótávolság: 6 Mátrix

Eltávolítja a kártékony hatásokat, mezőket, nem hatásos a Statis Fieldre, de a

Lockdownra igen.

Optic Flare

Ár: 75 EP

Hatótávolság: 8 Mátrix

A célzott unit hatótávolsága 1 mátrixra csökken, ha-

csak a Medic vissza nem állítja. Leveszi az érzékelést is, az egység nem lát.

DEVOURER – ZERG

Rang: N/A

Csapat: Heavy Assault Flyer

Ár: 150 kristály, 50 gáz

Ellátás: 0

Sebzési Pontok: 250

Sebzési Szint: Nagy



Kiképezhető: Mutalisk

Szükséges: Greater Spire

Fegyver Rendszer: Corrosive Venom

Támadás Típus: Csak Légi

Sérülés: Normál

Splash Sérülés: No

Sérülés: 25

Bonus: 2

Varázslatok / Speciális Tulajdonságok:

Corrosive Venom

Légi egységek ellen nemcsak sebez, de a körülötte lévő ellenséges egységeket is beteríti sávvá.

LURKER – ZERG

Rang: N/A

Csapat: Heavy Defense Warrior

Ár: 50 kristály, 100 gáz

Ellátás: 2



Sebzési Pontok: 125

Sebzési Szint: Nagy

Armor: 1 TECH TREE

Kiképezhető: Hydralisk

Szükséges: Lair, Aspect Research

Fegyver Rendszer: Subterranean Spines

Támadás Típus: Csak Földi

Sérülés: Normál

Splash Damage: Igen

Sérülés: 20

Bonus: 2

Képességek:

Lurker Aspect

Kifejleszhető: Hydralisk Den (Lair után)

Fejlesztési Ár: 125 kristály, 125 gáz

Varázslatok / Speciális Tulajdonságok:

Attack While Burrowed

Burrowed

Burrow módban, rejtett pozícióban is képes vagy tá-

madni. [Icons]

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
 SYSTEM: WIN95/98
 X-TRA: TELJES SC KELL

KIEGÉSZÍTÉSNEK NEM ROSSZ, DE LEHETNE TÖBB ÚJDONSÁG IS BENNE

SIERRA/BLIZZARD
 N-TEC KFT.
 TEL.: 351-6853



STARCRRAFT: BROOD WAR

STRATÉGIA

LEÍRÁS

19



Western Front

MOST NYUGAT JÖN...

Trau

Nem is olyan rég írtam eme újság lapjain az Eastern Front nevű remekműről és a kiegészítő CD-jéről. Nem kellett sokáig várnom, máris megérkezett a másik front, a nyugati.

Bár az akkori Magyarország területét nem érintette a nyugati szövetségesek hadjárata, mert keleti kollegáik érkeztek előbb, de a nyugaton megfordult haditechnika jelentős része itt is felbukkant. Csak éppen vörös csillagot viselt a tornyán. A legidősebbek még emlékezhetnek a „Lend&Lease” program keretében a Szovjetunióba szállított M4A1 Sherman közepes harckocsikra, melyek hazánkban is előfordultak – kilőve is...

A program átdolgozott előléptetési rendszert kapott, melyben hadnagyból akár tábornok is lehet, persze a kellő ügyességgel és szerencsével karöltve. Igencsak átdolgozták az editor-részleget is. Az „átfésült” domborzatra több mint 500-féle harci egységet lehet elhelyezni, az egyszerű 81 mm-es aknavetőtől a Pz. V. Panther G változatáig. Itt az idő a hálózati hajbakapáshoz is, méghozzá nem is akármilyen módon! Miután összesen 16-an tudnak Interneten vagy LAN-on keresztül játszani, ezt oldalanként 8-8 játékos is teheti. Szerintem talán ez szimulálja legjobban az önálló parancsnokokkal vezérelt különböző seregtestek együttműködését, itt szükséges a legnagyobb összefogás. Szintén újdonság, hogy a nagyobb létszámú harci egységek tagjait külön-külön állíthatjuk be, milyen módon tüzeljenek. Szintén nem hülyeség, hiszen egy önjáró löveg a tűztámogatásával hasznosabb, mint egy nyílt rohamban. Arra ott vannak a rohamlővegek... A hozzám hasonló „tűzerő-koncentráló” mániások fogják értékelni azt a cseppnyi újdonságot, hogy csapataidat személyesen helyezheted el a hadjáratoknál, minden csata előtt. Így már nem telik hosszú körökbe, míg összeverbuválsz páncélos zászlóaljadat a támadáshoz. Új megfigyelő és ejtőernyős egységek is a rendelkezésünkre állnak, melyeket kellemes deszantos feladatokkal bízhatunk meg. Átdolgozták az egységek észlelési képességeit is, mert számos jogos kritika érte az Eastern Front ezen részét. Valamelyest felgyorsult a mozgások sebessége is, bár száguldozásra senki ne számítson. És végül hab a tortán: az egységek álcázó festése változik az időjárás és a dátum hatására!

Miután a júliusi-augusztusi számban meglehetősen kiveséztem a program kezelését, és a felület azonos maradt, így inkább a pályákra, egy-

ségekre koncentrálnék. A hadjáratok sora (minő meglepő...) a nyugati és az afrikai front eseményeivel foglalkozik. Nem hiányozhat a D-Day feldolgozása sem, azonkívül irányíthatjuk az Afrikakorps híres alakulatait, ránk vár a Market-Garden véres zűrzavara, és nem rossz dolog partra szállni Szicíliában, az amerikai erők főparancsnokaként. Ami a legnagyobb különbség, az a megváltozott hadszínterek és haditechnikák eredményes kezelése. Miután egyik stratégiai ideálmomnak Rommel tábornokot tekintem, természetesen a legelső hadjárat, amibe belefogtam, az Afrikakorps nevet viselte. Az egyik (és a legszembetűnőbbben más) a sivatagi terep. Teljesen másfajta hadviselést kíván, mint amely a keleti fronton beváltak volt tekinthető. Teljesen más a talajszerkezet, mások a látási viszonyok, domborzatok, egyszóval szinte minden. Nem árt megtanulni azt, hogy a sivatag nem orosz sztyeppe, ahol a harckocsik vad vágatában képesek megtámadni az ellenséges csapatokat, hanem egy alattomos táj, ahol bármelyik homokdűnén elakadhat a Pz. IVF2-esed... Sajnos a sivatagi harcok

egyik kulcsfontosságú eleme, az aknamező valahogy kifejejtődött a játékból. Öreg hiba, hiszen a normandiai partvidéket kivéve talán sehol máshol nem találkozhatunk az aknamezők ilyen tömegű és fontosságú alkalmazásával. Szerintem hiba volt kihagyni. Nem árt figyelembe venni továbbá azt sem, hogy az utak jelentik még mindig a legfontosabb és leggyorsabb közlekedési módot. Főleg így, ilyen terep- és talajviszonyok között. Egy kereszteződés korrekt elfoglalásával (ami minimum egy harckocsi csoportot jelent) igencsak megakaszthatja az ellenséges csapatokat. Főleg, ha a kereszteződés egyben lakott oázis is, hiszen ez igencsak kedvezően befolyásolja csapataid védelmi értékeit. Továbbá feltűnt, hogy mennyire nem használhatók a híres-hír-



hedt 88 mm-es Flakok a harckocsik ellen. Hát, ha valóban ilyen alacsony hatásfokkal működtek a valóságban is, nem értem, miért kedvelték annyira (bár szabadjon gyanakodnom, hogy nem a valóságban voltak ilyen gondok vele). Szóval ez szintén csípte egy kicsit a szememet, mert szeretem, ha pontosak a fegyverek működései. Igen fontos a mozgékony megőrzése, hiszen a például brit Matilda Mk. II-esek brutális páncélzata szinte csak hátulról lőhető ki eredményesen. Nem is szólva aránylag pontos 2 fontos páncéltörő lövegükről, amely eredményesen tud küzdeni bármelyik német páncélos ellen. Ugyanakkor az amerikaiak is megjelennek a színen, M3Lee és M4 Sherman közepes harckocsikkal. Ezekről a Pz VI. Tigrisek megjelenéséig illik tartani, de utána már csak a különösen nagy számban támadó M4-esek jelenthetnek némi problémát. Itt ismét csak a „lődd ki minél messzebből” stratégia jelenti a megoldást.

Ismét más tézisa a két partraszállás, nevezetesen a normandiai és kistestvére, a szicíliai.

erősségű páncélos csapatokkal a kivézet szövetségeseket. Ha viszont a szövetségeseket vezényeljük, akkor a legfontosabb a mielőbbi összefüggő hídfőállás kialakítása. Ha ez sikerült, akkor a légitámogatások okos kihasználásával le lehet küzdeni a megjelenő német páncélosok és gyalogosok támadási kísérleteit. Ha a hadjárat elején szilárd hídfőállást alakítottunk ki, akkor a hamarosan megjelenő, azaz inkább özőnlő utánpótlás segítségével aránylag könnyebben lehet leküzdeni a németeket.

Érdekes csatákat hoz az Operation Market-Garden színes forgataga. Ez egy kombinált, szárazföldi-légi hadművelet, melynek célja a Rajnáig kijutás volt. Ennek nyitányaképp a II. Világháború legnagyobb ejtőernyős támadásában jóval több, mint tízezer ejtőernyőst dobtak le. Ezeket

az így kialakított hídfőállásokat kellett volna felmenteni a földön érkező angol és amerikai páncélos hadtesteknek. Ez így nem igazán sikerült nekik, mert a térségbe érkezett, hirtelenjében összerántott SS és Wehrmacht-csapatok sikeresen tartották vissza a felmentő szövetségeseket. Itt a szövetségeseként harcolva elsődleges célunk a túlélés, hiszen a hamar túlerőbe kerülő németek ellen csak ez a filozófia volt eredményes, mármint esetekben. Ha elég hosszú ideig

húzzuk ki, jó esélyünk lehet arra, hogy néhány barátságos Sherman Firefly köszönhet ránk, amúgy barátságosan, 17 fontos ágyúival. Ez azonban eléggé nehéz lesz, tekintve a szinte nem is létező utánpótlást, a hullámokban érkező németeket... A németeket vezetve igye-



Itt élesen elkülönül a két fél által követendő stratégia. Miután a partraszállók kezdetben eléggé gyengék és nem igazán rendelkeznek kellő utánpótlással, éppen csak megvetik a lábukat. Ekkor nyílnak lehetősége az okos német parancsnoknak, hogy a tengerbe szorítsák a szövetségesek gyenge csapatait. Ennek több akadálya is lehet, például a szövetségesek erős légitámogatása. Ez sajnos különösen a páncélosokra igaz, melyeket bizony erőteljesen képesek megkritikálni a (feltehetőleg) P-38-asok. Soha nem szabad megállni több körre egy hexen! Ez általában halálos következményekkel jár. Ha sikerült elválni a szövetséges csapatoktól, melyek így utánpótlás nélkül maradhatnak, akkor aránylag könnyű leverni a megfelelő



kezzünk azonnal eltaposni az ejtőernyősök legkisebb ellenállását is. Bizhatunk a folyamatosan csordogáló utánpótlásban is, bár kezdeti csapataink eléggé vegyes képet mutatnak. Csapj oda keményen!

A harmadik kedvencem a jó öreg normandiai buli. Kezdve magával a klasszikus partraszállással, mely a történelem egyik legvéresebb csatája volt, folytatva a caeni kitöréssel, Franciaország végigrohanásával. Itt szinte már nyomasztó a szövetségesek mennyiségi fölénye. Itt látható talán a legjobban a németek technikai fölénye, hiszen a különböző Párduc- és Tigris-változatok, ezeknek páncélvadász módosulatai egyértelműen a csatatér királyainak voltak tekinthetőek. Azonban „körbetáncolással” legyőzhetőek, főként hátulról. Erre igen alkalmasak a könnyű és villámgyors, aránylag jól felfegyverzett páncélvadászok (M10 Wolverine, M18 Hellcat, M36 Jackson). Nagy gyorsaságuknak köszönhetően sikeresen tudnak a német nehézpáncélosok mögé lopakodni, míg a közepes (Pz. III. és IV. Sorozat tagjai) harckocsik ellen már bármilyen helyzetből képesek voltak eredménnyel harcolni. Ha viszont a németeket vezényeljük, gondoskodjunk a féltett nehézpáncélosok állandó utánpótlásával. Nem árt vigyázni rájuk, hiszen azért Királytigriseink sem sérthetetlenek! Fokozottabban sérülékenyek a kisebb, közepes harckocsik, ezekre is gondoljunk ám!

Uraim, megérkezett a harci stratégiai játékok újabb királya. Kéretik lengetett rohamsisakkal fogadni, sorakozásra balra igazodj, középre nézz, és győzzél leszakadni a monitorról. Vagy én foglak lerobbantani, hős Tigriseimmel, de akkor az már Neked nagyon rossz lesz...

CPU/RAM:	P133, 16 MB RAM
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	N/A
NYUGATI SZÉEL FÜSTÖÖT ÁRASZT, TIGRISEEM, TIGRIIIIEEEM...	
EMPIRE INTERACTIVE	



Michael Owen's World League Soccer 99

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA – 1995-BEN

Zazu

Egy vallomással kell kezdenem. Nagyon szeretem a sportjátékokat, sport-szimulátorokat, így egy kicsit elfogult vagyok e témában. Ennek talán az is az oka, hogy eddig nem találkoztam a World League Soccer sorozat egyetlen darabjával sem.

Elég sokáig nézegettem a játékot, mert nem tudtam, nem akartam elhinni, hogy az Eidos kiad egy ilyen játékot. Még hosszas keresgélés után sem nagyon találtam ugyanis igazi pozitívumot. Jól néz ki a doboza és a főmenüje, nagyon kedves, hogy választhatok, hogy 3Dfx-es, Direct 3D-s vagy software-es megjelenítést kérek, ám itt gyakorlatilag véget is érnek a program előnyei. (Egyébként a WLS99 szinte minden jelenleg kapható kártyát ismer, kezdve a Number Nine-októl, az ATI-kon, a Riva 128-on és TNT-n át egészen a Matroxokig.) Pár órá „játék” után viszont legalább olyan szúrós szemmel néztem a CD-re, ahogyan annak borítójáról (a cikk írásának napján éppen 19 éves) névadó, Michael Owen nézett rám. A Silicon

Dreams programozói alkotásához ugyanis a Liverpool és az angol válogatott tinédzser csatára adta nevét. De nézzük sorjában!

A közepesnek mondható (az EA Sports igen csak elkapatja az ember fiát) intro után személyesen Michael Owen köszönti a játékost, játékosokat. A főmenü egyszerű, áttekinthető, ám itt vége is a dözsölésnek. Legalábbis a FIFA sorozathoz szokott logikám nagyon sok mindent összekavartnak, zavarosnak talált. Például először kiválaszthatok csapatokat, majd ezek függvényében dönthetek arról, hogy mit is szeretnék játszani. Ha ugyanis egy ország klubcsapatai közül választottam (pl. angol, olasz, spanyol, skót, japán vagy az MLS), akkor bajnokságot vagy kupát játszhatok. Ha több országból válogatok csapatokat, akkor marad a nemzetközi kupa lehetősége. Ha válogatott csapatokat jelölök ki (a 32 VB résztvevő plusz 12 más válogatott), akkor jöhet egy nemzetközi bajnokság.


A játékosok és a csapatok jellemzőinek, taktikáinak megtekintésére, illetve módosítására szánt ablakok elég zsúfoltak, nehezen áttekinthetőek. Ráadásul már a menüben használatos gombok sem mindig egyértelműek. Szerencsére a játékban használatos billentyű-

kombinációkat átdefiniálhatjuk. A játék színteréül több stadiont is választhatunk, ám ezek nem sokban különböznek a játék során. Ahogyan a játékosok között sincs sok különbség, annak ellenére, hogy több mint egy tucatnyi jellemző tartozik mindegyikhez. A bevonulás, majd a sorsolás (térfél

vs. kezdés) után jött az újabb és a legnagyobb döbbenet. A játékosok ugyanis úgy mozogtak, mintha lassított felvételt néznék. A körülbelül kéttucatnyi motion-capture mozdulatsor elemei nagyon látványosak (a felvételek természetesen



Michael Owenről készültek), ám ezen a sebességen már-már komikusan hatnak. Ráadásul, mintha a program nem igazán használná ki a 3D-s kártya adta lehetőségeket. A tájékoztató „továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát” ígér mind a kapusok, mind a játékosok részéről, ám ehhez képest igen sok érdekes megoldással találkozhatunk a mérkőzések során. Például a gép által irányított csatár tízből tízszer vezette bele a szintén gép által irányított kapusba a labdát és próbálta meg „átpréselni” a játékszeret a portáson. Ebből kétszer mázlija volt, a kipattanó labda elécsurgott, ám e kettőből az egyiket sikerült mellérúgnia mintegy 7-8 méterről (lehet, hogy a magyar PNB-t vették alapul a szerzők?). A gólt egyébként a végtelenségig ismétli a program különböző kameraállásokból.

Mint nemrégiben említettem, az Electronic Arts igen magasra tette fel a léceket a 99-es sorozattal. Úgy néz ki, hogy a World League Soccer 99-nek még csak megközelítenie sem sikerült azt a magasságot, sőt mi több, délcegen elsétált eme virtuális léce alatt. Foci-szimulációnak nem ajánlott, de aki élvezi a játéktérmegek gépei által nyújtott fejesztett rohangálást a börgolyó után, annak nagyon fog tetszeni. 

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

HA VALAKI MEG AKARJA NÉZNI, MILYEN EGY ARCADE FOCI...

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92
TEL.: 457-3827



WLS 99



Actua Soccer 3



NEM ÉPPEN AKTUÁLIS, DE NEM OLYAN ROSSZ

Nem sokkal azután, hogy kidühöngtem magam a WLS 99-en, TRf kezembe nyomott egy CD-t, azzal a felkiáltással, hogy ez biztosan jobb lesz. Nos, szerencsére nem első benyomásaim alapján írtam meg a cikket, mert ahogyan játszottam vele, egyre jobbnak találtam.

Végiglapozva a CD dobozába rejtett „kézikönyvet” egy kicsit félve indítottam el a programot. Ugyanis azontúl, hogy első olvasatban nagyon szimpatikusnak tűntek a lehetőségek, megdöbentett néhány „apróság”, amit a vezérlések részben találtam. Egyrészt az, hogy ismét egy olyan programmal találkozom, amelyet elsősorban a „Sámán Deluxe” típusú vagy zongorázásban jártas felhasználóknak fejlesztettek, hiszen a négy kurzormozgató billentyűn túl másik nyolcon kéne tartanom ujjaimat. A másik, hogy amennyiben nálam van a labda, akkor a számbillentyűzet nulláját megnyomva ütni, míg labda nélkül a kettessel könyökölni tudok. A játék során azután kiderült, hogy ezek a műveletek a legtermészetesebb mozdulatok közé tartoznak. Így például magától értetődő dolog, hogy a labdát vezető ellenfelet előbb jól képen nyomom, majd az árván maradt labdával békésen elsétálok a tett helyszínéről, mindezt akár közvetlenül a játékvezető orra előtt végrehajtva. Nem igazán hiszem, hogy a nagy játékmixelések sorába be kellene venni a karate és a foci keveredését, bőven elég, ami időnként a pályán folyik. Egyébként félelmem, hogy billentyűzetről nem igazán lesz használható a játék, bizonyosságot nyert, legalábbis hosszas nyüstölés után sem sikerült eredményre jutnom vele. Szerencsére éppen nálam volt a Microsoft giroszkópos gamepadje, amely segítségével sikerült már-már baráti kapcsolatot létesítenem az Actua Soccer 3-mal.

A látványos intrót klasszikus zenére vágják – a klip egy elég régi angol-brazil meccs fekete-fehér felvételeivel indul, amely után láthatjuk Van der Saart védés vagy Ravanellit szokásos gólöröme közben, gyönyörködhetünk szebbnél-szebb cselekből, fejesekből,

örömben-bánatban, játékosban-edzőkben. A játékszlogenjének is tekinthető „True Football Fans” felirat után egy egyszerű, áttekinthető, mégis tetszetős menüben találjuk magunkat. A képernyő alján látható kisebb gombok segítségével tudjuk beállítani a játék-, a kép- és a hangjellemzőket. Így például megadhatjuk, hogy 3, 5, 10, 15 vagy 20 perces félidőket akarunk-e játszani (miért spórolták ki a 45 percet?), legyen-e hosszabbítás, esetleg „arany gól” döntetlen esetén, sőt még az is kiválaszthatjuk, hogy ki vezesse a mérkőzéseket. Hagyhatjuk meccsenként változón (Random), de választhatunk olyan ismertebb játékvezetők közül, mint például Collina, Batta, a svájci Udo Meier, vagy az angol Elleroy (Puhl Sándor nem szerepel ezen a listán).

Ahogy minden játékban, így az Actua Soccer 3-ban is érdemes az ismerkedést a gyakorlopályán kezdeni. Ez ajánlott azoknak, akik még nem játszottak ilyen játékkal, de főleg azoknak, akik sok-sok FIFA 9x mérkőzésen vannak már túl, ugyanis nagyon más a kezelése. Gyakorolhatjuk a büntetőrúgásokat, játszhatunk edzőmérkőzést, vagy egyszerűen kiküldhetjük csapatunkat egy szem kapus ellenébe, így zavaró játékosok nélkül próbálhatjuk a passzolást, a lövést, vagy akár a szabadrúgásokat. Ez utóbbinál nagyon tetszett, hogy a megfelelő billentyűt megnyomva a labda aktuális helyéről végezhetünk el szabadrúgást úgy, hogy a program a foci pályáról ismerős, sorfalat imitáló fabábukat helyez el a labdától 11 méternyire. Az éles mérkőzések – szokás szerint – lehetnek barátságos meccsek

(Friendly), körmérkőzéses bajnokságok (Season) vagy közvetlen kieséses kupák (Cup). Már-már megdöbentő az Actua Soccer 3 csapatgazdagsága, hiszen a 32 VB résztvevőn és a 64 másik nemzeti tizenegyen (köztük a magyar is) túl rengeteg klubcsapatot találunk a listában. Az ismertebb bajnokságok (angol, argentin, belga, brazil, francia, német, olasz, skót, spanyol stb.) valamennyi csapata mellett 48 európai és 20 más kontinensről „érkezett” együttessel indulhatunk játékba, köztük a Honvéddal és a Ferencvárossal is. De ha valakinek még ez is kevés lenne, ak-

Zazu

kor a szerkesztő (Editor) segítségével elkészíthetjük kedvenc csapatunkat, megadva a játékosok nevét, kinézetét, tudását, az idegenben és az otthon viselt felszerelés színeit és mintáit stb. Sőt, némi pénzünk is lesz arra, hogy „márkásabb” játékosokkal erősíthessünk. Ugyanakkor az egyéni szezonok beállításakor minden további nélkül megadhatjuk, hogy a vereség



értékesebb legyen, mint akár a győzelem, akár a döntetlen, hiszen mindhárom érték 0 és 8 között állítható, annyi megkötéssel, hogy ugyanaz a szám nem szerepelhet egynél többször.

Sajnos maga a játék felemás lett. Holtidőben a játékosok mozgása sokkal kidolgozottabb, mint játék közben, de például bedobáskor úgy fogják a labdát, mint egy ember, aki most égette el mindkét kezét. A háttérhangok és a kommentár nagyon jó, ugyanakkor a labda „egyhangú”, illetve a kapussal érintkezve olyan hangot ad, mint a busz, amikor kinyitja az ajtajait. Jó, hogy állítható a lövéserősség (végre lehet messziről is gólt löni, ha nehezen is), ám kicsit nehezen jelölhető ki a kívánt játékos. A gép által irányított játékosok nem igazán tervszerűen mozognak, és – néha szerencsére – az általa vezényelt csatár hajlamos akár gólhelyzetből is visszapaszolni a labdát, néha akár a félpályáig is. Az is megdöbentett, hogy a program csak tiszta játékidőt mér, ami pedig nem jellemző a focira. Ha az ember „el tud szakadni” ezektől a hibától, akkor akár hosszú órákat is el lehet játszani, főleg akkor, ha hálózatba kapcsolt gépeken 2-8 játékos játszik egymás ellen.



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

HA A KISEBB HIBÁKTÓL ELTEKINTÜNK,
NEM IS OLYAN ROSSZ...

GREMLIN INTERACTIVE

4

ACTUA SOCCER 3

SPORT

LEÍRÁS

23



Rage of Mages

VARÁZSLÓK ELŐRE

Pelace

A játék legjobban a Diablo-ra emlékeztetett, egyrészt RPG, másrészt akció, de van benne jókora adag stratégia is. Ugyanúgy kell mászkálni emberünkkel a helyszíneken, hasonló a küldetésalapú sztori és a tárgyak menedzselése is, de itt már nemcsak egyedül kell leküzdeni az összes ellenfelet, hanem csapatokkal is harcolhatunk. Itt kapcsolódik be a stratégiai véna.

Maga a játék még 1998 végén megjelent a tengerentúlon. Apropóját az adja, hogy hamarosan megjelenik idehaza is magyar kézikönyvvel, illetve, hogy nemsokára elkészül a második rész is. A történet 600 évvel ezelőtt kezdődött, amikor egy óriási meteor sok kis szigetre szakította szét Uimoir földjét. Az addig virágzó Kania Birodalom sorozatos háborúk és torzsalkodások színhelye lett. A nagy szétválás óta hősök százzal próbálták megszerezni azt a mágikus fegyvert, aminek akkora hatalmat tulajdonítanak, hogy képes megállítani a háborúkat. Úgy hírlett, hogy a fegyver a misztikus Allod Uimoir szigetén van elrejtve. Eddig akárhányan próbálkoztak, senki sem tért vissza. De most néhány mágus felajánlott egy amulettet a következő bátor kalandozó csapatnak, így ők nagyobb eséllyel vágnak neki a kutatásnak. Négyen indulnak a küldetésre, de szerencsétlenségükre a teleportálásba némi kis hiba csúszott, ugyanis nem egy helyre érkeznek. Így első feladatunk az lesz, hogy megpróbáljuk összeszedni a különböző tagokat, majd egyesült erővel felkutatni a varázstárgyat. Persze addig még sok apróbb küldetés áll előttünk. A négy kalandozó közül bármelyiket választhatjuk kezdőkarakternek, de mivel voltaképpen úgyis összeáll majd a csapat, majdnem mindegy, kivel kezdünk. Nincs is túl nagy különbség a tagok között, ugyanis adott egy férfi és egy női harcos, és ugyanez a választék varázslókból is. Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelőt, és a nehézségi szintet, akkor jön a karakter jellemzőinek meghatározása. Összesen négy alaptulajdonságot kell beállítanunk:

Test: a fizikum jelzőszáma. Ettől függ, hogy hány csapást bír ki emberünk, és hogy mekkorákat üt. Varázslóknál sem elhanyagolható (hogy ne hagyja ott a fogát az első balkanyarban), a harcosoknak pedig alaptulajdonság.

Fürgesség: a karakter mozgása függ tőle, és hogy milyen messzire lát, meg ilyesmik. Ezek általában másodlagos tulajdonságok, de azért ne hanyagoljuk el ezt a jellemzőt se teljesen.

Elme: akinek gyorsan vág az esze, gyorsabban tanul, messzebbre ellát (ezt mondjuk nem értem, de a programban így van) és erősebbek a varázslatai. Ez

utóbbi a harcosokat különösebben nem érinti, de azért nekik is lényeges ezen tulajdonság.

Lélek: a lélek a mágia tükre – lehet, hogy a mondás eredetiben nem egészen így hangzik, mindenesetre erre a játékra tökéletesen igaz, ugyanis ettől függ manapontjaink száma és a különböző elementális ellenállások.

Nagyon jó ötlet, hogy a tulajdonságok egy ponttal való növelése attól függ, hogy milyen szinten állnak.



Vagyis nem mindegy, hogy valamit 15-ről vagy 40-ről akarunk egy ponttal növelni, ugyanis az előzőhöz egyetlenegy, míg az utóbbihoz már 12 skillpoint kell. Így az ki van zárva, hogy nagyon egyoldalú karakterekkel induljunk neki a kalandnak, de azért kellően lehet a fontos tulajdonságokat preferálni. Ezek után már csak a karakter fő irányultságát kell megadni, ami harcosoknál fegyvernemválasztást, míg mágusoknál varázslatosztály-kijelölést jelent. Ez nem dönti el egy életre, hogy karakterünk mit használhat, de az adott területen jókora előnnyel indul.

Ha mindezzel végeztünk, jön az igazi játék. Ez abból áll, hogy kapunk egy méretes területet és valamilyen küldé-

tést, amit végre kell hajtani az adott terepen. A képernyő nagy részét elfoglalja a játéktér, gondolom, ezt mindenki fel fogja ismerni ☺. Jobb szélén vannak az irányító gombok és az információs képernyők. Ennek részletezésébe szintén ne mélyedjünk bele, mert néhány perc játék után mindenki rájön. Érdemes az inventory-t és a varázslatlistát mindig (vagy legalábbis leg-többször) nyitva tartani, hogy a varázslatokat és gyógyító italokat gyorsan el tudjuk érni. A kezdő küldetések után, amik csak bemelegítő pályák a későbbiekhez képest, eljutunk Plagatba, a sziget városkájába. További kalandjainknak ez lesz a kiindulópontja. Van itt minden, ami egy jó kalandozónak elkél. A keményebb küldetések után betérhetünk a kocsmába, ahol ha inni nem is, de legalább beszélgetni lehet: itt tudunk zsoldosokat bérelni a következő küldetésre, de néha küldetéseket is kapunk. A másik lényeges helyszín a bolt, ahol a hullarablásokból szerzett 28 bőrpáncélt, 12 pár vascsizmát, 7 íjat, ugyanennyi kardot – amit gyenge fizikumú varázslónk eddig a hátán cipelt több tízezer aranyérmével együtt, és közben persze vígan harcolt bárkivel – eladhatjuk jó pénzért, és persze még jobb pénzért vásárolhatunk is. Lényeges, hogy a varázskönyveket is itt árulják. Akad a városban egy gyakorlóter, de nem érdemes sokat használni, mert fejlődünk eleget a csatákban is (főleg a varázslók, ld. később), ezért nem érdemes erre még külön pénzt is kidobni. Innentől már rátok van bízva a dolog, mert pályáról pályára leírást adni erről a játékról teljesen felesleges volna, helyette kaptok majd néhány tippet.

A játék grafikájával nem volt problémám. Ugyanolyan jól néz ki 640x480-ban, mint 1024x768-ban, bár utóbbi felbontásban normál monitoron már túl kicsik





program 16 embert enged be, de ekkorra már rég élvezhetetlen lesz a játék. Ráadásul alaptól mindösszesen csak 5 pályán eshetünk egymás torkának (bár a netről már tölthetők le újabbak a www.rageofmages.com-ról, de ez nem mindenkinek elérhető). Nekem úgy tűnt, mintha ezt csak az utolsó pillanatban csapták volna hozzá, hogy ilyen is legyen a programban. Az egyjátékos küldetések viszont nagyon jól el lettek találva. Pont megfelelő nehézségűek, a kezdetekben nem veszi el az ember kedvét a játéktól, de nem lesz túl könnyű do-

log a végigjátszás sem. Sokkal összetettebb, mint a Diablo „üsd-vágd-nem-apád” stílusa, itt sokkal nagyobb hangsúly van a stratégián és a gondolkodáson. Mint látható fentebb, sok dolog tetszett, de jó néhány negatívum is összegyűlt a játékkal kapcsolatosan – végül mindenképpen pozitív irányba billen a mérleg. Senki nem fogja letenni a haját tőle, de nagyon jól elszórakoztat, míg megjelenik az új verzió, vagy esetleg a Diablo 2.

az objektumok, viszont jóval nagyobb az áttekinthető terület. Legjobban az átmeneti 800x600-as megoldás vált be. Az akciórések grafikája nem éppen eget rengetően gyönyörű, de azért csúnyának sem lehet mondani, és szépen animált is. Egyes varázslatok megvalósítása is egész jóra sikerült, amik viszont nagyon jól néznek ki, azok az átvezető animációk és a rajzolt állóképek. Ami a játszhatóságot illeti, azzal sem volt gond, simán fut egy ma már nem éppen fejlett gépen is akár 1024x768-as felbontásban. Külön öröm, hogy nem vesz igénybe órákat a töltés-mentés, ami a mentések sűrűsége miatt sokat ronthatna az élvezeten (úgy látszik, keleten még foglalkoznak néhányan a kód optimalizálásával is – a program ugyanis alapvetően orosz fejlesztésű). Az irányítás pofonegyszerű, de a tárgyak átadása más csapatoknak kicsit körülményesre sikerült (eldobni, odébb menni és a másikkal felvenni az adott dolgot). A játékmenet izgalmas és pergő, de zavaró, hogy néhány küldetést lehetetlen megcsinálni, ha a csapat nem kellően felszerelt, de erre senki sem figyelmeztet minket előre. A multiplayer

résszel sem vagyok teljesen megelégedve, ugyanis sok játékosnál gyorsan esik a sebesség az újabb belépőkkel. Elvileg a

- Harcosoknál kezdeti tulajdonságnak a kardot ajánlom, míg mágusoknál a tűzosztályt. Az első pályán ezekkel megyünk a legtöbbre. Később persze át lehet térni más használatára is, de ahhoz túl kell élni az első néhány küldetést.
- Mindig fedezzük fel a térkép legutolsó zugait is. Sok hasznos holmi van elrejtve itt-ott, amiket soha nem találsz meg, ha csak a küldetés fő céljára koncentrálsz. Ráadásul így sokkal több ellenféltől is megszabadítod a szigetet, ami tapasztalati pontot is hoz a konyhára.
- Használd ki a terepet. Az emelkedőkön és a durvább talajokon jóval lassabban közlekednek az egységek, így ha egy ilyen mögé állsz ijászokkal, akkor rendesen meg lehet ritkítani az ellenfelet, mire elérne hozzád.
- Az emberekre egyébként úgy vigyázz, mint a szemed fényére. Inkább állj

le egy rövid időre, minthogy sebesült emberekkel menj csatába. Gyorsan töltődik élet- és a manaszintjük, és nem időre megy a játék.

- A varázsló nagy előnye, hogy akkor is fejlődhet, ha nincs ellenfél a közelben, ugyanis a varázslatai elsütögetésével min-

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

ÉLVEZETES ÉS VISZONYLAG SZÉP FANTASY-STRATÉGIA

MONOLITH
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
TEL.: 06-37-315-905

5

RAGE OF MAGES



denképpen kap tapasztalati pontot. Akár a végtelenségig lehet gyakorolni már az első pályán, csak kissé unalmas lesz. Harcossal ez nem megoldható, ott bizony csépelni kell az ellent.

- Érdemes nagyon gyakran menteni, mert bármelyik forduló után találkozhatunk olyan ellenféllel, aki le tudja csapni az egyik csapatot, és akkor bosszantó, ha újra kell játszani egy csomó olyan részt, amit már ismerünk.





King's Quest VIII

Mask of Eternity

HŐSKÉPZŐ

Pelace

Gondolom, sokan várták már epedve, mikor lesz kész a Sierra nagyírú King's Quest sorozatának legújabb része. Nos, bár mást kaptunk, mint amire számítottunk, elérkezett a pillanat, hogy gyorsan nekiessünk.

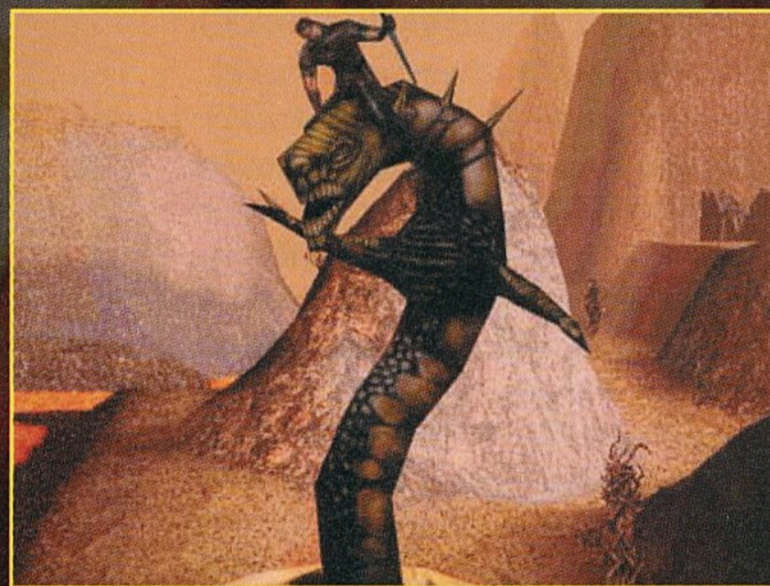
Alassan tizenöt éves sorozat tagjai (1984-ben jelent meg az első rész) évekig a legjobb kalandjátékok közé tartoztak. Aztán ahogy egyre nagyobb szám jelent meg a név mellett, úgy lett egyre szebb a grafikája, de a hangulat bizony nem nőtt ezzel egyenes arányban. Sőt, az 1994-ben megjelent King's Quest VII: The Princeless Bride sokak szerint minden idők legpocsékabb KQ játéka lett. Talán ezért is ódzkodnak a készítők megjelölni, hányadik epizódról van most szó, s inkább használják a Mask of Eternity alcímet. Őszintén szólva szerintem csakis azért nevezhetjük KQ-nek a programot, mert Roberta Williams közreműködésével készült. Sok ismerős névvel találkozhatunk ugyan az eddigi részekből, ott van rögtön például Daventry királysága, ahol még mindig Graham király uralkodik Valance királynővel az oldalán. Ők már sokszor felbukkantak az előző történetek folyamán, de itt nem sok közük lesz a történethez, úgyhogy akár játszódhatna az egész sztori másutt is. Sokkal több kapcsolódási helyet lehetett volna létrehozni, mint például a már ismert helyszínek felelevenítése, néhány szereplő régebről, akik a történetből is kivehetők volna a részüket. Akik az ifjabb korosztályhoz tartoznak, azokat ez nem fogja különösebben zavarni, de gondolhattak volna a készítők a régi motorosokra is.

Aprópó, miről is szól a játék? Egy Connor nevezetű favágó bőrébe kell bújnunk, aki békésen élte unalmas hétköznapijait Daventry egyik eldugott sarkában. A történet kezdetén egy gonosz varázsló, aki tagja volt az Örökkévalóság Maszkját őrző csoportnak, szétrombolja a relikviát, minek darabjai a földre hullanak. Az egyik pont hősünk lába elé, aki azzal, hogy kezébe vette, megmenekült az átoktól, ami az egész világot sújtja. Ettől minden élő ember kővé változott, a holtak élőhalottak lettek és mindenféle borzalmas teremtmények kezdtek ellepni a földeket. Az egyetlen lehetőség, hogy Connor megmentse a szülőföldjét, hogy összegyűjti a szétrombolt maszk mind az öt darabját, s annak segítségével legyőzi a gonosz varázslót, aki az egészet előidézte. Őszintén szól-

va négy év fejlesztés alatt jobbat is kitalálhattak volna, mint az x+1. „szerezd meg a varázstárgy hiányzó darabjait” sztorit, de a célnak azért megfelel. A külső nézet miatt a Mask of Eternity-t sokan Tomb Raider klónnak fogják kikiáltani, de szerintem csak nagyon kis mértékben állja meg a helyét. A TR-ben szinte csak az akción és Lara formás popsiján (és más testrészein) van a hangsúly, itt pedig fejlődik a karakter, jól kidolgozott történet vár minket, még akkor is, ha nem túl eredeti. Úgy látszik, a jövő a kevert stílusoké, mert egyre több az olyan játék, ahol nem lehet tisztán felismerni az egyes típusjegyeket. Ez a program is jó példája ennek, ugyanis az alap kalandjáték mellett a harcban előjön az akció és a karakter fejlődésével az RPG is.

A sok izgalom szülőfalunkban veszi kezdetét, ahol még csak gyenge ellenfelekkel futhatunk össze. Persze ezek is megizzaszthatnak, ha nehéz szinten indultunk el, ugyanis az átlagos kalandjátékoktól eltérően itt az is van. Ilyenkor a történet természetesen egy cseppet sem változik, csak a csaták lesznek jóval keményebbek. Szóval a

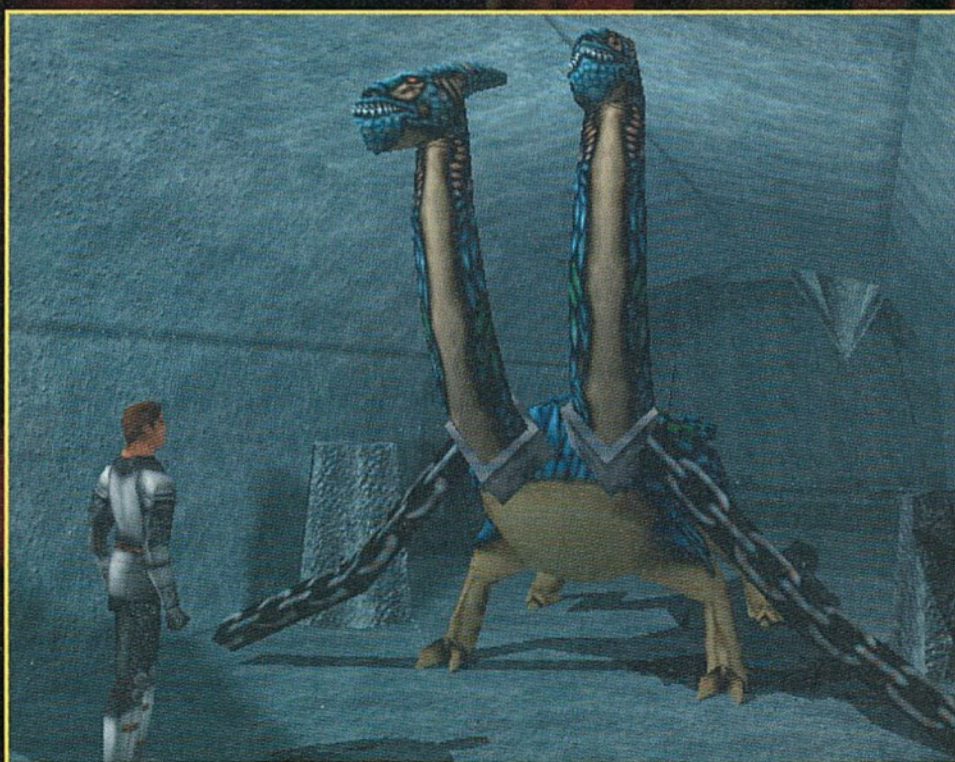
falu. Érdeemes jól körbekutakodni, ugyanis az alapfelszereléseket itt kell összeszedni. Ilyen például a tóparti varázslótól kapható térkép, no meg a malomból felszedhető kötél és kampó. Ez utóbbi egyébként nagyon jó ötlet a programban, segítségével lehet feljutni olyan helyekre, ahová egyébként nehézkes lenne. Megtaláljuk még a kezdetlegesebb hadifelszerelést is, utunkba botlanak különböző gyógyító gombák, kristályok és más italok is. Ez utóbbiból három különleges típus van: az egyik védelmet biztosít, a másik varázslást (a láthatatlanság és az illúzió nem tud megbolondítani minket), a harmadik pedig minket tesz láthatatlanná. Ezek hatása persze csak időleges. A pénz sem elhanyagolható, amit a kü-





lönböző tárgyakkal együtt a képernyő tetejére tolt kurzorral érhetünk el. Fontos még, hogy a beszélgetéseknél addig nyúzzuk partnerünket, ameddig ugyanazt nem mondja. Ugyanis az, hogy abba hagyja a beszédet, még nem jelenti azt, hogy nincs is több mondanivalója. Akkor végeztünk, ha már csak egy kis összefoglalót közöl az elhangzottakról. Érdekes egyébként nagyon odafigyelni a beszélgetésekre, mert gyakran közölnek fontos információt. A fejtörők megoldása kevés kivételtől eltekintve mindig abban a birodalomban található, ahol felmerültek. Ha elakadnál, akkor érdemes megnézni a térképet, hol van még felfedezetlen terület, mert nagy valószínűséggel ott mindig akad valami érdekes. Amennyiben ez sem vezetne eredményre, járd végig az összes karaktert, akivel beszélni lehet, mert ez is adhat egy löketet a történetnek.

A grafikát illetően nem vagyok elájulva, de nem is lehet rá sok rosszat mondani. Természetesen, ahogy egy mai játékhoz illik, minden 3D-ben megvalósított. Megy 3Dfx-en és Direct3D-n keresztül is, de az utóbbinál valamiért nem engedte feltornászni a felbontást 640x480 fölé, pedig a gépkönyv szerint erre lett volna lehetőség. Az emberek és ellenfelek kidolgozottsága elég sok kívánnivalót hagy maga után, a főhős arca például lapos, mint az Alföld. De akadnak kivételek is, mert egyes fő karakterek már megütik a kellő szintet – ügyes, hogy hősünkön minden egyes ruhadarab, amit folszedünk magunkra, kellő változást idéz elő. A tájak kidolgozása pedig rendkívül szép lett. Minden egyes felfedezendő helyszín tényleg kü-



lönböznek egymástól, a jeges tájaktól a homokos pusztákig sehol nem lesz déjà vu érzésünk. Ám a varázslatok megintcsak nem a legszebbek, sokkal jobb effektet is láttam már ilyen téren. Összességében tehát nem csúnya a megjelenítés, de elég messze van a kor-

szakalkotótól. Egyébként nem árt a programhoz egy izmosabb gép, ha folyamatos képet szeretnél látni, mert erősen megizzasztja a grafikus kártyát és a procit.

Az irányítás sem a játék nagy erőssége, ugyanis kicsit bonyolult a rendszer. Bal kézzel irányítjuk a karakter mozgását a billentyűzeten, míg az egéren a bal gombbal a harcot, jobbal pedig a kamerát (nagy bánatomra viszont olyan alapmozdulatok nem kerültek a játékba, mint mondjuk a guggolás és a védekezés). Ez néha kissé megnehezíti a csatározásokat, mert egyszerre nehéz ennyi mindent profin kezelni. Főleg zárt helyeken akadhatnak gondok, ott ugyanis még a falak is akadályozzák kameramozgatást, ezért nehéz olyankor áthelyezni, amikor megtámad minket valaki egy váratlan irányból – ilyenkor másodpercekig büntetlenül ütlegelhet, amíg egyáltalán találunk egy olyan nézetet, ahonnan látunk is valamit. Ráadásul az egérrel csak két tengely mentén tudunk mozogni, és ez nem mindig



elég, úgyhogy még a billentyűzethez is kell nyúlnunk. De azért ha megszokja az ember, akkor elég jó hatékonysággal lehet használni. A program egyébként támogatja mind a külső, mind a belső nézetet, de érdekes módon az utóbbi esetben karakterünk kissé összemegy. Az esetek többségében a külső nézetet használtam, annak ellenére, hogy általában jobban szeretem a belsőt, de itt az előbbi használhatóbbnak bizonyult.

Annak ellenére, hogy az eddigiekben nem különösebben áradoztam a programról, jó játékról van szó. Az összes apró problémát bőven kom-



penzálja a játszhatóság. Élvezetes a világ felfedezése, aminek feltérképezése napokat vesz igénybe (nem kell megijedni, van auto-térkép), és a hangulat is magával ragadja az embert. Ahogy gyűlnek a tapasztalati pontjaink, fejlődik a karakter, egyre újabb és újabb fegyvereket találunk – mindez nagyon jól eltalált. Igaz, a sztori kissé lineáris, ezért valószínűleg mindenki csak egyszer fogja végigjátszani, de ehhez a Sierrás fiúk szerint minimum 140 óra szükséges, így nem egy hétvégés játékról van szó. Akik eddig játszottak az előző hét résszel, lehet, hogy kissé csalódnak fognak benne, mert nem sok hason-



CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A
A KEVÉSBÉ JÓL SIKERÜLT HETEDIK RÉSZ UTÁN BÉGRE MÉLTÓ A SOROZAT RÉGI, NAGY HÍRÉHEZ
SIERRA
N-TEC KFT.
TEL.: 351-6853



KING'S QUEST VIII

AKCIÓ-KALAND LEÍRÁS

27



Oddworld Abe's Exoddus

MUDOKON RABSZOLGASORS

TRf

A platformkategóriát igen látványos formában megújító Abe's Oddsee üde színfoltja volt a másfél évvel korábbi játékkínálatnak. A talán még fergetegesebb folytatásban páratlan minőségű filmbetétek, beteg poénok és gondolkodtató feladatok várják a próbálkozókat.

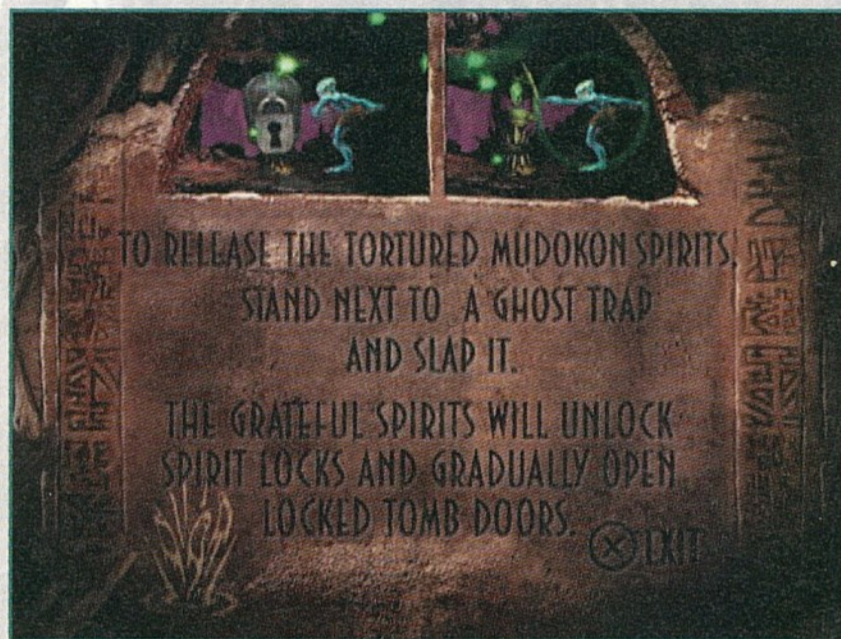
Abe-ről azt kell tudni, hogy unott padlófényezőként tengette szánalmas életét a glukon konzervgyárban, amíg egy szép napon kihallgatta a főnökség a termékpaletta bővítésére vonatkozó terveit, és valahogy nem tetszett neki túlságosan a mudokon-pástétom kifejezés. Első kétségbeesésében minden sannyarú sorstársát kimentette a gyárból, ezzel mintegy nemzeti hőssé lépve elő. Az ünneplésre összegyűlt tömeg előtt bemutatott puki, majd mélyrepülés után kómás álmában ősi szellemek keresik fel, hogy elmondják, nem a konzervgyár volt az egyetlen hely, ahol a glukonok nem éppen felhasználó-barát alapanyagokból kétes tápértékű kotyvalékokat készítenek. Necrum mélyén, a halott mudokonok városában komplett szeszipari létesítmény építettek ki, amelynek végterméke a SoulStorm Brew, a halott mudokonok csontjából főzött fertelem. Abe tehát útra kel, hogy pártársával szétnézzen a szent helyen. És ezzel megkezdődik az exodus, az Exoddus.

Azt hiszem, manapság egy sima mászkálós, gyűjtögető platformjáték, mondjuk, mint amilyen Commander Keen volt hajdanán, nem igazán hozna senkit lázba, a téma fanatikus rajongóit kivéve. Más a helyzet azonban, ha az egészet behelyezzük egy kerek világba, egy jól kitalált történetbe, fűszerezük rengeteg különböző szereplővel, újfajta feladatokkal és lehetőségekkel, és találjuk elképesztően látványos grafikai elemeket felvonultató animációkkal. Ez lehet az Oddworld sikerének a kulcsa. Noha alapjaiban itt

is mászkálni, ugrálni, kúszni kell, lehetőleg elkerülve a ránk vadászó, ellenséges „objektumokat”, számos újdonsággal találkozhatunk. Itt van rögtön a beszéd, a GameSpeak. Az elsődleges feladatunk a mudokonok felszabadítása, ehhez viszont kommunikálni kell velük. Az Oddsee-ben többnyire elég volt rájuk köszönni és hívni őket, az Exoddus ezen túlmege a lelkiállapotok bevezetésével. A mudokonok érző lények, így különböző hangulatban találhatunk rájuk. Viszont mi is felboríthatjuk kedélyét, például ha valamelyiknek a fejére borítunk egy vödör vizet, az mérges lesz. Nem hogy nem követ minket, de ha sokat piszkáljuk, még meg is üt. Ilyenkor békülékeny hangnemet kell megütni (sorry!), és rögtön szent a béke. Egy másik példa a nevetőgáz, amitől teljesen bepörögnek, rohangálnak össze-vissza, eléggé bizonytalanlanná téve a küldetés kimenetelét. Egy jól irányított pofon viszont észhez téríti őket. A pontos kommunikáció nagyon fontos a vak mudokonokkal szemben, hiszen abszolút ránk vannak utalva, ha nem szólunk nekik, hogy álljanak meg a szakadék szélén, zutty, belesétálnak. Nem kimon-

dottan érdemes erre játszani, amint az már az első részből is kiderült, hiszen később még szükség lehet a segítségükre. Több helyen három-négy vagy még több, egyszerre eltekert fogaskerék nyit egy ajtót. Ha éppen nem követ minket ennyi mudokon, kilátástalan hely-

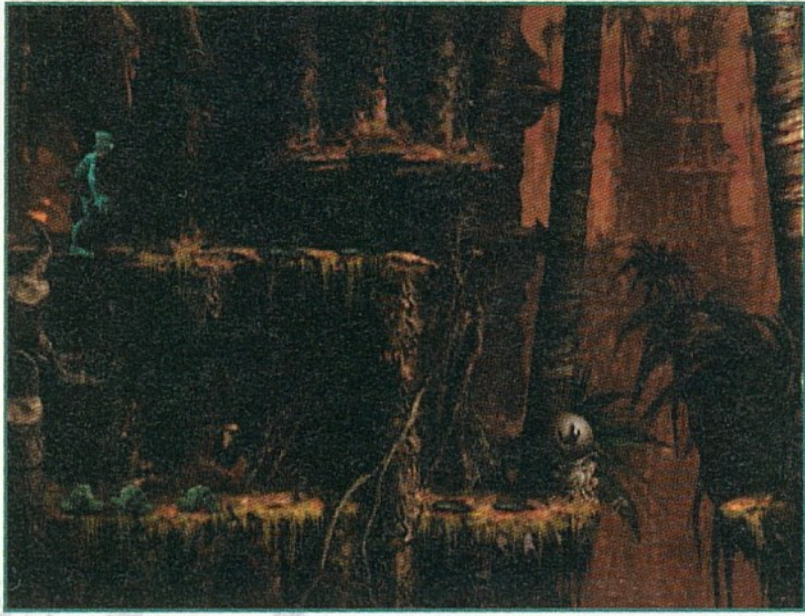
zetbe kerültünk. Viszont ha igen, akkor csak utasítani kell őket, hogy dolgozzanak, majd utána hazateleportálni őket. Igaz, a kézikönyv külön részben taglalja, hogy a pletyka, mely szerint külön bonusz pálya jár azoknak, akik minden mudokont kicsinálnak, teljesen alaptalan, és mégis hova gondol a kedves játékos, milyen be-



teg lelkületű ember találna ki ilyet? Nem tudom, szerintem az egész Oddworld kitalálásához elég beteg lelkület kell, és annyira tagadják, hogy az már gyanús – mindenesetre én nem próbáltam.

A játékban fontos szerepet kap a kántálás, avagy a mudokonok mágikus éneke. Ezzel lehet teleporttá alakítani a madárkapukat, amelyen keresztül „testvérkéink” megmenekülnek, de ami ennél sokkal fontosabb: ezzel lehet átvenni a mentális hatalmat egy ellenfél felett. Ez azt jelenti, hogy mintha bebújnánk a bőrébe, mi irányítjuk az illetőt, mászkálhatunk vele, kommunikálhatunk vele (a rá jellemző módon – minden „kedves” élőlénynek megvan a saját külön bejáratú beszélgetés és cselekvési módja, amely többnyire az artikulátlan hörgésben, az agresszív támadásban esetleg lövésben merül ki), és nem egyszer vele kell megoldanunk egy feladatot vagy leküzdeni egy problémát. Némelyiket akár meg is ölhetjük kántálással. Az éneklésnek veszélye, hogy időbe telik, amíg hat, ezért szemtől





szembe nem érdemes csinálni, mert vagy golyót kap az ember, vagy vacsora lesz még mielőtt felocsúdna. Bizonyos képernyőkön megjelenő vörös szem hangdetektor, ha mellette próbálunk énekelni, villámot kapunk a fenekünkbe, bár az is igaz, hogy ilyenkor a közelben tartózkodó ellenfél megzavarodik, és ezt ki lehet használni. Jó tudni, hogy a hipnotizált ellenfél a hozzá hasonlók számára is gyanús lesz (biztos bűzlik), ezért előbb-utóbb ugyanúgy megtámadják, mintha... nem ő volna. Szerencsére, attól hogy megpusztul, mi nem halunk meg, csak visszkapjuk saját „vezérlésünket”.

Az Exodus nem egy pár órás játék. A történet során nyolc helyszínt látogatunk végig, amelyek mind elég sok további pályára tagolódnak. Különösen sokáig tart, ha célul tűzzük a titkos pályák és az összes mudokon felkutatását (a két dolog gyakran jár együtt). Bár lényegében a túlélés az elsődleges feladat, mindenhol más-más extra feladat vár ránk. Az első helyszín a bánya, ahol a glukonok a csontokat ásatják. Hét alagútban és két bojlerszinten kell keresztülraggnunk magunkat, minél több mudokont felszabadítva. Az alagutak el vannak zárva egymástól, így ha az egyiket magunk mögött hagyjuk, és ott még maradtak rabszolgák, nekik kampec. A sivatagon átkelés viszontagságaira barátaink felhőrpintenek néhány SoulStorm Brew-t, amitől rövid időn belül teljesen kómásak lesznek. Így egyedül maradván, meggyógyításukról is gondoskodnunk kell. A szellemek segítséget aján-

lanak, ha felszabadítjuk szent helyeiket, a Mundanchee és a Mundano Vaultot. Odáig viszont a Necrumon át vezet az út. A két szent helyszínen a játék átmeny Goblinsba, azaz rövid zárt pályaszakaszokon kell túljutnunk ügyesség és logikánk felhasználásával. A kijáratot általában 2-3, szellemeket fogvatartó lakat levezéreléssel lehet kinyitni. Mindkét helyen hemzsegek a slurgök – aranyos hernyószerű lények, méteres

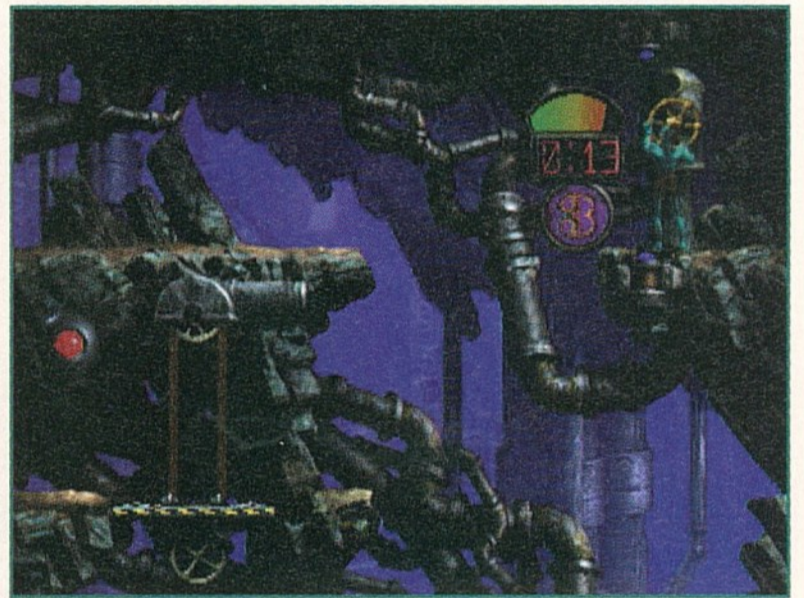
rózsaszín nyelvvel, amellyel szinte mindenhova képesek felkapaszkodni, és a hatodik „nyalás” után szőröstül-bőröstül felfalnak, míg az első helyszínen scrabek – a zsiráf és a rák keveredéséből kialakult kedves jószágok –, a másikon pedig paramite-ok – pók és alien keresztezése – édesítik életünket. Az utóbbi kettőt hipnotizálva, és a slurgök ellen felhasználva kell megtalálnunk a helyes utat a lakatokig, majd vissza a kijáratához. A szel-

lemek néha a segítségünkre sietnek, és átmenetileg láthatatlanná tesznek, de azért így is szükség lesz eszünkre és páratlan akrobatikus képességeinkre, és a Quick-

save funkcióra, hogy leküzdjük ezt a három helyszínt. (Apropó Quicksave, az Exodusban bárhol, bármikor és bármennyit lehet menteni, ez nagyon pozitív. Az viszont már kevésbé, hogy utólag egy

halom értelmetlen betűből és számból kell kisilabizálni, vajon melyik helyszínt szimbolizálják.)

A szabadból újra négy fal közé keveredünk: a barátok gyógyítása után a Feeco Depot vár ránk, amely átvezet a glukonok bűzös birodalmába. A Bonewerks az a gyárrészleg, ahol a lötyt alapanyaga sajtolódik ki az összetört csontokból. Ha valaki kíváncsi lett volna, honnan kerülnek elő a glukonok agresszív szövetségesei, a sligek, bizonyára nagy kedvvel rágja magát keresztül barakkjukon, hogy végül eljusson magába a kifőzdébe. Érdekes odafigyelni az aláhulló kövekre, ezek felettünk levő párkányra utalnak, amire felkapaszkodhatunk. A titkos pályák környékén néha kupacba eldobált üres üvegeket és csontokat vagy más jelzést találunk, a legtöbb esetben azonban semmi sem utal rájuk. Érdekes próbálkozni sötét zugokban, a képernyő sarkain továbbmenni, gu-



rulni, vagy leguggolni, hátha Abe egyszer csak lemászik valahol, ahol a legkevésbé számítnak rá.

Így visszatekintve, sokféle tanulságot le lehet vonni Abe történetéből, de talán a „ne pukizz az ünneplő tömeg előtt, különösen, ha téged ünnepelnek” foglalja össze leginkább a lényegét. Az Exodus rettentően szórakoztató, nagyon eltalálták a hangokat és a gesztusokat, a lehegerlően látványos, rajzfilmszerű animációk pedig kárpótolnak a játék néha kevésbé jó minőségű grafikájáért (néha kissé „szmötyisek” a figurák, mintha egy túltömörített JPEG képet néznénk). Atom hardware nem szükségeltetik, annál inkább birka-türelem és kézügyesség, de ezt valószínűleg nem kell magyaráznom a platformjátékok kedvelőinek. Élo!

Köszönjük Jankó András segítségét!

PC-X

CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

AZ ELŐZŐ RÉSZ REMEKESZABOTT FOLYTATÁSA, A PLATFORMKATEGÓRIA CSÚCSA

GT INTERACTIVE
MODERN MEDIA SERVICE



ABE'S EXODUS

PLATFORM

LEÍRÁS

29



SimCity 3000

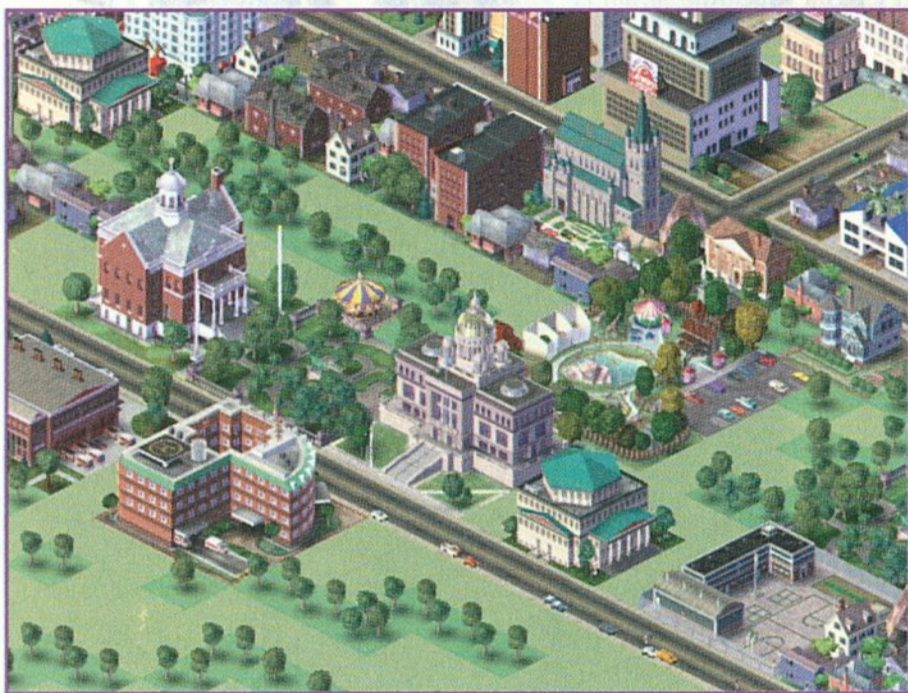
HA ÉN SIM LEHETNÉK...

Sam. Joe

A szilvesztert SimCityben töltöttem. Nagyon sokat változott a város az elmúlt 5-6 évben, akadt látnivaló bőven, nem csoda, hogy tele vagyok élményekkel, melyeket az alábbiakban szeretnék megosztani veletek.

Még januárban írtunk azokról a játékokról, melyeket a legnagyobb izgalommal várunk. Jelentem, egyik óriási kedvencem máris befutott, és hogy kicsit elébe menjek a dolgoknak, éppen olyan szuper és izgalmas, mint ahogy azt elvártam tőle! Mire

már többször említettünk, mikor a SimCity 3000-ról szóltunk előzetesen: a város szemlátomást él! Előbújtak a lakók, az utakon zajlik a forgalom. Első városom alapjait lefektetve, jó időre megakadtam: a történéseket figyeltem! Izgalmas megismerkedni a lakosokkal, kiket a játék válto-



zatlanul Sim névvel illet. Az egyik sarkon két férfi cipel a vállán egy gerendát, kicsit odébb kisserác bringázik a járdán, megint odébb egy úriember barna ló hátán üget tova. A forgalom sem kevésbé változatos összetételű. Járőrök és tűzoltóautók cirkálnak az utcákon, BMW Izetta mini autó halad el a VW ősmikrobusz mellett, őket az amerikai hadsereg klasszikusnak számító 2,5 tonnás teherautója követi.

ezek a sorok megjelennek, addigra remélhetőleg már a boltokban van, egyelőre még csak egy „nagyon béta” változatot sikerült tesztelnem, mely gyakran kifogyott. Azon tulajdonságával, hogy egy-egy év végén csak 0 credit bevétel lehetett, nem könnyítette meg az életem, de szerencsémre a készítő gondoskodtak egy helyszínről, ahol az induló tőke elérte a félmilliárd creditet. ☺

A legnagyobb újdonság és a legjelentősebb hangulati elem az, melyet

Lehet, hogy csak a béta sajátossága – de ha nem az, az sem baj, mert érdekes –, de úgy tűnik, hogy a játék a járművek esetében nem törekszik korhűségre. Az előbb említett kavalkádot már 1912-ben volt alkalmam megcsodálni. Ami a játék épületeit illeti, kifejezetten szépen kimunkáltak és sokrétűek. Kedvenceim az Angliára, Írországra annyira jellemző, vörös téglából épült sorházak. Sokkal változatosabbak lettek, kinézetük reprezentálja értéküket: például egy lepukkant lakónegyed szélén álldogáló bevásárlóközpont neonreklámján nem működik egy betű. Abszolút újdonság, hogy számos híres épület bekerült a játékba. Városkánkban egy sarokra lehet egymástól az Empire State Building, a Szabadságszobor, vagy épenséggel a Diadalív Párizsból. Talán mondanom sem kell, hogy az ilyen nevezetes helyek jó

hatással
vannak
települé-

sünk idegenforgalmára. A bétában minden további nélkül annyit építhetünk belőlük, amennyi jólesik, bár elképzelhetőnek tartom, hogy a végleges játékban már valamilyen feltételhez kötődik a dolog. Külön „tételt” képeznek a korábbról már ismert, a populáció növekedésével kiérdemmelhető építmények. Ilyen a polgármesteri lak és a városháza – a listában még számos újdonság is megtalálható.

Ha már a grafikánál tartunk: a SimCity 2000-ben a táj meglehetősen szögletes volt, hiszen a hegyek csak a „szabványos” szögben emelkedhettek, a völgyek is ugyanebben a szögben lejtettek. Messziről nem nézett ki rosszul, de ha a játékos közelebbi nézetre váltott, akkor úgy tűnt, mintha legóból összerakott tájat szemlélne. Ennek vége, csodaszép a táj, viszont cserébe meg kell barátkoznunk a gondolattal, hogy nem vezethetünk utakat bárhol, a városunkat ellátó vízvezetékrendszer sem képes bármekkora szintkülönbség leküzdésére. Az előző részben óvakodtam a komolyabb tereprendezési munkáktól, hiszen azok nemcsak költségesek, de valamiért mindig pórul jártam az ilyen műveletekkel. Elég volt egy meggondolatlan mozdulat az egérrel, és képes volt egy egész háztömböt romba dönteni a buldózer – szintezés helyett. Amennyire megtapasztaltam, a folytatás is terhes ezzel a hibával. Az előző SimCityikben remekül bevált a saktáblaszerű városelrendezés. Ez most sincs másként, de érdemes megpróbálkozni az átlósan kiépített, sugárirányú utak és a körutak kombinációjával is, mert az új grafika ezek megvalósításában is újdonságot hozott. S ha két út nem derékszögben találkozik, akkor az eredmény már nem ronda cikk-cakkok halmaza lesz.



Érdekes, hogy a csatornarendszerben már nem mutatja meg animáció, hogy hová jut el a víz és hová nem. Ez a változtatás kissé meglepett, először azt hittem, hogy valamiért egyáltalán nincs vízellátása kedvenc városomnak, de aztán az érintett háztömbről infót kérve kiderült, hogy minden rendben van, a terület „watered”. A másik közmű, az elektromos hálózat kiépítése is sokat változott. Már nem szükséges a háztömböket légvezetékekkel összekötni, a készítők rájöttek, hogy a világ legtöbb városában az elektromos vezetékek a föld alatt futnak. A villanyoszlopokat immár elegendő csak a nagyobb távolságok áthidalására bevetnünk, az egymással határos zónák között még akkor is automatikusan létrejön a hálózat, ha azokat egy-egy út elválasztja egymástól. Külön-külön kapcsolható a mélyépítmények nézete, azaz külön láthatjuk a metróhálózatot és a vízvezetéket is.

A már megszokott övezetek – lakó, ipari és szolgáltató – immár három sűrűségi szinttel bírnak az eddigi kettő helyett. A kikötő és a repülőtéri zóna változatlan, de betársul melléjük egy új, a szemétkerakó. Megdöbbentő, hogy a térkép egy negyedét sem betöltő, erősen iparosodott, kb. 25000 lakosú város mekkora szemétkerakót állít elő viszonylag rövid idő alatt! Ha van a természetvédelem mellett szülő propaganda, mely hat a tudatalattinkra, akkor ez az. Félreértés ne essék, nagyon tetszik a dolog! Borzalmasan ronda a szemétkerakó, mely ott éktelenkedik városunk tövében, az ember készletét érez rá, hogy minél előbb tegyen ellene valamit. Szerencsére ké-

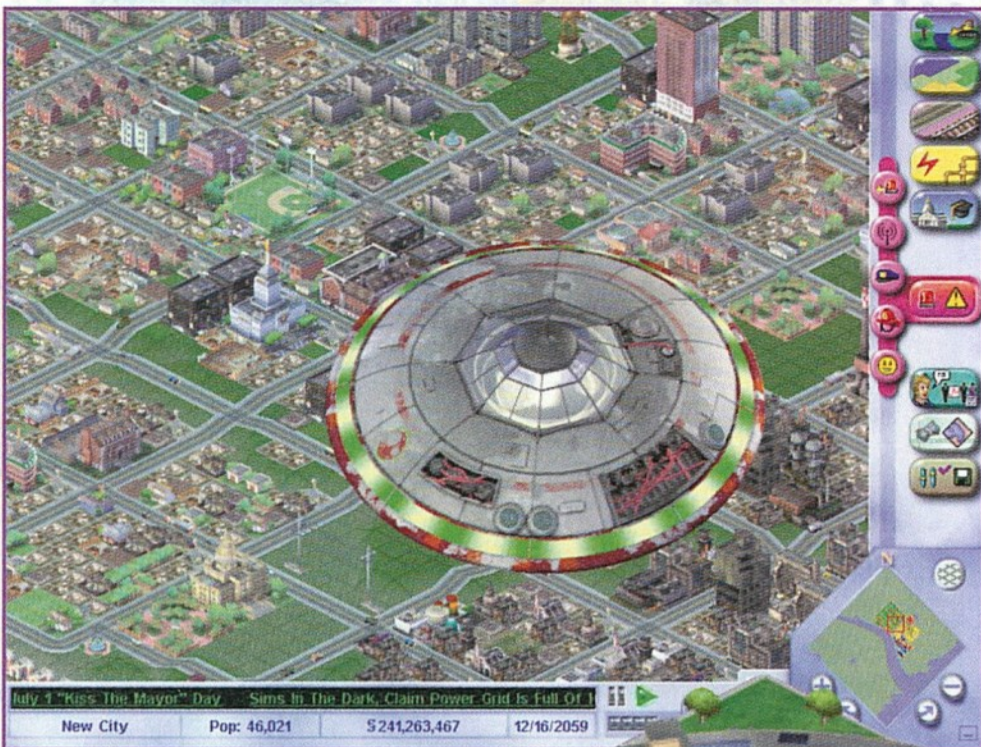
sőbb a játék során építhetünk hulladékot feldolgozó létesítményeket. A játék erősen „zöld” felfogásban íródott: példának okáért, ha nem építünk megfelelő méretű szemétkerakót, akkor városunk üres telkeit elönti a szétdobált hulladék, természetesen növelve a szennyezettséget. A környezetszennyező létesítmények már nemcsak a levegő minőségét rontják, hanem a vizeket is. Így nem érdemes az ipartelemek közelébe telepíteni a



vízpumpákat, amíg nem tudunk víztisztító műveket építeni. Az előző részekben bevált taktika, a lakóövezeteket az ipariaktól elválasztó zöld sávok telepítése itt is működik.

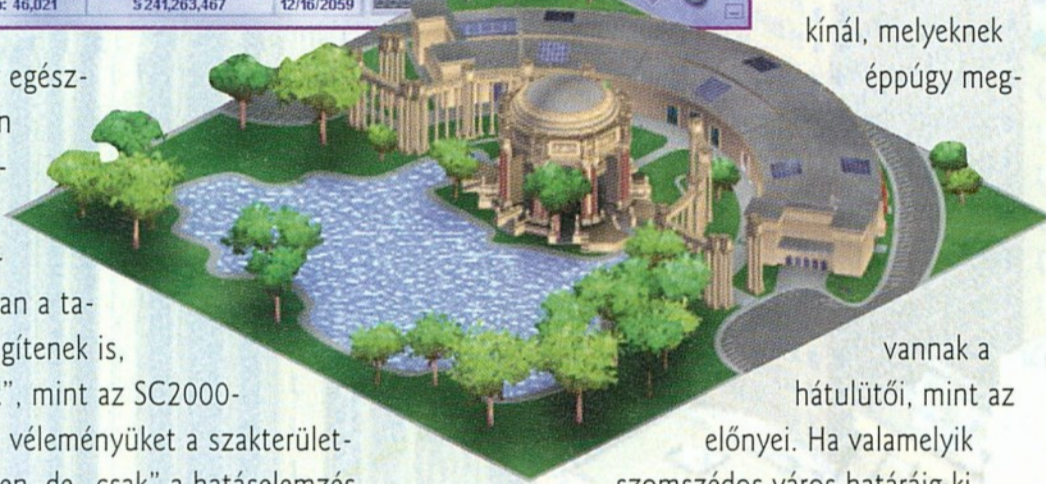
A bűnözés visszaszorítására már nem kell szinte minden sarokra rendőrőrsöt felhúzni, úgy tűnik, sikerült jobban belőni a játék ezen részét. A tűzoltóságok is nagyobb területet fednek le, mint az előző részben, és eszköztáruk is kibővült MD 500-as helikopterekkel. (Lehetséges, hogy mindez egy újabb, várható SimCopter miatt van így?) A régebbi SimCitykben nem sokat foglalkoztam a tűzvédelemmel. Gondosan ki-kapcsoltam a katasztrófák lehetőségét, építettem egy tűzorséget valamelyik félreeső helyen, hogy a polgárok ne nyafogjanak miatta. A költségvetésben a dotálásukat levettem nullára, hogy feleslegesen ne vigyék a pénzt, és részemről el volt intézve a dolog. Erre most is megvan a lehetőség, de ha valaki nem él vele, akkor több vesztéres dologgal is szembe kell néznie. Minden épületnek új tulajdonsága lett, mégpedig a gyúlékonyság. Hogy az elszállíthatatlan hulladék még itt is gondot okozzon, a szemétkerakó borított üres telkek könnyedén lángra kapnak. A klasszikus katasztrófák változatlanul fenyegetik városkánkat, természetesen a sorscsapások megvalósítása is a játék grafikájának megfelelő szintű. A tornádó látványosan vág rendet az épületek sorában, felkapja az útjába kerülő járműveket és tovarépti azokat. A tüzekkel már nem olyan tehetetlen a tűzorségünk, mint az előző részekben, a földrengések is csak elhanyagolható károkat okoznak, ha költünk az ellenük való védekezésre. Újdonság, hogy vészhelyzetben bekapcsolhatunk egy szirénát, melynek hatására a lakosok városszerte biztonságos helyre menekülnek.

A SC3k-ban nagyobb hangsúlyt kapott a gazdasági – talán kicsit politikainak is nevezhető – szimuláció, de a program ettől még megmaradt



játéknak, az arány egészes, nem csupán mérlegképes könyvelők számára élvezhető. A döntések meghozatalában a tanácsadók végre segítenek is, nem csak „vannak”, mint az SC2000-ben. Kikérhetjük a véleményüket a szakterületükbe vágó ügyekben, de „csak” a hatáselemzésben segítenek, a gyepő a mi kezünkben marad. Arról, hogy mi történik a városban, immár nem a napilapokból értesülhetünk, hanem egy, a képernyő alján gördülő fényújságból. A hírek folyamatosan jelennek meg rajta, s ha valami felkelti az érdeklődésünket, akkor elég egy kattintás, és máris részletes információt kapunk az adott témáról. Először szórakoztatott, hogy az üresjáratokat mókás üzenetekkel tölti ki a program, de később, mikor már lényeges események is történtek, pl. egy csoport petíciót nyújtott be egy jelentős ügyben, akkor már bosszantott, hogy a „Csókold meg a polgármestert nap” lélegzetelállítóan izgalmas történéseinek taglalása között elveszett a fontos információ.

A SimCity játékos rémálma, hogy kifogy a pénzből. Egy frissen indított város mindig deficitese, az adók ilyenkor még nem elegendőek ahhoz, hogy fedezzék a kiadásokat. A parkolási díjak és a szerezsejatek legalizálása sem ér még sokat. A SC3000 azonban végre új bevételi forrásokat is kínál, melyeknek



vannak a hátulütői, mint az előnyei. Ha valamelyik szomszédos város határáig kiépítjük az elektromos hálózatunkat, akkor éppúgy átköthetjük azt oda, mint ahogy azt az úthálózatunkkal tehetjük már az előző részben is.

Hamarosan megkeres a szomszéd polgármester, hogy bizonyos mennyiségű elektromos áramot megvásárolnának tőlünk, de mielőtt kapva-kapunk az ajánlaton, érdemes mérlegelni, hogy mekkora megterhelést jelent az igényeik kielégítése a meglévő erőműveink számára. Kellemetlen meglepetésként érhet, hogy az addig közepes erőbedobással működő áramfejlesztők sokszorosan túlterheltekké válnak, és szilveszteri petárda módjára robbannak fel, ha nem reagálunk időben. Kaphatunk cégektől is olyan ajánlatot, miszerint csinos összeggel dotálnák hónapról-hó-

napra játszani kis községünket, ha cserébe telepíthetnek hozzánk némi ezt meg azt, ami mellékszolgáltatásként viszont például iszonyatosan környezetszennyező.

Hogy a játékban mennyire összefüggnek a dolgok, egészen meglepő. Ha nem építünk elegendő iskolát, akkor azok iszonyatosan túlszűfoltak lesznek, majd egy idő után a srácok elkezdik kerülni azokat. Mikor az utcán csellengéssel kezdik agyonütni az időt, növekszik a bűnözés. Új lehetőség, hogy egyes bajokon segíthetünk úgy is, hogy túlfinszírozzuk az adott területet, azaz az igényelnél több pénzt biztosítunk. Ez egy darabig működik például az oktatásügy területén, de ha ugyanezt a rendőreinkkel tesszük, akkor azok hamar a fejünkre nőnek, basáskodni kezdenek a lakosokkal, így okozva további problémákat nekünk.

A Simcity 3000 új etalont állít a gazdasági szimulációk elé, messze túlszárnyalja elődjét. Nagyon ráért már egy sikeres program a Maxisra a feledhető Streets of SimCity után. Kíváncsian várom magát a végleges játékot és kiegészítőit is, szívesen repkednék egy feljavított SimCopterrel az utcák felett. Ami a játék gépigényét illeti, úgy tűnt, hogy a béta meglehetősen RAM éhes. 32MB RAM mellett állandóan swappelt a Voodoo2 és a K6-2 300-as CPU ellenére is, míg egy 64MB RAM-mal szerelt gépben békén hagyta a winchestert, holott ott csak Voodoo I és Pentium

I 66MMX processzoron futtatott. Bízunk benne, hogy ezen tulajdonsága csupán a béta optimalizálatlanságának tudható be.

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

OLYAN SZUPER ÉS IZGALMAS, MINT AHOGY AZT ELVÁRTAM TŐLE!

ELECTRONIC ARTS
ECOBIT KFT.
TEL.: 351-3078



SIMCITY 3000



Apache-Havoc



UNOM A BANÁNT – MÁR MEGINT EGY APACS!

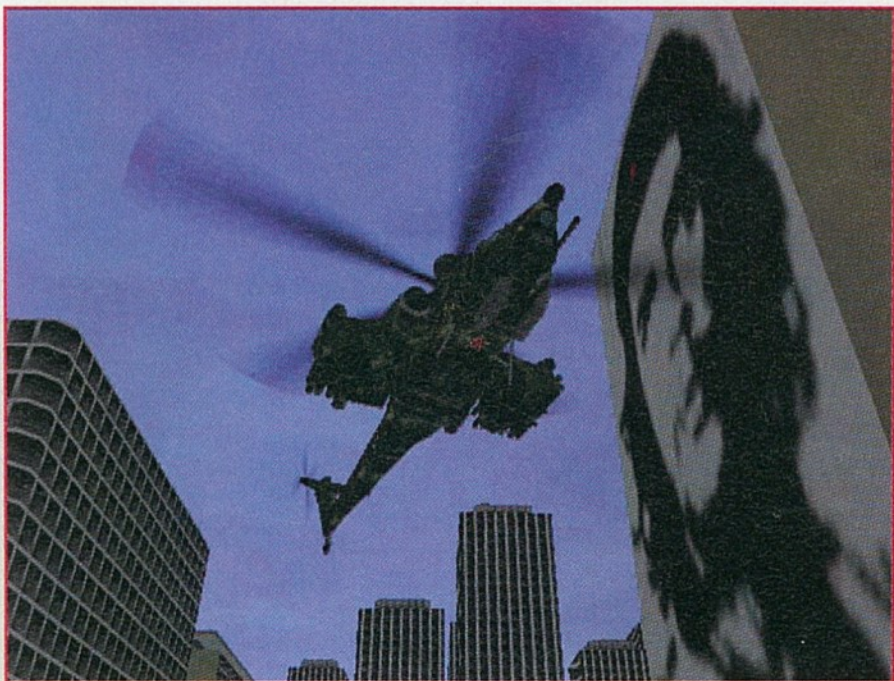
Egyre-másra jelennek meg az egymásra igencsak hasonlító helikopter-szimulátorok. Talán az egyik legnagyobb probléma az, hogy aránylag kevés típusban gondolkoznak a fejlesztők. Mi a divat manapság? Hát persze, hogy az AH-64 Apache különböző verziói, a Kamov Ka-50, esetleg a Mi-28 Havoc. Esetünkben sincs ez másképp.

Élég kellemes órákat töltöttem el egy Mi-28N nyergében, nem is beszélve a nehézsúlyú AH-64D Longbow Apache-ról. Mégis, el kell mondanom, hogy a szimulátorok legélvezetesebb része a grafika. Ez önmagában nem is lenne probléma, de igazából ez volt az egyetlen terület, melyben jelentős ütőkártyákkal rendelkezik eme program. No azért nem siratni jöttem, lássuk, mit rejt magában a program.

Mindenekelőtt két teljes szimulátort, melyek egymás ellen is játszhatóak, Internet, modem, soros kábel vagy LAN segítségével. Aki a magányos játékra adja fejét, az összesen három hadjárat közül választhat. Szívemnek legkedvesebb a kubai bevetéscsomag. Itt öreg Fidel Castro barátunk megunja a Guantánamo-i haditengerészeti bázis létét, és úgy dönt, tüzérségével segíthet e problémán a legkönnyebben. Elhatározásában a hős Apache-pilóta akadályozhatja meg, mert persze az USA nem hátrálhat meg. Nem is teszi, hanem véres rendet vág a szivarvégnyalzó vezér butuska követői között. De nemcsak a kubai szigetvilággal, hanem a kábítószer kereskedőkkel is sikerül konfrontálódni, ezúttal (minő meglepetés) a hírhedt Aranyháromszögben, Laosz, Thaiföld és Myanmar (leánykori nevén Burma) vadregényes tájain felett. Itt az ópiumkartell aljas katonáival kell megmérkőznünk, akik már fejlet-

tebb nyugati technikával is rendelkeznek, különös tekintettel a kézi légvédelmi rakétákra, melyek roppant kellemetlen meglepetésnek számítanak a dzsungel fái közül. Végül a messés Kelet vár ránk, ámbar annak Közeli változata. Itt egy ultranacionalista orosz kormány friss nagyhatalmi ambíciói keltene előbb feszültséget, majd okoznak háborút.

Mindkét helikoptert kifejezetten páncélozott és páncélozatlan harc-eszközök, illetve élőerők elpusztítására tervezték, így bőséges fegyverzetet kaptak. Alapfegyverük mindkettőjüknek egy-egy 30 mm-es gépágyú, mely repesz-romboló és páncéltörő lövedékekkel egyaránt ellátott. A pán-



célozott célok ellen szolgál a Mi-28N Aaka rádióvezérlésű, félaktív önirányítású rakétája, míg amerikai kollégája az AGM-114L Hellfire rakétát használja erre. Önvédelmi célokra Igla-V (Mi-28N) és AIM-92 Stinger (AH-64D) infravörös kis hatótávolságú légiharcrakétát alkalmaznak, melyek jó eséllyel képesek nemcsak a helikopterek, de az ellenséges repülőgépek leküzdésére is. A területcélok ellen alkal-

Trau

mazhatóak a nem irányított rakéták, melyet az oroszok 80 és 130 mm-es kaliberben használnak. Amerikai megfelelője a 70 mm-es Hydra rakéta. Nemcsak a fegyverzetben, hanem a beépített zavaró berendezéseken és csalikon is múlhat a túl-



élés, melyekből mindkét kopterre jutott bőségesen. Ide sorolható még a játékban külön hangsúlyt kapott folyóvölgy is, hiszen kiváló búvóhelyül szolgálhat. Főleg ha ezt a „körbenézek gyorsan, lövök, visszanezek” taktikával kombinálod. Így kevesebb ideig vagy mindenféle ártó szándékú tekintet kereszttüzeiben. A bevetések egyébként 24 órán keresztül folynak, nincs megállás vagy lazítás. Találkozhatunk nappali, szürkületi, éjszakai, ködös, vagy akár havas, esős időjárással is feladatunk végrehajtása során. Elégge elkedvetlenítő egy éjjeli ködös T-80-as vadászat...

A játékon látszik, hogy nem a minél élethűbb fizikai modellezés volt a fontos, hanem sokkal inkább a pergő és látványos játékmenet. Az ellenfelek kellőképpen fürgén reagálnak megjelenésünkre, de nem habzó szájú terminátorok. Választékuk eléggé szélesnek mondható, felvonulnak a legnépszerűbb támadó és védekező eszközök egyaránt. A biztonság kedvéért azért lehet választani az egyszerűsített és a teljes nehézségű játék között... Egy igazán jóízű öldöklésre bíztat a

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

KICSIT UNALMAS MÁR E GÉPTÍPUS, DE AZÉRT NEM ROSSZ

EMPIRE INTERACTIVE



4

SZIMULÁTOR
LEÍRÁS

33



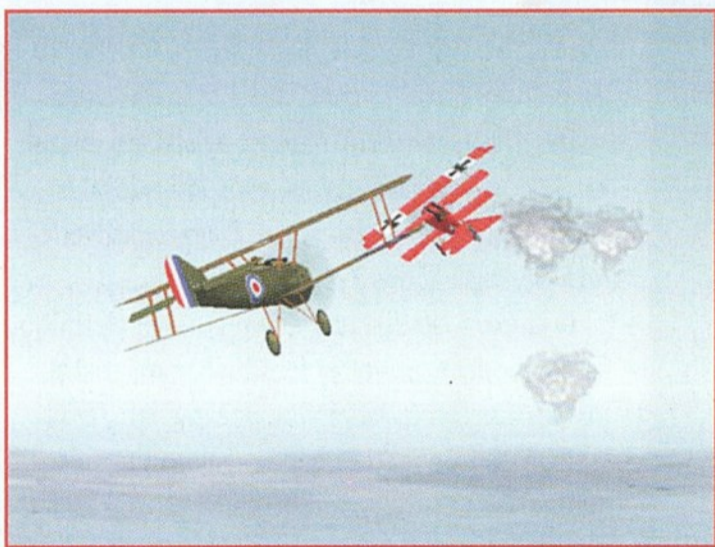
Red Baron 3D

A BÁRÓ MEGHALT. TE IS KÖVETED?

Trau

Képzeltetek el egy vadászgépet. Olyat, amelynek motorja mindössze 110 lóerős. Fegyverzete két 7,92 mm-es Schwarzlose géppuska. Az egész gép fából, vászonból és huzalokból épül fel. Célzókészülék a két szemed és egy vas célkereszt. Fegyverzetvezérlő computer az agyad és két kezed. Nincs radar, nincs légiharcrakéta. Egyetlen kérdés marad: ki a jobb, ő vagy te? Ki ér haza épségben?

A sorozat a legendás Red Baronnal kezdődött még a számítástechnika őskorában, mikor egy 386DX-szel én voltam a környék „erőműve”. Igen kiváló szimulátor volt, melyben már a bevetésszerkesztés is megtalálható volt. Ezt követte az 1998-ban megjelent Red Baron 2, amely, hát hogyan is fogalmazzak, nem volt igazán sikeres. Kifejezetten csúnyácska volt 3D támogatás nélkül, és meglehetősen lassú is futott. Ezt a tévedést hivatott kijavítani a Red Baron 3D, amely (mint nevéből is kiderül) kifejezetten a 3D gyorsítókártyákra lett tervezve. Hadd fejezzem ki sanda gyanúmat, mely szerint egy „felfésült”, 3Dfx-esített RB 2-ről van szó – de se baj, eléggé meggyőző a végeredmény. A menürendszer roppant egyszerű, így különösebben nem is térnék ki rá. Sokkal fontosabbnak érzem a repülés közben szerzett tapasztalataimat elmondani.



A legfontosabb a magassági fölény. A magasságot bármikor átválthatod sebességre, és máris előnyben vagy, hisz' kedvedre csaphatsz le a gyanútlan ellenfélre. Igyekezz közelre mérszkedni a célponthoz – egyrészt célzni is könnyebb, másrészt sorozatod is sokkal nagyobb erejű. Kifejezetten ajánlom a „tehén a szélvédőmön” módszert. Hogy ez micsoda? Nos, megvárom, míg olyan közel érek a másik gép mögé, hogy akkora legyen a célkeresztben, mintha egy tehén ülne a szélvédőmön: így egyrészt nem kell annyit vesződnöm a célzással, másrészt sokkal lőszerkímélőbb a dolog. Ne feledd, lőszerkészleteid meglehetősen

végesek, és kevés kellemetlenebb dolog van, mint egy csoportos légiharc során egyetlen töltény nélkül középen maradni! Igyekezz a pilótafülke környékére lőni. Miután ezek a gépek mindenféle páncélozás nélkül repültek, így egy jól irányzott, rövid sorozat képes megsebesíteni vagy kilőni a pilótát, amely értelemeszerűen az általa vezetett gép megsemmisülését is maga után vonja. Nem is beszélve arról, hogy általában ezen a környéken helyezkedik el a benzintartály is, melynek öntömítő nyersgumi betétrétege még a sci-fik világába tartozott. Emberi nyelvre lefordítva ez azt jelenti, hogy az eltalált benzintartály hajlamos a pilóta ar-

cába lobbanni vagy a fenekét laposra sütni, délceg lángnyelvek közepette. Mondanom sem kell, hogy ez milyen kellemetlen, főleg, ha még ejtőernyő sincs a gépen... Az egyik legkellemetlenebb dolog, hogy nincs rádiózás, kizárólag kézjelekre és a gépek billegéseire hagyatkozhattak. Így ne is várd, hogy valaki belesüvölt a mikrofonba: „SE-5a-k a farkadnál, törj ki jobbra!”. Mindenki elsősorban magáért felelős, majd a társaiért.

Ha már célzni tudsz, nem árt megtanulni repülni sem. A kor vadászgépeit kivétel nélkül fordulóharcokra, műrepülő figurákra tervezték. Ez azt jelenti, hogy bátran „tépheted” a gépet, szinte elnyűhetetlenek. Azért megjegyezném, hogy a zuhanórepülésekből kivételnél vigyázz, mert nemegyszer



szakadt le a szárnyam! A korrekt eljárás az, hogy csökkented a motor fordulatszámát, így a sebesség a veszedelmes alá csökken. Ha esetleg három Sopwith lóg a farkadon, inkább kockáztass... Hátha bejön, és még kibírja a szerkezetet. Természetesen a sérült gépek állóképessége is kisebb, teljesítményük csökken. Szitává lyuggatott géppel ne erőltess a forduló-



harcot, inkább próbáld meg szép laposan hazasunnyogni. Majd lelövöd azt a szemétládát legközelebb! Ugyanakkor, ha tovább kekeckedsz és lelőnek, mint egy béna kacsát, akkor az igen kellemetlen karrieredre (és egészségedre, persze...) nézve. A jó szem és a megérezés szintén nagy szerepet kap a játékban. Látnod kell azonnal, mennyi ellenséges gép tartózkodik a légtérben. Nem árt ráérezni, hogy vajon milyen taktika a legeredményesebb velük szemben. Vegyünk egy alapesetet: angol bombázógépe-

Fokker Dr-I

Az egyik legismertebb német vadászpilóta az Első Világháborúban. Kifejezetten a Sopwith Triplane háromfedelű vadászgép mintájára dolgozták ki. A három önálló szárnyfelülettől a manőverező-képesség javulását remélték. Ez jelentkezett is, habár nem a kívánt mértékben, de így is egy kiválóan manőverező, jó fordulóképességű vadászgép lett. 110 lóerős, kilenc hengeres Thulin-építésű LeRhone motorja nem volt túl erős, ezért csak a legtapasztaltabb pilóták érthettek el vele sikereket. Ilyen volt Manfred von Richthofen is, akinek égővörösre festett Fokker Dr. I-esét rettegte az egész front.

ket Sopwith Camelek kísérnek. Meg lehet próbálkozni először a vadászgépek kiiktatásával, de akkor a bombázók elmenekülhetnek, elfogy a lőszered, benzined. Ugyanakkor, ha nekiugrasz a bombázóknak, máris több Camel fog a tarkódba lihegni, és kellőképpen idegesen próbálnak majd lecsúszni az égről. Nos, melyik taktika a nyerő? Mikor melyik, ez a helyes válasz. Próbáld ki mindkettőt! ☺

A ballonvadászat az egyik legkeményebb feladat. A tüzérségi felderítő ballonokat általában vadászgépekkel védik, és nem feledkeznek meg a kellő mennyiségű légvédelmi üteg telepítéséről sem. Taktikám mindig a védővadászok számától függött. Ha aránylag kevesen voltak, először őket igyekeztem lelőni, majd utána a



társakkal lekaptuk a ballont. Ugyanakkor volt rá példa, hogy egy egész század SE-5a őrzött egy igen fontos ballont, ekkor megfelelő magassági fölényt gyűjtöttem, majd átzuhantam a vadászgépeken, egyenesen a ballonnak. A rácsapás után igyekeztem teljes gázzal

eltűnni még a környékről is, persze 2-3 méter magasan. Bátor ember vagyok, de két raj (6) Fokker Dr-I-esel nem állok le fordulóztatni egy farka angol vadással... Azért az alacsonyrepülésekkel, földi célpontok támadásával is illik óvatosan bánni... A légvédelem minden



Red Baron 3D



Az utolsó bevetés

1918. április 21. Párás, ködös reggel köszönt az I. Vadászrezdredre (I. Jagdgeschwader), amely a flandriai Cappy repülőtérén állomásozik, a legendás vadászpilóta, Rittmeister Manfred Freiherr von Richthofen vezetése alatt. Bár a repülőtér és környékét ködpamacs üli meg, az időjárás folyamatosan javul – nem fog elmaradni az angolok látogatása. Nem is lehet másképp, hiszen már több éve dúlnak elkeseredett, véres harcok a levegőben. Fél tizenegy után néhány perccel már érkezik is a parancs: azonnali felszállás! Angol kötelék a front felett! A I I. század két raja dörögve kapaszkodik a levegőbe, von Richthofen személyes vezetésével. Tízegynéhány perces repülés után hét Sopwith Camel vadászgéppel találkozik a német kötelék. Kezdetét veszi a halálos légi balett, a manőverező légi harc. Még cifrább lesz a helyzet, mikor nem sok idő múlva egy újabb, azonos erejű Sopwith Camel kötelék érkezik segítségül az angolok oldalán. A nagyiramú légi harc a két nemzet tapasztalt pilótái között lassan kifulladás, mindenkinek fogytán az üzemanyaga. Lassanként visszazsálingóznak a I I. század pilótái is... De valaki hiányzik... Richthofen sehol...

Innentől eltérő a történészek véleménye. Sokáig hivatalosan Roy Brown kapitánynak, a RAAF Sopwith Camel pilótájának igazolták a légi győzelmet. Egy másik verzió szerint angol légharító üteg lőtte le, miközben két Sopwith Camelt üldözött, földközelségben. A kiváló vadászpilóta halálát az angolok erősítették meg, mikor április 23-án egy üzenetet dobtak le a német vonalak mögött. Ebben néhány fényképfelvétel mellett megerősítették, hogy teljes katonai pompával végső nyugalomba helyezték. Akár légi harcban, akár légvédelmi tűz miatt vesztette életét Richthofen, az egyik leghíresebb vadászpilótának számít a mai napig is. Ő volt, aki kidolgozta a koncentrált vadászkötelések módszereit, és sikerrel alkalmazta is. Hős volt, és máig egy legenda élete.

további cécó nélkül leszed, ha nem vagy gyors és rettentően pontos. Ez utóbbi azt jelenti, hogy egy rácsapásból képes vagy megsemmisíteni célpontodat... ha nekiállsz fordulóztatni a légvédelem orra előtt, azt gyakorlórepülésnek hívják... Mármint a légvédelmi tüzérek gyakorolnak, persze... ☺

Talán kitűnik a fentiekből, hogy igen kellemesen szórakoztam a repülések alatt, nem egyszer komoly problémát okozott egy-egy feladat végrehajtása. Viszont fantasztikusan jól használható a kézikönyv. Az igazság az, hogy sokkal többet és jobban mesél az Első Világháborúról, annak előzményeiről, a földi és légi harcokról, mint bármelyik, általam eddig látott történelem-tankönyv. Szerény véleményem szerint csupán ezért is érdemes lenne megvenni a játékot, de azért a CD is „megéri a pénzét”!

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

EZ NEM TÁPOSCSIBÉKNEK VALÓ...
SZÁRNYRA FEL!

SIERRA
N-TEC KFT.
TEL.: 351-6853

PC-X

5

PC-X
JÁTSZHATÓ
DEMO

RED BARON 3D

SZIMULÁTOR LEÍRÁS

35



Pro Pilot 99

CIVILEK, GÉPRE FEL!

Trau

Lassan megszokja az ember, hogy az érkező civil repülőgép-szimulátorok mellé egy derekas, lehetőleg több száz oldalas kézikönyvet mellékelnek. Így nem ért meglepetésként a nálam landoló két kézikönyvvel a Sierra Pro Pilot 99 sem.

Részlet Mike Pordewner pilóta naplójából, amit az FBI washingtoni területi igazgatóságának ügynökei foglaltak le, mikor egy összehangolt bevetéssorozatban véget vetettek a Sognolli-klán helyi erőinek uralkodásán.

„Azon az átkozott estén megjelent nálam Rodolfo, a szokásos bőrönddel – már megint kokain. Mindegy, meg kell csinálni, sürgős a fuvar. Beültem öreg Beech King Air 200-asomba, gyorsan, mert zuhogott az eső... de messzi van Pueblo Denvertől! Gyorsan magamra csuktam a kabinajtót, majd előkaptam a checklisztet. Ellenőrzöm, hogy a parkolófék be van-e rögzítve. Szépen lekapcsoltam az összes kapcsolót, futóművezérlés le. Gázkar alapon, propellerlapát-állásszög teljesen előre. Üzemanyagpumpák készenlétben, akkumulátorok bekapcsolva. Ellenőrzöm az üzemanyag mennyiségét mindkét tartályban. Szétkapcsolom a két hajtóművet, majd nekiállok a jobboldalt beindítani. Jobb oldali hajtómű állóhelyzeti üzemanyag-ellátás bekapcs. Jobb hűtő bekapcs. motorindítás. Ellenőrzöm a fordulatszám növekedését, felpörög a légsavár. Kúszik szépen felfelé, pillantás az olajnyomás-kijelzőre, minden rendben. Felveszi szépen az alapjárat fordulat számot, egyenletesen darál a kis huncut. Ugyanezt végigzongorázom a bal oldali hajtóművel is – itt egy kis probléma volt az olajnyomással, de végül felvette a normál

értéket. Végül a két hajtóművet összekapcsoltam, beállítottam a válaszeladót 1248-ra.

Meghallgatom az ATIS-t a 125.25-ön, semmi jóval nem biztat. Kellemes 15 csomós kereszt szelek, eső, csökkenő légnyomás, jegesedés 18000 láb magasságban, 600 lábon felhőtakaró. Jól hangzik. 121.9-en gyors kapcsolat a földi irányítással, és máris a 8L kifutópályára küldtek.

Felkapcsolom a külső fényeket, felengedem a parkolóféket, majd lassan emelem a motorok fordulatszámát. Kényelmes 8-10 csomós sebességgel kigurulok a kifutópálya végére. Itt irányba állok, gázkar alapjáratra toltom, majd következik a végső ellenőrzés. A közelkörzeti irányítótól vilámgyorsan felszállási engedélyt kérttem a 119.1-en. Miután megadták, a trimlapokat 0 fokos szögbe állítom, ellenőrzöm az üzemanyagszinteket mindkét tartályban, a műszerek korrekt működését, olajnyomás rendben, a légsavarak állásszögét teljesen előre állítom, az ívelőlapokat felszállási helyzetbe igazítom, ellenőrzöm a külső navigációs fényeket. Nagy levegő, még egyszer végigfutok a műszerfalon, egy gyors pillantás az olajhőre, a fékeket koppig taposom, majd lassan előretolom a gázkart. A hajtóművek felveszik a maximális fordulatszámot, a gép már reszket, szinte nyöszörög

a teljesítmény miatt. Hadd menjen! Felengedem a féket, a gép abban a pillanatban nekilódul. A lábalkormányon finoman a pálya közepén tartom, néha durvábban odalépek az oldal szél miatt. A kabin szélvédőjén egyre gyorsabb iramban futnak hátra az esőszemek, növekszik a sebesség, 95 mérföld/óra sebes-

ségnél lágyan magam felé húzom a botot, megvárom a 20 láb magasságot, majd behúzom a futóművet. Jóleső nyöszörgés és apró puffanás jelzi, hogy a futók a helyükön vannak. 130 mérföldes sebességnél bevonom az ívelőlapokat, majd rádiózás a közelkörzeti irányítókkal. Engedélyt kapok légtérük elhagyására, és utasítanak a Pueblo Távolkörzet felhívására. Velük a 120.1-en tudok beszélni. Miután a légtér aránylag üres ebben a késő esti órában, könnyen kapok engedélyt, kikapcsolom a leszállófényeket, a propeller fordulatszámát 1900-ra állítom, bekapcsolo-



lom a propeller-szinkront is, így hamar megkezdem az emelkedést a 9000 láb utazómagasságra. Közben folyamatosan ellenőrzöm a műszerfalat, különös tekintettel a rakoncátlan bal olajnyomásra. Koncentrálok a műhorizontra és a vario méterre, hiszen a külső látótávolság a szélvédővel egyenlő. Eddig minden rendben. Szép nyugodtan folytatom az emelkedést, majd elérve a 9000 láb magasságot, gazdaságos utazósebességre, 160 mérföld/órás sebességre állok be. A VOR iránytűn beállítom a Puerto VOR jeladót 116.7-en, majd 349 fokos irányon megcélzom a LUFSE-t. Szép nyugodtan tartom az irányt, a sebességet, néha egy pillantást vetek a műszerfal többi részére is. Mikor áthaladok felette, átkapcsolok a Falcon VOR jeladóra 116.3-on, majd megcélzom az adót egyenesen 328 fokos irányban. Kapcsolatba lépek a denveri távolkörzeti repülésirányítókkal a 132.75-ön, akiktől engedélyt kérek az ILS-leszállásra a Centennial repülőtérre. Az irányító a jobb 35-ös leszállópályát engedélyezi, és magasságom tartására szólít fel, míg el nem érem a CASSE pontot. A Falcon VOR átrepülése után 224 fokos irányra térek át, és egyenesen a CASSE felé veszem utam. Miután meg-



pillantom 167 fokos irányon a CASSE-t, ellenőrzöm az egyenletes üzemanyagtartály-kifogyasztást, csökkentem a sebességet, lassan 8000 láb magasra ereszkedek. Átjelentkezek 118.9-re, a denveri közeli körzetre, majd gondosan követem utasításait, különös tekintettel a Denvert körülvevő 6500 láb magas hegycsúcsok elkerülésére. Az ötödik forduló után egyenes pályát kapok a 35R kifutópályára, és 6500 lábon áttöröm a felhőhatárt. Végre látom a fényeket! Csökkentem sebességemet 120 mérföld/óra, kieresztem leszállóhelyzetbe az ívelőlapokat, kiengedem a futóművet, ellenőrzöm az olajnyomást, olajhőt, bekapcsolom a leszállófényeket. Landolási engedélyt kérek a denveri közeli körzettől, majd megcélzom a kifutópálya fényeit. Sebességemet 103 mérföld/óra csökkentem, maximálisan kitérítem az ívelőlapokat, kikapcsolom a légcsavar-szinkront, maximális állásszögre állítom a légcsavarokat, finoman játszom a gázkarral. Szinte tökéletes kilebegtetést hajtok végre, a két főfutó már a talajon, majd lassan leérkezik az orrkerék is. A propellereket hátramenetbe állítom, finoman fékezek, eközben a nedves betonon tartom a gépet a lábalkormány apró mozdulataival. Mikor lecsökken a sebességem 40 mérföld/óra alá, a propellereket földi állásszögre állítom. Az ívelőlapokat bevonom, lassan a kifutópálya végére érek. 121.8-on kapcsolatba lépek a földi irányítással, majd követve instrukcióit, szép lassan a kispes terminál egy sötét zugához gurulok. Itt már vár egy fekete Buick, melyből kilépve egy sebhelyes arcú férfi elvette a bőröndöt, és egy lakáskulcsot nyomott a kezembe. Talán tényleg elég volt a mai nappól... „

Remélem, többé-kevésbé élvezhető volt a fenti kis történet. Bizony, a Sierra Pro Pilot számtalan hasonló veszélyes bevetést tartogat, bár itt a „veszély” másképp definiálható, mint az eddig megszokott harci repülőgép szimulátorokban. És még katapultálás sincs! A program támogatja a Glide-kompatibilis 3D-gyorsítókártyákat, így a méltán népszerű 3Dfx Voodoo I és Voodoo II típusúakat is. Ez meg is látszik a grafikán, magasból letekintve szinte fotóminőségű képeket láthatunk a talajon. Igaz, alacsonyan repülve észrevehető a kevésbé tökéletes részletek is, de még mindig élménygazdag marad a táj. Sok város, település híres épületeit modellezték az alkotók, és ez a szokásos „lapos térség közepén egy épület”-effektet hozta magával. Igaz, határozottan inspiráló a párizsi Diadalív alatt elrepülni egy Cessna 172P-vel, amely alig fér el...

Határozottan ajánlom a fokozatosság elvének betartását, azaz nem biz-



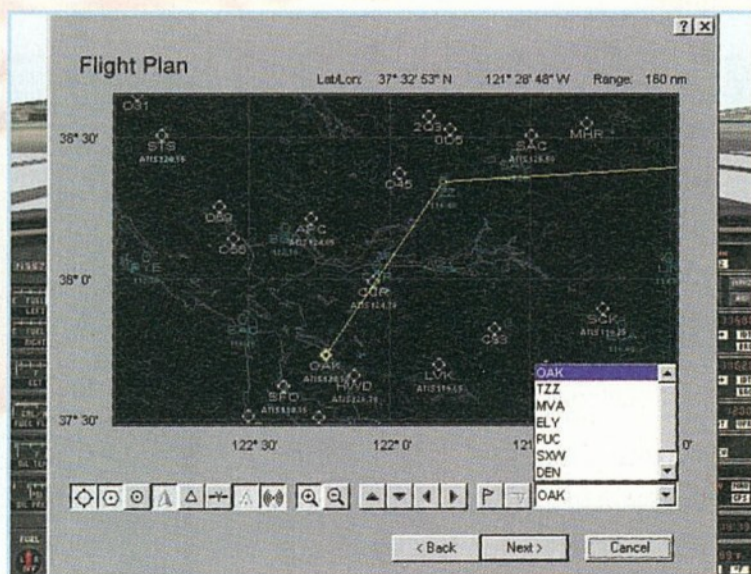
tos, hogy a sugárhajtóműves Cessna CitationJet 525-össel kell elkezdni a madáremberkedést! Jó lesz elsőre a szinte leverhetetlen Cessna 172P egymotoros oktatórepülő is, főleg az alapok besulykolására. Bizony, nincs más hátra, mint első lépésben az iskolakörök szorgalmas gyártása, majd kisebb, VOR (látás melletti) átrepülések, lehetőleg valamely kis forgalmú, de jól felszerelt térségben. Óvakodjunk a lezárt, vagy katonai légterektől! Első lépcsőben még csak szelíden, de határozottan szólítanak fel az azonnali sarkonfordulásra, majd később elmarad az elegancia, végül akár elfogó F-16-osokat is találhatunk közvetlenül a farokvezérsík mögött... Kiemelném az On-line Manualt, amely hihetetlenül részletes, információgazdag és könnyen kezelhető. Életemben először találkoztam például GPS navigációs berendezés kezelésének gyakorlásával, amire bizony a későbbiekben nagy szükség van. Kiváló, előre elkészített repülési terveket tartalmaz a játék, melyeket a repülőgépek autopilotájával „megettetve” igazán könnyed vasárnapi örömpüléseket lehet véghezvinni. Elégedetlenek és szüle-

tett mazochisták persze számtalan saját repülési tervet készíthetnek. Garantáltan sokáig nem fogják megenni, tekintve a játékba épített több mint 4500 USA-beli és nyugat-európai repülőteret. Nagy szívfájdalmamra azonban sem kicsiny hazánk, sem Kelet-Közép-Európa nem szerepel a lemodellezett térségben!

Alig néhány baki rontja az összképet, de ezen úszott el a Top minősítés. A legdurvább az épületek kezelése. Ha nekimegyek, gépemnek karcos sérülése sem támad, ugyanakkor a földdel való találkozás már maradandó nyomokat hagy. Ezt nem igazán értem, és bizony eléggé szembezők hibának tartom. Továbbá problematikusnak érzem a műrepülés megoldását. Jó, elismerem, hogy ezek nem igazán könnyed légi balerinák, de hogy egy tisztességes palástorsót nem lehet velük végrehajtani, nem is beszélve a loop-ingról, amit még a legerősebb vassal, a Cessna CitationJettel sem sikerült végrehajtanom!

A program nagyon szép, izgalmas és roppant nehéz. Talán ezért nem is annyira népszerű, hiszen ez nem egy hi-tech vadászgép, amibe beül a PC-pilóta, benyomja az utánégőt és a levegő ura lesz, hanem kifejezetten aprólékos, néha túlságosan is kötöttségektől túlterhelt munkának tűnik.

Nekem ez óriási kihívás volt, embertelenül bele lehet fáradni egy sima éjszakai IFR-repülésbe, és akkor még nem is volt vészhelyzet a levegőben!



CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: GLIDE TÁMOGATÁS

KINEK ÁLOM, KINEK RÉMÁLOM...

SIERRA
N-TEC KFT.
TEL.: 351-6853



PRO PILOT 99

SZIMULÁTOR LEÍRÁS

37



Viper Racing

HARAPÓS MÉRGESKÍGYÓ

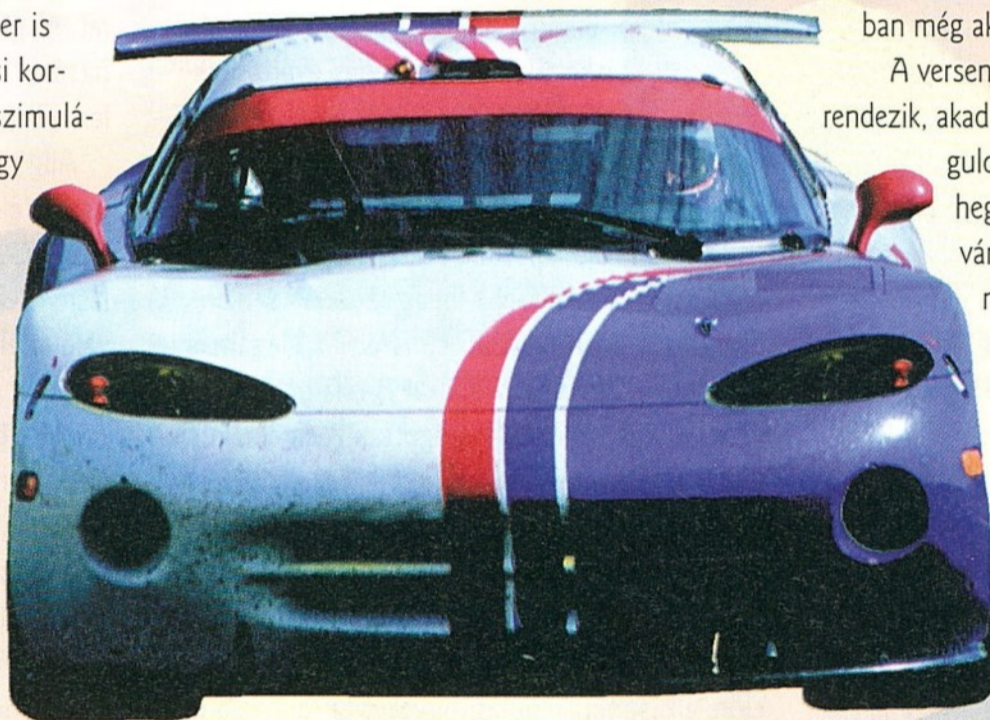
Érdekes, hogy általában az év végén és elején készülnek el a jobb autóverseny programok. Ennek oka egyelőre ismeretlen számomra, de idén kicsit jobban körüljártuk a témát. Autómánia összeállításunkban egészen kiváló és meglehetősen gyengécske autóversenyeket egyaránt bemutatunk – először a Sierra által kiadott új siker-várományossal játszottam.

A tavalyi év vége nagy áttörést hozott az autóversenyek piacán: megszületett a Grand Prix Legends. A Papyrus „autóépítő” csapata olyan hihetetlenül élethű szimulációt keltett életre, amivel földi halandó szinte nem is képes játszani, hacsak nem született bukósissakkal a fején. Bevallom, bár elképesztett, nem játszottam vele néhány napnál többet – rendkívüli életszerűsége (értsd: nehézsége) nem sok esetben hozta meg a hőn áhított győzelmet, így hamar csalódottan kellett tudomásul vennem, hogy nem sok keresnivalóm van a Hungaroring környékén. A szintén Sierra által gondozott és kiadott Viper Racing azonban pont annyival könnyedebb, hogy az átlagember is megbarátkozhat a több száz lóerős kocsikorában tartásával. Mégis olyan páratlan szimulációs érzésben lesz része, amilyen csak egy Forma 1-es tesztpilótának lehet.

Alapvető kitétel azonban, hogy jól működő, precíz kormányod legyen a géphez csatlakoztatva – gombokkal egyszerűen lehetetlen úgy játszani, hogy érezd is a kocsit. Pont ez az „érzés” ragadott meg leginkább: néhány hónapja ugyanis volt alkalmam egy tesztpályán kipróbálni néhány hétköznapi, ám bivalyerős kocsit a legkülönbözőbb helyzetben, s most örömmel fedeztem fel, hogy ott szerzett élményeim és tudásomat most remekül kamatoztathatom egy virtuális Dodge Viper volánja mögött ülve. Erősen javaslom egy Force Feedbackes kormány beszerzését, mert egészen

jól érezhető, hogy mikor csúsznak meg a kerekek, mikor érjük el az aszfalt szélét. Az az igazi, ha az ember játszhat a kormányval a megcsúszás határán, s az ellenkormányzás eredményét nemcsak néhány tizedmásodperces késéssel látja a képernyőn, hanem rögtön érzi a kezei között.

A Viper Racing jól játszható, mégis élethű szimulátor, ahol a kocsi felépítésének minden előnyét és hibáját a bőrödön érezheted. Ajánlom, hogy kezdj karriert: a megnyert versenyek után kapott pénzből egyre erősebb motort, jobb futóművet, precízebb



sebváltót, pontosabban beállítható spoilerokat vehetsz. Csodás érzés megtapasztalni, ahogyan fejlődik a kocsi, amint saját belátásod szerint upgrade-eled. Agresszív sofőr vagy? Akkor bizonyára először a motort tuningolod, viszont így nehezebb lesz féken tartanod a pacikat. Inkább hidegvérrel rónád a köröket? Vegyél gumikat, leszorító szárnyakat, így a kanyarokat precízebben veheted be, elkerülve a felesleges csúszkálást. Persze taktikádat erősen befolyásolja a megnyert futamok után felvett pénzüsszeg. A megvásárolt alkatrészek, kiegészítők a Garage-ban állíthatók, finomíthatók – itt van lehetőség áttingálni is az au-

Mr. Chaos & Pelace

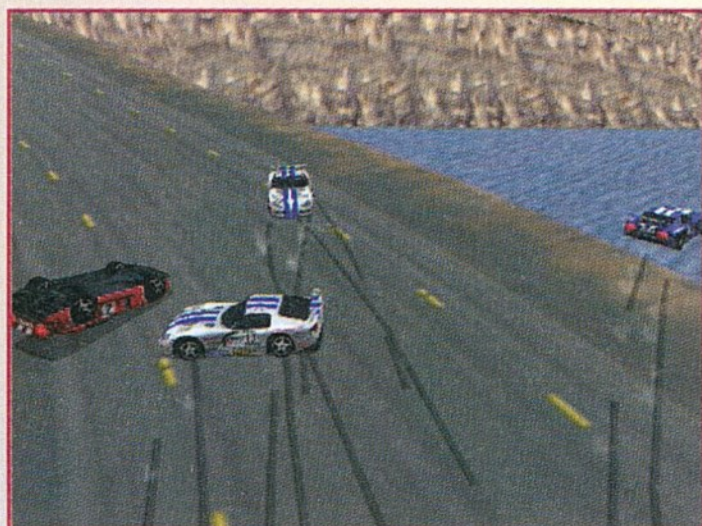
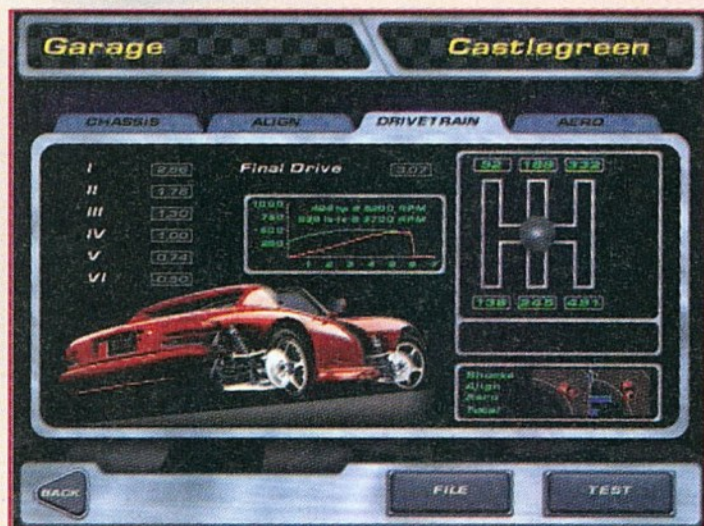
tód. Szánj rá egy kis időt, hiszen előbb-utóbb úgylis a szívedhez nő a verda!

A grafikára nem lehet panasz, hacsak talán a pályák kissé egyszerű tájszerűségét nem rójuk fel hibának. Talán kicsit kevés az objektum, azok vízszint szépek, korrektek (bár a tesztelt beta verzió-



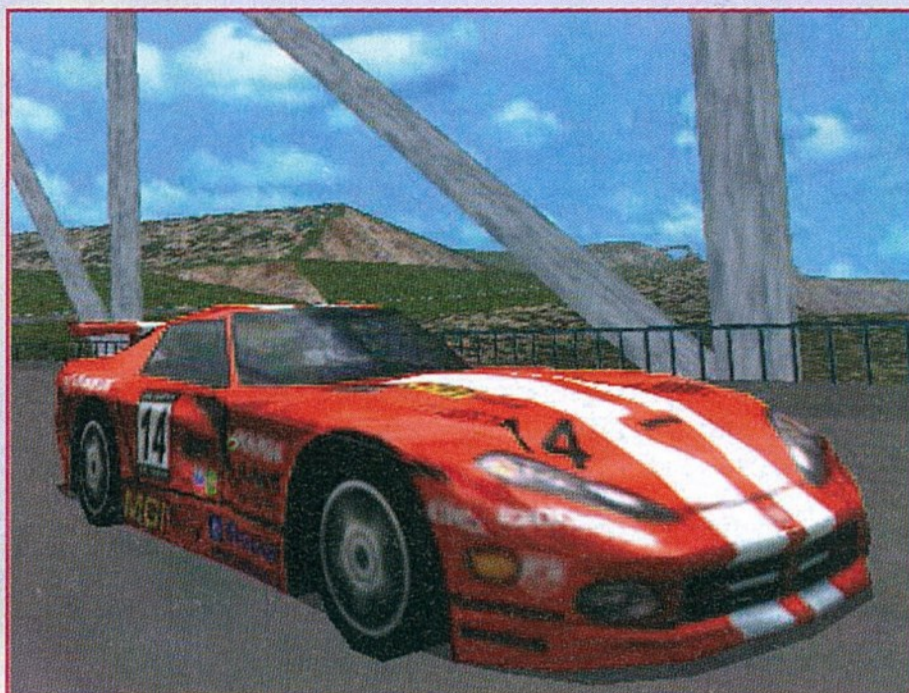
ban még akadt néhány apró vektorhiba).

A versenyeket egyébként többféle helyszínen rendezik, akad Daytona-szerű körpálya, de szárguldhsz kaktuszok közt a sivatagban, hegyi szerpentin, országúton vagy városszélen. A pályákat a karrier során néha visszafelé kell bejárnunk – ez néha meglehetősen nehéz, hiszen így az útbaigazító táblák nem segítenek. Minden szezonban több pályát kell sorrendben teljesíteni, ezek között lehet elmenteni a karriert, illetve cuccot vásárolni, beállítani és tesztelni a kocsit. Egy szezon többször is végigjátszható, egyrészt azért, mert ügyetlenséged folytán lecsúsztal a dobogó felső fokáról, így nem juthatsz egy szinttel feljebb. Másrészt érdemes taktikázni: az első, könnyebb szezont teljesítsd maximálisan, de vigyázz, a végén mégse légy



első, és gyűjtsd be a szezonvégi díjat (akár többször is). Erősen feljavított autóddal már rommá verheted az ellenfeleket az újrainduló szezonban (na jó, azért a „rommá verheted” kissé nagyzó kijelentés, örültem, ha így nyerhettem ☺), és bezebelheted az első helyekért járó nagy zsozsót. Így a nehezebb szezonokat már erős kocsival kezdheted, amire szükséged is lesz, mert bizony keményebb szinten már veszettül hajtanak a többiek, és egyre több körön kell teljesítened az egyre nehezedő pályákat.

ni az ütközést, megpróbálnak kibújni a veszélyes helyzetekből. Persze ezt inkorrekt módon ki is lehet használni: győzhetsz úgy, hogy egyszerűen nem engeded előzni az akár sokkal erősebb autókat, hanem mindig zárod a szöveget, bevágysz eléjük, leszorítod őket.



Néha olyan ütközéseket produkálnak mögötted, hogy öröm nézni a viszályját. Az is tetszik, hogy nagyon jól kiegyenlített a saját és az ellenfelek kocsija: sokat számít a depóbeli taktika, a kocsi helyes beállítása, a kanyarodási

technika. Rajtad múlik, hogy kevésbé ragasztod az aszfalthoz a járgányod (azaz a spoiler-eket úgy állítod, hogy a legkisebb légellenállást váltsák ki), ezáltal sokkal gyorsabb leszel a hosszabb egyenesekben, de a kanyaroknál piszkosul észnél kell lenned, hogy ki ne sodródj. Úgyhogy nem is rabolom tovább az időt, következzen néhány beállítás, amellyel talán könnyebben küzdheted le az intelligens – ám emberi módra gyarló – ellenfeleket. Ne feledd, hogy ha karriert kezdesz, nem mindent tudsz egyből beállítani, csak ha már megvásároltad előtte a kiegészítőket! **PC-X**

A kocsik rajzolata kiváló, töréskor pedig egész élethűen meglátszik a „gondos” munka eredménye – még a festék is lepattogzik a sérülés helyén! A kocsik fizikai modellezése, azaz irányítása és mozgatása első érzésre kicsit arcade-jellegű, de ahogyan haladsz előre a karrier számléltáráján, s egyre erősebb lesz a szekér, egyre jobban érzed majd a szimuláció korrektségét. Sokféle nézőpontot választhatsz: szemlélheted többféle távolságból kívülről a járgányt, ülhetsz a kocsi belsőjében, az első lökhárítón vagy a tengelyen (persze van még egy halom kameraállás). Én ez utóbbi használtam, ekkor látni a kerekeket és a rugózást, így a lehető legjobban kihasználhatod az út szélességét, nyomon követheted, mikor egyenetlen az útfelület, s mikor izzanak fel a féktárcsák, azaz romlik a fékhatás. Ahogy a kocsid izmosodik, neked is egyre jobban észnél kell lenned, hogy kordában tartsd a több száz lóerőt – ráadásul úgy, hogy egyre gyorsabb és gyorsabb vagy, hiszen a többiek is fejlődnek.

De a legjobban mégiscsak a számítógép által irányított autók mesterséges intelligenciája tetszett. Nem dúvadként száguldoznak a pályán, hanem igenis vigyáznak magukra és rád egyaránt. Ha bevágysz eléjük, akkor nem mennek okvetlenül beléd csak azért, hogy megmutassák, ki a legény a gáton. Igyekeznek elkerül-

Rock Island:	III 0.92	Spoiler Size 40 40	Anti-Roll 65 65
Bump 25 25	IV 0.82	Final Drive 4.70	Toe-in 0.8 0.1
Rebound 50 50	V 0.74	Gearbox:	Camber -3.0 -3.0
Springs 70 70	VI 0.66	I 2.84	Brake Bias 60 40
Anti-Roll 75 60		II 1.32	Wheel Lock 35
Toe-in 0.4 0.1	Dayton	III 0.98	Spoiler Size 100 100
Camber -3.2 -3.2	Bump	IV 0.82	Final Drive 4.00
Brake Bias 60 40	Rebound 45 45	V 0.70	Gearbox:
Wheel lock 35	Springs 65 65	VI 0.60	I 1.96
Spoiler Size 100 100	Anti-Roll 80 80		II 1.18
Final Drive 4.	Toe-in 60 80	Castlegreen	III 0.98
Gearbox:	Camber -0.3 -0.5	Bump 55 55	IV 0.90
I 2.40	Brake Bias 60 40	Rebound 72 72	V 0.84
II 1.22	Wheel lock 35	Springs 80 80	VI 0.74
III 0.98	Spoiler Size 0 0	Anti-Roll	
IV 0.86	Final Drive 4.30	Toe-in 0.1 -0.3	Sunset Mesa
V 0.78	Gearbox :	Camber -2.8 -2.9	Bump 25 25
VI 0.70	I 2.84	Brake Bias 60 40	Rebound 50 50
	II 1.58	Wheel lock 35	Springs 80 80
Ridge Valley	III 1.18	Spoiler Size 20 20	Anti-Roll 75 55
Bump 45 45	IV 0.82	Final Drive 3.60	Toe-in 0.4 0.1
Rebound 60 60	V 0.64	Gearbox:	Camber -2.8 -2.8
Springs 90 90	VI 0.52	I 2.92	Brake Bias 60 40
Anti-Roll 70 65		II 1.46	Wheel Lock 35
Toe-in -0.2 -0.4	Bemidji	III 1.08	Spoiler Size 75 75
Camber -3.2 -3.2	Bump 50 50	IV 0.84	Final Drive 4.10
Brake Bias 60 40	Rebound 75 75	V 0.74	Gearbox:
Wheel lock 35	Springs 85 85	VI 0.66	I 2.54
Spoiler Size 100 100	Anti-Roll 62 66		II 1.34
Final Drive 4.0	Toe-in -0.3 -0.5	Silverdale	III 0.96
Gearbox:	Camber -2.5 -2.5	Bump 40 40	IV 0.80
I 1.82	Brake Bias 60 40	Rebound 65 65	V 0.70
II 1.08	Wheel lock 35	Springs 90 90	VI 0.62



Grand Touring

JÓL STARTOLT, DE LECSÚSZOTT A DOBOGÓRÓL **Mr. Chaos**

A program csomagolása láttán és az előzetes hírek szerint többet vártam a Grand Touringtól. Szimuláció tekintetben jóval elmarad a Vipertől, de még a Need For Speed 3-tól is – ha azonban laza autóversenynek nézzük, annak egészen korrekt. Kérdés, hogy ez a mai világban elegendő-e.

A programban két lehetőségünk van: játszhatunk Arcade és Simulation módban. Mivel a „tövig nyomom a gázpedált” típusú autósprogramokat kevésbé szeretem, rögtön a másodikat tettem próbára. Két kanyar után megdöbbenve léptem ki a főmenübe, mert azt hittem, hogy elfelejtettem jóváhagyni a kijelölést. De nem: ott vigyorgott rám vidáman a Simulation szó a képernyő alján. Rá kellett jönnöm, hogy a Grand Touring nem az autók elvakult szerelmeseinek készült, hanem az egyszerűbb, gyors játékmenetet kedvelőknek. Akadozott ugyan egy kicsit azon a konfiguráción, amin a Viper tökéletesen futott, de ha pusztán az élményt nézzük, nem rossz a GT.

A programon látszik, hogy viszonylag olcsó project. Nem követték a manapság divatos licencelést, azaz a kocsik hasonlítanak ugyan Porschéra és más, a GT kategóriában látható járművekre, de nem egyértelműen azok, aminek lát-

szanak. A pályák sem igaziak, csak a fantázia szüleményei – ettől persze még lehetne jó egy játék, de valami hiányzik a programból. Leginkább azt hiszem, hogy ez a valami az élethű fizikai modellezés. Nem szeretem, ha egy kocsival padlógázzal végig tudok menni a pályán, és nem török darabokra a verda, ha szemből nekirongyolok 150-nel az ellenfélnek. A grafika látványos ugyan, de mintha egy kicsit níforszpídes lenne, ahogyan krómosan tükröződnek a kocsik – ráadásul szögletesebbek, gyengébb kivitelűek. Az Open és a Class Race is az NFS-ből köszön vissza. Az különbözteti meg a két futamot, hogy egyes autókkal, vagy csak osztá-

lyon belüliekkel kelhetsz versenyre. Egyébként az osztályok közt nem vettem észre jelentős teljesítménybeli különbséget. Itt is találkozhatunk esős, havas és éjszakai pályákkal, de ezek nem kombinálódnak, és a grafika sem annyira élethű, mint az általában felelgetett konkurenciáé. Az esőcseppek és hópihéek mindig lefelé hullanak, és nincs is meg az az érzés, hogy csúszik a kocsisíkos úton (ez elsősorban a hihetetlenül gyors játékmenetnek tudható be, nincs is idő foglalkozni az útviszonyokkal). Az éjszakai fénymegjelenítés kifejezetten nem tetszett: mindig csak egy kábé 100 méteres távolságot világít be a fényszóró, majd amikor kilépsz ebből a távolságból, a csóva átugrik a következő szakaszra. Annyira vibrál a kép, hogy kiugrik a szemem az első kanyar után. Attól is hideglelést kaptam, hogy ha egy centit letérsz az útról, nemcsak, hogy pizokul lelassulsz (érthetetlen, miért hiszi minden autóverseny-készítő, hogy a fűvön másodpercek és három méter alatt elveszted fele sebességed), de még el is rántja a kocsid. Ez félig érthető, hiszen másképp reagálnak a kerekek fűvön és aszfalton, de mindez átmenet nélkül történik, azaz észre se veszed, s máris nekivágódsz a falnak. Nem tudtam eldönteni azt sem, hogy

tetszik avagy sem, ahogyan az ellenfelek nagyon „emberien” sokat hibáznak. Eleinte tetszett, amint kisodródtak a kanyarokban, gyilkolták egymást az egyenesekben, de egy idő után feltűnt, hogy teljesen egyszerű helyzetekben is bődületes bakikat követnek el, letérnek az útról, és ahelyett, hogy mindjárt visszatérnének, tovább lassúznak a sztyeppén.



Viszonylag sok pálya és kocsi akad, de – mint minden arcade játékban – először bajnokságokat kell megnyerned, hogy mindegyiket választhasd. Lehet állítani a kocsik tulajdonságain (egész sok mindent), de nem értem, miért van rá szükség. Annyira nem érzem, hogy valamiféle köze lenne a szimulációhoz, hogy szerintem teljesen felesleges. Az alap gyári beállításokkal is simán győzelmeskedhetsz. Hoppá, a beállításokról ugrik be a „nézet”! Első indításkor ugyanis kívülről látod magad, aztán a C nyomogatásával válthatsz más nézetre. Először majd’ megbolondultam, mert

legalább 5-6-szori nyomkodásra vált csak belső nézetre, addig pedig csupa pályaszéli, sárvédőre szerelt és a verseny szempontjából hasonlóan használha-



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

ROSSZKOR JELENT MEG: HA NEM LENNE VIPER RACING ÉS NFS 3, LENNE ESÉLYE

EMPIRE INTERACTIVE

4

GRAND TOURING



AUTÓVERSENY

LEÍRÁS

40



tatlan kameraállásokkal kápráztat el. Ezen, hála az égnek, lehet segíteni, be tudod konfigurálni, hogy milyen nézetel indulj. Viszont a tükröt nem értettem: akárhogy is konfiguráltam, a belső tükörben állandóan láttam a saját kocsimat! Hihetetlenül zavaró!

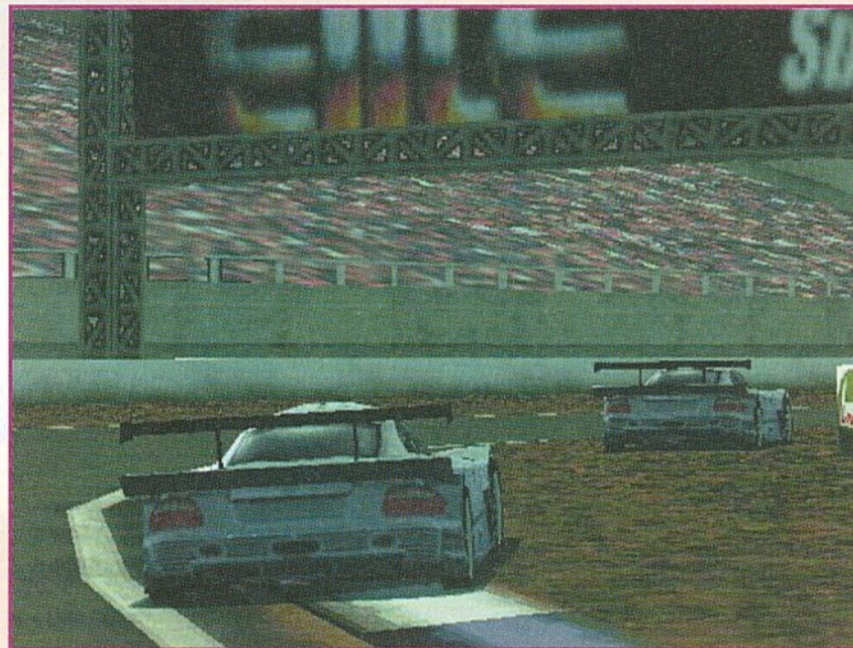
Fenti nyavalygásaim ellenére tetszik a program. Tulajdonképpen mindössze egyetlen baja van: rosszkor jelent meg, pont a Viper Racing, illetve a még mindig tartó NFS-mánia közelében. Így óhatatlanul az említett két programhoz hasonlítga-

mostanában majd' mindenki leveri a lécet. Pedig jó megvalósítások is akadnak: a Grand Touring készítői nagyon ügyesen elcsenték például a Colin McRae Rally egyik ötletét, a rally-sulit. Itt teszt pályákon autózhatunk, különféle útterelők között kell szalagoznunk.

Picurkát az az érzésem, hogy az Elite (igen, ugyanaz az

tok, s az Electronic Arts, illetve a Sierra nagy autós kiadói múltjával nehéz versenyre kelni (kivéve talán a hihetetlenül balul sikerült Test Drive sorozat legújabb példányait). Mindkét vetélytárs programja remek, így szinte tuti, hogy

Elite, akit már régről ismerünk) saját fejlesztésű motorja nem elég gyors, nem elég precíz, nem elég korrekt. Körülményes az opciókat beállító rendszer, s nem fordítottak kellő figyelmet a játékon kívüli megjelenítésre, a menük designjára. Tipikusan az első tipegésből adódó balfogások, egy év múlva, ha esetleg kiadják a második részt, már lehet belőle valami. Addig is azoknak ajánlom, akik gyors kormányozdulatokkal szeretnek terelgetni kocsijukat, és szívesen vizionálnák a GT osztály kocsijainak koppintását. **PC-X**



Toca 2

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Bár már az első rész is megnyerte a szerkesztőség tetszését, a folytatás még szebbnek bizonyul. Sokat javítottak a külcsínen és a játék realiztikusságán egyaránt.

Nem lehet még túlságosan sokat tudni a játékról, hiszen egy szimulátor mércéje elsősorban maga a játék, a kocsik mozgása, realiztikussága. Mivel azonban az első rész is fenomenálisan hangulatos volt, nem hiszem, hogy csalódnunk kellene. A grafikai tuning azonban már jó előre lerí a programról, s az előzetes hírek is kecsegtetőek. Tovább javítanak a kocsik törésén, egyre több, kisebb alkatrésze bombázhatjuk szét a verdát – például darabokra hullik a szélvédő. Futam közben



is eleredhet az eső, ezért a pit-stopok, autóbeállítások sokkal nagyobb jelentőséget kapnak. Megjelenése valamikor február, március környé-



kére várható (a Playstation verzió már elkészült), addig is álmélkodjatok a képek láttán! **PC-X**



Mr. Chaos



Speed Busters

AMIKOR A RENDŐR FIZET A GYORSHAJTÓNAK **Sam. Joe**

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer a nagy víz másik oldalán egy pocakosodó, fánkfaló, vidéki zsaru. Egy napon rámosolygott a szerencse, és a lottón egymillió zöldhasú bankót nyert. Ahelyett, hogy pöttös porcellán kutyára, dauerolt hajú feleségre és halvány-metálzöld színű böhöm nagy autóra költötte volna, kitalálta, hogy ebből fogja finanszírozni a világ legflúgosabb autóversenyét.

Emlékszel még a Screamerre és a folytatásaira? Nos, a Speed Busters ez a fajta autós arcade. Ugyanakkor döbbenetes, hogy olyan, mint az a bizonyos állatorvosi paci! Megvan az összes olyan betegsége, amitől manapság azt mondjuk egy dögösnek szánt autós száguldozós programra, hogy „OK, ezt már láttam, unalmas, elcsépelt, nézzünk valami mást!” de ezek valamiért mégis jól állnak neki! Jön az alacsonyan köröző rendőrségi helikopter, az úton szétszórva ládák hevernek, melynek nekihajtva lelassulsz, belógó fatörzsek, trappoló dinoszaurusz, és ezer más hasonló. Mégsem haragszol rá emiatt, mert millió klassz dologgal kényeztet el. A grafika – túlzás nélkül állíthatom – döbbenetesen részletes és meglepően szép. Sokszor csak a visszajátszásokból veszed észre, hogy ott is megbúvik valami izgalmas látnivaló, ahol még csak nem is sejtetted, mert a verseny közben az autóból szemlélődve egyszerűen nem látszik. A terep elkalandozásra csábít – én pl. felfedeztem a jéghegyek között úszó Titanicot az egyik tengerparti pályán –, de nincs rá módod, mert oda kell érned időben a

következő ellenőrző ponthoz. Az előbb említett unásig ismerős grafikai elem mellett számos új ötlettel is találkozhatasz, szerencsére ezekből van a több. Természetesen számtalan felfedezésre váró levágás vár rád, melyek közül a könnyebben leküzdhetőket a gép vezette autók is előszeretettel használják.

Hatalmas méretű autókat vezetsz, ami manapság szinte kuriózum. Nincs műszerfal mögötti nézet, csak az „előttem az autó” és az „ülök a motorház tetején” között tudsz választani, de ebben a stílusban nem is szokás pléhdobozba zárni a sofőrt, mert még lemarad valamilyen látványelemről. Törik, gyűrődik a versenygéped, ha nem vigyázol rá, szépen sorban elhagyogatod a különböző alkatrészeket a járgányról. Persze az amortizálódó autó viselkedése is változik, lassabban gyorsul, könnyebben kicsúszik, de derekasán állja a sarat, míg szó szerint ki nem po-

tyognak a kerekei. Érdekes, hogy nem drága, nagynevű sportkocsikat modelleztek le a játékhoz, hanem jellemző stílusjegyeket felvontató járgányokat készítettek. Elérték, hogy bármelyik autóra is nézel rá, „valamire emlékeztet” érzésed lesz, ami ismét egy üdítő színfolt. Mikor még zöldfülű kezdő vagy, akkor az 50-es, 60-as évekből származó használt verdákat tudsz csak megfizetni (kedvencem egy régi Volgára emlékeztető pohos szörnyeteg). Sebaj, színezheted őket kedvedre, de ha nem tetszik a szolid, egyszínű gép, akkor betegbbnél betegbb kinézetű festésekkel dekorálhatod. Ha már jobb vagy, és át küzdötted magad az első három pályán, ak-



kor lényegesen gyorsabb és kezesebb, újkori sportkocsik közül is válogathatsz.

Maga a verseny – hogy folytassam a bevezetőben megkezdett történetet –, pokolian nehéz. A pályák nagyon technikásak, nem engednek meg egyetlen tévedést sem. Ráadásul változnak is a verseny alatt – láva freccsen az útra, sziklák gördülnek az utadba –, így nem tudod kitapasztalni azokat, folyamatosan résen kell lenned. Hogy fokozódjon a dolog, nem elég ügyesnek lenned, a szerencse is melletted kell, hogy álljon. Az egyik pályán egy tovarobogó vonat felett kell átugratnod. Ha az ugrás pillanatában pórekocsi halad át alattad, akkor mázlid volt, de ha magas, zárt vagon jutott neked, akkor kezdheted a futamot előről, mert nekirepülsz és visszapattansz. A pályák természetesen egyre nehezednek, néha fogalmad sincs, hogy éppen merre is kellene menned, mert éppen egy fűrészüzemen vagy egy kikötőn keresztül visz az út. Az időmérésről, pontosabban a



sebességmérésről maga a Yard gondoskodik. Nem elég megnyerned egy-egy pályát: azokon a pontokon, ahol a sebességet ellenőrzik, neked kell a leggyorsabbnak lenned, hogy te vehesd fel a verseny végén a nagy lóvét! Persze nem az egyenesek végén mérik, hogy mennyivel mentél, hanem a technikás helyeken, ott, ahol nem könnyű száguldani. A díjazás kiszámítása nem egyszerű. Minden pályán három helyen figyel a radar – logikusan a legnagyobb elért sebességért jár a legmagasabb fizetség. Viszont ha valamelyik másik versenyző, aki mögötted ért célba, gyorsabb tudott lenni egy mért ponton, akkor azon a ponton nyújtott teljesítményedért te nem kapsz egy fityinget sem. Még nincs vé-

ge a dolognak. A három összeget összeadják, és ha te voltál az első, akkor azt teljes egészében besöpörheted. Ha csak második lettél, akkor 60%-át, harmadikként 40%-át, negyedikként pedig csupán 20%-át fizetik ki neked. A pénzed pedig hihetetlen gyorsan elfogy. Fízetned kell a járgány javíttatását, be kell szerezned teljesítménynövelő csebecségeket. Vigyázat! Bőven van költséges, de csupán optikai tuning. És persze ott van a legfontosabb és egy-

ben leggyorsabban elfogyó kellék, a nitro. Okosan kell beosztanod, mert egyszerűen sosincs belőle elég. Ugyan lesz rá módod, hogy nagyobb nitro tartályt szerelj az autódba, de az árak csillagászatiak. Jól kell vele gazdálkodnod, és beosztással kell élned.

A Speed Busters minden csak nem unalmas. Hogy megtapasztalhasd mind a hét pályát és kipróbálhasd mind a hat autót, rengeteg gyakorlásra lesz szükséged. Hiába állít csatasorba még a játék olyan dolgokat, mint a Force Feedback támogatás, a változó időjárás körülmények – eső, szürkület, naplemente stb. –, nem tudtam neki megbocsátani a már említett mázlin alapuló eredményfüggőséget. Vi-

szont jó hír, hogy ha éppen most akartad kilököni a gépedet az ablakon, abbéli félelemben, hogy a Speed Buster látványának előállításához bődületesen erős gép szükséges, akkor gyorsan vedd le az ablakpárkányról! Az FI Racing Simulator engine-jét felhasználva döbbenetes sebességet, a száguldás élményét kínálja remek képminőség mellett már a minimum konfigurációnak megadott rendszeren is!

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

JOJÓZNI FOG TŐLE A SZEMED, DE NEM TUDOD ABBAHAGYNI!

UBI SOFT

5 PC-X JÁTSZHATÓ DEMO

SPEED BUSTERS



Superbike World Championship

Eredetileg úgy terveztem, hogy közreadok néhány előzetes képet és infót a Superbike World Championship motorversenyéről is, amely kategóriájában a legjobbnak ígérkezik. Sajnos mivel – a Sports Car GT-hez hasonlóan – ez a cím is eredetileg a Virgin Interactive kiadásában jelent volna meg, nem igazán találtam jó anyagot róla. A mellékelt képek még a Virgin előzetes CD-jéről valók – a végleges kiadás joga mindkét program esetében az Electronic Artsé lett!



Sports Car GT

A program a Grand Touringhoz hasonló „szakosztályt” célozza meg: túraautók versenyére nevezhetsz majd be, mely az EA kiadásában kerül hamarosan a boltokba. Az előzetes béta alapján



nem vagyok elragadtatva, pont azokat a jegyeket viseli magán, mint a Grand Touring: inkább arcade-jellegű, mint szimulátor, igaz, annak nagyon szép. Ráadásul még „nagyon béta” állapotú volt a játék, alig működött benne rendesen valami. Viszont autó és pályaválasztéka szuper, a helyszínek és a járművek egyaránt valódiak: megtalálod majd a Marcos LM-600, Callaway C7 & C12, McLaren F1 GTR, BMW M3, Mercedes CLK GTR, Saleen Mustang, Mosler Raptor, Panoz GTR1, Vector M12, Lister Storm kocsikat.





Off The Road

POKOLIAN ÉLETHŰ!

Mr. Chaos

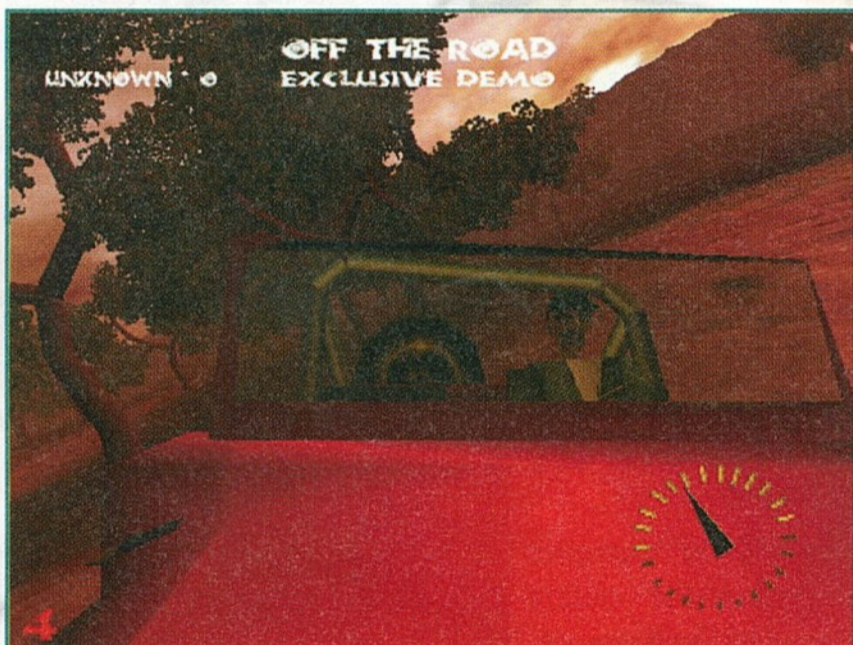
Decemberi számunkban olvashattatok először e remek magyar projectről egy interjú formájában. Néhány napja sikerült személyesen is találkozunk a készítővel, s a szerkesztőség gépein élőben mutatták be, hol tart a fejlesztés.

Ugye egyetértünk, hogy aki kicsit is vonzódik az autós programokhoz, és eljutott hozzá anno a Terep2 nevű kezdemény, az a mai napig se törölte le a gépéről? Mai szemmel nézve kezdetleges grafikájával is versenyképes, mert olyan elképzelhetetlenül valós szimulációt valósított meg, amelyet eddig egyetlen offroad autóversenynek sem sikerült. A decemberi számunkban közreadott előzetes képeken már látszott,

hogy a nagyobb csapat bizony alaposan fel-tuningolta az eredeti, aprócska programot. Nagyon szép 3D motort írtak (már most is gyors, pedig a kód optimalizálása még hátravan), becsületére válna sok más, nagynevű fejlesztő-csapatnak. Így a grafika szinte késznek mondható, a menük is elkészülnek lassan, a fizikai modellezés is csak apróbb finomításokra

vár. Tessék hát figyelni a híradásokat (és a következő számunk CD mellékletét, amikor reményeink szerint játszható demót adhatunk közre – most elégedetek meg egy előzetes animációval, attól is le fog esni az állatok!) és az üzleteket, mert késő tavasszal várható a program megjelenése (reméljük, hogy esetleg egy nagy kiadó nem taktikázza el őszig).

Abban a kivételes szerencsében lehetett részünk, hogy az elsők között játszhattunk a programmal, így elsőként tudósíthatjuk a PC-X olvasóit, milyen lesz a játék. Kicsit nehéz helyzetben vagyok, mert voltaképpen alig néhány órát játszhattunk az Off The Roaddal,



azt is úgy, hogy egymás sarkára taposva igyekeztünk minél közelebb kerülni a monitorhoz és a billentyűzethez. Így aztán kimerítő teszt-ről esztelenség lenne most beszélni, ám mégis olyan beszámolót adhatunk közre, ami már megközelíti a végleges játék élményét. Kezdjük talán a menüvel: egészen kivételesen jó-pofa megoldás, amint egy hatalmas gumiabroncsot körbe-körbe forgatva juthatunk el az egyes opciókhoz. Bár többféle pálya és kocsi közül választhatunk, ezek véglegesítése még hátravan. Annyi bizonyos, hogy lesz az afrikai sztyeppéhez hasonló tereptől kezdve a hófödte csúcsokig minden, s persze e tájegységeken belül is sokféle terepvisztonnyal kell megküzdenünk. Ami az autóválasztékot illeti,



Sam. Joe – másodpilóta

Ha megjelenik, szerintem kirúgják a Test Drive 4x4 fejlesztőit az Accolade-tól ☺. Benne van minden, amit elképzelhetsz, és egy kicsit több is. Az teljesen természetes, hogy az autók úgy viselkednek, ahogy azt elvárod tőlük, a fejlesztők ezt tekintették a minimumnak. Nem emlékszem olyan szimulátorra, ahol olyasmit kellene kapcsolgatni, hogy differenciálzár. Klassz, ahogy a sofőr zötykölődik a volán mögött, nézeget a mellette elhaladó autók után. Biztos vagyok benne, hogy a legjobban a böhöm nagy, nyolckerekű teherautó fog tetszeni mindenkinek.




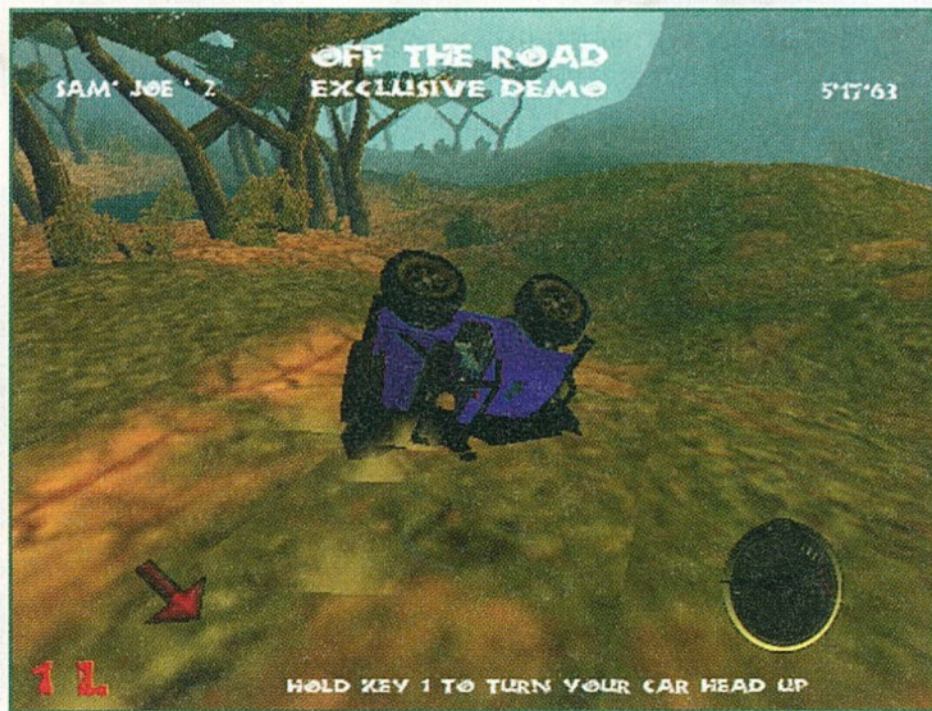
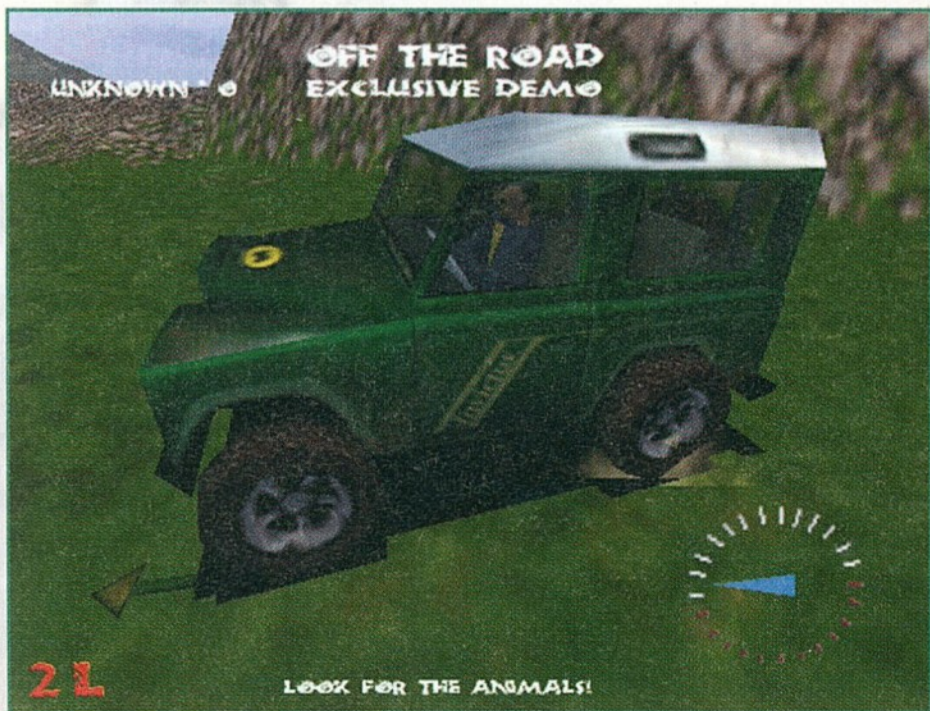
az egészen apró, nyitott terepjáróktól és a tradicionális zöld fűnyűvöktől a behemót nyolckerekű teherautókon át a több száz lóerős, kifejezetten laza talajra kitalált szörny-szülöttekig többfélét is találsz. Jól érzékelhe-

tosztva a kerekek között. Jól érzékelhető, hogy amikor kikapcsolod a difit, össze-vissza elkezd ficákolni a kocsi, kipörögnek a kerekek – míg bekapcsolva egyenletesen, malomkerék módjára örölnek.

tő a különbség: míg az apróságokkal futrinka módjára szaladgálhatsz a terepen, és megkerülsz azt a hegyet, ami mögött a következő időellenőrzési pont van, addig a behemóttal lassan, de biztosan felmész a legmeredekebb emelkedőre is, így levágva a felesleges kerület. Ehhez nagy segítségedre van a differenciálzár. Elérhető, hogy a tengelyek a terheléstől függetlenül adják le a lehető legnagyobb teljesítményt, egyenlően el-

Eszméletlenül jól működik a szintén teljesen magyar fejlesztésű fizikai modellezés. A képernyőn látható kocsi minden mozdulata szinte tökéletesen követi a valóságot, szinte érzed, ahogyan rázkódik a kocsiszekrény, egészen csontig hatol, mikor az autó alváza beletúr a földbe. Aztán ott van az állatvilág: eddig csak gnúkkal találkoztunk, amelyek csordákba verődve menekültek a hangosan pöfögő gépek előtt, de jó néhány állatfaj képviselteti majd magát a végleges verzióban. Természetesen terepobjektumok nehezítik meg majd a manőverezést, illetve segítik a tájékozódást. A mostani verzióban még nem voltak láthatók (így a képeken sincsenek) azok a táblák, amelyek az útbaigazítást hivatottak közölni a sofőrökkel. Apropó, sofőr. A sokféle nézőpont váltogatása közben egyfajta belső nézetre kapcsoltam, amikor meglepően tapasztaltam, hogy a kormánykerék mögött ott ül a vezető, s bizony erősen küzd az ülésben maradásért. Ha pedig egészen belső nézetből, a vezető szemszögéből kívánod szemlélni az eseményeket, megteheted az egérrel, hogy míg balra kanyarodsz, jobbra nézel! Egyébként még ezek az apró fejmozdulatok is láthatók, ha kívülről, az ablakon át nézel farkasszemet a pilótával.

Többféle játék- és versenymódot építenek a programba, s természetesen nem feledkeznek el a hálózatos játékról, a force feedbackes kormány támogatásáról sem. Ezeket eddig nem volt alkalmunk kipróbálni – a program egészen látszott még, hogy nincs minden paraméter belőve, kicsit légiesen közlekedett például néhány autó, de a fejlesztők elmondása szerint még apróbb változtatásokat végrehajtanak a programon, mielőtt belefognának a végleges állapot bétatesztelésébe. Mit mondjak: szerintem már a mostani állapot is veri az összes vetélytársat, s akárki is vásárolta meg a kiadási jogokat, nagyot kasszíroz majd vele! 



ben szeretnék, az a McLaren, a Bugatti EB110, a Supra, a Camaro és a Mustang. A legfurább kívánság, amit kaptam, az egy 80-as Plymouth Acclaimre vonatkozott. (Mivel gondolom az olvasók többségének is pontosan annyit mond a márkanév, mint nekem, ezért utánanéztem a verdának. Egy négyajtós, az alsó középkategóriába eső autóról van szó. Hogy egy „típusközeli” analógiával éljek, kb. olyan a kérés, mintha valaki 80-as Dacia-val szeretne NFS3-at játszani. ☺ – Sam. Joe).

PC-X: Játsszol is az NFS3-al, vagy jobban szeretsz inkább autókat tervezni? Melyiket szereted jobban, a verseny üzemmódot, vagy az üldözést?

Eric: Játsszom, persze, és a versenyt jobban szeretem. A leggyakrabban a Diablo Roadstert használom, mert ez a legakkurátusabb és legversenyképesebb autóm, amit eddig csináltam. A kedvenc pályám az Empire City, ahol szívesen autózom a Batmobillal is, mert ha megnézed a visszajátszást, olyan mintha egy Batman mozi néznél.

PC-X: Gondolom te is láttad azt a motorkerékpárt,

amit valaki tervezett. Mit gondolsz felőle, hogy egy alapvetően autókra tervezett engine-re motor készül?

Eric: Igen, láttam. Nem néz ki rosszul, de a motoros hiányától rosszul vagyok. (Ugyanis a nyeregben nem ül senki, olyan a látvány, mintha egy véletlenül elszabadult motorkerékpárt látnánk. – Sam. Joe)

PC-X: Hallottál már valaha egy Trabant nevű autóról? ☺

Eric: Nem. De nem ez az első. Számítalan olyan autót kérnek tőlem, amiről még sosem hallottam, és gondosan ellátnak róluk képekkel is.

PC-X: Min dolgozol most éppen?

Eric: Hogyha ez a dolog nem jön össze az EA-al, akkor megpróbálom NFS3 kiegészítők kiadásának a jogát megvásárolni tőlük. Szeretnék kiegészítő CD-ket csinálni, mint pl. izom autók, rajta Mustang, Camaro,



Kértem Eric-től egy fényképet, hogy „személyesen” is megismerhessük. Ő vonakodott, de aztán unszolásomra felajánlotta, hogy használjam fel azt a Quake II skint, amit saját magáról csinált. Megnéztem, aztán örömmel elfogadtam. Ennek a srácnak van stílusa!

Prelude, Stealth, 300z stb. De azért remélem, hogy működni fog az EA kapcsolat, mert jó volna, ha valaki fizetne azért a rengeteg munkáért, amit ráfordítottam. ☺ Most éppen egyszerre több dologba is belefogtam, de ez általában így van, egyszerre 3-4 autót is elkezdek csinálni. Félig kész állapotban van egy Pontiac Fiero GT, Christian Camaro Z28-a, McLaren F1, Ferrari Mythos, Pontiac Banshee és egy Plymouth Prowler. **PC-X**



Lamborghini Diablo VT Roadster

Próbáld ki a játék eredeti Lamborghiniját, aztán csodálkozz a különbségen! A Roadster hosszabb lett, és lekerült róla a hátsó spoiler.



Porsche 959

Gyönyörűen gömbölyű. A műszerfal kivitelezésére egy szava nem lehet senkinek. A kedvencem.



Vector M12

Ilyen lett az új. Hosszabb és kapott egy pár ködfényszórót is. Kezesebb lett, de egy hajszálnyit talán komótosabban gyorsul.

Test Drive 4x4

OFF-ROAD ÓRÜLET

Én megpróbáltam. Küzdöttem. De tényleg. Már-már önsanyargatás számba menő ideig játszottam a programmal, csak hogy felfedezzek végre valami pozitívumot is. És sikerült!

Ahangok. Azok tényleg jók. Egy-egy ugratás után lehet hallani, ahogy nyög a kocsiszekrény, vadul bög a motor, csúsznak a kerekek stb. Egyszerűen ezt jól megcsinálták. Na de a többit! Egyszerűen elképzelni sem tudom, hogy honnan van annyi bátorságuk az Accolade-es fiúknak (no meg a kiadónak, az Electronic Artsnak), hogy egy ilyen programmal 1999-ben meg mernek jelenni a piacon.

Maga a játék egyszerű off-road autóverseny a szokásos felállással: több autó közül választhatunk, melyek némileg különböző kinézetűek és tulajdonságúak. Ezeket kell megnyernünk néhány pályát, hogy újabb helyszíneken versenyezhesünk. Idáig még teljesen szokásos a dolog. De most jön a feketeleves! A grafikával első gondom az volt, hogy a 3D gyorsítás csak Glide-on

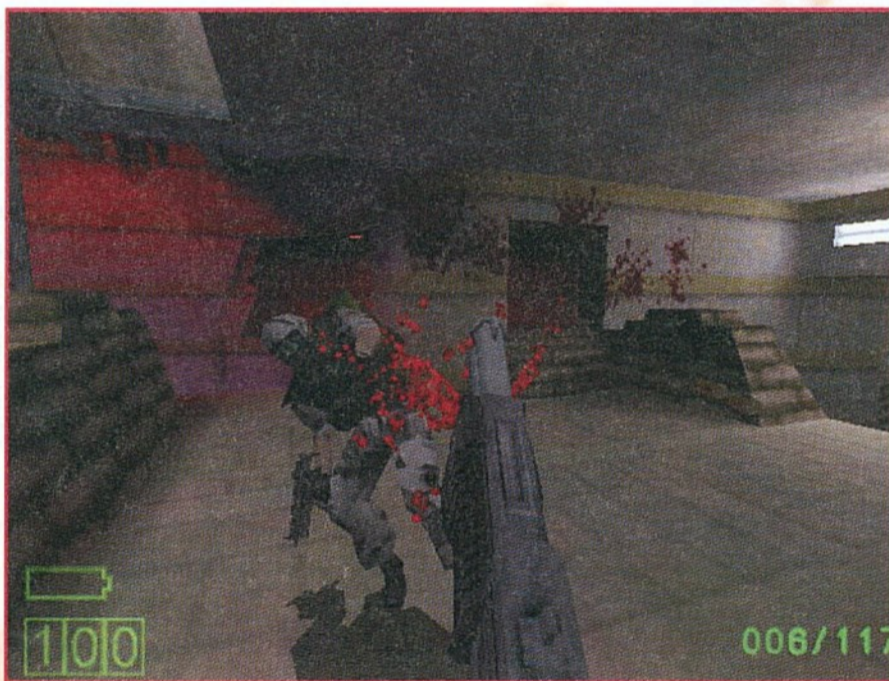
keresztül működik. Vagyis ha 3Dfx kártyád van, semmi baj, de más esetben meg vagy löve, és maradhatsz a software-es renderelésnél. Az igaz, hogy a Voodoo piacvezető, de a mostanában eladott kártyákban szerintem már jócskán többségben vannak a Direct3D-t használó darabok. És úgy kiadni programot, hogy ezeket nem támogatja, ma már piaci öngyilkosságnak számít. De ez lett volna a legkisebb baj. A grafika még gyorsítva sem éri el azt a határ vonalat, ami a rondát elválasztja a középestől. A szoftveres módra pedig inkább borítsunk fátylat. A textúrák zárása mindkét esetben hagy némi (?) kívánnivalót maga után. Szinte minden képernyőn van legalább egy-két hely, ahol átlátszik a háttérszín (szép

narancssárga). Sajnos ez az autókra is igaz: a motorháztetőn keresztül szinte minden esetben lehet látni a túloldali kereket. Ráadásul az ellenfelek sem túl intelligensek, a fizikai modellezés nulla, semmiféle olyan érzésed nincs, mintha terepen száguldoznál egy kéttonnás terepjáróval.

Szeretném még elmondani, hogy nálunk egy meglehetősen végleges béta verzió volt, úgyhogy remélhetőleg a végleges verzióig még erőt vesznek magukon a fiúk és átnézik rendesen a kódot. Ha így kerül a boltokba, ahogy van, akkor az szinte biztos bukás lesz. Ráadásul még tovább romlik a Test Drive sorozat mostanra amúgy sem túl fényes hírneve, ami most már egyre inkább csak a C64-es időkből szép emlék. **PC-X**



riasztanád a rendszert (ne érintsd a piros lézert), vigyázz a szörnyekre is, mert hirtelen bukkanhatnak elő, ők is ugyanúgy képesek aktiválni a riasztást, ahogy te. Az automata ágyúk nagyon lónek ugyan, de egy pontos lövéstől kifekszenek. Ahol lehet, altasd el őket kézigránáttal. Ha már előrehaladtál, mássz fel a ládákon és ugorj le a folyosóra. Vigyázz a csúszós padlóra és a nyitott liftaknára! Eldobhatsz egy gránátot, hogy megtisztítsa a területet, ezután a vörös lézert már nem káros. Ne menj át a kék fénysugáron, robban! Mássz fel a létrán a kijáratához. Ott lesz egy tudós, aki reménykedve szalad a katonák felé. Szerencsétlenségére... Dobj oda egy gránátot, de úgy időzítsd, hogy pont felrobbanjon, amikor leesik. A katonák szétrohannak. Menj ki a lifttel és utána menj a kijáratához, ezután jobbra. Szállj fel a szállító járműre és a következő szobában felmászhatod a ládákat és utána vissza a szállítóra, és tovább. Semmisítsd meg a gránáttal a lőállásokat, és ugorj le (mehettél volna másik irányba is, ha nem használod a járművet, de erre sokkal egyszerűbb). Menj föl a lépcsőn a raktárba, várd meg a katonát és a szörnyet, akik lövöldöznek egymásra (lehet fogadni is hogy melyik nyer). A katonák elég kemények ezen a területen, szóval vigyázz velük. Menj föl a szoba tetejére, onnan pedig le a folyosóra. Öld meg az összes katonát, mielőtt padlót érsz. Ha már lent vagy, menj föl a lifttel. Itt mentes egyet, kemény lesz fenn. Minél több repülőből kiugró katonát ölsz meg, annál több jön, szóval a legjobb, ha szaladsz a bunker felé (balra, a terület közepe felé). Nyisd ki az ajtót, és a szellőzőn menj le. Ha a bunkerben vagy, rohanj le a létrán, a szellőzőrendszerben ess bele a jobboldaliba, és menj ki a középsőn (a másik kettő zsákutca). Közben a helikopterről jönnek a katonák, próbálj életben maradni. A szellőzőben használd a kapcsolót, ez nyitja ki az ajtót, amelyen keresztül távozhatasz.



Blast Pit

A feszítővassal üsd szét az akadályt, és guggolva menj keresztül a control-szoba felé. Jobb kézre kapcsolj be a kapcsolót. A lifttel is távozhatasz. Ugorj föl a vonatra és indítsd be a kapcsolóval. Az előre nyíllal gyorsul, a hátra nyíllal (kurzorral) pedig lassul, illetve hátrafelé megy (ha teljes sebességgel mész a szörnyek, nem tudnak megsebezni a csatornában). Ha keresztülmentél az akadályokon, nem tudod megállítani a vonatot. Tehát vagy megállsz rögtön az akadályok után és átmászol a csöveken meg a létrán, vagy készülj fel a jó nagy repülésre és utána az úszásra. Sokat nem sebez rajtad, ha a radioaktív mocsáron gyorsan átúszol és

felugrasz a dobozra. Ezután fölgorhatsz a többi dobozra és kifelé (a mocsárral ellentétes irányba). Bármelyik irányba is mész, el kell, hogy érjed a szegeletet, ami egy létrához vezet, az pedig egy csőhöz. Ezután mássz föl a létrán és menj rá a cső tetejére, így elsétálhatsz a mocsár (így fogom hívni a zöld radioaktív-trutyit) fölött. Ha a mocsárral tele terem fölött vagy, sétálj végig a csöveken és ugorj át a síneken keresztül a túloldali platformra. Itt felmehetsz a lifttel. Mikor kiszállsz a liftből, belebotlasz egy szörnybe. Lőj bele a tartályba, ami mellette van és felrobban (a szörnyel együtt). Kapcsold be az ajtó mellett található kapcsolót. Lépj be, ott lesz egy másik kapcsoló. A szobában lévő tudósokat nem lehet megmenteni, ne is próbáld, inkább élvezd a látványt 😊. Mielőtt belépsz a teszt-szobába: ha összetöröd a dobozokat, odabent a karmos csápok meghallják és meg-

támadnak. Lesz egy „Test Fire” feliratú kapcsoló, amit nem lehet aktiválni addig, míg ki le nem kapcsolod a főkapcsolót, az oxigént és az üzemanyagot (ez az egyetlen módszer, hogy megöld a csápokat). Vigyázzva mozogj közöttük, ez egy idegtépő rész, mentes sokat. A csáp mellett kétféleképpen tudsz közlekedni: vagy rájuk dobsz pár gránátot (vagy beléjük lősz), és amíg visszahúzódnak, elszaladsz mellettük – ha megint kezdik, dobsz még pár gránátot. Másik megoldás: óvatosan araszolva/guggolva a fal mellett haladsz. Az előző módszer több adrenalint használ, de valahogy nekem jobban ment. Menj az ajtón keresztül a második szintre. A létrát lenn eltorlaszolja pár láda, ezt jobb még a biztonságos platformról szétlőni, útközben nem biztos, hogy lesz rá elég idő a csápok miatt. Szóval menj le, verd szét az ajtót eltorlaszoló deszkákat és uzsgyi be. Menj át a hídon és kövesd a kék és piros csöveket



lefelé. Lépj be a csatornanyílásba (a tetején lenézve verd szét a feszítővassal). Menj tovább a cső mentén, a fordulóban fordulj balra (a jobb oldal zsákutca). Mássz föl a létrán, majd le a nagy ventilátorhoz. Itt jobb, ha mentesz egyet. Kapcsold be a kapcsolót és szaladj vissza a létrához. Ha elég gyors vagy, vissza tudsz mászni, mielőtt istenigazából beindul a ventilátor – most várj egy kicsit, míg a propeller felpörög teljes sebességre. Nézz föl. Ott van egy padló a tetőn. Dobj egy gránátot oda, persze csak ha van nálad 😊. Láss csodát. Ha szabad az út, ugorj bele a ventilátorba. Bízz bennem, mondom, hogy ugorj bele nyugodtan. Törd össze, ami útban van, a védőlemezt és nyomás befelé. Addig küsz, míg el nem éred a vezérlőszobát. Kapcsold be mindkét kapcsolót. A lépcsőn fölmászva távozhatasz. Kövesd a kék és narancs csöveket. Menj újra keresztül a teszt-kamrán, és keresd meg az alsó szinten található kijáratot (megint csak a csápok mellett kell lavírozni). Ugorj át a törött részen a fémpadlóra. Kicsit nehézkes, úgyhogy előtte mentes! A víztócsákon tegyél egymás mellé minden dobozt, építs hidat belőlük. Ezután, ha bekapcsolod majd az áramot, visszafelé nem fog agyoncsapni (ha most nem építesz hidat, az áram bekapcsolása után már nehezebb lesz. Ha nem akarsz ládákat tologatni, akkor majd visszafelé ugorj fel a csőre BigJump-pal – guggolás + ugrás egyszerre – és ott kerüld el a vizet). Sétálj végig a peremen és kapcsolj be a lift gombját. Ha beszálltál, indítsd el – félúton meg fog állni. Ugorj ki és ragadd meg a baloldalon található létrát. Ha itt sokat vársz, a lift lezuhan. Ha lent vagy, mássz körbe a csöveken, de ne érintsd a radioaktív iszapot. Menj föl a lépcsőn az áramellátó központba. Két kapcsoló van, mindkettőt kapcsolj be. Miután beindult, vigyázz, el ne kapjon valamelyik mozgó lift. Várj pár másodpercet, figyelj meg a mozgását, mielőtt megkerülnél. Ugyanarra menj, ki amerre bejöttél. A víz most már ráz, úgyhogy az általad épített hídon menj keresztül (vagy a csövön). Menj vissza a tetőre és vissza a „test-fire” szobába. Minden lámpának világítania kell (ha nem világít, akkor nem kapcsolod be a főkap-

csolót, az oxigént vagy az üzemanyagot). Nyomd be a „fire” gombot és gyönyörködj a tűz erejében. Lehet, hogy egy kicsit megpörkölődsz, mivel a tesztelés alatt az ajtók bezárulnak, de nem lesz komolyabb bajod, érdemes végignézni. Menj le a tesztkamrába és hagyd el a szobát a lyukon keresztül, amit a padlón találsz (itt voltak a csápok anno). Pontosan a lyuk közepébe ess, különben megsebez a széle és ez halálos lehet. A víz alján lesz egy Magnum, vedd fel. Két ventilátor lesz odalent. Ne foglalkozz velük, nem lehet átmenni rajtuk. Keresd meg a csövek között a hiányzó részt, azon keresztül távozhatsz. Ússz fölfelé. Sétálj végig a csöveken. Amikor meglátod a kereket, ugorj le a csőről arra, amelyik a fal mellett van, és egy törött rács van rajta. Mász be és menj tovább óvatosan: a csövek színén egy kis változás lesz, azon a részen leszakad, ha rálépsz! Ugorj vissza, amikor elkezd szakadozni. Miután leszakadt, menj balra és ess bele a résbe. A lenti szoba padlóján találod magad. Ugrálj tovább lefelé. Nem baj, ha megsérülsz lefelé menet, odalent egészségügyi dobozok várnak rád.

Power Up

Ne várakozz sokat az indulással, menj keresztül a nyitott területen a csatornához, bal kéz felé, amíg a nagy szörnyella a tengerészekkel viaskodik. Menj tovább le-



felé a csatornában, amíg el nem érsz egy vörös ajtóhoz. A rajta található kerékkel tudod kinyitni, mász föl a tetejére. Menj keresztül a nyitott területen a másik oldalra, aztán balra a generátor irányába (kövesd a jelet). Ha a lifthez értél, küld le, de ne menj vele. Lődd (robbantsd) szét, ami odalent van, és csak utána menj le a lifttel. Le a lépcsőn és tovább lefelé. Vigyázz a vízben lévő szörnyekre, bár sok életet nem vesznek el. Miután odaértél a generátorhoz, a feszítővassal verd szét a dobozokat, amik az utadban állnak. Menj vissza föl a lépcsőn a ventilátor-vezérlőbe. Az egyik nincs bekapcsolva, kapcsold hát be. Menj vissza a lifthez, utána pedig oda, ahol az a kedves szörny vár. Keresd meg a lépcső mellett található „Track Control” felira-

tot. Most még ne kapcsold be a kapcsolót! Ments. Ugorj ki az ablakon és hagyd, hogy a szörny kövessen. Szaladj, mint a bolond, lefelé a csatornába balra, teljesen a végébe. Húzd meg a kart, amit ott találsz, és amikor a szörny elszáll a két hatalmas elektróda között, rántottává sül. Huh, izgis rész volt, ugye? Menj ki a szobából az ajtón keresztül, vissza a nagy, nyílt teremhez, ahol a kocsis is van – ugorj fölrá. Most már van áram. Vezess előre, amíg meg nem áll az elágazásnál. Menj vissza a vezérlőterembe és kapcsold be a kapcsolót. Ez elforgatja a jármű alatt a sínt. Ugorj ki az ablakon és pattanj rá a kocsira (vigyázz a síneknél, áram van bennük!). Menj keresztül a dobozokon teljes sebességgel. Miután megállt a vonat az őrnél, hallgasd meg, mit mond, és szállj ki, hogy bekapcsolhasd a falon található kapcsolót. A kapu felemelkedik, mehatsz tovább (ha már elég ideges vagy, hálából fejbe löheted az őrt lazításképpen). Menj tovább egyenesen, amíg nem látsz egy újabb elágazás táblát. Lődd szét, hogy megváltozzon az iránya, és a kocsis sínt vált. Állítsd meg a kocsit a platform mellett a lépcsőnél, ill. a szörnyeknél. Mász föl a lépcsőn, de ne üsd szét a dobozokat. Dobj át egy gránátot a túloldalra, és szerezd meg az újabb fegyvert. Menj be a kis szobába és kapcsold be a kapcsolót, ami a horgot hozza működésbe, ami elállta az utat. A következő táblába is bele kell lőni, ez a sín oda vezet, ahol előzőleg a kámpó elállta az utad. Ha elérted a következő kaput, szállj le a járgányról és kapcsold be a kapcsolót, hogy fölemelkedjen,

ezután menj tovább. Amikor a kocsis megáll a végén, ki kell szállnod és gyalogolnod. Lődd le a katonákat bal kéz felől és haladj tovább. Törj be a szobába és keresd meg a barátságos őrt, hogy veled tartson. Óvatosan fordulj be a sarkon, egy terepfegyver figyel rád, ami be is indul, ha sokáig ácsorogsz. Rohanj, mint az őrült a jobb oldalra. Ott van elég hely arra, hogy megállj és behajtsd egy-két gránátot és megszerezd a fegyvert. Ha megsérültél, mász fel az ajtó fölé és szerezz egy kis életet, mielőtt átmész az ajtón. Odabenn lőj, vagy dobj el egy gránátot, hogy megtisztítsd a terepet. Menj le a lépcsőn, keresd meg a másik kocsit, s hajts el vele. Vigyázz a fentről hulló törmelékre, leüthetnek a sínekre – a lézerek alatt értelemszerűen guggolj le.



Vigyázz a katonákra is, akik a rakétavetőt operálják. Menj tovább. Ha a harc közben lemaradtál a vonatról, hamarosan megtalálod egy kicsit följebb a következő kapunál. A peronon öld meg a szörnyeket és ugorj föl a zöld dobozokon, melyek elzárják az ajtót. Az ugrással egy időben guggolj is – odabenn a kapcsolóval emeld föl a kaput, és menj tovább a kocsival. Menj a következő kapu felé, és mindenkit öl meg a szobában. A kapcsoló a következő kapunál a bunker közelében van. A következő táblába is bele kell lőni, hogy tovább tudj egyenesen haladni. A kapunál szállj ki és menj le a létrán, de vigyázz a lézerekre. Menj be a vezérlőszobába és válaszd ki az útvonalat. Ugorj ki az ablakon, hogy elkerüld a lézert. A csatorna végén furcsa helyzet lesz. Egy automata gépágyú jobb kéz felől, egy géppuska a homokzsákok mögött és katonák mászkálnak a nagy teremben. Először lődd szét a géppuskát, told a dobozokat magad előtt, hogy védelmezzen a lövések ellen. Így haladj a bunker felé. Mász fel és dobj le egy gránátot, hogy bezáródjon. A katonákat ezután kell lerendezni. Az ajtókon áthaladva vigyázz a lézerekre, elég sok van a lépcsőknél, ezek össze is vannak kötve egy pár bombával, amik a szobában vannak. Egy rossz mozdulat és véged lehet. A lézereket például úgy tudod elkerülni, hogy egy nagy dobozt a fénysugár alá tolsz, ezután átkúszol a lézerek alatt és ráugrasz a lépcsőről a dobozra. Az utolsó lézeren a dobozról tudsz átugrani. Kicsit centizős feladat, de nem vesztes. A vezérlőteremben kapcsold be a főkapcsolót és élvezd a műsort :-). Menj ki az épületből (a lézerekre most is vigyázz). A baloldalon lévő nagy ajtó most már nyitva lesz, menj rajta keresztül.

Apprehension

A vonatot nem tudod megállítani, ugorj le, vagy menj vele végig. A víz alján van egy pár hordó összekötve. Ússz oda és kötd ki. Felmennek a felszínre, és hidat képeznek, amelyen át tudsz menni a túloldalra. Menj végig a peremen, ugorj a vízbe. Keresd meg az ajtót. Vigyázz, el ne fogyjon a levegőd! A szobában egy kalitka lóg lefelé a falról. Menj körbe a peremen és ugorj




Gonarch's Lair

Lőj a pókra folyamatosan, amíg el nem szalad. Menj utána és lőj bele még egy párat. Van egy hálós terület a második terem közepén, amire rá lehet ugrani. Ott is lesz egy gyógyvizes medence. A kráteren menj föl még egy kis lövöldözésre. Folyamatosan lödd a pókot, amíg le nem esel. Hamarosan a pók is lezuhan. Öld meg (csak úgy tudod sebezni, ha a hasa alatt himbálódzó részre lösz) és bújj el a fák mögé, amíg a kis rákok elvégzik a dolgukat. Nehéz rész, ments előtte.

Interloper

Keress egy gyógymedencét a barlangban, ha a pók nagyon megsebzett – sok életre lesz szükséged. Vigyázz az árkokra, mert ha beleesel meghalsz. Keress egy kis sárga területet a barlangban, és menj be rajta. Verd szét a hálót, amely utadban áll. Mász fel a toronyba, menj fel a legtetejére. Ugrálj szikláról-sziklára, hogy elérd a teleportot. Vigyázz a lövöldöző szörnyekre. A végénél ugorj fel az egyik madár hátára és menj a teleporthoz. Menj (ne szaladj) el a csáp mellett vagy mász föl a sziklán, egy másik teleporthoz kell érned. Amikor a darázköpő szörnyeknél tartasz, menj föl a lifttel. Ne lödd le a rabszolgákat, békén fognak hagyni – hacsak nem támadsz rájuk. Menj be abba a lyukba, amelyik nem kék színű. Menj felfelé, amíg lehet. A hordókba ne lőj bele, mert szörny lakozik bennük. A hordóban lakozó szörnyeket egyébként úgy tudod elintézni, hogy odahajítasz egy bombát a hordóhoz, de nem robbantod föl, belelősz a hordóba, hogy széttörjön, és miután a szörnyek megjelennek, csak akkor robbantasz. Keress egy vörös színű ventilátort, amelyben különös fények égnek. Menj bele. Egészen addig menj, míg el nem érsz egy magas szobába. Törj utat magadnak és öld le a szörnyeket, akik megtámadnak – a fentről repkedő valamikre is figyelj oda. A tetőn lesz egy teleport, abba ugorj bele.

Nihilanth

Lőj a sárga háromszögekbe, míg fel nem robbannak, ne foglalkozz a zöld teleporttal, ha lehet, ne teleportálj át, mert csak újabb helyekre mész, ahol küzdened kell, és a végén ugyanide jutsz újra. Addig lödd a nagy szörnyillát, míg a feje szét nem nyílik (csak egy kis rész nyílik meg a feje tetején): csak akkor láthatod, ha a kráteren felugralsz. Menj föl olyan magasra, amíg le nem látsz az agyára. Oda célozz! Egy-két gránát a megfelelő célzással megkönnyíti a dolgod. Egy másik variáció a főellenség legyilkolására: egyszerűen ráugrasz a fejére (ilyenkor nem tud megsebezni) és szétvered az agyát a feszítővassal. Merész ötlet, de beválik, és az benne a furcsa, hogy a lehető leggyengébb fegyverrel intézed el a főgonoszt! Miután végeztél vele, ments egyet, ugyanis két vége van a játéknak. És lehet, hogy mind a kettőt meg akarod nézni... 

madást ellene. Ha kinyiffant, még 3 célpontot kell szétlőnöd ezzel a műszerbeállítgatós módszerrel: a jobb oldali falat, az ajtót az erőd falán belül, a nagy tornyot előtted. Ezután egyszerűen sétálj át a tornyon és keresztül az ajtón.

Forget About Freeman

Vigyázz a fentről lehulló törmelékekre. Menj el jobbra, várj egy kicsit, majd ugorj fel. Még egy picit várnod kell, amíg az utolsó faldarab is lehullik, ezután tudsz baloldalon kimenni. Menj a csőhöz és fordulj jobbra. Tekerd el a kereket. Vigyázz a lézerekre. Menj lefelé a „West” csatornán és ugorj rá a ládára a kijáráshoz. Lödd szét a tankot, vagy csak menj el mellette, ezután pedig menj le a lifttel. Fordulj jobbra. A tankkal lőj egy nyílást az ajtón. Készülj föl az ajtó mögött lévő szörnyekre. Óvatosan sétálj keresztül a nagy ajtón. Bal kéz felé egy lézer lesz, illetve egy pár szörnyeteg. Lőj ki egy rakétát a lézerre, ezután intézd el a szörnyeket is.

Lambda Core

Használd a kapcsolót a vezérlőszobában és menj le a lifttel. Készülj föl egy pár vendégre. Miután mindenkit lelőttél, a tudós fogja kinyitni az ajtót. Menj jobbra és szerezd meg a nagy fegyvert. Ezután visszafelé a lifthez, amely a hűtőrendszerhez vezet. Menj be mindkét szobába és kapcsold be az ottani kapcsolókat, hogy aktiválják a pumpákat. Menj a kisegítő-reaktorhoz és ugorj le a vízbe. Mász keresztül a csatornán, és kapcsold be mindkét kapcsolót a két oldalon. Kifelé menet vigyázz a szikrákra. Mász föl a létrán a kijáráshoz. Mász föl a liftaknában és ugorj le a létráról, hogy a fölsőbb szintre juthass. Itt gőzszele-

pekét lehet megnyitni, amely elpusztítja a szörnyeket. A teleport csak azért van, hogy lásd, hogyan működik. A zöld a be-, a narancs pedig a kijárat. Keress meg azt az ajtót, melyen egy „Core Level B” felirat található és menj be rajta. Innen indul a teleport. Ez az egyik legidegesítőbb rejtvény a játékban. Rá kell ugrani minden teleportra a tornyon, szám szerinti sorrendben. Egy forgó platformra visz, itt egy kicsit lehet kísérletezgetni, és ajánlatos minden jó teleportálás után menteni egyet. Miután a legtetején vagy, ne ugorj vissza a teleportra. Mögötted lesz egy ajtó, azon kell bemenni. Mász fel a létrán és várd meg a tudóst, aki kinyitja neked az ajtót. Odabent szedj össze mindent, amit csak lehet (az élet és a HEV a következő szobában lesz). Vedd föl a hátizsákot is, szükséged lesz rá. Ezt az ajtó mellett találod. Itt is ajánlatos menteni egyet. Míg a tudós machinál, öld meg a repkedő szörnyeket, és lehetőleg úgy csináld, hogy a tudós is életben maradjon, mert ő mondja meg, mikor lehet felugorni a teleportra. Amikor azt mondja, hogy mehetsz (go), akkor ugrás.

Xen

Ha felocsúdtál a pálya kinézete miatti megrázkódtatásból, egy nagy ugrással érdemes kezdened. Ugrálj végig a platformokon egészen a középső nagy területig. Érdemes minden ugrás után menteni. Amikor odaértél a közepéhez, lesz ott egy kis medence, amely életet ad, ha beleállsz (ilyen gyógyvizű medencét többet is találhatsz ezen a pályán). A medence közelében, a falon van egy apró bejárat. Menj oda mindhárom gombához (karom) és használd őket. Ki fognak nyitódni. Verd szét a hálószerűséget a feszítővassal és engedd ki a sárga lepkeszerűt, amely be fog szállni minden gombába és aktiválja a teleportot. Menj bele.

Karácsonykor is Electronic Arts™!

TEST DRIVE 5

Száguldás!

Akció!



Legnagyobb kiadó

Legnagyobb játékok



Sport!



Repülés!



FIGHTER PILOT

EA SPORTS
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, Omszk 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



Tomb Raider III

VÉGIGJÁTSZÁS: 2. RÉSZ

Jon

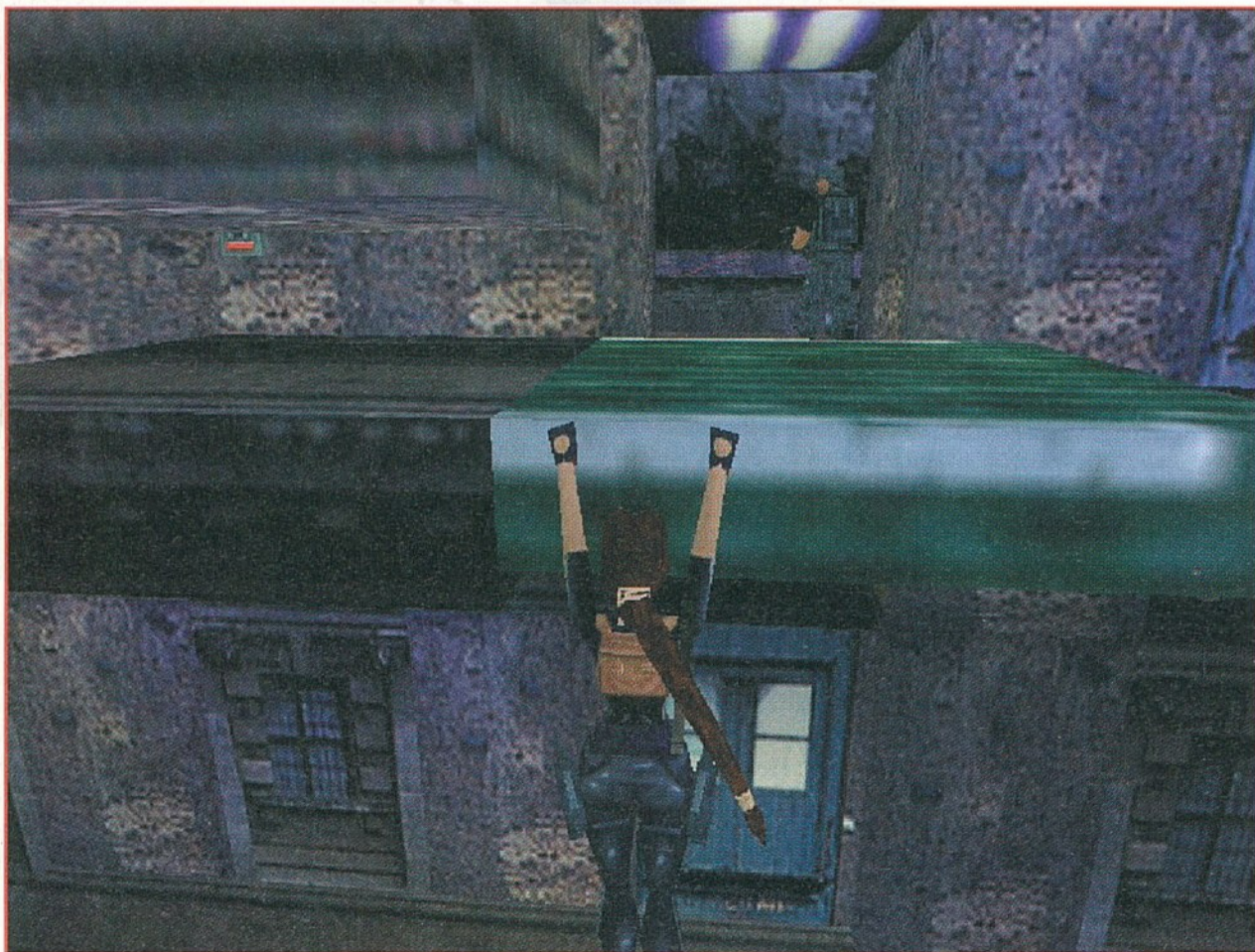
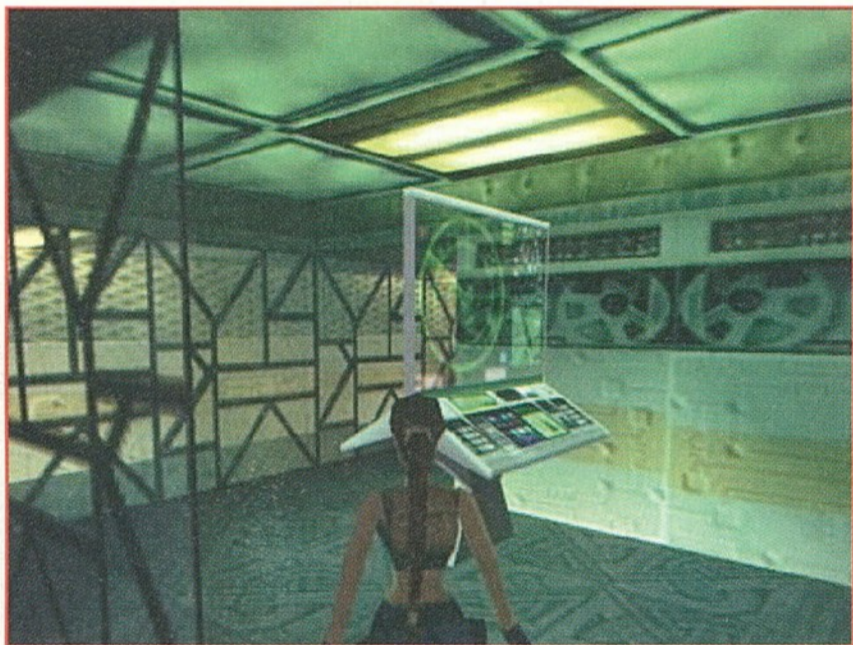
Múlt hónapban az elágazásnál hagytuk abba: Nevadát, a híres – hírhedt Area 51 helyszínét választottam...

Nevada – a sivatag

A pálya elején rögtön két-három keselyű és egy kobra próbál megakadályozni a sikeres küldetés végrehajtásában. Öld meg őket, majd vedd fel a kígyó által őrizgetett rakétát. Irány előre, szaladj át a kis medencén és kövesd az átjárót. Találsz egy betolható kőtömböt, aminek a helyén egy pár lőszert találsz. Mász fel a jobb oldalon hívogató párkányra, majd ugorj át a középső oszlopra, ahonnan óvatosan leereszkedhetsz a szögesdróttal és kígyókkal védett **első titkos** helyre.

Vedd fel, amire szükséged van. A helyet csak a nemrégiben betolt kőtömb újabb mozgatásával tudod elhagyni – a folyosó után egy-két kanyar erre-arra, és egy nagy fekete Acéltömbhöz érsz. Ugorj át a jobb oldali sziklapárkányra, majd onnan a közelebbire, addig, míg le nem ereszkedhetsz egy nagy medikitért. Kapaszkodj vissza, majd ugorj át a térség közepén lévő sziklaformációra. Öld meg a kígyót, majd kövesd az ösvényt, míg a fekete acéltömb tetejére nem érsz. Ereszkedj le a közepén lévő lyukba, s ússz el a kijáratig. Irány előre, majd ugrás jobbra, onnan

megint ugrás, majd át a kanyonon a sziklafalig, ahol megtudsz kapaszkodni. Mász le araszolva a sziklán a jobb oldalon, míg el nem érsz egy kisebb mélyedésig. Ez a **második titkos** hely. Ugorj a vízbe, s gyere ki belőle a vízeséstől balra lévő vörös sziklánál. Tudom, nem könnyű, de juss vissza arra a helyre, ahonnan a sziklamászós részhez nem érsz. Most ne az alsó utat, hanem a felsőt válaszd. A bokorban lapuló kígyót öld meg, majd ugorj át a



lejtőn. Kívülről kapaszkodj meg a sziklapárkányon, s oldalazz balra mindaddig, míg le nem ereszkedhetsz. Ugorj előre a szemben lévő lejtőre, majd egyből hátra. Kapd fel a mentés-kristályt, majd vedd szemügyre a robbanószerkezetet. Kulcs kell hozzá, úgyhogy irány vissza a sziklaperemhez. Egy-két ugrás és sziklamászás után a vízeséshez érsz, ahol az erős sodrású víz mellett egy kisebb sziklarészt pillanthatasz meg. Nem könnyű, de rá lehet ugrani. Onnan értelemszerűen ugrálnod kell mindaddig, míg be nem érsz egy nagy sziklabarlangba, ahol egy vízikereket vehetsz észre. Balra a sziklaképződmény oldalában egy kígyó vár, öld meg, majd a kerék jobb oldalán váró embert is likvidáld. (Valahol itt van a **harmadik titkos** hely is, de sajnos nem sikerült felfedeznem. Azok szerint, akik már végigvitték a játékot, a kígyós résztől nem messze egy sziklafalról nyíló létrán át közelíthető meg.) Mász fel a kerék jobb oldalán lévő létrán, s kövesd a folyosót, míg el nem érsz a medencéig. Lődd le a két keselyűt, illetve a tér túloldalán lévő kígyót. Ugorj a vízbe, s keresd meg a medencében lévő két kapcsolót. Ússz tovább, a vízesés felé, míg a két sárga képződmény között elhelyezkedő bejárathoz nem érsz. Ott is találsz két kapcsolót, aktivizáld őket. Ússz ki a medencéből, s kövesd a megváltozott utat, amit a vízikerek működésbe hozásával értél el. Lehetőleg véletlenül se ess a vízbe, mert az erős sodrás ellen nem tudsz úszni. Ott, ahol a nagy teremben lévő kígyót megölted, találsz egy falba vágott folyosót, melynek a végén a liftnél egy őr vár... és a robbanószerkezet kulcsa. Ennek birtokában ugrálj vissza a robbanószerkezethez. Durrantsd fel, majd ugorj balra, ugyanis szemből egy sziklagolyó gördül feléd. Szaladj le a felrobbantott részhez, majd az új sziklaperemen mász fel az új helyre. Egy elektromos kerítéssel védett helyszínt pillanthatasz meg. (Fontos: ne érsz a kerítéshez, mert azonnal meghalsz!) A kerítés mellett a bal oldalt követve egy sziklarést találsz. Mász be, majd kövesd a folyosót, míg egy medencéhez nem érsz. Ússz el az oszlopig, aktivizáld a kapcsolót, majd a medencéből nyíló folyosón lévő is. Mász ki a vízből ott, ahol beleugortál, majd szaladj vissza a kerítéssel védett objektumhoz. Egy nagy sziklaátjárót is észrevehettél az előbb, válaszd most azt. Két kígyó vár a lejtő alján, öld meg őket, majd aktivizáld a fészerben lévő kapcsolót. Menj vissza a vizes részhez, de most az



alsó járatot válaszd. Rövid mászkálást követően egy újabb térre érkezhetsz, ahol egy magas, négy lábon álló építményt és két őrt találhatsz. Öld meg őket, majd mász fel az építménybe. Ugorj a vízbe, majd aktivizáld a víz alatti kapcsolót. Mász ki az épületből, s ugord át a kerítést, hogy a belső épület mellett álló dobozra érkezz. Nem számoltam utána, de legalább öt őrrrel kell végezned, mire felszállhatsz a négykerekű-járgányra. Hajts fel a tetőre, ahol egy belépőkártyát találsz. Gyere le róla, majd a kártyával nyisd ki a zárt ajtót, ahol a kerítés áramellátását kapcsolhatod ki. Vezess a kapuhoz, nyisd ki, majd hajts le a kigyós lejtőn, míg el nem érsz egy rámpáig, ahonnan átrepülhetsz a kerítésen...

Nevada – Magas biztonsági fokozatú börtön

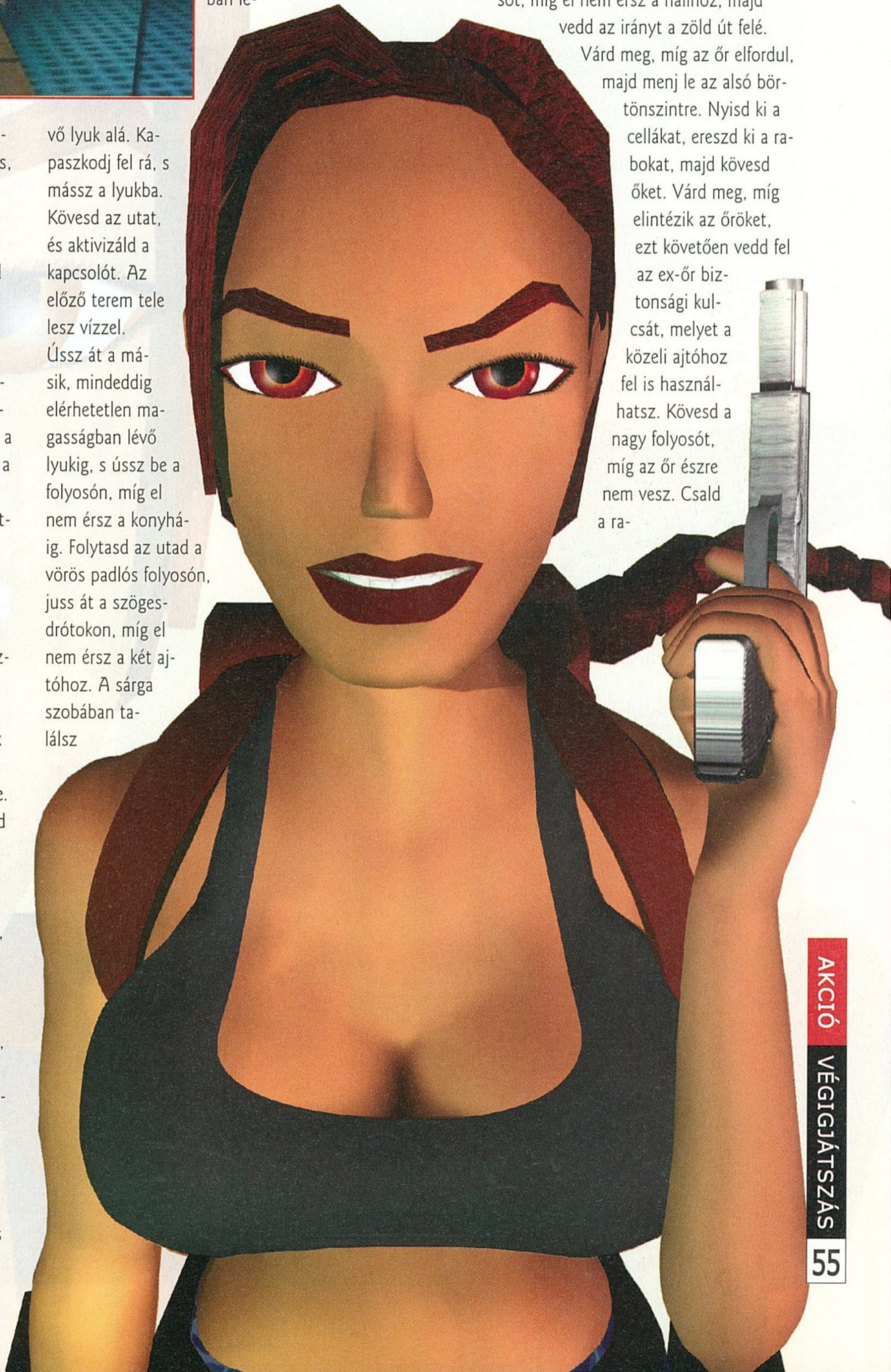
A hatalmas ugrást követően elvesztetted az eszméleted, s a katonai rendőrség alakulata talált rád. A börtönben ébredsz fel, ahol legnagyobb megdöbbenésedre csak egy medipackot hagytak nálad, minden mást elvettek. Ugorj az ablakba, mire kinyílik az ajtó, s egy morc börtönőr lép be. Miután a harc eleve kilátástalan, szaladj ki, majd sorban nyisd ki az összes többi cellaajtót. A kiszabadított vagányok majd elvégzik helyetted a piszkos munkát. Ha a börtönőr halott, keresd meg az egyik cellában lévő mozgatható tömböt, s told be. Egy guggolós rész következik, majd egy újabb tologatható tömb. Told be azt is, majd mielőtt kimennél a szabadba, húzd le az **első titkos** helyről a tömböt. Mász ki a lyukból, s nekifutásból ugorj át a szögesdrót-akadályon. A másodikon simán sétálj keresztül, majd aktivizáld a kapcsolót, mely mögötted megnyit egy csapóajtót. Mász fel a párkányra, majd óvatosan le a csapóajtó által rejtett mélyedés bal oldalán. Irány előre a sötét folyosón, ugorj át az első csapóajtón, majd menj be a kis szobába, és ereszkedj le a második csapóajtón át az irányító

vő lyuk alá. Kapaszkodj fel rá, s mász a lyukba. Kövesd az utat, és aktivizáld a kapcsolót. Az előző terem tele lesz vízzel. Ússz át a másik, mindaddig elérhetetlen magasságban lévő lyukig, s ússz be a folyosón, míg el nem érsz a konyháig. Folytasd az utad a vörös padlós folyosón, juss át a szögesdrótokon, míg el nem érsz a két ajtóhoz. A sárga szobában találsz

központba. Nyomd meg a kapcsolót, majd élvezd a börtönőr versus rab meccset, és vedd fel az ex-őr biztonsági kulcsát. Keresd meg az ebédlőt, és balra a kis ajtót, ahol néhány dobozt találhatsz. Keresd meg a mozgatható tömböt, és told a plafon sarkában lé-

egy kapcsolót, mely deaktiválja a tűzhelyet, így biztonsággal lemászhat a konyhába. A konyhából menj balra, a hallig, ott várd meg az újabb küzdelmet a rabok és az őrk között. Ha az őrnek annyi – meg egy bambi –, akkor menj abba a szobába, ahonnan kijött. Egy kapcsolót találsz, mely megszünteti a konyhai ventilátor gyilkos pörgését. Menj vissza a konyhába, és vedd fel a mentés-kristályt. Mász le óvatosan a ventilátor mögötti lyukba, és guggolj bele. Kövesd a folyosót, míg el nem érsz a hallhoz, majd vedd az irányt a zöld út felé.

Várd meg, míg az őr elfordul, majd menj le az alsó börtönszintre. Nyisd ki a cellákat, ereszd ki a rabokat, majd kövesd őket. Várd meg, míg elintézik az őroket, ezt követően vedd fel az ex-őr biztonsági kulcsát, melyet a közeli ajtóhoz fel is használhatsz. Kövesd a nagy folyosót, míg az őr észre nem vesz. Csald a ra-





són, s mássz ki a másik végén a vízből, ugord át a lézercsíkot, majd megint egy rövid úszást követően mássz ki a raktárhelységbe. Rögtön balra találsz néhány dobozt. Mássz fel rájuk, majd nyisd ki az ajtót, ami mögött végre-alahára fegyvert találhatsz. Kövesd a lejtőt, míg egy őrbemeg nem botlasz. Öld meg, majd irány a **második tit-**

bokhoz, majd hullája mellől megintcsak vedd fel a kulcsot. Irány vissza a nyílt terepre. A folyosón mássz be a guggolós részre, várd meg, míg az őrbemeg balra, s ekkor kapcsold be a lézer-rácsot, amelyen még ő sem tud áthatolni. Irány a folyosó. Ereszkedj le óvatosan az alsóbb szintre, majd mássz fel a létrán a folyosóra, amin egy őrbemeg posztol. A pálya utolsó titkos helyét védi, majd visszajövünk, ha lesz fegyverünk. Sétálj el mögötte (akkor nem fordul meg), és mássz fel jobbra a guggolós

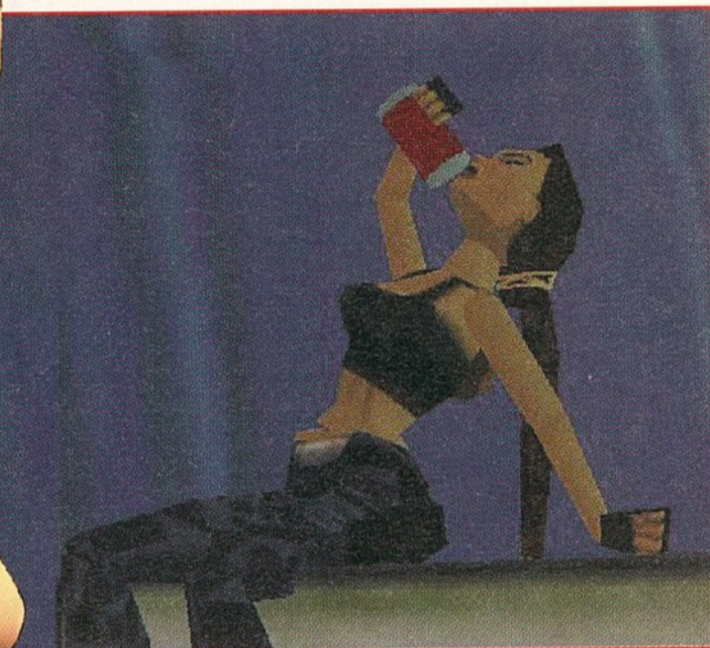
részhez, s vedd fel a biztonsági kulcsot. Menj a szobába, aktivizáld a kapcsolót, valamint mássz fel a létrán, s deaktiváld a víz alatti ventillátort. Sétálj vissza a központba, majd irány a másik lehetséges út – ugrás a vízbe. Ússz végig a folyo-

kos hely, ahol egy gránátvetőt találhatsz. A raktárhelységből menj vissza az ex-őrbemeghez, és öld meg a többieket is. Mássz fel a létrán, nyisd ki az ajtót, nyírd ki az őrbemeg, majd aktivizáld mindkét kapcsolót a falon. Irány vissza, öld meg az őrbemeg és kutyáját, majd menj vissza a raktárba. Mássz fel a dobozon,

ugorj át a peremre, öld meg az őrbemeg, s vedd fel a biztonsági kártyáját. Nyisd ki vele a nagyteremben lévő ajtót, nyírd ki azt a „pár” őrbemeg, akik előjöttek a fogadásodra, majd mássz fel a kamion platójára – irány a híres-hírhedt 51-es Terület...

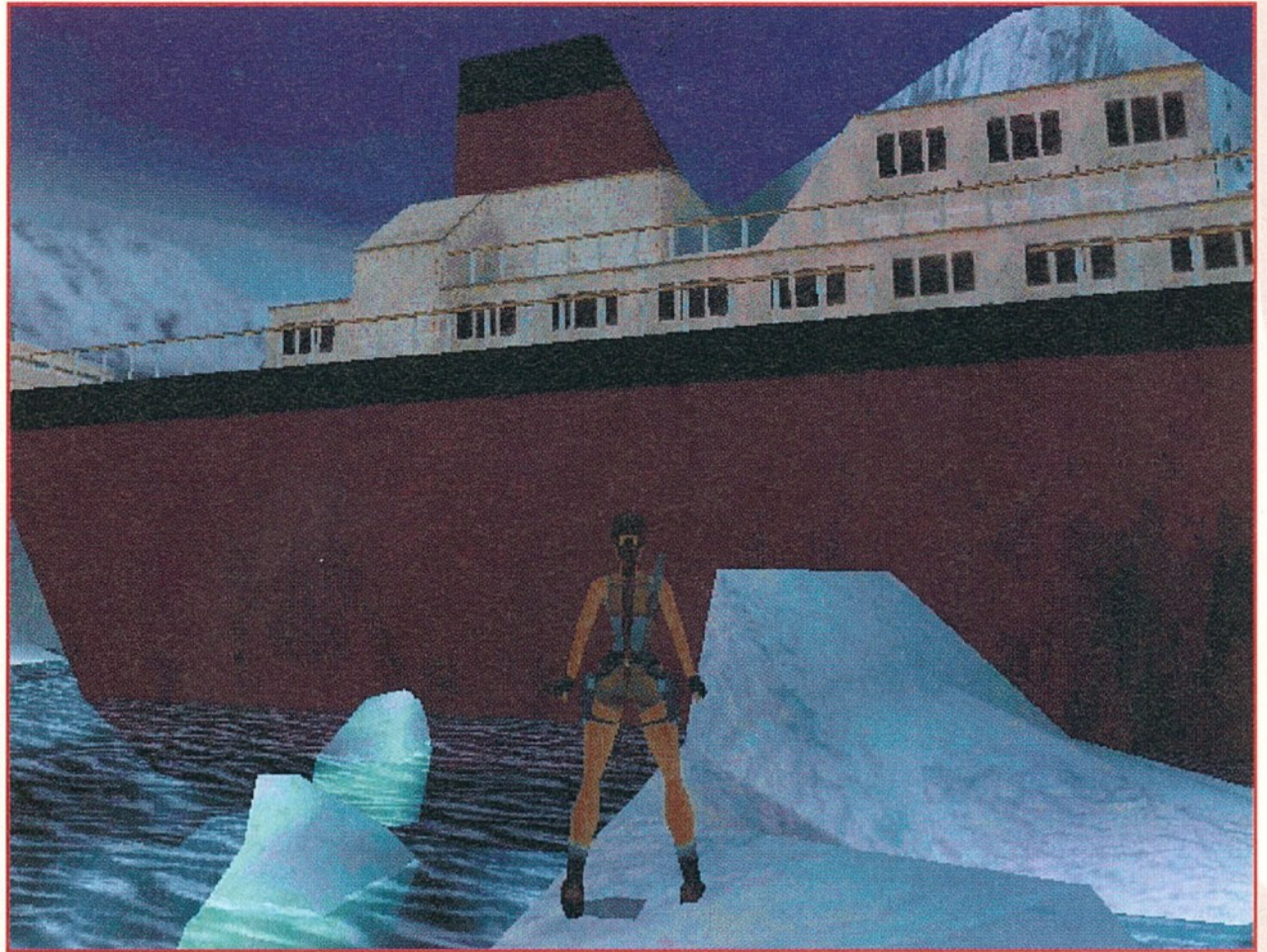
Nevada – Area 51

A pálya lényege a gyorsaság. Az ellenséges elemeket a lehető leggyorsabban és a legnagyobb körültekintéssel kell megölni, ugyanis számtalan riasztó-berendezés van szanaszét, ha aktivizálják, nagyon megnehezítik az így sem könnyű dolgunkat. Mikor megérkezel a kamionnal, a közeli ládáról szedd fel a kiegészítőket, majd indulj a folyosó felé. Az őrbemeg lödd le, majd aktivizáld a falon lévő kapcsolót (szerencsére a riasztót nem tudod működésbe hozni). A guggolós részen mássz be, kapaszkodj fel a párkányon, mássz be a folyosóra. Számítsd ki a pillanatot, mikor a lé-



zerfüggönnyel kikerülheted, várd meg, míg az őrbemeg balra, mássz ki a következő terem felé, majd végezz vele. Az első lézerfüggöny alatt mássz át, majd balra keresd meg a guggolós részt, és mássz be rajta. Keresd meg a csapóajtót, ess át rajta, mire a szabad ég alatt találhatsz magad. Öld meg az őrbemeg és két kutyát, majd fordulj a térség közepén lévő helyhez. Ereszkedj le a központi oszlophoz, s keresd meg az oldalon lévő kapcsolót, mely egy alsóbb szinten lévő guggolós részt nyit. Ess le a csapóajtón, öld meg az őrbemeg, majd ne a most kinyitott, hanem a vele szemben lévő guggolós részt válaszd. Ez a pálya **első titkos** helye. Menj vissza a másik járathoz, és mássz be rajta. Vegyél fel mindent, amire úgy érzed, szükséged lehet, majd ess le a csapóajtón át a folyosóra. Engedd ki a rabot, és élvezd a csatát, amit az őrbemegrel vív. Ha nem sikerül neki kinyírni, segíts neki. Az egyik falon találsz egy bejáratot, ahol bemászhatasz és egy medikkal gazdagabban

folytathatod az utad. Menj vissza a hosszú folyosóra, öld meg az őrt, majd aktivizáld a kapcsolót, amely egy kamerát hoz működésbe, amin át megpillanthatod a következő csapdát. Menj arra, s mikor odaérsz, két oldalról két ajtó kinyílik, s két őr lép elő. Öld meg mindkettőt, majd a bal oldali szobában aktivizáld a kapcsolót, mely a jobb oldali szobában kinyitja az út folytatásához szükséges guggolós részt. Kövesd a folyosót, míg egy zöld lézerfüggönyhöz nem érsz. Menj át rajta – így beindítva a riasztót –, majd öld meg az őrt. Az elágazásnál fordulj jobbra, s gátlástalanul végezz az ott rejtőzködővel. Ha meghalt, vedd fel a kompaktlemezt a hullája mellől. Folytasd az utad a választott úton. Ugord át a lézercsíkokat, majd helyezd be a lemezt a terem jobb-sarkában álló gépbe. A hatás azonnali, a teremben lévő rakétát megemeli egy robot, így téve szabaddá a további utat. Mielőtt azonban továbbmennél, lődd ki a mozgó kampó mögötti ablakot, és mássz fel a **második titkos** helyre. Ugorj le, aztán mássz fel a rakéta helyére. Nekifutásból ugorj a létra felé, s mássz fel a tetejére, majd a tetején ugorj hátra. Fent öld meg az őrt, s vedd fel a sárga kulcsot mellőle. Szaladj vissza a sárga kulcslyukhoz, nyisd meg a további utat, mely a vonatállomásra vezet. Nyírd ki az őrt, ereszkedj le a sínek mellé, fuss balra, kapaszkodj fel a létrán, és aktivizáld a „vonathívó” gombot. Ereszkedj vissza, mássz át a sínek alatt, s kapaszkodj fel a másik létrára, ahonnan átugorhatsz a vonat tetejére. Onnan kapaszkodj fel a felső folyosóra, majd ugorj fel és kapd el a plafon rácsozatát. Számítsd ki a pillanatot, mikor a lézerfüggönyt ki tudod kerülni, majd a folyosó végéről ugorj az állomás területére. A híres UFO mellé érkezünk, ahonnan egy folyosó vezet tovább. Lődd le a sarkokban lévő géppuskákat, és mássz át a folyosó végén magasodó dobozhalmon. Öld meg az őrt, majd menj be a nagy te-



rembe. Jobbra és balra egy-egy felső platformot pillanthat meg. Ugorj fel a jobb oldalra, és aktivizáld a kapcsolót. Mire leérsz, már várni fog egy őr. Öld meg, majd tedd ugyanezt a baloldali kapcsolóval is. Ha végeztél az őrrel, mássz vissza újra a jobb oldalra, aktivizáld a kapcsolót, majd gyorsan a baloldalit, ezt követően szaladj be a közepén nyíló ajtón. Egy újabb terembe érsz, ahol balra egy csomó kapcsolót és egy újabb őrt találhatsz. Ez utóbbit nyírd ki, a kapcsolók közül pedig a jobb oldalon lévő két szélsőt, illetve a balról másodikat aktivizáld. Szabaddá vált az út az UFO felé, úgyhogy itt az ideje, hogy kö-

zelebről is szemügre vegyük. Mielőtt felmászna a létrán, nyomd meg a mellette lévő gombot. Mássz fel a létra tetejéig, onnan egy hátraszalítóval ugorj a mögötted lévő platformra. Ugorj le az idegen repülőgép tetejére, s vedd fel a CD-t. Vissza az irányító központba. Az űrhajó alján





Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-46-58 Fax: 343-45-44
www.aqua.hu

IBM 300MX, Tomato VIA+hangkártya, 3.2GB HDD, 32SD RAM, 32x CDROM, 1MB VGA hangszóró, 14" color monitor **109.300Ft** + ÁFA
 Celeron PII 333A Acorp EX, 5.1GB HDD, 64SD RAM, 32x CDROM, 4MB VGA ,PCI hangk., Voodoo II 12MB, 15" monitor **172.500Ft** + ÁFA

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk
ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA
A legjobb 3DFX árak!!!
Voodoo II és Viper kártyák folyamatosan akciós áron
Alkatrészekere 1 év , konfigurációkra 1 + 2 év garancia!



lévő helységben használd a CD-t, mire a biztonsági üvegablak kinyílik egy gomb felől. Nyomd meg a gombot, amely elindítja a kilövési programot. Itt nagyon gyorsan kell cselekedned, különben az úrhajó lángja „kissé” megpörköl. Ugorj balra, fordulj meg, s a nyílt ajtón szaladj-ugorj be a biztonságos zónába. Ha vége a tűzgolyónak, menj vissza, majd mássz fel a kilövőállvány tetejére, ahol egy őr vár. Öld meg, majd aktivizáld a falon lévő kapcsolót, s szaladj be a megnyílt folyosón. Egy guggolós rész jön, aminek a tetejében még egy mozgó lézerfüggöny is megnehezíti a dolgot. Kerüld ki, és menj tovább. A szabad térre érsz. Öld meg a három őrt, s vedd fel az UFO kulcsot. A kisebb szobában lévő kapcsoló a kerítés melletti csapóajtót nyitja. Ereszkedj le, mire nem messze az UFO-tól találhatod magad. Menj az UFO-s terembe, ahol most már jobban körülnézhatsz. Ha felvetted a műtőszobából a mentés-kristályt, s megcsodáltad a preparált ufonautát, irány a lépcső teteje. Onnan ugra-bugra jobb irányba a ferde párkányokon, míg el nem érsz egy olyanhoz, ahonnan egy falba vágott nyíláshoz nem ugorhatsz. Mássz be, kerüld ki a két lézerfüggönyt, mire a nemrégiben látott medence alján köthetsz ki. Odabent két kardszárnyú delfint és egy mentés-kristályt találhatsz, ez a **harmadik titkos hely**. Menj vissza, ereszkedj le az UFO mellé, majd keresd meg az alján lévő bejáratot. Mássz fel, majd kutasd fel a második emelet feljáratát. Az úrhajóban, nem számoltam meg, de körülbelül öt őrral futhatsz össze, míg fel nem veheted az UFO közepén heverő második meteor darabot. Irány világgörülű utunk következő állomása...

London - A Temze

Londonban egyből az **első titkos** hellyel kezdjük. Szaladj be a baloldalon lévő függőfolyosóra, s a Ctrl+Alt+Shift-tel ugorj át a ferde falrész-

szen. Nem könnyű, tudom, de meg lehet csinálni. Vedd fel a löszert és a mentés-kristályt, majd mássz fel a dobozra, onnan a jobb szélén lévő ferde falra, majd ereszkedj le óvatosan a pálya legaljára. Nagyon nehéz rész, légy óvatos és körültekintő. A pálya legalján szögesdrót akadályt pillanthatasz

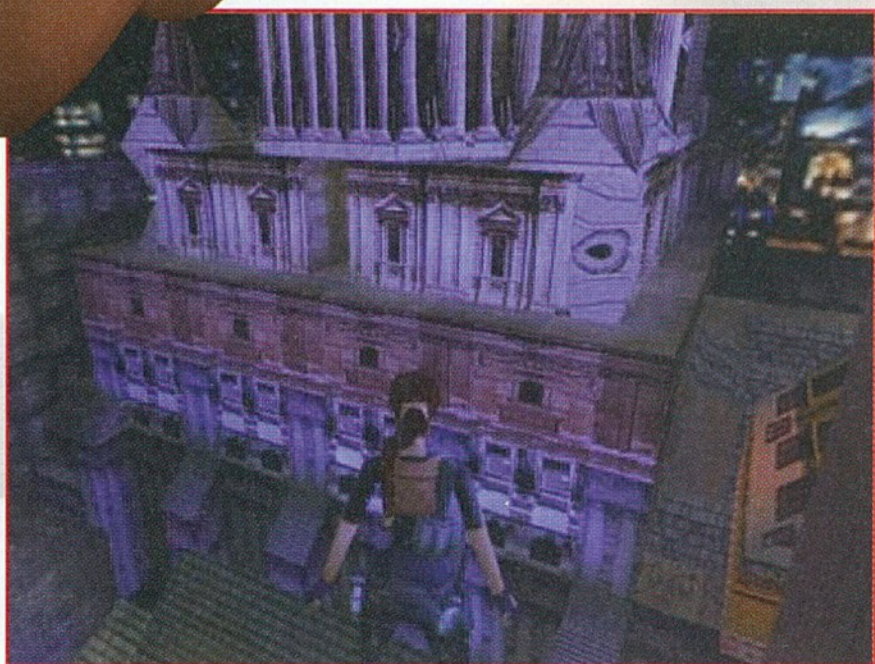
meg és egy beugrót, ahova „beugorhatsz”. Sétálj át

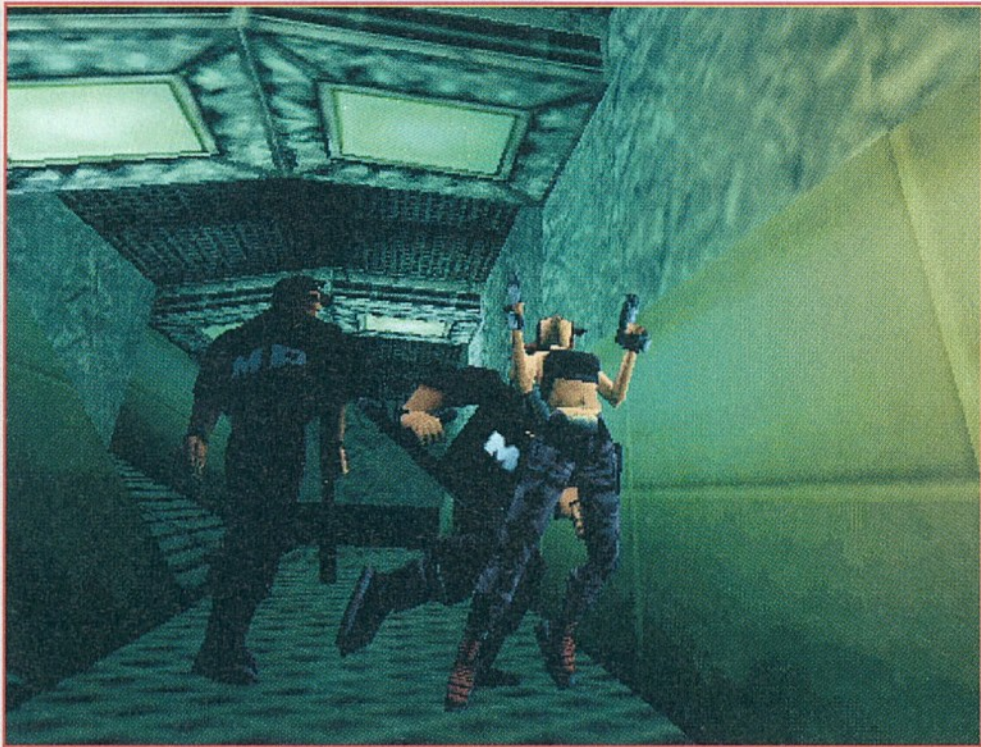
az akadályon a guggolós részig, mássz be, öld meg a patkányt. Ha mindennel végeztél, irány a pálya legeleje. Könnyű mondani, megtenni annál nehezebb... Ha mégis felértél, indulj el balra, hátrafele szaladva ess le egy szintet, majd még egyet, s a ferde tető végéről ugorj előre. Húzd fel magad, lödd le a madarat, s aktivizáld a zöld platformot működtető kapcsolót. Ugorj fel, s kapd el a mennyezetet.

Ereszkedj le a drótkötélpályán, s kapaszkodj meg a falrészben. Araszolj el jobbra, húzd fel magad, s öld meg az őrt. Menj be, nekifutásból ugorj át a leszakadás padlón át a szemközti platformra. Öld meg a patkányokat,

szaladj tovább, s nyírd ki az őrt, akinél egy kulcsot találhatsz. Menj vissza a patkányos részhez, s ereszkedj le egy alsóbb párkányra. Aktivizáld a kapcsolót, mely megnyitja az első őrnél lévő utat. Ugorj át, majd menj a zöld platformhoz. Ha szemben állsz a fallal, kis guggolós részeket vehetsz észre.

A jobbról a második a **második titkos hely**. Aktivizáld a zöld platformot leeresztő kapcsolót, s óvatosan menj le az alsóbb szintre. Ismét két guggolós részt vehetsz észre, mássz be rajta. A folyosó végéről ugorj a kapcsolóhoz, aktivizáld, mire egy üveggel védett kapcsolót tehetsz szabaddá. Mássz vissza, s ereszkedj le az udvar alá. Öld meg az őrt és a madarat, majd vedd fel a löszert és a mentés-kristályt. Keresd meg a ládáról nyíló





utat, s mássz vissza a pálya legelejére. Ha fenn vagy, ugorj előre az alsóbb platformra, s onnan a zöld csapóajtó felé. Ha ügyesen csináltad, egy ferde tetőn állsz, ahol bokamagasságban rések vannak a falban. Kapaszkodj meg benne, s araszolj jobbra, míg fel nem kapaszkodhatsz. Irány előre addig, míg az út ketté nem ágazik. Előtte egy magasabb rész, jobbra tőled egy folyosó vár. Válaszd a folyosót, s szaladj be. Öld meg a madarat, aktivizáld az üvegfalal védett, de már szabaddá tett kapcsolót. A kapcsoló felemeli az udvarban lévő festőállványt, ahonnan átugorhatsz a balra lévő ajtóhoz, amit a régebben szerzett kulccsal nyithatsz. Öld meg a madarat, s szaladj be. Aktivizáld a kapcsolót, mely ugyan beindítja a lángfalakat, de a későbbiekben áldani fogod. Kerüld ki a lángnyelveket, s ugorj vissza a festőállványra. Egy kisebb vargabetű következik, menj vissza oda, ahol elágazott az út (guggolós rész, udvar, pálya legalja, fel a létrán ugrás a zöld izé felé, kapaszkodás, jobbra, s máris ott vagy). Válaszd most a másik utat. Egy lyuk előtt állsz, de még nem ereszkedj le. Ugorj előre, s húzd fel magad a párkányra. A bal oldalon némi keresgélés után megtalálhatod a **harmadik titkos** helyet. Most már leereszkedhetsz a lyukba. Egy hosszabb csúszda után

zel, ahol egy robotautó van. Vigyázz, ha hozzáérsz, azonnal meghalsz. Szaladj a sarokba, vedd fel a mentés-kristályt, és aktivizáld a kapcsolót. Húzd ki a másik oldalon lévő rács-kockát, majd told el jobbra, ezt követően told meg még háromszor vagy négyszer. Eközben persze figyelj a kocsi, nehogy hozzád érjen. Ha minden jól megy, sikerül a kisautót rövide zárni. Menj vissza a folyosóra, s mássz fel a létra tetejére. Az irányító központban kell, hogy legyél. Aktivizáld a kapcsolót, majd a jobb oldalit, mire megjelenik egy őr. Öld meg, s irány a kettes medence. Ússz át a folyosóig, mire egy újabb medencéhez érsz. Mássz ki, s öld meg az őrt. Aktivizáld a kap-

a festőállványtól nem messze érkezel meg. Ugorj előre a járatba, vedd fel a mentés-kristályt, lödd le a patkányokat, mire a csúszda végén az irányító központba érkezel. Lödd le az őrt, s aktivizáld a kapcsolót. Szaladj be a második járaton, s ugorj a medencébe. Az alján van egy ajtó, rajta egy kapcsoló.

Aktivizáld, majd szaladj vissza az irányító központba, aktivizáld a kapcsolót, és most szaladj az első medencéhez. Ugorj a vízbe, s ússz át a padlón lévő lyukon. A vízi ventilátorok lelassultak, így átúshatsz közöttük, míg ki nem máshatsz a vízből a másik oldalra. Öld meg a patkányokat és az őrt, majd mássz be a jobboldali guggolós részbe. Kövesd a folyosót, mire egy nem-is-tudom-milyen szobába érke-

csolót, mire eltűnik a víz a medencéből. Szaladj ki, fordulj balra. Ugorj fel, s kapd el a plafonrácst. Araszolgass át a túloldalra, és kapaszkodj fel a platformra. Öld meg a patkányokat, s vedd fel a motyókat. A jobboldali elágazás az egyik előző medencébe vezetnek. Ugorj bele, majd ússz ki, s menj vissza az irányító központba. Aktivizáld a második kapcsolót is, Menj vissza a harmadik medencéhez – ami most már tele lesz vízzel –, s keresd meg a padlón lévő járatot. Ússz be rajta, egy-két kanyar erre-arra, s máris a domban találhatod magad. Mássz ki a vízből, öld meg az őrt. Az elágazás közepén lévő oszlopból húzd ki a kőkockát, s mássz fel a jobboldali ferde tetőre. Egy medikitet vehetsz fel. Ugorj át a másikra, ahonnan a Katedrális Kulccsal gazdagabban térhetsz vissza. Itt van a **negyedik titkos** hely. A térség bal oldalán észrevehetsz egy törést. Mássz le a létrán, s vedd fel a medikitet, ez az **ötödik titkos** hely. Most már nyugodtan visszamehetsz az elágazáshoz, ahonnan balra vezet ki az út a következő megpróbáltatás felé...

Hoppá, elfogyott alólam a papír, már megint tele lett hat oldal. Ha jól számolom, a márciusi számban végre be tudom fejezni a játékot, úgyhogy a többi a jövő hónapban olvashatjátok. **PC-X**

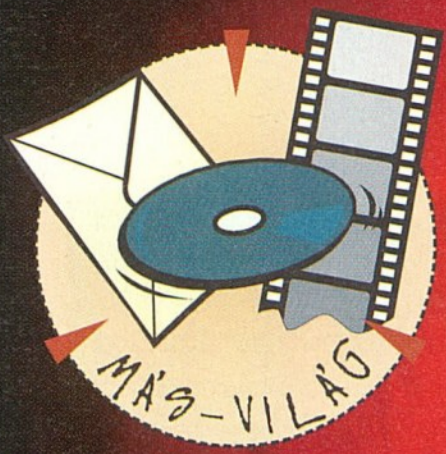
LORD
COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Itt a METAL!
199.900.-

**Abit BH-6, Celeron 333A,
64MB-100MHz RAM,
ATX-mídtorony, 3.2 GB HDD,
32x CD-ROM,
SB LIVE! hangkártya,
DIAMOND VIPER V550 16MB,
15" MONITOR, AKTÍV HANGFAL,
EGÉR, WIN 95 billentyűzet**

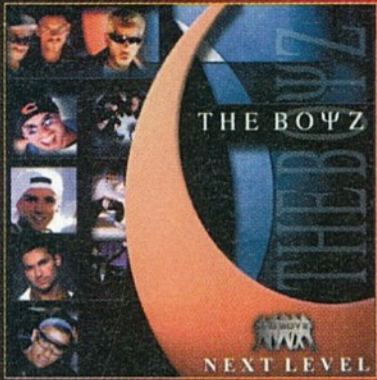
Az átváltatás jogát fenntartjuk! Az árak az áfa nélkül értendők.



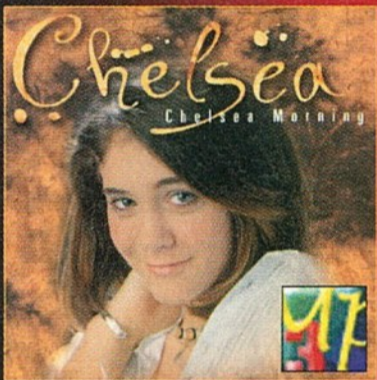
X-MUSIC



GODZILLA ROVATA



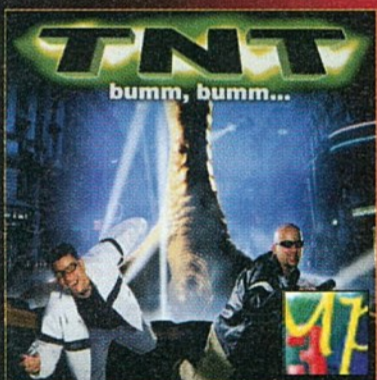
A Fiúbandák Névválasztási Olimpiájának díjazása, a The Boyz újabb albummal rukkolt elő. A *Next Level* sablonpanelekből építkező dalai dupla dobbanról indulva is csak alulról sűrölgök a „tizenkettőegytucat” kategóriát. Nem tudom, ki hogy van ezzel, de én már bekapott térddel ugrok triplaszaltót a herélt hangon elcsukló „úúúh béjbeee”-k hallatán. A egészben azonban az a legsomorúbb, hogy hangilag és kiállításilag egyaránt kenterbe verik bármelyik magyar kanfogatót.



Chelsea egy 15 éves magyar származású, amcsi görli, aki úgy döntött, hogy első nagylemezét - ha a fene fenét eszik is - Magyarhonban adhatja ki. Hogy döntését az önbizalomhiány, a pénzszűke vagy az ösök előtti tisztelgés motiválta, nem tudni, az album azonban roppant hangulatos, napfényes tengerentúli soft rockot rejt. A *Chelsea Morning* zenei hatásai egyértelműen az Újvilág „egyszálgitáros üdvöskéinek” munkáiban keresendők. Kellemes.



Te+én címmel látott napvilágot hosszú hallgatás után a Happy Gang friss korongja. A csapat már eddig is többször megdöntötte a giccsparádéba és az ordító közhelyekbe való fulladás hazai popzenei rekordjait, mostanra azonban már szinte önmagá paródiájává vált. (Könyörgöm, már a külföldi boygroupok



is rendre váltanak!) A szövegvilág viszont híven tükrözi egy diszkóbüfében, két whisky között nőfűzésbe kezdő izompólós hanta boy „strukturált” érzelmi valóságát.

E havi másik „egyszerűcsapatunk”, a TNT sem enged a negyvennyolcból ('98-ból?), hiszen gyártott egy klón-lemezt, amelyet akár tavaly (-előtt-előtt) is kiadhatott volna. A *Bumm, bumm...* blőd, vidám hangulatú, laza diszkómuzsika: bármely házibulira ideális (talán csak egy Marilyn Manson party lehet kivétel). Több potenciális sláger, platina-várományos.

„a zeneszerző” - ez áll Presser Gábor válogatáslemezőnek borítóján. Ez a valami olyasféle lenne,

mint Prince-nél ez az „Artist” dolog? Az mindenestre tény, hogy ez egy szerzői album Pici „talán” legszebb dalaiból. Presseren kívül mikrofont ragad még Zorán, Kovács Kati, Katona Klári, Kulka János, Kaszás Attila, Demjén, Révész és még sokan mások, felhangzik továbbá egy-egy dal a Padlásból és a Képzelt riportból is.

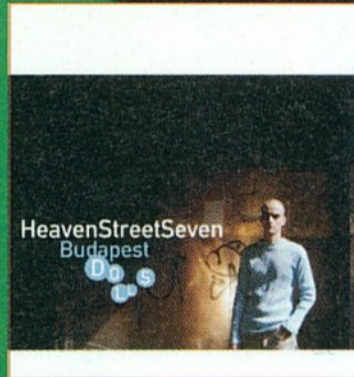
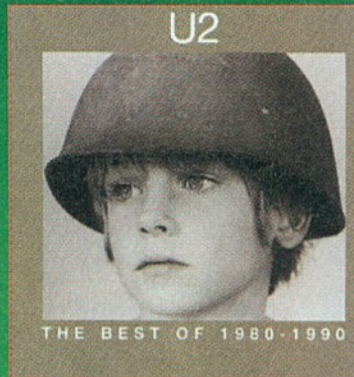
A KO és a Szentek egy eleddig ismeretlen formáció, akik minden jel szerint, (persze megfelelő futtatási indexszel) abszolút toplista-esélyesek. Funky alapú muzsika egész jó, bulizós rap-dumákkal és fülbemászó refrénekekkel. Őszinte szövegek, szívből jövő, fiatalos muzsika. Valami ilyesmit szeretett volna összehozni mostanság oly sok „ifjú titán” (ld.: G-play és társai), csak ők üzletből, menőzésből, KO-ék pedig lélekből.

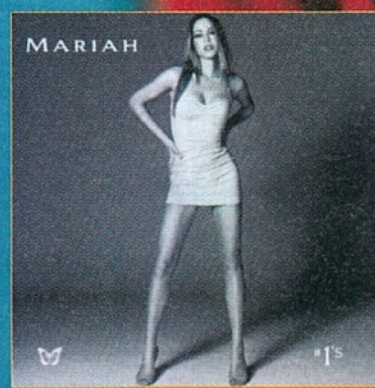
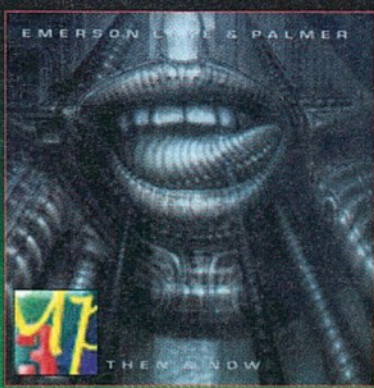
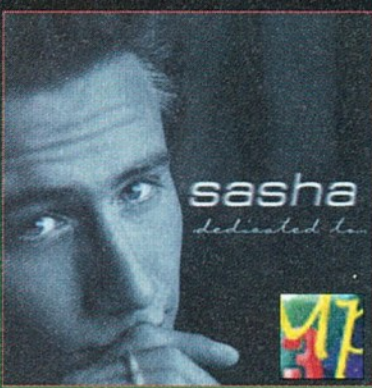
Heveny nosztalgiaillat lengi körül a Sláger Rádió támogatásával létrejött *Sláger slágerek* című, a hatvanas-hetvenesek legnagyobb nótáiból összeállított korongot. Beszéljenek a dalok: Gyöngyhajú lány, Kócos ördögök, Kicsit szomorkás..., Vándor ének, Hazafelé, Mammy Blue, Múlnak a gyermekévek - mind-mind No.1 volt hajdanán.

Pest és Buda egyesítésének 125. évfordulója adta az apropóját a *Szerelmem Budapest* válogatásnak, amelyen ismert hazai előadóink fővárosunk által ihletett, dalba öntött hangulatai, élményei hallhatók. Egyes dalok már ismertek, mások viszont kimondottan ez alkalomra íródtak. Zorán, Hungária, Dolly Roll, Anita, Komár, Aradszky, Deák Bill és mások...

Eszement, fájdalmas agyzúzás, hörgés és örlés. Mindez a *Replika* második, *Ima* című albumán amortizálja dobhártyádat. Zeneileg a csapat általában egy lépéssel a Sepultura és a Machine Head mögött halad, az anyagaik viszont tutira jól szólnak. Az önpusztítás-centrikus szövegvilágban való intenzívebb elmerülés tekintetében pedig kérdezze meg elmeorvosát, mérgekverőjét! Azonban van valami, fiúk: a Miatyánk elhőrgése, és saját kommentárokkal való kiegészítése ritka visszataszító és elcsépeelt húzás!

Budapest Dolls a Heaven Street Seven legújabb korongjának a címe, ami kellőképp árulkodó: a lemez egy kétfejű borjú. Felváltva hol magyarul, hol pedig angolul énekel a csapat toroka (szerencsére nem egy dalon belül). A fejlődés mindenestre tetten érhető: az előző albumon végig a kelet-nagykorúti english-en sajnálkozhattunk. A zene britpop





közeli laza rock, csipetnyi Cure-os beütéssel és ska- basszustémákkal.

Duplán is extra különlegesség Jennifer Rush *Classics* albuma. Először is: a neves énekesnő legnagyobb slágereit hallhatjuk nagyzenekari hangszereléssel (nuku szinti, dob, gitár). Másodszor: az album bónuszdalát (Az Utazás Úgén) Jennifer magyarul adja elő! Erre Leslie Mandoki (ex-Dschingis Khan, ex-jóégtud-jamégmiminden) vette rá, aki a lemez producere volt, mellesleg magyar létére a fél világot bejárta a világ legelismertebb muzsikusaival. Jenny bébi magyar kiejtését hallgatva képet alkothatunk arról, hogy mekkorát röhöghet egy amerikai tini meghallván mondjuk egy ismeretlen magyar srác elkecseregetett küzdelmét az angol nyelvvél (ld. fentebb!).

A U2 1980-tól '90-ig terjedő időszakának legsikere- sebb dalait öleli fel a csapat vadiúj best of albuma. Felcsendül a *Pride*, a *New Year's Morning*, a *Where The Streets Have No Name*, a *Sweetest Thing* és a többi nóta, melyek zöme jól ismert még az alig-rádió- hallgató számára is.

Úrbeli fekete utcarapet hallhatunk az *RZA as Bobby Digital* albumon, mely a tradíciókat szem előtt tartva rengeteg vendéggel, rapperrel, „niggá”-val és „bitch”- csel kiegészülve huszonegy számon keresztül gyur- mázgatja az agyunkat, hol sablonosabb, hol pedig ki- mondottan egyéni megoldásokkal operálva. Csak a stí- lus elkötelezett híveinek ajánlott, de nekik nagyon.

Sasha barátunk külsejében az ötvenes évekbeli dzsigolódizájra fejleszt, és dalaiban sem a kemény- kedés dominál. Az érzelmes-szívtiprós hatásokra épü- lő nóták hol lírázgatósak, hol reggae-sek, hol funkysak. A Lionel Richie-féle *Easy - a Faith No More*- ral ellentétben - neki például kimondottan jól áll.

A hetvenes évek egyik legmarkánsabb progresszív rockzenekara, az *Emerson, Lake & Palmer* *Then & Now* címmel jelentette meg dupla koncertalbumát. Az első CD egy legendás '74-es ontariói bulit örökít meg, míg a másodikon a '97-98-as turné legjava foglal helyet. Bö- hűsz év legtutibb dalai, köztük egy nóta, melyet Palmer egykori „váltótársának”, Cozy Powellnek, a ta- valy tragikusan elhunyt dobistennek ajánlottak.

Rajzfilm-rajongók figyelem! Aki végigizgulta már a vászon előtt a tavalyi évvége Disney szenzációját, az most CD-ről is élvezheti a *Mulan* dalait. A keleties ízek- kel tarkított szimfonikus tételek és a betétdalok pop- verziói egyaránt helyet kaptak a filmtracken.

Kissé megkésve érkezett meg Celine Dion *These Are Special Times*-a, amelyen az utóbbi időben a legkülön- bözőbb díjakat besöpört énekesnő karácsonyi dalait prezentálja. A dalok szerzői közt éppúgy megtalálható Brahms és José Feliciano, mint Lennon és Bryan Adams. Hallhatunk duettet Andrea Bocellivel és R. Kellyvel, majd dalra fakad Celine egész népes családja.

Bár Mariah Carey még mérföldekre van a tisztas mat- rónakortól, ám eddigi pályája sem szűkülöködik a lista- vezető dalokban. Ezekből a nótákból szerkesztődött a

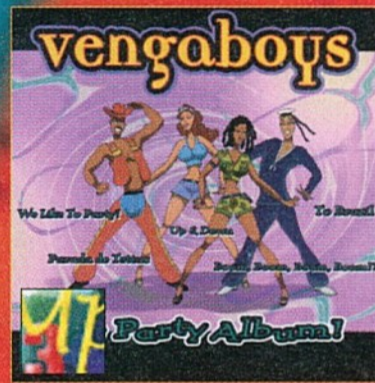
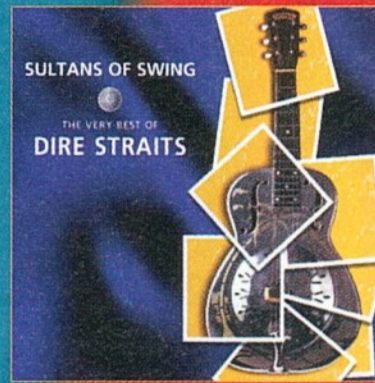
#1's kollekció, amelyen a nem mindennapi hangadott- ságokkal rendelkező soul-csalogány kezdeti, ultra- hangokkal is megspékelt dalaitól kezdve eljuthatunk egészen a legfrissebb namberuanig, az Egyiptom her- cegének Whitney Houstonnal előadott betétdaláig. A *Sultans Of Swing* lett a névadó dala a *Dire Straits* leg- nagyobb nótáit egy lemezbe préselő kompilációnak. 1978-tól '93-ig követhetjük nyomon a csapat munká- ját, és megnyugtatóan: minden bombasikert tartal- maz ez a korong, amelyről nem is lehet másképp be- szélni, csakis felsőfokon!

A *Vengaboys* azon csapatok táborát gyarapítja, akik időről időre felbukkannak a popzene mezején hihet- lenül primitív dalaikkal, melyek azonban kitűnően fü- työrészhetőek kutyasétáltatás, csapszerelés vagy ha- tóságigazoltatás közben. Az ilyen bandák (pl. Captain Jack, Mr. President, Aqua) általában kérészetűek, ám ezidő alatt sikert sikerre halmoznak. A *The Party Album!*-ot hallgatva is igazi, kristálytisztán elektroni- kus örömezésben lehet részünk.

Extinction Level Event - ez már Busta Rhymes, akit nemhiába ajánroz agyon a tengerentúli sajtó és az MTV. Ritka eredeti hip-hopot küld, energikusan, bri- liáns ritmikái és hangszerelési megoldásokkal. Min- den erejével a hip-hop korlátainak szétfeszítésére (kiterjesztésére?) törekszik. Persze az sem kizárt, hogy csak éppen tojik a trendekre és tradíciókra. Ez pedig, ugyebár, minden kreatív zenész álma.

A *Timbaland* nevű formáció amolyan „szénnéka- varós rapet” nyomat. A rappelés végig két-három „szó- lam- ban” fut, és a fiúk (lányok) folyamatosan jelentős hangsúlyt fektetnek a változatos ritmikái csavargatá- sokra. A *Tim's Bio* elektronikus alapjai mindvégig sta- tiszta szerepre vannak kárhóztatva az egymás alá- főle-belebeszélős „rapzsibongás” alatt. Jópofa!

És most: Goto CD!



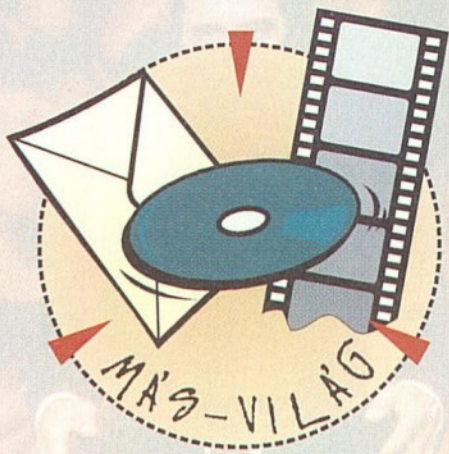
WARNER JÁTÉK

Már kapható Busta Rhymes - Extinction Level Event című albuma. Három CD-t és három kazettát sorsolunk ki azok között, akik helyesen válaszol- nak a következő kérdésre:



Kivel énekel Busta duettet?

Címünk a szokásos, megol- dásod február végéig add postára! (PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)



Movie World

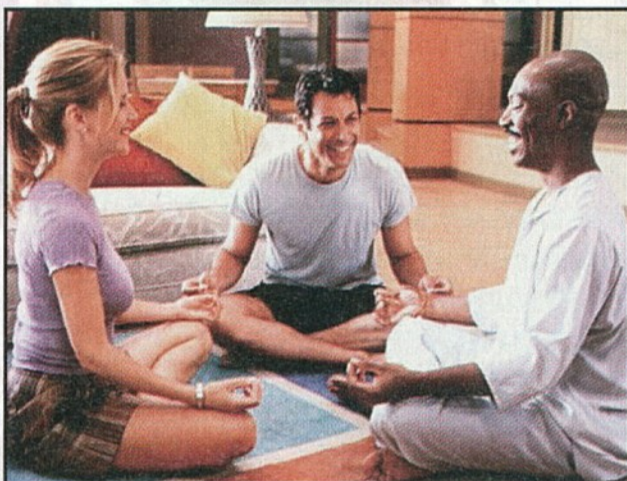
MÁRCIUSI MOZIELŐZETES

Newlocal

Szent ember (Holy Man)

Főszereplők: Eddie Murphy, Jeff Goldblum, Kelly Preston, James Brown

Rendezte: Stephen Herek



Bár valószínűleg Eddie Murphy filmként lesz beharangozva, nem igazán ő viszi a fő szerepet. A film egy romantikus komédia Rickyről (Jeff Goldblum) és Kate-ről (Kelly Preston), akiket G (Eddie Murphy) hoz közel egymáshoz. Ricky

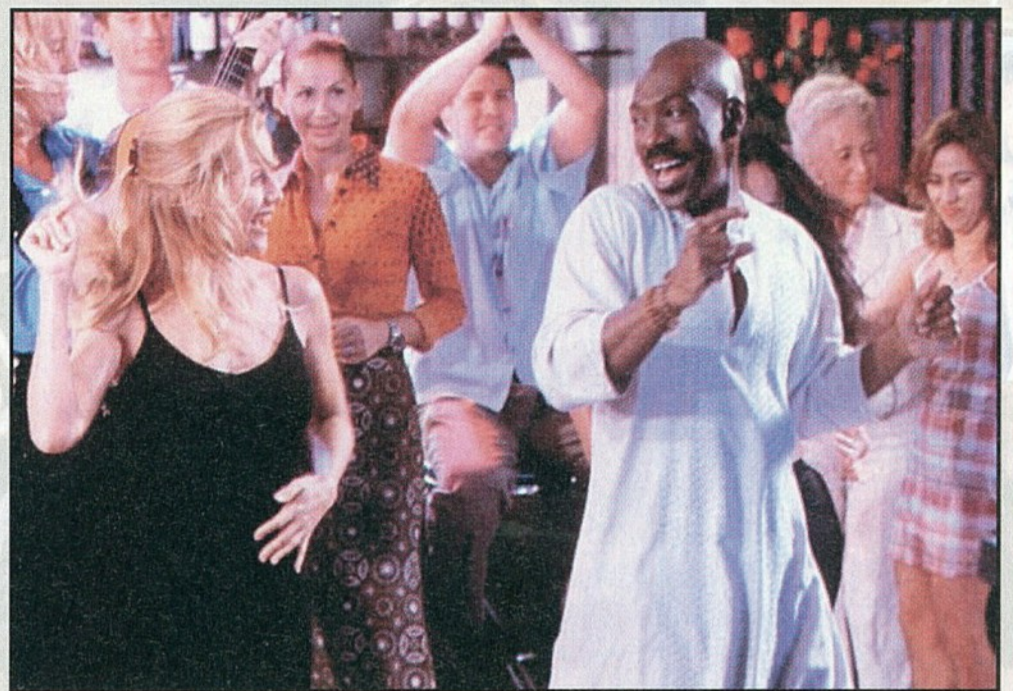
egy TV társaság alkalmazottja, és eléggé kilóg már onnan. Kate gyönyörű nő, és marketing menedzser, akit a TV csatorna éppen az eladások javítására vett fel. Egy napon autóban ülnek, amikor defektet kapnak. G, aki úgy van öltözve, mint egy guru, éppen arra jár. Ő szent ember és hittérítő. Leáll velük filozofálni az életről és a szerelemről. Kate úgy gondolja, hogy G aranyos és megértő, míg Rickynek az a véleménye, hogy egy idióta. Akár hogy is gondolkodnak, végül G-t felveszik – feldobja az eladási statisztikákat a TV csatornán, és nemzeti hős lesz, mert nem tárgyakat ad el, hanem inkább szeretetet és megértést. A történet szerzője nem más, mint Tom Schulman, aki a Holt költők társaságát is írta, bár a filmet látva nem ez jut eszembe.

Az örület határán (The Thin Red Line)

Főszereplők: Sean Penn, Nick Nolte, Woody Harrelson, John C. Reilly

Rendezte: Terrence Malick

A film újabb jelentős és minőségi „vásznonra vetése” a II. Világháborús eseményeknek. A XX. század legjelentősebb történéseinek ábrázolása vitathatatlanul két részre fogja szakítani a moziba járók táborát: „Az örület határán”-rajongók és a „Ryan közlegény megmentése”-rajongók esküdni fognak, hogy a „másik” rosszabb. Míg Steven Spielberg briliánsan újra lejátszotta a front jeleneteket, Terrence Malick a háborút belülről mutatja be, a katonák fejével. Mindenki maga döntse el melyik tetszik neki. Nekem mindkettő.

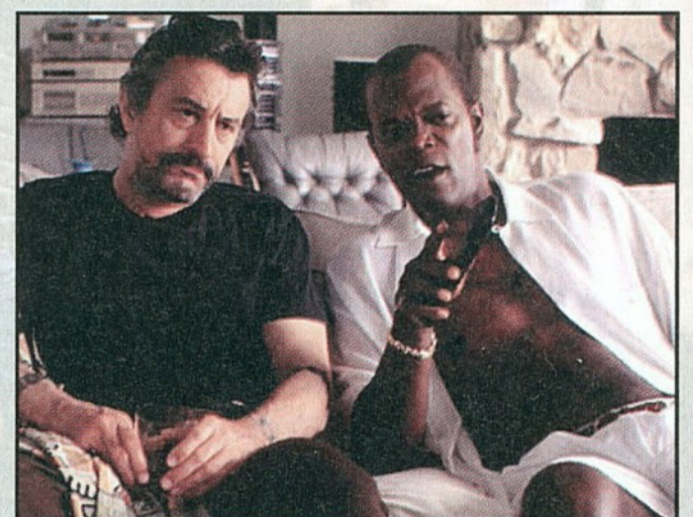


Jackie Brown

Főszereplők: Samuel L. Jackson, Bridget Fonda, Michael Keaton, Robert De Niro

Rendezte: Quentin Tarantino

Talán nem annyira ragadott meg, mint annak idején a Ponyvaregény, de nem is kevésbé szolid. A történet egy légi-kísérőről szól, akit a rendőrök elkaptak kokain és pénz csempészésért Mexikóból az Államokba. Jackie börtönbe kerülhet, hacsak nem fújja be az embert, akinek szállított: Ordell Robbie (Samuel L. Jackson). Ordell jó pisztolyforgató, ölt is már embert, Beaumontot (Chris Tucker) a film korábbi részében besúgásért. Jackie ráébred, hogy rossz helyzetben van: vagy börtönbe kerül, vagy Ordell fogja megölni. Bár egy feltételes szabadlábra helyezett ember segítségével Max (Robert Forster) talál egy szűk kiutat, ahol reméli, a többiek fennakadnak.



Shakespeare szerelme (Shakespeare In Love)

Főszereplők: Gwyneth Paltrow, Ben Affleck, Joseph Fiennes, Geoffrey Rush

Rendezte: John Madden



Egy nagyszerű film nemcsak Shakespeare kedvelőknek – a történet annyira különböző szinteken érthető, hogy akár egyetemi végzettségű, akár 8 általánost (sem) végzett ember is megérti. Észre lehet venni a színdarab a színdarabban szerkesztési

vonást, mely ötletet Shakespeare is előszeretettel használt. 1593, London. Will Shakespeare (Joseph Fiennes) egy sajnálatos írói rövidzárlaton esik át, képtelen befejezni legutóbbi komédiáját. A baj nem jár egyedül. Az egymással versenyző színházigazgatók, Phillip Henslowe és Richard Burbage, szeretnék, ha helyrejönne a rövidzárlat, mert különben elássák, mint egy kutyát, és helyette nagy riválisának, az egyre növekvő népszerűségű Christopher Marlowe-nak (Rupert Everett) adják a darabírási lehetőséget.

A csók (Living Out Loud)

Főszereplők: Holly Hunter, Danny DeVito, Queen Latifah

Rendezte: Richard LaGravenese



Egy nagyszerű film, mely emberi kapcsolatokról szól. Judith (Holly Hunter) éppen válását próbálja kiheverni. Barátnőjével, Lizzel (Queen Latifah) elmennek egy csak nők számára készült bárba. Judithot figyelmezteti Liz, hogy itt a táncparkett több, mint amit ő gondol. Ennek ellenére nemcsak, hogy jól táncol, hanem a többi táncost is magával ragadja annyira, hogy amikor kijön videofelvételre, mindenki megveszi. Egy tánc a zene szeretetéről és a szabad mozgástéréről. A film gerince Judith álmái. Elképzeld eseményeket, amelyek megjelennek a vásznon. Végül már nehéz is eldönteni, melyik jelenet valós. Ja, és hogyan éli túl a válását? Fantáziadús, humoros és egyre növekvő barátságán keresztül a liftes fiúval (Danny DeVito).

A szerelem hálójában (You've Got Mail)

Főszereplők: Tom Hanks, Meg Ryan, Parker Posey, Michael Palin

Rendezte: Nora Ephron



Igazi romantikus film, amely talán a „Casablaca”-val mérhető össze. Két levelező partner egymásba szeret, anélkül, hogy ismernék egymás valós kilétét. Úgy hatvan évvel ezelőtt ez volt az egyetlen szociális kapcsolattartási és ismerkedési mód – majd 60 évvel később e-mailben sok ezer ember kommunikál mindennap. Bár az, hogy egy ilyen nagy távolságokat áthidaló levelezésből komolyabb kapcsolat lesz, nem valószínű. Azonban most a NY152 és a Shopgirl név alatt anonimitásba burkolózók találkozására kerülhet sor, bár nem a legjobb körülmények között. NY152, más néven Joe Fox (Tom Hanks) a Fox Könyvek vezetője New Yorkban csak egy utcányira van Kathleen Kelly – Shopgirl – gyermekkönyves-boltjától... A Sleepless in Seattle filmben már bemutatkozott két színész, és a társíró, Nora Ephron garantálja, hogy ez a film egy igazi, minőségi szerelmes történet.

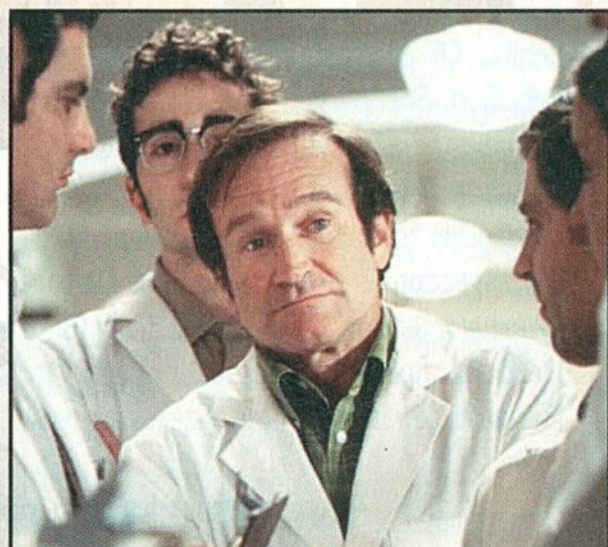
Patch Adams

Főszereplők: Robin Williams, Daniel London, Monica Potter

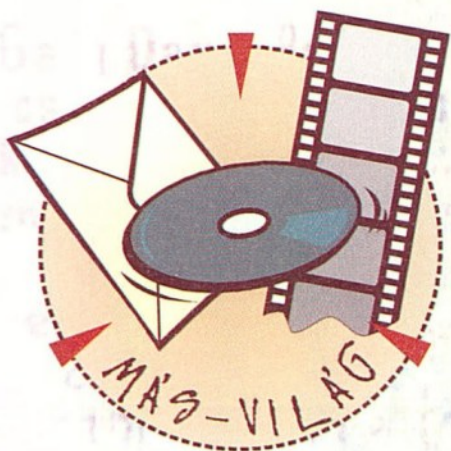
Rendezte: Tom Shadyac



Hunter „Patch” Adams önvészélyes depressziós, aki 1969-ben pszichiátriai intézménybe vonul. Miután segít szobatársának, Rudynak (Michael Jeter) felülkerekedni féltelmén a mókusoktól, s rájön, hogy tehetsége van a gyógyításhoz. Úgy dönt, orvosi tanulmányokat folytat, hogy irgalmas szamaritánusként tevékenykedjen. Sajnos az iskolában Dean Walcott (Bob Gunton) nem ért egyet a filozófiájával,



mely szerint „Azért vagyunk itt, hogy a humanitást kiöljünk belőled és hogy orvost teremtünk”. Van egy nagy riválisa is, aki szobatársa is egyben, a túl komoly Mitch (Philip Seymour Hoffman). Összebarátkozik egy bolondos hallgató kollégával, Trumannal (Daniel London) és összejön hosszas próbálkozások után a jégkirálynő Karennel (Monica Potter). Együtt, az iskola hitvallása ellen, meglátogatva a betegeket egy saját gyógyszert vetnek be kezelésükkor: a humort. Ez persze még több konfliktust eredményez az ördögi Walcottal, aki ki akarja rúgtni az iskolából.



Aréna

KÉZIKÖNYV: A LEVROV MŰKÖDÉSE

Newlocal

Az Ön által éppen olvasott új LevRov óvatos kezelés és olvasás mellett életfogytig használható marad. Ez a kezelési útmutató hozzásegíti Önt ahhoz, hogy hosszú évtizedekig élvezhesse ezen és az elkövetkező LevRovokat. A szállító megjegyzése: amennyiben a régen várt LevRov csak késve érkezett meg, kérjük, vegye figyelembe, hogy bizonyos objektív akadályokat nem áll módunkban befolyásolni. Ilyesmi például a posta és a lapterjesztők egyéni műveleti és kiszállítási gyorsasága, illetve a következő késleltető tényezők valamelyikének fennállása: halott postás, felrobbant nyomda, tömeges megbetegedés a szerkesztőségben, egyéb durván antiszociális szokások, félnék levélírók.

Hova juthat el az új LevRov segítségével?

Ha már sikerült megtapasztalnia a LevRov olvasásának alapszabályait a legkülönbébb irányokban indulhat el a rengeteg izgalmas cél felé. Ilyen cél többek között: a tudás, az ismeret, a szórakoztatás, a mentális maradandó sérülések okozása.

A LevRov indítása

Illessze a megfelelő pénzmennyiséget a megfelelő helyre, a XX. századi cserekereskedelem vívmányait kihasználva cseréltesse ki azt egy PC-X Magazin című havilapra, majd lapozzon a LevRov oldalakig (általában 62-64. oldalak környéke). Ekkor szembetalálja magát a levelekkel, akár csak most, ebben a mintapéldában:

„Tisztelt PC-X szerkesztőség! Kedves Newlocal! Az újság nagyon tetszik, tetszik a stílus, a forma meg minden! Lenne egy kérdésem! Az egyik konkurens újságban olvastam egy nyúlfarknyi cikket az Aureal cég által kifejlesztett chippel ellátott hangkártyáról, amely a PC-ből jövő stereo hangokat képes áthelyezni úgy a térbe, hogy utána ezt két hangszórón keresztül képes elhítenni a játékos. Ennek a kártyának a márkája valami A3D Image SY-PI. Azt szeretném kérdezni, hogy hol lehet ilyen típusú hangkártyát szerezni, és milyen fajta hangfal kell hozzá! (Csak azért kérdezem, mert az Outlaws támogatja.)

Válaszokat előre is köszönöm! Sziasztok!

Schelcz Zoltán”

A Válaszok

Nomármost, mélyen tisztelt Olvasó, tudniuk kell, hogy ekkor következik „A” válasz, mely nem csak a levélíró (le-)épülésére szolgál, hanem az olvasóközönség többi tagjának is hasznos (különben nem raknám ide). Kedves Zoli, az Aureal hangkártya – ha valóban képes erre – akkor valószínűleg egy már létező technikát használ, melynek neve Q-Sound, és már jó néhány éve alkalmazták a zenei CD gyártásban. (Ilyen technikával készült lemez pl.: Madonna: Immaculate

Collection, Queen: Live at Wembley / USA-digitally remastered) Mivel ez egy trükk az emberi hallással, ezért speciális körülmények kellenek hozzá, bár semmilyen extra felszerelés nem szükséges, működik normál hangfállal. A hangforrás bal és jobb csatornája tartalmaz egy fáziszabályozott sztereo jelet, amit ha pontosan a két hangfal között hallgatunk (fejhallgatóval nem nagyon jó), ami mondjuk a monitor két oldalán helyezkedik el, akkor a hangokat úgy érezhetjük, hogy mellőlünk, vagy akár mögülnk szólnak. Nagy valószínűséggel a hangkártya chip állítja elő a DirectX szabványos térelhelyezési koordinátákból a speciálisan fázis szabályozott jelet. Próbálkozásnak nem rossz, de ott van például a Diamond Sonic Impact a maga 5-6000 forintos árával, és rákapcsolható 4 hangfal (2 előre, 2 háttérsugárzó), és még pontosan középen sem kell ülni ahhoz, hogy térhatása legyen. Egyszóval, tisztelt Olvasó, ahogyan az előbb említett példából is kitűnik, valahogy így néz ki egy szabályos válasz a LevRovban.

A LevRovval kapcsolatos egyéb funkciók

Kenés, erre csak akkor van szükség, ha a LevRov papírja nem hajlik eléggé, és ez akadályozza az

előbbre lapozásban. Kenést két helyen lehet végezni, papíron és emberen. Hátrányai: a papíron végzett kenés olvashatatlanná teheti a LevRovot, az emberen alkohollal végzett „kenés” túlzásba vitele a papír homályossá válásával járhat, időlegesen duplázódással is. De azért ez utóbbi meg lehet próbálni.

A LevRov hülyének nézése

Az bizony egészségre ártalmas! Íme egy példa:

„Azzal a kéréssel fordulok Önökhöz, hogy írják meg az nhl99 season belépési passwordjét, mert elvesztettem a manuált. Az EASportsnál nem akarnak segíteni. Fáradozásukat előre is köszönöm

Tisztelettel: S. Zoltán”

Megoldás 1

Mint tudjuk, a válasznak frappánsnak kell lennie: kedves S. Zoli, a múlt hónapban frissen nyomtatott, az eredetivel teljesen azonos, 10000 forintosaimhoz szerzett, bejegyzett banki sorozatszámokat elhagytam, kérek, küldj nekem még ki nem nyomott, de beregisztrált 10000 forintos bankjegy sorszámokat, cserébe elküldöm a kért kódot. Mellesleg baráti körben, vagy a helyi komputer klubban valaki csak tudja...

Megoldás 2

A válasznak precíznek is kell lennie: kedves S. Zoli, a kért kódot nem tudjuk elküldeni, ha azonban megvásárolt példányról van szó, a forgalmazó – Ecobit Kft. – készséggel nyújt segítséget.

A PC-X decemberi játékainak megfejtései és nyertesei:

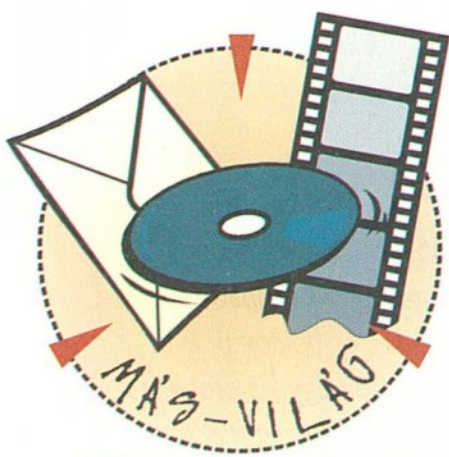
X-MUSIC – (Korál): CD-t nyert Stancsik Zsuzsa (Budapest), Horváth József (Budapest), Németi László (Budapest).

X-REJTVÉNY – (a rejtvényben sajnos két hiba is volt: fordítva írtuk a Force Commander-t, és Behind Of Magicet írtunk THE helyett, továbbá Rogue Squadron, X-Wing VS Tie Fighter, Rebellion, Shadows Of The Empire, Grim Fandango): Szörfi Attila (Kiskunhalas), Botos Bálint (Budapest), Szász Bertalan (Győr), Bátor Gábor (Komló), Hábel Zakariás (Budapest), Szüts Zoltán (Mosonmagyaróvár), Csintalan Zoltán (Hatvan), Simon Géza (Nyíregyháza), Nagy Imre (Budapest) és Magyar Balázs (Budapest).

Carmageddon 2 – (pl. Vlad, Max Damage, Die Anna, Ed 101, Psycho Pitbull): Kállai István (Százhalombatta), Zsömbörgi Gergely (Budapest) és Szabó Bálint (Budapest).

Need For Speed – (első rész): fődíj: Ötvös Tibor (Dorog), ajándécsomag: Szalontai József (Tiszacsécse) és Hricz Judit (Székesfehérvár).

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!



X-Rejtvény

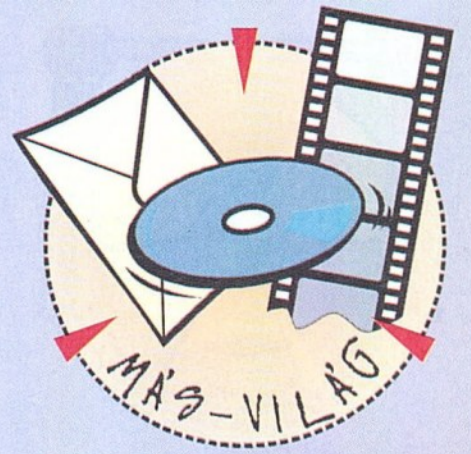


E havi feladványunkban is Ervin rajzának képaláírását rejtettük el a függőleges sorban – küldd be ezt a poénsort, és küldd be – lehetőleg – nyílt levelezőlapra (de borítékban, sőt e-mailben is elfogadjuk megfejtéseket). A megfejtésed mellett tüntesd fel a pontos címed és azt is, hogy mit választasz a felkínált három teljes játék közül! Továbbra is tíz játékot sorsolunk ki a helyes megfejtők között!

1. Oddworld: Abe's Exoddus
2. Fighter Squadron
3. Myth 2

BÚCSÚZÓ KÖSZÖNTÉSKÉNT MONDTÁK ŐSEINK EGYMÁSNAK	VILÁGOS SZÍN	KEDV, TESZÉS	OKRA VONATKOZÓ	TRÉFÁSAN MEGSZIDÓI	ALVÁS KÖZBEN LÁTJUK	SZÁRNYSZÉLI	KÉSZÍTETTE: SZETEI ZS. M.	FORGÓ SZERKEZET	CINNEL BEVON	SZÓVÉGZÓDÉSI	SZÍNHÉZ, ISTVÁN NÉVELŐ	▽	A SZABADBA	SZERENCSEJÁTÉK	GYORSAN BEGYŰJT
TANINTÉZMÉNYBE JÁR	▽	▽	▽	▽	▽	▽	MŰVÉSZETI ELEM EZT KÜLDÖD BEI	▽	▽	▽	▽		▽	▽	▽
KODÁLY ZOLTÁN MŰVE	▽						▽				TÁJ JELZŐJE GÖRCSÖL A GYOMOR	▷			
PEDAGÓGUS VIDÉK, TÁJÉK	▷					... BOLTON OROSZ FOLYÓ	▷			COMPANY, RÖVIDEN SZAVAZÓLÁDA	▷		NEMZETI SPORT SEREG	▷	
▷			BALJÓSLATÚ ELŐKELŐSKÖDŐ	▷			▷					FELÉNK CIPEL NYOMÁS	▷		
NEWTON-MÉTER, RÖVIDEN	▷	ESELI NÉZŐTÉR RÉSE	▷		... KLUB, TV-ADÓ NITROGÉN, SZÉN	▷	▷		PAP ...; ÉNEKESNŐ AMPER	▷				EGYEI BALZSAM	▷
ROSSZUL VISELKEDIK	▷						▷								
LOPAKODIK	▷			KIS MACSKA BARANYAI KÖZSÉG	▷		▷		ANGOLNA, NÉMETÜL SEMMIKOR	▷			RÁDIUM MUZSIKA	▷	
HATÁRIDŐ JELZŐJE LEHET	▷				SPORTKLUB KAPUFA, TRÉFÁSAN	▷	▷	KÉN ROSSZ TOJÁS	▷	HEVESEN MOZGAT KÉPES, TUD	▷			FOSZFOR SZIGNÁL	▷
CIRKÓNIUM	▷	MULAT-SÁG KÖNYV RÉSEI	▷			ÉSZAKI VÁROSUNK FOLYAM ÁGAI	▷				ARAB ÚR TUFÁ EGY-NEMŰI	▷			
FEKVŐHELY	▷		KONYHAFŐNÖK RÓMAI EGYES	▷			▷	ÁLMOSSAN TÁTOG PIKO-	▷				ELŐTAG: ÚJ JÓD	▷	
VILÁGHÍRŰ MÁGUS	▷						▷								

Demozóna



THE PARTY 98

1998 év vége tartogatott még magyar partyt is, mi most mégis inkább egy külföldivel foglalkozunk. Hogy miért? Nos, minden év végén megrendezésre kerül a TheParty Dániában, amit egyszerűen nem lehet kihagyni.

Idén is hagyományosan Aarsban, a Messecenterben zajlott december 27-29 között. A compók 16 kategóriában voltak meghirdetve, a szervezők gondoltak a PC-s, az amigás, és a C64-es scenerekre is. A kiírt kategóriák nagy része a már megszokott (64k intro, demo, gfx, 4ch muzak, multichannel muzak, raytrace), de helyet kapott pár viszonylag új műsorszám is, mint pl. a Java demo, Win98demo, külön Video demo és 4kWeb compo. Az idén 8. alkalommal megrendezett eseményre ezúttal is minőségi anyagok érkeztek, melyek krémje megtalálható a CD mellékleleten, a szokásos DEMOZONA alkönyvtárban.

Kezdjük az áttekintést mindjárt a PC Demo kategória győztes alkotásával a MOAI-val.

A demót a Nomad nevű francia csapat

követte el. Látni, hogy rengeteg munka van benne, de nekem mégsem jött be, főleg azért, mert ez is csak egy a sok 3D engine-re épülő demók közül, amik – szerintem sokunk véleménye ez – nem igazán a klasszikus scene demók közé tartoznak. A régi demókon nevelkedett emberek elvárják ugyanis, hogy egy jó demo valami újat hozzon, valami új effekt szerepeljen benne, ne csak egy engine-re épített animáció legyen – azt hagyjuk meg a játékok készítőinek. Visszatérve a demóra, látszik, hogy nem unatkoztak a fiúk, mire a rengeteg objectet és textúrát megrajzol-

ták, és a 3D code is szép, a demo bonyolultsága ellenére a kis P166-omon nagyon gördülékenyen futott. Az új divatnak megfelelően Windows alól is elindul DirectX-szel. A sztori amúgy jópofa; Húsvét-szigeteki emberalakok, amikor elvetődnek az első diszkóba, avagy Szombat esti láz. ☺ A zene ott van a topon, hál' istennek nem technoszemét, hanem a stílushoz illő, jópofa muzak.

A második helyezett lett a nekem sokkal

jobban tetsző State of Mind, a BOMB nevű csapat alkotása. A csapat

3 éve alakult, először Amigán tevékenykedtek, manapság pedig PC-n úzik az ipart. Demójuk egyrészt egy megkezdett stílus folytatása (láttunk már ilyen stílusra magyar példát is a Plastik személyében) másrészt viszont egy nagyon szépen kivitelezett alkotás. Külön

érdekeség, hogy fut DOS, Windows és Linux környezetben is. A code nagyon gyors, de kell is, mert iszonyatosan pörgő effektek vannak benne, kis 3D-vel és digi filmrészletekkel fűszerezve. Mindenkinek ajánlom!

A Windows98 demo kategóriában győzedelmeskedett az Incoming Future, mely a Gods alkotása. A windowsos demókról érdemes tudni, hogy készítőik nem azért írják meg erre a többek által is „kedvelt”, demoplatformnak mégsem nevezhető operációs rendszerre a demókat, mert megunták a DOS-os alkalmazá-

sok készítését, és úgy érezték, hogy érdemes lenne szívni a Windowszal a demók terén is, hanem főleg azért, mert a 3D gyorsítók főleg ezt a

Basq

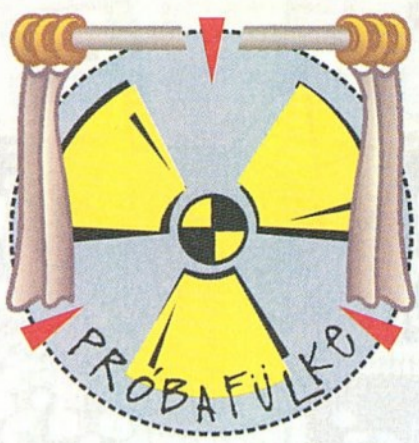
platformot támogatják, és érdemes kihasználni a hardware adta lehetőségeket a demoeffektek terén is. Korábbi számainkban már volt példa 3Dfx-et támogató windowsos demókra. Egy ilyen próbálkozás az Incoming Future is. Persze 3D-s világban játszódik a sztori, a jövőbeli Párizst láthatjuk, amint megszállja egy óriásrobot,



de mint egy rossz „halivudi” csodában, itt is a jó győz a végén. ☺ A demo indítása után nem kell aggódni, rengeteg ideig vacakol a decruncher, de pár perc alatt beindul a téma. A zenék jók, különböző filmekből vannak összeszedve, és az a gyanúm, hogy mp3-akat hallunk. A grafika szépen kidolgozott, bár a durva színek nem tetszenek, és azon is csodálkozom, hogy egy 3Dfx alapú demóban feltűnnek még sima filled vectorok is. Összességében szép munka, de ebben a kategóriában is azt várnám inkább, hogy ne a már unalomig nyomott 3D-s világokban száguldjunk, hanem próbáljunk meg kitalálni valami egyénit. Azt hiszem, a mai lehetőségek mellett rengeteg minden megvalósítható lenne. Csak akarni kell...

Januári számunkban az Arénában jelent meg egy kedves érdeklődő levele, nevezetesen, hogy a demók zenéje miért nem szól SoundBlaster hangkártyákon is. Ennek igazából történelmi okai vannak, a lényeg az, hogy anno a demoscene „szabványává” vált a Gravis UltraSound, általában a compógépekben is ez a kártya van, ezért minden csapat igyekszik először is Gravis lejátszóját beilleszteni a demóba, vagy ha van, akkor mellette a SoundBlaster lejátszót is. Ha részletesen érdekel valakit a téma, vagy egyéb a demoscene-nel és demókkal kapcsolatos kérdései vannak, ne habozzon: basq@eurotrend.hu e-mail címen elérhet.





ARC-44

ARCÁTLAN MINŐSÉG

Skywalker

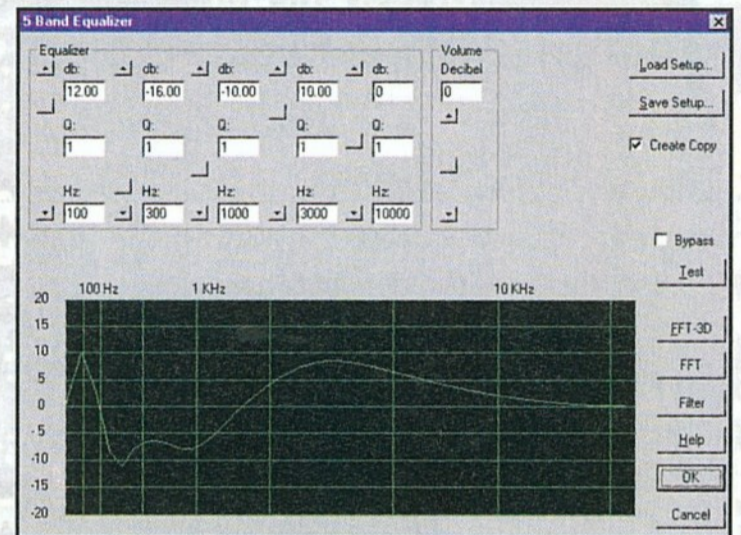
Ismét fantasztikus dologgal szolgálhatok a zene megszállottjainak. Ezúttal egy félprofi stúdió-hangkártyát ismertetek meg veletek. A SEK'D ARC-44-es kártyája a legkisebb a családjából. Azért választottam ezt, mert legkisebbként is elég borsos ára van.

kül is olyan király, hogy el sem hittem! Egy virtuális, maximum 16 csatornás HD recorderrel dolgozhatunk. Ami nagyon tetszett benne, hogy egyszerű Creative kártyákkal is működik, persze

Sokan talán nem is tudják, hogy milyen professzionális hangkártyák vannak, hiszen a hagyományos számítástechnikai boltok árlistáin csak ritkán tűnnek fel 30.000 forintnál drágább hangkártyák. Az igazság pedig az, hogy rengeteg olyan komplett rendszer létezik, aminek az ára a milliós nagyságrendeket is elérheti. Persze mindig található középútak, és szerencsére elfogadható áron is hozzá lehet jutni egy-egy olyan kártyához, ami már normális minőséget tud nyújtani a stúdióban, vagy a professzionális multimédia hangszerkesztése során. Ha az ember mégis rászánja magát, hogy megvegyen egy ilyen rendszert, akkor a hangkártyán kívül sok más dolog is járhat a csomaghoz. Előfordulhatnak profi hangeditáló szoftverek (nem

demók!), melyek kifejezetten ahhoz a kártyához lettek kialakítva. Itt már több sávú harddisk recording történik, azaz a kártya egyszerre több audiocsatornát is képes egyidejűleg lejátszani vagy felvenni. Ehhez persze több audio be- és kimenet szükséges a kártyán, de gyakran digitális csatlakozóval is ellátják őket.

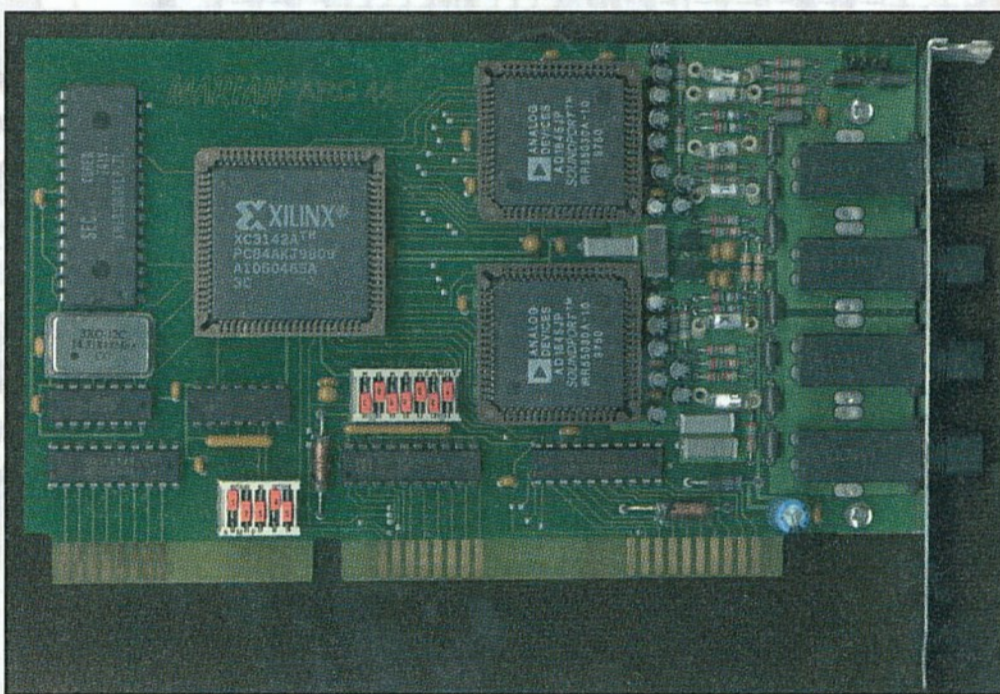
Az ARC-44 kifejezetten otthoni harddisk recordinghoz lett kialakítva. A kártyára összesen 4 nagy jacket köthetünk, ebből 2 bemenet, 2 pedig kimenet. Ezek sztereók természetesen, de lehet 4-4 monóként is használni őket. Installálása nagyon egyszerű, annak ellenére, hogy egy ISA-s, Plug'n'Play nélküli kártyával van dolgunk. Win95 alatt lehet az „Új hardver hozzáadásával” feltenni a szükséges drivereket (azért írom a 95-öt, mert a 98-cal akadt egy-két probléma). Az I/O settinget és az IRQ-t kis kapcsolókkal állíthatjuk be magán a kártyán – ezelőtt persze célszerű a device managerben keresni üres helyeket. Ha ezzel végez-



így már elvesztjük azokat az előnyöket, amiket egy ARC kártyával szeretnénk. A baj csak az, hogy annyi funkció van benne, hogy ez még két oldalra sem férne rá. Ezért csak néhány olyan dolgot emelek ki, amik rögtön elsőre nagyon megtetszettek. Szép nagy virtuális keverőpult hívható le az egyik menüből. Csatornánként 3 sávú EQ, beépített visszhangoztató (Echo) és egy kompresszor, természetesen mindez valós időben. A valós idejű effektezéshez az igencsak elterjedt DirectX effekteket használhatjuk. Egy másik menüből a kijelölt rész frekvenciatartományait állíthatjuk egy 5 (!) sávú, parametrikus equalizerrel. A tartományok változásait nagyméretű grafikus kijelzőn követhetjük szemmel. Az így megváltoztatott hangmintát a program a winchesterre menti más néven. Ezzel a módosíthatatlan változat is biztonságban megmarad.

Az ilyen jellegű szoftvereket általában egy szekvenszerprogrammal párhuzamosan szoktak használni. Természetesen ez is megoldható, sőt még AVI, MPEG és sok más formátummal is szinkronba lehet hozni a Samplitude-ot. Ezek persze csak mind-mind apró dolgok egy ilyen rendszeren belül. Aki komolyabban akar a zenével foglalkozni, annak mindenképpen áldoznia kell rá. Sajnos az árak az égboltot verdesik, de a profi minőségért tényleg áldozni kell. Az ARC-44 és a Samplitude Basic együtt bruttó 96.000 Ft-ba kerül. Egyéb információ és kérdés a Proline Kft.-től kérhető (tel/fax.: 367-8299, e-mail: HPROLINE@hungary.net). A közeljövőben még elképzelhető, hogy egy-két hasonló jellegű kártyáról adok ismertetőt.

Az ilyen jellegű szoftvereket általában egy szekvenszerprogrammal párhuzamosan szoktak használni. Természetesen ez is megoldható, sőt még AVI, MPEG és sok más formátummal is szinkronba lehet hozni a Samplitude-ot. Ezek persze csak mind-mind apró dolgok egy ilyen rendszeren belül. Aki komolyabban akar a zenével foglalkozni, annak mindenképpen áldoznia kell rá. Sajnos az árak az égboltot verdesik, de a profi minőségért tényleg áldozni kell. Az ARC-44 és a Samplitude Basic együtt bruttó 96.000 Ft-ba kerül. Egyéb információ és kérdés a Proline Kft.-től kérhető (tel/fax.: 367-8299, e-mail: HPROLINE@hungary.net). A közeljövőben még elképzelhető, hogy egy-két hasonló jellegű kártyáról adok ismertetőt.





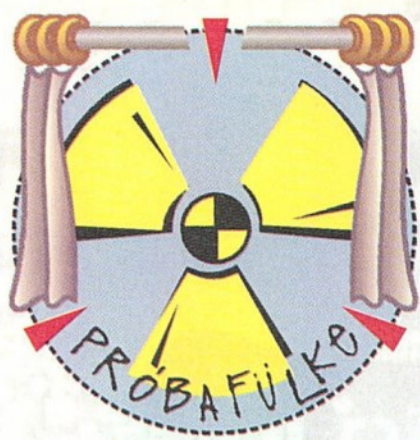
MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Ezt a rendkívül életszagú képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő. Vagyis a HP PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az új technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet keverjenek és juttassanak el minden apró képpontba, s ennek köszönhetően a színek összes elképzelhető árnyalata rendelkezésre álljon a lenyűgöző minőségű, fotorealistikus képek készítéséhez – még hétköznapi, irodai papírra nyomtatva is. És még ennél is bámulatosabbá teszi a dolgot az a tény, hogy mindez olyan sebességgel működik, amellyel más asztali printerek csak fekete-fehér nyomtatásra képesek. Egy szó mint száz, a HP PhotoREt II-nek más a nyomába sem ér. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

 **HEWLETT
PACKARD**
Expanding Possibilities



Az alaplap lelke

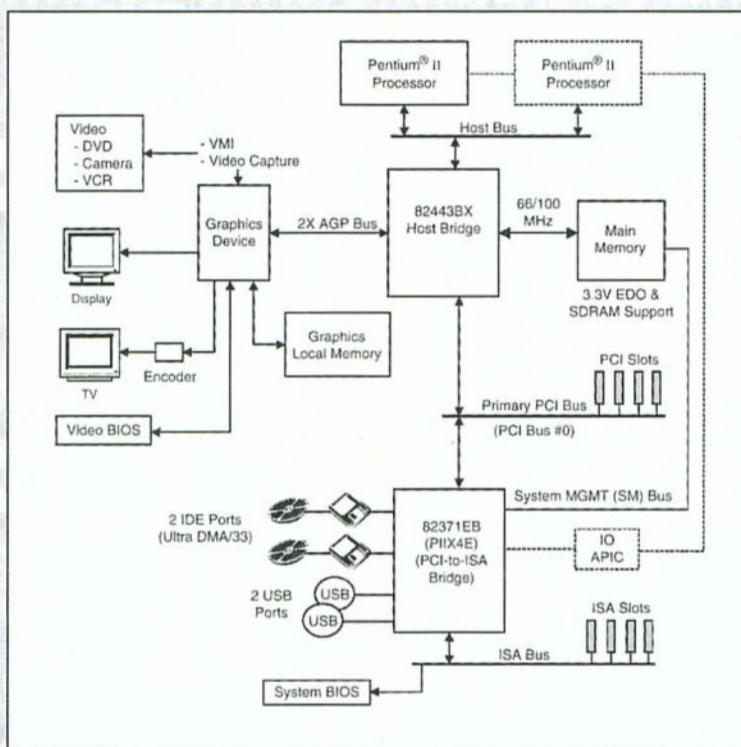
CHIPSETEK

R4s

Hasábjaink között már többször írtunk az alaplapokról, pl. tavaly szeptemberi számunkban, amikor már elérhetővé vált a nagyközönség számára is a PII-es processzorra való átállítás. Az alaplapoknál részletesen leírtuk, hogy egyik-másik mit is tud. Most viszont mindezek mögé kukkantunk, áttekintjük, valószínűleg mi is határozza meg elsődlegesen az alaplap teljesítményét.

Az elmúlt évek gyors fejlődésének köszönhetően kisebb káosz alakult ki a chipsetek terén. Több helyről hallottam, vajon a HX „támogatja” az MMX-es Pentiumot, vagy csak a TX-es chipset? Nos most már az LX, a BX és még ki tudja mennyi chipset között kell eligazodnunk. De kezdjük szépen az elején: 1996 májusában a Pentium II fejlesztésének utolsó stádiumában (a Pentium Pro kisebb átalakítása után) egy megfelelő chipsetet készített az Intel az újdonsült Pentium II-nek és elődjének, a Pentium Pro-nak. Az új chipsetet FX névre keresztelték el. Számos részletben (programozhatóság, belső felépítés) megegyezik elődjével, a Pentiumok chipsetével a HX és VX-szel. Kifejezetten a 32 bit-es alkalmazásokra – mint maga Pentium Pro is – lett optimalizálva. Már konkurens PCI architektúrát alkalmaz, támogatva a 2.1-es PCI szabványt, s ennek köszönhetően kiegyensúlyozottabb lesz a multitasking, és a multimédiás alkalmazások is gyorsabban futhatnak. Elsőként támogatta akkor még az USB-t. Ekkor még a PII-es processzorokat ill.

ezen chipsetű alaplapokat főként nagyobb üzleti alkalmazásokra ajánlották, így nem véletlen a kétprocesszoros rendszer (továbbiakban: SMP – Symmetric MultiProcessing) támogatása sem. Az eddig elmondottak kissé felsorolás jellegűek voltak, ezért a továbbiakban pontosítok.



Általában **egyik** chip (ez a konkrétan FX-, LX-, BX-nek jelölt) a processzor, a memória, a PCI slotok, illetve a másik chip (lásd alább) kezelését valósítja meg. Az LX-től kezdődően még ugyanezen chip látja el a grafikai teendőket, az AGP megvalósítását is, továbbá feladata bizonyos mértékű, a processzorhoz csatlakozó Power Management megvalósítása is. Így ezt a chipet **Host bridge**-nek szokták nevezni. A **másik** az alaplapok manapság már alapszolgáltatásának minősülő két csatornás EIDE vezérlését (Ultra DMA/33 ill. PIO Mode 4 és Bus Master IDE adatátvitelben), USB port megvalósítá-

sát, az ISA busz és más slotok megvalósítását és kezelését végzi. Továbbá az ISA buszról leágazó X-buszon keresztül kezeli a billentyűzetét, az RTC-t (Real Time Clock) és a BIOS-t. Ezen kívül számos nem mindig említett feladatot is ellát: két kaszkádba kötött DMA csatorna, Type-F DMA – kevesebb PCI ciklust használ –, két hasonlóan kaszkádba kötött Megszakítás vezérlő – Interrupt Controller –, rendszeridőzítő, speaker, System management bus. Továbbá a manapság nagyon fontos, fejlett energiagazdálkodás, a Power Management hatékony megvalósítását is ez a chip végzi. Négyféle rendszerállapotot definiál: bekapcsolt feszültségű felfüggesztett (Power-On Suspend), felfüggesztés memóriába (Suspend to RAM) – ekkor elég csak a memóriát frissíteni –, felfüggesztés lemezre (Suspend to Disk) és sima kikapcsolás (Soft-OFF) – ettől válik (ATX-es házak esetén) szoftverből kikapcsolhatóvá a számítógép. Számos power management eseményt definiáltak, így megadható, hogy adott időben bekapcsolódjon a számítógép (ATX táppal), ha a processzor túlmelegedne, lekapcsolja a gépet, vagy lehetőséget hagytak a fejlesztésre, például az alaplapra integrált soros portokra csatlakoztatott modemre beérkező csörgésre a gép bekapcsolódhat. A chipet **PCI-to-ISA hídnak** nevezzük. Ezt általában az Intel PIIX típusú chipek valósítják meg, a TX chipsetektől kezdődően a PIIX4-et, újabban az LX-től a PIIX4E-t használják. Jogos a kérdés, hogy mi van az RS232-es soros portokkal, a párhuzamos porttal, az IrDA infra porttal. Ezt már egy másik chip valósítja meg, amely teljesen független a processzortól és az előbbi két chiptől. Ilyen integrált I/O kontrollert gyárt az Intel, a Winbond és még sok cég.

Lássuk, mi maradt még az alaplapon tárgyalatlanul: elsőként a BIOS. A BIOS az a firmware, mely végül is konfigurálja és használja ezeket a chipeket, ugyanis bizonyos beállításokat meg kell adni (az I/O paraméterek beállítása, pl. az L2 cache beállítás stb.). Számos további olyan teendője van még, mely konkrétan a chipsetekhez csatlakozik, például a Plug&Play eszközök helyes beállítása (esetleges ütköző eszközökre a figyelem felhívása). További, már inkább szoftver oldalú tevékenysége, hogy megvalósítsa a DOS (és egyéb, a BIOS-t nem kikerülő „régibb operációs rendszerek”) számára az alap rutin gyűjteményeket – melyeket szoftver megszakításon keresztül lehet elérni. Ezek a rutinok a fizikai eszközöket, a perifériákat kezelik. Lehet ez billentyűzet (INT 16h) vagy videó kártya (INT 10h) és háttértároló (INT 13h). A fejlettebb operációs rendszerek, mint például a Windows NT, a Win98 (részben) és a Linux nem a BIOS lassú rutinjait, hanem a saját, teljesen 32 bites eszközmeghajtójukat hasz-




nálják (bár a BIOS-nak is van 32 bites rutin gyűjteménye). Itt merül fel az a kérdés, amit több ismerősömtől hallottam: „Vajon támogatja az LX-es alaplapom a Celeront?” Nos ezt a kérdés nem tennék fel, ha kicsit gondolkodnánk, hisz miért ne támogatná? Ugyanolyan PII, csak nincs rajta cache – vagy kevesebb van (300A). A cache helyes beállítását pedig a chipset végzi a BIOS segítségével. Tehát csak a BIOS-nak kell felismernie, támogatnia a Celeront (BIOS frissítések meg elérhetőek).

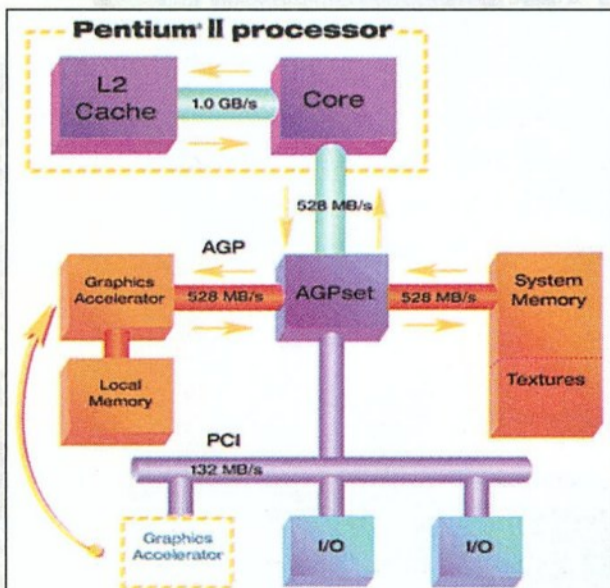
Térjünk át az egyes chipsetek összehasonlítására. Megemlítés szintjén az FX és LX közötti fő különbség, hogy az LX már támogatja az AGP-t. Az FX-re több szót nem is pazarolnék, hisz már úgysem kapható, elavultnak tekinthető. Az Intel **440LX** chip főbb tulajdonságai az eddig elmondottakon kívül: természetesen használható PII-vel vagy Celeronnal, támogatja a két processzoros rendszer (SMP) kiépítését, 8 sor (row) memóriát, 4 bankot támogat, 1 GB EDO és 512 MB SDRAM fogadására képes, ECC (hibaellenőrző és javító algoritmus) támogatott, PCI2.1-es szabvány és konkurens PCI támogatott, AGP 1x és 2x támogatott, és PIIX4-es PCI-to-ISA híd / IDE XCELERATOR-ral használható. Az Intel **440BX** chip legfőbb különbsége az LX-hez képest, hogy használható 100 és 66 MHz-es rendszer busz frekvencián, csak SDRAM-ot támogat, abból viszont 1 GB-ot, és a PIIX4E chippel használható párban. Természetesen ez is használható SMP rendszerben. A következő chipset az Intel **440EX**, amely karcsúsított LX-nek számít, az Intel szerint kifejezetten Celeronra optimalizált, azaz olcsóbb megoldás. Helyből lesztek a multiprocesszing (SMP) lehetőséget róla, hisz úgyse Celeronból akarunk két processzoros rendszert készíteni, továbbra is EDO-t és SDRAM-ot is támogat, de csak 256MB-nyit. Ennek megfelelően csak 4 sornyi (2 bank) memória használható, ECC-t és paritást se támogat, de az LX-hez képest fejlődés, hogy a PIIX4E-s chippel használható párban.

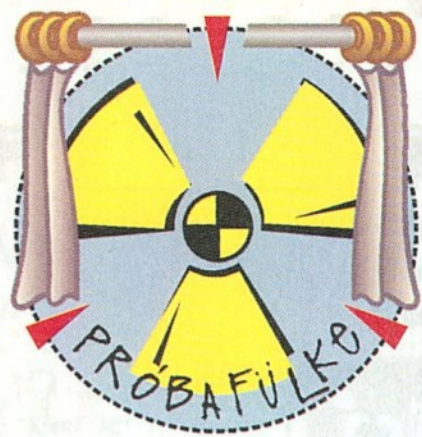
Processzor	Pentium	Pentium	Pentium II (100/66MHz)
Áramellátás	3.3V (I/O)	3.3V (I/O)	GTL+
Dual Processing támogatás	Nincs	Van	Van
Frissítés	CAS-before- RAS	CAS-before- RAS	CAS-before-RAS
Maximális Memóriaméret	256 MByte	512 MByte	1 GB
Memóriatípus	SDRAM/EDO/ FPM	EDO/FPM	SDRAM
PCI Támogatás	PCI 2.1	PCI 2.1	PCI 2.1
SMBA Támogatás	Nincs	Nincs	Van
PCI-to-ISA híd	PIIX4	PIIX3	PIIX4E
USB Támogatás	Van	Van	Van
Power Management	ACPI	N/A	SMM & ACPI
I/O Management	SM Bus/GPIO	N/A	SM Bus/GPIO

Az Intel új chipsetje, az Intel **440ZX** olcsóbb megoldás, s véleményem szerint hamarosan széles körben elterjed, hisz' a BX kisöccsének nevezhetjük. Eleve két változata van, ami PII-höz használható és támogatja a 100 MHz-es rendszer busz frekvenciát, de van Celeronra optimalizált, 66 MHz-et támogató változat is. Ezek a chipke se támogatják a két processzoros rendszerek kiépítését, és a BX-hez hasonlóan csak SDRAM-mal, ráadásul kevesebb memória használható (256 MB-nyi 2 bank-ban, 4 row). Az ECC-t ill. paritást ez se támogatja, valamint ez is a PIIX4E chippel használható párban. Az érdekesség kedvéért a Pentium II Xeon chipsetéről is szót ejtünk. (A PII Xeon olyan PII, melynek az L2 cache-e a CPU órajelével azonos frekvencián megy, s nem a felével, ahogy a sima PII-nél. Így ez a Pentium Pro utódja, hisz ott is ez volt a cél. Itt viszont már sikerült a technikai újítások révén 250 MHz fölé menni, mert eddig ezt nem tette lehetővé az L2 cache.) A Xeonhoz két processzoros rendszerig az Intel **440GX** chipsetet ajánlják. Több fontos eltérés között szembeötlő a 2 GB-os összememória támogatása, s azt sem szabad elfelejtenünk, hogy a P6 családba tartozó processzorok, bizonyos PII-k, PII-Xeonok, Ppro-k támogatják a 36 bites fizikai memória címezést, így 64 GB a maximálisan megcímezhető memória. Természetesen támogatja a 100 MHz-es rendszer buszt, illetve a BX-szel megegyezőket. A nagyobb teljesítményigényű feladatokra, például egy nagyobb szerverben használható a Xeon négyprocesszoros kiépítésben is (különben maximum nyolcat lehet egy új technológia következtében összekapcsolni). A négyprocesszoros rendszert az Intel **450NX** chipset támogatja, ez maxi

8 GB EDO/DRAM-ot tud kezelni, s használható a memória interlave, az ECC és paritás ellenőrzés. Az AGP-t nem támogatja, így csak PCIset-nek nevezzük.

Remélhetőleg – a teljesség igénye nélkül – sikerült úgy összefoglalnom e témát, hogy biztosan eldönthessétek, milyen célra, milyen chipsetű alaplapot érdemes vásárolni. Kiegészítésül nézzétek át a táblázatot, amely a régebbi és az újabb chipsetek közötti alapvető különbségeket mutatja be. 





Intel kontra AMD

A JÖVENDŐMONDÓ SÁTRÁBÓL JELENTJÜK

Sam. Joe

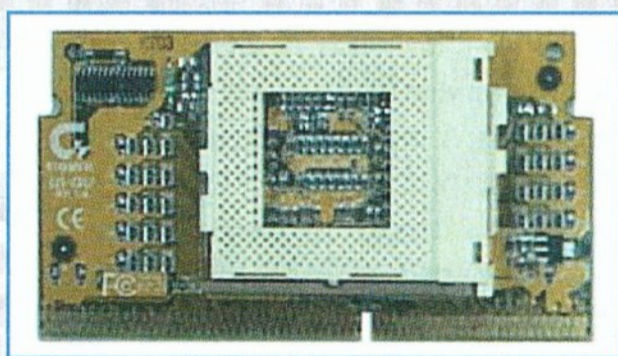
Jó volna előre látni sok mindent. A lottózámoktól kezdve a PC piac várható alakulásáig. Sajnos egyik témakörben sem tudunk csalhatatlan előrejelzést adni, de az utóbbiban megpróbáljuk.

Az Intel január első napjaiban jelentette be 366 és 400 MHz-es Celeron processzorait. A hír két szempontból is izgalmas. Egyrészt eredetileg ezeket a sebességű, Mendocino magra épülő, 128K, L2 cache-sel szerelt CPU-kat csak az év második felében szándékozták piacra dobni. Másrészt immáron nem csak SEPP (Single Edge Processor Package) tokozással – mely a Slot I foglalatba illeszkedik – készülnek, hanem PPGA (Plastic Pin Grid Array) „palackozással” is, mely az újonnan bevezetett Socket 370-be illeszkedik.

Az izgalom mindkét tárgya ugyanarra a dologra enged következtetni. Az Intel valószínűleg így reagál az AMD K6-2-es processzorával kivított növekvő, immáron 30% körüli piaci részesedésére. Érdekes, hogy azoknak a kereskedőknek lett igazsága, akik mikor az Intel felhagyott a Pentium MMX processzorok gyártásával, azt jósolták, hogy megismétlődik az, ami a 486-os CPU-k gyártásának beszüntetésekor történt. Akkor az AMD jutányos áron kínálta az 5x86-os CPU-kat, melyek a 486-os alaplapokba illeszkedtek, és teljesítményben túlszárnyalták az Intel akkori leggyorsabb 486-os processzorát. Ezzel az AMD jelentős bevételre tett szert, míg azok, akik megvásárolták az 5x86-ot, kis befektetéssel kihúzták az általa szolgáltatott, plusz teljesítménnyel addig, míg az árak alábbszálltak annyira, hogy megérte nekik az új architektúrára történő átállást kifizetni. Ha ezen a szemüvegen keresztül nézzük a dolgot, akkor tényleg felfogható úgy a K6-2, mint a Socket 7-ről Slot I architektúrára átállás egérútja. Úgy tűnik, hogy a Pentium MMX-ek gyártásának leállításakor az ún. „entry-level” PC-k vásárlóit megtartani szándékozó Intel hiába dobta piacra a Celeront, mely fair áron kínál a PII-ével vetekedő teljesítményt, a költséges architektúra-váltás sokakat eltántorított a komplett gépcserétől. Mi több, mivel az új AMD processzorokhoz új alaplapi chipsetek is kellettek, ezért a chipkészleteket is gyártó Intelnek ilyen jellegű bevételkieséssel is számolnia kellett. Nos, az Intel szemlátomást elmentőadásba lendült.

Már a hivatalos bejelentést megelőzően is lehetett pletykákat hallani az új Celeronról. Akkor még senki sem tudta, hogy mindkét tokozással

elkészítik, ezért sokan kígyót-békát kiabáltak az Intelre, mely szerint az új tokozás csak azért kell, hogy kihúzzák a pénzt a zsebünkből. Ezzel szemben számos alaplapyártó cég olyan adaptert is kínál, amelynek a segítségével a PPGA kivitellű Celeront bármilyen Slot I foglalatú alaplapba beledughatjuk. Jelen esetben nem tiszta a dolog miéértje, hiszen most ugyanazt a processzort megvásárolhatjuk SEPP tokozással is, a nagykereskedelmi árat tekintve minimálisnak mondható árkülönbséggel. Lehet, hogy ezek a cégek már tudnak valamit a jövőről, amit mi még nem? Mindenesetre az már biztos, hogy az új

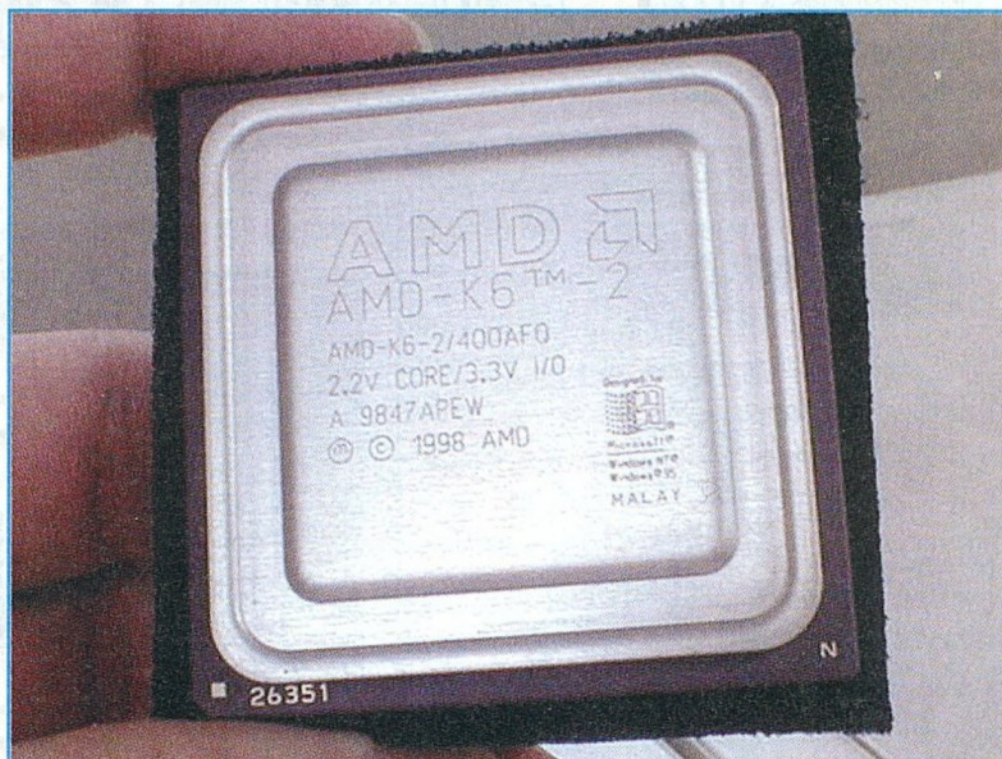


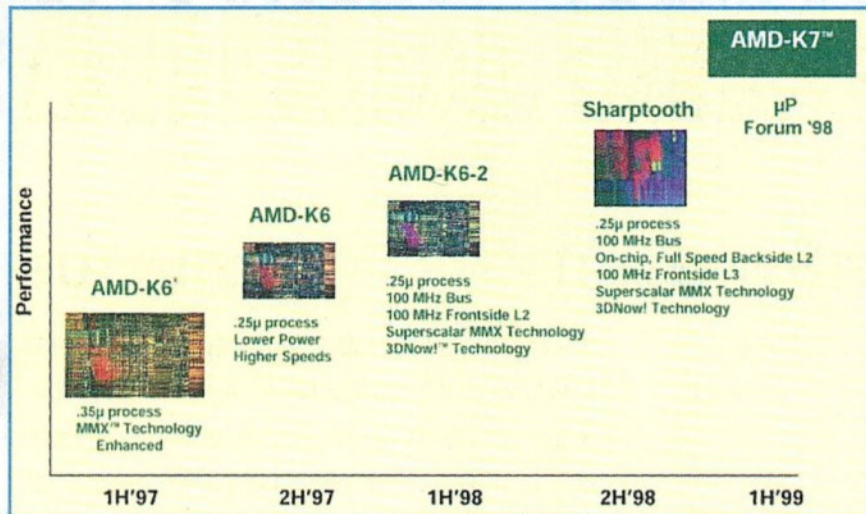
Celeronok nem lesznek az overclockerek álmái: az Intel bejelentette, hogy az új processzorok már nemcsak a szorzó megváltoztatása, hanem az órajel frekvencia növelése ellen is védve vannak. Hogy még ezzel se segítsék a túlpörgetőket, nem árulták el a védelem mikéntjét, így nehezítve meg az ellenszer kifejlesztését.

A Socket 370 azonban valóban érdekes egy jószág. Szemre kísértetiesen hasonlít a már eltemetett Socket 7-hez, ám azonban ennek két lecsapott sarka van, így még csak véletlenül sem cserélhető fel a processzorok a kettő között. Hogy mi a Socket-370 értelme? Nos, az új tokhoz új chipsetet is társított az Intel. A ZX és a ZX66 jellemzőiről bővebben olvashattok jelen szá-

munk alaplapi chipseteket ismertető cikkében. Korlátozott, de az átlagfelhasználó igényeinek tökéletesen megfelelő képességei alacsonyabb árat is jelentenek, mely annak az alaplapnak az árat is csökkenti, melyre rákerül. Az olcsóbb alaplap az olcsóbb processzorral – ezer darabos tételben a PPGA tokozású 400-as Celeron 153 USD-ba, míg a SEPP tokozású 161 USD-ba kerül darabonként – a komplett gép árát csökkenti, így árban és teljesítményben is nagyon versenyképes konkurenciát támaszt az Intel az erősödő AMD-nek. A belépő szintű PC-k vásárlóinak derékhadát képező otthoni felhasználóknak pedig komoly dilemmát. A neves és kevésbé ismert alaplapyártók egyaránt kínálják már a Socket-370 foglalatú, ZX chipsetekre épülő alaplapjaikat, de megjelentek az első LX, BX chipsetű lapok is ilyen foglalattal. A legtöbb ZX-en integrált, olcsó audio chipet is találni, ami igazolja azt, hogy az alaplapot „home-userek” PC-jébe szánják.

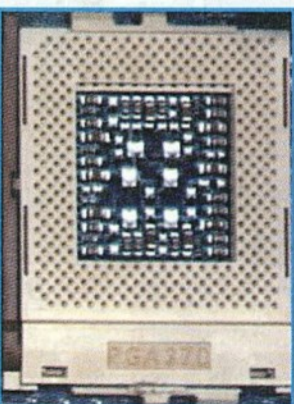
Az Intel ellendrukkerei változatlanul fújnak az új foglalatra, mondván, hogy „mesterséges elágazás, csak azért készítették, hogy elválasszák a Celeron és Pentium II családfát és kikényszerítsék az új alaplapok megvételét”. Ezzel a váddal viszont elfeledkeznek arról, hogy az AMD hivatalosan bejelentett új generációs CPU-ja, a K7 is már a Slot I-re hasonlító, Slot A nevű foglalatba fog illeszkedni, tehát ismét csak megköveteli az architektúra cseréjét. Tehát aki állandóan a csúcstechnikát képviselő PC-t szeretne, annak meg kell barátkoznia a gondolattal, hogy fél-évente alaplappcserére kényyszerül. Azért csend-



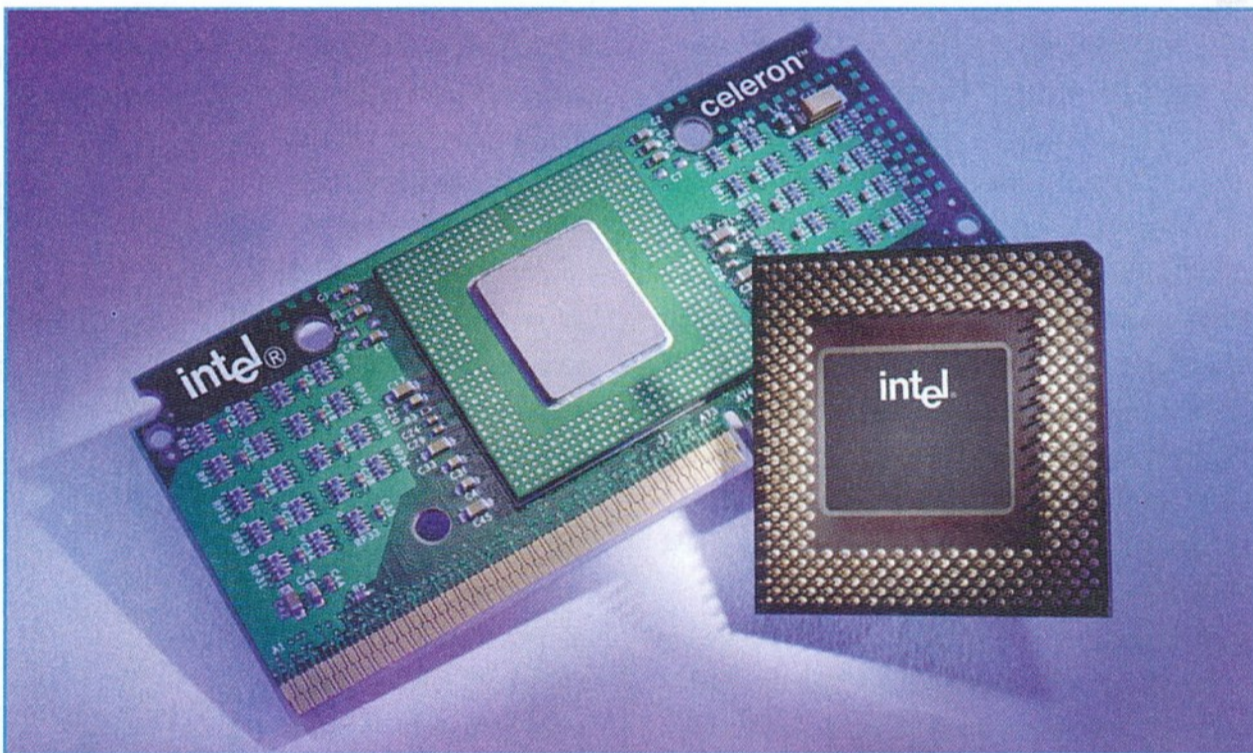


ben megjegyezném, hogy az Intel a Slot 1 bevezetésekor azt is felhozta érvként a SEPP tokozás mellett, hogy olcsóbb és egyszerűbb előállítani, mint a Socket 7 PGA-ját. Most pedig ismét egy tús processzort kínálnak a Slot 1-nél kedvezőbb áron. Nyitott kérdés marad, hogy a Socket-370 hová vezet. Nem tudni még, hogy az Intel a továbbiakban milyen irányba tereli a sorsát. Megmarad kétféle kivitelűnek a Celeron, vagy a Slot 1 kizárólag a Pentium II/III illesztő felülete lesz?

Az előbb nem véletlenül használtam a „hivatalosan bejelentett új generációs CPU” kitélt az AMD-vel kapcsolatban. Ugyanis felbukkantak híresztelések egy új, Super 7 foglalatba illeszkedő AMD CPU-ról, mely teljesítményében nem csupán az időközben 400 MHz-es sebességre gyorsult K6-2-öt hagyja bőven maga mögött, hanem a jelenlegi Intel Pentium II-ket is. A „Sharpooth” és K6-3 néven egyaránt emlegetett processzorról elképesztő adatokat hallani. Állítólag 256K L2 cache-t tartalmaz majd, a legkisebb változata is már 450 MHz-en fog működni, természetesen tartalmazni fogja a 3DNow!-t és mindezek tetejébe illeszkedni fog a K6-2-öt befogadni képes alaplapokba. Az álmomba illő tulajdonságok kacsa-gyanússá teszik a hírt, de ha mégsem egy elhízott vízi szárnyast reptetett fel valaki, akkor igencsak érdekes átrendeződés várható a PC piacon. Az AMD az ezzel kapcsolatos érdeklődésemre titokzatos hallgatásba burkolódzott, sem cáfolatot, sem megerősítést nem kaptam az ügyben. Viszont a K7 bejelentésekor kiadott, a processzorok fejlődését bemutató képen hivatkoznak egy „Sharpooth” néven futó projectre, mely a K6-2 és a K7 között helyezkedik el, 1998 második felévére datálódik, és megemlíti néhányat a fenti adatok közül. Hogy végképp nehezen tudjam eldönteni, hogy mit is gondoljak, néhány olyan hardware site-on, mely már bizonyított szavahihetőségben, további nyomokat találtam a K6-3-



mal kapcsolatban. Még az a fonák helyzet is előállhat, hogy mire ezek a sorok megjelennek, az AMD hivatalosan is bejelenti a processzort. Ha így lesz, akkor a Super 7 alaplapok tulajdonosai biztosan nem lesznek szomorúak. Ami viszont a K7-tel kapcsolatos hivatalos bejelentést illeti, itt is csinos tulajdonságokat ígérnek. 200 MHz-es rendszerbuszt, 128 Kbyte L1, 512-1024 Kbyte L2 cache-t. Az AMD processzorok Intellel szembeni hátrányaként mindig is a gyengébb FPU-t emlegették. Úgy tű-




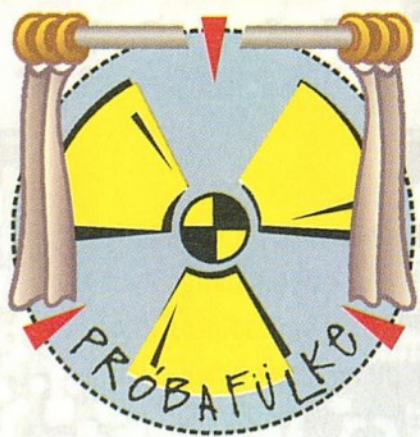
nik, hogy a K7-tel ennek vége, bikaerős FPU-t ígérnek új technológiák alkalmazásának segítségével. Mivel az Intel nem tette a szükséges licenceket hozzáférhetővé versenytársai számára, azok nem építhetnek Slot 1-be illeszkedő CPU-t, így a K7 is új, saját illesztő felületet fog kapni, mely buszprotokoll a kiforrott, és szakértők szerint az Intelénél (GTL+) jobb Alpha EV6-jára épül. Az AMD máris megállapodást kötött az ALI-val és a VIA-val, hogy azok a K7-re optimalizált alaplap chipseteket készítenek majd. A K7 Direct Rambus memóriát fog használni, mely a jelenlegi SDRAM maximális 100 MHz-es sebességével szemben 800 MHz-es lesz, és akár az 1,6 Gbyte/másodperc átviteli sebességet is elérhetik majd így. Természetesen tartalmazni fogja a 3DNow! utasításkészletet.

A „helyzet fokozódik”, a teljesítmény növekszik, az árak csökkennek. Hogy a kép még kuszább legyen, hamarosan várható, hogy (a Silicon Graphics mellett – lásd hírünket a lap elején) beszáll a ringbe az Intel új üdvöskéje, a Katmai/Pentium III-as processzor, melyről azon túl, hogy 100 MHz-es FSB-n működik és

Slot 1-be illeszkedik, még nagyon keveset lehet csak tudni. Megjelenése – sietek hangsúlyozni, hogy a következő, PIII-mal kapcsolatos információk tisztán csak pletykára épülnek – február végére, március elejére várható. Állítólag a 450 MHz-es PIII bevezető ára is alacsonyabb lesz, mint a 450MHz-es Pentium II jelenlegi ára. Új kiegészítő utasításkészletet fog tartalmazni, melyet még a Katmai kódnév időszakában csak mint KNI (Katmai New Instructions) volt ismeretes. Az új név SSE (Streaming SIMD Extension [SIMD – Single Instruction Multiple Data]). Aki a rengeteg zárójel közül kihámozta a lényegét, az már sejti, ez is egy hasonló utasításkészlet lesz, mint az AMD 3DNow!-ja. Az

SSE kezdetben hátránnyal indul a 3DNow!-val szemben, mert a K6-2 révén már milliószámra található ilyen képességű processzorok a felhasználóknál, a software cégek, a 3D-gyorsítókártya gyártók elkezdtek a támogatását beépíteni a programjaikba, drivereikbe. Nem hiszem, hogy az SSE kimaradna majd ebből a folyamatból, de ami a 3DNow!-nál már jelen, arra az SSE-nél még várni kell.

Ha lehetséges, akkor minden eddiginél nehezebb lesz választ adni arra a kérdésre, hogy milyen rendszert érdemes vásárolni. Úgy tűnik, hogy aki új alaplapot vásárol, az egyúttal elköltezi magát egy CPU gyártó mellett is. Ha az AMD valóban kirukkol a K6-3-mal, akkor a jelenlegi Super 7 alaplapok tulajdonosai bizonyosan erre a processzorra fognak váltani, hiszen boldok lennének kihagyni a jelentős teljesítményugrást, és hanyatt-homlok alaplapot cserélni. Akinek már meglévő Slot 1-es alaplapja van, az az új Celeronokkal vagy majd a Pentium III-mal bővíthet egyszerűen. A K7 egyelőre még nem más, mint szép ígéret, várjuk meg, míg valódi, kézzel fogható termékké válik. 



Digitalizáló táblák

TERÍTÉKEN A KISMÉRETŰ TABLETEK

Schuerue

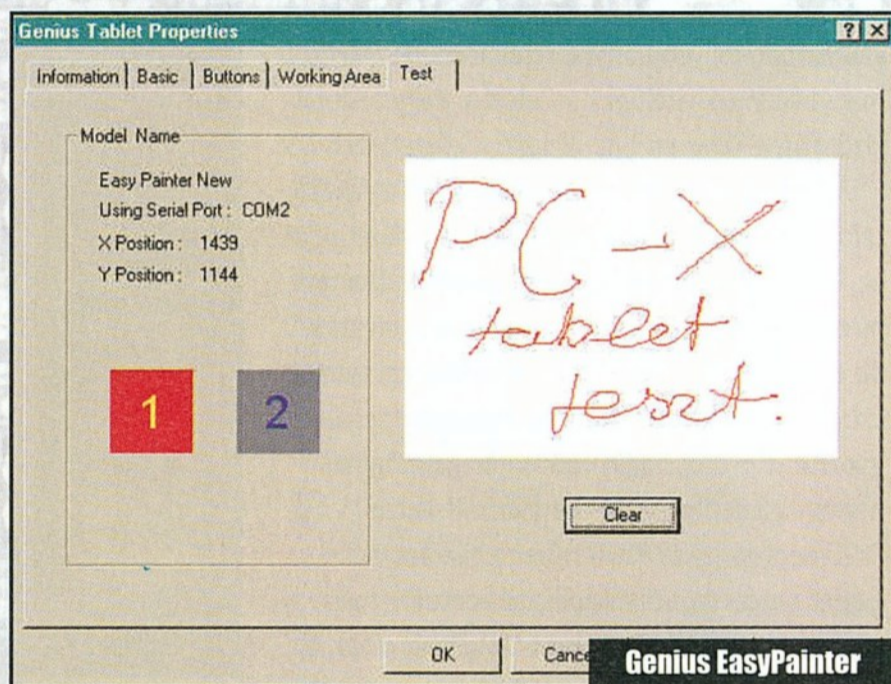
A különféle képmachináló és rajzoló programok használata során előbb-utóbb mindenki belebotlik az egér korlátaiba. Az eredetileg tervezőprogramokhoz megalkotott digitalizáló táblák kisebb verziói, elérhető árúknak köszönhetően, igen kényelmes megoldási lehetőséget kínálnak.

Az egér, függetlenül felépítésétől, csak mozgásvektorokat (irány, sebesség és távolság) érzékel, a digitalizáló táblák viszont a mutatóeszköz (esetünkben toll) pontos pozícióját is mind álló helyzetben, mind mozgás közben. A két technika közötti különbség annál inkább érezhető, minél finomabb és bonyolultabb mozgást kell érzékelni, mint például egy szabálytalan, de aprólékos képelem körbevágása. A legjobb példa talán az aláírás, amit egérrel szinte lehetetlen pontosan gépre vinni, digitáblával azonban nem okoz túl sok nehézséget – feltéve, ha gyakorolsz előtte ☺. A digitalizáló táblák először a CAD alkalmazások kapcsán jelentek meg, hiszen tervezésnél érthetően igen lényeges a pontosság, a könnyen kezelhető eszközre azonban hamar rákaptak a grafikusok is. A hagyományos 12 hüvelykes és nagyobb táblák szélesebb elterjedését azonban erősen gátolja áruk, mert egy hobbi grafikus inkább dolgozik háromszor annyit egérrel, mint kiadja egy egér árának 25-30-szorosát egy tábláért. Egyre több gyártó látja meg azonban az igényt a pontos és mégis megfizethető eszközökre, és kompromisszumos megoldásként a táblák érzékelő felületé-

nek méretét csökkenti. A most bemutatásra kerülő 5 hüvelykes és kisebb táblák is messze felülmúlják egy átlagos egér képességeit, sokban könnyítve és gyorsítva ezzel a precíziós alkalmazások kezelését.

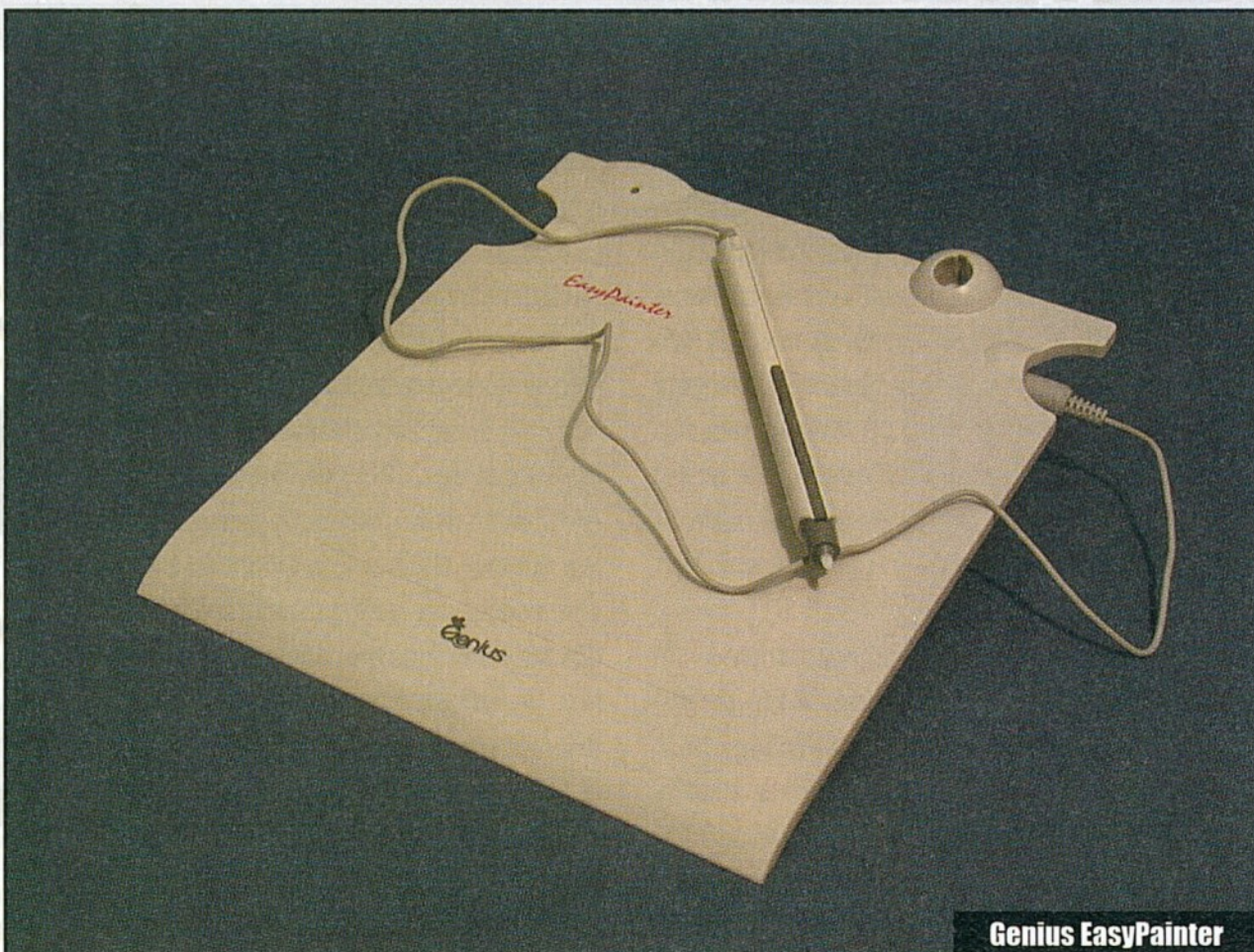
Általános és közös jellemzője az eszközöknek, hogy soros porton keresztül kommunikálnak a géppel, így nem az egér teljes leváltására vannak kitalálva, ezért azzal párhuzamosan is működőképesek – bár ez a Win95/98 korban nem akkora technika átörökítés. Legfontosabb jellemzőik a munkaterület nagysága mellett a felbontásuk, amit LPI-ben (Line Per Inch, azaz sor/hüvelyk) adnak meg, valamint pontosságuk, ami általában +/- 0,01 inch, vagyis 0,25 milliméter. Elég fontos még, hogy nem csak az érzékelő felületre rakott, nyomott mutatóvezérlőt érzékelik, a hatásos távolság mindegyiknél 8-9 milliméter magasság.

Ennek igazán akkor van jelentősége, ha nem abszolút, hanem a sokkal inkább egér jellegű, relatív üzemmódban használják őket. A kurzor mozgását ugyanis csak úgy lehet elérni, hogy a toll a tábla érzékelő távolságán belül marad, viszont ha nem a felületen húzzuk, hanem kicsit felette, akkor elkerülhetjük a véletlen klikkeket, hiszen a toll hegye egyben gombként is funkcionál. Abszolút üzemmódnál a kurzor mozgásához elég a tábla megfelelő pontjára bökni, ekkor ugyanis a képernyő pontjait megfeleltetjük a tábla munka-



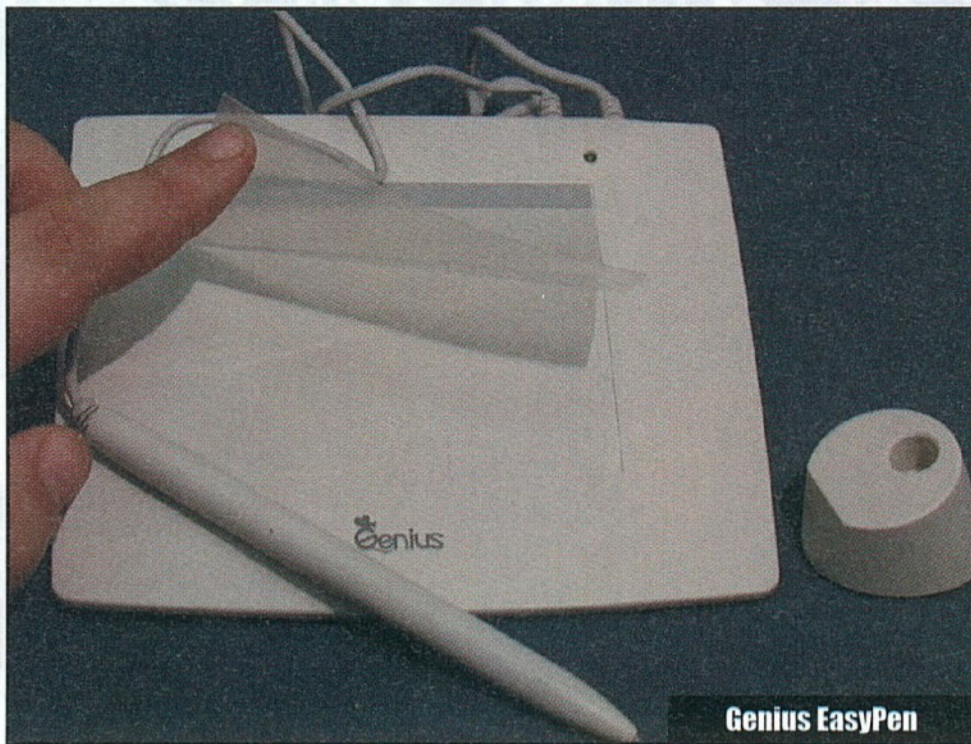
területének, vagyis a nyíl odaugrik, ahova bökünk. Arról, hogy melyik üzemmód hasznosabb, mindenkinek magának kell döntenie. A relatív módnál egyben előny, hogy a képernyő nagyobb a munkaterületnél, hiszen ezzel javul a relatív felbontása az eszköznek, viszont ugyanúgy „rollerezni” kell az egyik sarokból a másikba való átjutáshoz, mint az egérrel. Az abszolút mód sokkal gyorsabb munkát tesz lehetővé, de főként a négyzet alapú tábláknál némi időbe telik megszokni a kissé torzult arányokat, mert függőlegesen nagyobb utat kell megtennie a tollnak, mint vízszintesen.

Működésük alapján két típusú tabletet lehet megkülönböztetni: a mágneseset és a nyomásérzékelőt. Az előbbinél az érzékelő felület felett mozgatott mutatóegység pozícióját kapja meg a gép, a gombok megnyomásáról pedig egy kábelén keresztül értesül a tablet. A második típusnál szintén folyamatosan érzékeli a toll pozícióját a tábla, de azt is észleli, hogy a hegyet milyen erősen nyomja hozzá a felhasználó. Ennek a funkciónak szerepe csak azoknál a rajzprogramoknál van, amelyek támogatják a nyomás érzé-



Genius EasyPainter

keny táblákat, ott viszont elképesztő dolgokat lehet művelni velük. A használt rajzeszköz jellemzőitől függően változik a vonal vastagsága (pl: ceruza) vagy színtelítettsége (pl: festékszóró). Nagyon nehéz szakban érzékelteni a funkció használati értékét, de aki hozzájut, hogy próbálkozzon egy nyomás érzékeny eszközzel, az egyik ámulatból a másikba fog zuhanni. A nyomásérzékenységből adódik, hogy a toll és a tábla között nem kell elektromos kapcsolatot kiépíteni, vagyis a tollat nem köti semmilyen kábel a tablethez. Igen fontos jellemző még a már említettek mellett, hogy hány lépcsőben érzékeli a nyomásváltozást.



Genius EasyPen

felbontás befolyásolására is mód nyílik. A munkaterület, vagyis az a rész, ahol érzékeli a mutatóvezérlőt, szabadon állítható, ezzel megszüntethető az abszolút módnál fellépő függőleges-vízszintes mozgás arányának torzulása. Nagyon hasznos szolgáltatás, hogy a gombok jelentése szabadon állítható jobb és bal egérgombnak, szimpla vagy dupla kattintásnak megfelelően. Az EasyPainter mellé, nevéhez méltóan, egy rajzoló programot adnak, a PC Paintbrush teljes verzióját, ami nagyon nem keverendő össze a Windowsba beépített rajzoló programmal, annak sokszorosan felülmúlja tudását. Ára 15200 Ft + ÁFA.

ezt kényelemesen csak a jobbkezesek tudják megtenni, mivel a toll alternatív csatlakozójának csak a helyét alakították ki. A toll mellé természetesen adnak póthegeket is, bár az igazat

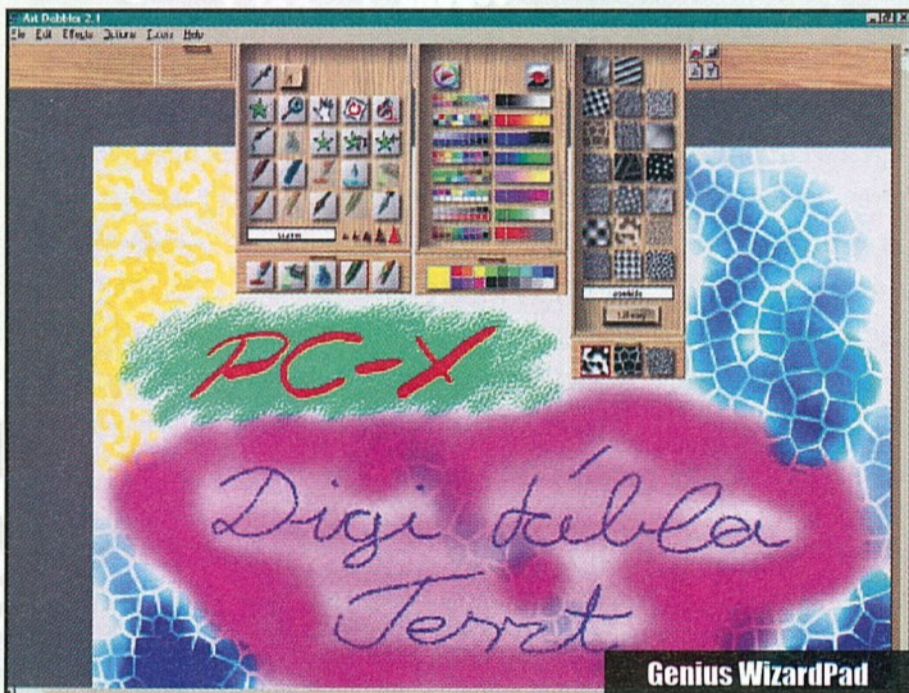
megvallva, ha nem vésőként használják, akkor a kemény műanyaghegy nem kopik észveszejtő sebességgel.

Az installálás igen egyszerű és lényegre törő, legalább is Windows 98-alatt, ahol próbáltuk a táblákat, de a CD-n található még DOS-os és AutoCAD ADI meghajtó is. A csatlakoztatás után bekapcsolt gépen már induláskor bejelentkezett Microsoftos kollégám, a

Hardware Wizard, és közölte, hogy talált egy PnP tabletet, innen pedig csak néhány kattintásnyira volt a telepítés befejezése, és a kötelező újraindulás. A meghajtó nem kutyul sokat, illedelmesen berak egy ikont a vezérlőpultba – a kínált beállítási lehetőségek olyan sokrétűek, hogy igen könnyű elképzeléseinkhez igazítani a tábla működését. Kezdve a tábla pozíciójától (fekvő vagy álló) az abszolút és relatív üzemmódon át a kattintásra vonatkozó beállításokig, és természetesen a

Genius EasyPen

A mezőny legkisebb résztvevője, mármint méreteit tekintve, hiszen egy 4"x3" (100x76mm) munkafelületű, és ennél alig-alig szélesebb, igen vékony tabletről van szó. Felbontását nézve viszont igencsak tisztos, hiszen 2540 LPI a maximális érzékenysége. Soros porti csatlakozón kívül semmit nem igényel, s a mellékelt átalakítót használva 25 pólusú csatlakozóra is köthető, nem csak a kisméretű, 9 tűsre. A kétgombos toll fixen kapcsolódik a tablethez, így más mutatóvezérlők használatára nincs is lehetőség, viszont póthegeket itt is kapunk. A tolltartó független a táblától, szabadon rakható a legelérhetőbb helyre az asztalon. Lekerekített formája és vékonysága miatt sokkal jobban emlékeztet touch padre, mint tabletre, ennek ellenére jól használható grafikai programokban is, nemcsak a Genius javasolta területen, notebookok egérproblémáinak megoldására. Érdekes, hogy ezen a típuson megtalálható a rögzítő fólia, amely a munkaterületre helyezett sablont, vázlatot tartja a helyén

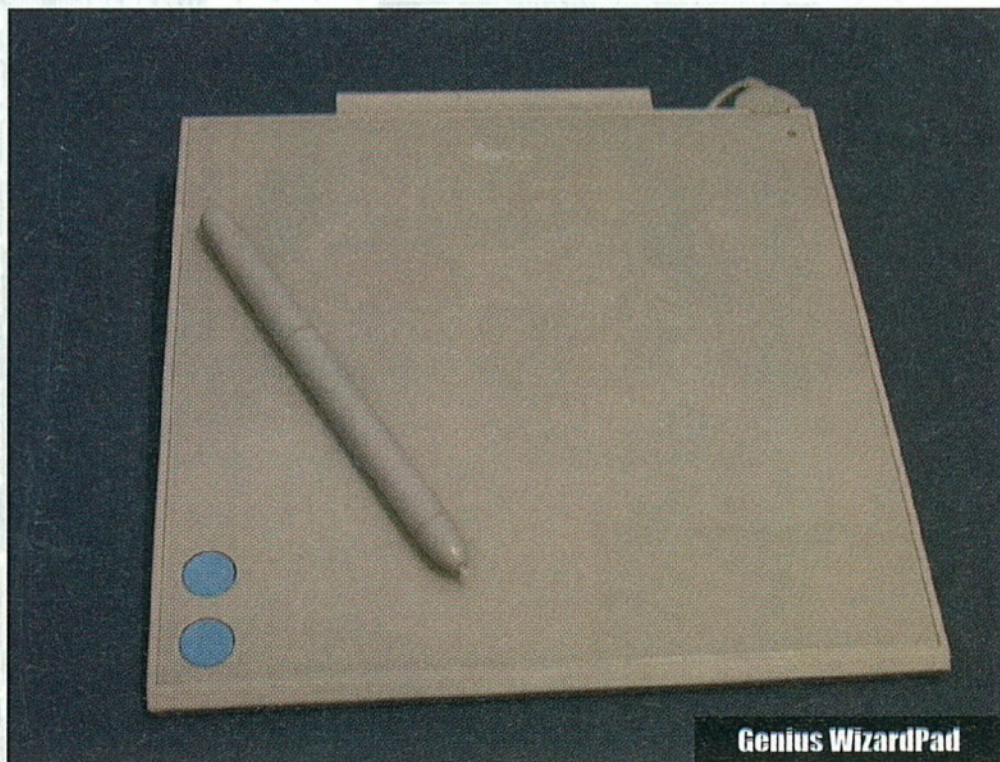


Genius WizardPad

A tesztelt termékek után a Genius eszközök esetében a FAN Computernél (tel.: 141-0799), az Acecat eszközökről pedig a Multimédia Meeting Pointnál (tel.: 322-4027) lehet érdeklődni.

Genius EasyPainter

Az 5"x5"-es (127x127 mm) tablet felbontása 1016 LPI, a géphez soros porton (9pin) keresztül kapcsolódik, egyéb bekötésre nincs szüksége. Külső méretei ennél valamivel nagyobbak, hiszen a munkaterületet keret veszi körül, amibe a toll foglalatát is beépítették, de alig követel több helyet az asztalon, mint egy nagyobb egérpad. A dobozban lévő kétgombos tollon kívül kapcsolható hozzá más mutatóvezérlő (CAD funkciógombos célkereszt) is, bár ezek külön beszerezhető tartozékok. Kivitele a szokásos csontfehér PC színű, s bár designja alkalmas arra, hogy kézbe fogva, ölben használják mint egy rajztáblát,



Genius WizardPad

(nagytestvéreinél ezt főként CAD menüablák tárolására használják).

Csak windowsos meghajtót kapunk a táblához, AutoCAD és egyéb drivereket nem. Telepítésénél nincsenek különösebb gondok, bár automatikusan nem jelentkeznek be, és a hardware felismerő ismeretlen eszközként definiálja. Meghajtóprogramja egyébként pontosan megegyezik (legalább is működésében, megjelenésében és beállítási lehetőségeiben) az EasyPainterével. Ajándék programként egy egyedi Internet Explorer 4.0-t mellékelnek. Ára 7700Ft + ÁFA.

Genius WizardPad

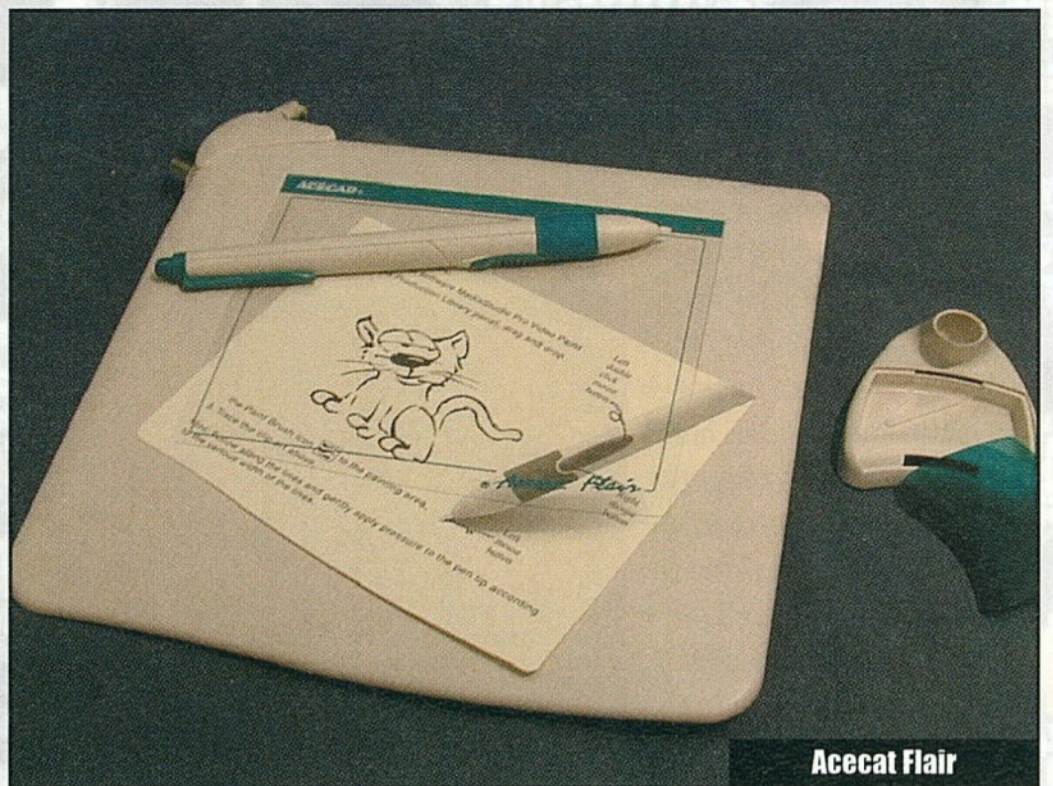
Az előző két típushoz képest igen szögletes, sarkos tábla nagy külső méretei ellenére csak 4"x5" (100x127mm) munkafelületű – felbontása 2540 LPI. A széles keretre magyarázat a két kiegészítő gomb, valamint az az „apróság”, hogy nyomás érzékeny eszközzel állunk szemben. Csatlakoztatása ennek ellenére nem ördögös, a soros port mellett (9 vagy 25) mindössze egy külső tápegységre van szükség, amit természetesen mellékelnek a készülékhez. A toll itt nem kötődik a táblához, a hegy nyomását a tablet felületén érzékeli 256 fokozatban, míg a szárgomb megnyomásáról egyéb úton értesül. Csak Windows meghajtója van, a telepítésnél azonban nem javítja át az ismeretlen eszköz bejegyzést, mindössze a Control Panelben jeleníti meg ikonját. A driver természetesen rendelkezik az összes beállítási lehetőséggel, amivel a fenti táblák, de néhány egyéb lehetőséget is kínál. A legfontosabb a nyomásérzékenységre vonatkozó beállítások, amiket hangolás közben ugyan abban az ablakban tudunk egyből tesztelni is. Igen szimpatikus szolgáltatása a kereten lévő két kiegészítőgomb széles beállíthatósága, amelyeket nemcsak egérgomboknak vagy duplaklikknek

feleltethetünk meg, de a legáltalánosabb parancsokhoz is rendelhetjük, mint a minimize, copy vagy paste.

Megfelelő program nélkül félkarú óriás a nyomás érzékeny tábla, ezért mellékelik az Art Dabblert teljes verzióját, ami egy igen figyelemre méltó rajzprogram. Nemcsak állóképek készítésére alkalmas, de rajzfilmet is lehet készíteni vele, természetesen a fázisok megrajzolása itt a felhasználó feladata, de jó másoló és módosító eszközök segítik ebben. A rajzok elkészítéséhez számtalan rajzeszköz szimulációját kínálja grafitceruzától a művészkrétán át a festékszóróig, és a megjelenő látvány tényleg olyan, mint amiket ezek az eszközök hagynak maguk után, sőt a festékanyagok keveredése, átfedése is megegyezik a valóséval. A rajzkészítésben az eszközök mellett igen fontos szerep jut a papírtextúráknak és a különféle speciális effekteknek. Ezek a Pluginok szabadon bővíthetők a Photoshop és a KAI bizonyos kiegészítőivel. Egy bosszúságot azonban okozott a tábla, a driver kissé makacsnak bizonyult, így leszedése némi kézimunkát igényelt. Ára 29990 Ft + ÁFA.

Acecat Flair

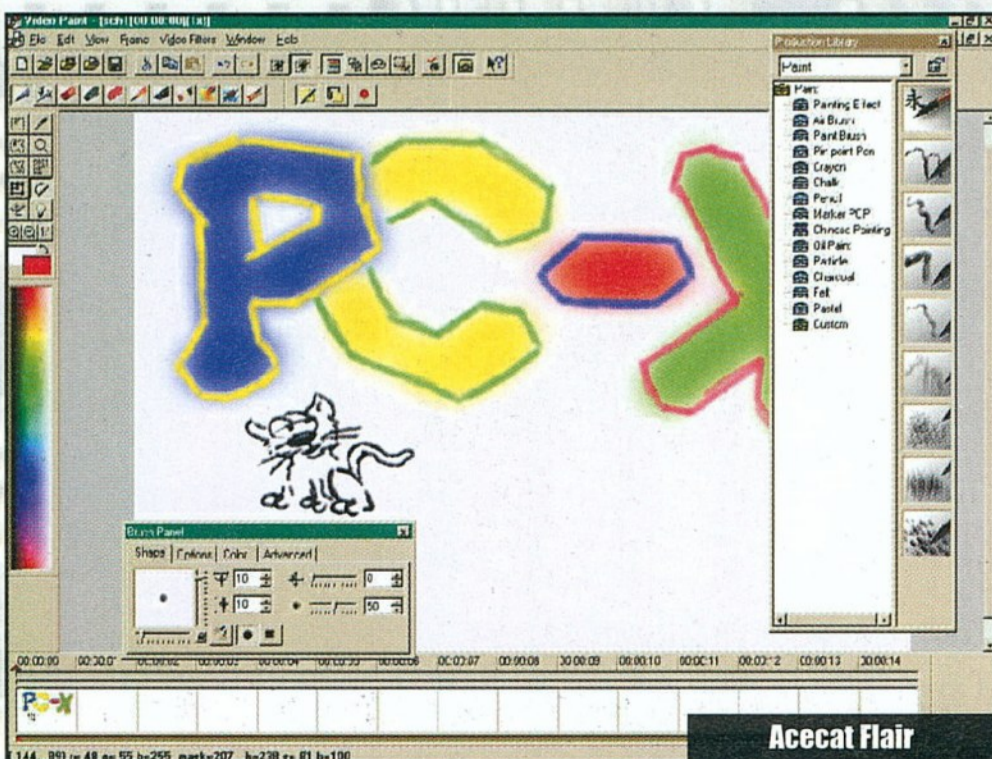
A látványosra formatervezett, mégis szolid méretű tablet munkaterülete 5"x3,75" (127x95mm), felbontása pedig 2540 LPI. Nyomás érzékeny darab, nem is akármennyire, 512 fokozatban különbözteti meg a rátehenkedés nagyságát. Bekötése igen ötletesen lett megoldva, a soros porti csatlakozóból egy kábel továbbkigyózik a billentyűzethez: a gép és a keyboard közé kötve veszi a működés-



Acecat Flair

hez szükséges áramot (mind hagyományos, mind PS/2 gép esetében működőképes megoldás). A toll természetesen itt is drótnélküli, pedig háromgombos, a látványos formatervezésbe pedig beletartozik az is, hogy ez a „legtollabb” formájú az eddigiek között, és a független tároló talpazata egyben a póthegek megőrzésére szolgáló zárható rekesz is. A táblán itt is megtaláljuk a vázlatrögzítő fóliát, ami alatt már ott kellett magát egy aranyos kismacska, hogy legyen mivel kipróbálni a frissen telepített eszközt. Meghajtóprogramjával fikarcnyi gond sem lehet, az eszköz azonosítja önmagát bekapcsoláskor, driverének vezérlése szépen becsücsül a Control Panelbe. Elindítva először azt hittem, hogy valamit nagyon elrontottam és a WizardPad drivere maradt fenn, mert a két meghajtó a megszólalásig hasonlít egymásra. Kicsit jobban odanézeve azonban kiderült, hogy itt a Flairre vonatkozó adatok állíthatók be. A Windows 95/98 és 3.1 driver mellett NT, OS/2 és WARP meghajtókat is kapunk.

Rajzolóprogramnak a MediaStudio Pro Video Paint teljes verzióját mellékelik, ami annyira összetett animáció készítő program, hogy igazán megérne egy misét önmagában is. Röviden csak annyit, hogy elképesztő mennyiségű és típusú rajzeszközt (a tűfíltől a kínai írőecsetekig) kínál, és mindegyiknek igen tág határok között módosíthatóak jellemzői. A képek többszörözésére, másolására, editálására, és különféle effektusokkal való megbolondítására pedig további többoldalnyi eszköz és effekt kellett magát. Az animációkat is igen korrekt módon építi fel, tág határok között mozgó frame rate-tel és felbontással variálhat a felhasználó, és több videó formátumba is kiírhatja a kész mozikat. Ára 22000 Ft + ÁFA. 



Acecat Flair

1st Mainboard Series

Minden **1st** alaplapon egy regisztrációs kártyát tartalmaz, amellyel Ön jogosultságot szerez:



- garanciára

- 1st Mainboard 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 266-333 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
- Intel Celeron 266-333
- Intel Celeron A 300-333

JELLEMZŐK VL 601

- ATX
- Intel 440LX AGPset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-333 Mhz
- AGP slot
- Intel Celeron 266-333

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 K6-2 166-400

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

INGYENES INTERNET ELŐFIZETÉssel !!!
(FreeNet Kft.)

További kérdéseikkel forduljanak bizalommal
Kis Ildikó kollégánkhöz 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

**HA SZERETNÉL
HÁLÓZATBA
KAPCSOLT GÉPEKEN
JÁTSZANI...**

**HA 1.990,-FT -ÉRT
TELJES DOBOZOS JÁTÉKOKAT
SZERETNÉL VÁSÁROLNI...**

**HA SZERETNÉL
ROVID HATÁRIDŐVEL
POSTÁN CD-T
RENDELNI...**

**HA A KERESITT
PROGRAMOT MÉG/MÁR SEHOL
SEM TALÁLOD...**

**HA SZERETNÉL
MINDEN ÚJDONSÁGOT A
MEGJELENÉS NAPJÁN
KIPRÓBÁLNI...**

**HA NEM AKARSZ EGÉSZ TÉLEN
OTTHON UNATKOZNI...**

**1201 BUDAPEST,
BAROSS U. 55.
TEL: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-20.00
SZ-V: 10.00-18.00**

**1073 BUDAPEST,
ERZSÉBET KRT. 21.
TEL: 06-20 441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-18.00
SZ: 10.00-13.00**

**HA MAGYAR
NYELVŰ
PROGRAMOKAT
KERESÉL...**

**1156 BUDAPEST,
PÁSKOMLIGET ÚT 10.
TEL: 06-309-241-814
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-20.00
SZ-V: 10.00-18.00**

**HA EGYSZERŰEN CSAK
KÍVÁNCSI VAGY...
KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNkat
ÉS TÁJÉKOZTATÓNkat!**

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:**

Gyermek Számítás- és Irodatechnika

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



vagy



az egyszemélyes stúdió

Turtle Beach Daytona: 14.900 Ft
Turtle Beach Montego: 24.900 Ft

AMECON Inc.

TEL.: 216-6715

e-mail: amecon@westel900.net



Turtle Beach

**Megvételre kere-
sek használt asz-
tali CDi játszót.**

Munkaidőben: 212-0397

samjoe@idg.hu



Windows 2000

A JÖVŐ ZENÉJE?

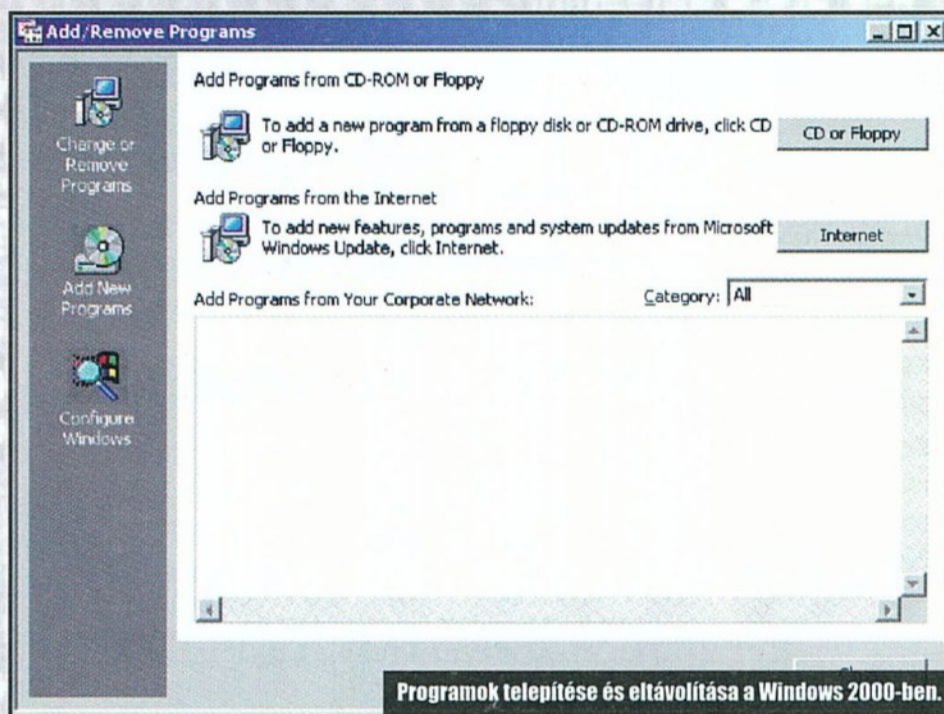
Stsmork

A tervek szerint február közepén jelenik meg a Windows 2000 (korábban Windows NT 5.0 néven ismert) béta 3 változata. Cikkünk ez alkalmából tekinti át, hogy milyen újításokat várhatunk a redmondi szoftveróriás legújabb operációs rendszerétől.

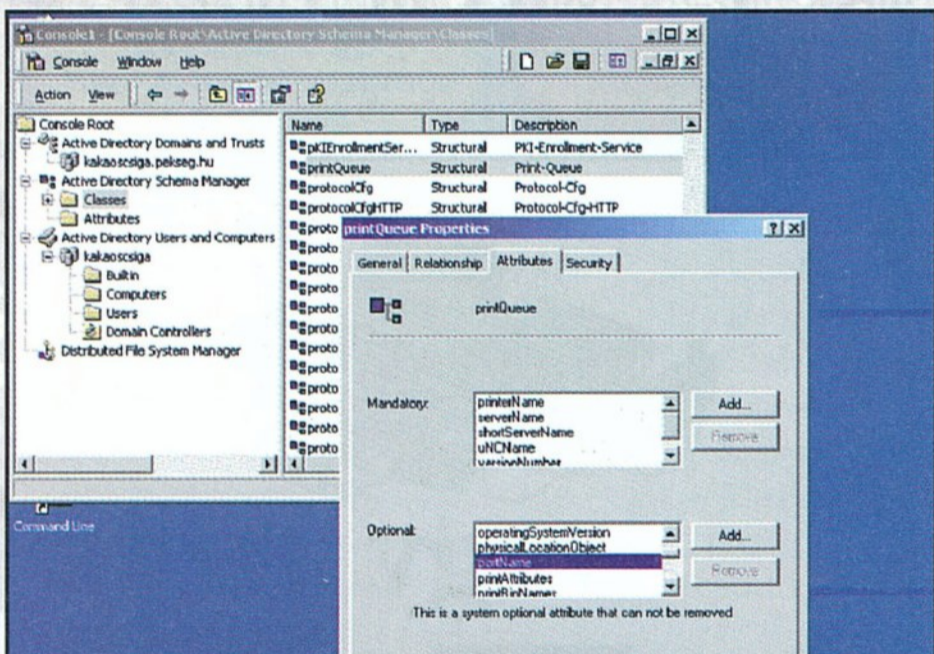
A Windows NT-t a kezdetektől fogva tudatosan a „jövő évezred operációs rendszerének” szánták, ezért mostanáig az NT-vel párhuzamosan folyt a Windows 3.1, a Windows 95, majd végül a Windows 98 fejlesztése. Ezek a termékek azon felhasználók számára készültek, akik számítógépeinek teljesítménye nem volt elegendő a Windows NT futtatására. A „hagyományos” Windows egyúttal kísérleti nyúlként is szolgált: az itt kifejlesztett technológiákat később az NT-be is beépítették. Jó példa erre az először a Windows 95-ben megújított grafikus felhasználói felület, amely később az NT 4.0-ban is megjelent.

igényeit elégíti ki, az Advanced Server nagyméretű hálózatok kialakítására szolgál, a Data Center pedig kivételesen nagy (több terabájtos) adatbázisok kiszolgálójaként használható. Az elnevezésekből is látszik, hogy a Windows 2000 a professzionális felhasználókat célozza meg, akik munkájuk elvégzésére használják a számítógépet. Nekik készült a legtöbb új szolgáltatás és funkció.

den egyes zónának van egy saját AD kiszolgálója (Active Directory Server). Ezek a kiszolgálók egymással kommunikálva biztosítják, hogy a felhasználó egyetlen nagy adatbázist „lásson”, annak ellenére, hogy az adatok a hálózaton több helyre szétosztva, fizikailag egymástól távol helyezkednek el.



Programok telepítése és eltávolítása a Windows 2000-ben.



Az Active Directory objektumok attribútumait a rendszergazda határozza meg, a rendszeradminisztrációs feladatokat uniformizáló Microsoft Management Console (MMC) alkalmazás segítségével.

Ez a kettősség a Windows NT 5.0-val véget ér: a Microsoft bejelentette, hogy a Windows 98-nak nem lesz következő verziója, a cég mostantól kezdve a Windows NT-re összpontosítja operációs rendszer fejlesztéseit. A változás kihangsúlyozása végett az NT 5.0 nevét Windows 2000-re változtatták. Átkeresztelték a Workstation, Server stb. változatokat is, az új neveket az alábbi táblázatban foglalom össze:

Windows NT 5.0:	Windows 2000
Windows NT 5.0 Workstation:	Windows 2000 Professional
Windows NT 5.0 Server:	Windows 2000 Server
Windows NT 5.0 Server Enterprise Edition:	Windows 2000 Enterprise Edition
(Nincs NT 5.0 megfelelője):	Windows 2000 Data Center

A Professional változat a munkaállomások operációs rendszere lesz, a Server elsősorban a kisebb vállalatok

adatbázis, amely arra szolgál, hogy a hálózat felhasználói számára fontos és hasznos adatokat könnyen hozzáférhetővé tegye. A Windows 2000 címtár szolgáltatása az Active Directory névre hallgat, és rendelkezik mindazokkal a tulajdonságokkal, amelyeket egy hatékony címtártól elvárunk:

- képes nagy számú (akár több millió) objektum hierarchikus tárolására. Az objektumoknak egyedi és egyértelmű nevük van.

A szolgáltatás általános célú, mi döntjük el, hogy az objektumok mit reprezentálnak, és hogy milyen tulajdonságaik vannak.

- a címtár-adatbázis osztozott, és a hálózat minden egyes gépéről elérhető. Az Active Directory hierarchikus zónákra oszlik, min-

Címtár

A nagy méretű – több tízezer vagy akár több száz-ezer gépet tartalmazó – számítógépes hálózatok kialakításának elengedhetetlen feltétele a címtárszolgáltatás (directory service).

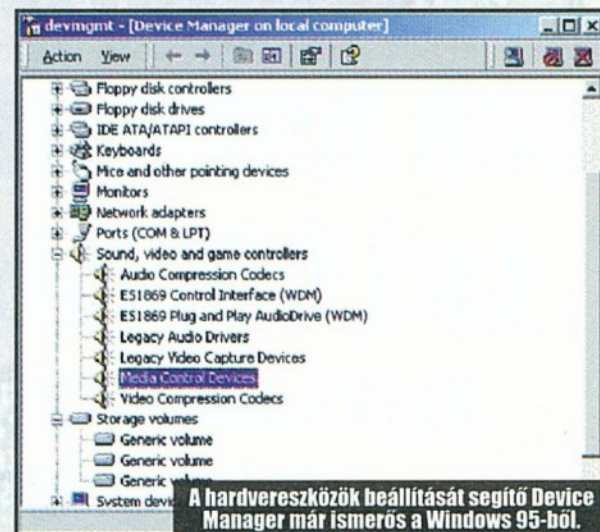
A címtár olyan elosztott

- az Active Directory gyártótól független RFC szabványokra alapul: a tárolt objektumok lekérdezése LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) segítségével történik. A zónák nevei DNS (Domain Name System) nevek, az IP-címek nyilvántartását szabványos DNS kiszolgálók bonyolítják. Ezzel a Windows 2000 hálózatkezelése gyakorlatilag teljesen kompatibilis lett az Internettel.

- az objektumok tárolása biztonságos, az Active Directory objektumokhoz ugyanúgy rendelhetünk hozzáférési jogokat, mint a fájlokhoz, vagy a megosztott könyvtárakhoz.

Windows 2000 tartományok

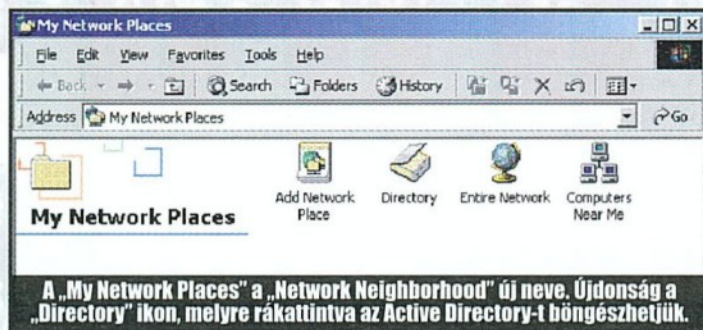
Az Active Directory szolgáltatásainak legelső és legfontosabb felhasználója maga az operációs rendszer: a



A hardvereszközök beállítását segítő Device Manager már ismerős a Windows 95-ből.

felhasználók nyilvántartása teljes egészében az Active Directory segítségével történik, szemben a Windows NT 4.0 tartományvezérlővel és „Security Account Manager” adatbázisaival.

Ez a hagyományos Windows NT tartományok gyökeres megváltozásával járt együtt. (Az NT 4.0-ban a tartományokat nem lehet egymásnak alá- vagy fölérendelni, a meghatalmazotti viszony pedig tranzitív.) Az Active Directory zónák egyben Windows 2000 tartományok is, tehát hierarchikusan kapcsolódnak egymáshoz. Közöttük meghatalmazási kapcsolókat hozhatunk létre, ugyanúgy, mint korábban, de ezek a kapcsolatok tranzitívek, a felhasználók hitelesítése pedig az MIT által kifejlesztett Kerberos protokoll szerint történik. A Windows 2000 tartományai nem kompatibilisek az NT 4.0-éval, de a hálózat üzemeltet-

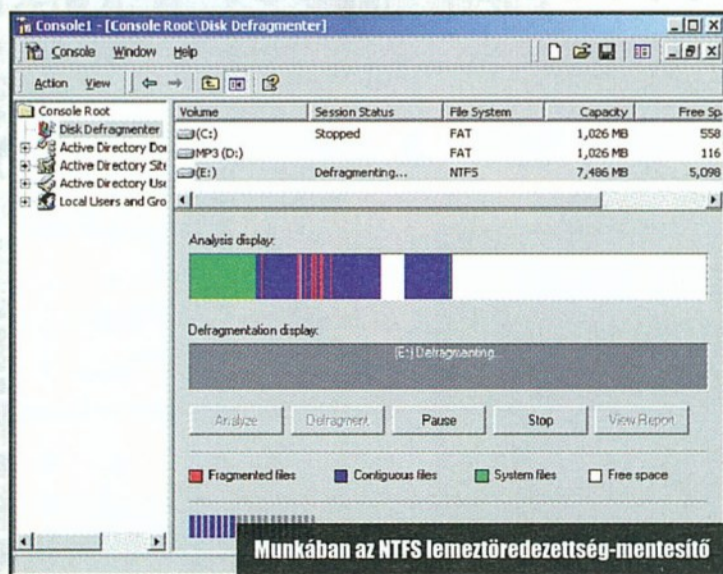


tuk utoljára. Figyeli, hogy mennyi szabad hely van még a lemezen, és ha úgy látja, hogy túl kevés, akkor a régióta használaton kívül álló fájlokat átteszi mágnesszalagra, illetve ha később mégis szükség van rájuk, visszatölti őket. Mindez teljesen automatikusan történik, a felhasználó csak annyit vesz észre, hogy a szalagra mentett fájlok ikonja alatt megjelenik egy kis óra. (Ami arra utal, hogy ezeknek a fájloknak a betöltése sokkal tovább tart, mint amit a merevlemezről megszoktunk.)

És sok minden más...

Valamennyi újdonság felsorolása meghaladná e cikk kereteit, így most csak néhányat említünk, a teljesség igénye nélkül:

- fokozták a hálózati kommunikáció biztonságát. Az IPSec protokoll segítségével titkosított IP csomagokat küldhetünk a hálózaton és továbbfejlesztették a virtuális magánhálózatok (VPN) támogatását is.
- egységesítették a rendszeradminisztrációt a Microsoft Management Console (MMC) alkalmazás segítségével. Mindent az MMC-n keresztül lehet végzni. Az adminisztrátori feladatok (új felhasználók létrehozása, stb.) automatizálhatóságáról a Windows Scripting Host gondoskodik, ráadásul választhatunk is, hogy Visual Basicben, Javában vagy Perlben akarjuk-e programozni.
- a Terminal Server lehetővé teszi, hogy az ügyfélszámítógép a kiszolgálón futtasson egy alkalmazást, de az alkalmazás grafikus felhasználói felülete az ügyfélén jelenjen meg. Ez különösen a kis teljesítményű számítógépek számára előnyös, mert így elérhető, hogy a konkrét munka gyakorlatilag teljes egészében a kiszolgálón folyjon, de a felhasználó mégis úgy érezze, hogy a program az ő gépén fut.



hető „NT 4.0 kompatibilis” üzemmódban is, hogy a zökkenőmentes átállást biztosíthassuk.

Újdonságok a fájlrendszerben

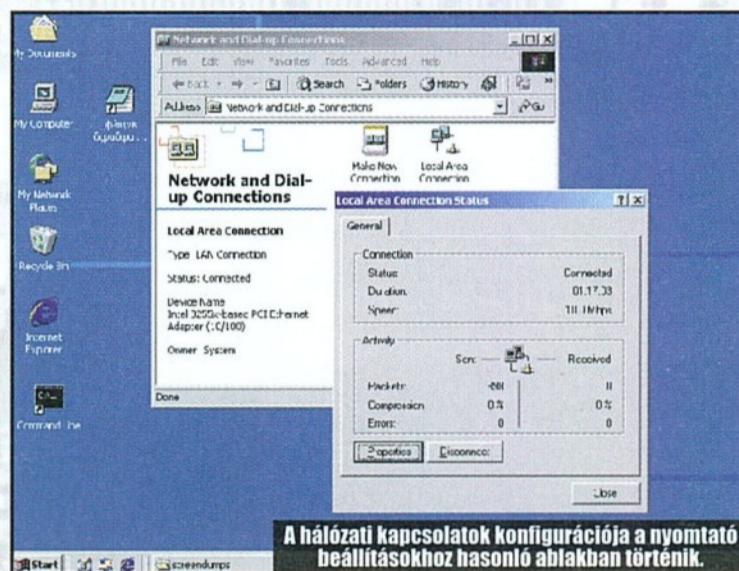
A címtár-szolgáltatás mellett az NT fájlrendszerben történt a legtöbb változás. Van lemezkvóta, töredezettség-mentesítő, FAT32 támogatás, fájltitkosítás és sok minden más. Az új szolgáltatások miatt megváltoztatták az NTFS formátumát: az NT 4.0 tehát nem tudja majd olvasni a Windows 2000-rel formázott NTFS meghajtókat. Az újdonságok közül most két érdekességet emelnék ki:

- az elosztott fájlrendszer (Distributed File System, rövidítve DFS) segítségével a különféle kiszolgálókon lévő megosztott könyvtárakat a DFS adminisztrátora egy könyvtárfa alkönyvtáraként jelenítheti meg. Az előny a strukturáltságban rejlik: a felhasználónak nem kell fejben tartani a különféle kiszolgálók nevét, hanem a DFS könyvtárfát végigböngészve megkeresheti a szükséges fájlokat, anélkül, hogy tudná, azok melyik számítógépen található.
- a „Hierarchical Storage Management” nyilvántartja, hogy melyik fájl mikor használ-

- a Certificate Server X.509 V 3.0 típusú hitelesítési bizonyítványokat képes kiadni. Segítségével saját Certificate Authority-t (Hitelesítő szervezetet) hozhatunk létre, így a nyilvános kulcsú titkosítási eljáráshoz mi magunk szolgáltatathatjuk a bizonyítványokat.

- az Index Server segítségével leindexelhetjük a fájlrendszer kiválasztott részét, amit aztán gyors keresésre használhatunk. Ez különösen Web kiszolgálók üzemeltetésekor jöhet jól.

- az operációs rendszer felismeri a Plug and Play kártyákat, ezzel a hardverkonfiguráció egyszerűbbé válik. A gépben található hardvereszközök telepíté-

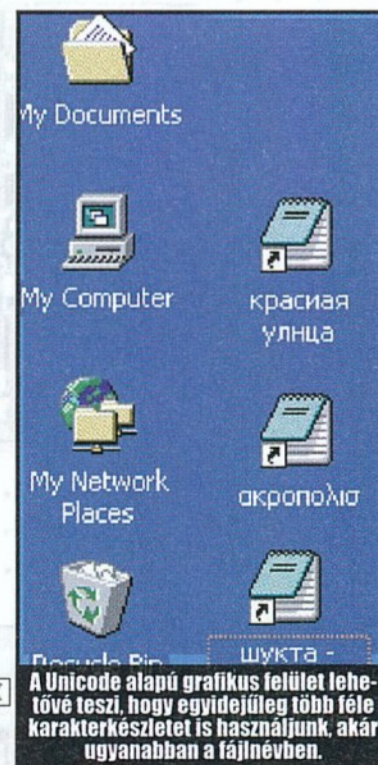


sét és beállítását a Windows 95-ből ismerős Device Manager segíti.

- a hálózati kommunikáció konfigurálásának módja teljesen megváltozott; az új módszer a hardver helyett a hálózati kapcsolatra helyezi a hangsúlyt. A Make New Connection varázsló segítségével hozhatunk létre új hálózati kapcsolatot, és adhatjuk meg, hogy a számítógép milyen csatlókkártya és protokoll segítségével kapcsolódik a hálózathoz.

- a grafikus felület teljesen Unicode alapú, gyakorlatilag bárhol (fájlok és ikonok nevében, párbeszédpanelen vagy a parancssorban) használhatunk görög, magyar, cirill vagy más nemzeti karaktereket, akár keverve is.

A Windows 2000 minden korábbi NT verziónál több korszerűsítést, új szolgáltatást és tökéletesítést tartalmaz. Szinte nincs a programnak olyan része, amely ne változott volna. A Microsoft új operációs rendszere komoly ellenfél lesz a jövő évezred operációs rendszere szerepért vívott harcban, akárki is lesz a kihívó fél.





Trausszeia, Trauszia!

BUNKERFUHRER MENNI KATONÁNAK

Sam. Joe

Barátunk, a PC-X Club korlátlan ura, minden repülő és harci gépezetek szakavatott ismerője – a faltörő kostól kezdve az ICBM rakétaig –, Trau bácsi a hónap végén bevonul katonának. „Könnyes szemmel” búcsúztatjuk most, bár tudjuk, hogy amilyen dinnye, még örül is a behívónak!

Mivel az én fejből pattant ki az ötlet, hogy tudtod nélkül, meglepetés-szerűen elbúcsúztassunk ezen („dühöngőként” emlegetett) utolsó oldalon, ezért nekem jutott az is, hogy a cikket megírjam. Először azt gondoltam, hogy poén, mi sem egyszerűbb ennél, gonoszodom egy jót a károdra, de aztán leültem a géphez, és semmi sem pattant ki a fejből. Mi a bánatot írnak? Végül is nem a harctérre mész, ahonnan kétes a visszatérés, mi több, hűvös egykedvűséggel, sőt talán izgalommal vetted tudomásul, hogy ha menned kell, hát menned kell. Aztán kitaláltam, hogy a szerkesztőségben mindenkit meginterjúvolok, hogy miért is fogsz nekik hiányozni!

Mr. Chaos hiányolni fogja, hogy amikor a lapleadás előtt (előtt? talán után!!! – Mr. Chaos) két nappal arról érdeklődik, hogy ugyan mikor óhajtod végre leadni a cikkeidet, akkor őszinte gyermeki ártatlansággal tudod előadni, hogy „Éppen most dolgozom rajta!”. Malachitnak leginkább azért fogsz hiányozni, hogy mikor nem leli cikkeid illusztrációit, és lecsörög a klubba, akkor a már fentebb említett ártatlansággal vagy képes közölni, hogy réges-rég elküldted e-mailben, vagy éppenséggel benyögsz egy olyan helyet a szerveren, amit rajtad kívül senki sem használ. TRf sajnálni fogja, hogy nem lesz egy jó darabig senki, aki a szekrényéből eltünteteti saját, külön bejáratú Quake II-jét, szőrüstül-bőrüstül, küldetéslemezestül, hogy aztán majd heteken át ül-

dözzön érte. Legvégül nekem pedig hiányérzetet fog okozni, hogy nem lesz senki, aki rám telefonál akkor, amikor éppen valamiben nagyon el vagyok merülve, mondván, hogy „Mondd csak her-



cegem!” (Amióta láttad a “Jó reggelt Vietnam!” c. opuszt, azóta ez a szavad járása. Lehet, hogy örülnél egy meztelen képnek Woody Allen-ről? ☺ Ezzel nem árt majd vigyáznod ott benn, még valaki félreérti! ☺) Mielőtt még a tisztelt olvasó komolyan veszi a fenti sorokat, gyorsan megnyugtatón mindenkit, hogy csak a szokásos csipkelődésünk bújt ki belőlünk búcsúzólag. Atyaég, kit fogunk most cikizni hónapokon át?!

Mivel azonban senki nem érezheti át, milyen érzés egy Trau kaliberű, gyermeki mosolyú, ám ördögi belsővel és eszement kerékpározási mániával megáldott (januárban, egy ronda, nyirkos éjjel, hajnali kettőkor mi sem természetesebb, hogy az ember összetalálkozik vele, miközben éppen felcsatolja bringás bukósisakját) ifjú titánnal dolgozni, az nem tudhatja, mit érzünk most. (Ugye emlékeztek arra a jelenetre, mikor az Ace Ventura 2-ben Jim Carrey végre-valahára elhagyja a tibeti kolostort, és a buddhista szerzetesek örömben egy emberként perdülnek táncre? ☺)

Ha egy jó barát elutazik valahová, akkor szokás az illetőt egy talicskányi tanáccsal ellátni. Tessék:

– Vegyél erőt magadon, és ne javítsd ki a kiképző őrmestert fegyverismereti kérdésekben! Mi tudjuk, hogy sokkal

jobban értesz hozzá, de ő nem fogja elhinni, te pedig békaügetésben közlekedhetsz a laktanya körül leszerelésed napjáig, miközben egy felmosóröngyöt vonszolsz magad után, melyre a neved van hímezve.

– Ne kérd el a harckocsit hétvégére! Bármennyire bejön a csajoknál, nem adják kölcsön, és sokat is fogyaszt százon.

– Tapasztalatból tudom, hogy amikor kiképzéskor azt kiabálják, hogy „Atomvillanás jobbról!”, akkor tök komolyan gondolják, hogy veszett iramban kezdj el balra futni. Én próbáltam őket meggyőzni arról, hogy „Ha már láttuk, akkor mindegy”, de te ne tedd! Csak fuss, Forrest, fuss!

– Ne keseredj el azon, ahogy a katonakönyvbe kerülő képen ki fogsz nézni. Láttuk már a személyi igazolványod... ☺

– Ha egy mód van rá, próbáld meg nem megfázni, mert ha tüsszentesz, akkor többen egészségkárosodást szenvedhetnek, amint rémületükben kiugranak az ablakon, szívszélhűdést kapnak, vagy esetleg elképedésükben magukra ejtik a másfélmázsás súlyzót a konditeremben (Trau ugyanis bagzó macskákat is megszégyenítő nyávogásszerű hangot produkál prüszkölés közben).

– Amikor a gyakorlótérre vezényelnek, kérlek felejtsd el a Panzer Generalt, és egyáltalán, vedd észre, hogy itt nem hexekben mérnek!

– Bár mostantól lefekvés előtt mindannyian imádkozunk azért, ne hogy a repülőszázadnál köss ki, ha mégis bekövetkezne, ígérd meg, hogy nem nyomod meg a Bomb feliratú gombot, mikor a műszeren a PC-X szerkinek megfelelő koordinátákat olvasod!

– Egy a lényeg, vigyázz magadra!

PC-X



VIRTUAL WORLD

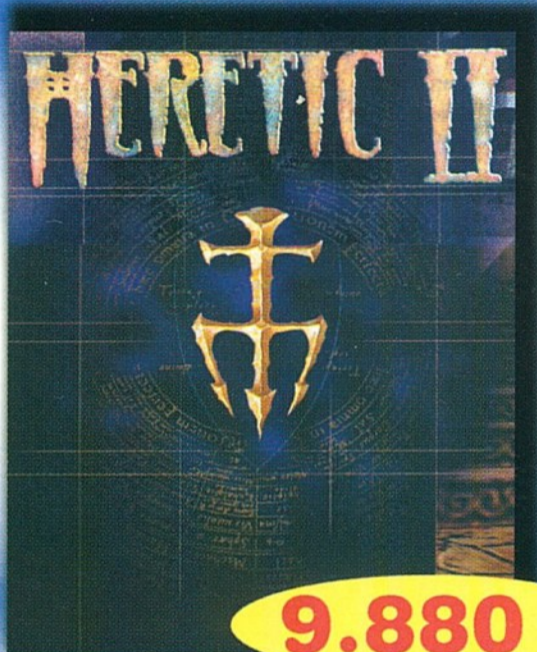
1036 Bp Bécsi út 34-36. (Kolosy tér) Tel.: 250-5200/122

1024 Bp. Margit krt. 55. (Átrium Mozi) Tel.: 316-0186

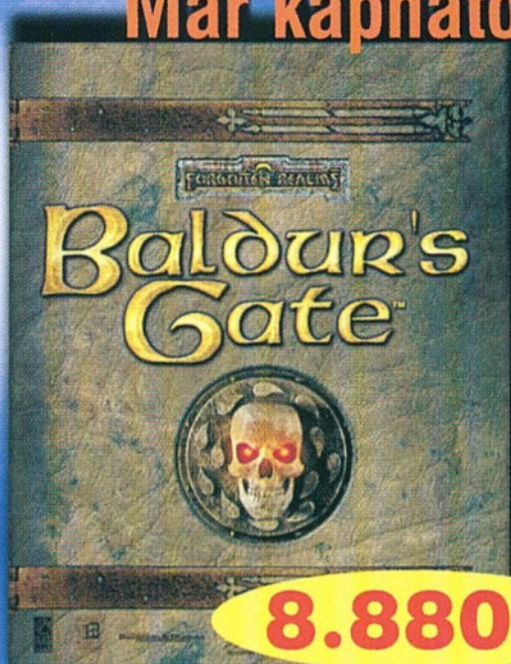
1148 Bp. Örs Vezér tere (az IKEA előtt) Tel.: 2222-350

1024 Bp. Mammutház 2. emeletén Tel.: 345-8141

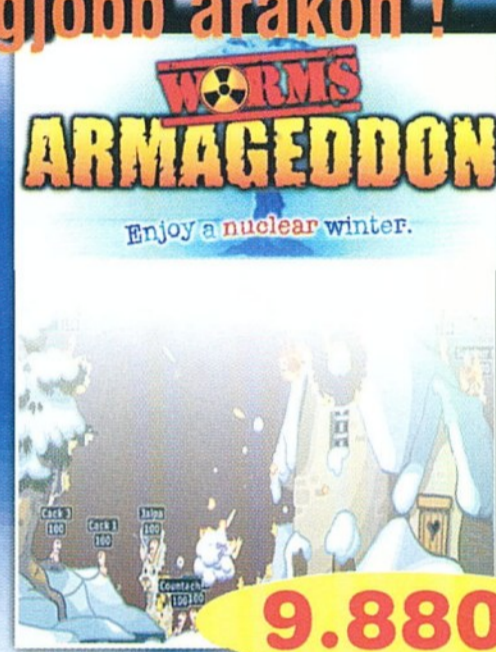
Már kapható, a legjobb árakon!



9.880.-



8.880.-



9.880.-

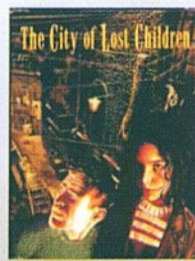
M.A.X. 2



~~11.880.-~~

2.880.-

City of Lost Children



~~9.880.-~~

2.880.-

Jack Orlando



~~5.880.-~~

2.880.-

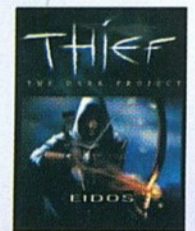
MotoRacer 2



~~11.880.-~~

7.880.-

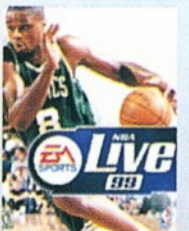
Thief: The Dark Project



~~11.880.-~~

7.880.-

NBA Live 99



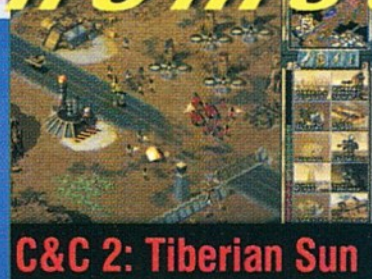
~~11.880.-~~

7.880.-

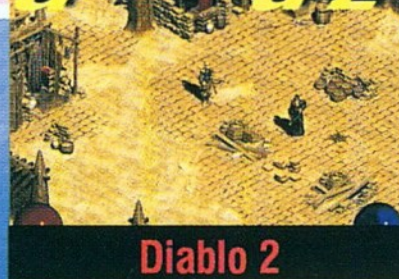
Erotikus CD-k már 990.- Ft-tól!



nem sokára üzleteinkben:



C&C 2: Tiberian Sun



Diablo 2



Quake 3 - Arena

AKCIÓ!

Most érdemes igazán nálunk vásárolni, ugyanis február 1 és március 1 között az Örs vezér téri, ill. Mammutházbeli boltjainkban **ÓRIÁSI ÉVNYITÓ AKCIÓ**val indítunk.

MINDEN PROGRAM BESZERZÉSI ÁR ALATT! :

30% - 50% - 70%
kedvezményel

KARÁCSONYI JÁTÉKKIÁRUSÍTÁS, AMÍG A KÉSZLET TART!

Több száz játék 3.000 Ft alatt!

Ne hagyd ki ezt a remek lehetőséget!
Gyere el, és válogass a játéktengerben!

A megjelenésekről érdeklődj az üzletekben, vagy a www.virtual.hu-n.
Kérd ingyenes árlistánkat, részletes tájékoztatótunkat telefonon, levélben, vagy e-mailben.

SID MEIER'S

ALPHA CENTAURI

A Civilization-t 5 millió példányban adták el olyanoknak, akik számtalanszor végigjátszották. Itt a folytatás, mely még komplexebb, körökre osztott stratégia, a századvéghez méltó grafikai megvalósításban.

Nem hiszed? Rosszul teszed!

Sid Meier neve garancia! Hogy ne érezd magad elveszettnek az új planétán, egy 240 oldalas magyar nyelvű kézikönyv lesz a segítségére! Ne aggódj azon, hogy a jelenlegi gépeden nem fog futni, nem kell neki atomerőmű!

