

Bemutatjuk a Free Pascalt + Celeron 366 teszt



**A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
HALF
LIFE
TOCA 2
JÁTSZHATÓ DEMO**

1999. MÁRCIUS

MAGYAR

Falcon 4.0

**Az örökzöld vadászbombázó
legszebb ruhájában szeli az eget**

Baldur's Gate

Minden idők legjobb szerepjátéka

Diablo 2

Közel a nagy nap!

A CD tartalmából:

Játszhatók: Close Combat III: The Russian Front, Commandos: Beyond The Call of Duty, Half-Life Uplink, Rollcage, Rollercoaster Tycoon, TOCA 2, Turok 2

Demozóna: válogatás a The Contest '99 anyagából

Mélyvíz: driverek, antivírus, audio programok (Sonique 0.75b, Fast Tracker 2.09), FTP-kliensek (CuteFTP 2.8), GetRight 3.3.3, file-nézegetők, Free Pascal és még rengeteg más!

PC-X User: állandó programozási mellékletünk rengeteg okossággal, forráskóddal

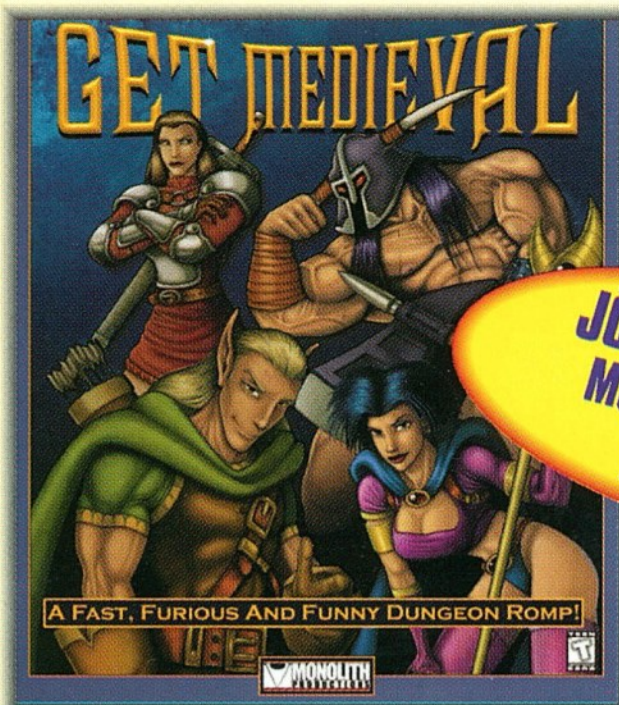
1999. március

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft

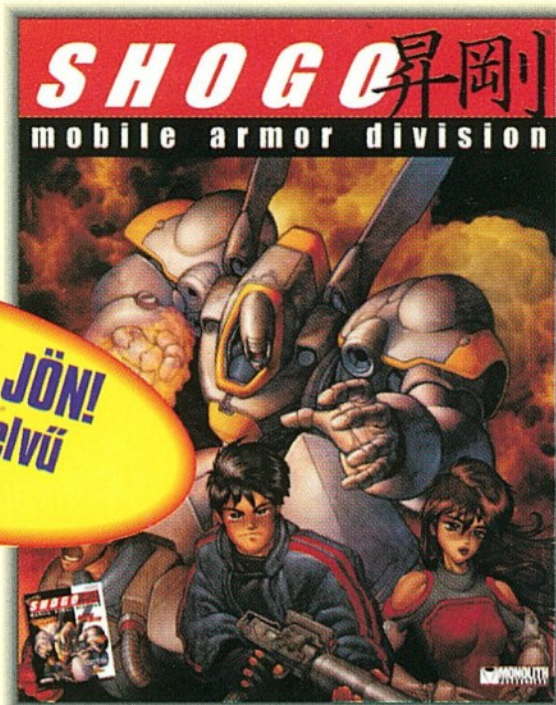


IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

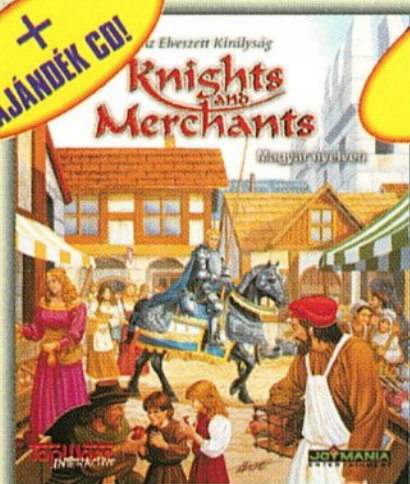
Best of Olvasók, Driver, Tellurian Defence, Theocracy, Rail Runner, Lander, Close Combat III előzetes, Alpha Centauri, Return to Krondor, Myth II, S.C.A.R.S., Nascar, Rollcage, Blood II leírás, Tomb Raider 3 végigjátszás



JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű játékok!

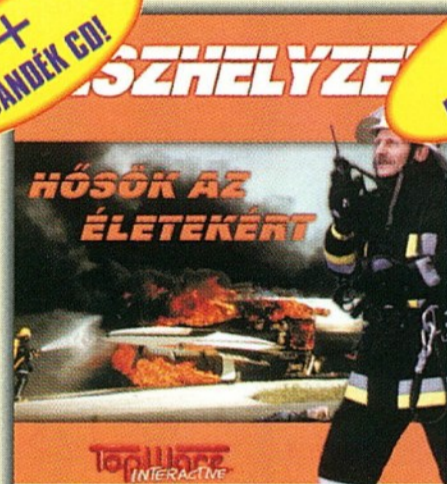


+
AJÁNDÉK CD!



Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

+
AJÁNDÉK CD!

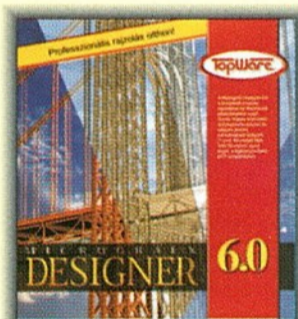


Vészhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

+
AJÁNDÉK CD!



RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



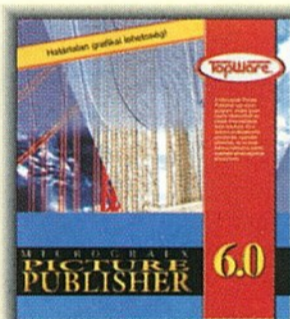
MICROGRAFX DESIGNER 6.0
magyar nyelvű "help"-pel - 4.995 Ft



EARTH GOLD EDITION
magyar nyelvű kézikönyvvel - 4.995 Ft



SILVER GAMES I
10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft



MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

AKCIÓS AJÁNLAT!



JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EROTIKUS VIDEO CD-K:
Carol Lynn - Erotic Clips Nr.3. - 2.495 Ft
Carol Lynn - Hot Disco Love - 2.495 Ft
Carol Lynn - Carol's Pervers Dreams - 2.495 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.

a
TopWare
AG
kizárólagos magyarországi
képviselője.

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levél cím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310

Telefon/Fax: 37/315-905

E-mail: tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENKEZÉSÉT!

Robogj, hogy roboghasssss!!!

**Még időben vagy, ha részt kívánsz venni
gigantikus nyereményjátékunkon!**

**De siess! Előfizetési akciónk hamarosan véget ér! Mindenki, aki
1999 márciusában érvényes PC-X előfizetéssel rendelkezik, automatikusan
részt vesz az áprilisi, közjegyző előtti nyeréménysorsoláson!**

Fődíj: egy robogó!

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

M e g r e n d e l ő l a p

PC-X előfizetés

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

Melyik hónaptól:

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)

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)

További PC-X ajándéktárgyak:

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

- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

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

Áraink az ÁFA-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák !

Nevem:

Címem:

Csekket kérek

ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot



CÉLPONTBAN

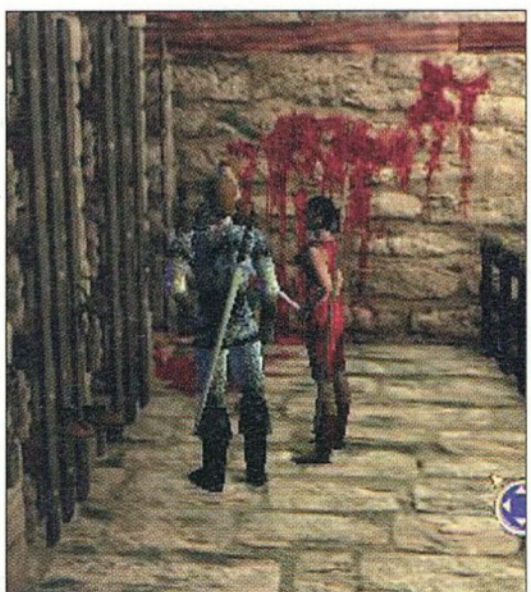
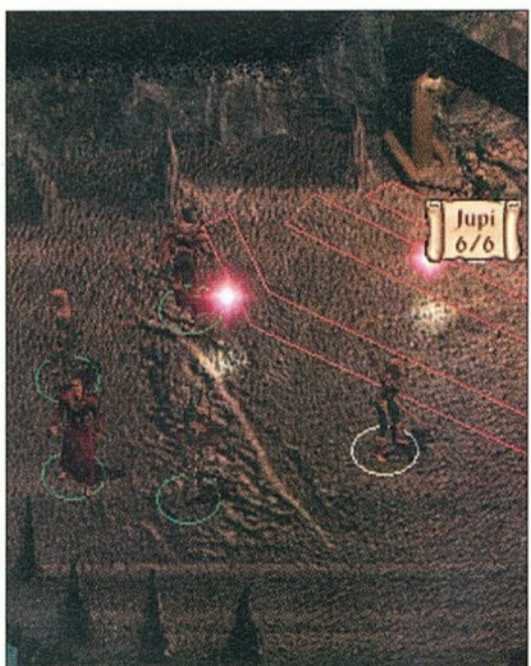
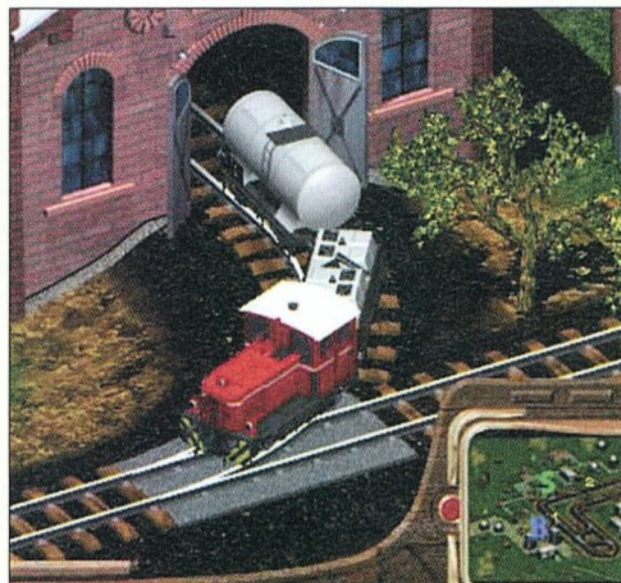
12 Falcon 4.0

Az örökzöld vadászbombázó
legszebb ruhájában
szeli az eget



GAMEPORT

Hotline News	8
Best of 1998 Olvasók	18
Diablo 2	22
Driver	24
Tellurian Defence	25
Theocracy	26



Rail Runner	27
Lander	28
Close Combat III	29
Baldur's Gate	30
Alpha Centauri	34
Myth 2: Soulblighter	36
Return to Kronodor	38
S.C.A.R.S.	43

Négy és fél év

Pont ennyi idő s a PC-X Magazin. Bár emberi időszámítás szerint még csak épp hogy nagycsoportos óvodás, egy számítástechnikai lap számára hosszú idő. Elegendő volt arra, hogy bebizonyítsa, van létjogosultsága, mert hazánkban is megérett az idő a játéokra. Igaz, ez a számítógépes „kategória” nem tartozik a – legalábbis anyagilag – legsikeresebbek közé, hiszen ezen a területen oly magas (volt) a kálózkodás aránya, hogy sokáig kevés befektető akadt, aki belevágott volna a kétes sikerű üzletbe. Mégis, néhányan elég bátrak voltunk: úgy másfél-két éve megkezdődött nálunk is a fellendülés, s lassan szárnyait kezdte bontogatni az igazi játékipiac. Bár eleinte kétséges vállalkozás volt a PC-X indítása, hamar felnőtünk. Gyönyörű időszak, kivételes élmény volt: kezünk között a bábból lassan pillangó született. Sikerült korrekt, megbízható lapot készíteni – talán nem is a leginkább játék-őrültek számára, hanem azoknak, akiket a könnyedebb műfaj érdekel, s nem pusztán technikai oldalról közelítik meg a számítógépet. Miért beszélek múlt időben? Mert közben magam is felnőttem – s bár alaptermészetem játékos, mégis elérkezettnek látom az időt, hogy komolyabb dolgokkal foglalkozzam. Ezért döntöttem úgy, hogy a nagytesónál, a PC Worldnél dolgozom tovább. Nem hagyom magára „elsőszülött gyermekem”, de gondozását – állandó szülői felügyelet mellett – átadom olyanoknak, akik töretlen lelkesedéssel viszik tovább azt a munkát, amit eddig közösen végeztünk. Akad még tennivaló, s épp ezért gondolom azt, hogy a frissítés jót tesz majd a lapnak – új ötletek, új megvalósítások látnak majd napvilágot.

Bognár Ákos, alias Mr. Chaos



Nascar Revolution 44

Nascar Racing '99 45

Rollcage 46

Blood II: The Chosen 48

Cheat 50

Tomb Raider III 52

végigjátszás 3. befejező rész



MÉLYVÍZ

60 Mégis csak kell Caviar?

62 MC-303 verseny

Fatar Studiologic

63 Szinti-KÉK

64 Intel processzorok tesztje

66 Intel kontra AMD 2.

68 DVD lejátszók 2.

69 Kicsi a bors, de PII

70 Free Pascal



MÁSVILÁG

58 X-Rejtvény

72 Demozóna

74 Könyvjelző

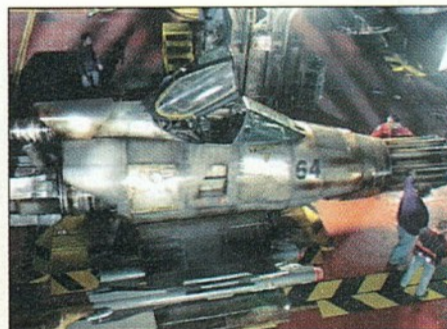
76 X-Music

78 Movie World

79 Magyar DVD-k

80 Aréna

82 Dühöngő



VI. Évfolyam 3. szám
1999. március

Következő számunk
április 6-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin
Megjelenik havonta.

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő:
Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@idg.hu

Főmunkatárs:

Peller András (Pelace)

pelace@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

Reklámreferens:

Paál Szilárd (Doki)

szilard@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Almássy Ernő (Arnie)

arnie@idg.hu

(Trau pillanatnyilag a fronton tartózkodik)

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

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Kovács Balázs (Basq)

basq@eurotrend.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

manfai@neu2.njszki.hu

Újhegyi Péter (Júpi)

jupi@idg.hu

Örökké „apánk” marad:

Bognár Ákos

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:

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 pénz

forgalmi jelzőszámra.

OTP bankkártyával rendelkező olvasóink előfizethetnek az

InterTicketnél a 266-0000 számon

(hétfőtől szombatig, 9.00 és 20.00 óra között).

A lap ára 995 Ft, a negyedéves előfizetés 2100 Ft, a

féléves 4200 Ft, az egyéves 8400 Ft.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0721

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 progra

mokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tar

talmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállalhat!



ÁTMENETI ÁLLAPOT

Karrierjének kritikus szakaszába érkezett a CD-mellékletünk: a technológia fejlődésével a programok elkezdik kinőni a 80-as évek közepén megszabott kereteket, a CD egyre szűkebb adathordozónak bizonyul.

Hónapról hónapra egyre biztosabban érzem, hogy baj lesz, vagy inkább baj van. Fogynak a játékok. Most nem az uborkaszetről beszélek, bár ami ezt a februári hónapot illeti, ez sem volt piskóta – volt, hogy egy héten keresztül nem jelent meg semmi! –, hanem arról, hogy a CD-re egyre kevesebb játék kerül. Ennek pedig az az oka, hogy szép lassan nőjük ki a CD méretét, azt a bizonyos 650, vagy inkább 600 megát. Manapság már egyáltalán nem számít különlegesnek egy 40-50 megás demo, és egyre több 80-100 körülit adnak ki, már az Internetre is! Emlékszem, 95 novemberében bőszen csináltuk a decemberi CD-X-et (akkor még nem volt CD mellékletünk), és jött a hír, hogy kint van a Wing Commander 4 demója. Akkoriban egy gépen volt csak Internet-elérésünk, a Számítástechnika szerkesztőségében, az is Compuserve-ön keresztül. Bekéredztünk, átszenvedtük magunkat az EA weboldalára, és megdöbbenve tapasztaltuk, hogy teljes 14 MB! Úristen, ez sosem fog lejönni, állapítottuk meg. Többször is megpróbáltuk, sőt, még a Schönherz kolezszba (BME) is bekéredzkedtünk, de ott sem sikerült lehalászni. Végül CD-n szereztük meg, és úgy került fel. Manapság 14 mega, semmiség, egy kis demónak számít, mondhatni helykitöltő. Hova vezet ez az út, kérdezhetitek? Egy biztos, nektek a boltba, sok-sokigás winchesterekért. Számunkra pedig a 2. CD felé. Csak át kell vészelnünk az átmeneti állapotot, azaz azt az időszakot, amikor már ahhoz túl nagyok a demók, hogy a régen megszokott 15-20 darab ne férjen fel, de nem elég nagyok, hogy két CD-t lehessen velük megtölteni. És nincsenek is annyian, különösen nem a február-márciusi időszakban. De türelem, amilyen ütemű a fejlődés, hamarabb bekövetkezik, mint gondolnánk.

TRF

CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN FRONT

„Az oroszok már a spájzban vannak” – mint tudjuk a Tizedes óta, most azonban Trau számol be a frontról, bevonulása előtti utolsó cikkében: „Ez alapján rögtön levontam azt a következtetést, hogy ami a leendő CC3-ban várható, igencsak étvágygerjesztő és nagyon meggyőző. Ami a CC2-ben jó volt, ahhoz lényegében nem nyúltak, esetleg kicsinosították. Ez vonatkozik például a csatatérre, amely szebb grafikával terül a parancsnok saszemei elé. Nem változtattak a vezérlés módján, ugyanúgy a két egérgombbal lehet kijelölni, és teendővel ellátni csapatainkat. A demó egy 1943-as kurszki ütközetet dolgoz fel, amely egy Beherovka nevű településen zajlott. Jó kis utcai „ereszd el a hajam”, gyakorlatilag két utcasarok között történnek a legvadabb harckocsi-ütközetek”.



COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Az Eidos tavalyi sikerjátéka nem sokáig pihenhetett folytatás nélkül. Az taktikai és időérzéklet, logikát és nem egyszer ügyességet igénylő stratégia küldetés-csomaggal bővül a közeljövőben. Ebből próbálhatunk ki egy pályát, amelyben kommandósainknak egy magas rangú német tisztet kell foglyul ejteniük egy állig felfegyverzett német erődben, be kell tuszkolni egy tankba, majd azzal kísélni a főkapunk. Ja, hogy el ne felejtsem, a negyedik kispajtás pedig fogságban van a közeli börtönben, őt is ki kell szabadítani. Végül is nem probléma, egy órányi játék után rájöttem, hogy a kezdőlépést sem tudom megtenni anélkül, hogy 10 másodpercen belül észre ne vegyen valaki, és le ne puffantsanak. Legjobb eredményemet (5 megtett méter) az ellopott képernyő mutatja.



HALF-LIFE UPLINK

Remélem, nem kell hosszan bemutatnom a játékot, aki nem tudja, mi ez, eddig valószínűleg a Marson

nyomatott tájképeket. A tavalyi év 3D-s akciójátéka – több helyen az év játéka is – végre megjelent kipróbálható demo formájában is. Jellemző a fejlesztőkre, hogy nem csak úgy kiemelték egy pályarészletet a nagy egészből, hanem egy új, „Uplink” névre hallgató pályát készítettek, így a demót azoknak is érdemes kipróbálni, akiknek már megvan, esetleg végig is játszották a nagy Half-Life-ot. Fel is vonultatnak benne mindent és mindenkit: van okoskodó prof., minket támogató katonák és kedvenc kommandósaink, akik a maguk sajátos módján „evakuálják” a terepet. Ja, és már az első másodpercekben összezsiniáltam magam, pedig nem vagyok ijedős típus, csak nem minden nap omlik a fejemre egy kutatólaboratórium.



IMPERIALISM 2

Ha jól emlékszem, meglehetősen vegyes fogadtatásra talált az Imperialism megjelenésének idején. Voltak, akik rajongtak összetettségéért, mások tisztas távolból fanyalogtak rajta. Valószínűnek tartom, hogy a folytatással ugyanígy lesz. A második rész időben az 1500-as évek környékén játszódik, a cél pedig a terjeszkedés, előbb-utóbb a „szomszédok” kárára. A készítőik kissé szűkmarkúan voltak: csak a tutorialt tették bele a demóba, és azt is körlimittel, ami azért disznóság. Odáig jutottam vele, hogy a builder farmot épít, a geológus a hegyekben ásványkincs után kutat, és a harmadik, akinek időközben elfelejtettem a nevét, úttal köti össze a városokat és a nyersanyagokat.



ROLLCAGE

A Rollcage a Cartoon Network reklámjaiban néha látható pörgő-forgó, Rebound autót modellezi. Aki nem ismerné: az autó bármire fel tud mászni, egy ideig, utána átpördül a saját tengelye körül, és vidá-

man folytatja útját. Nos, a feldolgozás egyszerűen lélegzetelállító. Tekintsünk el attól, hogy 1280x1024-ben is játszható akár, és természetesen TrueColorban, amíg a kártya bírja. De a látványeffektusok! Gyönyörű színek, félelmetes robbanások, füstölő rakéták (ja, mert hogy az ellenfeleket valamivel kordában kell ám tartani!), és még egy csomó más. Azért a vezetésre is figyeljetez majd! Egy baj van vele: a PentiumII+RivaTNT párosítással olyan gyors, hogy maximumra rakott grafikával is játszhatatlan, még akár 800x600-ban is! (A telepítő hazudik: tényleg csak 10 MB helyet foglal!)



ROLLERCOASTER TYCOON

Chris Sawyer – mond valamit a név? A Tycoonból sem? Transport, hm? Na, mindegy, szóval a MicroProse másik nagy fenegyereke (az elsőt nem árulom el) alkotott valami fergetegeset. Kicsit Theme Park, de a 99-es évek stílusában: építs és menedzselj saját vidámparkodat. A nyitástól számított 15 percre limitált demóban minden van, amit elvárhatnánk: különböző körhinták, brutális hullámvasutak, sínautók, elvarázsolt kastély, csúszdák, óriáskerék, kalózhajó stb. A nagyobb területet elfoglaló építményeket – hullámvasút, autórampák – részben készen kapjuk, részben tetszés szerint építhetünk mi is! Persze, minden átfesthető, kiszínezhető, forgatható és szinte minden szabályozható (mennyi menjen, mennyit álljon, várjon-e a telt házra, mennyibe kerüljön stb.) Kis szerelőkkel felügyelhetjük a normális működést,

kis takarítókkal gondoskodhatunk a tisztaságról. Egyszerűen zseniális, csak a grafika valahogy nem nyerte el a tetszésemet. Lehetett volna szebb is.



TOCA 2

Amióta a Codemasters leszállt a matchbox jellegű Micro Machines-ről, sikert sikerre halmoz, már ami a TOCA-t és a Colin McRae Rallyt illeti. Most elkészülően van a folytatás, amely legalább akkora dobásnak látszik, mint a – nem túlzás – korszakalkotó, első TOCA volt. A grafikai rész tökéletes, rezzenéstelenül fut az erőgépeken, amivel viszont nem vagyok megelégedve az a billentyűzet túlérzékenysége. Én éppen egy drótnélküli Logitech-kel próbáltam vele játszani, de még alacsony érzékenység mellett is úgy rohangált a menüpontok között, mint akit kergetnek, a játékban meg folyton bepörgött szegény autó. Igaz, az utóbbi nem biztos, hogy a keyboard hibája! :-)



MAGAZIN **PC-X**

VI. Évfolyam 3. szám
1999. március
30-es CD melléklet

Játszható demók: Air Hockey, Close Combat III: The Russian Front, Commandos: Beyond The Call of Duty, Deer Hunter 2, Extreme Trial Motocross, Half-Life Uplink, Imperialism 2, Matrix, Pro Pilot 99, Rollcage, Rollercoaster Tycoon, Touring Car Championship 2, Turok 2

Előzetesek: Nocturne, Rainbow 6: Eagle Watch

Patchek: Baldur's Gate, Blood (3Dfx), Blood II, Falcon 4.0, Fallout 2, Game Commander, Railroad Tycoon II, Settlers III 1.25

Demozóna: válogatás a The Contest 99 anyagából

Mélyvíz: driverek (3Dfx Voodoo II, Asus P2B 1007, Creative Labs EAX, Diamond Viper 550, Hercules Dynamite TNT, nVidia Riva Detonator, Plextor Manager 173), antivírus (McAfee VirusScan 4.02 for Win31, Win95, WinNT + DAT 4009, F-Prot 3.04a, ThunderByte 8.09b for Win31, Win95, WinNT, Norton Antivirus 4x, 5x upd., UVE 2.17), CD-grabberek (Audiograbber 1.40, CD Copy 4.715, CDDA Extractor 3.0.4.2, CDEX 1.02, Exact Audio Copy 0.8, WinDAC 1.47), CD-lejátszók (QCD 1.27 + skinek, CD Max, CD Runner SL 3, Easy CD 2.0), MOD-lejátszók (ModPlug Player 1.39.03, Open Cubic Player 2.51), MP3-kódolók (Audioactive Production Studio 1.54, AudioCatalyst 1.5, Blade 0.76, mpEnc 3.1), MP3-lejátszók (WinAmp 2.091 + skinek, Sonique 0.75, Apollo 2.7, C-4 1.0, K-Jöfol 0.51, Soritong99 1.23, WPlay 1.7b4), MP3-tagerek (Autotagger 1.02, ID3 Master, MP3 Eden Tagger, Mp3 Tagger 2.0), Trackerek (Fast Tracker 2.08 + 2.09 DEV!, Impulse Tracker 2.14, ModPlug Tracker 1.00b35), Awave 5.0, CD/Spectrum Pro 3.4, MM JukeBox 3.0, FTP-kliensek és szerverek (CuteFTP 2.8, FTP Control Pro 3.0, FTP Voyager 6.1), GetRight 3.3.3, PS/2 egér utilityk, filenézegetők (ACDSee 2.4, HIEW 6.02, PolyView 3.20, Quick View Plus 5.1EV, View 15.0), Free Pascal, teszt (ASMDemo 1021), tömörítők (ARJ, RAR, PkZIP, WinZIP).

PC-X User: a PC-X Magazin állandó programozási melléklete rengeteg okossággal, forráskóddal

Más-világ: márciusi mozielőzetős 2 (Babe: Pig in the City), X-Music 30 másodperces MP3 kedvcsinálók

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



TARTALOM

Cheat - A szokásos csalás

Delphi - Újabb komponensek

Demo - Ég effekt

Hardver - Modemek

CPUID - Processzor detektáló program

Java - Párhuzamosság I.

Kommunikáció - Internetes névazonosítás

Pascal iskola - Alapok a Delphihez

Visual C++ - MDI alkalmazás



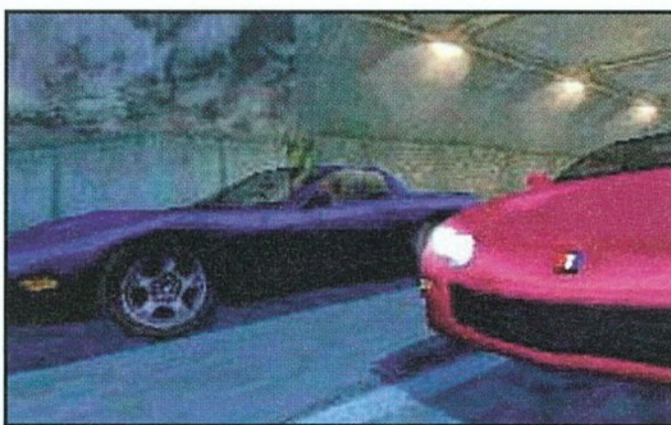
ISMÉT ÜNNEPELÜNK.

EZ A SZÁM A 25.

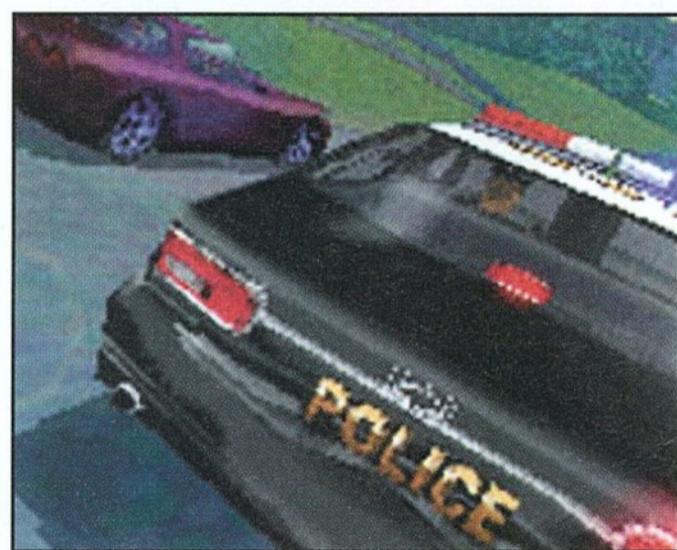
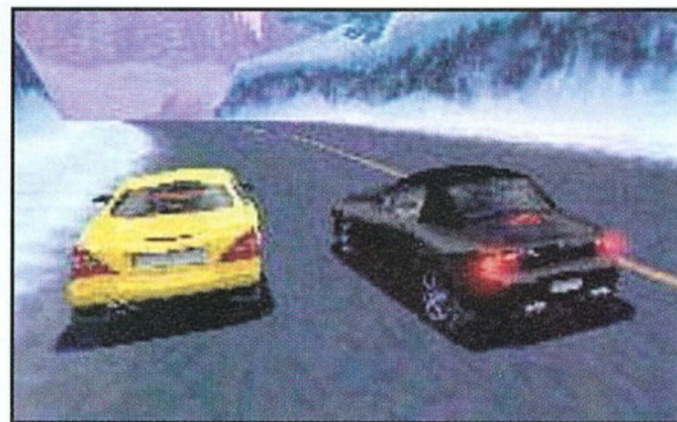
Készül a Need for Speed 4

Elköltözött a Hacked Speed 3

Az EA az eddigi részek sikerén felbuzdulva, gőzerővel dolgozik az NFS-róka újabb bőrének lenyúzásán, melynek alcíme High Stakes (kb. Magas Tét) lesz. Az NFS széria alcímválasztási szokásából sejthető – a harmadik részé „Hot Pursuit” volt (kb. Forró Üldözés) –, hogy újabb játékmódban játszhatunk majd. Megmarad az összes, amit a harmadikból ismerünk, de lesz egy új, melyben egy másik játékkal vívhatunk párbajt. A tét az autónk. Nem hangzik rosszul! Ha minden igaz, akkor nem száguldozhatunk büntetlenül a másikba, vagy a falnak, mert végre lesz rendes sérülés-modell. Ebből kifolyólag a futamok végén meg is kell javítanunk a kocsinkat. A mellékelt képek ugyan még a PSX változathoz valók de valami ilyesmit láthatunk majd PC-n is. Az NFS3-hoz hasonlóan először a PSX változat jelenik majd meg, amit Karácsony környékén követ majd a PC-s.



Kedvenc Need for Speed 3 Internet site-unk elköltözött. Az új és gyorsabb server címe: <http://camelot.warzone.com/hs3>



Babylon 5

A nagy űr-világok közül a Babylon 5 sem kerülhette el sorsát: a Star Wars és a Star Trek után belőle is játék készül. Sokat még nem tudni a programról, de az már biztos, hogy a Sierra gondozásában jelenik majd meg. Mostanáig csak annyi biztos, hogy egy szimulátorról van szó, a gigantikus űrállomással a középpontban. Megjelenés időpontjáról sem szól még a fáma, de a történet minőségével nem lehet majd nagy gond, mert a készítők mindent elkövetnek, hogy a sorozat alkotói áldásukat adják a programra.

Intel Play

Bejelentette első közös játékait az Intel és a Mattel. Első termékük egy mini-mikroszkóp, ami a számítógépre kötve max. 300-szoros nagyításban képes megjeleníteni a képernyőn, a mikroszkóp kivehető lencséje alá kerülő tárgyakat. A Me2Cam egy digitális kamerával és Fun Fair szoftverrel párosítva egy virtuális világba vetíti a gyerekeket. A másfél éve szövetkezett gyártók a februári New York-i játékpénz debütálnak Intel Play márkanév alatt, ám a boltokban csak a karácsonyi szezonra jelennek meg.



Midtown Madness

Valamikor nyáron kell megjelennie a Microsoft autószimulátorának. A játékban Chicago tökéletesen lemodellezett utcáin randarírozhatunk. Összesen tíz autó áll majd rendelkezésünkre ehhez a feladathoz, köztük egy Ford Mustang, egy rendőrautó és egy teherautó is.



Spec Ops 2

A Zombie VR Studios bejelentette, hogy dolgoznak a nagy sikerű kommandós játékuk, a Spec Ops folytatásán, aminek neve teljesen meglepő módon Spec Ops 2 lesz. A játék új,



saját (nem licenszelt), Viper-nek nevezett engine-nel készül, amely a Zombie fejlesztői szerint több jelentős újdonságot tartal-



maz, mint például az eddig soha nem látott részletességet a karakterek arcán. A készítő a második részben még nagyobb hangsúlyt helyeznek a valósághűségre, ezért még egy katonai kiképzőtáborba is ellátogattak, ahol lőttek, futottak, gránátokat robbantgattak és per-



sze modelleztek. Majd meglátjuk mi fog ebből a játékban látszani, reméljük hozzák az első rész színvonalát.

Guinness rekord a C&C

A Command & Conquer bekerült az 1999-es Guinness Rekordok Könyvébe, mint minden idők legsikeresebb stratégiai játéka. Gratulálunk a készítőnek. A konkurens meg köthetik fel a gatyájukat, ha ezt túl akarják szárnyalni.



NETBULI

Interneten chatelők figyelem! Itt az első országos ismerkedési est chatesek részére március 6.-án este 8 és hajnali 5 között. A műsorban fellép az Animal Cannibals, valamint „Darth Vader”. Tombola, zene, tánc, és egyéb meglepetések színesítik majd az est hangulatát. Mivel ez zárt körű rendezvény, ezért a jelentkezést kizárólag e-mail-ben lehet megtenni a weblapunkon (<http://www.extra.hu/netbuli/>), ahol minden további információ is megtalálható. Jelentkezési határidő: 1999. március 5. Mindenkit sok szeretettel vár a szervező: Intro (intro@mail.interware.hu)

Battle.net

Egy felmérés szerint a Blizzard által működtetett Battle.net a legnagyobb internetes játékszolgáltató. Az év eleje óta több, mint 2,1 millióan látogatták meg és a kihasználtság is több, mint 50%-al nőtt. A siker a Diablo-val indult, de igazán a Starcraftnak köszönhető, ugyanis annak megjelenése után a Battle.net 800%-os növekedést könyvelhetett el. A legnagyobb rekord az egy hétvégén mért 675,000 felhasználó volt, közvetlenül a StarCraft kiegészítő, a Brood Wars kiadása után. És mi lesz itt a Diablo 2 megjelenése után !?



Knight & Merchants, Settlers III mission disk

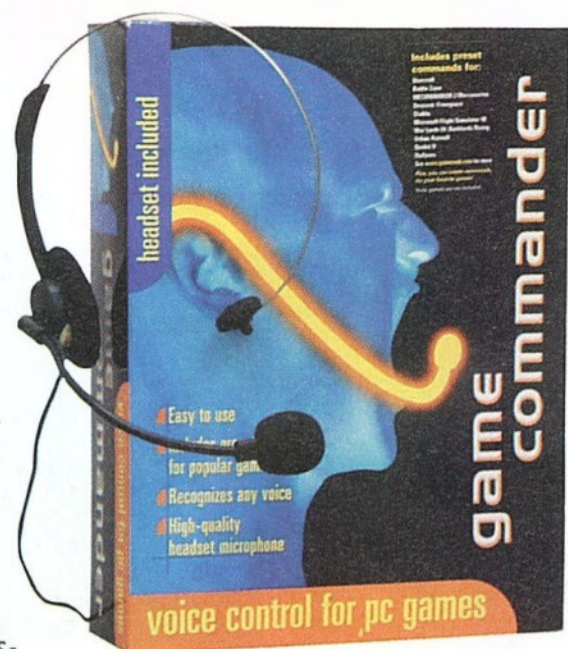
Nemsokára megjelenik Pelace múlt évi egyik kedvencének, a Knights & Merchants-nak a küldetéslemeze, amivel újra heteket tölthet a monitor elé szögezve. 15 új küldetés, 2 új épület és 2 új katonai egység került a játékba, ezen kívül fejlesztettek némileg a táj architektúráján is. Kajaként ezentúl már halat is foghatunk majd. A konkurencia is mostanra időzít: a Settlers III küldetés-csomagja is ekkora várható. Ígérnek benne csatahajókat és más nyálánkságokat, továbbá egy pályaszerkesztőt is!



Game Commander

Gőzerővel rohanunk a cybervilág felé. A beszédfelismerő rendszerek, különösen az angol nyelvterületű országokban, mára mindennapossá váltak, egyre több nagyobb alkalmazás-fejlesztő építi be termékeibe őket (például Corel Wordperfect – Dragon Naturally Speaking). Várható volt, hogy a technológia felüti a fejét a játékiparban is, és lőn. A TVShop Magyarországtól kaptuk meg tesztelésre a Game Commandert, amelyet ugyanaz a Mindmaker cég jegyez, mint a tavalyi Comfairén nagy közönségsikert aratott Prody Parrottot. A kit egy mikrofonból és a különböző játékokat támogató szoftverből áll, amire nem lehet panasz, hiszen olyan neveket találunk a sorban, mint a StarCraft, a Quake II, a Diablo, a Mechwarrior sorozat, vagy a Microsoft Flight Simulator. Utóbbi igen jó példa a billentyűzet agyondefiniálására, mostantól viszont elég csak „beszólni” a gépnek, például „kerék ki”, és máris landolhatunk. Hasonlóan a Quake II-ben nyilván, nem a tűz parancsot váltja fel, sokkal jobban használható a fegyverváltásra.

A kezdeményezés tehát remek, azonban mint minden új dolognak, ennek is vannak gyermekbetegségei. Mivel a játékok sokkal erőforrás-igényesebbek, mint az irodai programok, vagy kevesebb idő jut a felismerésre, vagy elvonja a processzort magától a játéktól. Ezt a CPU-k terén tapasztalható szélesebb fejlődés egy-kettőre orvosolni fogja. A háttérzajt jelenti igazából a nagyobb problémát, amire egy jobb minőségű mikrofon és csendesebb környezet lehet a megoldás. A Mindmaker elkötelezettségét mutatja a nemrég kiadott, felismerést gyorsító patch (lásd CD-n!), és az ígéret, mely szerint hamarosan tele lesz a home page-ük még több játékmoddal.



Sonique 0.75

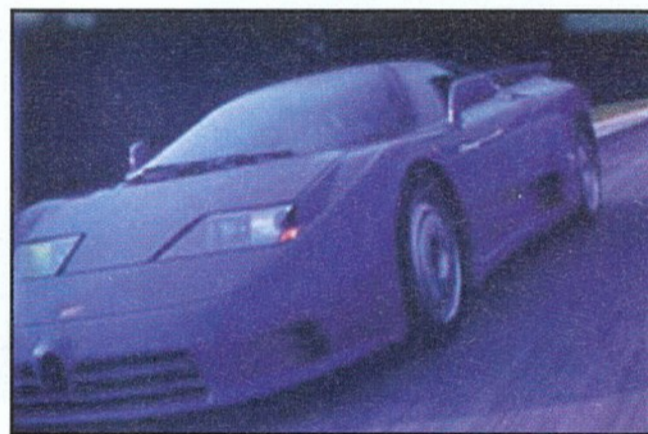
Hosszú várakozás után, február elején végre megjelent a Sonique új bétája 0.75-ös verziószámmal. Az eddig leginkább különös formájáról elhíresült MP3-lejátszó most először tényleg beváltani látszik az ígéretek: döbbenetesen jól szól (equalizer nélkül is jobban, mint a Winamp equalizerrel!), és többek között elsőként támogatja az európai karaktereket. Persze, bőven van még mit javítani rajta! Megtaláld a CD-n!



Legnagyobb örömünkre jelentkezett az első hazai NFS3 autó konstruktőr! Tyll Lloyd egy kitűnő Bugatti MB110-el gazdagította a házilag készített autó gyűjteményünket. A fejlesztésben már a 2.0-ás változatnál tart, melyet megtaláltak a CD-n is – köszöni Tyll Lloyd –, de érdemes figyelni a site-ját, amin időről időre közzéteszi a fejlesztett, módosított változatokat. (<http://members.xoom.com/Tyll>)

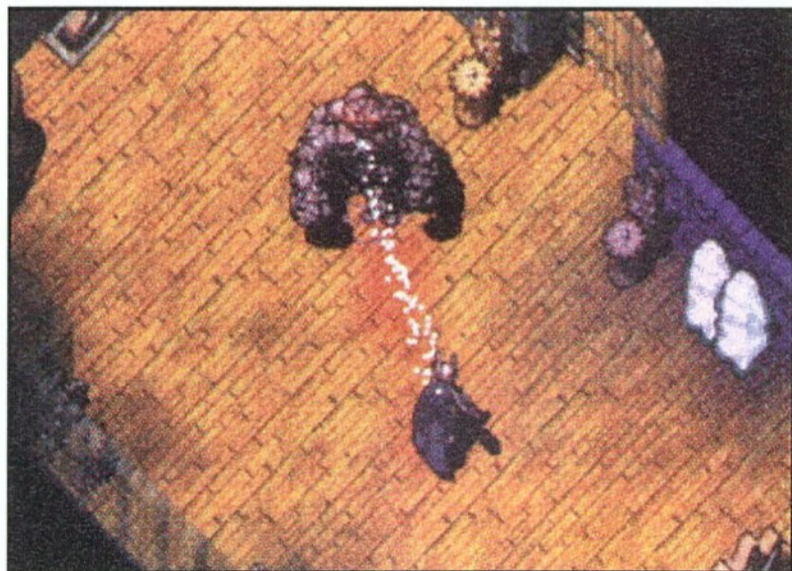
Az első hazai NFS3 kiegészítő autó

Legnagyobb örömünkre jelentkezett az első hazai NFS3 autó konstruktőr! Tyll Lloyd egy kitűnő Bugatti MB110-el gazdagította a házilag készített autó gyűjteményünket. A fejlesztésben már a 2.0-ás változatnál tart, melyet megtaláltak a CD-n is – köszöni Tyll Lloyd –, de érdemes figyelni a site-ját, amin időről időre közzéteszi a fejlesztett, módosított változatokat. (<http://members.xoom.com/Tyll>)



Nox

A Westwood új akció-szerepjátéka valamikor ősszel kerül a boltok polcaira. Több mint 100 varázslat és harci trükk szerepel a programban, és ezeket még kombinálni is lehet. Az emberünket felülről láthatjuk, és a készítőik szerint olyan részletességű világba dobnak majd bele, hogy szemünk is ketté áll tőle. Ami a legérdekesebb, hogy valós fizikai modellt próbáltak belevinni: a nagyobb sziklával el lehet torlaszolni az ajtókat, ha odébb visszük a gerytyartót, bevilágíthatjuk vele a sötét sarkokat, át lehet törni a falakon stb. Az egyjátékos módban három világon kell keresztülverekednünk magunkat, melyek persze tele vannak gonoszabbnál gonoszabb szörnyekkel és ellenséges varázslókkal. Az interneten a Westwood Online-on keresztül lehet majd játszani, és minden fontosabb játékmód benne lesz (deathmatch, teamplay, free-for-all, CTF, hot potato, king of the hill stb.). Az információk alapján nagyon jó programnak ígérkezik, csak arra vagyok kíváncsi, hogyan fog megbirkózni a Diablo 2 által támasztott követelményekkel.



CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!
Folyamatosan frissülő kínálat, izgalmas akciók!

Ha meguntad a hamis ígéretek, a soha meg nem érkező újdonságokat, és a kibontott dobozokat, akkor

itt az ideje, hogy elnézz hozzánk és találkozz az igazi játékvilággal!

Nálunk nemcsak hozzáértő játékbarátok, hanem egyben az ország legjobb programkínálata is vár, mely hétről-hétre egyre frissül!



MEGJELENT!

3D Ultra Pinball 4	6 950
Addiction Pinball	3 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
Alpha Centauri*	10 950
Axis & Allies	10 950
Baldur's Gate	10 950
Betrayal In Antara	4 950
Biggest Names	8 950

[6 teljes játék: Dark Omen, Dungeon Keeper, Theme Hospital, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000]

Blackstone Chronicles	9 950
Blade Runner	4 950
Blood 2	9 950
Caesar 3	9 950
Carmageddon 2	7 950
Casino Deluxe 2	4 950
Championship Manager 3	JÖN
ChessMaster 6000	9 950
Civilization 2 Gold	8 950

[alapjáték + multiplayer kiegészítő + 2 hivatalos küldetéslemez]

Civilization: Call To Power	JÖN
Close Combat 3	13 950
Colin McRae Rally	10 950
Conflict Freespace	4 950
Dark Reign	4 950
Deer Hunter	4 950
Deer Hunter 2	6 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	4 950
Dr Brain	2 950
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
Falcon 4	9 950
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	7 950
Fifth Element	7 950
Forsaken	3 950
Future Cop LAPD	5 950
Game Commander	12 950

[Trányítsd hanggal a játékodat!]

Gangsters	7 950
Grand Prix 2	3 950
Grand Theft Auto	6 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950
Harvester	2 950
Heart Of Darkness	5 950
Heretic 2	7 950

MegaPak 8	5 950
[10 teljes játék: Master Of Orion 2, Broken Sword, Screamer 2, Deadly Games, Mechwarrior 2 ...]	
MegaPak 9	6 950
[8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]	

O.D.T.	7 950
Of Light & Darkness	4 950
Outlaws	4 950
People's General	9 950
Police Quest SWAT 2	7 950
Populous 3	7 950
Powerboat Racing	5 950
Power Chess 2	9 950

Star Wars Behind Magic	9 950
Test Drive 4x4	7 950
Thief	7 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annihilation	3 950
Total Annih. Kingdoms*	9 950
Tower Of Darkness	2 950

[Heretic, Hexen + küldetéslemez]

Trespasser	7 950
Turok	3 950
Ultimate Strategy Arc.	5 950
[Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games]	
Ultimate World War 2	9 950
[Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter]	

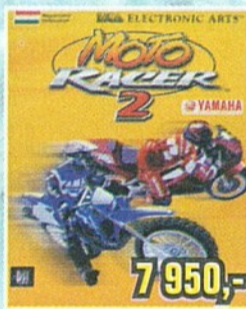
Uprising	4 950
Urban Assault	7 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing*	9 950
War Of The World	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950

[alapjáték + küldetéslemez]

Western Front	11 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon*	9 950
Worms Special Pack	6 950
X-Files The Game	4 950
X-Wing Collector 3D*	9 950
X-Wing vs TIE Deluxe	7 950

[alapjáték + küldetéslemez]

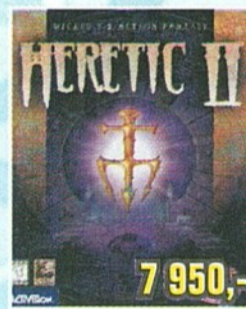
* = Hamarosan megérkezik



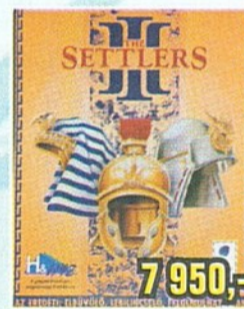
Moto Racer 2



Monaco GP



Heretic 2



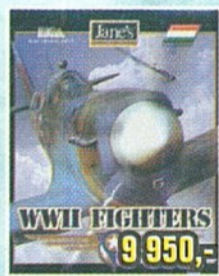
Settlers 3



Fallout



Warcraft 2 Dlx



WW II Fighters



Conflict Freespace



Diablo

Heroes Of M&M 2	4 950
Heroes Of M&M 3	JÖN
Ignition	2 950
Incubation Tripla Pack	4 950
[alapjáték + 2 küldetéslemez]	
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
Jedi Knight Gold*	7 950
King's Quest 8	10 950
Klingon Honor Guard	7 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 2	4 950
Lands Of Lore 3	JÖN
M1 Tank Platoon 2	6 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	7 950
MechCommander	7 950
Mega 3 Pack	5 950

[Carmageddon, UFO 3, Ecstática 2]

Might & Magic VI	6 950
Monaco GP Racing 2	6 950
Monkey Island Collector	JÖN
Moto Racer 2	7 950
Myth: Fallen Lords	3 950



StarCraft Gold
11.950,-

+ küldetés lemez

Alapjáték [real-time stratégia]

Myth 2: Soulblighter	10 950
NBA Live 99	7 950
Netstorm	4 950
Neverhood	6 950
NHL Hockey 99	7 950
Nightlong City	5 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950

Power Slide	10 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quake 2 M.: Ground Zero	7 950
Quest For Glory 5	10 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Rebel Assault	2 950
Rebel Assault 2	2 950
Rebellion	7 950
Return To Krondor	10 950
Robo Rumble	5 950
Rogue Squadron	10 950
Sanitarium	10 950
Screamer 2	2 950
Sensible Soccer Club Ed	7 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3	7 950
Sim City 3000	10 950
Shadows Of The Empire	3 950
Sin	8 950
Skull Caps	9 950
Starcraft	6 950
Starcraft Brood War	Akció

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



CD GALAXIS

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

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

Internet címünk:
WWW.CDGALAXIS.HU

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhas!

Telefonszámunk:
361-4061

Vagy gyere be az üzletünkbe, hogy személyesen válogathass a legjobb játékok közül!



Falcon 4.0

BUMM, BUMM... HALOTT VAGY HAVER

Trau

Az örökzöld vadász, a szimulátorok legnépszerűbb alanya, az F-16-os, új köntösbe bújva járja csábtancát, a kedves játékosközönség kegyeit keresvén. Ez a köntös számos izgalmas újdonságot rejt, és igazán megnyerő a feltároló látvány.

Fiatalkorom legendás repülőgép-szimulátora volt a jó öreg Falcon 3.0, mely máig tartó nyomokat hagyott kicsiny lelkemben (vegyesen frusztrációt és diadalérzetet, a helyzettől függően). Azok a daliás idők! Remélhetőleg, a mostani játékosok, „szobapiloták” is értékelni fogják a MicroProse eme gyöngyszemét, mert szakállamra mondom, megéri kínlódni vele. Igaz, kicsit nehéznek tűnhet az elején, de ha egyszer megismered igencsak kellemes belső értékeit, izgalmát, leragadsz a székedbe – ez igen valószínű! ☺ A fegyvereket, a repülőgép különböző rendszereit, berendezéseit a lehető legélethűbben igyekeztek modellezni. Hogy mennyire sikerült? Erről a Magyar Légierő néhány szerencsés tagját kellene megkérdezni, de szerintem meglehetősen életszagúra!

A játék helyszíne a Koreai-félsziget, ahol ismét fellángolnak az ádáz harcok az észak- és a dél-koreai csapatok között. Mint az itt állomásozó USAF-csapatok kiválóan képzett pilótája, egy F-16C Fighting Falcon vadászbombázóval (annak is legmodernebb, Block 50-es sorozatba tartozó változatával) vethetjük magunkat a támadó északiak megriadt birkanyájára. Azonban

ezek a birkák harapnak is! A Falcon egy többcé-
lú vadászbombázó repülőgép, azaz több, különböző harci feladat megoldására is alkalmas. Ezek főbb kategóriái a légi harc, a földi célpontok elleni precíziós támadás, a tengeri célpontok elleni harc és a felderítés. A függesztett fegyverzetet kell csak kellően megválasztani – ezek a mi fogaink! –, és a különböző fedélzeti rendszerek segítségével minden teendőt képes ellátni.

Csaknem a Jane's sorozat színvonalán készültek el a kézikönyvek. A többszám nem véletlen, mert az alap 250 oldalas leírás mellett kézhez kapunk egy *Cadet's Guide*-ot, egy *Communications Handbook*-ot és egy *Quick Reference Card*-ot is. Már ebből is látható, hogy nem egy könnyed „darabokra lövöm az ellent” stílusú szimulátorral állunk szemben. A *Cadet's Guide* egy gyorsalpaló tanfolyamszerűség azoknak, akik nem szeretnek sokat pepecselni mindenféle bonyolult

helyzetekkel, hanem a szintizta adrenalin-növelő légi harcokat preferálják. Itt megtalálhatók a legfontosabb tudnivalók, így máris szárnyalhatunk a gonosz koreaiak ellen. Ehhez még segítségképp jár a Quick Reference Card, amely a korrekt billentyűzet-kiosztást tartalmazza, és az általánosan használt joystickekkel is megismerkedtet. A Communi-



cations Handbook a hatékony rádiózás rejtelseibe vezet be. Nem árt, ha egy éles harci helyzetben nem kell a megfelelő gombokat keresgélni! Csak rutinosan rápillantunk a könyvre, és már jön is a segítség, az AWACS irányításával.

A kézikönyvek legvastagabbika rengeteg információt tartalmaz. Igazán részletgazdagnak mondható, hiszen minden egyes főbb fegyverzettel megismertet (rövid története, felépítése, alkalmazása, segédrendszerei), amely információkra igencsak nagy szükségünk lesz. Szemléletesen foglalkozik az alapvető repülési manőverekkel, a felszállással, leszállással, a G-terheléssel, a fordulóharccal, a navigációval, valamint a különböző radar, HUD és MFD-üzemmódokkal is.

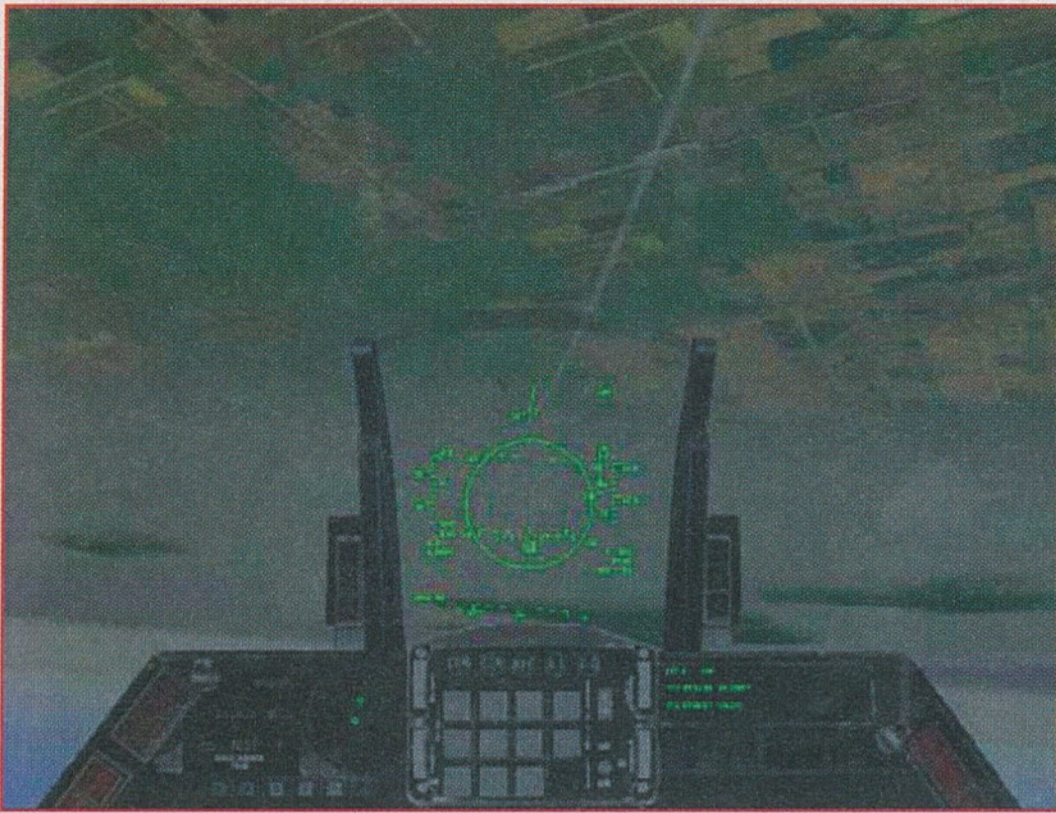
Miután mindent gondosan elolvastunk, tanulmányoztunk, megjegyeztünk és begyakoroltunk, nincs más hátra, mint a délceg szárnyalás! Alapvetően két csoportra oszthatóak a Falcon 4.0 feladatai: levegő-levegő és levegő-föld bevetések. Mindkettő teljesen egyedi taktikát igényel, más-más harcászati eljárások alkalmazandóak.

Levegő-levegő feladatok

Támadó légi offenzíva (OCA Sweep, Offensive Counter Air)

Az egyik alap-bevetéstípus, melynek célja a légi fölény kiharcolása, megtartása, az ellenséges légi





objektumok megsemmisítése. Ennek megfelelően, az ehhez szükséges rakéták különböző típusai alkalmazandók, melyek fejlettsége szerencsére meghaladja az orosz technikáét. Számtalanszor előfordul viszont, hogy számbeli túlerővel kell megküzdenünk, amivel szemben csak akkor lehet előnyünk, ha

- legalább annyi saját vadászgéppel rendelkezünk, mint az ellenséges gépek száma, és AIM-120 AMRAAM rakétákkal szereltük fel a gépet, vagy
- 2:1 arányú fölényben vagyunk az ellenséges vadászgépekkel szemben, vagy
- az ellenfél nagy túlerőben van, de AMRAAM rakétákkal vagyunk felszerelve, így az „üss-és-fuss” taktikával le lehet őket küzdeni, vagy
- az ellenfél nem észlelte jelenlétünket, ekkor a támadási előnyt kihasználva mi löhetünk először.

A támadások helyét és idejét szabadon lehet megválasztani. Az előny így a mi oldalunkon van, hiszen helyi túlerőt tudunk létrehozni. Ugyanakkor megfelelően kell megtervezni ezeket az akciókat! Gyakran 2-3 külön kötelékre osztot-

tam szét erőimet, így kiváló csapdát állítottam a rám zuhanó MiG-eknek. Kifejezetten ajánlott az AIM-120 AMRAAM rakéta alkalmazása. Tipikusan mondható az az OCA Sweep, amikor 2x4 F-16C Falcon a célpontokra egy-egy

AIM-120-ast enged rá, majd a túlélőkkel lehet manőverező légi harcba bocsátkozni. Ekkor jön el a Sidewinderek és a gépágyú ideje...

Védekező légi műveletek (DCA, Defensive Counter Air)

A saját AWACS illetve egyéb nagy értékű légi objektum védelmezése (CAP, Combat Air Patrol). Az alapvető probléma az E-3 AWACS géppel az, hogy roppant fontos szerepet tölt be, és ezzel az ellenség is tisztában van. Megtalálni nem nehéz, hiszen egyenletes magasságban, szépen nyugodtan repül, és annyi radarenergiát ad ki magából, hogy a kószáli sas is megsül mellette repülés közben. Éppen kitüntetett szerepe miatt bármikor fejébe veheti egy örült koreai századparancsnok, hogy megpróbálkozik a megsemmisítésével, ezért illendő erősen védeni. Általában egy köteléknek körülbelül 15 percig kell védelmezni az AWACS-et. Ezi dő alatt mi felelünk az épségéért, tehát minden ellenséges gépet azonnal meg kell támadni és megsemmisíteni. Ugyanakkor nem kell utánégetővel loholni az első koreai MiG nyomá-

ban, hiszen lehet, hogy csak csali, és másik irányból közeledik a fő támadóerő! Inkább a wingman menjen az első látogatók ellen, és mi maradjunk az AWACS mellett, így bármilyen másik támadásra azonnal és hatásosan tudunk válaszolni. El sem hagyhatjuk szó nélkül az AWACS-gépet, mert azt rögtön sikertelen bevetésként értékelik. Csak végső esetben – ha veszélyesen alacsonyra süllyed az üzemanyagszint (Bingo Fuel), esetleg fogytán vannak a rakéták – kérhetjük a felváltásunkat, és természetesen csak azok megérkezése után távozhatunk! Ajánlott fegyverzet: AIM-120 AMRAAM, AIM-9M Sidewinder.

Itt is van egy-két alapszabály:

1. Ne engedjük az ellenséges gépet 25 mérföldnél közelebb az AWACS-hez! Soha!
2. A járőrssebesség legyen 350-400 mérföld között, itt eléggé üzemanyag-takarékosan keringhetünk.
3. Ideális magasság 18000-22000 láb között. Innen villámgyorsan lecsaphatunk az alacsonyan közeledőkre, míg a magasabban érkező banditákhoz is könnyen fel lehet kapaszkodni.

Területvédelem (BARCAP)

Egy adott földrajzi terület és a rajta elhelyezkedő objektumok, harceszközök védelme. Hasonló az elv, mint a CAP-é, a különbség az, hogy nem csak az ellenséges vadászgépeket kell megsemmisíteni, hanem bármilyen, ismétlem, BÁRMILYEN ellenséges repülőeszközt. Egy öregecske AN-2 Colt – amely olyan arányosan döngicsél, mint permetezőgép, esetleg ejtőernyősöket visz fel Budaörsről – is képes jól kiképzett koreai kommandót szállítani, amely aztán derekas károkat okoz a védett objektumban. A helikopterekről nem is beszélve...

Védőkíséret (ESCORT)

A támadó kötelékeket kell megvédeni minden felbukkanó ellenséges vadászgéptől. Ez eléggé



egyszerűen hangzik, de a gyakorlatban kissé másképp néz ki a dolog. Lehet kísérletezni a megfelelő kísérő pozícióval, de szerintem a kötelék felett három óra irányban működik legjobban. Nagyon fontos, hogy a frontvonal átlépésekor már a helyünkön legyünk, hiszen attól kezdve bármikor felbukkanhatnak az ellenséges vadászgépek. Az igazi probléma az, hogy – főleg a hadjárat elején – erős védekező kötelékekre számíthatunk, és egészen biztos, hogy ők lesznek többen. Az egyik legfontosabb dolog, hogy megpróbáljunk a védelmezendő kötelék mellett maradni, amilyen hosszán csak lehet. A radar nyújtotta kényelmet kihasználva, követhetjük a légi mozgást. Csak az egyértelmű támadó gépekre szabad „rámozdulni”, akkor is inkább a társakat kell rájuk küldeni, közben pedig a kötelék mellett maradni. Ha minden kötél szakad, akkor személyesen is közbeavatkozhatunk. Az eljárás ilyenkor a következő: befogjuk az ellenséges gépet, majd kilövünk rá egy AIM-120 AMRAAM rakétát. Megvárjuk, amíg aktív lesz a rakéta, azaz saját magát vezérli a célra, ezután azonnal támadjuk az esetleges másodikat, aztán a harmadi-



kat. A lényeg, hogy folyamatosan tűz alatt legyenek. Az esetleges túlélőket közelharcban kell gyorsan eltakarítani. A hangsúly itt is a „gyors” szócskán van!

Fontos a „csalimadarak” kivédése. Csalimadár az, aki egyértelműen támadó szándékkal indul a kötelék felé, majd mikor rámozdulunk, 180 fokos fordulót véve igyekszik eltűnni a helyszínről. Nem szabad kergetni! Az a szerepe, hogy eltávolítsa a védőkíséretet – azaz minket és a wingmaneket – a támadóköteléktől! Ha sült tök módjára üldözni kezdjük, a védtelen támadókötelékre villámgyorsan egy csapat

MiG zúdul, és hiába lőjük le a magányos csalimadarat, a köteléketet ízekre szedik. Ezért a kísérőbevetéseknél mindig óvatosan kell mozogni minden támadásokra. Meg kell fontolni, hogy az valóban támadás-e, vagy inkább elterelő mozdulat, persze tévovázni sem lehet túl sokáig, mert könnyen elszabadulhat a pokol. Igaz, a támadó feladatú gépek is hordanak légiharcfegyverzetet, de ha már saját maguknak kell megvédeniük magukat, az régen rossz, és eredménytelen bevetést jelent.

A főbb levegő-föld feladatcsoportok:

A torta másik felét a földi célpontok kigyomlálása jelenti. A folyamatos fejlesztéseknek hála, az F-16C kiválóan alkalmas erre, így a hadjárat jelentős részét bombákkal játszva tölthetjük el. Ez



AIM-9M Sidewinder



Infravörös önirányítású, kis hatótávolságú légi harc-rakéta. A célrepülőgép szerkezete és

berendezései által kibocsátott hő követi. A mai napig alapvető harci eszköz, az összes F-16 változat alapfegyverzetének tekinthető, továbbfejlesztett változata az F-22 Raptoron is megtalálható. A vietnami háború óta szinte minden konfliktusban szerepet kapott. Teljesítményét jelentősen csökkenti a párás, felhős/ködös időjárás. Hossza 2,89 méter, átmérője 130 mm. Súlya 85,5 kilogramm, ebből 9,36 kilogramm a repeszhatású robbanófej. Hatótávolsága (Ht.): 6-12 Km. Gyártó cég: Raytheon Co., Ford Aerospace and Communications Corp. Loral

AIM-120 AMRAAM



Bármilyen időjárási viszonyok között alkalmazható, lokátoros önvezérlésű, közepes távolságú légi harc-rakéta. Alapvetően az AIM-7 leváltására fejlesztették ki, jelenleg is több egység átfegyverzése folyik.

Az új évezredben alapvető fegyverként fogják alkalmazni. A repülés középső szakaszában inerciális navigációs rendszer vezérli, majd a végszakaszban saját, milliméteres hullámhosszú radarja irányítja a célra. Az F-16C Block 50/52 alapfegyverzete.

Hossza 3,66 méter, átmérője 177,8 milliméter. Súlya 150,75 kilogramm, ebből 21,8 kilogramm a repeszhatású robbanófej. Ht.: 120 Km. Gyártó cég: Hughes Aircraft Co., Raytheon Co.

AIM-7M Sparrow III.



Félaktív radarirányítású, közepes hatótávolságú légi harc-rakéta. A saját repülőgép radarjának célról visszaverődő hullámait érzékeli, dolgozza fel és e szerint irányítja magát.

Bármilyen időjárási viszonyok között alkalmazható. Mind a mai napig a NATO és az USAF széles körben alkalmazott rakétája. A legutolsó, AIM-7M változata 1986 óta áll szolgálatban, és az F-16C/D is alkalmazhatja.

Hossza 3,7 méter, átmérője 203 mm. Súlya 255 kg, ebből 45 kg a nagy erejű repesz-romboló robbanófej. Ht.: kb. 55 km.

Gyártó cég: Raytheon Co., General Dynamics/Pomona

azonban korántsem jelenti azt, hogy könnyebb dolgunk van ezen objektumok támadásánál, sőt! Miután a fontosabb célpontokat eléggé hatékony légvédelem veszi körül, okozhat néhány forró pillanatot egy-egy alacsony támadás, és akkor még az ellenséges vadászgépekről szó sem esett.

Csapásmérés (Interdiction):

Ellenséges csapatok megsemmisítése a front közelében. Nincsen előre kijelölt célpont, csak célterület, illetve a célokat szabad vadászat keretében lehet kijelölni. Veszélyes feladat, hiszen az ellenséges csapatlégvédelem is bármikor beavatkozhat, nem csak a telepített légvédelmi állások. Éppen ezért óvatosan, alacsonyan illik repülni. Elsőnek mindig keresztezzük a frontvonalakat, minél kisebb magasságban – a tudástól, az időjárási viszonyoktól, a terep tagoltságától, valamint a választott sebességtől függően –, gondosan ügyelve a csapatlégvédelemre. Aktívan zavarjunk, ha kell, RWS gondos szemmel tartása ajánlott. Így próbáljuk meg a célterületet felderíteni, felmérni. Ekkor húzás onnan, alacsonyan és gyorsan. Néhány hegygel odébb szép nyugodt késforduló, majd vissza a felderített területre. Gyors célkiválasztás, támadás. A fegyverek alkalmazása után lehet újból visszafordulni, az aránylag nyugodtabb ellenséges hátsószágra. Nagyon lényeges, hogy ilyenkor ne keresztezzük a frontvonalakat, mert mindig lehet egy stréber légvédelmis, aki mindenre lő, ami mozog, illetve csak az esetben repülünk át, ha már elfogyott a fegyverzet vagy megsemmisült minden ellenséges harci technika a környéken. Ekkor hazatérhetünk vagy kereshetünk új célterületet. Éppen az alacsony magasság miatt roppant kellemetlenek a csöves légvédelmi tüzeszközök (légvédelmi

gépágyúk, géppuskák) és a kézi légvédelmi rakéták, ezért kiemelten fontos az aktív rádióelektronikai zavarás, illetve a csalik használata, ügyelve arra, hogy ne fogyjunk ki belőlük, mert az végzetes lehet. Ajánlott fegyverzet: AGM-65D Maverick, Mk-82 Snakeeye, FFAR rakétatár, CBU-69-es kazettás bombák.



AGM-65 Maverick



Az egyik legáltalánosabban használt, általános célú levegő-föld irányított rakéta. Többféle (TV-kamerás, IR önirányítású, félaktív lézeres irányítású,

radar önirányítású, kombinált) változatát is használják. Az F-16C tripla-indítósnal is használhatják, de ez ritka. Kifejezetten közeli támogatásra, pontcélok ellen alkalmazzák az F-16C pilótái, az Öböl-háború egyik kiermelkedően használható fegyvere volt.

Hossza 1,6-2,49 méter, átmérője 304,8 milliméter. Súlyja ebből 59-136 kg közötti súlyú a robanófej (változattól függően). Ht.: max. 23 Km. (16 Km-en belül alkalmazzák)

Gyártó cég: Hughes Aircraft Co., Raytheon Co.

AGM-88 HARM



Nagy sebességű (hangsebesség 3-szoros), radarelhárító, irányított levegő-föld rakéta. Kifejezetten az ellenséges lokátorok

megsemmisítésére tervezték, a vietnami háború tapasztalatait hasznosítva. A lokátor radarkisugárzását felhasználva (illetve annak kikapcsolása után saját inercialis vezérlőrendszerét követve) irányítja magát célpontjára. Az USAF és a NATO alapvető fegyverrendszere, az F-16C-k vették át ennek alkalmazását a veterán F-4G Wild Weasel „lokátorgyilkos” Phantomoktól.

Hossza 4,14 méter, átmérője 254 milliméter. Súlyja 360 kilogramm, ebből 21,8 kilogramm a repesz/romboló robanófej. Ht.: 40 Km.

Gyártó cég: Texas Instruments

Zárt területű légi támogatás (Close Air Support, CAS)

Az egyik legnehezebb feladat, legalábbis számomra: a saját támadó szárazföldi csapatok támogatása, az ellenséges harci technika elpusztítása. A dolog csiklandós része a mieink megkülönböztetése az ellenségtől. Ennek tökéletlen mivoltára éppen az 1991-es Öböl-háború világított rá, ahol az alkalmazott csúcstechnika ellenére a veszteségek egynegyedét saját fegyverektől szenvedték el a koalíciós erők. Az eljárás hasonló a csapásméréshez, azaz a saját csapatok feje fölött alacsonyan, nagy sebességgel elhúzva irány a frontvonal. Célfelderítés, távolabb repülve forduló, majd támadás. Igyekezünk az ellenséges harckocsikra koncentrálni, hiszen ezek okozhatják a legnagyobb problémát a földi egységeinknek. Csak az a kérdés, hogy az ellenséges légvédelmi eszközöket mikor lövik ki a „nyuszik” odalenn. Itt se nagyon kavarjunk



a frontvonalak felett, inkább az ellenséges hátszárzból támadunk. A legfontosabb alapszabály: csak akkor támadni, ha a célpontot teljesen egyértelműen azonosítottuk, mint ellenséges harci eszközt! Ajánlott fegyverzet: AGM-65D Maverick (páncélosok ellen kiváló), CBU-69 kazettás bomba (gyengébb páncélatú célpontok ellen), AGM-88C HARM (a radarvezérlésű légvédelmi ütegek ellen).

Távolsági/különleges csapásmérések (DEEP STRIKE, SEAD, OCA STRIKE)

Åz általában bombázásnak becézett harci cselekmények tartoznak ide. Ezeket fix építmények, épületek ellen hajtjuk végre. Fontos a fegyverzet korrekt kiválasztása, hiszen gyakran hosszú utat kell megtenni a célpontig, és a kíséret ellenére nem egyszer magunknak is részt kell venni a tisztogatásban. Elsősorban az AGM-88C HARM irányított rakéta az alkalmazandó, amely a radarok kiiktatásában játszik főszerepet. Ez képes a bemért objektum megsemmisítésére még akkor is, ha azt kikapcsolták! A fő célpontokhoz az irányított GBU-széria különböző súlyú (500, 1000, 2000 font) tagjait alkalmazzuk. Ezeket infravörös felderítéssel és lézeres célravezetéssel használva sebészeti pontosságú találatokat érhetünk el. Általában a célterületet igyekezzünk alacsonyrepülésben megközelíteni, majd az alkalmazott fegyver függvényében válasszuk meg a támadási magasságot.

Talán az egyik legveszedelmesebb csapásmérés mindegyik közül a SEAD (Suppress Enemy Air Defence), amely az ellenséges légvédelmi eszközök megsemmisítését jelenti. Ennek két formája a SEAD Strike (SEAD Csapásmérés) illetve SEAD Escort (SEAD Kíséret). Az előbbi – talán a könnyebbik – célja egy már felderített légvédelmi eszköz, légvédelmi üteg vagy erősen védett terület megsemmisítése. Ekkor tudjuk, milyen célpontok és hol várnak ránk, ennek megfelelően lehet megtervezni a megközelítést, támadást, majd a szer-

vezett távozást. A nehezebbik a SEAD Escort, amely a támadó bombázókötelék kíséretét és az ellenséges légvédelmi eszközök elleni védelmét jelenti. A dolog lényege, hogy minden, útközben felderített légvédelmi eszközt meg kell semmisíteni, mielőtt az a saját kötelékben kárt okozhatna. Ez kissé izgalmasabb is,

hiszen nincs előre elkészített forgatókönyv, menet közben kell reagálni a kihívásokra. Nagyon fontos a gyors reagáló készség, mert 1-2 másodperc késlekedés végzetes lehet gépünkre és társunkra egyaránt. A speciális fegyverzet szerepe igen jelentős, így külön szót ejtenék róla. A lokátorok megvakítását/megsemmisítését AGM-88C HARM rakétával lehet elérni, míg a vezetés nélkül maradt rakétakilövőket CBU kazettás bombákkal korrekt módon „ki lehet emelni”. A SEAD Escort gépek legyenek a légvédelmi állások és az oltalmazandó saját kötelék között, így magukra tudják vonni a veszélyeket. Ez persze nekünk lesz kellemetlen, de miután erre készülünk, nem lehet nagy probléma. ☺

Hasonló módon nehéz eset a repterek „meglátogatása” (OCA Strike). Miután itt koncentrálnak az ellenséges légierő és légvédelem, ez igen kemény diónak mondható. Talán egyik feladat esetén sem lényeges ennyire a pontos és minden részletre kiterjedő bevetéstervezés. A kíséret dolga elsősor is a levegőben járőröző vadászgépek leküzdése, ezután kerülhet „terítékre” a légvédelem, ami általában koncentráltan elhelyezett csöves tűzfegyvereket és légvédelmi rakétaállásokat jelent. A SEAD Escortot az Úr is erre teremtette, dolgozzanak hát erősen! Ezután jöhet magának a reptérnek a pusztítása. Az elsődleges célpont a kifutópálya, melyet betonromboló bombával érdemes, mondjuk, háromba szakajtani. GBU-bombákkal kapjuk derékba az irányítótoronyt és a hangárokat. Itt rárobbanthatjuk a bennálló gépekre a beton hangár-

födémet, és később kénytelenek a szabad ég alatt tárolni a túlélő példányokat. Ezeket utána jóval könnyebb leküzdni, mert nincs az a sánctfedezék, ami megóv a lézervezélésű bombáktól! ☺

Felderítés (RECON, BDA)

Végül egy könnyedebbnek mondható műfaj, noha azért ez sem gyermekjáték, igaz a csapásméréshez képest egyszerűbb. Alapvetően kétféle felderítést különböztet meg a Falcon 4.0: a hagyományos „kukkolást” és a csapásmérés utáni felderítést (BDA), amely a támadás hatását kívánja dokumentálni. Speciális felszerelés is jár ezekhez a feladatokhoz: a TARS konténer. Ebben helyezkednek el a különböző fókuszú kamerák, az infravörös letapogató. A kezelése roppant egyszerű: élesítéskor egy négyszög jelenik meg a HUD-on, amelyet a kívánt területre kell manőverezni. Ha fedi a területet, klikk, és máris egy digitális felvétellel lettünk gazdagabbak. A dolog szépséghibája, hogy nincs lehetőségünk ellenőrizni a fényképezés eredményességét, így javal-



lott a többszöri áthúzás és fényképezés. Persze, ha nagyon forró a helyzet, ne kockáztassunk, hátha mégis sikerült az a nyavalyás fotó. Ezt a feladatot egyébként párban szokás végrehajtani. Miután várható az ellenséges vadászgépek megtisztelő érdeklődésére, ezért a teljes légi harc fegyverzetet kell mind a saját, mind a kísérőnk gépére bigygyeszteni. A feltűnő, rossz szándékú gépekre először öt uszítsuk rá, majd fotózásunk végeztével mi is beszállhatunk, de addig kifejezetten kerüljük az összecsapásokat. 

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

SÓLYMOK GYÖNGYE EZ...

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



FALCON 4.0

F-16-os életrajza

A világ egyik leghíresebb, legnépszerűbb, legsokoldalúbb, legkipróbáltabb vadászbombázója. Hosszú utat tett meg az első F-16A Falcon Block 1-től a jelenleg gyártott Block 52-ig.

Az USAF 1972. április 13-án a General Dynamics Model 401-esét választotta ki, mint a leendő könnyűvadászgép (Light Weight Fighter, LWF) prototípusát. Az elvárások igen jelentősek voltak: okulva a vietnami háború negatív tapasztalataiból, a lista első helyén szerepelt a kiváló manőverező-képesség. Maximális üzemanyag-mennyiséggel képesnek kellett lennie 9g gyorsulás elviselésére, ami nagy szerkezeti szilárdságot feltételezett. A hajtómű egy nagy teljesítményű Pratt & Whitney F-100 gázturbina volt, mely kiváló tömeg/teljesítmény viszonytal ruházta fel a gépet. A fegyverzet és az elektronika igazán



költségkímélő módon lett kialakítva. Alapfegyverzetnek egy M-61A1 20 mm-es gépágyú volt beépítve,

Az első, 72-01567 jelű YF-16-os 1973. december 13-án készült el, majd egy C-5A Galaxy nehéz szállítógéppel az Edwards légibázisra szállították át 1974. január 8-án. Az első repülést a GD tesztpilótája, Phil Oestricher hajtotta végre 1974. február 2-án. Repülése során elérte a 400 mph/h sebességet és a 30000 láb repülési magasságot. A második prototípus (72-01568) Neil Andersonnal 1974. március 4-én szállt föl először.

A tesztek során irányítási problémák merültek fel a hajtóműnél, de ezeket sikeresen kiküszöbölték. Az alaptesztek után következett a tulajdonképpeni összehasonlítás, azaz a Northrop YF-17 (a későbbi F/A-18 prototípusa) és az YF-16 között. Ugyan egymás ellen nem próbálták ki a két vetélytársat, de az USAF összes akkori vadászgépével „összeeresztették” a mintapéldányokat. Ezek között volt egy zsákmányolt egy MiG-17 Fresco és egy MiG-21 Fishbed is, így első kézből győződhetek meg a típusok szovjet vadászgépek elleni teljesítményéről. Hosszas tesztek után végül 1975. január 13-án az YF-16-ost nyilvánították a pályázat nyertesének. A hajtómű a P&W F-100-as maradt. Ez önmagában óriási sikert és üzletet jelentett (egy példány akkori ára 5,16 millió USD, 2000 példány eladásával kalkulálva), és ez még csak a kezdet volt! Első útja az Atlanti

Óceánon át egy körútra vezetett, ahol a potenciális vevők előtt mutatták be az F-16A-t. Első nyilvános szereplése az 1975-ös Paris Air Show-n történt, itt mint F-16A Falcon mutatkozott be a nagyközönség előtt.

1975-ben egy másik, a típus karrierje szempontjából létfontosságú esemény történt. Az európai NATO-tagok az öregedő F-104 Starfighter vadászrepülőgépek lecseréléséről döntöttek. A helyükre a Dassault Mirage F1, a SAAB JA-37 Viggen, a Northrop YF-17 és a General Dynamics YF-16 pályázott. 1975. június 7-én Dánia, Hollandia, Belgium és Norvégia kinyilvánította szándékát, mely szerint az F-16A/B típusú vadászrepülőgépeket alkalmazzák, mint váltótípust. Összesen 348 gépet rendeltek meg, nem titkolva kritikájukat sem. Elsősorban a csökkent BVR (Beyond Visual Range – látótávolságon kívüli) képességgel voltak gondok – nem volt rendszeresítve lokátor-vezérlésű légi harc rakéta –, mert csak az AIM-9B Sidewinder rövid hatótávolságú infravörös rakéta volt a fegyvere. A hajtóművekkel is akadtak problémák, de ezeket is sikerült megoldani. Európában két helyen, Belgiumban (SABCA) és Hollandiában (Fokker) kezdtek összeszerelni a Falconokat, a helyi piacra. Belgiumban 1978 februárjában, míg Hollandiában 1978 áprilisában indult meg az összeszerelő gyártósor.

A következő generációt az F-16C/D Fighting Falcon képviseli. Ezeket csak az USA-ban gyártották, de széles körben kerültek exportra. Alapvetően megváltozott a gép feladata: közepes hatótávolságú légi harcok illetve földi célpontok támadása minden időjárási viszonyok között. Ehhez fejlettebb elektronikai-, felderítő- és támadórendszereket építettek, illetve új fegyverek alkalmazását tették lehetővé. Az első F-16C sorozat Block 25 jelzéssel épült meg, AIM-7 Sparrow lokátor-vezérlésű rakétákkal. Az új APG-68(V) radarnak köszönhetően több új levegő-levegő üzemmód is elérhetővé vált, például TWS (Track-While-Scan, célkövetés keresés közben) üzemmódban 10 célpontot követhet. A lokátor képes a félaktív AIM-7M Sparrow, illetve az AGM-65 Maverick levegő-föld rakéta kiszolgálására, képes a földi mozgó és fix célpontokat felderíteni, illetve tengeri célpontokat is támadni. Térképező üzemmóddal is rendelkezik. A radarképet ki is

lehet merevíteni, így tanulmányozható a képernyő. Szélesebb HUD került beépítésre, melynek kezelőgombjai alatta helyezkednek el (a régebbi változatokon külön konzolon voltak). Minden példány Pratt & Whitney F-100-PW-200 hajtóművel készült. Az első F-16C 1984. június 19-én szállt fel (83-1118). Összesen 177 F-16C Block 25-ös és 25 F-16D épült meg. Az első F-16C/D-vel felszerelt egység, az 61st TFTS 1988. októberben kezdte meg működését.

A Falcon 4.0-ban az F-16C Block 50-es változatát repülhetjük, melyet jelenleg is gyártanak. Ennek hajtóműve egy General Electric F110-GE-129 hajtómű. Képes kezelni az AGM-88B HARM levegő-föld radar-elhárító irányított rakétát, így felválthatta az öreg F-4G WW Phantomokat. Fedélzetéről bevethető az új, AGM-137 TSSAM nagy hatótávolságú manőverező robotrepülőgép. Továbbfejlesztett, AN/APG 68(V5) radarja jóval nagyobb jelfeldolgozó kapacitással rendelkezik. AN/ALR-65M radar besugárzásjelző berendezése együttműködik az AN/ALE-47 dipól/infracsapda-kivető készülékkel. A szívócsatorna oldalára függeszthető a továbbfejlesztett LANTRIN-konténer két egysége, mellyel képes infravörös célfelderítésre, terepkövető repülésre éjjel és bonyolult időjárási viszonyok között. Lézeres célmegjelölő készülékkel alkalmazhatja a GBU-család tagjait, így sebészeti precizitású támadásokat hajthat végre.

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!

190 000.-

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

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



1998 Legjobb Játékai

A TI SZAVAZATAITOK ALAPJÁN

TRF

Best of '98 – másodsor. Mi már a múlt hónapban nyilatkoztunk, külön-külön és együtt az egész szerkesztőség, arról, hogy mely játékokkal töltöttük az időnket a legszívesebben, és kiosztottuk a „legjobb” díjakat is. Ígéretünkhöz híven, most tiétek a pálya.

A hogy tavaly, úgy idén is februárban tártuk elétek, hogy szerintünk melyek voltak a tavalyi év slágerjátékai, illetve kiválasztottuk az egyes kategóriák legjobbait is. Ezúttal azonban titeket is be kívántunk vonni a ceremóniába, kíváncsiak voltunk, ti hogyan vélekedtek, kinek adnátok a játékok Oscar-díját (ígérem, jövőre kitalálunk neki valami frappáns nevet). Hogy ne legyen túl nagy káosz, végeztünk egy előválogatást: kigyűjtöttük az egyes kategóriákban tavaly megjelent, 4-5 legjobb játékot, azaz tulajdonképpen felterjesztettük őket a díjra. Ahogy a visszajelzésekből kitűnt, mint szakértői bizottság, nagyjából egyetértettetek a választásainkkal, probléma csak abból adódott, hogy néhányan döntésképtelennek bizonyultak, és néhány kategóriában holtversenyt hirdettetek meg. Mivel ez eléggé összekuszálta volna az eredményeket, ezeket nem vettük figyelembe. Ugyanakkor semmi probléma nem adódott abból, ha valaki egy adott témakörben nem érezte magát kompetensnek, és tartózkodott. Szavazatszámok helyett végül a százalékos megjelenítés mellett döntöttünk, amely sokkal érthetőbb és beszédesebb is.

Nos, nincs más hátra, mint szépen végigmenni az egyes kategóriákon, és felbontani a képzeletbeli borítékot, amelyben ott lapul az általatok megválasztott győztes neve.

„Hard core” stratégia – StarCraft (Blizzard)

Ezt a meglehetősen idétlen nevet találtuk ki azokra a stratégiai játékokra, amelyek a legközelebb állnak a kategória alapjaihoz. Leegyszerűsítve, ezek az építgetős, fejlesztgetős, harcolós stratégiák. A StarCraft csak egy orrhossznyival futott be a Populous elé, győzelme nem meglepő, hiszen egyértelműen az egyik legnépszerűbb játék volt 98-ban. Az utóbbi második helye már inkább, a visszajelzések ugyanis meglehetősen szélsőségesek voltak: akinek tetszett, az odavolt érte, akinek nem, az utálta. Úgy tűnik, a zsűriben ezúttal a rokonszenvezők voltak többen. A Settlers III és a Caesar III egyformán megérdemelte volna a harmadik helyet (három-három-három, micsoda véletlen!), ezúttal a Blue Byte üdvöskéje állha-

tott fel a dobogóra. Becsületére legyen mondva, nem maradt szavazat nélkül a Battlezone sem, noha így utólag visszatekintve, talán nagyobb volt a hírverés körülötte, mint a tényleges siker. Azt viszont mindenképpen el kell ismernünk, hogy úttörőként nyitotta meg a harmadik dimenziót a stratégiai játékok számára.



Egyéb stratégia – Commandos (Eidos)

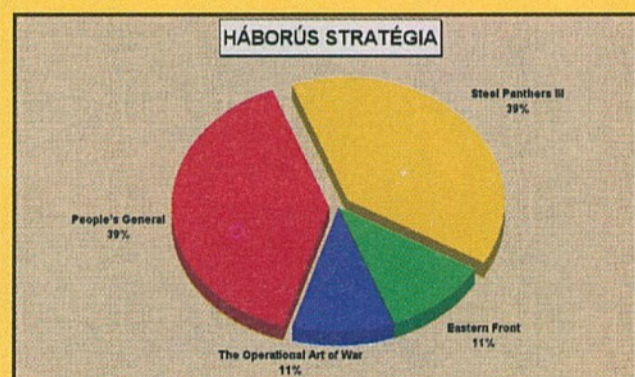
Egyéb, azaz minden olyan játék, amelyre azt mondjuk, „stratégia”, mégsincs semmi köze a fentiekhez. Várható volt a Commandos sikere, de hogy messze-messze maga mögé utasítja a mezőnyt, ez számunkra is meglepetés (azért voltak „hajtépő” hibái). A rettenetesen várt, szépre sikerült, de gyorsan feledésbe merült Railroad Tycoon II, valamint az Emergency, amelyben valószínűleg a tavalyi év legnépszerűbb magyarított programját tisztelhetjük, kb. azonos eredménnyel végeztek a második helyen. A további két jelölt, az Ubik és a SWAT 2, még szavazatot sem kapott.



Háborús stratégia – People's General (SSI), Steel Panthers III (SSI)

Nos, ezek azok a játékok, amelyekben kultikus hatszögek, és mágikus harci jelek, kapnak fontos szerepet, egyébként közülünk csak Trau tud velük játszani, de ő aztán nagyon, illetve Pelace

konyít még egy kicsit hozzá. Mi legfeljebb a szemöldökünket ráncoljuk, és igyekszünk okosan nézni, ha szembetaláljuk magunkat valamelyikükkel. Úgy látszik, nem vagyunk egyedül, hiszen ez volt az a kategória, ahol a legtöbben tartózkodtak a vélemény-nyilvánítástól. A két győztes hajszalra megegyező számú szavazatot gyűjtött be, és külön érdekesség, hogy mindkettőt az SSI tudhatja magáénak! A második helyen is holtverseny alakult ki, így – lám, milyen morbid az élet –, a háborús játékok torta-diagramja csaknem a béke jelét formázza.

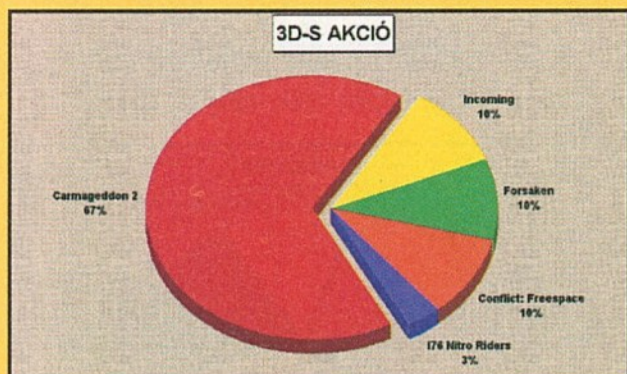


3D-s akció – Carmageddon 2 (SCI)

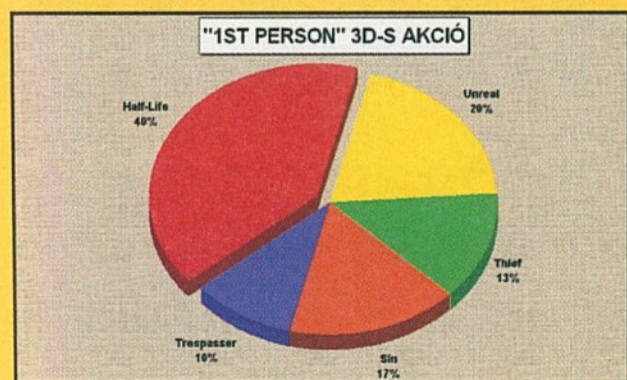
Ismét egy definiálhatatlan csoport, leginkább a 3D-s motorra épülő, adrenalin-pumpáló akciójátékokat soroltuk ide, amelyek nem illettek bele a másik két 3D-s kategóriába. Nagy meglepetés lett volna, ha nem a Carma 2 nyer, végül mintegy hatszor annyi szavazatot tudhatott magáénak, mint az utána következő ezüstérmes trió, a remek Incoming, a gyönyörű színeket felvonultató Forsaken, és Descentnek in-

Úgy tűnik, ha valamin nem lehet nyerni, akkor már nyugós öt percet áldozni rá, papírt és ceruzát fogni, kivágni, esetleg fény- vagy ne adj isten, lemásolni, kitölteni, és visszaküldeni. Bezeg, ha ott van, hogy „JÁTÉK! NYEREMÉNY!”, akkor még a szomszéd óvoda minden bentlakójának nevében is jön a megfajtás. Nos, bár nem volt előre meghirdetve, ezúton szeretném értékelni azok fáradságát, akik mégis részt vettek a szavazásban. Az ajánlatom a következő: öt szerencsés olvasónk ingyen kapja a PC-X következő három számát (április, május, június) vagy ha előfizetők megtdoljuk azt három hónappal. **A nyertesek:** Fukk Tamás (Hernádnémeti), Torjai Dávid (Leányfalu), Tóth Balázs (Izsófalva), Herczeg Zsolt (Budapest) és Bóta Dávid (Eger). Nekik is és természetesen a többieknek is nagyon köszönjük a részvételt!

dult, de aztán konfliktusba torkollott FreeSpace. A Nitro Riders, bár szerkesztőségi körökben szimpatizáltunk vele, úgy látszik nem aratott sikert a körötökben.

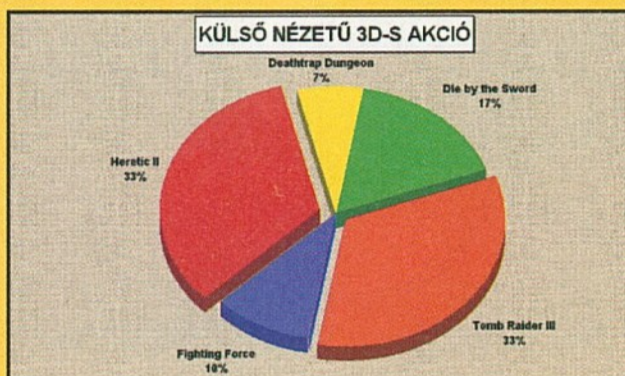


„Ist person” 3D-s akció – Half-Life (Sierra)
Kár, hogy amit az angolok elintéznek egy „FPS”-sel (first person shooter), abba nekünk beletörök a nyelvünk. Hívtuk már „én ölk jelle-gű játéknak”, „egyes szám első személyű, 3D-s akciójátéknak”, „emberszimulátornak”, de vala-hogy egyik sem hangzik túl jól. Ez volt talán a legnívósabb mezőny mindegyik közül, mégis az eredmény egy pillanatig sem lehetett kétsé-ges. Szinte mindenki, aki kérésünkre meg is in-dokolta döntését, a Half-Life-ről zengett ódákat, így nem véletlen, hogy kétszer annyi sza-vazatot gyűjtött, mint az év nagy durranásá-nak kikiáltott, ám annál kisebbet szóló Unreal. Utóbbi sokáig még a Sin is maga mögé utasít-totta – nem kis meglepetésünkre –, ám a vé-gén azért kiderült, nem bocsátottátok meg a Ritual/ Activision párosnak a 18 megás patch-et és a C64-es korszakot idéző töltögetést. A Thief is szépen szerepelt, amelynek kapcsán, úgy látszik, szintén egyezik a véleményünk: új ötletekkel színesítette a játékstílust, de kár a bukás 3D-s motorért. A Trespasserről valószínűleg oldalakon keresztül tudnánk vitatkozni, így inkább ugorjunk.

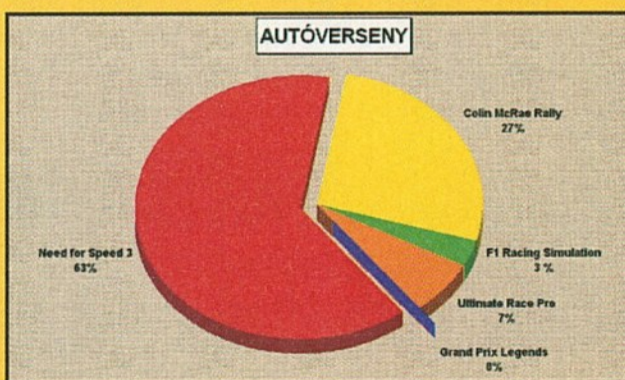


Külső nézeti 3D-s akció – Tomb Raider III (Eidos), Heretic II (Activision)
Hívhattuk volna „Tomb Raider klónoknak” is, vagy egy csöppnyi rosszindulattal annak a ka-tegóriának „amelyben mindig úgy áll be a ka-mera, hogy a lehető legfontosabb dolgokat éppen főhős takarja ki előlünk”, de végül is a fenti hivatalos névmegjelölés. Itt is holtver-

seny alakult ki, de az igazsághoz hozzátarto-zik, hogy Lara nem mindennapi hajrát nyo-mott le, és alaposan megizzadt, míg a már messze vezető Heretic II-t behozta. Azt hit-tük, meglepetés lesz, de elmaradt: a bájos vektorlady harmadízben is rabul ejtette szí-vünket és számítógépünket. Érdekes az Eidos dominancia ebben a kategóriában, hiszen a Fighting Force és a Deathtrap Dungeon is az ő nevükhöz fűződik, noha mindkettőt maga mö-gé utasította a Die By The Sword.

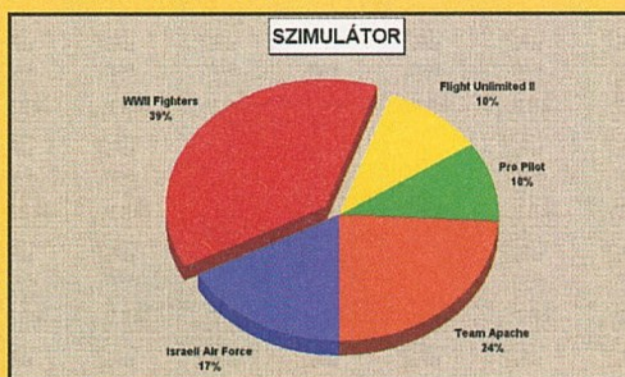


Autóverseny – Need For Speed III (Electronic Arts)
Igazából úgy illett volna, ha külön kategóriát írunk ki az inkább szimulátor, illetve az arcade jellegű játékoknak, de nem volt annyi cím, hogy megtöltsön két külön csoportot. Így aztán ösz-szeeresztettük mindkettőből a legjobbakat, és egy rettenetesen erős mezőnyt kaptunk. Az eredményeket elnézve, az NFS3-at kivéve min-denki bent ragadhatott a rajtnál. Gyanítom, a szimulátorok szerelmesei éppen borítékhiány-ban szenvedhettek, mert az F1 Racing Simu-lation egy, míg a Grand Prix Legends még ennyi szavazatot sem kapott. A Colin Mc Rae egy ideig lépést tudott tartani a győztesel, aztán ő is elmaradt mögötte.

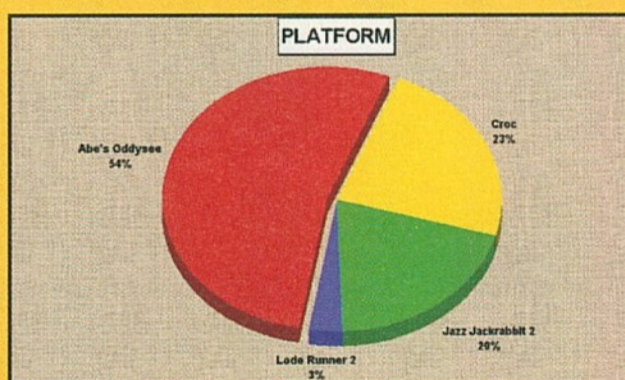


Szimulátor – WWII Fighters (Electronic Arts)
Ők a repülő-szimulátorok, és mint ilyenek, szintén teljesen Trau fennhatósága alá tartoz-nak, mi inkább csak a képeket szoktuk csodálni. Ez volt a másik olyan kategória, ahol többen a tartózkodás mellett döntöttek – nagyon böl-csen. Ha nem is nagy fölénnyel, de az Electro-nic Arts „karácsonyi ajándéka” – már legalábbis a szimulátor-kedvelőknek –, WWII Fighters vit-te el a pálmát a Team Apache és az Israeli Air Force előtt. A Flight Unlimited II sikertelensége

meglepő, hiszen elképesztő grafikát vonultatott fel, persze manapság melyik nem? A Pro Pilot, szegény, nem való a harci göbzik közé, de nem indíthatunk neki külön kategóriát. A maga ne-mében így is kiváló!

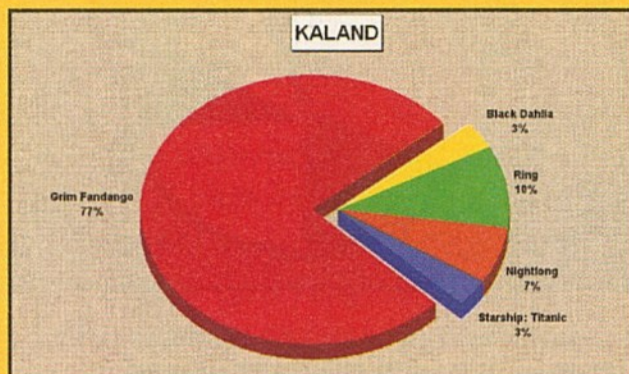


Platform – Abe's Oddysee (GT Interactive)
A legősibb játékfajtát tisztelhetjük benne, min-den mászkálós, gyűjtögetős, ugrálás, akadály-elkerülő, jobbra-balra gördülő rettenet atyja, látta Donkey Kongot és a Mario testvéreket „prünyitken”, és másfél évtizeddel később még mindig remek szórakozást nyújt, szinte min-den korosztály számára. Idén, úgy tűnik, vég-érvényesen átmegy 3D-be, de tavaly még fele-fele arányban volt lapos is. A győztes, ki is le-hetne más, mint – 'é! Follow me! – pukikirály, Abe, és mudokon testvéreké az Oddysee-ből. Számomra teljesen meglepő módon, a krokodil legyőzte a nyulat, azaz a Croc állhatott a do-bogó második fokára, míg a négyéves pofozga-tástól kicsit kókadtra, semmilyenre sikerült Jazz Jackrabbit 2-nek a harmadik hellyel kell megelégednie. Nagyon kevesen „futtattátok” a Lode Runner modern feldolgozását, pedig nem volt az olyan rossz.



Kaland – Grim Fandango (Activision)
Szinte kár is hosszan elemezni a kategória helyzetét, hiszen, ha szerencsénk van, a Lucas-Arts minden évben elkészül egy olyan remek-művel, ami mindig feljebb és feljebb tolja a lé-cet a konkurencia számára (szegények, már a jó pár évvel korábbi magasságokat sem tudták át-ugrani). Ezúttal korszakot is alkottak, hiszen a régi, 2D-s környezetből teljesen 3D-be mentek át, hogy elmeséljenek egy olyan bizarr történe-tet, amely még azon a nyulas, nyomozóson is túltett (na, itt van a nyelvem hegyén...). A kér-

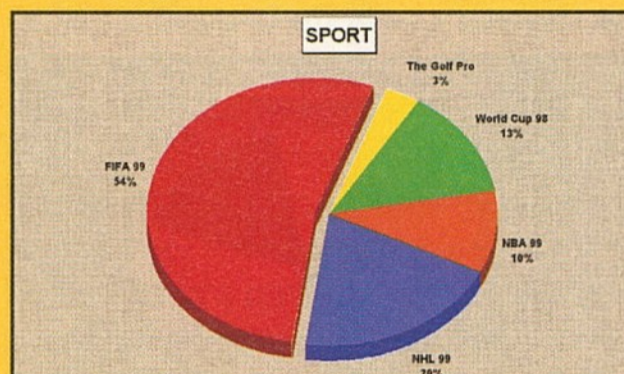
dés csak az volt, ki lesz a második. Nos, éppen nyolcad annyi szavazattal, de a Ring lett, ami nagyon dicséretes, hiszen azt mutatja, nem idegenkedtek a „klasszikus” művektől sem. Az őszi kedvenc Nightlong fél bittel maradt el mögötte, míg a Black Dahlia és a Starship Titanic „futott még”.



Sport– FIFA 99 (Electronic Arts)

A legnagyobb lelki nyugalommal keresztelhetjük volna „EA Sports játékok” névre a csoportot, hiszen a négy ász mellé a tisztesség kedvéért tettük csak be az Empire forradalmi, „egér-lóbálás”, ugyanakkor grafikailag lenyűgöző golfját. Engem kicsit meglep a FIFA ilyen arányú győzelme. Nem a kiválóságát vonom kétségbe, azt nem is lehet, hanem, hogy ennyivel jobb volna a World Cup 98-nál, arról nem is beszél-

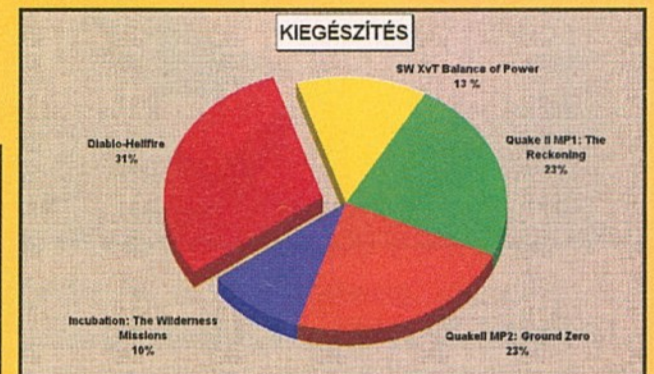
ve, hogy míg az utóbbival a nyarat végigjártuk, a FIFA csak most jött ki, december elején. Szóval, érzek én itt egy kis „ja, sportjáték, akkor FIFA” beütést, persze, lehet, hogy tévedek. Érdekes, hogy az NHL maga mögé utasította az NBA-t, amiből már-már arra következtetnék, hogy a hoki népszerűbb sport idehaza, mint a kosár, de valószínűleg az utóbbi rajongói éppen kosarazni voltak, és ezért nem érték rá szavazni.



Kiegészítés – Diablo, Hellfire (Blizzard)

A folytatások idejét éljük, jönnek a kettők meg a hármak és a „felek”, azaz a kiegészítések, küldetéslemezek stb. Ezekből is volt jó néhány, illendő volt megszondáztatni őket, mennyire népszerűek a körökben. A Hellfire nagyon, ez nem is volt kérdéses, mostanra pedig már min-

denki a Diablo II-t várja epekedve. A két Quake II Mission Pack pontosan ugyanannyi szavazattal lett a második. A Csillagok Háborúja univerzum a harmadik helyen köszönt be Balance of Powerrel, míg egyik nagy kedvencem, az Incubation igazán brutálisra sikerült plusz epizódjai éppen csak lecsúsztak róla.



Nos, ezek voltak 98 legnépszerűbb játékaik – szerintetek. Hölgyeim és Uraim, mindenkinek köszönjük a részvételt, számunkra legalábbis rettetesen hasznos és tanulságos volt ez a kis közös megmozdulás, így biztosan ígérhetjük, jövőre is számíthatok valami hasonlóra.

Future & Fantasy Játék

Válaszolj helyesen az alábbi kérdésekre, és küldd vissza március 15-ig szerkesztőségünk címére! Öt szerencsés nyertes két-két jegyet nyerhet a turné valamelyik állomására! (a városokat lásd a másik oldalon!) Ne felejtse el jelezni, hogy hol szeretné megnézni az előadást!

1. Az alábbi képen a két hölgy egy film jellegzetes öltözékét viseli. Mi lett volna a film címe, ha ők lettek volna a főszereplői?
2. Nevezd meg a Kozmix két tagját?
3. Melyik földrészen turnézik a Future & Fantasy látványshow március 27-től április 24-ig?

Szerkesztőségünk címe:
PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.

ALL NIGHT PARTY
WITH STAR D.J.-S

+

KOZMIX

LEMEZBEMUTATÓ KONCERT

03. 27. SZOMBAT
Budapest, Petőfi Csarnok
04. 02. PÉNTEK
Pécs, Lauber Sportcsarnok
04. 03. SZOMBAT
Zalaegerszeg, Városi Sportcsarnok
04. 04. VASÁRNAP
Sopron, Sportcentrum
04. 09. PÉNTEK
Székesfehérvár, Videoton Oktatási Központ
04. 10. SZOMBAT
Győr, Magvassy Mihály Sportcsarnok
04. 16. PÉNTEK
Miskolc
04. 17. SZOMBAT
Debrecen, Hódos Imre Sportcsarnok
04. 23. PÉNTEK
Kecskemét, Árpádvárosi Sportcsarnok
04. 24. SZOMBAT
Szeged, Műjégpálya épülete

+ PREMIER!!!

FUTURE & FANTASY

USA LÁTVANYSHOW

Jegyek elővételben 1.600 Ft, a helyszínen 1999 Ft. Jegyrendelés: 06 (1) 3435058, valamint a jegyirodáknál. Kapunyitás 19 órakor, kapuzárás 04 órakor.

FUTURE & FANTASY • NEXT AGENCY Produkció • Minden jog fenntartva • All Rights Reserved



Diablo 2

KÖZELEG A NAGY NAP...

Pelace

1997 szeptemberében, az ECTS-en jelentették be: a nagy sikerre való tekintettel már folynak a Diablo 2 fejlesztései. Akkor úgy gondolták, már a 98-as ECTS-en bemutatják, most úgy tűnik, még a 99-esen sem. Mindenesetre, ahogy közeledünk az újabb és újabb megjelenési határidők felé, egyre több dolog válik biztossá a Diablo 2-vel kapcsolatban.

A mikor a Diablo 96 végén, 97 elején megjelent, az RPG stílus éppen a klinikai halál állapotában volt. Az a vératömlesztés, amit ez a program jelentett sokak szerint az RPG név megcsúfolása volt, de néhány elvakult embertől eltekintve a játék óriási siker lett: összesen másfélmillió

namikát produkálni, ami a kitűzött cél volt, ezért úgy döntöttek, hogy az új motort is izometrikus nézetre írják meg. Egy dologban azért használják a 3D-s kártyák adta lehetőségeket: a fényeffektusok, a robbanások és az áttetsző felületek sokkal szebbek lesznek azokon a gépeken, amelyekben 3Dfx dobog. A Direct3D-s támogatottság még nem biztos.

A grafika abban is fejlődött, hogy most már minden egyes ruházatváltás meglátszik a karakterünkön. Még az öveknek is külön grafikája van, a pajzsokról, sisakokról már nem is beszélve. Ez korlátozottan az első részben is megvolt, de ott csak néhány alaptípus létezett, míg itt minden egyes csere jól látható változáshoz vezet a képernyőn. Lesznek napszakok is, vagyis ha kint járunk a szabad ég alatt, akkor egy idő után szépen ránk sötétedik, majd kivilágosodik. Mivel itt

gító a különböző gölemek, akiket úgymond „à la carte” tud előállítani a különböző varázskomponensek adagolásával. A hős és tisztaszívú lovag sok speciális támadást tanulhat meg közelharcban, de otthon van a gyógyító mágia terén is. Védelméről különböző aurák varázslásával gondoskodik. A **varázslónő** klasszikus szereplő. A közelharcban gyenge, mint a harmat, de ezt kellően ellensúlyozza a tűz, a jég és a villám varázslatokkal. Az utolsó karakter a **barbár**, aki kezeiben két különböző fegyvert képes használni. Cserébe viszont varázslotudása nem fogja az eget verdesni. Speciális tulajdonságai még nem ismertek.

Annak ellenére, hogy a barbár nem fog varázsolni, neki is szüksége lesz a manára. Ő a kék gömbben lévő folyadékot speciális harci trükkökre és manőverekre tudja majd használni. Jó hír, hogy nem kell majd a fél hátizsákunkat kék üvegekkel kibélelnünk, mert a mana-szint lassan, de biztosan nőni fog magától is.

Változik némileg az irányítás is, bár fő irányvonalát azért megőrizték, hisz ez volt a program játszhatóságának egyik alapköve. Az általam legjobban várt újítás is megvalósul, mégpedig hogy a támadásokat nem egérgyilkos módon, örült klikkelgetéssel kell majd kivitelezni, hanem egy ellenfélnél csak egyszerűen lenyomva kell tartani a gombot, ekkor karakterünk a maga tempójában elkezd csépelni azt. A harc sebessége természetesen függ a fegyvertípustól, az emberünk tulajdonságaitól és még néhány módosító apróságtól, mint például a varázstárgyak. A másik, legalább ilyen fontos újítás, amit szintén nagyon hiányoltam az első részből, hogy az egyes fegyvereket egyetlen előre definiált gombbal előránthatjuk, így nem kell a hátizsákban kutakodni a csata kellős közepén, ha mondjuk, olyan típusú ellenség jön velünk szembe, aki ellen a je-



darabot adtak el belőle világszerte (csak egy kis megjegyzés, hogy legyen fogalmatok róla, mekkora is a PC-s piac: a Final Fantasy VII PSX-es verziója az angol nyelvű PC-s megjelenéskor 5 millió eladott példánnyal büszkélkedhetett csak Japánban!). A klikkelgetős akciójáték stílus kétségtelenül nem a műfaj ősi elemeit idézte, de ott volt a szerepjátékok két legfontosabb összetevője: a karakterek és a felszerelés fejlesztése. A siker után hamar lábra kapott a hír, hogy készül a második rész, sőt múlt év áprilisában az akkor rendelkezésre álló információkat meg is osztottuk veletek. Mostanra azonban újra összegyűlt egy csokorra való és sok, akkor még csak feltételezés-számba menő dolog mára bizonyossággá változott. Nézzük, mit várhatunk ez év harmadik negyedében, ugyanis ez a jelenleg tervezett kiadási időpont.

Sokan megkérdezték, mi tartott több mint két és fél évig a program fejlesztésében, mikor majdhogyanem „ugyanúgy” néz ki. Nos, ez ebben a formában nem igaz. Ugyanis a program teljesen új engine-t kapott, az első részből egyetlen egy bitet nem vettek át. A készítőket azt mondják, hogy sokféle technológiát kipróbáltak, a voxelektől kezdve a vektoros 3D-ig, de egyikben sem tudták volna azt a részletességet és di-

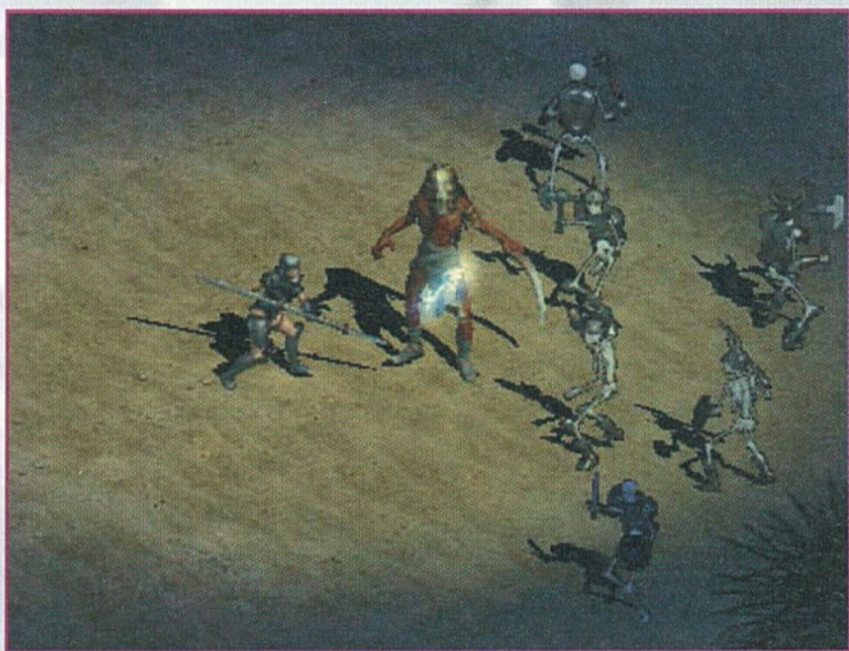
arányában sokkal kevesebbet leszünk a föld mélyén (kb. 50-50% a megosztás), ezért ennek komoly jelentősége lesz. A készítőket jelen pillanatban még gondolkodnak a különböző időjárás-effektusok, mint például eső, köd, homokviharok elkészítésén, de annyi már bizonyos, hogy ha kerülnek is ilyenek a játékba, akkor csak grafikai változatosságot okoznak, a játékmenetre nem lesznek hatással.

Összesen öt karakterrel vághatunk majd neki a nagy kalandnak. Az **amazon** a dárdák és lándzsák mestere, továbbá jól bánik az íjjal is. Képes megjavítani a fegyvereket és néhány gyógyító varázslatot is megtanulhat. A **nekromanta** a sötét mágia ura. Különböző lények egész hadát képes megidézni, kik azután harcolnak az oldalán. Legfőbb se-



lenlegi fegyverünk hatástalan. Emberünk itt már futni is képes a csatatéren, ami nem csak a mozgás felgyorsítása lesz, hanem külön animációs fázisok tartoznak hozzá. Ez jócskán meggyorsítja a már felfedezett területen való mászkálást és hasznos a túlerőben lévő szörnyek elől való menekülésre is. Ám néhányuk sajnos ugyanúgy, sőt esetleg gyorsabban is tud szaladni, mint mi, úgyhogy ez sem jön be mindig. A sok rohangálástól karakterünk egy idő után elfárad, bőrpáncélban természetesen jóval lassabban, mint mondjuk tetőtől talpig vasban és teli hátizsákkal.

Az eddigi négy helyett most már egyszerre nyolcan vehetnek majd részt egy közös játékban. Az internetes játékokban fejlődött karaktereknek egy világranglista lesz majd a Blizzard honlapján. Persze



most mondhatjátok, hogy az első részben is cheat-ekkel tuningolt karakterekkel volt teli a háló, de a készítők szerint a második részben már nem lesz olyan egyszerű dolguk a csalóknak. Még nem tudni pontosan, hogyan fogják megvédeni a rendesen játszani kívánókat, de az egyik kózsza hír szerint az egyes karakterek nem a saját gépen, hanem a központi szerveren lesznek tárolva, így kizárva a nem túl erkölcsös piszkálódásokat. A Battle.net-en lehetőség lesz egyébként klánok alakítására és, a különböző tárgyak eladására és vételére külön „kereskedelmi postát” hoznak majd létre.

A tárgyak kezelését tekintve is sok újdonsággal találkozunk. A képeket elnézve például feltűnt, hogy már nem lesz végtelen mennyiségű nyílvesző az íjához, és ezekből is többfélével lehet majd szerezni. Ez azt is jelenti, hogy a lövés erősségére nem csak az íj, hanem a nyílvesző minősége is hatással van. Apró, de nagyon hasznos újítás a gyűjtőtárgyak megjelenése. Például az összes ékszerünket bepakolhatjuk egyetlen erszénybe, így messze nem



foglal annyi helyet a hátizsáukban, és nagyobb rendet is tarthatunk. De messze legérdekesebb a tárgykombinációk létrehozásának lehetősége. Például, ha beszerzünk egy csontsisakot és egy csontpajzsot, amelyek eredetileg külön-külön 22-vel növelnék a védettségünket, ha egyszerre viseljük őket, nem biztos, hogy csak 44-gyel nő a pajzs-értékünk. Minél több azonos tárgyat gyűjtünk össze, annál nagyobb előnyhöz juthatunk. Ezt a játék az azonos típusú tárgyak közötti varázskapcsolattal magyaráz-

za. Ezek a jutalmak széles skálán mozoghatnak a magasabb védettségi szinttől kezdve egészen a különböző extra tulajdonságokig. A végleges verzió 4 CD-n jelenik majd meg. Mindegyiken egy-egy felfedezendő, megtisztítandó tartomány kap majd helyet a maga saját szörnyeivel, küldetéseivel, animációival és központi városával. Ez utóbbiba lehet majd visszatérni megszabadítani magunkat a sok zsákmánytól és beszerezni a felszerelést, csakúgy, mint az első részben. Viszont itt már belép-


hetünk majd a házakba is, nem vagyunk kizárólag külső szemlélődésre kárhóztatva.

A Diablo 2 leszámítva, hogy több mint négyszer akkora lesz, mint az első rész, számtalan elágazást fog tartalmazni. Például ha kapunk egy küldetést az egyik helyi földesúrtól, hogy verjünk le egy nagy harcost, aki a város szélén tanyázik, akkor a harc eredményeképp hozzánk kerülhet egy ősi barbár kard. Mikor megyünk visszafelé az előljáróhoz, az utcán velünk szembejövő kereskedő óriási összegeket kínál a kardért cserébe. Ilyenkor három lehetőségünk adódik. Az első, hogy



odaadjuk a kardot a kufárnak, így gazdagabbak leszünk több láda arannyal. A második, hogy győzelmünk szimbólumát visszavisszük a küldetésadónak, és cserébe annak barbár harcosa hűséges segítőtársunk lesz. A harmadik, hogy szimplán megtartjuk a fegyvert. Bármelyiket választjuk, a másik kettő elúszik. Persze ezek az apró elágazások a nagy küldetéseket nem befolyásolják, mégis változatosságot biztosítanak a többszöri végigjátszások során.

Sok szerepjátéknak az a gyenge pontja, hogy nem tudni, honnan jön az a számtalan szörny. A Diablo 2 erre a kérdésre is ad egyfajta választ, ugyanis a pályákon „szörnytermelő organizmusok” lesznek elhelyezve. Vagyis ha már a kétszázadik koboldot verjük le egy átjáróban és csak nem akarnak elfogyni, akkor lassan elgondolkozhatunk rajta, hogy ott valahol hátul van egy koboldtelep, ami ontja magából a szörnyeket. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint először azt szétverni, és utána kiirtani a többieket.

Teljesen új rendszert kapnak a speciális tulajdonságok is. Nem egyetlen előre megadott képességgel rendelkezik majd a karakterünk, hanem három különböző csoportba rendezve egész tulajdonság fák lesznek az egyes típusoknál. A lovagoknál például ez a három csoport az aurák, a gyógyítás és élőhalottak és a harci képességek. Ezekben belül az egyes tulajdonságok hierarchikus fastruktúrába vannak rendezve, amiket a szintlépéskor kapott skill-pontokkal tudunk fejleszteni. Vannak egyszerűbb trükkök és igazán komoly varázslatok, tulajdonságok. Az alacsonyabb szintűekből nyilak mutatnak a magasabb szintűek felé, és az izmosabb dolgokat csak akkor tudjuk növelni, ha az összes előzménye már magasabb szinten van. Ez lehetőséget ad arra, hogy sokkal jobban specializálni tudjuk a karakterünket, mint az első részben. Ha itt három lovag száll be egy multiplayer játékba, korántsem biztos, hogy egyáltalán hasonló tulajdonságokkal bírnak, akár jobban különbözhetnek, mint az első rész varázslója és harcosa. Még sok apróságot írhatnék, de maradjon valami játék megjelenésére is. Ezek a mai hivatalos információk, de több mint fél év alatt még sok minden változhat. 



Driver

GENGSZTEREK SOFŐRJE

Sam. Joe

Kár, hogy valószínűleg csak az olyan vén rókák, mint én emlékeznek arra a filmre, melynek címét kölcsönvettem az alcímhez, mert ellenkező esetben elég volna annyit mondanom, hogy „amit ott láttunk autós akcióban előadva, azt láthatjuk majd viszont a Driverben”. Viszont így kénytelen vagyok azt mondani, hogy képzeld el a Grand Theft Auto-t és az I'76 Nitro Riders-t – mínusz fegyverek –, összegyúrva egy játékba, és akkor elkezded sejtteni, hogy milyen lesz a Driver.

Nem emlékszem rá, hogy mikor járt nálunk utoljára ennyire korai stádiumban lévő béta program. Szinte még csak a pusztá engine, de azok az apróságok, amitől bele tudok szeretni egy autós játékba, már előbújtak.

Ami az alaptörténetet illeti, arról tudom a legkevesebbet. Ha minden igaz, akkor egy a GTA-hoz nagyon hasonló sémát követ ez a program is, azaz lopj autókat és hajts végre feladatokat cseppet sem becsületes megbízóidnak. Viszont mindezt 3D-s környezetben!

A játékban helyszíneként Amerikai nagyvárosok térképét modellezték le. A bétában San Francisco, Los Angeles, és Miami térképei voltak benne. Sajna a hazai többséghez hasonlóan nekem sincs különösebb helyismeretem ezekről a helyekről, de pl. Friscóban ráismertem a Golden Gate hídra, vagy a Chinatown egyik jelképére a Dragon's Gate-re. Ellenben olvastam kritikákat olyanoktól, akiknek van. Az illetők miután megmondták nekik, hogy a kiindulási pont hol van, sikerrel elautóztak a lakásukig, irodájukig. Persze ez nem jelenti azt, hogy minden egyes ház tökéletes má-

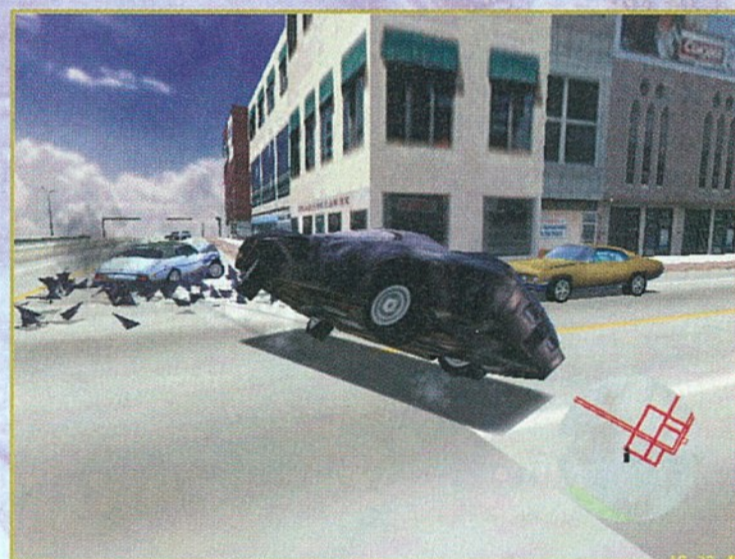
lág". Ami a grafikai megvalósítást illeti, a Driver kicsit a Test Drive sorozat „digitalizált textúra az épületeken” metódusát követi.

Autónk viselkedésében inkább az arcade jelleg dominál, de az sem fog csalódnai, aki a szimulátorokat kedveli. A nagy, ringató rugózású, amcsi izomautók – ha még nem említettem volna, a Driverben ilyeneket terelgethetünk –, dőlnek, farolnak, ugrálnak a járdákon, elfüstölik a gumi-jaikat, úgy viselkednek, ahogy azt elvárjuk. Ugyan minden különösebb nehézség nélkül el-irányítottam a járgányomat billentyűzetről, de nem fog ártani majd egy kormány a végleges játékhoz, ugyanis a gáz, fék, kormányzás mind analóg módon működik.

A bevezetőben említett „szeretnivaló apróságok” egy része előbukkan a CD mellékleten található előzetesben (A rossz hír ezzel kapcsolatban az, hogy csak Voodoo kártyákon fut, azok közül is inkább a Voodoo 2-kön. Valamiért a szerkesztőségi Voodoo 1-eseinken kivétel nélkül kifagyott. Mindenesetre próbáljátok ki, érdemes.) Látható, hogy csokorba szedhetőek a parkolóórák, felborogathatóak a szemetes edények, fellökhetőek a terelőbóják és palánkok. Az éles szeműek majd felfedezik, hogy a féklámpák és indexek nem csak a pocsolókon de a lökhárítókon is visszacsillannak, hogy az üldözött autó elhagyja a díszlámpáját, amikor nekivágódik a járdaszegélynek az első üldözés végén. Csupa olyan dolog, melyre a földi halandó azt mondja, „húúú!”.

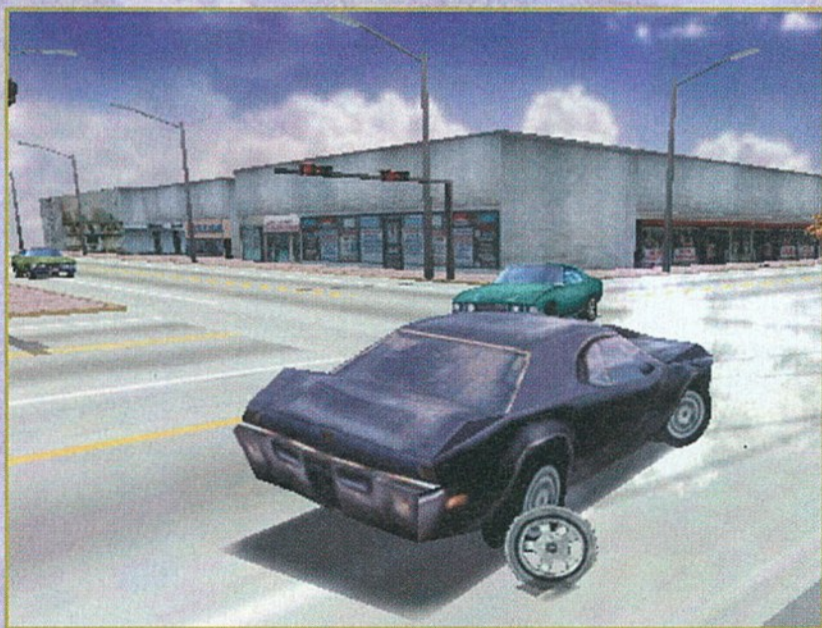
A Driver mesterséges intelligenciája igencsak figyelemreméltó. Egyrészt a zsaruk közel sem olyan pipogya, mint mondjuk a NFS3-ban, ezek a fiúk sokkal kíméletlenebbek, jobban is vezetnek, és nem az útszéli árokban állítják fel az út-akadályt. © Volt szerencsém megtapasztalni, hogy mekkora eséllyel lehet menekülni a nyo-

modban vijjogó nyolc, jól karbantartott, bivaly-erős járókocsi elől. Hogy a végleges játékban lehetséges lesz-e a törvény oldaláról is játszani, nem tudom, de a bétában volt egy „chase.bat”. Igaz, aki menekült előlem, ugyanolyan autót „lovagolt”, mint én, de ami fontosabb, sikerült neki meglepetéseket szerezni számomra. Ravasz a pimasz! Az AI képes arra, hogy átverjen! Egy kereszteződésben belendítette a járgányát jobbra úgy, hogy én azonnal tenyereltem a kézifék gombjára és már indultam is volna arra, hogy elévágva lezárjam az útját, mikor ő elegánsan elenkormányzott, és ment tovább egyenesen. Esküszöm még röhögött is a piszok! Ráadásul ezt többféleképpen is bemutatta – kézifékkal, túlkormányzással, a meghajtott kerekek kipörgetésével –, ezért az ember be is veszi, mert mindig biztos



benne, hogy arra is fog menni, amerre elkezdte a mutatóvályt. Viszont téved is néha, de nem úgy, mint a már emlegetett NFS3-béli üldözők, akik vak bivaly módjára hajtanak neki a szembejövőnek, és mikor már puffantak, akkor is csak „tolják a gázt”. Ez manőverezik, mint a veszedelem, de nem mindig jön be neki a dolog. Van, hogy simán kicsúszik, vagy a kereszteződésen átvágva oldalba kapja egy szabályosan közlekedő másik autót. Már olyan is előfordult, hogy egy járdaszegeten áthajtás közben sikerült neki úgy megpat-tanni, hogy „ijedtében” felmászott egy lámpa-oszlopra. Ezekről lesz állati látványos és nagyon izgalmas majd ez a játék!

A béta még bír olyan hibákkal, melyeket nagyon remélek, hogy a véglegesben majd kijavítanak. Például a forgalom nagyon egysíkú, csak személyautókkal találkoztam. Mindenesetre a Driver olyan játék lesz, amire minden petróleummal oltott PC játékosnak érdemes lesz figyelnie! **Pc-X**



solata került a játékba. A híresebb épületek tényleges, egyéni megjelenésükkel bukkannak fel, az érdektelenebb háztömbökre pedig egy „uniformizált” textúra került. Elképzelésem sincs, hogy hány különböző mintázatból „legózták össze” a házakat, de egyáltalán nincs monoton hatása, nem érzed úgy, mintha „egy háztömb lenne a vi-

Tellurian Defence



VÉDD MEG A FÖLDET (N+1)

Nemsokára élvezetes, arcade beütésű repülő-szimulátorhoz lesz szerencsénk a Psygnosis jóvoltából. Bár az elmúlt évben jó néhány hasonló, igazi repszimnek nem nevezhető akciójátékkal futhattunk össze, a Tellurian Defence, a kategória határain belül maradva, végre valami újat hoz.

A kerettörténetek érdekes módon mindig nagyon hasonlóak: szinte kivétel nélkül a csúnya gonosz idegenektől kell megvédenünk a Földet. Ez most sincs másképp, pusztán a körítés változik. A Föld a harmadik évezred során valamikor sorozatos meteorcsapások áldozatául esik. A vízszint megemelkedik, a tengerparti városok víz alá kerülnek, a túlélők a fennmaradásért küzdenek. Na, ekkor jelennek meg az idegenek, akik véletlenül sem az újjáépí-

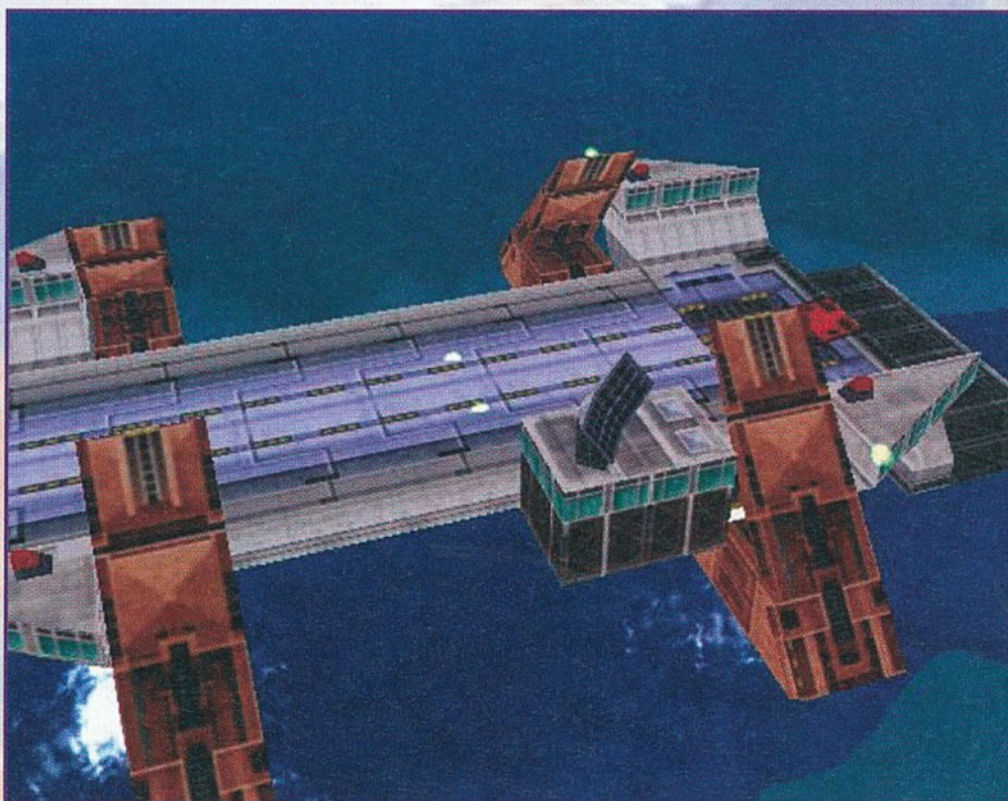
mely fegyvereket pakolják a szárnyaink alá. Itt jön a játék egyedisége a képbe: nemcsak lövöldöznünk kell, hanem fejleszteni is a harci eszközöket. Az idegenek lelőtt gépeinek roncsait összeszedik, beviszik a központba, és ott tüzetesebb vizsgálatnak vetik alá, minek hatására egyre jobb felszereléssel, fegyverekkel, sőt gépekkel eshetünk neki az ellenfélnek.

Ugyanilyen módon tudunk egyre fejlettebb mesterséges intelligenciájú és jobb repülési tulajdonságokkal rendelkező másodpilótákat kreálni, akik elkísérnek minket a küldetésekre. Rájuk érdemes nagyon vigyázni, mert meglehetősen sérülékenyek, és később még nagy szükség lehet rájuk. A kutatásokat, fejlesztéseket bizonyos határok között természetesen mi határozhatjuk meg. Azaz, ebben a programban nem csak a repülési tudományunkat kell fi-



tésben jöttek segíteni, hanem még azt a keveset is el akarják pusztítani, ami megmaradt. Teljesen természetes, hogy az emberiség további sorsa a Föld védelmi erőinek egyik pilótája kezében összpontosul. Nem nehéz kitalálni, őt alakítjuk a játék során.

A legfőbb dolgunk a repülés lesz, vagyis egy vadászgép pilótafülkéjébe pattanva kell megvédenünk a földi létesítményeket és/vagy lerombolnunk az idegeneket. Ebben persze az ellenséges repülőgépek megpróbálnak megakadályozni egyaránt löve minket és a védendő objektumokat is. Természetesen mi választhatjuk ki, milyen felszereléssel szeretnénk repülni,



Pelace

toztatnunk, de tudnunk kell elosztani erőforrásainkat a különböző projektek között, hogy megkönnyítsük dolgunkat a később egyre nehezedő küldetéseinkben.



Az irányítással akadnak még gondok: valahogy lassabban reagál a hirtelen irányváltásokra, mint ahogy azt egy ilyen arcade-stílusú programtól és egy jövőbeli vadászgéptől elvárhatnánk. Például egy álagútban nem lehet vadul rángatni a kormányt, hanem meg kell tervezni, hogy az adott kanyarban mennyire lehet bedőlni ahhoz, hogy a következőig vissza lehessen forgatni a gépet. Különben irány a fal, ami általában meglehetősen káros gépünk állapotára. Ezzel az a baj, hogy ha egyszer kizökkenünk a ritmusból, szinte lehetetlen visszatérni a helyes ösvényre és megúszni ütközés nélkül.

A grafika bár nem csúnya, de ha ilyen állapotban marad, elbújhat a Barrage vagy az Incoming által nyújtott látvány mögött. Jelenlegi formájában elég egyszínűnek tűnt a táj, főleg a víz alatt. Bár megpróbálták kissé megtörni az egyhangúságot a városokkal, ami részben sikerült is, de valahogy mégsem az igazi. Az viszont nagyon tetszett, hogy ahogy repülünk az utak felett, látható civil forgalom van rajta.

Mindent összevetve egész jó játék kerekedhet a Tellurian Defence-ből. Bár elég szórakoztató ideig-óráig, annyira azért nem ragadott meg, hogy álmatlan éjszakáink legyenek a megjelenésig. Valószínűleg nem ez lesz a 99-es év legnagyobb durránása, de azért sokan fogják szeretni. **PC-X**



Theocracy

A PAPOK URALMA

Pelace

Nem mondhatni, hogy túl gyakran találkoznánk, vagy túl sokat tudnánk az azték kultúráról. Ez azonban valószínűleg változni fog a közeljövőben, ugyanis a magyar Philos Labs első stratégiája a történelemnek ezt a szakaszát dolgozza fel.

Úgy néz ki, kezd tényleg beindulni a magyar szoftvergyártás. A régi nevek mellé jött két éve a bombasiker Imperium Galactica (aminek nemsokára érkezik a második része) és most itt van az azték kultúrát feldolgozó valósídejű stratégiai játék, a Theocracy.

Az egész egy egyszerű kis törzsbéli villongással kezdődik, amit a változatosság kedvéért nem levernünk kell, ugyanis mi vagyunk a lázadás vezetői. Az első pálya abból áll, hogy kezdeti néhány követőnkől álló seregünket házról-házra járva kibővítsük, és így ütőképessé haddá kovácsoljuk, majd segítségével megszerzzük első provinciánkat. A továbbiakban nincs más dolgunk, mint egyre több tartományt meghódítva óriási birodalmat építsünk ki. A kiszemelt területek általában nem teljesen üresek, hanem más törzsek lakhelyei. Őket

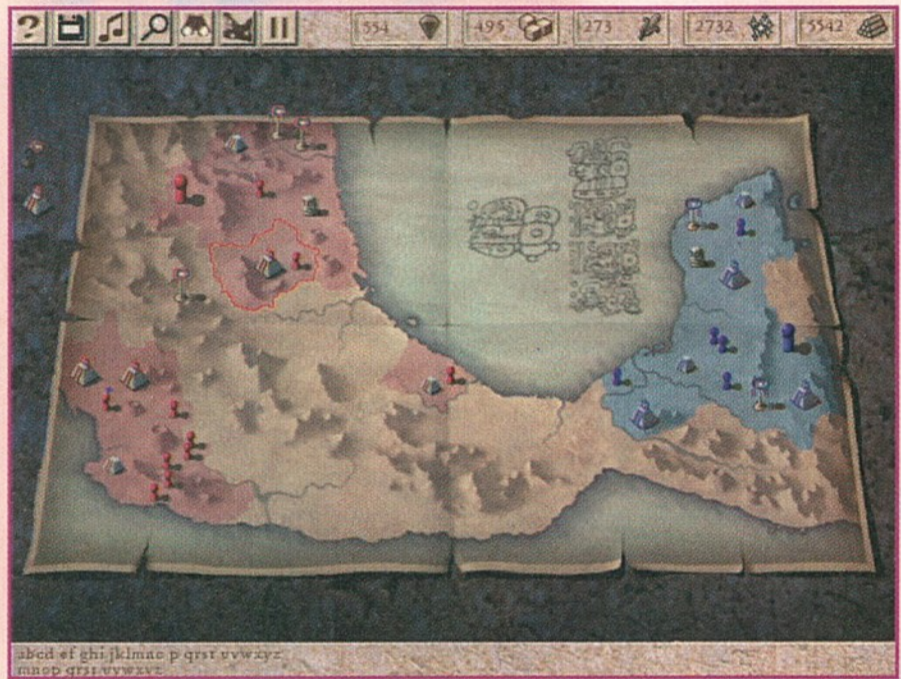
pénz szerepét betöltő jewel, amit az aranyból és a jadedől csinál egy szakember. A fa és a kő építési alapanyag, míg a kukorica és a hús az embereink élelmezéséhez szükséges.

Öt különböző varázslati osztály van: Nap, Hold, Csillagok, Természet és Lélek. Ez azt jelenti, hogy ennyiféle papunk lehet, és összesen 30 varázslatot tanulathatunk majd meg velük. Mivel egy-egy osztály kifejlesztése meglehetősen sokba kerül, ezért az összeset valószínűleg nem fog sikerülni egyetlen játékon belül a tökéletességig kibontakoz-

tatni. Papjaink tudatának csiszolása és a manaszerzés a kultúrának megfelelően emberáldozatokkal történik. Rajtuk kívül szinte mindenkit felajánlhatunk az isteneknek. Hogy mennyire lesz sikeres a szertartás az a szegény ürge tulajdonosságaitól függ – értelemszerűen a rabszolgákért nem ugyanannyit kapunk, mint egy ellenséges törzs vezetőjéért.

Ami a katonaságot illeti, összesen három alapegység lesz a programban. A kardos a közelharcban erős, az íjász a

jaguarok, akik közelharcban és a dragonkillerek, akik távolsági harcban nagyon erősek. Minden egységnek 6 különböző tulajdonsága van, ami alapján meg lehet őket különböztetni. Ezek a tapasztalat (XP), az egészségi állapot (HP), az állóképesség, a morál, a sebzés nagysága és az



két módon lehet meggyőzni, hogy mennyivel jobb a mi irányításunk alá tartozni: az egyik a klasszikus erő nyelve, vagyis a seregeinkkel földbe döngöljük az övéket; a másik a finomabb diplomáciai módszer, melynek során a két törzset egyesítjük a vezetésünk alatt. Később a játék folyamán megjelenik Cortez is a spanyol hódítók élén, akiket szintén rá kell bírni, hogy ne itt próbáljanak új életet kezdeni.

A játékban hétfajta nyersanyag létezik, amelyeket vagy bányászunk, vagy termelnünk kell. Az előbbieket közé tartozik a kő, az arany és a jade, míg az utóbbiak a fa, a kukorica, a hús és a

távolból való lövöldözés mestere, míg a kettő között álló lándzsás, mindkét területen megállja a helyét, de persze gyengébben és a hatótávolsága is kisebb. Ezen emberekből képezhető parancsnok, aki ahhoz szükséges, hogy az embereink formációban mozogjanak, ne csak úgy össze-vissza. Rajtuk kívül még léteznek speciális egységek is, mint például a kémek, a varázsló papok, a

ügyesség. Természetesen, ahogy nő a tapasztalatuk, úgy fejlődik a többi tulajdonságuk is.

Magas szintű lesz a törzsek közötti diplomácia és kereskedelem. A többi néppel szövetségre is léphetünk, ami azt jelenti, hogy az erőforrásaik a mi kezelésünk alá kerülnek. Értelemszerűen, a kezdeti törzsünk, kinek vezetői ellen fellázdadtunk, nem szeretnek minket különösebben, ezért nem fognak velünk szövetségre lépni, őket csak katonailag lehet meggyőzni felsőbbrendűségünkről.

A Theocracy nagy előnye, hogy nem kell hozzá erőmű, a ma már közepesnek számító P133-assal és 32 MB RAM-mal is megelégszik. Ha minden jól megy, egy-két hónapon belül megtaláljuk a boltokban.

Lapzárta előtt két nappal az Interneten megjelent a hír: az Interactive Magic törölte a Theocracyt leendő játékaik sorából. Az indoklás szerint a játék kinézete és grafikája nincs azonos szinten a cég többi termékével. Érdeklődésünkre Vámosi Zsolt, a Philos Labs CEO-ja, ugyanazt mondta el, mint ami másnap a hivatalos sajtónyilatkozatban is megjelent. Ennek lényege, hogy a Philos Labs jelenleg is szerződésben áll az IM-mel, akik eddig semmilyen értesítés nem küldtek a törléséről. A fejlesztés az utolsó stádiumában van, a grafika a több mint 50 külső tesztelő szerint is rengeteget javult az elmúlt időszakban. Mindent összevetve a Theocracy egy AAA kategóriás játék lesz, s mint ilyen, az előzetes várakozások szerint kiszorítja majd az utána megjelenő Age of Empires 2-t a piacról.

Rail Runner



MEGY A GÖZÖS...

Magyar fejlesztésű játékokról tudósítani mindig hálás feladat, főleg ha az a játék nagyon jó. Amikor Garamvölgyi Kornél az A.S.K. Homework csapatától megkereste a PC-X-et azzal, hogy érdekel-e bennünket az új fejlesztésük, melyekről képeket is mellékelte, azonnal beleszerettünk a gyerekkorunk Piko játékvonatait idéző grafikába.

A gyors levélváltások eredménye egy CD volt, melyen egy meglehetősen profinak kinéző játék demója foglalt helyet. A Rail Runner érdekes keveréke a logikai és ügyességi játékoknak. A feladatunk tulajdonképpen egyszerű: juttassunk el mozdonyunkkal az egyik pontból a másikba különböző rakománnyal megpakolt vasúti kocsikat úgy, hogy elkerüljük az összeütközést a pályán közlekedő egyéb szerelvényekkel. A feladat megoldásához átkapcsolhatjuk a váltókat, változtathatunk mozdonyunk sebességén, és különböző bonusz tárgyakat vehetünk fel. Persze a végleges játékban ennél lényegesen több mindenre nyílik még lehetőség. A részletekről kérdeztük Kornélt.

PC-X: Kérlek, mutasd be magatokat. Kik vagytok, hányan dolgoztok az A.S.K. Homework-nél? Mi a története annak, hogy játékfejlesztésre adtátok a fejteket?

A.S.K.H.: Mindenekelőtt szeretném megköszönni, hogy lehetőséget kapunk bemutatkozni a PC-X oldalain. Csapatunk az A.S.K. HOMEWORK, három tagból áll: Mezei Tibor a játék szellemi atyja, ő találja ki, hogy milyen is legyen, és ő felel 2D-s textúrákért. Pálóczi Antal a programozónk. Sokat köszönhetünk neki, mert krónikus coder hiányban szenvedtünk, és szerencsések vagyunk, hogy együtt dolgozhatunk vele. Végül én, Garamvölgyi Kornél, aki a 3D-s objecteket és animációkat készítem. A zenéket külön csapat a Membrans Communication készíti számunkra. Ők is hárman vannak, Kocsor Attila, Málta Roland és Illyés József. Mindannyian debreceniek vagyunk.

PC-X: Mit jelent a csapat a neve?

A.S.K.H.: A nevünkben az A.S.K. a neveink kezdőbetűje, úgymint Antinak ANT, Tibinek SHARK, ne-

kem pedig KOOKE. A „Homework” arra utal, hogy jelen pillanatban mindenki otthon dolgozik, így es-ténként jövünk össze megbeszélni a feladatokat. Ké-sőbb szeretnénk egy kisebb munkahelyet kialakítani, ahol együtt tudunk fejleszteni. Mindenképpen elő-nyösebb lenne, mert e pillanatban mindannyiunknak van egyéb más munkahelye.



PC-X: Miért pont 166-ot mutat a logótok – nagyon tetszik egyébként – „cyber kakukkos órájának” kijelzője?

A.S.K.H.: A logó ötlete onnan jött, hogy mindany-nyunk életét eléggé kitölti a számítógép. Otthon is szinte mindig a gép előtt ülünk, szinte egy másik vi-lágban élünk. Ezt jelképezné ez a „processzorház”. A 166-nak annyi a jelentése, hogy idáig tudtam a házam számlálóján követni a processzor frekvenciáját, az ál-landó csere-bere miatt feladtam a jumperelgetést.

PC-X: Honnan jön a Rail Runner ötlete?

A.S.K.H.: Mezei Tibivel régóta szeretnénk volna já-tékokat készíteni. Többször nekirugaszkodtunk, de pro-gramozó hiányában mindig abba maradt. Pár hónappal ezelőtt, újra felmerült az ötlet, bár akkor még fogal-munk sem volt, mit fogunk csinálni, de elszántuk ma-gunkat. Elkezdtünk programozó után nézni, próbálkoz-tunk egy pár sráccal, de nem igazán vált be senki. Egy nap Pálóczi Zsolt barátom – akinek köszönjük a segít-séget és tanácsokat –, említette, hogy a bátyja elég jól programozgat. Még aznap találkoztunk vele, megbeszéltük, mi az, amit elsőre képesek lennénk ösz-szehozni. Szerettünk volna olyasfajta játékot készíteni, ami mostanában hiányzik a kínálatból, ez pedig az

ügyességi-logikai típus. Ebből kiindulva rajzolódott ki végül a RAIL RUNNER. Célunk, hogy jól játszható, fej-tőző és szép is legyen egyszerre.

PC-X: Mennyi munkátok benne?

A.S.K.H.: A négy hónappal ezelőtti indulás óta ki-sebb megszakításokkal dolgozunk rajta, napi néhány órát, ahogy időnk engedi. Amennyiben számításaink bejönnek, szeretnénk teljes időben játékfejlesztéssel foglalkozni.

PC-X: A Rail Runner grafikája bűbajos. Fogadni mernék, hogy valakinek közületek köze van a vasútmo-dellezéshez. Ráhibáztam?

A.S.K.H.: Tulajdonképpen teljesen vé-letlenül lett vonatos játék, bármi más is lehetett volna. Csak annyit értettünk a vasútmodellezéshez, hogy tudtuk mi az, de egyikünk se foglalkozott vele koráb-ban. Miután elhatároztuk, hogy legyen vonatos, beszereztünk különféle szakiro-dalmakat, ami támpontot adva segítette a munkánkat. A grafikát folyamatosan csiszoljuk, hogy minél változatosabb játékelemeket és pályákat készíthessünk.

PC-X: Tárgyalatok már külföldi ki-adókkal a nemzetközi megjelenés ügyé-ben?

A.S.K.H.: E pillanatban két céggel vettük fel a kapcsolatot, az egyik igen komolyan ér-deklődik, de a tárgyalások folyamatosan zajlanak. Konkrétumot most még elhamarkodott lenne mon-dani, reméljük minden rendben halad majd, és sike-remen fejeződik be a fejlesztés.

PC-X: Mi a megcélzott ideális konfiguráció?

A.S.K.H.: Folyamatosan teszteljük a játékot kisebb gépeken is, és tovább gyorsítjuk a kódot. De ami min-denképpen ajánlott az a 32 MB RAM a sok letárolt bitmap miatt. Fut 16-on is, csak egy kicsit zavaró le-het a töltögetés. Ami a processzort illeti, sima Pentium 166-on is jól játszható.

PC-X: Mikorra tervezték a megjelenést?

A.S.K.H.: A játék kódja úgy 90%-ban kész, már csak apróbb finomítások vannak hátra, egyes objectek és textúrák hiányoznak. Ez utóbbiakból minél többet szeretnénk készíteni, úgy gondoljuk, ez még 1-2 hó-napba telhet. A pályákat mi és főleg barátaink készítik, akiknek szeretnénk ezúton megköszönni fáradozásukat. Az időpont függ még a kiadó cégtől is. Ha minden a számításaink szerint történik, a nyár első napsugarai-val együtt a játék is az üzletekben lehet.

PC-X: Ámen! Kösz, és sok sikert!

PC-X





Lander

FELKÉSZÜLÉS, LESZÁLLÁS

Pelace

Tavasszal jelenik meg a Psygnosis első DVD-s játéka, a Lander. A gyönyörű 3D-s grafikával felvértezett programban egy leszállóegységgel kell különböző küldetéseket végrehajtanunk.

Réges-régen, még a pixel előtt időkben, amikor apáink légkondicionált géptermekben zöld monokróm monitorokon nézték a villogó kurzort, amikor a grafikus felhasználói felület sci-finek számított, és a Sharp két karaktersoros, LCD kijelzős számológépe volt a „home computer”, nos, ekkor létezett egy játék, a fent említett gépeken, amely nemes egyszerűséggel csak ennyit mondott: „Magasság: 1002,54. Sebesség: 448,79. Üzemanyag: 21235,5. Fékezőerő: 36,4. Akarsz változtatni?” Ő volt a Lander őse. Aztán jött a Spectrumok és Commodore-ok fényes időszeke, benne a Jupiter Lander – legalábbis C64-en –, amelyben egy sprite-ot kellett toszogatni a szélrózsa minden irányából, a joystick segítségével, hogy sikeresen leszálljon három girbegurba, földbe vajt alagútba. Megírták PC-re, XT-re, és ki tudja, még mire, a lényeg, hogy népszerűsége – legalábbis a programozók körében – töretlen maradt, ami meglehetősen furcsa, tekintve, hogy mi két perc alatt meguntuk.

A régi szép idők emlékére a Psygnosisnál úgy döntöttek, elkészítik a modern változatot, természetesen kihasználva a mai kor adta technikai lehetőségeket. Egy óriási anyahajón utazva bejárjuk az egész naprendszeret a legutolsó bolygóig. Minden egyes planétán

különböző küldetést hajthatunk végre – összesen 30-at. Akad egyszerű felderítés és „seek-and-destroy” egyaránt. A fő újítás, hogy itt már vannak fegyverek is, hogy a számunkra kevésbé szimpatikus egyedeket átsegíthessük a másvilágra. Ha jól teljesítjük a feladatokat, a megrendelő fizet, az így szerzett pénzmagot pedig felhasználhatjuk a landoló egység fejlesztésére, vagy akár egy új megvásárlására is. Természetesen ennyi kerettörténettel nem lehetne piacra dobni a játékot, ezért beleszóttak egy furcsa idegen tárgyat is, ami elvileg megnyitja az univerzum titkait, és ezt



tünk. A jármű csak egy irányba tud haladni, mégpedig az alján lévő nagy rakétából adódóan felfelé, ám adottak kisebb hajtóművek is, ame-



lyekkel a hajótestet forgatni lehet, így nagyjából meg tudjuk adni a helyes haladási irányt. A gondok csak ekkor kezdődnek, valamikor ugyanis nem árt majd megállni, hogy a földet érést ne is említsük. Ja, a tolóerő természetesen nem isteni adomány, üzemanyagba kerül, ami pedig véges, továbbá minden ütközéskor rongálódik a hajó, aminek viszont örülni kell, mert a régebbi változatokban a koccanás a „game over”-rel volt egyenlő. Hogy mégsem lehetetlen a dolog, az is mutatja, hogy a létező NASA Lunar Landert, illetve annak paramétereit, viselkedését vették alapul a fizikai modell elkészítéséhez.

Utunk során összesen öt landoló-egységet próbálhatunk ki, az egészben az a legjobb, hogy ezek érezhetően különböző módon viselkednek. Az egyik lassabban fordul, vagy a tömegéhez képest gyengébb a főhajtóműve (amit persze később szintén lecserélhetünk), ezért nem gyorsul annyira és nehezebb is megállítani. A kezdő géppel már éppen kezdtem volna belejönni, de én balga lélek, vettem egy újat, így kezdhettem előlről a tanulási folyamatot. De ez még semmi, természetesen minden bolygó gravitációja és felszínének kinézete más és más (itt is a NASA adatait vették alapul).

Érdekes, hogy a program először DVD-n fog megjelenni. Ez lesz a Psygnosis első ilyen programja, és a készítőik igyekeztek kihasználni a média adta előnyöket, az MPEG-2 full-motion videót és a Dolby Digital 5.1 zenét. Azért nem kell megijedni, lesz CD-s verzió is, szintén valamikor még ez év tavaszán.

szintén nekünk kell megszerezni.

A leszállóegység valószínűleg az az egyetlen jármű, amely előreláthatólag a legkevesebbet fejlődik majd az űrrepülés történetében – hogy lehessen a témára még játékokat írni. Az irányítás eszméletlenül nehéz, legalábbis a kezdeti időkben, ugyanis a fizikából megismert tolóerő az egyetlen, amire támaszkodha-



Close Combat III

The Russian Front



AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK!

A szakasz-szintű stratégiai játékok koronázatlan királya a Close Combat-sorozat. Eddig kissé egyoldalú volt a témaválasztás, mivel „derék” németeinket csak a nyugati szövetséges csapatokkal eresztették össze. Eddig! De már itt dübörög a kertek alatt Vorosilov marsall, néhány hadosztálynyi T-34/76-ossal. Bizony, mondom néktek, kemény téli csaták várhatók a CC3 végtelen orosz sztyeppéin!

Nos, egyelőre nekem is csak azt az egypályás kipróbálható verziót volt szerencsém megtekinteni, ami megtalálható a CD-mellékletünkön is. Ez alapján rögtön levontam azt a következtetést, hogy ami a leendő CC3-ban várható, igencsak étvágygerjesztő és nagyon meggyőző. Ami a CC2-ben jó volt, ahhoz lényegében nem nyúltak, esetleg kicsinosították. Ez vonatkozik például a csataterre, amely szebb grafikával kerül a parancsnok sasszemei elé. Nem változtattak a vezér-

építsünk. Kiváló, 75L70 lövegükkel könnyen ütnek minden szovjet páncélos oldalán csinos lyukat. Ez alól kivétel a KV-la, amely igen vastag páncélozásával komoly ellenfelet jelent. Ezt próbáljuk hátulról kilőni. A gyalogság sorait Shock Troopokkal – valószínűleg a Sturmtruppe-kra, azaz a rohamcsapatokra gondoltak, de hogy lett a Sturmból Shock??? Ezek hordozzák a koncentrált

tűzerőt, és egészen tűrhető páncélos-elhárító kapacitással rendelkeznek, persze csak a legrövidebb távolságokra. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a ház mellett elhaladó T-34-est jó eséllyel képesek oldalba löni. Tüzérségi támogatásként a 81 mm-es aknavetőt ajánlanám. Kelően pontos tűzvezetés esetén véres rendet vághat a rohamozó gyalogság soraiban.

A terv roppant egyszerű: aknavetők és géppuskák fedezete mellett a Párducokkal füstöljük ki az orosz első vonalat, különös tekintettel a géppuskákra. A Tigris feladata lesz az orosz páncélosok kilövése. A rohamcsapatok ezalatt a házakba benyomulva tisztíthatják meg a környéket. Mindenképpen illendő és hasznos megtartani a vasútállomást és környékét, páncélos-fedezettel. Vigyázzunk azonban a házak közül előbukkanó T-34-esekre!



lés módján, ugyanúgy a két egérgombbal lehet kijelölni, és teendővel ellátni a csapatainkat. A játék egy 1943-as kurszki ütközetet dolgoz fel, amely egy Beherovka nevű településen zajlott. Jó kis utcai „ereszd el a hajam”, gyakorlatilag két utcasarok között történnek a legvadabb harcokcsi-ütközetek. A veterán CC-versenyzők szemei előtt bizonyos cherbourgi csetepaték emléképei villannak fel... Igen, ugyanolyan véres mészárszékekben végződik az egész, mint a nyugati fronton. Na de azért van remény, és éppen a tapasztaltak alapján próbálnék ellátni minden kedves Olvasót a csataterhez szükséges szellemi munícióval. Nem mindegy, melyik oldalt választod, mindkettőnek markáns tulajdonságait fedezheted fel, már az egységvásárlásnál is. A könnyebb feladatok kedvelőinek a németeket ajánlom, az igazi, kihívásresztő stratégiáknak való a szovjet fél.

Német csapatok:

A minőség ezen az oldalon jelent előnyt. Elsősorban a Pzkwgn VG/VD Pantherekre

Trau

Szovjetek:

A csapatok általános minősége és harci ereje meglehetősen lehangoló. A jól bevált T-34-esek mellett (sőt, ha szabad javasolnom, helyett) megjelenik a szuperpáncélozott KV-la, amely szemből igencsak nehezen leküzdhető ellenfelet jelent a németeknek.



Éppen ezért nyugodt szívvel vásároljunk be belőle, a pontokból telni fog rá. Szintén ajánlott fegyver a SU-152 rohamlöveg, amely egy közvetlen találatnál egy egész szakasz némettel végezhet. Arról nem is beszélve, hogy tapasztalataim szerint csak ez képes leküzdeni a Tigriseket és a Ferdinánd vadászpáncélost. Igyekezzünk eszünkbe vésni, hogy a rohamlöveg csak egy irányba, előre képes tüzelni, ezért ha megsérül, mozgásképtelenné és egy szép kövér célponttá avanszál. Van remény azonban a fedezésére, ha kellő erejű gyalogságot csoportosítasz mögé, némi AT-egységekkel.

A támadás súlypontja a SU-152-esek rohamán helyezkedik el. Ezeknek a legfontosabb feladata a német páncélosok egyenkénti megsemmisítése. Ha ez sikerült, akkor olyan nagy baj már nem lehet. Ezalatt a 120 mm-es aknavetők és a géppuskák fedezete mellett a gyalogság megkezdheti a patakon átkelést és a házról-házra húzódó tisztogató hadműveletet. Fontos a vasútállomás kézbentartása, hiszen innen lehet ellenőrizni az utat is. Vigyázat, itt német géppuskás egység szokott lapulni!

Határozottan tetszett ez a rövid étvágygerjesztő pálya. A lehető legkorrektebben, legpontosabban kezelt harcászati és technikai adatok, a tovább finomított grafika, a jól bevált irányítási rendszer mind-mind az őt megillető helyre, a csúcsra viheti a Close Combat III.: The Russian Front-ot!





Baldur's Gate

AZ ÉLETRE KELT FORGOTTEN REALMS

Júpi

Régen álmodtam... pláne (régen álmodtam) játékkal. De most megtörtént velem, ami azt bizonyítja, hogy jobban foglalkoztat, jobban megfogott, mint azt sejtettem volna. Beleestem a csapdájába, elbűvölt és (az) áldozatává váltam. Kevés RPG tette ezt velem eddig.

Azt hiszem, a következő taktikát választom: előbb belevágok a közepébe, és kedvcsinálónak mesélek a történetről, végére hagyva az alapokat, a karakter-generálás lépéseit. A történeti szál rettenetesen izgalmas, még akkor is, ha a játékmenet (egy) kicsit lassú. Igazi valósidejű kalandjáték AD&D alapokon, szinte tökéletes kidolgozásban. Mindjárt a legelején ajánlom, hogy a nehézségi szintet senki ne vegye le minimumra, mert sohasem fognak szintet lépni a karakterek, olyan kevés XP jár egy feladat teljesítéséért vagy a csatáért. Nem térnék ki minden apró küldetésre, csak (egy) irányvonalat szeretnék adni a végigjátszáshoz.

A történet Candlekeepben kezdődik nevelőapánk, Gorion birodalmában. A kocsma, ami előtt állunk, alkalmas az olyan alapvető felszerelések megvételére, mint fegyver és páncél. Gorion elmond egy történetet, és megbíz minket, hogy menjünk Friendly Armba. Sajnos egy támadás következtében életét veszti így egyetlen társunkkal kell folytatnunk az utat. Útközben találunk segítőköt, és ellenséget is bőven. A nehézségtől függően bővíthetjük csapatunkat akár

hat főre is, de így hatfelé oszlik az XP, lassabb lesz a szintlépés. Jó tudni, hogy ha összetartozókat veszünk fel, őket csak együtt lehet kirúgni is, jobban mondván, ha az egyiket kirúgod, bosszúból elhívja a másikat. Ez viszont nem feltétlen kívánatos.



újabb célunk koordinátáit. Cloakwoodon át egy újabb bányába visz az utunk, amit nem kevés csata árán, de elárastunk. Végre bejutunk Baldur's Gate-be, aminek felderítése több, mint három játéknappal. Ez egy igazi nagyváros, megvan az alvilága, rendfenntartó erői, gazdagságai, szegényei és besúgóí. Kezdetben nem könnyű kiigazodni, főleg, hogy a sok kis küldetésben és megbízásban hamar el lehet veszni. Azért semmi pánik, a kapunál az ő fontos dolgokat fog kérni, erre összpontosítsunk.

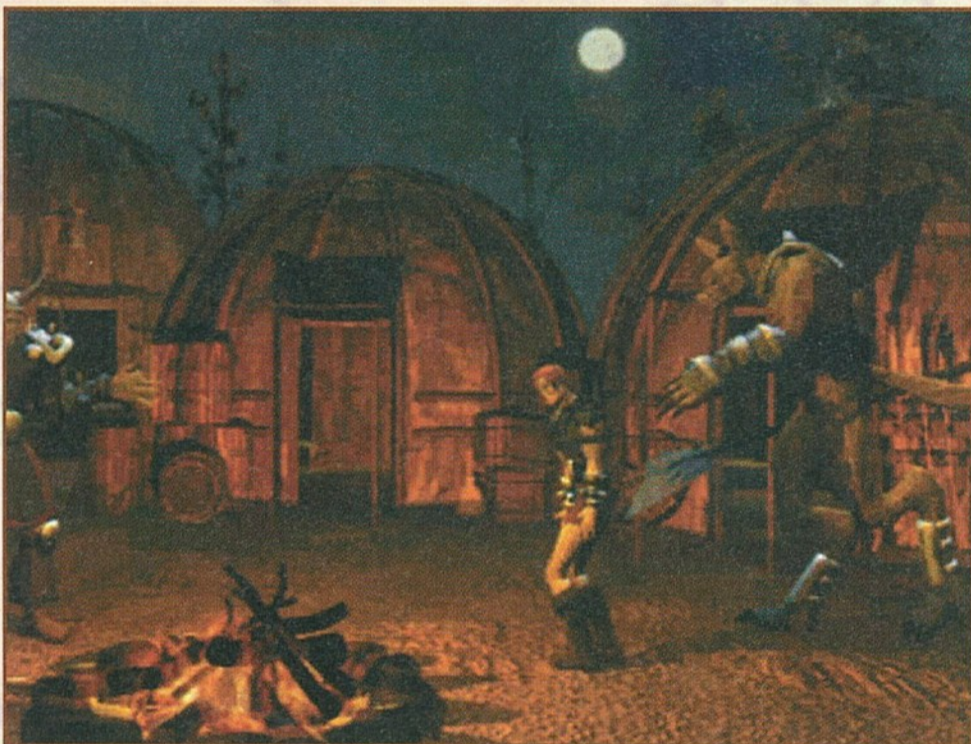
Seven Sun Baldur's Gate bejáratától nyugatra van, akár csak az Iron Throne. Mondanom sem kell, hogy az ötödik emeleten orbitális csata vár ránk, csak ötödik-hatodik szintű karakterekkel érdemes próbálkozni.

Egy teleportálás után otthon találjuk magunkat, ahol csapatunkat bőven tudjuk „tuningolni” a közelgő végkifejletre. A fő cél elrontani a demóban látott páncélos alak jókedvét, lehetőleg Hegylakó stílusban. Nem könnyű.

Ennyi a történet dióhéjban, remélem segítettem vele. XP szerző küldetés több száz akad a játékban, csak győzzük nem el felejteni őket. Ebben ad segítséget a játéktér bal oldalán található Journal menü, ahová felíródik minden fontos dolog. Gyakran előfordul, hogy pihenés közben álmodunk valamit, ezekre érdemes odafigyelni. A Journal fölött a térkép található, az alatta lévő ikonnal pedig a felszerelésünket tudjuk elosztani. Sok tárgyat tudunk magunkra ag-

Friendly Arm után Nashkelbe kell menni, majd megtudjuk, hogy a bányában, lent az ötödik szinten fontos információkat kaphatunk. Persze meg kell ölni érte valakit, de nem számít, az info megvan. A térképen megjelenik a Bandit Camp nevű rablótanya, ahová be kell sétálnunk, mintha csatlakozni akarnánk hozzájuk. A sok fenyegetés mellett a főnöki sátorban, egy ütközet után megtaláljuk





gadni, és még többet cipelni. A tekercsek és mágikus italok berakhatók gyorsbillentyűkre, így használatuk gyorsabb és egyszerűbb lesz. Ha mágikus pálcát (Wand) rakunk be, akkor csata közben azt is könnyebben tudjuk előkapni. A többi mágikus felszerelést pedig a Use Item menüből lehet használni, például gyűrűt, nyakláncot stb. Rengeteg tárgy van a játékban, például Baldur's Gate egyik templomában hosszú percekig nézegettem a Potion és Scroll választékot, és mint gyerek a játékkirakat előtt, sóvárogva vágyakoztam egyik-másik jobb cuccra. Persze nem hiányoznak a különböző mágikus töltetek, a nyíl, a kard, a ruha, a páncél, és a pajzsok sem, ahogy azt egy rendes RPG-től el lehet várni. A felszerelések (Inventory) gomb alatt a karakterinfo található. Ha szintet léptünk, itt nézhetjük meg, valamint a csapattal kapcsolatos dolgokon is változtathatunk. Minden karakter jelleme

varázslatok találhatóak, majd még lejjebb az opciók menü. Ha több egység van kijelölve, akkor formációs parancsokat adhatunk ki az alsó sorból, ha egy egységet nézünk, akkor a támadási lehetőségek közül választhatunk. Fegyverek, képességek, mágia, varázscuccok és speciális képességek használatát szimbolizáló ikonok segítenek a csatában.

Lássuk tehát az RPG alapját, a ka-

finomítható scriptek segítségével, hogy hogyan viselkedjenek csatában és békeidőben. Az alatta lévő gomb, a Mage Book csak azoknál aktív, akik mágikus tulajdonságokkal bírnak. Megadhatjuk, milyen varázslatokat tanuljon meg a karakter, továbbá bővíthetjük a listát, ha elolvassunk egy tekercset, s beírjuk a varázskönyvünkbe. Alatta a papi



rakter-generálást. Az új játék elkezdése után megjelenik a Gender ablak, ahol nem más a feladat, mint a nagy kérdést eldönteni: női vagy férfi karakterrel akarunk-e próbálkozni. Voltaképpen teljesen mindegy melyiket választjuk, mert egyikük sem szebb, vagy erősebb. Lehetőség van karakterimportálásra is, ha már korábban van egy jó embererünk. Ha sikerült dönteni, előbb arcot kell választani magunknak, majd a következő pillanatokban, az AD&D világ egyik leglényegesebb döntése elé állít a játék. Nézzük, miből választhatunk:

Human (ember): az emberi faj a legdominánsabb Faerunban, ezért kapcsolatteremtésnél általában előny az emberi karakter alkalmazása. Minden osztály választható hozzá (lásd lejjebb), de a multiclass, azaz kevert kasztúság itt nem létezik.

Elf: kisebb és karcsúbb, mint az ember. Jellemző vonásuk a finomság és törekenység. Általában énekelve beszélnek, de zenei felhangokat mindig visznek a társalgásba. Jó a humoruk, ami a zenében és a költészetben is megnyilvánul, emellett imádnak táncolni, bolondozni és az efféle hancúrozásokat. Természetüknél fogva ellenállnak az alvás varázslatnak és a bűvölés minden fortélyának. Infravision szemük segítségével kiválóan látnak a sötétben, jól bánnak az íjjal. Másik kedvenc fegyverük a hosszú kard. Kiemelkedően ügyesek (dexterity), de hogy rossz oldaluk is legyen, a szervezetük nem olyan ellenálló.

Half-Elf: kinézetre az emberek és az elfek keveréke, ezzel együtt a tulajdonságaik is keverednek. Rendkívül kifinomult érzékszervekkel rendelkeznek, ami talán kíváncsi természetük miatt alakult ki. Korlátozott ellenállást tanúsítanak a charm és sleep varázslatokkal szemben, sötétben természetesen ők is látnak.

Gnome (gnóm): kisebbek, mint távoli rokonaik, a törpék. Általános ismertetőjelük a sárgásbarna vagy barna bőr, a fehér haj és az elég-



gé nagy orr. Eleven teremtések, alattomosak és ravaszak. Különösen kedvelik a vaskos tréfákat. Mániákus drágakő- és ékszerimádók. Természetüknél és alkatuknál fogva ellenállnak a mágia minden formájának, látnak a sötétben, kima-

az ellenállásuk mérgekkel és a varázslatokkal szemben. Kedvenc fegyverük a parittyva, mármár mesterek használatában. Sajnos korlátozottan látnak a sötétben. Különösen ügyesek, de nem túl erősek.

gasló az intelligenciájuk, viszont nem lehet elmondani róluk, hogy bölcssek.

Halfling: kicsi, tömör, zömök karakterűek, fejük kerek, széles. Tipikusan rövid a hajuk, de más testrészükön is sok a durva szőr. Jobban szeretik az otthon melegét, mint a veszélyes kalandokat. Fontos számukra, hogy jól éljenek, ez viszont költséges, tehát a pénz motiválja őket. Jó

Dwarf (törpe): kicsi zömök fickók a törpék, könnyű felismerni őket alakjuk és méretük miatt. Általában vörös pofájuk, sötét szemük és szintén sötét hajuk van. Nagyon hallgatólag lények, imádják a sörféléket és az aranyat. Jó a mágia és a mérgezésekkel szembeni ellenállásuk és jól látnak a sötétben. Gyenge karizma (charisma) és ügyesség (dexterity) jellemzi őket.

Egy karakter igazán jó kijátszásához mindent tudni kell róla, csak így lehet igazán élvezetes a játék! Lehetne még bőven mesélni róluk, de végül is nem nagy AD&D kézikönyvet kell írnom... Lássuk a továbbiakban az osztályokat (class). Nyolc van, nem számítva a keverteket és a speciális varázslókat. Elég annyit tudni róluk, hogy két vagy három alaposztály keveredik, ezáltal összeadódnak a tulajdonságaik, viszont általában van valami, amivel a kevert kaszt nem rendelkezik. Bizonyos tulajdonságok kizárják egymást, például nem létezik elf paladdin és szintén nincs törpe mágus. Nézzük tehát az alapkasztokat!

Fighter (harcos): kalandvagyó kardforgatók, katonák alkotják ezt a csoportot. Élnek-halnak a fegyverforgatási tudományokért és a harci taktikáért. Kiváló versenyszellemüknek köszönhetően mindig a frontvonalon harcolnak. A jó harcosnak erősnek és életerősnek kell lennie, ha a túlélésben reménykedik.

Ranger (erdőkerülő): harcos és kalandor keverék. Jó a fegyverforgatásban, de ugyanakkor a természet és az erdők nagy barátja. Eltévedni nemigen szokott, gyakran segít másokon, például eltévedt embereken, utazókon. Erőre és bölcseségre van szüksége, hogy teljes életet élhessen.

Paladin: merész, tiszta erkölcsös harcos, követendő számára a jó és az igaz. Mint a harcosoknak, számára is a csata az igazi életforma. Akárhogy is hozza a sors, a lovag élete a becsületességen alapszik. Ha életben akar maradni, erényesnek kell lennie.

Cleric (pap): védelmező és gyógyító egyházi személy, azonban, ha a gonosz fenyegetőzik, támadni is képes, hogy megvédje az ártatlanokat, és persze saját magát is.

Druid (druida): a természet az élettere, a semlegesség jellemzi álláspontját. Speciális erők birtokosa, amiket mindig a természet védelmére fordít.

Mage (Varázsló): a varázsló karakter a mágia nagymestere kíván lenni. Mindig magol, tanul és morfondíroz, kívülről úgy tűnik, zavaros dolgokkal foglalkozik. Mindig fejleszti tudományát, mert csak az segítheti ki a bajból. Ritkán kalandozik egyedül vagy bocsátkozik harcba, jobban érzi magát fegyveres kíséretben, akkor viszont a háttérből jól tud ügyködni. A mágus a csaták egyik fő célpontja, védelme nagyon fontos.

Tippek

- Nem kell nekünk végigkérdezni mindenkit, ha valaki akar tőlünk valamit, úgyis odajön hozzánk.
- Az épületeken van cégér, tehát könnyen megtudhatjuk a nevét.
- Nem minden varázslatot tudunk beírni a varázskönyvbe! Ha pedig elrontottuk, akkor a tekercs kárba vész!
- A játék fejezetekre van osztva, tehát nagyjából tudjuk, hogy jó úton haladunk-e.
- A párbeszédre nagyon oda kell figyelni, sokszor torkollik harcba egy beszélgetés, aminek nem kéne. Van viszont, hogy nekünk kell hergelni valakit, hogy megfélemlíthessük.
- Ha felajánljuk valakinek a hozzánk csatlakozás lehetőségét, de nincs hely több karakternek, akkor valakit ki kell rúgni. Másképp kilépni ebből a menüből nem tudunk, tehát valakitől kénytelenek leszünk elbúcsúzni. Érdemes tehát az ilyen akciók előtt menteni!
- Elég nagy hiba, hogy a felszerelések (inventory) között két egyforma dolgot a játékosnak kell külön egybe raknia, nem automatikusan így történik. Ez például a vásárlásnál elég kényelmetlen.
- Rengeteg csapda van elhelyezve a terepeken, ezeket lehet hatástalanítani. Érdemes figyelni rájuk, mert elég durvát sebeznek. A tolvaj karakterek tudják érzékelni őket.
- Vannak mérgek, melyek pár másodperc alatt ölnek, a gyorsbillentyűkön mindig legyen ellenszérum!
- A csaták valós időben zajlanak, viszont a szóköz lenyomásával megállítható az idő. Ilyenkor lehet minden karakternek megadni, hogy mit csináljon, majd folytatni az ütközetet.
- A nagytérkép kicsi terepkockákból áll össze. Egyikről a másikra úgy lehet átlépni, hogy ki kell menni a szélére, ekkor az egér kerékformára vált. Ha a csapat is odaért, előjön a nagy térkép, amin már kijelölhetjük, hogy hová menjünk. Nem szükséges a szomszédos területre, akár ugorhatunk is, de számítsunk rá, hogy útközben megtámadhatnak.
- Nem kell az utazások közbeni támadásokat lejátszani, meg is lehet futamodni, ha kimegyünk a térkép szélére. Tekinthejtük ezt időnyerésnek is!
- Az ellenfeleket el lehet csalni. Ha csoportosan támadnak, néha nagyon erősek. Elcsalással könnyebben végezhetünk velük.
- A tolvaj tud rejtőzködni, használjuk ki láthatatlanságát felfedezésre.
- Városokban csak fogadóban lehet aludni, ilyenkor jobban regenerálódnak a sebek, sérülések is.
- Éjszaka, pihenés közben is érhet támadás!
- Ha valamit meg akarunk tartani, de nem fér el, azt egy félreeső helyen le lehet tenni, nem fog eltűnni. Érdemes olyan helyet választani, ahová gyakran visszajárunk, mondjuk a templomot vagy a kocsmát.
- Mágikus cuccot többféleképpen lehet azonosítani. Scroll segítségével, varázslattal, vagy egy templomban, ahol pénzért megteszik ezt nekünk.



Thief (tolvaj): mint a neve is mutatja, kicsit jellemhibás, kleptomániás karakter. Ravaszság, mozgékony és kiváló rejtőzködési képesség jellemzi. Lopási képességét általában jómódú kereskedők és ártatlan járókelők ellen fordítja, de záruk és ládák kinyitására is jól használható.

Bard (bárd): erős, de ugyanakkor búbajos egyéniség, mondhatni kellemes ember. Az eszével sok embert megtéveszt, mindig megtalálja a helyét.

Specialit Mage (speciális varázslók): nyolc fajta különleges mágust sikerült összeszedni. Az Abjurer védelmező mágiát használ, míg a Conjurer élőlényeket és tárgyakat tud kreálni, irányítani. A Diviner az érzékelésben és isteni dolgokban jártas, nem úgy az Enchanter, aki az agyi folyamatokat tudja manipulálni, hiszen a tudományokban van otthon. Kellemes egyéniség az Illusionist, aki képességeivel összezavar, és félelmet ébreszt az ellenségében. Az Invoker az energiákkal manipulál, a Nekromancer pedig a

halál kereskedője. Végül a Transmuter, aki az átalakítások és a fizikai módosítások nagymestere, különösen, ha már jó magas szintű a karakter.

Ha ebből az igazán rövid listából sikerült választani, akkor majdnem kész is a karakterünk, már csak jellemmel kell felruházni. Ezt az Alignment menüben könnyen elintézzhetjük. Az itt látott kilenc lehetőség a jellemelek teljes skáláját tartalmazza. Lehetünk jók, semlegesek és rosszak és ezeken belül is három lehetőség van, hogy mennyire legyünk olyanok, amilyenek. Jól meg kell fontolni a választást, hiszen aki jót választ az nem gyilkolhat feleslegesen, aki rosszat, az nem cselekedhet túl sok jót. A későbbiekben figyelni kell arra, hogy mondjuk egy rossz jellemű csapatban ne legyenek jók, mert az széthúzáshoz vezet. Ezután az Abilities (képességek) pontjainak szétosztása következik az erő (strength), ügyesség (dexterity), alkat (constitution), intelligencia (intelligence), bölcsesség

(wisdom) és a karizma (charisma) között. Logikusan nem lehet minden a maximumon, az elosztás attól függ milyen karaktert választottunk. A harcos legyen erős és ügyes, a varázsló pedig okos. Az utolsó előtti beállítás a Skill (tudományok) elosztása. Minden karaktert a fajára jellemző fegyverben érdemes kiemelni, hiszen ezzel fog a leghatékonyabban harcolni. Ha varázslót választottunk, itt kell néhány alap varázslatot kiválasztanunk, amit a kezdésnél máris ismerni fog. A ruhánk színére és a nevünk beírására nem is szeretnék időt vesztegetni, mentsük el a karaktert és kezdjük a játékot!

Az elmentett állományok melletti kis képeket visszanezelve megannyi nagyon jó emlék jut eszembe. Egy remek csata, egy mulatozás a városban, egy vérengzés az orkok között. A fejlesztők kitettek magukért, a Baldur's Gate hihetetlenül jól sikerült. Elég nehéz, ugyanakkor minden pillanatban élvezhető, szinte nem lehet letenni. Türelmes kalandozóknak ajánlom, mert néha kicsit lassú a játékmenet és rengetegszer meg lehet halni. Közel hetven mentett állományom van, nem szabad semmit a véletlenre bízni. Egy pillanatnyi késlekedés könnyen végzetes lehet, és nem jó dolog karaktert veszíteni. Rengeteg harcmodort ki lehet próbálni, de tapasztalataim szerint a varázslatok a legjobbak. Kicsit megint túl erősek lettek a varázslók, igaz arra vigyáztak, hogy csak varázslóval ne lehessen végigjátszani. A fantasztikus cselekménykövető zenét a fejezetek közé beválogott animációk teszik még színesebbé. Bár nagyon meg vagyok vele elégedve, remélem, a Diablo II még jobb lesz. Nagy feladat!



CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: MIN. 300! MB HDD

A KATEGÓRIA MESSZE LEGJOBB KÉPVISELŐJE AZ UTÓBBI IDŐKBEN.

INTERPLAY

5
PCX
TOP

PCX

BALDUR'S GATE

RPG KALAND/AD&D

LEÍRÁS

33



Sid Meier's Alpha Centauri

AZ ISMERŐS ISMERETLEN

Pelace

Hosszú ideig vártuk a Civilization nem hivatalos folytatását, amely azonban nem váltotta be teljes mértékben a hozzá fűzött reményeinket. A program amúgy kiváló, csak ennyi év után kicsit többre számítottunk.

Előfordulhat, hogy létezik olyan elvetemült életforma a bolygónkon, ami nem ismeri Sid Meier Civilization sorozatát, ezért röviden elmondom, miről is szolt, szolt a dolog. Adott volt egy kisebb őskori népcsoport, akiket fel kellett karolnunk, és az első kerék feltalálásától egészen az űrkorszakig végigvezetnünk őket a civilizáció rögos útján. Embereink nem egyedül indultak neki a fejlődésnek, mások is akadtak a bolygón ugyanezzel a céllal, és a találkozások nem mindig végződtek barátságos kézfogással. Mindezt egy körökre osztott stratégiai program formájában játszhattuk le, ahol célunk az volt, hogy nagyobb birodalmat építsünk ki, mint a többiek, gyorsabban fejlődjünk, és vagy katonailag semmi-

sítsük meg őket, vagy a mi űrhajónk érje el előbb az Alfa Centaurit.

A történet onnan folytatódik, ahol a Civilization sorozat befejeződött, de mivel nem lehetett hivatalos folytatásként kiadni, kicsit átírták a dolgokat. Az „plastikázott” verzió szerint a Föld elszennyeződött, ezért az ENSZ egy űrhajót küldött a legközelebbi csillagrendszer, az Alpha Centauri egyik lakhatónak vélt bolygója felé. Ám útközben a hajót meteortalalat érte, amitől az utasok felébredtek mélyhűtött álmukból és jó földi szokáshoz híven rögtön el is kezdtek marakodni. A kapitány e civakodás során elha-

lálózott, s a légénység véglegesen hét pártra szakadt.

Megérkezéskor a Unity (azaz „Egység”, mely ironikus) névre keresztelt anyahajó felrobbant, a légénység csoportjai mentőkabinokban a bolygó különböző pontjain landoltak. Innentől kezdve az egyik vezető bőrébe bújva a mi dolgunk felvilágosítani a választott népet.

Az Alpha Centauri le sem tagadhatná, hogy a Civilization alkotói nem voltak túl távol a készítésétől. Bár a fejlesztők váltig állítják, hogy ez a program teljes mértékben egyedülálló, és semelyik cég egyetlen munkájára sem hasonlít, azért nagyon sok közös vonást lehet felfedezni a nagy előddel. Ennek ellenére erős túlzás lenne állítani, hogy egy egyszerű Civ-klón, vagyis a régi játék átültetése új környezetbe. Elég olyan újdons-

sággal találkozhatunk, amely a korábbi epizódokban nem szerepelt, ugyanakkor ténylegesen új, eddig semmilyen más játékban nem megtalálható dolog csak elvétve fordul elő. Az összeollózást viszont nagyon profin csinálták: sikerült mindenből összeszedni, és egységes egészzé összegyűjteni azokat az elemeket, amelyek más játékokat korábba már sikeressé tettek.



Ráadásul ennek az az előnye is megvan, hogy nem szükséges hozzá erőmű, hanem a kisebb teljesítményű gépeken is jól játszható.

Az egyik legizgalmasabb rész, kétségkívül az egységek összerakhatósága. Annyira sajnós

számomra lényegteleneket. Biztos meg lehet oldani valahogy, de még nem jöttem rá.


Legalább ilyen hangsúlyos a városfejlesztés is. Ez a település helyszínének kiválasztásával kezdődik. Már az eredeti Civ-ben sem volt jó taktika

a túlzott tökéletességre törekedni – olyan városalap, ahol van kaja, ásvány és energia is, ráadásul mindez lehetőleg tengerparton, elég kevés van. A halogatásnak pedig az az eredménye, hogy a többiek tíz-tizenöt várost is felhúznak, míg mi alig hármat. Ha letelepedtünk, jöhet az infrastruktúra fejlesztése. Ahhoz, hogy a lakosság száma nőjön, a Civ2-höz hasonlóan kell elhelyezni embereinket, hogy lehetőleg legyen

plusz élelemtermelés, hiszen így kapunk új lakót. Az ásványok bányászása a gyártás szempontjából lényeges, mert ebből készülnek egységeink és a város épületei is. Sajnos ez utóbbi nem olyan látványos, mint annak idején a Civilization sorozatban, mert sehol sem lehet látni, ahogy fejlődő városunk az új épületekkel bővül (legalábbis abban a bétában, ami nálunk volt). Az energia a játékban a pénz szerepét tölti be, ezért ennek

termelése sem elhanyagolható. Szerencsénkre a városunk fejlesztése automatizálható egy meglehetősen jól konfigurálható városatya bevetésével. Négy különböző irányítási stílust adhatunk meg neki, attól függően, hogy mire szeretnénk koncentrálni az adott város fejlesztése közben. Ilyen az építkezések, a kutatás, a felfedezés és a katonai akciók preferálása. Ezekben belül még széles skálán definiálhatjuk jogosultságait, vagyis, hogy mibe szólhasson bele, illetve min ne változtathasson. Ebből a szempontból nézve, eddig ez a legjobb ilyen automatikus városirányítási rendszer, amivel találkoztam.

Még eszméletlenül sok információt el lehetne mondani a játékkal kapcsolatban, de nem szeretnék konkurálni a kézikönyvvel, mert egyrészt nincs 250 oldalam rá és amúgy sem ez a célom. Akik szerették ezt a stílust, és az utóbbi években hiányolták, azoknak nagyon élvezni fogják az Alpha Centaurit. Bizony rá kell szánni azt a jó néhány órát, amíg az ember minden részletét kiismeri, ám szerencsére addig sem veszi el a kedvünket a sikertelenség: a gondos tervezésnek köszönhetően az egyszerűbb szintek könnyebb sikerélménnyel kecsegtetnek, még akkor is, ha nem vagyunk profik.

Ez a program mindent tud, amit annak idején a Civilization 2, sőt még jóval többet is, de én kicsit több újdonságot és ötletet szerettem volna. Lehet, hogy bennem van a hiba és túl magasra tettem a léceket, de ugyanezt tettem a Master Of Orion 2-nél is, és az mégsem verte le. 



nem összetett, mint mondjuk a Master Of Orion sorozatban, de azért még így is eléggé a saját ízlésünk szerint alakíthatjuk őket. Mi adhatjuk meg, hogy milyen járműalapra, melyik fegyvert, milyen erősségű páncélt és energiaforrást rakjanak és még két speciális képességgel is felruházhatjuk a készülő járműveinket. Természetesen az izmosabb egységekre várunk kell, amíg kifejlesztjük a megfelelő technológiákat, mert kezdetben bizony meglehetősen szegényes a választék. Egyébként nem érdemes mindig mindenből a legfejlettebbet építeni, mert akkor éveket várhatunk, mire egyetlen darab elkészül és messze nem biztos, hogy ki is tudjuk használni az előnyeit. Például a városvédelmi egységeknél tökéletesen elég, ha a védekezésük jó, a mozgáspontok száma és a támadás majdhogynem lényegtelen. Az egyetlen idegesítő dolog itt az, hogy egyelőre nem találtam meg, mivel lehetne lebeszélni a gépet arról, hogy minden egyes találmány elkészültével ellasson engem az új prototípusok egész seregével. Alig győztem kitörölgetni és átalakítani a



CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT4.0
X-TRA: N/A

MÉLTÓ UTÓDJA SID MEIER EDDIGI PROGRAMJAINAK, MÉG AKKOR IS, HA EHEZ CSAK A NÉVET ADTA

FIRAXIS
MODERN MEDIA SERVICE

5

STRATÉGIA
LEÍRÁS
ALPHA CENTAURI

35



Myth 2 Soulblighter

MÁSODJÁRA IS TOP

Pelace

A tavaly előtti év karácsonyának egyik legnagyobb durránása kétség kívül a Myth volt. Majdnem másfél év várakozás után, végre elkészült a folytatás. A grafika, ha lehet, még szebb, a kezelhetőség jobb, és a játék alapja – szerencsére – maradt a régi. Lehet izzítani a 3D-s kártyákat, mert nagy szükség lesz rájuk!

A lig 14 hónappal ezelőtt jelent meg a Myth: The Fallen Lords, ami ha nem is alapjaiban, de azért rendesen megreformálta a valósídejű stratégiák piacát. Újfajta látásmódjával és játszhatóságával etalont teremtett, és máig az egyik legnépszerűbb online játék az Interneten. Ez volt az első ebben a kategóriában, amely nem arra a megszokott receptre épült, hogy építs egy nagy bázist, bányássz sok nyersanyagot, gyárts minél több tankot (vagy valami mást, tetszés szerint), majd rohand le az ellenfeled. Itt a pálya elején meglévő csapatainkat kellett győzelemre vezetnünk, vagyis nem volt semmilyen termelés csak a szintiszta hadászat. A sok dicséret ellenére korántsem volt tökéletes, nem kevés apró, de annál idegesítőbb hibával és hülyeséggel volt tele. Ám a Bungie nem volt rest, meghallgatta a játékosok véleményét és feldolgozta azt a sok száz e-mailt, amely hozzájuk érkezett – nem úgy, mint egy igen híres úrszimulátor-készítő csapat, melynek vezetője meglehetősen nagyképpen kijelentette, hogy van nekik elég ötletük, nincs szükségük még a nagyközönségére is. Nekiestek a problémák kijavításának, a saját és a beérkezett ötletek megvalósításának, és íme: megszületett a Myth 2.

A történet 60 évvel később folytatódik. A valaha elfoglalt Légiónak nem sok dolga akad, de ez a békés állapot nem tarthat sokáig, ugyanis Willow Creek, egy kis délvidéki falu környékéről olyan hírek érkeznek, hogy ismeretlen útonállók terrorizálják a lakosságot. Egy kisebb csapatot küldenek a helyszínre, ám azok jóval nagyobb problémával találják szembe magukat, mint amire eredetileg számítottak: élőhalottak lepték el a földeket. És ami még rossz-

szabb az egész mögött egy Fallen Lord áll: az első rész végén elpusztított főgonosz, Balor, egyik hadnagya, Soulblighter túlélte a nagy csatát, az elmúlt éveket pedig azzal töltötte, hogy titokban seregeket és szövetségeseket gyűjtött, hogy ő vigye véghez, ami urának nem sikerült.

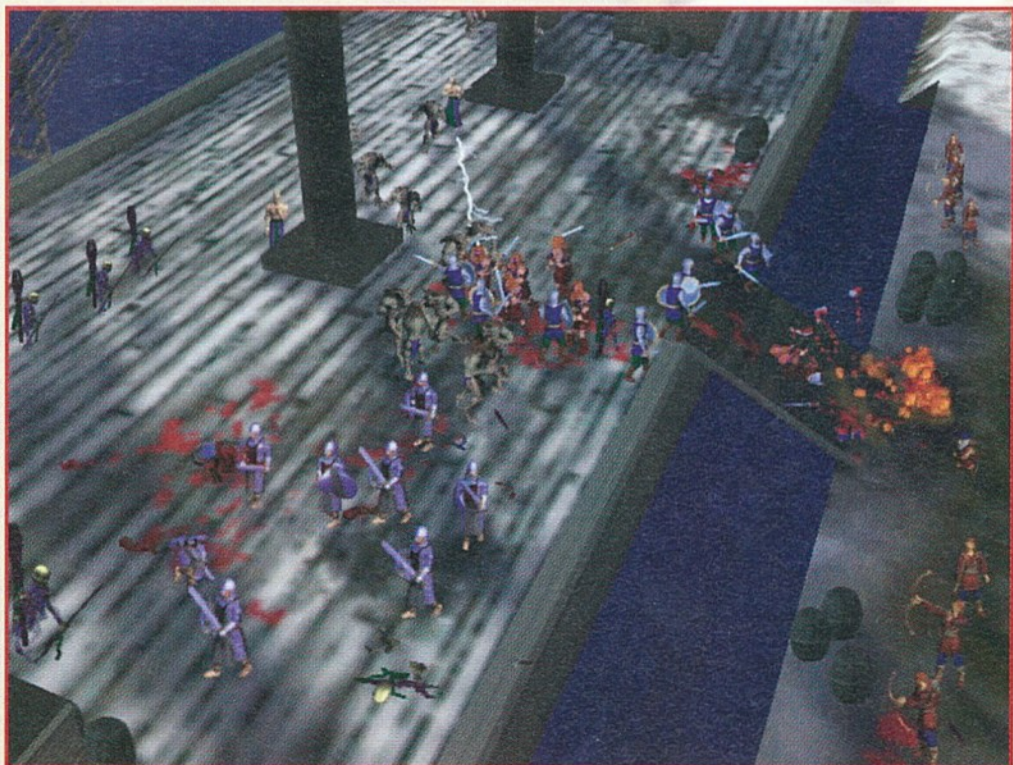
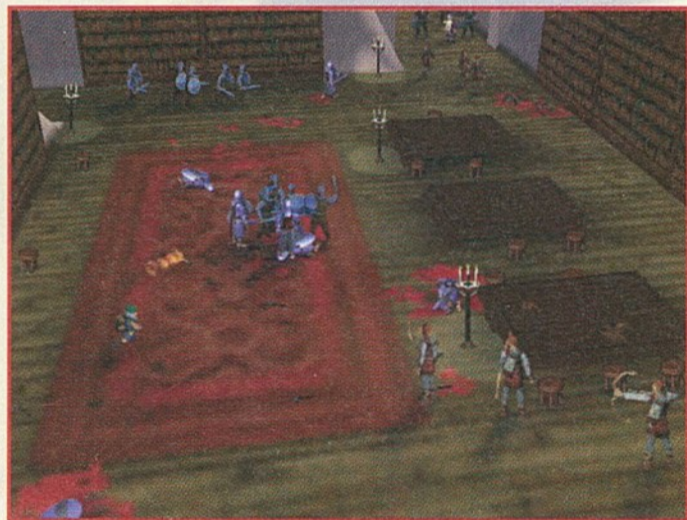
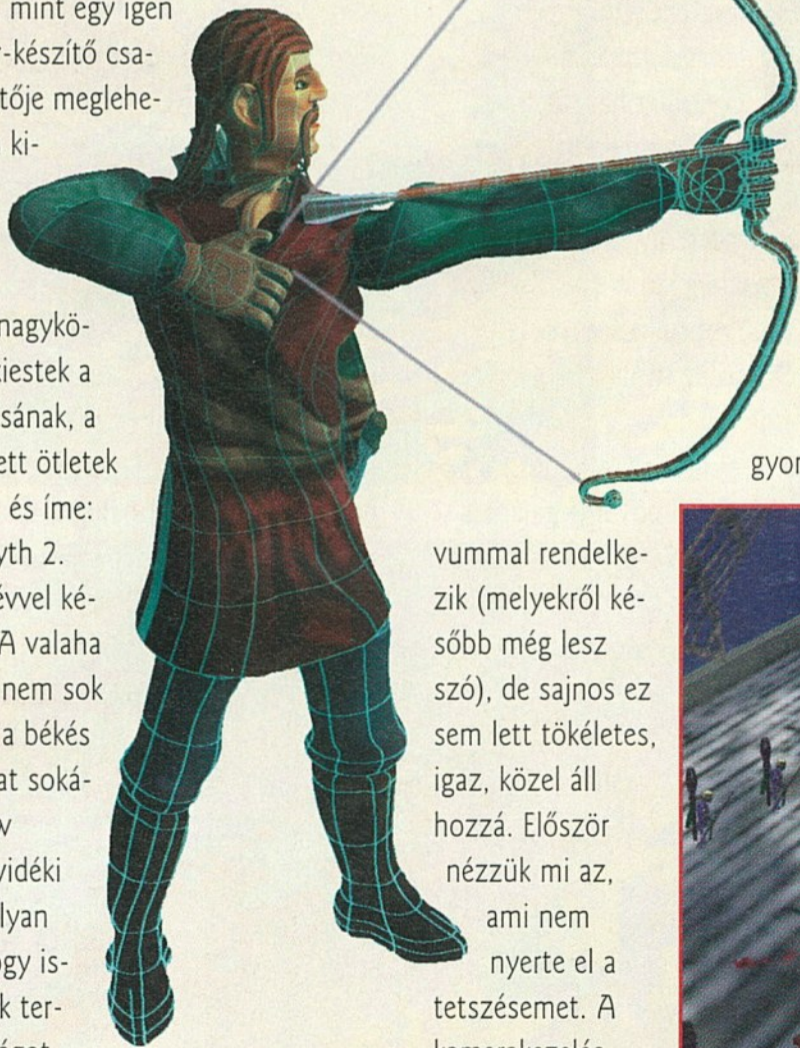
Aki nem találkozott az első résszel, az mindenképpen menjen végig a gyakorló pályán, ahol a kamerakezelés és az egységek tulajdonságainak rejtelmével ismerkedhet meg. Az sem utolsó szempont, hogy itt nyugodtan lehet csirkerobbantgatással foglalkozni, mert a küldetések alatt mindig megzavar az ellenség, ezért ott nem tudjuk kiélni magunkat. Már itt megízlelhetjük a játékot végigkísérő nem kevés humort, ami a legjobban tetszett a tesztelés során. Amikor a törpe molo-

tov-mixerem először szólt be zsörtölődve a sok parancstól, hogy „Move here, move there...”, azt hittem legurulok a székről a nevetéstől. A játék nagyon sok pozití-

vummal rendelkezik (melyekről később még lesz szó), de sajnos ez sem lett tökéletes, igaz, közel áll hozzá. Először nézzük mi az, ami nem nyerte el a tetszésemet. A kamerakezelés, például, kicsit nehézkesre sikerült. Ha egy-egy nagyobb épület vagy

akadály volt a pályán, akkor néha hosszú másodperceket vesztettem azzal, hogy próbáltam úgy állítgatni a képet, hogy saját embereimet és a közeledő ellenfelet is jól lássam. Ráadásul az eredeti billentyűzet-kiosztás számomra teljesen nyakatekert volt, néhány óra kellett, hogy úgy tudjam bekonfigurálni a gombokat, hogy többékevésbé megfelelő sebességgel lehessen forgatni, pörgetni és áthelyezni a nézőpontot. A nagy te-reptárgyakkal azonban még így is gondban voltam. Újítás, hogy ezeket a funkciókat egérral is el lehet érní, de én inkább kikapcsoltam, mert sokkal jobban zavart, mint amennyi hasznát vettem. Szerencsére ezt leszámítva a játék nagyon jó kezelhetőséggel rendelkezik, szinte minden a megfelelő módon konfigurálható és billentyűkhöz rendelhető. Csak idő kérdése, mikor találjuk meg a megfelelő beállítást.

A mesterséges intelligenciára sem lehetnek túl büszkék a programozók, már ami a saját csapatainkat illeti. Az íjászok és a törpék szépen me-





nekülnek a közelükbe érő nem baráti egyedek elől, ez még rendben is van. A harcosok támadása viszont pocsék. Ha egy ellenséges csapat jön felénk, akkor egy bizonyos távolságnál az összes harcosunk nekiesik a legelső ellenfélnek, és ott tülekednek, míg az összes többi a legnagyobb lelki nyugalommal csépelheti őket, vagy akár fél méterre elsetálhat mellettük és nekieshet a hátul álló lövészeinknek. A kardosainkat ez abszolút nem érdekli, őket csak az a bizonyos első ürge izgatja, és amíg az életben van, semmi mással nem foglalkoznak. Ez teljesen felesleges veszteségekhez és kavardáshoz vezet.

Végül, amit még szerintem meg lehetett volna jobban is oldani, az a csapatkezelés. A kijelölés ugyanis úgy működik, hogy az Altot lenyomva tartva, néhány másodpercig rá kell tapadni az egyik számbillentyűre, és akkor memorizálja az adott csoportot. A visszahívás ugyanígy történik, csak nem kell hosszú ideig nyomni a számot. Alt nélkül viszont a számok a különböző alakzatok szerinti felállást jelentik. Nálam sokszor előfordult, hogy nem akarta figyelembe venni az Altot, és nem volt hajlandó átváltani a másik csoportra, ráadásul még az éppen kijelölt emberek helyzetét is elszúrta. Sokkal egyszerűbb lett volna a gyakrabban használt csapatkijelölést rakni az egyszerű számokra és a formációkat máshova, mert így sokszor káromkodik nagyokat az ember a csata hevében.

Most mondhatnám azt, hogy nézzük a pozitívumokat, de akkor itt ülhetnék napestig, mert a Myth II összes többi része egyszerűen fergetegesen jóra sikerült. Még a fenti apróságok is eltörpülnek ezek mellett. Azért néhányat megemlítek, de higgyétek el, ez csak a kivonat. Például, egy csomó új egység került a programba, melyek közül egyik hasznosabb, mint a másik. A kedvenceim a Warlockok, akiknek tűzlab-

dája az egyik leghatásosabb támadás a játékban. Ráadásul terepátrendezésre is alkalmas, amivel jócskán megnehezíthetjük a minket üldöző ellenfelek dolgát. Aztán ott vannak még a szamurájszerű Heron Guardok, a Trow-k, és – ahogy mondani szokás – még sokan mások. Majdnem minden egységnek kétfajta támadása van, ami még sokrétűbbé teszi a játékot.

A grafika lélegzetelállító lett. Már az előző rész sem volt semmi, de azóta nem lazáltak a




készítők, és ahol lehetett, javítottak rajta. A talaj most már nem úgy néz ki, mintha egy vödör vízzel elmosták volna, hanem tényleg szép színei vannak. Ha a részletességén nem is javítottak volna, már ez az „apró” változás, hogy a táj megtelt színekkel, elég lett volna az üdvösséghez, annyival jobban néz ki. Persze, azért a tereptárgyak is jóval szebbek lettek. És akkor még nem is beszéltünk a beltéri pályákról. Óriási kastélyok és hajók várják, hogy felfedezzük őket. Féltelmetesen jól néz ki a 3D-s tűz is, ahogy a robbanás helyétől elterjed, majd elhamvad.

Nem emlékszem az első részben volt-e ilyen, de a táj most élettel teli. Csirkék szaladgálnak a baromfiudvarban, az erdőben őzek tanyáznak, és a színen néha átszáll egy-egy madár. Ez nagyon sokat dob a játék hangulatán. Persze ennek, sajnos, borsos ára van, ami abból is látszik, hogy szegény Riva TNT-m néha-néha megakadt a scrollozások közben. Igaz, hogy ezek az ugrálások nem 640x480-ban voltak, és nem is olyan zavaróak, de azért észre lehetett venni. Külön figyelmet érdemelnek a rajzolt átvezető részek. Sajnos most sem lettek sokkal hosszabbak, mint az előző részben, de a minőségükre és a hangulatukra nem lehet panasz.

A játék hangjáról sem mondhatok semmi rosszat. Az egyetlen, amit jó néhányan felémlegettek, hogy a küldetések közben nincsen zene, de szerintem ez inkább zavart volna a gondolkodásban. Cserébe viszont hallhatjuk a környezet neszeit, sőt akár az ellenfél katonáinak beszélgetését is. A küldetések között viszont vannak zenék, és nem is akármilyenek. Ráadásul a készítőknél sikerült összeszedniük az egyik legjobb hangú narrátort is, akit valaha is hallottam. Az átvezető szövegek így olyan hangulatosra sikerültek, hogy már majdnem csak ezért is érdemes megvenni a játékot. Akiknek megvan a megfelelő hangkárttyájuk, azok élvezhetik a 3D-s térhatást is, mert a program támogatja az A3D és az EAX szabványt.

Számomra külön öröm, hogy a küldetések elég nehezek lettek, vagyis nem lehet csak úgy átszaladni rajtuk, hanem bizony meg kell szenvedni azzal a kb. 25 feladattal, amelyek az egyjátékos kampányt alkotják. Ha ezeket befejeztük, akkor jöhet a haverok lealázása, akár helyi hálón, akár a Bungie.neten keresztül, ahol a játék ingyenes, és külön pontozási rendszer segít, hogy a tudásunknak megfelelő emberekkel kerüljünk össze.

Egyszóval ez az, amit nem szabad kihagyni: gyönyörű grafika, szuper játszhatóság, kihívást jelentő küldetések. Mi kell még? Ilyennek kell lennie egy játéknak 1999-ben. 

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D AJÁNLOTT
 GYÖNYÖRŰ 3D-S REAL-TIME STRATÉGIA, MEGFELELŐ HANGULATTAL ÉS NEHÉZSÉGI SZINTTEL
BUNGIE
 MODERN MEDIA SERVICE



MYTH 2

STRATÉGIA

LEÍRÁS

37



Return to Krondor

DICSŐSÉGES VISSZATÉRÉS

Mage Tair

Sok év elmúltával ismét közeledünk a régi tájak felé. A távol ködéből kibontakoznak Midkemia ismerős hegyei, erdői, folyói. Még eleven bennünk e világ szépsége és árnyéka, róttuk ösvényeit és küzdöttünk a távoli gonosszal. És hosszú évek múltán, fogadók, falvak, büszke várak, ádáz kardok, mágia, ármány és árulás között, hol csatázva, hol botorkálva, de mégis megleltük most az utat – vissza Krondorba.

Minden vérbeli kaland- és fantasy-rajongónak megdobban a szíve Krondor nevének hallatán, de talán nem árt röviden felidézni ismereteinket a zseniális szerző, Raymond E. Feist világról, amelynek aprólékos kimunkáltsága, következetes felépítése és lebilincselő szövevényessége talán csak a J.R.R. Tolkien által alkotott legendákéhoz mérhető.

Raymond E. Feist

Amerikai, dél-kaliforniai író. 1977-ben végzett a Kaliforniai Egyetemen (UC). Egyetem után, hobbiból kezdett írni. Kaliforniában él gyermekeivel, szintén regényíró feleségével és lovaival. Műveit tucatnyi nyelvre lefordították. Regényei kiterjedt és összefüggő fantáziavilágot alkotnak és a következő főbb legendakörök szerint csoportosíthatók:

Riftwar-trilógia: *Magician* (Érző szívű mágus), *Silverthorn*, *A Darkness at Sethanon*. Ez az alapvető regényciklus Midkemia és Kelewan világait és egymás elleni harcukat ismerteti meg az olvasóval.

Átvezető könyvek: *Prince of the Blood*, *The King's Buccaneer*. Ezekből megtudhatjuk, mi történt a Riftwar-trilógia után, és előtörténetet kapunk a Serpentwar-tetralógiához.

Serpentwar-könyvek: *The Shadow of a Dark Queen*, *Rise of a Merchant Prince*, *Rage of a Demon King*, *Shards of a Broken Crown*. Midkemia földjét a Riftwarban legyőzött gonosz újból fenyegeti és újabb háborúskodás veszi kezdetét.

Empire-sorozat: *Daughter of the Empire*, *Servant of the Empire*, *Mistress of the Empire*. Ebben a ciklusban Feist a titokzatos Kelewan birodalomba viszi az olvasót, hatalmi harcok, rémes idegen lények, mágikus cselszövek közé.

E főbb regényeket számos egyéb alkotás is kiegészíti, sőt folyamatban van a legelső Krondor-játék „megkönyvesítése” is, *Krondor: the Betrayal* címmel. Feist újabb regénye, amely annak a játéknak az alapján készült, ami pedig a saját regényeire épül – mi ez, ha nem rekurzió? ☺

A háttér

A történetek alapvetően két hatalmas világon játszódnak. *Midkemia* a „földi”, evilági táj, amelyen több ki-

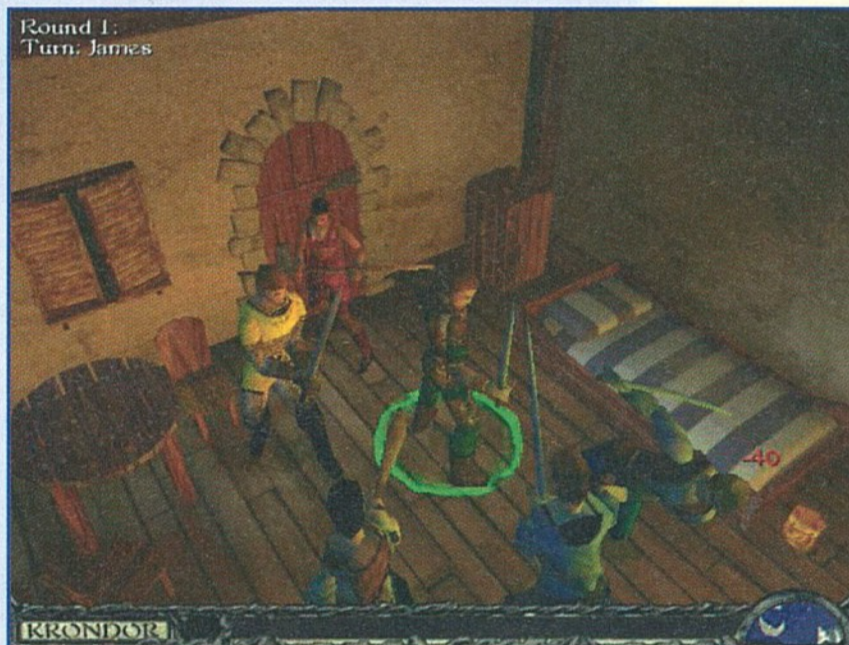
ráltság, birodalom, város található (a J.R.R. Tolkien regényeiből ismert Középföldéhez hasonlóan). A másik világ *Kelewan*, amely egy másik dimenzióban létezik. A két világ között mágikus úton kapcsolat alakult ki, a téridő szövedékének hasadékán (rift) keresztül. Sajnos, e kapcsolat rettentő háborúskodáshoz vezetett. Midkemia földjét, a tolkien hagyományoknak megfelelően, emberek, elfek (tündék), dark-elfek (moredhelek, sötét tündék), dwarfok (törpék) és a gonosz erők által

vések útját járnak, míg a nyugati végek urai az ősbib, hősiesség őrői. E felfogásbeli eltérések többször vezettek konfliktusokhoz és hatalmi válságokhoz.

A Királyság legfontosabb kikötője, második legnagyobb városa, a nyugati beltenger (Bitter Sea) kapuját őrző, híres *Krondor*. Az itt kormányzó Arutha herceg katonáinak erős kézzel kell fenntartani a rendet, hiszen a Keserves-tengert az északi Szabad Városoktól a Keshi Birodalomig mindenünnen járnak a legkülönfélébb népek. Ezt sokszor gonosz szándékkal teszik, mint például a Durbinnból portyázó rabszolga-kereskedők. A városban az „éjszakai műszakban dolgozók” céhekbe tömörültek, ilyen a *Guild of Thieves* is, melynek egyes tagjai a történetekben nagy szerepet játszanak.

Az idegen dimenzió világáról, Kelewanról csak a Hasadékháború során szerzett tudomást Midkemia. A rést a *tsurannik*, Kelewan legnagyobb birodalmának lakói ütötték a téridőn, hogy átszivároghassák Midkemiát. Az évekig tartó véres csatározás mindkét világ alakulására erősen kihatott. Midkemia lakói mélyebben megismerkedtek a mágiával, Kelewan pedig a midkemiai kultúrával. Mindezek lassan kibékítették egymással a két világot, de az ellenségeskedés időről időre fellángol – ha felszítják a gonosz erők.

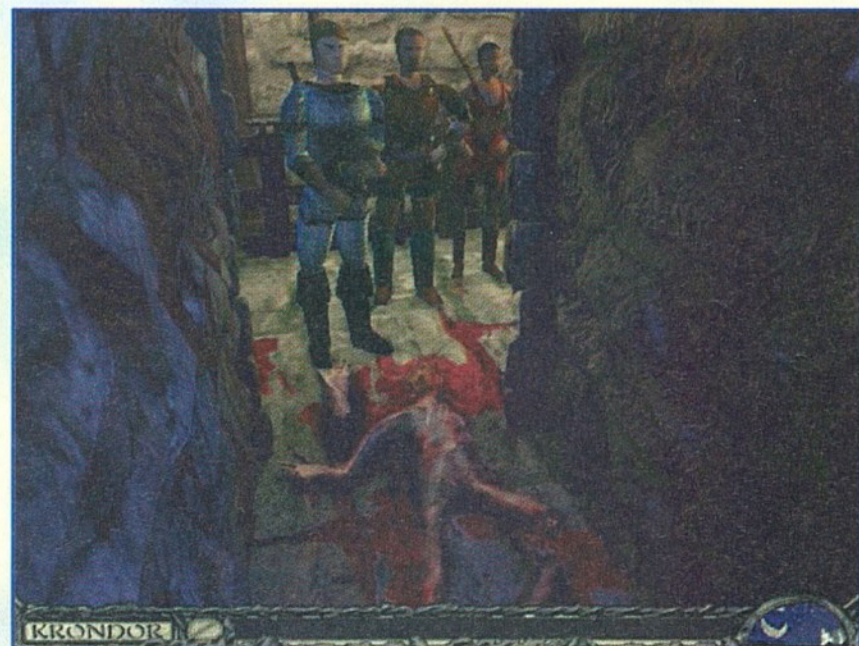
Szót kell ejtenünk a mágusokról is. A leghíresebb *Pug*, aki árva gyerekből emelkedett a legnagyobb mesterré. *Crydee*-ből indult el (ahol ő és Arutha herceg is született), kiválasztottként; már első mestere, *Kulgan* is megérezte benne az eljövendő hatalmas mágust. A Hasadékháborúban a *tsurannik* fogságába került,

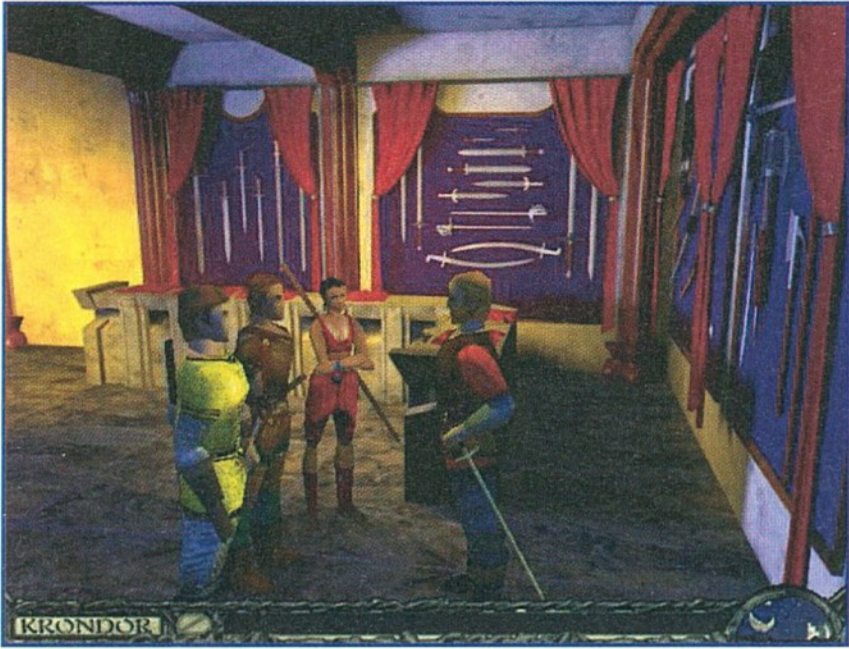


rájuk szabadított orkok, trollok, démonok, sárkányok népesítik be. Történelmüket mélyen átítatja a mágia, a különféle jó és gonosz varázslatok.

Midkemiában több uradalom is virágzik. A legfontosabb a *Kingdom of Isles*, ami nevét meghazudtolva, már jókora szárazföldi területeket is magáénak mondhat a kontinens északi részén. A kontinens déli részén a roppant *Nagy Kesh Birodalom* terül el, attól délebbre pedig a *Keshi Államszövetség* és egyéb kisebb országok.

A Királyságban a hatalmat ősidők óta a *Con Doin* család gyakorolja: a keleti beltenger ősi szigetén fekvő fővárosban, *Rillanon*ban trónol a király, *Lyam Con Doin*. A Nyugati Birtokokon pedig testvére, *Arutha Con Doin*, Krondor Hercege az úr. A keleti hatalmasságok mára már inkább a politika és a cselszö-





fejlesztett egy újabb „árulás”-t, ezúttal Antarában. De ez a játék, a *Betrayal in Antara* mégsem az eredeti Krondor folytatása! Sarrett, aki maga is nagy BaK-rajongó volt, egyedi világot alkotott Feist nyomán. A BiA *Ramar* világában játszódik, de csak emlékeztet a nagy elődre. Mivel semmi köze nem volt Feist legendaköréhez és figuráihoz, a Krondor-rajongók ugyancsak fanyalogva fogadták. A sikertelenséghez erősen hozzájárult az enyhén szólva elnagyolt

grafika, valamint az, hogy a játék kizárólag 256-színű üzemmódban volt hajlandó normálisan futni, ennél kisebb vagy nagyobb színmelységben förtelmes palettahibák jelentkeztek. A helyzet akkor változott nagyot, amikor tavaly a Sierra bejelentette, hogy tervezik az igazi Krondor-folytatást (az Antaráról szemérmesen hallgattak), és a fejlesztő csapathoz csatlakozik maga Feist is! A felvilágosító hírt kemény fejlesztés követte, most pedig előttünk az eredmény: a régen várt *Return to Krondor*.

A játékok

A Sierra On-Line a '90-es évek elején *Betrayal at Krondor* címmel adta ki első, a Feist-regényekre épülő DOS-alapú RPG-jét. A játék fantasztikus sikert aratott, többek között azért, mert az RPG- és a kalandjáték-rajongók egyaránt örömmel fogadták. 1994-ben az Év Játéka lett. A történet a Hasadékháború előzményeit és eseményeit dolgozza fel, bemutatva Pug felemelkedését.

A koncepció ügyesen ötvözi a két kategória elemeit (karakterek, tápolás, pontrendszer, küldetések, csaták, varázslás, szöveges leírások, döntések, tárgyak, párbeszéd). Az akkori grafikai lehetőségeket messze kiaknázó játékban egyedülálló, szabad mozgású, „first-person” 3D nézetben kalandozhattunk. Az elképesztő méretű tájakon hetekig bolyongtunk annakidején. A karakterek közti átváltások, a tápolás egyszerű és könnyen kezelhető volt még a magamfajta adventurista számára is.

A harci jeleneteket kívülnézeti 3D-ben, körökre osztott menetekben lehetett játszani, amelyeknél első ízben alkalmazták a rotoszkopikus modellezésű szereplőket (beöltözött színészeket fotóztak körbe a figurák megalkotásához – akkoriban még PC-n nem volt textúrázott 3D!). A tárgyak, fegyverek, vegyszerek alkalmazása, javítása, fejlesztése, a megfejtendő kódokkal lezárt, kincseket rejtő ládák felnyitása hihetetlenül sokrétű és változatos szórakozást eredményezett.

A BaK sikere után hallgatás következett, bár a folytatást mindenki nagyon várta. 1996-ban Peter Sarrett játéktervező ötletére alapozva a Sierra házon belül ki-

fejlesztett egy újabb „árulás”-t, ezúttal Antarában. De ez a játék, a *Betrayal in Antara* mégsem az eredeti Krondor folytatása! Sarrett, aki maga is nagy BaK-rajongó volt, egyedi világot alkotott Feist nyomán. A BiA *Ramar* világában játszódik, de csak emlékeztet a nagy elődre. Mivel semmi köze nem volt Feist legendaköréhez és figuráihoz, a Krondor-rajongók ugyancsak fanyalogva fogadták. A sikertelenséghez erősen hozzájárult az enyhén szólva elnagyolt

grafika, valamint az, hogy a játék kizárólag 256-színű üzemmódban volt hajlandó normálisan futni, ennél kisebb vagy nagyobb színmelységben förtelmes palettahibák jelentkeztek. A helyzet akkor változott nagyot, amikor tavaly a Sierra bejelentette, hogy tervezik az igazi Krondor-folytatást (az Antaráról szemérmesen hallgattak), és a fejlesztő csapathoz csatlakozik maga Feist is! A felvilágosító hírt kemény fejlesztés követte, most pedig előttünk az eredmény: a régen várt *Return to Krondor*.

Return to Krondor

A játékot a PyroTechnix készítette, amelynek elődje 1986-ban alakult, különféle platformok grafikai programozására és képfeldolgozási technológiák fejlesztésére. 1995-ben vették fel mai nevüket, egy évre rá felvásárolta őket a 7th Level, majd 1997 végén a Sierrához kerültek.

A real-time játékprogramozásra specializált team idén az új Krondor-játékban mutatta be saját fejlesztésű, valósídejű megvilágítást alkalmazó True3D technológiáját. Ez a software rendering megfelelője, és remekül működik! Többször átkapcsoltunk a szoftveres True3D és a hardveres Direct3D megjelenítés között, és a különbség elhanyagolható (csak a lángok leképezésénél volt szembetűnő a True3D hátránya). Annál is inkább figyelemreméltó mindez, mert a tesztpéldány Direct3D-jét használva sajnos többször fagyott a játék – remélhetőleg ez csak a mi próba-verzióknak jellemző!

A nagy visszatérés Krondorba 2 CD-n kapott helyet. A telepítés során lehetőségünk van a háttérképek felrakására is, ez nagyobb helyet foglal el a merevlemezen, de gyorsabb töltést eredményez a lassúbb CD-olvasók tulajdonosainak. Mi egy 24-szeres meghajtót használtunk, így maradtunk a CD-s töltésnél, számottevő lassulást nem ta-

pasztaltunk. A játék a winchesteren így is 245 MB-on terpeszkedik.

Az indítás után, a Sierra és a PyroTechnix kissé hatásvadász logóját leküzdve, egy döbbenetesen szépre renderelt intro következik, amelyből (ha jól értjük a tengeri rablók akcentusát) a háttértörténet alapjait tudhatjuk meg. Az ishapi vallás legszentebb kegytárgyát, az *Istenek Könnye* (Tear of Gods) ékkövet a papok kincseshajója szállítja a keserves-tengeri éjszakában, amikor támadás éri őket. A tébolyult sötét varázsló, Sidi zsoldjában álló kalózkod megrohanják a hajót, de mielőtt megkaparinthatnák az értékes követet, a léket kapott hajó elsüllyed, így az Istenek Könnye a tenger fenekére merül...

Ezután a főmenüben találjuk magunkat. Itt könyvek formájában férünk hozzá a beállításokhoz és a későbbi mentéseinkhez. A játék kezdéséhez új könyvet kell kezdenünk, amit majd a polcra „vehetünk le” a következő alkalommal. Egy-egy ilyen könyv tartalmazza beállításainkat és a mentett játékállásokat. Először fent balra nevet kell adnunk újszülött könyvünknek. A beállításokban kiválaszthatjuk a hangerőt, a háttérzenét, a nehézségi fokozatot, a fényerőt (gamma-korrekció) és a használni kívánt képmegjelenítési módot (Direct3D



vagy True3D). Csak itt, a kezdéskor határozhatjuk meg azt, hogy a ládák nyitogatásánál „kockadobáson” vagy a reflexeinken múljék a siker.

Ha mindez kész, jöhet az első fejezet a 11-ből. A fejezetek elején Pug hangját halljuk, aki krónikásként meséli a történetet. Sajnos a játékban csak a fejezetek elején látjuk leírva is az elhangzottakat, minden egyéb helyzetben angoltudásunkra és éles fülünkre vagyunk utalva. Némi könnyebbséget jelenthet, hogy játék közben bármikor elővehetjük a Journalt, azaz a naplónkat, amelyben a fontos párbeszédet újra meghallgathatók és az aktuális küldetés célját is elolvashatjuk.

Az első fejezet bevezetése röviden arról szól, hogy Krondorba érkezik *Jazhara*, egy keshi varázslónő, aki megbízást kapott Arutha hercegtől az udvari mágus tisztsgének betöltésére. *Jazhara* a nagy hírű stardocki Akadémián tanult és hosszú utat tett meg Krondorig. A herceg

megbízta régi barátját, az egykori tolvaj-suhancból lovaggá emelt *Squire Jamest*, hogy fogadja Jazharát a kikötőben és kísérelje a palotába. Ez pedig (tekintve a krondori közbiztonságot és a sötét éjszakát) nem is olyan egyszerű vállalkozás. Innen jövünk mi.

A játék kezelése

A képernyő legnagyobb részét a helyszín képe foglalja el. A korábbiakhoz képest változás, hogy nincs sajátnézeti 3D, hanem renderelt 2D hátterekbe helyezve, rögzített kameraállásokból látjuk hőseinket. Ezek a nézőpontok a haladásunk közben időről időre változnak, de a közvetlen mozgásunk közben nem (hál'istennek). A mozgás mindig Jamesre vonatkozik, a majdani party többi tagja őt követi. Ez történhet egérrel vagy kurzorgombokkal. Az egerészás nagyon egyszerű: van mozgás-, beszéd- és interakció-ikon, amik mindig aszerint jelennek meg, hogy mire mutatunk (nyilak, száj és kéz alakjában). A negyedik lehetőség a szem-ikon, ez a party tagjaira mutatva jelenik meg és a karakterlapra juthatunk segítségével. A bal alsó sarokban lévő KRONDOR felirat a menü hozza fel, ennek használata egyértelmű, és itt található a térkép és a napló is. A kép alsó szélén információs sor van, a jobbra alul sarokban pedig a napszakot jelző óra látható.

Krondorban az egyes negyedek között a térkép (Map) segítségével közlekedhetünk. A térkép az éjszakai Krondort rálátással ábrázolja, benne halványpirosan világít az a negyed, ahol épp vagyunk. A lehetséges úticélok sárgán villannak fel, alul pedig az adott negyed neve olvasható. A jobb alsó részen fehér fényben a kormányzati negyed (palota) látszik. Ettől nyugatra a gazdagok lakta Tehetős Negyed található, balra nyugaton a Tengeri Kapu, északon pedig az Északi Kapu negyede. A két kapu közötti rész a város nem éppen legfelkapottabb területe, itt található a Szivárvány Papagáj, illetve a Megmart Kutya negyed. A kiválasztott célra kattintva rögtön oda is kerülünk. Az egyes negyedekben a kiindulópunktunkon egy zöldes kőoszlopot láthatunk; ha erre kattintunk, nyomban a térképet kapjuk.

A Book menüpontra kattintva tölthetünk, illetve menthetünk játékállást. Érthetetlen módon az állás neve a régi DOS-os szabályoknak megfelelően csak maximum 8 karakterből állhat, nem lehet benne szóköz, ékezet stb. Szerencsére az adott állás felismerését a bal alsó sarokban megjelenő képek is segítik. Az F5 megnyomásával a játékot a „bookmark” állásba menthetjük, ahonnan az F6-tal tölthetjük vissza (a bookmark természetesen mindig csak a legutoljára mentett állást őrzi).



Karakterek beállításai

Magunkra kattintva a karakterünk lapjához jutunk, amely több részből áll. A jobb oldalon váltogathatunk közöttük. Az *Attributes* lapon a karakter képét, adatait, képességeit és jellemzőit látjuk. Ugyanitt látható az aktuális és a következő szinthez szükséges XP, az egészség és a varázslóerő kijelzője. Az egészséges karakter Health-jelzője zöld, a mérgezetté vörös. Szintlépéskor itt lehet elosztani a jutalompontokat az egyes skillék között.

A *Spellcasting* lapon a varázsló karakter által ismert varázslatok láthatók, a négy kategória (tűz, elme, villám és szél) szerinti csoportosításban. Jobb gombbal leírást kapunk a varázslatról.

Az *Inventory* lapon a karaktereink által cipelt holmikhoz férünk hozzá. A jobb gomb itt is ismertetést ad. Az egyes tárgyak a súlyukkal arányos számú mezőt foglalnak el, a hagyományoknak megfelelően. Itt találjuk a karakterek „öltöztetőlapját” is: adhatunk rájuk ruhát (páncélt), kar- és lábvértet, de kasztjuktól függ, mit viselhet (tolvaj csak bőrruházatot hord, a varázsló semmilyen védőfelszerelést nem visel stb.). A kezükbe adható fegyver (egyszerre csak 1), a másik kézbe esetleg pajzs, mindkét kézre 1-1 gyűrű (az alsó kockába helyezve), a nyakukba amulett akasztható. A karakterek tárgyait a másik hátizsákjába (backpack) való helyezéssel cserélgethetjük. A hátizsákok szabad kapacitását (egyben a karakter teherviselő képességét) a hátizsákokon látható százalékos jelzi.

Egyes tárgyak megnevezése után zárójelben az „Unassessed” felirat látható, azaz még magunk se tudjuk, miféle tárgynak vagyunk birtokában. A jobb gombbal előhívható lapon az ASSESS gombra kattintva próbálkozhatunk – ha sikerül, a tárgy leírása megjelenik az ablakban, ha nem, akkor az „Assess failed” felirat jelzi, hogy nekünk nem jött össze. Utóbbi esetben átadhatjuk a tárgyat egy másik karakternek, aki szintén megkísérelheti felmérni, mit is hurcol magá-

val. Ezt rendszeresen kell végezni, így fejlődik karaktereink elemzőképessége és meg tudjuk tervezni, mit tartunk meg és mitől szabaduljunk meg. A tárgyak használata szintén a jobb gombos lapról, a USE gombbal végezhető el, attól függő eredménnyel, hogy milyen típusú tárgyat használunk (ital ivása, olajok felkenése, tekercsek elolvasása stb.).

A *Resting* lap csak a party szabadban történő kóricálásakor él, a pihenés idejét állíthatjuk be.

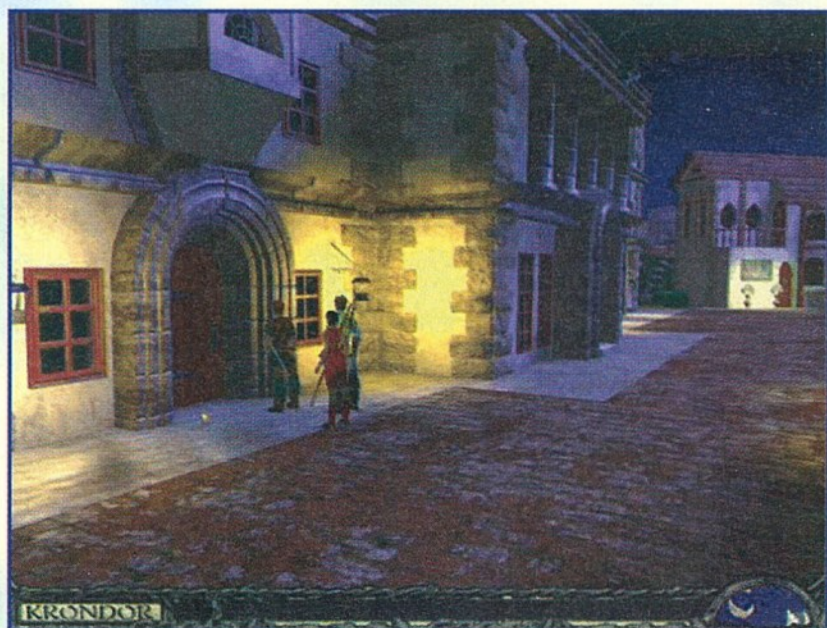
Harc

A legizgalmasabb jelenetekre általában akkor kerül sor, amikor szép durva arcú idegenekkel találkozunk, akik hátunkból szíjat akarnak hasítani vagy meg akarnak enni. Ilyenkor egy egyedi rálátású kameraállást kapunk, amely a partyt és ellenfeleinket mutatja. Mindenki kardot (botot, íjat stb.) ránt és indul a körönkénti csihupuhi. Ezt a korábbi megoldásokhoz képest kissé átdolgozták, de nagyon könnyen kezelhető.

Az épp soron következő karakter bokája körül fénykarika izzik. Ennek színe a karakter egészségi állapotára utal (zöld=bivaly, sárga=ajaj, piros=baj). A varázslásra képes karaktereknek ezen a körön belül van egy kék színű fénykorongjuk is, ami a varázslóerőt jelzi: minél kisebb az átmérője, annál kevesebb az erő.

Az egérmutatót a talajon mozgatva láthatjuk, hogy tud lépni a karakterünk. Ahol kék a fényfolt, oda lépve nem marad más műveletre elég lépésünk, ha piros-kék, akkor a mozgás után még cselekedhetünk (full-move és half-move). Ha egy ellenfélre mutatunk, akkor egy rombuszban jelennek meg az ugyanilyen színek, jelezve, hogy egy „odalépés+támadás” vagy „támadás+egyéb művelet” lehetőségünk van. Ha támadás előtt kitérve ellépünk egy ellenfél mellett, vigyázzunk, mert bizony utánunk sújt!

Az ellenfélen jobb gombbal kattintva leírást kapunk a tudható paramétereiről (nép, erő, fegyver, páncélzat, mágia). Saját karaktereinkre jobb gombbal kattintva a harc közbeni opciókat érjük el. Átállíthatjuk a harcmodort (védekező, agresszív, kiegyensúlyozott), védekezhetünk, védhetünk más karaktert, előkaphatunk egy tárgyat az Inventoryból, várakozha-





SIDI

Nagy hatalmú, gonosz tudományú, félelmetes feketemágus. Az Istenek Könyve elrablásának ő áll a háttérében. Ősi varázsló, aki egyszer közvetlen kapcsolatba került Nalornak, a Gonosz Istenének szellemével, és ez eltorzította elméjét. Ászott, ráncos bőrű öregember, testét a hatalom szörnyű rúnáinak tetoválásai borítják.



JAZHARA

Fiatal keshi varázslónő, Krondor újonnan kinevezett Udvari Mágusa. Kemény munkával sikerült elhatárolnia magát a családjában dúló politikai intrikáktól, de származását sosem tagadta meg. Szépsége a varázstudományokban való kivételes jártasságával párosul.



SQUIRE JAMES

Az egykori kis Jimmy the Hand a Tolvajok Céhéből ma már Krondor hercegének lovagja. Annakidején leleplezett egy Arutha elleni merénylettert, s azóta a herceg bizalmas barátja. Krondor szülöttként városa védelmére kel a fenyegető Bear ellenében.



BEAR

A Keserves-tenger kereskedelmi hajóútjain és partvidéken garázdálkodó vérszomjas zsoldos és kalóz egyben kedvenc ügynöke a Csúszómászónak (The Crawler),

aki a Durbin környékét uraló alvilág feje.



KENDARIC

Félig keshi származású. Korábban szegény csirkefogó, ma már a Krondori Roncsmentők Céhének mestere. Feltűnően csúnya, ösztövé fiatalember, kifinomult ízléssel, aki kizárólag a legpompásabb köpenyeket hordja. Sötét haja rövidre nyírott, fülében drága fülbevalót hord.



WILLIAM CON DOIN

A régi történetben hírnevet és dicsőséget szerzett Pug fia. Bár fiatal korában természetes érdeklődést mutatott a misztikus dolgok iránt, később mégis a harcosok útjára lépett. Ma a Krondori Helyőrség tagja.



BROTHER SOLON

Solon testvér Ishap Templomának elkötelezett papja, aki egyháznak képviselőjeként segíti Squire Jamest az Istenek Könyve visszakérítésére és Bear elfogására indított küldetésében. Istenének igaz hatalmába vetett szilárd hitében rejlik ereje és nem féli az evilági sorsot.

Tippek és tanácsok

- Gyorsabban (futva) haladhatunk, ha mozgás előtt lenyomjuk és nyomva tartjuk a CTRL billentyűt.
- Ha zárt térben (szobában) harcolunk, igyekezzünk ellenfeleinket a térnek olyan részére csalogatni, ahol jól láthatók. Ha ugyanis levágunk valakit, rendszerint hanyatt zuhan – és szerencsétlenebb pozíció esetén egyszerűen kiesik a kép alsó részén! Velünk is ez történt, amikor előre kinéztük magunkak az egyik martalóc páncélingét. Sajnos, az illető pont a kép alsó szélén állt, félig takarva, nyissz-nyassz, szusivá aprítottuk, és már ki is esett alul... A páncélinget természetesen elfelejthettük, hiszen nem volt kitől felvenni.
- Egyszerre végezhetünk „Assess”-t a karakterünknél lévő összes vizsgálatlan holmin, ha karakterünk hátizsákján jobb gombbal kattintunk.
- Ha győztünk, azonnal fosszuk ki áldozatainkat! A holttestek bámulatos gyorsasággal eltűnnek a helyszínről, többé nem leljük fel őket – ez speciálisan az ellentettje a korábbi játékoknak, ahol ha valakit lenyestünk, ott is maradt.
- Ha egy házban csak üres szobát találunk, menjünk ki, sétáljunk egy kicsit és nézzünk be újra: legtöbbször esetben ezalatt beköltözik egy-két mit sem sejtő rabló vagy valamilyen más edzőpartner, és máris csatázhatunk. Korábbi vérfürdőink helyszínei általában üresek maradnak.
- Ha az Inventoryban valamilyen tárgyat egy másik tárgyon akarunk használni, de meggondoljuk magunkat, az ESC billentyűvel lelehetjük a műveletet.
- Ha sikerül szert tennünk minőséget javító létyóra (Quality Potion), akkor alaposan fel-turbózzhatjuk a holmijainkat. Pl. egy 300/300-as kardra használva 300/400-as kardot kapunk, amit az első boltban megjavítunk (repair), és máris egy 400/400-as fegyverünk lesz.
- Harc közben Jazharával használjuk a botját fegyverként, hogy fejlődjék ez a harcmodor is, ne hagyatkozzunk kizárólag a varázslatokra.
- Igyekezzünk szerencsegyűrűt (Luck Ring) szereznünk mindegyik karakterünknek és húzzuk is az ujjukra mielőbb, ez jelentősen javítja a védekezést (ellenfeleink többször fognak hibázni).
- Ha egy helyszínen ellenfelek fogadnak minket és harci üzemmód indul be, menteni már nem lehet, de vesztes csata után a program felkínálja a csata újrajátszását.
- Ha egy láda védelme Emberplate, Firehook, Fireplate vagy Venomplate, akkor ügyetlen próbálkozás esetén a party minden tagja sebződik. Bladeplate esetén csak James.
- A templomok papjai értenek a gyógyításhoz.
- A palota előtti jelenetben a kislány a bolt felé menekül, fussunk utána és a sarkon megtaláljuk. Rögtön kattintsunk rá, hogy beszélhessünk vele.
- Az égő árvaház előtt Jazhara rávarázsolja a védelmet Jamesre, ha az ajtóra kattintás után a párbeszédablakban erre az opcióra kattintunk. Ha enélkül megyünk be, nagyon hamar pecsenyévé sülünk.
- A börtön írnoka hazudik.
- A nyilazós utcai harc jelenetben Jazharával Jamesre és Williamre is varázsoljunk Shield of Wind-et, minél hamarabb, Jazharát pedig vonjuk a két férfi takarásába.
- A kézikönyv állításával szemben a Craftsman's Touch varázslat csak zárt térben működik.



tunk vagy befejezhetjük a körünket. Ha a tárgyaink között matatunk (pl. fegyvert cserélünk vagy multivitaminos energiáitál velünk), az lépésnek számít.

A célba vett ellenfélre kattintva karakterünk a kezében tartott fegyverrel (annak hiányában puszta kézzel) az ellenfélre támad. Ennek eredménye lehet mellé, kivédett ütés vagy találat. A sebzés piros negatív számokkal jelenik meg a sérült karakter fejénél. Ha a fegyveren teljesítményt növelő turbózás is volt (pl. mérge, tűzvarázs stb.), akkor külön sebzés is történik és a sebzésfajta neve is megjelenik. Előrelátó harcosok gondosan fel-tuningolják a fegyvereiket kencékkel, ficékkel, sőt a varázsló-karakterek segítségével parafenomén hatásokkal is... Az ütészváltás addig megy, amíg valamelyik társaság az utolsó szálig el nem patkol. Ha a partyból csak egy karakter marad épen, semmi gond, a többiek ennek győzelme után felpattannak – csak nem kapnak XP-t, ami egyébként a csata végeztével általában kijár.

A győztes csata után természetesen kiraboljuk az elhunytakat (kéz alakú egérikonnal kell kattintani rajtuk). A játék elején mindent vigyünk magunkkal, hiszen a helyi orgazdánál (Midkemia-szerte minden boltos az) jó pénzért elpasszolhatjuk a cuccot. Később persze igényesebbek leszünk, disznóbőr mellvértékért, bugylibicskákért le sem hajolunk...

Varázslás

A harcban – és néha egyéb esetekben – lehet varázsolni. A varázslatok a Spellcasting paranccsal hívhatók a csata közben (jobb gomb a varázslón), és ugyanerről a lapról választhatjuk ki a megfelelő varázslatot, persze gondosan figyelembe véve a paramétereket (a nevéen jobb gomb). A harci mágiák közül van olyan, amit először magán a karakteren kell alkalmazni, de van olyan is, amelyekkel egyenesen a célpontra kell kattintani.

Varázslatokat lehet tekercsekről tanulni, de az azokat alkalmazó ellenfeleinktől is elleshetünk néhányat. Vethetünk varázstekercseket és – könyveket is, amelyekből bővíthetjük „repertoárunk” körét, sőt magunk is alkothatunk bűvös igéket.

A varázslókarakterek jártasak a varázslás területén is és van is kotyvászati alapfelszerelésük. Ezt később célszerű kiegészíteni lepárlókkal, alapanyagokkal és persze receptekkel, amelyek alapján vad dolgokat keverhetünk ki magunknak.

Tárgyak

Rengeteg! Elsősorban az általunk lemészárolt egyedektől juthatunk hozzájuk, de lehet vásárolni is, illetve bizonyos al-

kalmakkor még ajándékba is kaphatunk tárgyakat. Nagyjából az alábbi csoportokba oszthatjuk a fellehető holmikat:

Fegyverek: bot, husáng, buzogány, bárd, tör, kard, íj, nyíl stb.

Védőfelszerelés: pajzs, mellvért, láncing, karvért, lábvért, lábszárvédő, karvédő stb.

Értékek: aranypénzek, amelyeket a program automatikusan bevált ékkövekre, gyémántok stb.

Ékszerek: gyűrű, amulett, nyakék stb.

Palackok: bennük olaj, ital, mérge, gyanta stb.

Tekercsek: recept, információ

Könyvek: varázskönyvek, leírások

Vegyszerek: fémek, ásványok (alapanyagok)

Eszközök: alkimista eszközök, tolvajkulcsok, szerszámok stb.

Egyéb tárgyak: egyedi, speciális dolgok (Nagy Varázslatos Lábszárcsont stb.)

Mindezek a tárgyak számos verzióban léteznek, a legkülönbözőbb népek által gyártott, mágikus, átkozott, áldott, hamis kivitelben...

Ládák

Régi ismerősök: sok helyszínen láthatjuk őket (egér: kéz-ikon). Mindegyik zárva van, általában valamilyen csapdával védve. Ezeket alaposan ki kell ismerni, majd tolvajszerszámainkkal hatástalanítani. Ha nem sikerül – nos, attól függ, milyen erőben vagyunk... A ládákban gyakran találunk jó vagy éppen fontos holmikat, mindenképpen kutassuk át őket!

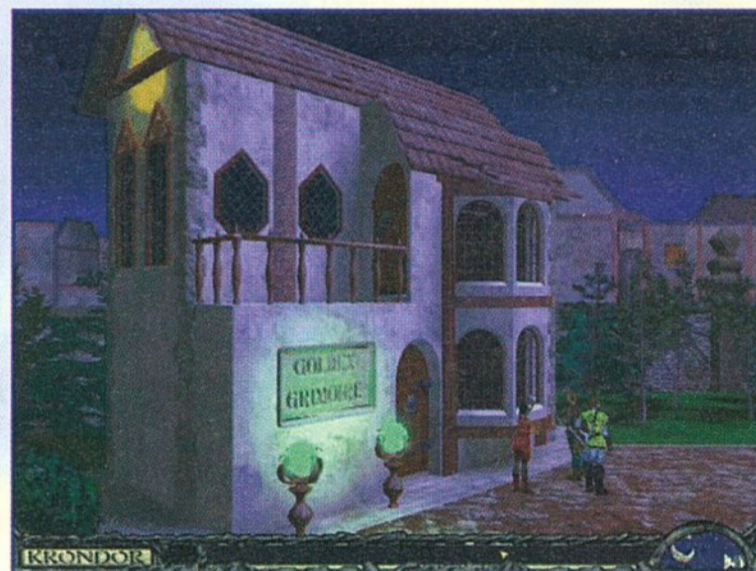
Kereskedelem

Az egyes boltokban adhatjuk-vehetjük tárgyainkat, de nem minden bolt kereskedik ugyanolyan tárgyakkal. Pl. egy kereskedő megveszi tőlünk, mondjuk, a bőrpáncélt, de a fapajzsot vagy a gyémántokat nem. Eltérőek az árukészletek és vételi/eladási árak is. Ez jó seftelési lehetőségeket rejt – legyünk körültekin-

tők! Az értékesítés az alul látható karakter-inventoryból a felső bolt-inventoryba pakolással történik. Figyeljük meg jól az árakat, és olyasmit ne adjunk el, amiről nem tudjuk, micsoda, mert lehet, hogy pont valami iszonyú fontos varázszítét kótyavetyélünk el! A „Repair” felírra kattintva szerszám alakú lesz az egerünk, amivel egy lestrapáltabb fegyverre vagy védőholmira kattintva kijavíthatjuk – persze nem ingyen. A közepén látható feliratokkal (Armor, Weapon, Alchemy, Misc) váltogathatunk a megfelelő tárgycsoportok között.

Összefoglalás

Bár még csak a legelső fejezet elején járunk, máris belemerültünk újra abba a hangulatba, amely fél évtizede annyira magával ragadott bennünket. Az ismerős és mégis új világ, a temérdek kaland ígérete mellett a játék több mint 180 NPC-t (non-playing character), több mint 60 varázslatot, remek hangeffekteket, igényesen kivitelezett helyszíneket vonultat fel. A True3D technológia nagyon ígéretes, bár apróbb prioritáshibákkal, vektorpontatlanságokkal találkozunk, de ezek



nem mentek az élmény rovására. Hogy ne csak pozitívumokat zengjek, azért elmondanám, hogy van pár idétlenre sikeredett rész, pl. a gyerekek kimenekítése az égő árvaházból (az ezúttal hős gyermekmentő szerepben tetszelgő Jamesünkre tűzvédő varázst kellett adnunk Jazharával, és még így is kis híján megsült odabent, miközben a gyerkőcök vidáman szaladgáltak a lángok között – ez azért kicsit szájbarágós volt!). Mindegy, hibái dacára a Sierra új játéka végre meghozta nekünk azt, amire már régóta fentük a fogunkat. Hogy az Év Játéka lesz-e, azt nehéz eldönteni, de számomra jelenleg a Félév RPG-je!

CPU/RAM: P166, 24 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 32 MB SWAP

A NAGY ELŐD RÉGEN VÁRT, MÉLTÓ FOLYATÁSA

SIERRA ON-LINE



RETURN TO KRONDOR

Akik szívesen megtekintenék az alapművet, ma már ingyen letölthetik a 10 MB-os, DOS alatt futó Betrayal at Krondor az <ftp://ftp2.sierra.com/pub/goodies/pc/krondorz.exe> címről.

S.C.A.R.S.



ÁLLATI FUTAMOK

Mi újat mutathat még egy autóverseny? A programkészítők színe-java nemegyszer éveket öl egy-egy játék elkészítésébe, hogy végeredménynek valóságos pályákat, autókat, ismerős szituációkat kapjunk otthon, gépeink előtt. A Ubisoft most azonban pontosan azért dolgozott oly sokat, nehogy bármi is ismerős lehessen.

3000-et írunk, a főszerepet azonban már rég nem az emberek játsszák, hanem kilenc szuperkomputer, akik időközben félig állat-félig autó alakot öltöttek. Közös jellemzőjük, hogy mindig egymást akarják legyőzni, amelyre a legjobb alkalom egy-egy versenyen nyílik. Ennek a nem mindennapi sztorinak a rövidítése a S.C.A.R.S. – Super Computer Animal Racing Simulator –, és természetesen a mi feladatunk lesz bizonyítani, hogy megverni a Földet uraló félig állat, félig autó komputereket nem nagy ördögösség. Ahogy azt a Móricka elképzei – a fejlesztők mindent elkövettek, hogy hosszas éjszakákon keresztül kelljen izzadni az újabb és újabb sikerért.

Alaphelyzetben az idő ellen szállhatunk harcba, amely jó segítség lehet a pályák megismerésében. Szükségünk is lesz rá, mert az összesen kilenc különböző pálya válogatott nehézségeket tartalmaz. Valamennyi igényes kidolgozású, izgalmas színhely, amelybe a szikrázó tengerpart, a havas hegycsúcs éppúgy beletartozik, mint a szennyezett, koszos város. 3D-s grafika nem várt szépségű, meglepően kellemes látványt varázsol elénk, az esti futamok pedig ezt tovább fűszerezik.

Bár a pályák egyre nehezednek, segítségként kapunk majd újabb járműveket, és bizony érdemes is lesz hamar átváltanunk a régi típusokról. Az autók grafikája is tetszetős – persze csak akkor, ha valaki nem idegenkedik, mondjuk egy orrszarvú vagy egy cápa alakú jármű-

től. Mind a kilenc egy-egy állat alakját utánozza, kezdve a kocsik homloklafától, a sárvédőkön keresztül a csomagtartóig. Így nagy választásunk nincs, legfeljebb az „oroszlán vagy elefánt” dilemmát kell megoldani. Kezdő versenyzőként az utolsó helyről vághatunk neki a küzdelemnek, aztán a második futamon már az előző verseny eredményei alapján rangsorolnak.

A fegyverarszénál igen széles palettán mozog, valamennyi közös jellemzője, hogy a pálya felett lebegnek, onnan vehetjük fel őket, ha áthajtuk rajtuk. Önmagában egy



gyors játékos itt nem is elég a sikerhez, kénytelen lesz megismerkedni a tisztátlan eszközökkel is, ugyanis a gépi ellenfelek élnek ezekkel, és megállás nélkül hátrálatnak bennünket a verseny során. Roppant kedves jószág a bomba, amely aktiválása után visszaszámol, mialatt ide-oda passzolható az egymáshoz közel levő autók között. Egyszer felrobban, úgy hogy érdemes jó ütemben megszabadulni tőle, különben... Akadnak még más ötletes szerkentyűk, mint például a mágneses háromszög vagy a bumeráng, és emellett persze fontosak a védekezést erősítő tárgyak (páncélzat). Egyszerre mindig csak kétfajta fegyver lehet nálunk, tehát érdemes mindegyiktől gyorsan szabadulni, hogy mindig újabbakat vehessünk fel – sosem lehet tudni, hogy melyikre mikor lesz szükség.

Doki

A játék irányítása nem kíván hosszas gyakorlást, a mozgás- és lövésparancsokat mindenki oda állíthatja be a billentyűzeten, ahová akarja. Az még nem nagy szám, hogy mindezt joystickkel is élvezhetjük, az viszont szép dolog, hogy



az egyre divatosabb „Force Feedback” technológiát is támogatja. Ez itt duplán élvezetes lehet, hiszen nemcsak az ütközések, hanem a lövések is állandóan munkára fogják joystickünket.

El kell viszont marasztalni a progit a multiplayer üzemmód elhanyagolásáért. Egyedül osztott képernyőn lehet egymás ellen versenyezni, de ennek kivitelezése is hagy kívánni valót, például nem biztos, hogy a bal/jobbs felosztás a legjobb játszhatóság szempontjából. Kár érte, hiszen ez pontosan az a játék, amely sokkal élvezetesebb egymás ellen játszva, mint a gépi ellenfelek erejét próbára téve. Másik negatívuma a hang, amely elsőre egész kellemes rockzene, de pár kör után iszonyú idegesítővé válik.

Nem kell azonban leírni a S.C.A.R.S.-t, hiszen egy élvezetes és látványos autóverseny, melynek a sztorija ugyan kissé felejthető, de kivitelezése jónak mondható. Grafikában és kezelhetőségben nem marad el a kor követelményeitől, gépigénye sem vészes, azaz szerencsére akadnak bőven pozitívumai is. Akik egy gyönyörű, újszerű világ állati irányítóival szeretnének versenyezni, azoknak

most jött el az idő, hogy rajtkockához álljanak. Megtehetik ezt bátran, mert a kisebb hibák ellenére sem fognak csalódnai a játékban.

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

SZÉP GRAFIKÁJÚ, FLÚGOS AUTOVERSENY KISEBB HIÁNYOSSÁGOKKAL

UBISOFT / AUTOMEX





Nascar Revolution

VÁLTOZATOK EGY TÉMÁRA I.

Sam. Joe

Eredetileg arra készültem, hogy „szénné fikázom” (© Godzilla) a béta állapotban levő játékot. Megnéztük az egyik szerkesztőségi gépen, és borzalmas volt. Mivel elcsúsztam a cikkleadással, úgy gondoltam, megkockáztatok egy „válóok hétvégét”, és hazavittem. Installáltam, hogy képet lopjak belőle, majd leest az állam a különbségtől.

A tanulság: eszetekbe ne jusson második generációsnál gyengébb 3D-gyorsítókártyán futtatni! Mi megtettük. Ugyan a karosszériák gyönyörűen csillogtak, de a textúrák közelről is elmosottak voltak, úgy néztek ki az autók, mintha üvegből volnának, ami alá valaki kifakult újságlapokat dugdosott. Diavetítés szintű sebességmámor. Rálegyintettünk, „felejthető”! Megnéztem Voodoo 2-n, és először azt hittem, hogy egy másik játékot látok.

Az EA Sports játékok mindig híresek voltak a remekül eltalált körítésről. Dinamikus bevezető animációk, len-

senybe, miközben a csapattagok instrukcióira koncentrálnak, mondjuk a döntött kanyarban „maradj fenn”, „húzd le”, figyelmeztetik, hogy honnan közelít a gyorsabb versenyző, de akár még „beszólni” is képesek egy keményebb lökdösődésnél, miszerint „húúú, ez biztos nyomot hagyott”.

Nagyon tetszett, hogy – a legtöbb autóversenyen szemben – a többi versenyző sem tökéletes. Hibáznak, melynek eredménye a Nascarra annyira jellemző „füst és repkedő alkatrészek mindenfelé” balesetek. A megszokott módon menüből állíthatók a kapcsolódó jellemzők, a sárga zászló hatása, az autó sérülésének mértéke, fizikája, a többi versenyző tudásszintje.

A boxutca is élményszámba megy. Belépésnél kiveszi a gép az irányítást a kezünkből – így tuti nem lépi túl az ember a megengedett maximális 55 mérföld per órát –, míg a legördülő menüben beállítható, hogy milyen munkát szeretnénk elvégeztetni. A csapattagok körülveszik a „gépet”, és szédületes tempóban látnak neki a szerelésnek. Pillanatok alatt lecserélik a kerekeket, megdöntik az autót, miközben egy pályabíró felügyel a munkára. Döbbenetesen élethűek a mozdula-

tok. Szinte eszünkbe sem jut a boxban eltöltött idő miatt bosszankodni, mert belefeledkezünk a mozdulataikba (legalábbis az első pár alkalommal biztosan). További érdekesség, hogy itt is előfordulhatnak balesetek: néha a szokásosnál több időt vagyunk kénytelen a boxban tölteni, mert makacsodik az üzemanyagtömlő, beszorul egy kerékanya. Persze az ilyen malőrök előfordulása is engedélyezhető, illetve tiltható.

A grafika nagyon tetszetős. A karosszéria gyűrődik az ütközéseknél, egyes elemek elrepülnek. A kisebb megpróbáltatások, mint például egy „benhúros” kerék összedörzsölés, körkörös guminyomot hagynak a fényezésen. Az idő múlásával és a nap helyzetének változásával megnyúlnak az árnyékok. A drót védőkerítés



duletes zenei aláfestés és a többi, a játékkal nem szorosan összefüggő elem. A Nascar Revolution sem kivétel. A pilótákról oldalnyi információ között turkálhat a versenyzésbe befáradt játékos. Persze a megszokott Nascar jellemzők változatlanok. A nyeres kulcsa az autó tökéletes beállítása. Személy szerint ez volt az a pont, ahol én mindig beleuntam az összes ilyen típusú játékba. Egyszerűen unalmasnak találtam körözni a pályán és olyan bizgentyűket állítgatni, melyeknek a leírás ellenére sem értettem a szerepét. Tudom, hogy ez a verseny erről szól, de én mégis hálás lennék egy olyan opcióért, aminek a segítségével a gép elintézné nekem az autó finomhangolását. Sajnos ilyet itt sem találtam, de számtalan más apróságot, ami nagyon tetszett, azt igen. Például hallani a TV közvetítők kommentárjait, helyenként versenyzési tippekkel tarkítva. Nem emlékszem még egy olyan játékra, ahol a csapattagok rádióon tartották volna velem a kapcsolatot. Klasszul beleéli magát az ember a ver-



teljesen élethű árnyat vet az aszfaltra, a pályát megvilágító reflektorok is vakító fényfoltot produkálnak. A lelátókon villognak a vakuk. A pályát övező objektumok részletesek és szépen kidolgozottak, így „átjön” a száguldás sebességérzete.

A sok jól eltalált elem mellett persze sokkal szembezőkőbbek a hibák is. A lelátók jól mutatnak, de közelről elszoromítóan ronda a tömeg textúrája. A legtöbb pálya kör alakú, melynek közepén a Nascar utazócirkusza táborozik. A kamionokat és az egész tarka sokadalmat egy két milliméter vastagságú fal hivatott jelképezni, melyre ugyanaz a hat és fél méterenként ismétlődő textúra feszül.

Egy ilyen kaliberű játékhoz nem árt, ha kéznél van egy kormány, pláne, ha force-feedbackes, ugyanis ezt is támogatja a Revolution. Ugyan billentyűzetről is elboldogul az ember, de míg számtalan meleg helyzetből ki lehet keveredni egy jó kormányt markolva, addig billentyűvel szinte tehetetlen szemlélői vagyunk a fűsávon bemutatott piruettnek.

Végül is szép játék, de ahhoz, hogy élvezhető is legyen, erős gép kell. Ugyan még béta, és a megjelenésig sokat változhat, de a „readme” szerint a megcélzott hardware, melyen zökkenőmentesen fut majd, bizony Pentium II és Voodoo 2.

CPU/RAM: NEM VÉGLEGES
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D, FORCE FEEDB

A SZÉPSÉGES GÉPÉHES

EA SPORTS
ECOBIT KFT.
TEL.: 351-3078



NASCAR REVOLUTION

Nascar Racing '99



VÁLTOZATOK EGY TÉMÁRA II.

Sam. Joe

Utólag visszagondolva, a Nascar Racing korábbi változatairól mindig ugyanaz maradt meg bennem, miszerint „szép, jó, csak nincs a világon olyan bika gép, amin ez jól fut.” Mostanra a hardware beérte a software igényeit. Más kérdés, hogy minek?

Már az installálás alatt gyanús volt a dolog. A megszokott InstallShield valamilyen DOS üzemmódról magyarázott mondván, hogyha abban futtatom, akkor szükségem lesz a hangkártya DOS drivereire. Elindítottam a játékot, és azt hittem, hogy egy időgép visszarepített pár évet. A rég-ről megismert Nascar látképével néztem farkasszemet! Igen, nem tévedés. Az „új játék” szemlátomást az ő engine kipofozgatása! Őszintén szólva, hajlandó lettem volna megbarátkozni a felállással, ha cserébe kapok valami „extrát”, mondjuk hajlobogtató száguldásérzetet. De nem, a dolog elmaradt. A szerkesztőségi P166 MMX, Voodoo 1, 64 MB RAM fémjelezte szerkezeten időnként akadozott, amikor 640x480-as felbontás mellett minden grafikát befolyásoló elemet a minimumra kapcsoltam. Mondanom sem kell, hogy teljesen indokolatlannak tartom a dolgot. Az EA Sports féle Nascarból okulva, kíváncsi voltam rá egy erősebb gépen is. Ugyan a 300-as AMD K6-2-n az akadozás abbamaradt, de a telepítő nem vette észre a Voodoo 2-t, és a maximális felbontás változatlanul a 640x480 maradt.

Újdonság, hogy ebben a játékban autózhatunk a Truck versenysorozat pick-up kinézetű gépével is. Amit az EA féle játékban nagyon csúfnak találtam, itt sokkal szebben sikerült megoldani, a pályák közepén nem nullás vastagságú objektumok állnak sorfalat, hanem valódi fizikai kiterjedéssel bíró mentőjárművek, kamionok, épületek. Ettől sajnos még a program grafikája nem üti meg az 1999-ben elvárha-

tó mértéket. Igaz, nem nevezném csúnyának, egyszerűen csak túlhaladott. Az ütközéseknél viszont hemzsegnék a súlyos vektorhibák. Gyakran a kisodródott autó közepén a pályát a boxutcától elválasztó palánk húzódik, vagy két összecsiszított kocsi úgy fest, mint az örült autószerelő álma. Egy vezetőfülkénél közepén összenőtt szíamikerautó pár éve még „belefért” egy ilyen játékba, de manapság már nagyon ciki. Nem találkozhatunk csillogó karosszériákkal, nincsenek csillanó fények, pedig már az agyoncsépelet „lens-flare” effektus is üdítőleg hatott volna rám.

Látszik, hogy próbáltak finomítani a játékon, de úgy tűnik, csak durva vésőt sikerült felragadni. Itt is

gatják a pálya felé, de semmiféle támpontod nincs afelől, hogyan állj oda eléjük ahhoz, hogy nekilássanak a járgányoddal törödni. Onnan veszed észre, hogy nincs rendjén valami, hogy nem történik sem-



felbukkan a „rádiózó csapattag” de közölnivalóinak választéka nagyon kicsi, a legtöbb beszólása teljesen felesleges, és a minden mondata elején és végén ugyanúgy ismétlődő „mikrofonzaj” előbb-utóbb az ember idegeire megy. Szerencsére írott formában is képes megjelentetni a mondanivalóját. A régebbi változatok egyik legbosszantóbb hibája öröklődött a mostani változatba is: a boxutcaiban ugyan látod a saját csapatod szerelőit – pontosabban csak őket látod, a többi boksz kihalt –, amint kövé dermedt pózban a rajtszámodat beló-

mi. Ilyenkor kezdődik az idegesítő, „egy centi előre, fék, egy centi hátra, fék” lavírozás, míg azt nem látod, hogy a jobb alsó sarokban nekilódul a szereléssel eltöltött időt mérő óra. Kell, mondjam, hogy ez idő alatt hányadik helyre esel vissza?

Az autók viselkedésének fizikája teljesen rossz. Ha egy gép irányította autó, ki akar kerülni egy akadályt, képes álló helyzetből a saját tengelye körül negyvenöt fokban, vagy akár derékszögben is elfordulni! Az ütközések során sikerült már úgy megpörgetnem az autót, hogy az a függőleges középpontja körül megszámlálhatatlan sok pörgést írt le egyhelyben, mint egy bűgöcsiga. A számtalan opció között nehéz eligazodni a minden logikát nélkülöző összeállítású menüben. Ezért ha valamit nagyon be akarunk állítani, azt keresni kell. Megmaradt viszont a régebbi Nascarok „autófényező műhelye”, ahol a saját ízlésvilágunk szerint színezhajjuk át a járgányunkat.

Tapasztalataim szerint az átlag európai játékos erről a versenyről csupán annyit tud, hogy létezik. Ezért ha ezt a közönséget akarják megnyerni vásárlónak, valamit villantani kell, ami Mr. Átlagjátékost lenyűgözi és órákra a gép elé szegezi. Az új Nascar Racing sajnos nem ilyen. Igazából nem is értem, mi ütött a Papyrusba. A lenyűgöző Grand Prix Legends után miért álltak elő ezzel a játékkal?

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

Időutazás a múltba...

PAPYRUS / SIERRA
N-TEC KFT.

TEL.:

3

PC-X

NASCAR RACING '99

AUTÓVERSENY LEÍRÁS

45



Rollcage

ÚTON, FALON, LEVEGŐBEN

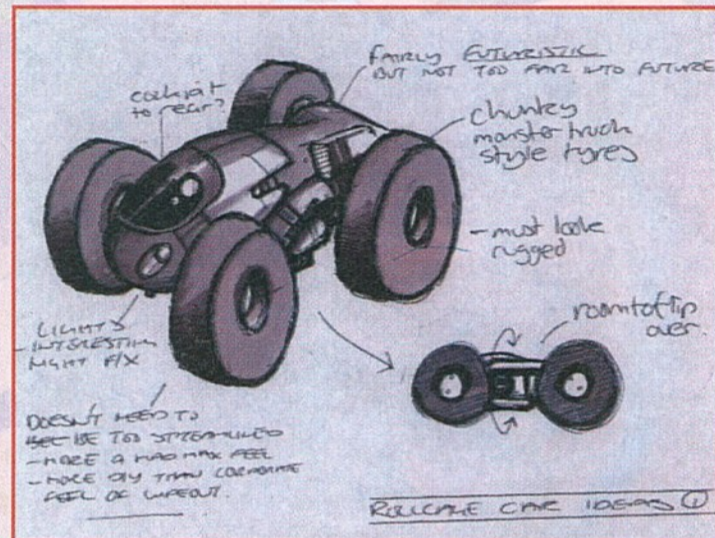
Sam. Joe

Mostanában sorban jönnek ki a szebbnél-szebb autós arcade játékok. A Rollcage is ilyen, és ha kipróbálsz, garantáltan falra mászol! Csak éppen nem tőle, hanem vele!

A legtöbb autós játékban előfordul, hogy az ember gyereke a légtérbe emelkedik időnként, aminek vagy súlyos, vagy semmilyen következménye nem lesz. Az is megtörténik, hogy falra mászni tanítja a gyakorlatlan

szakasztott ilyenek. Ha fejre állunk velük, semmi gond, irány tovább. A feladat egyszerű: meg kell nyerni a futamokat. Ha kell, a kanyarodó alagút vagy a kanyon falaira, vagy bármilyen

„fegyvernek nem minősülő” de előrehaladásunkra annál negatívabb hatást gyakoroló eszközöket is alkalmaznak majd velünk szemben. Ilyeneket azonban mi is birtokolhatunk, szám szerint egyszerre kettőt. Használat esetén az utánpótlás szinte folyamatos. Az úton – falakon, plafonon



szekasztott ilyenek. Ha fejre állunk velük, semmi gond, irány tovább. A feladat egyszerű: meg kell nyerni a futamokat. Ha kell, a kanyarodó alagút vagy a kanyon falaira, vagy bármilyen egyenesnek tűnő felületre felmászva tehetünk szert előnyre. Csak aztán időben le is kell mászni, mert nekivágódnai a szembejövő, kivilágítatlan beton szellőzőaknának nem a legfelelőbb érzés, a többiek meg jól elhúznak melletted. Bajunk nem lesz, de az utolsó helyért nem jár pont.

– kis repkedő izék, piros-kéken bíborlóló, lebegő „bizgentyűket” hagynak szerteszét. Ezeket kell begyűjteni, hogy borsot törhessünk szeretett vetélytársaink orra alá. Tucatnyi ilyen van, a hatásukat mindenki se perc alatt kitapasztalja, rosszabb esetben a saját, jobb esetben a kolléga bőrén, de a kézikönyv is leírja őket. Kedvenceim az irányított és nem irányított rakéták. Az, hogy a többi autó ellen használhatók, kézenfekvő, az viszont meglepő újdonság, hogy segítségük-

vezető járgányát, aminek általában gyászos következményei vannak a járműre nézve. De olyat, hogy e két manőver művészi szintre fejlesztése legyen a játék megnyerésének egyik kulcseleme, még nem láttam!

A Rollcage autóihoz hasonlót csak két helyen láthattunk: a játékboltban meg a TV reklámban. Máshol ugyanis nem létezik az a csupa kerék, elemes, alul is, fölül is autó játékszer, melyet emlékeink szerint „Rebound”-nak hívnak. A Rollcage járgányai is

tapadása és az irányíthatósága. Előbb-utóbb tapasztalni leszünk kénytelenek, hogy versenyzőtársaink ag-



AUTÓVERSENY

LEÍRÁS

46

resszivitásukat nem csupán parlagi lökdösődésre, leszorítósdira korlátozzák, hanem fegyverek és



emelkedés. Amennyiben mi volnánk az elsők, nem célszerű ki-lőni saját magadra, megteszik majd helyettünk mások!

A játék grafikájáról csak és kizárólag pozitívan nyilatkozhatok. Ha hasonlítani kell valamihez, azt mondanám, hogy a Forsaken és Incoming képviselte irányvonalat követi: rengeteg színes fény, gyors akció, fényes

villanások. Egyesek szerint csiricsaré, de nekem tetszik. A száguldás érzete végre nem hiányzik, jó a körítés, az átvezető animációk is megfelelően lendületesek. Utóbbiakban közelebbről is megismerhetjük a futamok résztvevőit. A zene és az effektek Dolby Surround technikával szólalnak meg, még-hozzá nagyon jól, bár a hangok beállítására szolgáló menü egyes pontjairól elképzelni sem tudom, hogy mi célt szolgálhatnak. Ez már Skywalker kolléga asztala.

A Rollcage támogatja a Direct3D-t és a Glide-ot is. 3D-gyorsítókártya mindenképpen kell neki, de számos opció állíthatósággal be tudod löni, hogy tempósan fusson a rendelkezésedre álló, akár a minimum konfiguráción is! Hangulatos, színvonalas, remekül eltalált autós arcade, mely könnyű fokozaton még a zsengebb korosztálynak is melegen ajánlható.

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

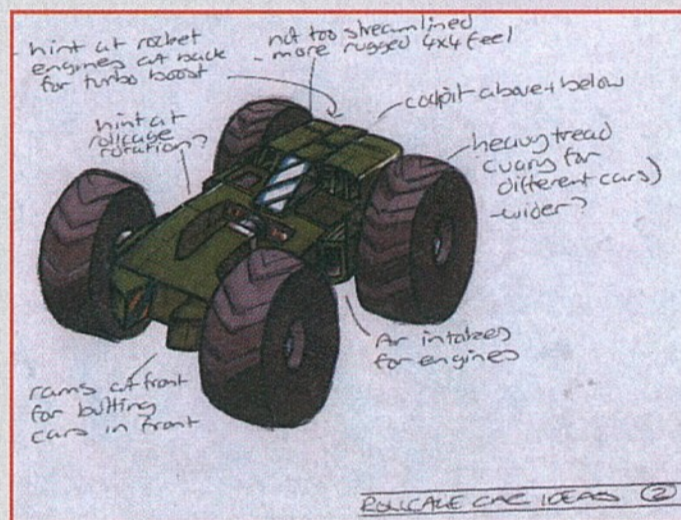
ÖVEKET BECSATOLNI! FELSZÁLLUNK!

PSYGNOSIS
MODERN MEDIA SERVICE



ROLLCAGE

kel az út szélén álló épületeket lehet apróbb és nagyobb darabokra robbantani, mely darabok az útra szóródva csinos akadályt képeznek a többiek és – a következő körben – saját magunk számára is. Saját járgányunk is használható – mint egy faltörő kosként – ugyanerre a célra, csak valószínű, hogy le fog lassulni, vagy eltér eredeti iránytól. A nyomkövető rakéta csinos darab, a versenyben éppen az élen tartózkodót hivatott az útról letessékelni – becsapódásakor következik be a bevezetőben említett levegőbe



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

akkor irány a net

PC-X Gamez

WWW.PC-X.HU

AUTÓVERSENY

LEÍRÁS

47



Blood II: The Chosen

SZEKTAIRTÁS MÁSODIK VÉRIG

TRf

Alig másfél évvel a kultikus első rész után a Monolith elkészítette a Blood második részét, ezúttal saját fejlesztésű grafikus engine-jükre. Az év végén megjelent ugyan egy lehangoló demo, de a teljes verzió egészen más képet mutat: a folytatás, megőrizve az eredeti vérfürdős hangulatot, döbbenetes grafikával remek szórakozást kínál.

Kezdjük egy kis történelmi visszatekintéssel. A Monolith 1997-ben készítette el a Bloodot, amely a 3DRealmstől kölcsön vett, a Shadow Warrior alatt is dobogó, továbbfejlesztett „Build” engine-en alapult. Figyelembe véve, hogy az ígérek ellenére ez közel sem volt teljesen 3D-s, valamint, hogy az akkor már több mint egy éve piacon levő Quake technológiailag mennyivel fejlettebb szintet képviselt, érdekes, hogy a Blood nem tűnt el ugyanúgy se perc alatt a süllyesztőben, mint a szegény Lo Weng fémjelezte „Wayaya”. Valószínűleg akkor már a Carmageddon (vagy legalábbis a demója) büvkörében élt a világ, kiéhezve a digitális brutalitásra, a Monolith játéka pedig remekül csökkentette az ez irányú étvágyat. Volt ott élőhalott, fröccsenő vér, „vasvillát, vasvillát, hogy szúrjam keresztül!”, öngyújtós lángszóró, rohangáló égő emberkék, de nem utolsó sorban nagyon jól megtervezett pályák, és egyedi – a vöröset leszámítva –, bús, borongós, szürkés grafika. Akik nem rajongtak a Quake-ért – a Duke-hívók jó része –,

év. A 3DRealms magába zárkózott, fejlesztés alatt levő játéka – az Unreal engine-re épülő Duke Nukem Forever, és az igen bizonytalan kimenetelű Prey – akkor lesznek kész, amikor („when it's done”), de egy biztos: csúsznak. Ezzel szemben a Monolith nem ült a babérjain, nem is burkolózott többéves „munkacsöndbe”. A tavalyi év során először is kijött saját 3D-s engine-jével, a LithTech-kel, amelynek demója világszerte elismerést váltott ki. De mint tudjuk, a puding próbája az evés: mindenki kíváncsian várta a ráépülő játékok megjelenését. Először jött a Shogo: Mobile Armor Division, amelynek érdekes koncepciója (hol egy több emelet magas robotban, hol a saját lábunkon rohangálva kellett „gyakni” mindenfelé) és anime-os beütése hamar népszerűvé tette. Másodiknak pedig a Blood II.

2028 – éppen száz év telt el azóta, hogy Caleb kimászott abból a gödörből, amelybe Tchernobog, a Sötét Isten élve eltemette. Ha már kimászott rögtön ki is irtotta egykori szektája, a Cabal jó részét, beleértve Tchernobogot is. Hogy mit csinált az elmúlt száz évben, rejtély a történészek számára is, az viszont biztos, hogy nem vette észre, hogy a Cabal feltámad porából. Mit feltámad, egy multinacionális nagyvállalattá növi ki magát, ez a Cabalco, amelynek minden iparágban érdekeltségei vannak. Gideon vezetése alatt a Cabal erősebb, mint valaha, ami Calebet annyiban érinti, hogy őt tartják „az” esküdt ellenségnek, a „nagy árulónak”, és nem nyugodhatnak, amíg él. Már csak azért sem, mert mint minden megölt áldozat erejét, Caleb Tchernobogot is magában hordozza, a Cabal fő célja pedig, hogy visszaállítsa a sötét isten hatalmát. Egy szép napon, amikor Caleb éppen a metrón utazik, Gideon akcióba lép.

Ez antihősünket annyira felbosszantja, hogy legott elhatározza, itt az ideje egy újabb vérengzésnek. Egészen pontosan: a másodiknak!

A Blood II hangulata fergeteges. Az átvezető animációk, amelyek a szokás szerint nem rendereltek, hanem a grafikus engine-re épülnek, remekül kötik össze az egyes pályákat, Caleb beszólásai pedig Duke-ot idé-



zik. Mindehhez társul a megdöbbentően szép grafika, és az ember máris azon veszi észre magát, hogy fél napot eltapsolt a monitor előtt ülve. A feszültség fenntartásával és a viszonylag egyszerűbb fejtörőkkel, egyszerűen nem ereszti el a játékost.

A grafikára visszatérve, nem kétséges, hogy a LithTech lemossa az eredeti Quake II motorját, és meg merem kockáztatni, hogy legalább egy szinten van, ha nem jobb annak továbbfejlesztett változatainál, melyek a Sint, illetve a Half-Life-ot éltetik. Ez azért különösen nagy szó, mert mint tudjuk az id Software elsősorban OpenGL/Glide alapokra fejleszt, mondván a Direct3D kutyafüle ezekhez képest. A LithTech kizárólag D3D-re épül, ezzel mintegy bebizonyítva, hogy a Microsoft-féle technológiának is van helye ezen a piacon. A fejlesztők ezúttal nem a sámáni pokol témát választották a környezetnek, hanem egy metropolisét, amely lehetőséget adott a grafikusoknak, hogy kiéljék magukat. A textúrák gyönyörűek, a fény effektusok tökéletesek. Érdekes, hogy a szereplők modellezésére motion-capture technikát használtak, ezáltal hihetetlenül élet-hű és dinamikus mozdulatokra képesek. Azon egy pillanatra fennakadtam, hogy a városban, leszámítva a Cabal fanatikusait, akik természetesen egyenruhában közlekednek, csak három különböző színű ruhába öltözött, 50 éves Matthew Broderick él, de hát istenem, biztos klónozták. A Cabalcon belül a fehér köpenyes dokik már több forrásból „származnak”, legalább két vagy háromfajtaival találkoztam. A szereplőkre „húzott” textúrák is remekül el vannak találva, végre nem



egy csapásra megkedvelték a Bloodot, amely egészen a Quake II megjelenéséig kimagaslóan sikeres volt, de utána is szépszájú rajongótáborral büszkélkedhetett.

Azóta eltelt majdnem másfél

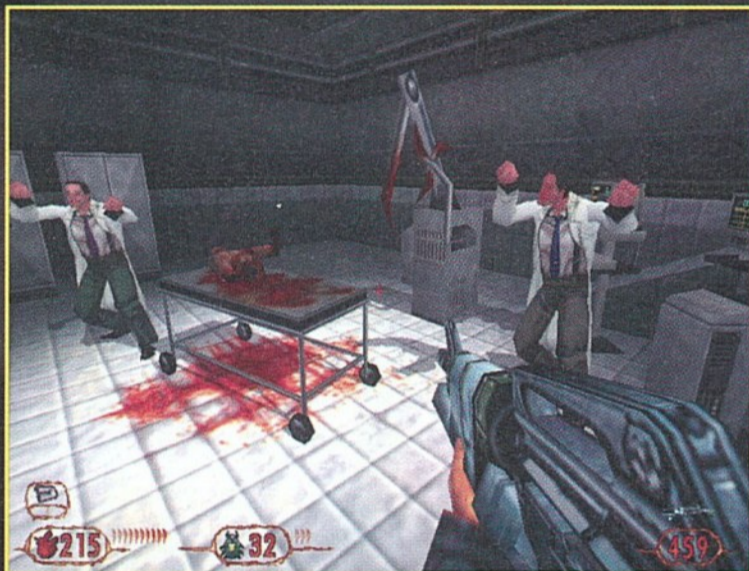
sárgás-barnás-zöldes szkafanderes pixelhegygel kell szembenézni, ha egy lépésre állunk tőlük, van arcuk (már amelyiknek látszik, és ahol lehet egyáltalán arcról beszélni), gesztikulálnak, szóval teljesen életszerűek. Öröm őket kinyírni. ☺

Persze, a Blood II sem maga a megtestesült tökéletesség, sőt, elég sok bosszantó, vizuális hiba van még mindig a játékban (az első patch után). Egyrészt rengeteg a vektorhiba, tudjátok, a szokásos: zárt ajtón „átkarmoló”, néha a falban eltűnő ellenség. Másrészt mintha helyenként nem volna gravitáció: a halomba rakott dobozok közül az alsókat szétverve a felsők szépen mozdulatlanul a levegőben maradnak, épp úgy, ahogy az üvegek és a poharak, amikor egyszerűen kitoljuk alóluk az asztalt! Roppant mulatságos. Ezekről eltekintve, egyszerűen egy rossz szót nem szólhatunk a grafikára.

A hangra sem sokat. Az aláfestő zene – ami állítólag szituáció érzékeny, bár én nem vettem észre – remekül illik a játékhoz, és csak erősíti annak feszült hangulatát. Az effektusokkal sincs baj, eltekintve attól, hogy néha össze-vissza jönnek jobbról vagy balról, illetve az ellenség rettenetesen szűk szókincsétől. Utóbbi önmagában még nem volna probléma, ha nem éreznék belső kényszert arra, hogy egyfolytában járassák a szájukat, és tapasztalatból tudom, hogy igenis csak korlátozott számú „szép lassan fogsz megdöglenni!”-t vagyunk képesek befogadni, aztán megvadulunk. Kicsit olyan, mint a „Where are you Marshal?” az Outlawsban, csak szorozva öttel.

Három dolog volt, amin fanyalogtam. Az egyik a játékmenet, olyannyira nem hoz semmi újat, hogy szinte már a jó öreg Doomot idézi: menj, lőj le mindenkit, közben keresd meg a kulcsokat, hogy át tudj menni a zárt ajtókon. Ebben ki is merül minden fejtörő, ami kár, mert mint tudjuk, nincs annál frusztrálóbb, mint amikor negyvenhatodik alkalommal járjuk be ugyanazt a nyolc helyiséget, hátha ott lesz a megoldás. A bloodos site-okat nézegetve találtam olyan véleményt, mely szerint van olyan hely, ahol kompletten el lehet akadni, a továbbjutás lehetősége nélkül. Nos, ez, úgy néz ki, még előttem van. A másik, ami nem tetszett az a

mesterséges intelligencia, amely szintén a Doomot idézi, helyenként rosszabb. Az ellenfelek nem hallják meg lépteink zaját, és minket is csak akkor vesznek észre, ha szembe kerülünk velük, esetleg rájuk lövünk, ráadásul képesek „elveszíteni” minket, ha kikerülünk a látókörükből. Ez különösen a baltával hadonászó zombikra jellemző. Egyesek teljesen „földhözragadtak”, még csak nem is követnek, az „emberszabásúakon” kívül pedig senki nem képes kinyitni egy ajtót, és előfordul, hogy még ők sem. A harmadik kétes értékű dolog, a pályatervezés. Az elején nincs is semmi baj, érdekes változatosak. Csak amikor harmadjára lyukadunk ki ugyanott, kicsit kezd unalmassá válni, nem is beszélve az n+1-szeri metrózásoktól. Ezért kár volt.



Az, hogy semmi újdonság nincs benne, persze nem teljesen igaz. Egy igen érdekes csavar van a játékban, mégpedig az, hogy egyszerre csak tíz fegyvert tarthatunk magunknál, viszont ennél sokkal több van! A választás a miénk: bármikor bármelyiket lerakhatjuk, hogy felvegyünk helyére másikat – így akár cserélgetni is lehet a számbillentyűkön a fegyvereket –, de mivel mindegyik jó valamire (vagy inkább valakire!), okosan kell választani.

A késtől kezdve az itt is remekül használható duplacsövűn keresztül a Voodoo-babáig széles a repertoár, amelyet tovább színesítenek a felvehető tárgyak és a különböző power-upok. Ebből a szempontból a Blood II nagyon os-

szetett, és ez mindenképpen értékelendő.

A másik érdekesség, hogy nem csak Calebbel játszhatjuk végig a játékot, hanem a többi kiválasztottal is – ők

Ophelia, Ishmael és Gabriella. Állítólag a mozgásukban és a gyorsaságukban van különbség, na és persze más-más hangon és stílusban kommentálják az eseményeket, azonban csak Calebbel kapunk a pályák elején eligazítást és átvezető animációkat, ezért mindenképpen érdemes először vele végigmenni.

Azt kell, mondjam, hogy miután eléggé lelombozódtam a demo láttán, kellemesen csalódtam a Blood II-ben. Minden hibája vagy hiányossága ellenére egy izgalmas, fordultatos akciójáték. Igaz, nem tör a Half-Life babérjaira, leszámítva a grafika minőségét, de egyedülálló hangulata és a belevitt humor valahogy folyton a Duke-ot juttatta eszembe, és ez tetszett. Akik anno, jól fenékre rúgták a földönkívülieket amiért megpróbálták elhappolni a csajsziakat a Földről, azok hamar megbarátkoznak majd Calebbel és haverjaival. Szegény Cabal, Gideon és Tchernobog!

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
 SYSTEM: WIN95/98
 X-TRA: 3D AJÁNLOTT
 REMEK HANGULAT, DÖBBENETESEN
 SZÉP GRAFIKA – MÉLTÓ FOLYTATÁSA AZ
 ELSŐ RÉSZNEK
 MONOLITH/GT INTERACTIVE

5

BLOOD II: THE CHOSEN



MÁR AZ ŐRKBAN IS TUDTÁK,
 HOVA KELL MENNI UNALOM ELLEN

GAMELAND

PC CD SHOP

1201 BP. BAROSS U. 55.
 TEL.: 284-1471, 283-0230/36
 NYITVAÁRÁS: H-P: 10-20
 SZ-V: 10-18

1073 BP. ERZSÉBET KR. 21.
 TEL.: 06-209-441-564
 NYITVAÁRÁS: H-P: 10-18
 SZ: 10-14

1156 BP. PASKÖMLIGET ÚT 10.
 TEL: 06-309-241-814
 NYITVAÁRÁS: H-P: 10-20
 SZ-V: 10-18

FURKÁLÓ
+ELJES PROGRAMOK
MÁR 1990 FT-+OL

HÁLÓZATOS JÁTÉK
3DFX-ES GÉPEKEN

VISZONTÉLADÓKNAK
RENDKIVÜLI
KEDVEZMÉNYEK

CSEMAGKÜLDÉS
VIDÉKRE IS

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT
ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!

AKCIÓ
 LEÍRÁS

49



Cheat

EGY KIS SEGÍTSÉG

Sim City 3000

A cheat-ek aktiválásához nyomd meg egyszerre a [Ctrl], [Shift], [Alt] és a [C] gombokat. Ez egy cheat ablakot eredményez és oda kell beírni a következő kódokat.

i am weak: az építés, a zónázás, az eszközök, a szállítás, a fák ültetése és a felszíni vizek készítése mind ingyenes lesz.

call cousin Vinnie: A meet ablakban egy új ürge jelenik meg „Local Fundraising Event” címen. Ez az „üzletember” kérdés nélkül felajánl Neked némi készpénzt.

zyxwvu: Ezt a kódot nem lehet ám csak úgy használni, hanem ki is kell érdemelni. Használd a „call cousin Vinnie” cheatet és utasítsd vissza a tisztességtelen ajánlatot. Utána használd a „zyxwvu” cheatet és jutalmul egy gyönyörű SimCity Kastélyt kapsz a Reward menübe, ami azon kívül, hogy szép, még a környező földek értékére és egyéb jellemzőire is jó hatással van

garbage in, garbage out: Az összes szeméttel foglalkozó épület elérhető lesz.

power to the masses: Az összes elektromosságot szolgáltató épület elérhető lesz.

water in the desert: Az összes vizes épület elérhető lesz.

Salt on: A tengervízet sóssá változtatja.

Salt off: A tengervízet édesvízzé változtatja.

Terrain one up: Megemeli a területet.

Terrain ten up: Megemeli a területet.

Terrain one down: Süllyeszti a területet.

Terrain ten down: Süllyeszti a területet.

pay tribute to your king: Minden jutalom engedélyezett lesz.

let's make a deal: Neighbour/Business Deal(s)-t ajánlanak fel.

nerdz rool: High-tech ipar.



Return to Krondor

Győződj meg róla, hogy a RTKRONDOR.INI tartalmazza a következő sorokat.

[Console]

Console=1

Ahogy a játék eléri a végső navigációs képernyőt, nyomd meg az ALT-C-t, mire elvileg följön a konzol (egy zöld \$ jel). Írd be, hogy „PYROMANIA”. Ezután nyomj ENTER-t és ALT-C-t a konzol bezárásához. A cheat azt eredményezi, hogy a varázslóid ismereni fogják az összes varázslatot és mindenféle költség nélkül tudnak varázsolni. Sajnálatos módon állítólag ez az egyetlen cheat, ami bekerült a végleges játékba.



Grand Touring

Mint a neved írd be a következő kódokat:

GIMME8CARS – Minden autó elérhető lesz

MOREWELLY – Meggyorsítja kissé az autót

BONUSMOTA – Egy extra autót kapsz

ELITECLASS - ???

Minden egyes kód után Return-t kell nyomni!



Age of Empires: Rise of Rome

A chat ablakban kell beírni a következő kódokat.

king arthur – a madarakat sárkánnyá változtatja (999 HP)

grantlinkspence – az állatokat az Állatok Királyává változtatja

pow big mamma – egy új egység a jutalmad: BabyPrez (Baby on trike) (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

convert this! – egy új papi egység (Saint Francis), aki villámokkal öli meg az ellenséget (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

stormbilly – egy robot új egység (Zug 209) (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

photon man – egy űrkori embert kapsz szkafanderben és lézerpuskával felszerelve.



Baldur's Gate

Extra arany:

Tegyél egy „postion”-t az övedre, hogy gyorsan elérhesd, ha szükség lenne rá. Utána menj a főképernyőre, hogy láthasd is. Majd menj vissza az Inventory-ba és cseréld ki egy Gemre. Ha ezek után visszalátogatsz a főképernyőre, akkor ott elvileg a „postion”-t kell találnod. Újra vissza az Inventory-ba és láss csodát, a gem mellett nincsen szám. Vissza a főképernyőre KLIKK az italon és megint látogass az Inventory-ba. A Gem mellett elvileg egy 65535 körüli számnak kellene megjelennie és azt eladva már egész szép jövedelemre tehetsz szert.

Egy másik trükk: nyisd meg a Baldur's Gate könyvtárban a Baldur.ini file-t, és a [Game Options] fejezet alá írd be, hogy Cheats=1. A játékban a CTRL-TAB megnyomásával hozhatod elő a cheat-konzolt, és ha végeztél ugyanezzel lehet bezárni is. A kódo-

kat betűről-betűre úgy írd be, ahogy itt látod, majd üss egy ENTER-t:

Cheats:TheGreatGonzo() – Megidéz 10 gyilkos csirkét a védelmedre.

Cheats:FirstAid() – Ad 5 gyógyító italt, 5 ellenmérget italt és egy kőváltótatást hatástalanító tekeresztet.

Cheats:Midas() – Ad 500 aranyat.

Cheats:CowKill() – Ad egy CowKill varázslatot, ha egy tehén közelében vagy.

Cheats:DriztAttacks() – Egy ellenséges Drizt teremt.

Cheats:DriztDefends() – Egy barátságos Drizt teremt.

Cheats:CriticalItems() – Odaadja az összes a játék szempontjából lényeges tárgyat.

Cheats:Hans() – A karaktereidet egy szabad szomszédos területre viszi.

Cheats:ExploreArea() – Az egész területet felfedezettnek veszi.



Blood 2 The Chosen

Nyomd meg a 'T', majd írd be valamelyiket a következők közül:

MPGOD – Isten mód

MPKFA – Teljes lőszer, egészség és páncél

MPHEALTHY – Teljes egészség

MPAMMO – Teljes lőszer

MPARMOR – Teljes páncélzat

MPCLIP – Falonátjárás

MPPOS – A pozíció megmutatásának ki/bekapcsolása

MPCAMERA – A kamera szögének beállítás

MPWHEREAMI – Kiírja az aktuális koordinátáidat

MPHIDEME – Kikapcsolja a koordinátakiírást

MPKILLEMALL – Az összes szörnyet megöli az adott szinten

MPSPEEDUP – Megnöveli a sebességed (1..5)
 MPSTRONGER – Megnöveli az erődöt
 MPCALEB – Megváltoztatja a karaktered modelljét Caleb-re
 MPOPHELIA – Megváltoztatja a karaktered modelljét Ophelia-ra
 MPISHMAEL – Megváltoztatja a karaktered modelljét Ishmael-re
 MPGABBY – Megváltoztatja a karaktered modelljét Gabriella-ra
 MPBERETTA – Odaadja a Beretta-t, írd be kétszer a dupla fegyverhez
 MPSUBMACHINEGUN - Odaadja a Submachinegun-t, kétszer a dupla fegyverhez
 MPFLAREGUN – Odaadja a Flaregun-t, kétszer a dupla fegyverhez
 MPSHOTGUN – Odaadja a a lefűrészelt csövű Shotgun-t, kétszer a dupla fegyverhez
 MPSNIPERRIFLE – Odaadja a Sniper Rifle-t
 MPHOWITZER – Odaadja a Howitzer-t
 MPNAPALMCANNON – Odaadja a Napalm Cannon-t
 MPSINGULARITY – Odaadja a Singularity Generator-t
 MPASSAULTRIFLE – Odaadja az Assault Rifle-t
 MPBUGBUSTER – Odaadja a Bug buster-t
 MPMINIGUN – Odaadja a Minigun-t
 MPLASERRIFLE – Odaadja a Cobalco Laser Rifle-t
 MPTSLACANNON – Odaadja a Tesla Cannon -t
 MPVOODOO – Odaadja a Voodoo babát
 MPTHEORB – Odaadja a Gömböt
 MPLIFELEECH – Odaadja a Life Leech-t
 MPGOBLE – Kiírja, hogy 'Brian L. Goble is a programming god!'
 MPSCORPIO – Kiírja, hogy 'Brian L. Goble is a programming god!'
 MPTOTARO – Kiírja, hogy 'Jim Totaro is da man!'
 MPGOSHOPPING – Minden tárgyat odaad
 MPNICENURSE – +25 egészség
 MPREALLYNICENURSE – 300-ra felviszi az egészségedet
 MPWARD – Ad egy gyengébb páncélt (ward – 25 armor)
 MPNEWCROWARD – Ad egy erősebb páncélt (newcroward –100 armor)
 MPCARBONFIBER – Ad egy Willpower Powerup-ot
 MPTAKEOFFSHOES – Láthatatlanná tesz
 MPHERKERMUR – Ad egy Triple

Damage Powerup-ot
 MPBEANSOFCOOLNESS – Egy válogatott fegyvertárral leszel gazdagabb általa



Heroes of Might&Magic 3

Szint kódok:

FOUNTAIN HEAD – Home
 BAYWATCH – Seadog
 WILDBAR – Freeman
 SWAMP TOWN – Doomed
 BLISTERING HEIGHTS - Red Hot
 THE ARENA - The Arena



Heretic 2

A kódok használatához egyszerűen le kell hívni a konzolt (ezt a '~' billentyűvel teheted meg) és oda kell beírni a következőket:

playbetter – az isten-mód ki/be kapcsolását
 woweeks – a powerup ki/be kapcsolása
 meatwagon – az összes nem főszörnyet eliminálja
 victor – az összes szörnyet megöli (a Főnököket is beleértve)

Egyéb kódok:

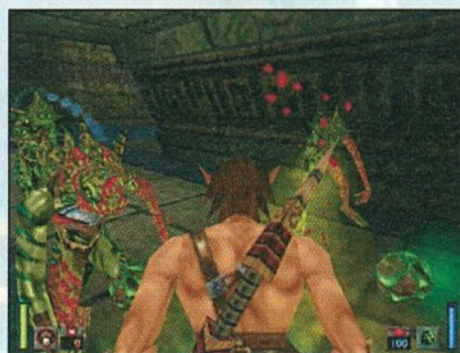
angermonsters – a szörnyek idegesek lesznek
 crazymonsters – még idegesebb szörnyek
 kiwi – falonátjárás ki/be
 showcoords – a koordináták megmutatása
 weapprev – az előző fegyver kiválasztása
 weapnext - az következő fegyver kiválasztása

Tárgygyártási kód:

A kért tárgyat a „spawn – ” kulcsszó után kell beírni. A következő lehetőségek van-

nak (hogya mit kapsz, az elég egyértelmű a nevéből, ezért külön nem írom oda):

item_weapon_firewall
 item_weapon_maceballs
 item_weapon_magicmissile
 item_weapon_phoenixbow
 item_weapon_redrain_bow
 item_weapon_sphereofannihilation
 item_defense_meteorbarrier
 item_defense_polymorph
 item_defense_powerup
 item_defense_ringofrepulsion
 item_defense_shield
 item_defense_teleport
 item_health_full
 item_health_half
 item_mana_combo_half
 item_mana_combo_quarter
 item_mana_defensive_full
 item_mana_defensive_half
 item_mana_offensive_full
 item_mana_offensive_half
 item_puzzle_canyonkey
 item_puzzle_cloudkey
 item_puzzle_cog
 item_puzzle_crystal
 item_puzzle_dungeonkey
 item_puzzle_highpriestesskey
 item_puzzle_highpriestesssymbol
 item_puzzle_hive2amulet
 item_puzzle_hive2gem
 item_puzzle_hive2spear
 item_puzzle_mincartwheel
 item_puzzle_ore
 item_puzzle_plazacontainer
 item_puzzle_potion
 item_puzzle_refinedore
 item_puzzle_shield
 item_puzzle_slumcontainer
 item_puzzle_tavernkey
 item_puzzle_tome
 item_puzzle_townkey



Abe's exodus

A főmenübe kell használni a következőket: Az összes szint eléréséhez: tartsd lenyomva a Shift-et, majd nyomd a következőket: LE, JOBBRA, BALRA, JOBB-

RA, BALRA, JOBBRA, BALRA, FEL.
 Az összes mozi megtekintéséhez: : tartsd lenyomva a Shift-et, majd nyomd a következőket: FEL, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, LE.



Rainbow 6

A cheat-ek aktiválásához nyomd meg a ' billentyűt a játék közben, majd írd be a következőket:

TEAMGOD – A csapatnak isten mód
 AVATARGOD – A játékosnak isten mód
 STUMPY – Az ostoba mód bekapcsolása
 CLODHOPPER – Megnöveli a játékos kezét és lábát
 MEGANOGGIN – Óriásfejű mód
 BIGNOGIN – Nagyfejű mód
 SFINGERDISCOUNT – Újratölti a lőszer
 NOBRAINER – Kikapcsolja az AI-t (egy kis gonoszkodás: ez az alapállapot?)
 DEBUGKEYS – Bekapcsolja a Debug billentyűket.
 SILENTBUTDEADLY – Lehalkítja a csapatot.
 TURNPUNCHKICK – A modelleket át alakítja 3D-ből kétdimenzióssá
 I-900 – Nehéz lélegzet (?)
 EXPLORE – A győzelmi feltételeket kapcsolja ki/be





Tomb Raider III

VÉGIGJÁTSZÁS: 3. RÉSZ

Jon

Sajnos, mindenféle előre nem látott dolog miatt a leírást fennmaradó része viharos gyorsasággal készült... Miután az idő sürgetett, távirati jellegű segítséget tudok most csak közölni, nem jelölöm a titkos helyeket, de remélem így is sikerül az elakadásokon túljutni. Akkor hát, lássuk a medvét:

London – Aldwych

Csússz le a második lejtőn, és kapaszkodj meg a párkányban, vedd fel a sörétet és ess a vízbe. Mász ki jobbra, irány a lépcső. Lőj balra a falba, hogy felvesd a mentés-kristályt. Mász fel a létrán, jobbra vedd fel a fáklyákat, balra a sörétet a sarokból, ezt követően menj vissza a lyukhoz az oszlop mögé. Húzd ki a kötömböt, majd ess le a jegyautomatához. Lődd le a fickót és mász vissza a kihúzott kötömb helyére. Ereszkedj le a lyukon, menj a következőhöz, mász le a jegyautomatához. Vedd fel a kulcsot, aktivizáld a kapcsolót, majd menj vissza az automatához.

Menj le a mozgólépcsőn, lent ugord át az alagutat. Lőj le mindenkit, nyisd ki a jobb oldali ajtót, kapcsold fel a villanyt. Vedd fel a medikitet és az UZI lőszert. Menj ki, a másik oldalon keresd meg a régi pénzérmét. Menj vissza az automatához. A jobboldali sötétbe dobd be a pénzt, kapd fel a jegyet. Vissza a mozgólépcsőn, lődd le a fickót az alján, szaladj át az oszlopok között, ezt követően jobbra a lépcsők felé. Lődd le a kutyát, ereszkedj le az első lejárón. Szaladj és ugorj balra, kapd el a párkányt, oldalazz jobbra, kapaszkodj meg a folyosó szélében, majd mász át rajta. Lődd le a patkányt. Használd a jegyet a hordóknál. Menj fel a lépcsőn, lődd le a fickót és vedd fel a medikitet.

Le, jobbra a mozgólépcsőn, kövesd a kék folyosót. Jönnék mögöttem! Ugord át a lyukat (kutya). Kövesd a lépcsőt a vonatos platformig. A tetőn fáklyák vannak. Az út végén a lyukban van nagy medikit. Menj vissza, ugord át a lyukat, a bal ajtón menj ki. A metróalagútban menj balra, a jobb oldali járaton tűnj el a metró

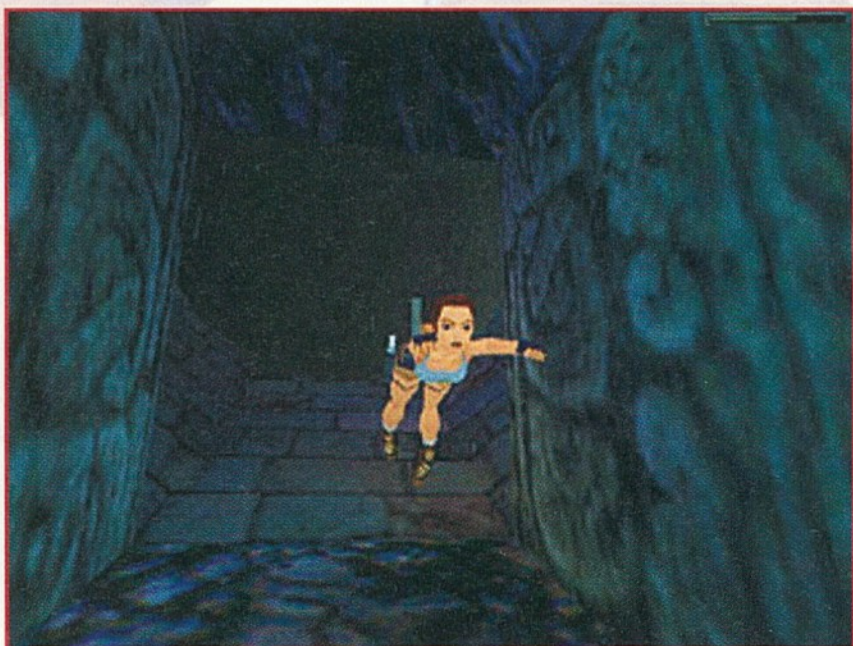
elől. Két fickó után mász fel a jobb hátsó dobozra. Fordulj balra, ugorj és kapd el a sarokban lévő dobozt. Ismét balra, ismét ugorj, majd hátra, a lejtő közepére, itt fordulj előre és kapd el a rácsot. Mász fel a tetejére és ugorj hátra a sötét részre. Fordulj meg, lődd le a fickót, szaladj, ugorj és kapd el a plafonrácsot. Mász jobbra, ereszkedj a párkányra. Csússz le a lejtőn és kapd el a párkány jobb oldalát. Vigyázz az ereszkedő ventilátorra! Fordulj meg, kapd el a párkány végét, csússz le a leszakadó platformra. Gyorsan ugorj balra, majd ugorj és kapd el a párkányt. Ess a leszakadó párkányra, és kapd el, mikor leszakad alattad. Ereszkedj le, csússz le a lejtőn, és ugorj hátra a biztonságos részre. Ugorj jobbra, oldalazz, majd kapaszkodj meg az alsóbb szinten. Vedd fel a mentés-kristályt és a rakétát, majd ereszkedj le és vedd fel a medikitet. Kövesd a folyosót és mász fel balra. Fordulj meg, ugorj előre, kapd el a párkányt és húzd fel magad. Fordulj meg és mász fel a medencés szintre, majd mász fel a rácson. Óvatosan kerüld el a lángokat, majd balra mász fel a párkányra. Ugorj előre és kapd el a rácsot. Ugorj balra, az alsóbb szintre. Aktivizáld a kapcsolót és ereszkedj vissza a vörös szobába. Fordulj meg, ugorj előre, kapd el a rácsot. Vedd fel az UZI lőszereket. Ereszkedj le a következő párkányra, majd mász fel balra a lépcsőkhöz. Mász fel balra, válaszd a jobboldali ajtót. A patkányok után balra vedd fel a lőszereket. Ereszkedj le a lyukba, és térj vissza a jobboldali mozgólépcsőhöz. A metróalagúton át menj vissza a vörös szobába. Mász fel és ugorj, mint az előbb, és mász fel a ventilátoros szobába. Ugorj a ventilátor tetejére, ahonnan elérsz egy járathoz, ahol felveheted az Első Solomon kulcsot. Kövesd a járatot és ereszkedj vissza a ládás részhez. Ereszkedj le, menj újra az alagúton át a vörös szobába. Mász fel és ugorj, míg el nem éred a párkányt, ahonnan felmáshatsz a legfelső szintre. Fordulj

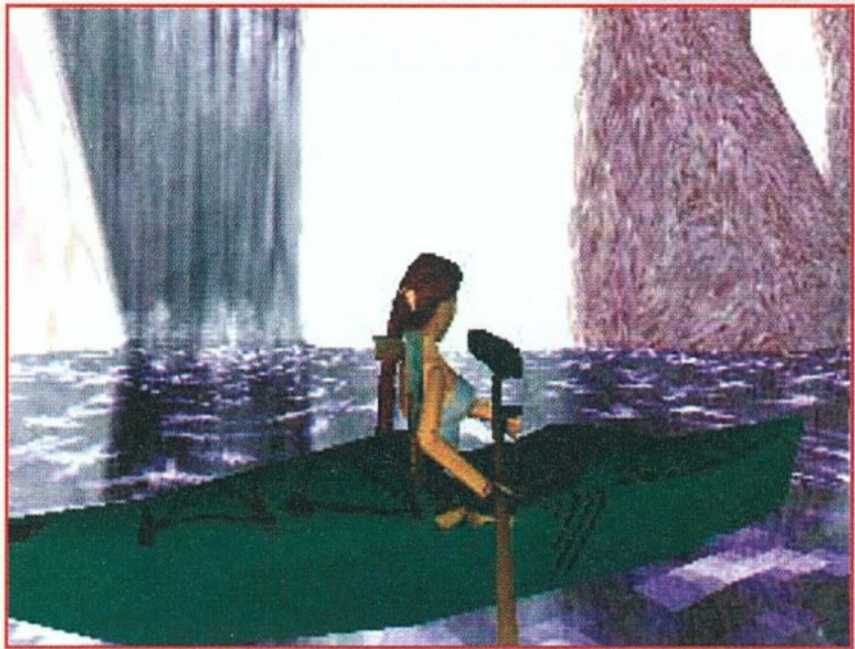
jobbra és mász fel a nyitott járaton. Lődd le a fickót és a kutyát a szobában. Állj a leszakadó részre és ess le. Húzd ki a tömböt és mász ki. Vedd fel az MP5-ös lőszert, mielőtt leereszkedsz az új nyitott járatba. Kövesd az utat és mász át a járaton. Mász fel jobbra, majd menj egészen két kapcsolóig. Aktivizáld a jobb oldalt, majd tépj végig a baloldali járaton, keresztül a jobb oldali ajtón át, mielőtt becsukódik. Kapcsolj és menj vissza a dupla kapcsolókhöz. Aktivizáld a jobb oldalt, most a középső szobába szaladj be. A nyitott csapóajtón után újabb kapcsoló. Vissza a duplákhöz. Aktivizáld a baloldalt, futás a baloldali ajtóhoz. Mász



fel jobbra a párkányon, majd ugorj előre és kapd el a plafonrácsot. Araszolj el a szoba túloldalára, vedd fel a mentés-kristályt és a Második Solomon kulcsot.

Ugorj a vízbe, és ússz át a folyosón, lődd le a fickót, menj az automatához, onnan a vörös szobához. Lődd le a fickót, majd vedd fel a mentés-kristályt a jobboldali ajtó mögöl. Válaszd a harmadik ajtót. Ússz át a medencén, majd aktivizáld a kapcsolót. Menj be a labirintusba. A következő lépések sorrendje fontos: aktivizáld a hármas (kéz – krokodil – írás) kapcsolót, fordulj meg, balra, majd jobbra és aktivizáld a kezes kapcsolót, fordulj meg, menj a jobboldali szobába, a sötét részről vedd fel a medikitet. Aktivizáld a krokodilos kapcsolót, menj a hármas kapcsolóhoz, és ismét aktivizáld. Menj át az írás-ajtón és kövesd a jobboldali járatot, vedd fel a medikitet és az MP5-ös lőszert. Kövesd a járatot, a nagy Mason terembe, ahol jobbra két zárat találsz. A Solomon kulcsokkal nyisd ki a Kezes ajtót. Menj át a leszakadó padlón és vedd fel a Mason Kalapácsot. Ugorj vissza a terembe, lődd le a kutyát és menj át a baloldali távoli ajtón. Vedd fel a fáklyát, ugorj a vízbe és ússz át a járaton. Mász ki a vízből, egy-két ugrabugra és négykézláb-mászálás. Menj vissza





kedj az oszlopra. Fel a létrán a zárt csapóajtóhoz. Fel a baloldali párkányra, fordulj meg, ugorj a balra a tömbhöz, majd a főpárkányra. Ereszkedj le, mássz fel jobbra, fordulj meg, ugorj és kapaszkodj meg a falmélyedésben. Vedd fel a sörétet és a fáklyákat a másik oldalról, majd mássz ki. Fordulj és mássz fel a sarokban lévő párkányra. Csússz le a lejtő aljáig és kapaszkodj meg benne. Húzd fel magad, ugorj és kapaszkodj meg a párkányban.

Mássz fel jobbra, csússz le a lejtőn,

az automatához, onnan le a mozgólépcsőn és törd be az ajtót a Kalapáccsal. Bent aktivizáld a kapcsolót, menj ki, ereszkedj le a kék járatba. Ereszkedj le a lyukba. Mássz át a járaton, majd a vonat belsejébe. Aktivizáld a baloldali kapcsolót, ereszkedj le a nyitott csapóajtón, mássz át és kövesd a kivilágított járatot. Csússz le bármelyiken jobbra, hogy elhagyhasd ezt a szintet.

London – Lud's gate

Ne lödd le az új barátaidat – olyanok, mint a második részben a szerzetesek! Kövesd a folyosót a medencéig, majd irány a baloldali ajtónyílás. Csússz le a lejtőn, gyorsan fordulj jobbra és mássz a falra, hogy kikerüld a tuskéket. Aktivizáld a kapcsolót, majd mássz a homokkőre, utána a létrára. Kapaszkodj balra, majd ugorj hátra a vörös rész tetejére, és kapd el a mögötted lévő részt. Húzd fel magad a falmélyedésbe a rakétaért. Ereszkedj le, ugorj és kapd el a rácsozatot. Mássz fel a zöld fény irányába, ezt követően ugorj hátra a mentés-kristályhoz. Fuss előre, ugorj, kapd el a rácst, majd mássz fel a tetejére és válaszd a jobboldali folyosót. Mássz fel a folyosó közepén lévő négykézlábas részre, állj fel és mássz fel a jobboldali párkányra. Ereszkedj le a lyukon, lödd le a fickót. Húzd ki, majd told be a kőtömböt, aktivizáld a kapcsolót. Lödd le az őrt, majd fordulj a jobboldali folyosóról az egyiptomi szobába. Vedd fel a kis medikitet. A lépcsőkön át menj a szobába, majd told a tömböt az ajtónyílás felé és mássz fel rá. Mássz fel a falmélyedésbe, majd vissza a főterembe. A legfelső lépcsőről ugorj előre és kapd el a rácsozatot. Araszolj át rajta, majd balra ereszkedj le, és kapd el a párkányt. Vedd fel a mentés-kristályt. Ereszkedj le, menj vissza a rácsozathoz, fordulj jobbra, majd húzd fel magad a párkányra és aktivizáld a kapcsolót. Ereszkedj le, ugorj és kapaszkodj meg a lejtős részen. Mássz fel a párkányra, majd jobbra a falmélyedésen át ereszkedj le a másik oldalon. Mássz fel a következő párkányra. Csússz le és ereszkedj le a folyosóra. Menj a szobába, húzd ki ismét a tömböt. Menj vissza az egyiptomi szobába, onnan a lejtős párkányra. Mássz fel a következőre, fordulj jobbra, majd ugorj a kapcsolós párkányra. Aktivizáld, majd ugorj vissza, és eresz-

kedj le a folyosóra, majd lödd le az őrt. Menj a zsákutcáig, mássz fel balra. Lödd le az őrt a másik oldalon, majd aktivizáld a kapcsolót. Vedd fel az MP5-ös löszert, menj át a nyitott ajtón, vissza a szobába, majd ereszkedj le a tömb mögötti lyukon a Szfinx terembe. Araszolj el a mentés-kristályig, majd ereszkedj a Szfinx fejére. Menj balra (szemből), ezt követően ereszkedj le a jobb oldalon a gránátokig. Ugorj vissza a fej-lejtőre, és kapd el a végét. Ereszkedj le a karmokig. Lödd le az őrt odalent. Ereszkedj le a padlóra, majd fordulj balra és lödd le az őrt a lépcsőknél. Mássz fel ott. Mássz fel a párkányra, majd húzd ki a tömböt. Ereszkedj le a párkányról, majd mássz fel a tömbön a rácsozaton. Mássz fel jobbra a párkányra, majd fordulj és mássz fel a járatba. Ereszkedj le a lyukon. Ereszkedj le a téglafolyosóra, fordulj, told be a tömböt, majd kétszer húzd ki a másik tömböt. Fordulj balra, ugorj és kapaszkodj fel a kék folyosóra. Vedd fel a nagy medikitet és a rakétát. Ereszkedj le, majd mássz a tömbre, majd jobbra ismét a párkányra. Fordulj, mássz a járatba, ereszkedj le a lyukon, majd a téglafolyosón át a medencéhez. Menj vissza a kezdőpontra, a kék fénynél használd a Balsamot a baloldali ajtóhoz. Menj be, ugorj a vízbe, keresd meg a tengeralattjárót és vedd használatba. Menj át a nagy folyosón és lödd le a krokodilt. Vedd fel a löszereket a szobából. Menj fel a levegőre, ezt követően menj a legtávolabbi bal sarokba, és a széles párkányon mássz ki. A következő medencében válaszd a felső folyosót és a jobb oldali száraz részt. Aktivizáld a kapcsolót, kinyílik balra a csapóajtó. Ússz át, majd mássz ki és aktivizáld a kapcsolót. Ússz vissza a nagy terembe, majd balra, mássz ki és kapaszkodj fel a párkányra. Mássz fel a dobozokra, lödd le az őrt, ugorj jobbra és vedd fel a Boiler szoba kulcsát a hullától.

Menj jobbra, a vízben keresd meg a gyémántfolyosót. Ússz át a nagy terembe, ott ki a vízből jobbra. Irány a bal felső csatorna, ha levegőre van szükséged. A jobb felső csatornából szállj fel a tengeralattjáróra, majd öld meg a krokodilt és a bűvárt. Menj le a zöldes csatornába, ezt követően balra az átjárón. Aktivizáld a jobb oldali kapcsolót. Figyelj a bűvárokra, mikor a zöld folyosóra térsz, majd aktivizáld a kapcsolót a csapóajtó kinyitásához. Öld meg a bűvárt, menj a piros (ne a lila!) folyosóra, át a csapóajtón, majd aktivizáld a bal kapcsolót. A felső kék csatornában egy újabb bűvár vár. Haladj át lent a csapóajtón, majd a hosszú folyosón fel a felszínre. Mássz ki, majd aktivizáld a kapcsolót, hogy kikapcsold a lángokat. Ugrálj át a párkányokon. Menj be a folyosóra, válaszd a jobboldali járatot. Mássz fel, menj a végére. Fordulj jobbra, ugorj előre és kapd el a rácsozatot. Araszolj előre, majd balra, kapd el a vízésnél lévő falmélyedést és húzd fel magad. Mássz be, majd ereszkedj le a másik oldalán és nyisd ki a zárat a Boiler kulccsal. Vedd fel a mentés-kristályt és aktivizáld a kapcsolót. Mássz fel a falmélyedésbe, menj vissza a medencéhez, majd a nagy terembe. A lila csatornán menj át a nyitott csapóajtón, majd a hosszú folyosó után mássz ki a rakétáknál. A párkány közepétől ugorj a következőre, onnan a harmadikra. Ugorj a járatba, mássz fel a baloldali lyukba. Csússz le a lejtőn,



ugorj a felbukkanó rész tetejére. Fuss és ugorj a másikra. Ereszkedj le a kék falmélyedéshez, mássz be a guggolós részre, majd mássz a járat végéig. Fuss és ugorj, kapd el a lila falmélyedést, araszolj balra és ereszkedj le. Fordulj meg, mássz fel, majd csússz le a lejtőn. Egy utolsó négykézlábas rész vezet ki erről a pályáról.

London – City

Hagyd el az irodát az átjárón, menj ki és keresd meg a gonosz Sophiát. Próbáld kikerülni a villámjait. Menj jobbra, majd a plafonon kapaszkodva juss el a rózsaszín párkányig. Mássz fel a párkányra, majd a bal oldali részről ereszkedj le. Araszolj a bal oldalon mindaddig, míg meg nem kapaszkodhatsz a falmélyedésben.

Mássz be, ereszkedj le a másik oldalon, hogy megszerezhed a rakétákat. Vedd fel a nagy medikitet is. Mász ki a falmélyedésből, ereszkedj le. Kapaszkodj meg a rácsozatban, araszolj el balra, ezt követően mász fel. Kövesd a hidat, majd a jobb oldalon aktivizáld a kapcsolót. Menj vissza és haladj át a lehulló csapóajtón. Mász fel ismét, majd jobbra a híd felé. Ugorj balra a létrához és mász fel rajta. Mász át, fordulj és mász fel a tetejére. Fuss és ugorj előre, hogy elkapd a párkányt. Fuss balra, keresd meg a kapcsolódobozt, lőj bele, hogy zárlatot okozz Sophiának. A híd másik oldalán találsz egy kapcsolót. Fuss és ugorj a jobb oldalára, lőj bele, hogy deaktiváld az áramot, és megszerezhed a londoni meteoradarabot.

Negyedik Epizód

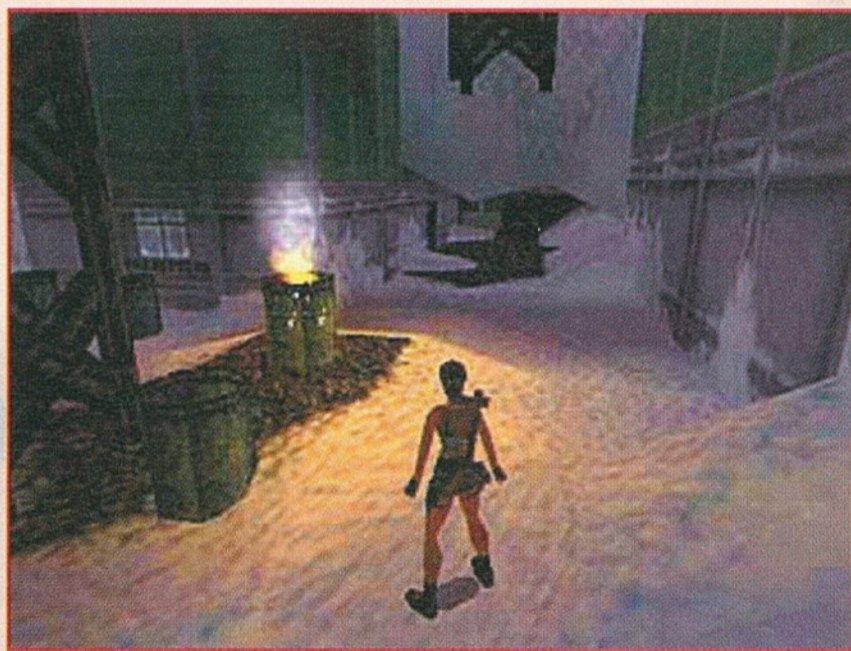
Déltengeri Szigetek - Tengerparti Falu

Ússz előre, mász ki a pálmafás részen. Menj balra, a sárga területre, csússz le a lejtőn. Ugorj a vízbe, és ússz át a túloldalra. Mász ki a járatnál, kövesd azt a völgyig. Szaladj át, lődd le a vadembert. Fuss és ugorj a tömb felé, hogy kikerüld a futóhomokot. Ugorj át a másik oldalra és lődd le a fáknál lévő vadembert. Fordulj balra, majd mász fel a füves párkányra, onnan pedig a fára. Mász fel a következő füves párkányra, menj egy kicsit balra, majd ugorj a fa koronájára. Kövesd a párkányra vezető ágakat, majd fuss, ugorj, és kapd el a másikat. Vedd fel a Serpent követ, majd ugorj a homokos lejtőre és csússz le. Ereszkedj le az alsó szintre, és kövesd az utat balra. Fordulj jobbra és ugorj a víz-esésnél lévő párkányra. Ugorj át a vízésés másik oldalára, kövesd a járatot a Serpent kőhöz. Ugorj vissza a párkányra, majd ugorj és kapd el a létrát, mász fel a oldali párkányra. Kövesd az utat, mász fel a következőn, menj át a másik párkányra. Mász a homokos lejtő felőli tömbre, lődd le a vadembert. Ugorj át a párkányára, keresd meg a zárat. Fordulj, fuss és ugorj, majd kapd el a felső szintet. Fordulj jobbra és nekifutásból ugorj a homokos párkányra. Ugorj a fáklyás párkányra, vedd fel a harmadik Serpent követ. Menj vissza a zárt kapukhoz, nyisd ki őket a kövekkel. Csússz le a lejtőn és kövesd a folyosót. Lődd le a támadó vadembert. Mász a baloldali falra a medikitért, amit a sötét sarokban találsz. Ereszkedj le a faluba, lődd le a baloldali kunyhóból kijövő vadembert. Menj át a kunyhón, míg a faház részhez nem érsz. Mász fel a mocsár felőli tömbre és lődd le a vadembert, ezt követően ugorj a párkányára. Forgasd el a kereket, ugorj vissza a faházakhoz és lődd le a vadembert. Menj vissza a faluba, újabb vadember.

Fordulj balra a medence felé (vadember), fordulj jobbra és kövesd az ösvényt. Menj át a másik falurészbe. Fordulj balra és mász fel a kunyhó bal oldalára. Fordulj jobbra a kunyhók között, keresd meg a bal oldali sötét kunyhót. Forgasd el a kereket a tömbön, majd a mögötted vadember! Ereszkedj le az alsóbb szintre, mász a létrán a faházba. Mász balra, majd át a nyitott kapun. Ugorj balra, kapd el a csapóajtót, mász fel a fáklyás szobába. Fordulj jobbra, kövesd a folyosót, ugorj az ablakból a kunyhó peremére. Fuss és ugorj a következő fapárkányra, majd fordulj jobbra. Ugorj a kunyhó tetejére, kapaszkodj meg a tetőn. Araszolj jobbra, majd balra a végéig. Ess le, nekifutásból ugorj a faházba. Aktivizáld a kapcsolót a bal hátsó sarokban, ez leereszti a csapóajtót a lángoknál. Ereszkedj le, mász és ugorj vissza a lángokhoz. Lépj egy kicsit hátra, ezt követően ugorj a csapóajtóra. Ugorj előre, aktivizáld a kapcsolót, mögötted megjelenik egy vadember. Menj le a folyosón, majd kerüld ki a két fali pengét. A folyosó végén forgasd meg a kereket, hogy kinyissz egy csapóajtót balra. Csússz le a lejtőn, fordulj jobbra a medence felé, amerre a csa-



re, majd ismét nekifutásból a kettővel arrébb lévő baloldalra. Nekifutásból ugorj az erdő felé, csússz le a lejtőn és lődd le a Raptort. Fordulj jobbra, szaladj át a ködön és mász fel a terület végén lévő párkányra, majd ugrálj a tömbök között. Mász át a lyukon, ereszkedj le a másikon, mely a lezuhant repülőgép völgyébe vezet. Lődd le a gép baloldalán lévő Raptort, ezt követően menj vissza jobbra. Menj át a kapun, majd ereszkedj le a lyukba, és mász fel a másikon. Raptorok várnak. Segíts a katonának lelőni őket. Ha meghal a katoná, vedd fel az MP5-ös lőszereit. Menj le a lejtőn, majd öld meg az élősködőt, ami a halott Raptort eszegeti. Fordulj jobbra, és vedd fel a víz bal oldalán lévő fáklyákat. Irány a sár, vedd fel a halottól a Bishop kulcsot. Vigyázz, T-Rex veszély! Fáklyákkal tereld el, és keresztezd a halott Raptor útját. Aktivizáld a kapcsolót, majd lődd le a T-Rexet. Menj a falmélyedésbe a víznél, és aktivizáld a kapcsolót. Térj vissza a eredeti falmélyedésbe, majd a lejtő feletti részre. Menj vissza az útra, ahonnan jöttél, át a lyukon, egészen a lezuhant repülőgépig. Menj a repülő jobb oldalára, ahol megpillanthatod a katonákat, akik egy Raptort lőnek. Hagyd őket békén, ne kockáztasd meg, hogy beléjük lősz, inkább keresd meg a vízésésnél lévő átjárót. Segíts a másik katonának megölni a másik Raptort, ezt követően ugorj a hídról a vízbe. Kerüld el a piranhákat, aktivizáld a kapcsolót, majd mász ki a vízből. Lődd le a kapu felől közeledő, majd a táborban a másik Raptort. Aktivizáld a kapcsolót, jön a következő Raptor, aktivizáld a másik kettő kapcsolót, s öld meg a másik két Raptort. Mász át a nyitott csapóajtón, vedd fel a mentés-kristályt és a Tuckerman kulcsot. Vigyázz a feltűnő Raptorokkal, majd egyszerűen ugorj a lyukba és menj vissza a folyóhoz. Gyorsan ússz át rajta, majd mász ki a jobb oldalon. Menj vissza a repülőhöz. Menj oda, ahol először leereszkedtél. Ugorj fel és kapd el a lombos párkány bal oldalát, majd oldalazz jobbra. Húzd fel magad, majd ugorj és kapd el a másik párkányt. Mász fel a párkányra, majd kapd el a rácsozatot, araszolj „U” alakban, és ereszkedj le az első párkányra. Ereszkedj le az alsóbb párkányra, majd aktivizáld a kapcsolót a csapóajtó működtetéséhez. Menj vissza a felső párkányra és araszolj át a másik kapcs-



póajtó kinyílt. Ússz át rajta, kövesd a járatot. Mász ki, majd kapaszkodj fel a létrán a kötélhídra. Kövesd a járatot egészen a végéig. Ugorj előre és kapd el a perem szélét. Menj be a faházba.

Déltengeri Szigetek – A lezuhant repülőgép

Vedd fel a mocsártérképet, majd hagyd el a helyszínt. Ugorj előre oda, ahonnan le tudsz mászni. Menj a mocsárhoz. A térkép alapján megtudhatod, mely területek biztonságosak. Ugorj a középső területre, majd nekifutásból a baloldali harmadikra. Fordulj jobbra és ugorj a fa irányába. Fordulj balra, és nekifutásból ugorj a következő kockára. Nekifutásból ugorj a baloldali terület-

lóg. Kapd el a mászható falat, ereszkedj le, hogy elérd a kapcsolót. Aktivizáld, majd ugorj a mentés-kristályhoz, kapd el a párkányt mögötte, és aktivizáld ismét az első kapcsolót. Menj vissza a felső párkányra, araszolj el a végéig, majd fordulj jobbra. Kapd el a mászható falat és ereszkedj le az aljáig, majd ugorj hátra a párkányra. Aktivizáld az utolsó csapóajtót működtető kapcsolót, majd ugorj vissza a mászható falhoz. Mász fel, majd jobbra a párkányra. Neki-



futásból ugorj a tüskék túloldalán lévő lejtőhöz. Araszolj a párkány szélén a közepéig, húzd fel magad, majd ugorj az oszlopra, ahol a mentés-kristály volt. Idézd fel magadban az idevezető utat, vedd fel az UZI lőszert, majd a lombos párkányra. Fuss, ugorj és kapd el az ágakat, majd ugorj a repülőgép tetejére. Fordulj jobbra, majd menj át a csapóajtón és lődd le a Raport. Menj a pilótafülkébe, és használd a két megszerzett kulcsot. Menj hátra, ereszkedj le a lyukon, aktivizáld a kapcsolót. Menj vissza a fegyver felé, irányítsd balra és robbantsd fel a tetőt. Ugorj a sárga részre a felrobbantott tetőnél. Mász fel a sarokban, s ugorj jobbra, a párkányra a mentés-kristályért és a nagy medikitért. Ugorj át a másik párkányra, és menj le a lépcsőn, hogy elhagyhasd a szintet.

vő építményben a csapóajtó kapcsolóját. Vissza a párkányokon, araszolj a sárgás lejtőn, ezt követően ugorj hátra a folyóéra. Ugorj vissza és menj be az építménybe. Menj át a nyitott csapóajtón. Mász a kenuba, irány a vízesés, amely a hegyszorosba vezet. Vedd fel útközben a mentés-kristályt. A hídnál irányítsd a kenut balra, hogy kikapcsold a pengéket. Menj át, majd a zuhatagban menj jobbra a csatornába. Kerüld ki a vörös zuhatagot (tüskecsapda), válaszd a bal oldali zöldet. Menj balra a kapun át, és próbáld felvenni a mentés-kristályt középről. A medencéből a jobb oldalon küzdj meg a zuhataggal, majd menj a nagy örvényesbe. Válaszd a jobb csatornát, menj át a kék vízesésen és keresd meg a mentés-kristályt. Menj a kék zuhataghoz a jobbhátsó sarokba. Fent a medencében egy krokodil vár. Hagyd el a kenut, mász ki a vízből és lődd le a krokodilt. Irány balra, lődd le az őshüllőt, majd ereszkedj le, és kapd el a rácsozatot. Araszolj, de figyelj a lángokra. A lejtő alján ereszkedj le. Fuss, és ugorj a következő párkányra. Menj át a kapun, majd mász fel a tömbre és ereszkedj le a másik oldalán a kék vízeséssterembe. Menj a hosszú párkány végére, majd ugorj a nagy párkányra és vedd fel a nagy medikit. Menj a sarokba, nekifutásból ugorj át a vízben és kapd el a párkányt, majd vedd fel az MP5-ös lőszert. Ugorj vissza, fordulj jobbra a nagy párkányon és mász fel a bal oldalon lévő falra a jobb oldali párkányig, majd araszolj át. Kerüld ki a lángokat, menj balra a csatlakozáshoz és ereszkedj le a párkányra. Vedd fel a fáklyákat és a sörétet, majd araszolj át a csatlakozás másik oldalára. Kövesd a párkányt balra a nem működő pengéken át. Fuss és ugorj a párkányra, majd a vízben át és kapd el a mászható falat a penge bal oldalán. Kapaszkodj balra, mász fel és balra, míg el nem éred a párkányt. Ereszkedj rá és keresd meg az ajtónyílást. Menj be, ereszkedj le a lyukon és mász le a falon. Kövesd a folyosót. Mikor megindul a gördülő kő, fordulj meg, szaladj vissza és

mász a falra. Kövesd a folyosót, ugorj a baloldalon lévő párkányra, hogy kikerüld az újabb gördülő követ. Ugorj át a lángokon, majd ugorj kétszer, hogy megmenekülj a következő gördülő kötől. Menj tovább, a víznél mász fel a párkányra, majd ugorj a jobboldalira. Mász a falra, balra a következő párkányig, majd négykézláb a következőig. Ugorj a víz közepén álló oszlopra, majd a következő párkányra, ezután a drótkötélpályához. Mielőtt használnád, ereszkedj le a lejtőre és vedd fel a mentés-kristályt. Ereszkedj le a pálya végén lévő bejáratig. Mász fel a szemben lévő falra a párkányig, lődd le a gyíkot. A másikat is a folyosó végén. Kövesd a folyosót és keresd meg a kapcsolót. Aktivizáld, majd menj vissza és keresd meg a kenut. Irány a már hatástalanított örvény. Állj meg a kenuval a kék párkány közelében, és ússz át oda. Mász ki és lődd le az összes krokodilt. Ússz a sárga párkány alá és aktivizáld a kapcsolót, majd mász ki a kijáratához.

Déltengeri Szigetek – Puna temploma

Fordulj jobbra az elágazásnál és lődd le a nyilakat köpökdő vadembert. Irány a lépcső, lődd le a vadembert és mász fel. Folytasd az utad, a forgó pengékkal ellátott szobáig, közben vár két vadember. Négy kapcsolót kell aktivizálnod, hogy a túloldalon kinyíljon egy ajtó. Kiszámított ugrással kerüld el a pengét, ugorj és fordulj, majd aktivizáld a kapcsolót. Gördülj át, fuss előre, ugorj, hogy ismét elkerüld a pengét. Mász fel a párkányra, hogy kikerüld a következő pengét. Ismételd ezeket a lépéseket, míg mind a négy kapcsolót aktivizáld, végül szaladj át a nyitott kapun. Vedd fel a mentés-kristályt, majd húzd fel magad és csússz le. Gyorsan húzd ki a tömböt, hogy leállítsd a tüskéket. Aktivizáld a három kapcsolót, és menj át a nyitott kapun. Ereszkedj le a lándzsához és csússz le a kőgolyó terembe. Aktivizáld a kapcsolót, kerüld ki a kőgolyót, majd irány a kapu felé. Újabb kőgolyó. Lődd le a vadembereket a kereszteződésnél. Irány jobbra, le a terembe. Vigyázz a fő gonosz villámjaira. Ugrálj jobbra-balra, így sikerülhet egy kis időt nyerned, hogy belelőhess. Állandóan gyíkokat kreál, kerüld mérgező leheletüket! Ha sikerül megölnöd, felmehetsz a lépcsőn a soron következő meteodarabért.

Ötödik Epizód

Ha sikerült az összes meteodarabot megszerezned, nincs más hátra, mint az utolsó epizód, mely a jégvilágban játszódik. Új elemként megjelenik egy energiacsík, amely a fagy elleni aktivitást jelzi.

Antarktisz – Antarktisz

Ugorj balra a vízből a jeges párkányra, ezt követően fuss és ugorj a jobboldali párkányra. Menj a sarokba és ugorj át a vízben a túloldalra. Mász fel a jobboldali

Déltengeri Szigetek – Madubu hegyszoros

Mász fel a lyukba, a bal építménybe a medikitért, az UZI lőszerért és a gránátokért. Ereszkedj le, lődd le az őshüllőt, kerüld ki a mérgező lehetét. Lődd le a következőt, majd keresd meg az oszlopot. Mász át a következő párkányra. Araszolj pár lépést balra, ugorj a víznél lévő alacsonyabbra. Fuss, ugorj és kapd el a szemben lévő párkányt, araszolj jobbra, és húzd fel magad a végén. Mász fel a jobb oldalon álló tömbre. Ugorj át a párkányra, majd a mohos párkányra. Ugorj át a következőre, aktivizáld a kiinduló pont mellett lé-





párkányra, majd balra fel és onnan ugorj jobbra a következőre. Ugorj át a jéghídra, majd be a járatba. Irány előre, vedd fel a nagy medikitet, a fáklyát és a mentés-kristályt. Menj vissza a hídra. Ugorj vissza a baloldali párkányra, és ereszkedj le a földszintre. Fordulj jobbra és ugorj át a lejtőn. Menj a sarokba, gyorsan ússz át a szemközti párkányhoz. Várj, amíg Lara felmelegszik, majd ússz át az alsóbb párkányhoz. Fordulj jobbra és mássz fel a tömbre a sarokban, míg el nem éred a kapaszkodókat. Araszolj át a végéig, majd ereszkedj le a tömbre. Ugorj át a hajóra. Ereszkedj le a lyukba, majd menj le a lejtőn és lödd le az őrt. Aktivizáld a kapcsolót, ami az ajtót nyitja. Menj jobbra, lödd le az őrt. Menj a gép mögé és aktivizáld a kapcsolót. Ereszkedj le a csapóajtón át és lödd le az őrt. Irány a hosszú folyosó. Öld meg a végén az őrt és aktivizáld az ajtónyitó kapcsolót. Menj át az ajtón és aktivizáld a baloldalon található kapcsolót. Irány jobbra, lödd le az őrt és vedd fel a Desert Eagle löszert. Ereszkedj le a lyukon, lödd le az őrt és vedd fel az UZI löszert. Mássz fel a létrán. Aktivizáld a kapcsolót, ezt követően menj vissza a lyukhoz és mássz ki rajta. Menj át a nagy átjárón a fehér szobába, majd kövesd a folyosót. Menj a tathoz, fordulj jobbra, majd ugorj hátra a baloldali jeges csatornába. Ereszkedj le és vedd fel a mentés-kristályt. Mássz fel, ugorj hátra a hajóba és menj vissza a tatra. Ugorj át a lejtőn a hajó leghátsóbb részére, majd ugorj a felsőbb jeges párkányra. Ugorj fel a párkányra és mássz be a falmélyedésbe. Vedd fel a Rakétát, ezt követően mássz ki és ereszkedj vissza a párkányra. Ússz át a csónakhoz, majd kormányozd jobbra a kabinhoz. Ugorj ki jobbra és lödd le az őrt. Mássz fel a kabin baloldalán, majd araszolj át balra a kereszteződéshez. Ereszkedj le a jeges párkányra, csússz le a bejáratba és lödd le az őrt. Kövesd a járatot, majd lödd le a kutyát. Menj be a sötét járatba, lödd le az őrt és kutyáját. Aktivizáld a kapcsolót, majd ereszkedj le a lyukba. Ússz át a következő párkányhoz és mássz

ki a vízből jobbra. Aktivizáld a második kapcsolót és vedd fel a mentés-kristályt, majd aktivizáld az utolsó kapcsolót és mássz ki. Menj be az ajtón, át a gépterembe és aktivizáld a kapcsolót. Vedd fel a jobboldalon váró nagy medikitet. Menj ki, majd válaszd a baloldali járatot és aktivizáld a kapcsolót. Lödd le a kutyát, majd menj be a táborba és aktivizáld a kapcsolót. Lödd le a kutyákat és menj át a kapun. Menj át az ajtón és lödd le a kutyát az irodában, majd vedd fel a

Kapu kulcsot a sarokból. Menj ki és öld meg a fickót. A táborat vedd az irányt a baloldali járatba. Lödd le a fickót a hídnál, mássz le a létrán és lödd le a kutyát. Vedd fel a gránátokat, majd mássz ki. Irány a híd. Menj vissza a lyukhoz, kövesd a járatot. Lödd le a kutyákat és próbáld átjutni az időzárás ajtókon. Menj fel a lépcsőn és lödd le az őroket. Vedd fel a medikitet és menj balra az irodába. Aktivizáld a kapcsolót. Hagyd el az irodát, ezt követően irány balra. Lödd le az őrt és vedd fel a feszítővasat. Menj vissza a lépcsőkhöz, haladj át ismét az időzárás ajtókon. Lödd le az őrt, menj vissza a jobboldali jeges járatba, majd a sötét csatornához. Menj vissza a jeges járaton a vízhez, ezt követően araszolj át a kabinhoz. A feszítővassal nyisd ki a kabinajtót, majd lödd le az őrt. Aktivizáld a baloldali kapcsolót, majd használd a kulcsot a jobboldali zárhoz. Menj vissza a csónakba és kormányozd balra, majd haladj át a nyitott sorompón és fordulj jobbra. Kövesd a járatot és mássz ki a párkányra. Mássz fel a felső részre. Lödd le az őrt, kövesd a járatot, lödd le az újabb őrt. Irány a kabin bal oldala, kövesd a járatot, hogy találkozhass újra Dr. Willarddal.

Antarktis – RX-Tech Bánya

Fordulj balra és mássz a járatba, majd négykézláb a falmélyedésbe. Fordulj balra, menj át a nyitott ajtón, keresztül a bal oldalin addig, míg el nem érsz a nyitott



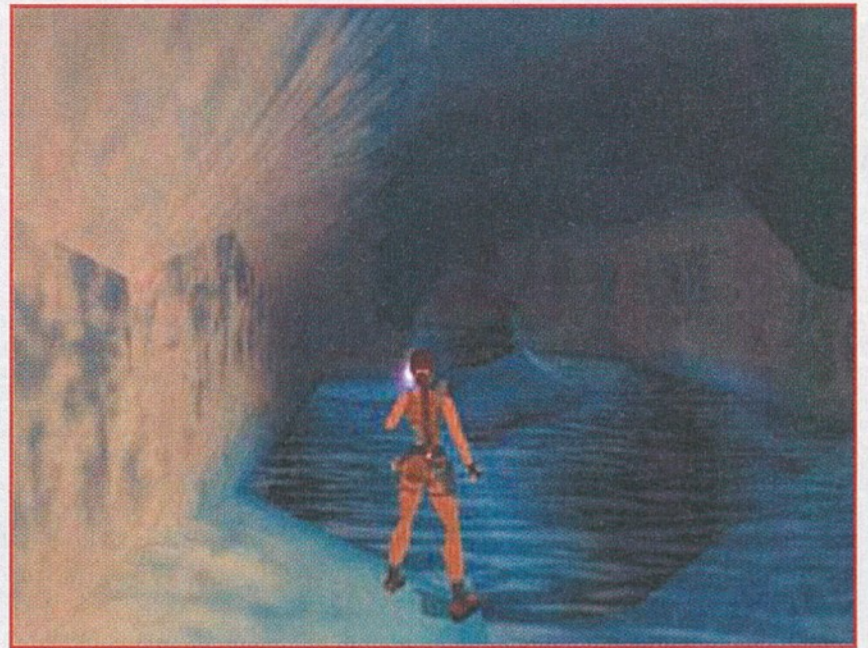
kapuhoz. Menj vissza, és ereszkedj le az alsó csatornába. Mássz le a létrán a lyukba. Vedd fel az MP5-ös löszert, aktivizáld a kapcsolót és mássz fel a járatba. Irány ki, de ne lödd le a lángszórós fickót, inkább menj a nagyterembe. Ereszkedj le középen, majd fordulj balra és lödd le a mérgező mutánst. Mássz be a csillébe, majd aktivizáld a kapcsolót. Irány balra, ezt követően ugrassz át a törésen. Hajolj el a veszélyes cseppkövek előtt, az út végén ugorj ki a csilléből. Ugorj balra, vedd fel a mentés-kristályt, menj vissza és keresd meg a járatot. Aktivizáld a kapcsolót, menj át a kapun és keresd meg a lejtőt, menj végig rajta, majd ereszkedj le. Fordulj balra és lödd le a mutánst, aki jobbról közelít. Menj be a járatba és négykézláb mássz át a jobb oldali folyosón. Mássz jobbra, míg meg nem találsz a sörétet és a rakétát. Menj vissza a járatba. Lödd le a mutánst és menj be a sötét járatba. Gyűjts fényt és mássz fel a létrán. Ereszkedj le jobbra a járatba, majd aktivizáld a kapcsolót. Menj át a nyitott ajtón, és kövesd a járatot. „Négykézlábazz” be a lyukba, majd menj fel a lejtőn. Mássz fel az út végén. Lödd le a mutánst, majd hagyd el a helyszínt. Ugorj a vízbe és vedd fel a hajtókart az aljáról. Mássz ki gyorsan az alacsonyabb párkányon. Menj vissza a kabinba és válaszd a bal oldali ajtót. Lödd le a mutánst és menj a következő szobába. Ugorj át a lyukon, menj a bal oldali ajtóhoz, és szállj a kocsiba. Menj fel a hegyen és vedd fel a mentés-kristályt a csatlakozásnál. Óvatosan ess le a nagyterembe, majd hagyd el a teret. Hajts a következő megállóig, vedd fel a mentés-kristályt és menj a járatba. Óvatosan jussz át a csapdán, majd menj a baloldali járatba és araszolj le a lejtőn. Kapd el a végét, majd ereszkedj le az alsóbb párkányra. Lödd le a mutánst és fordulj balra, majd csússz le a jobb párkányon, míg biztonságosan le nem ereszkedhetsz. Kapd el a baloldali repedést, araszolj balra, ereszkedj le az alsóbbhoz. Araszolj jobbra, majd ereszkedj le. Lödd le a mutánst, araszolj át balra a repedésen és mássz fel a járatba. Lödd le a mutánst és menj a barátságos lángszórós emberhez. Mássz fel a hídra, vedd fel a feszítővasat a jobboldalról. Ereszkedj le a hóba. Irány az átjáró, ezt követően balra a lejtő. Fuss és ugorj balra, a dombra. Fuss és ugorj előre, majd szaladj és mássz fel a következőre. Húzd fel magad, és menj balra, a létrához. Mássz fel, balra van új járat. Kerüld ki a csapdákat, majd fel a nagy gépre. Mássz fel a létrán, kerüld ki az újabb csapdákat. Mássz fel balra, a tömbök tetejére. Lödd le a mutánsokat, akik jobbról közelítenek. Mássz fel, a másik pedig oldalon ereszkedj le. Csússz le, ülj be a kocsiba és menj vissza az eredeti járatba, a törésen át az aktivizált kapcsolóig. Irány a baloldali párkány, majd használd a feszítővasat az ajtó kinyitásához. Vedd fel az akkumulátort. Menj ki, keresd meg a bányakocsit. Menj át a törésen, a csapdákon, míg el nem érsz egy medencéhez. Ugorj jobbra és használd az akkumulátort a darunál. Ugorj vissza és használd a hajtókart. Ugorj a vízbe és ússz le a bűvárharanghoz.

Vedd fel a nagy medikitet és ússz le a csatornába. Jobbra mássz ki a vízből, és vedd fel a mentés-kristályt, valamint a medikitet. Kövesd a járatot, míg el nem érsz egy másik lángszórós figurához. Irány a híd. Lődd le a mutánst, és aktivizáld a kapcsolót, majd hagyd el a pályát az ajtón keresztül.

Antarktisz – Tinnos elveszett városa

Menj át az ajtón a városba, ezt követően irány balra. Mássz fel a létrán és kövesd a járatot. Aktivizáld a kapcsolót, fordulj jobbra és haladj át a nyitott kapun. Vedd fel az Uli kulcsot jobbról, majd hagyd el a helyet és ereszkedj le. Irány balra. Használd a kulcsot a rácsozat kinyitásához, majd újra balra, a párkányra. Aktivizáld a kapcsolót és menj át az ablakon. Irány előre, utána jobbra le a lejtőn. Aktivizáld a kapcsolót, mássz fel a létrán, menj a nyitott kapu felé, át az ajtón. Aktivizáld a balról első, második és ötödik kapcsolót a kapu kinyitásához. Irány az átjáró. Lődd le a zöld repkedőt, majd ugorj a bal sarokba, mássz fel a párkányra, és szerezd meg a mentés-kristályt. Ugorj balra, a párkányra, majd mássz fel a következőre. Fordulj jobbra és ugorj fel az oszlopra. Ereszkedj le a bal oldalon, majd vedd utad a sziklafal felé. Menj balra, vedd fel a medikitet, menj vissza és válaszd a járat másik felét. Kövesd a járatot, majd fordulj balra. Lődd le a két villámot lődöző szörnyet, majd irány a lépcső. Lődd le a repkedőket. Menj jobbra, fel a lépcsőkhöz, be a legközelebbi ajtón. Kövesd a járatot a futóhomokig, majd jobbra. Keresd meg a kereszteződést, mássz fel jobbra, az alsó párkányra. Fel a sziklákon, ezt követően a sziklaoszlopnál lődd le a repkedőt. Kövesd a járatot, míg el nem érsz a tüzes területre. Vedd az irányt a híd felé. Vedd fel a Maszkot, majd menj vissza, de vigyázz a hulló sziklákkal! Menj vissza a sziklaoszlophoz, kerüld ki az újabb sziklaomlást! Vissza a kőlépcsőkhöz, fordulj jobbra, majd ugorj a jobboldali párkányra –újabb sziklaomlás. Irány jobbra a járatba, le a létrán a másik járatba. Menj előre, majd mássz fel és csússz le a lejtőn. Szaladj át a tűzcsapdán és keresd meg a kapcsolót. Mássz fel a létrán, majd menj jobbra a nyitott kapun. Menj be az erőterrel védett szobába, s tedd a maszkot az egyik nyílásba. Menj vissza a lépcsőkhöz, majd a jobboldali ajtón át a járatba, kerüld ki a pengéket, ússz be a csatornába, mássz ki a bal oldalon. Aktivizáld a kapcsolót, majd menj vissza a pengés részhez. A jobboldali járaton át ússz a felszínre, utána jobbra, a pengéken át a nyitott csatornába. Kövesd a járatot, aktivizáld a kapcsolót és ússz a hasadékba, onnan le az első terembe, végül balra. Aktivizáld a kapcsolót, majd a jobb oldali lyukon át irány a

felszín. Fordulj balra, juss át a pengéken, majd irány a nagy medence. Mássz ki és szerezd meg a második Maszkot, vedd fel a mentés-kristályt és aktivizáld a kapcsolót. Ússz vissza a csatornán át, kerüld ki a pengéket, majd irány a másik csatorna. Ússz le az aljáig, balra gyere fel a felszínre. Ússz be a közepén lévő lyukba, kövesd a járatot, mássz ki és aktivizáld a kapcsolót. Irány balra, át a kapun, vissza az erőterhez. Tedd a Maszkot a helyére, majd be a baloldali ajtónyíláson. Vedd fel a löszereket, és vedd utad a Maszk terembe. Ugorj balra a tuskék elől, majd a lejtőre, menj fel és kerüld el a sziklatömböt. Ugorj a baloldali lejtőre, szerezd meg a harmadik Maszkot. Menj át a jobboldali nyitott ajtón, majd ugorj a vízbe. Ússz át a kisebb medencébe, mássz ki jobbra és menj vissza az erőterhez. Tedd a Maszkot a helyére és menj a lépcsőkhöz. Ugorj át az erőteren a mögötte lévő szobába. Mássz fel a jobboldali tömbre, majd ugorj a baloldali biztonságos tömbre, utána a falmellettre. Fordulj jobbra, fuss, ugorj és kapd el a párkányt a falnál, majd ugorj a medikites oszlop jobb oldalához. Fordulj balra, ugorj a párkányra. Irány előre, ess le a csapóajtón át a következő tüzes szobába. Menj a párkány végéhez, majd ugorj jobbra a láthatatlan kockára. Ugrálj a kockákon, míg el nem érsz a jobboldalon lévő párkányhoz. Menj át a nyitott rácson, kerüld ki a lángokat. Mássz fel és szerezd meg a negyedik Maszkot. Menj ki, kövesd a folyót, át a kapun az erőterig. Helyezd a Maszkot a helyére, ezt követően fel a lépcsőn, át a jobboldali járaton. Menj ki a szemközti ajtóhoz. Menj le és aktivizáld a kapcsolót. Öld meg a villámokat dobáló szörnyeket, majd menj be az arénába és válaszd a baloldali kaput. Aktivizáld a kapcsolót, menj ki, mássz fel a tömbre, onnan ugorj és kapd el a rácsot. Irány jobbra, majd ugorj át a következő párkányra. Négykézláb mássz be a falmélyedésbe, és aktivizáld a kapcsolót. Menj ki, ugorj át a jobboldali párkányra. Újabb falmé-



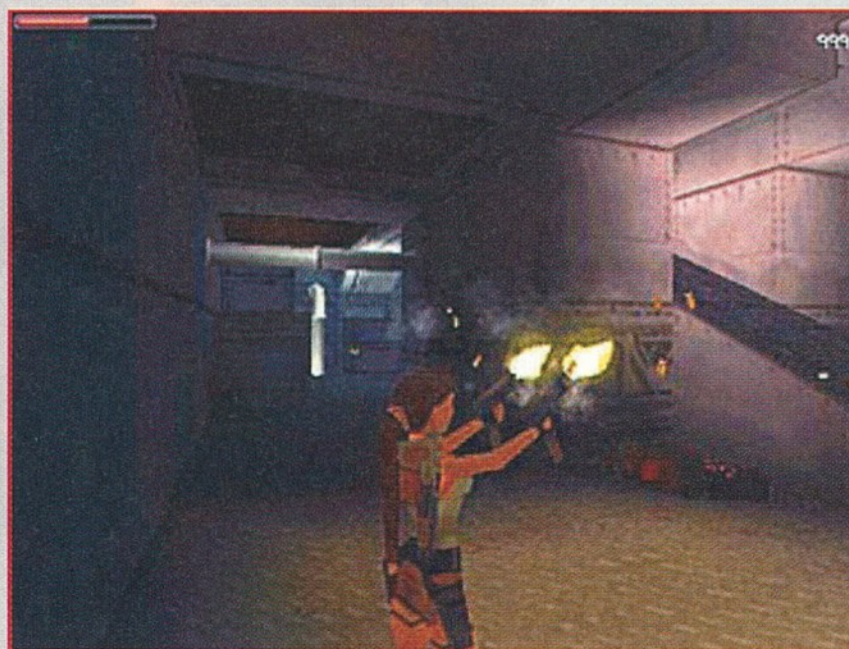
lyedés és kapcsoló. Menj ki, ereszkedj le a párkányra. Fordulj és ugorj a következőre. Ugorj előre a másik párkányra, majd menj a jobboldali tömbhöz. Lődd le a zöld repkedőket, aktivizáld a kapcsolót és ereszkedj le az alsóbb párkányra. Fordulj és ugorj a másikra. Ugorj a sarokba, majd mássz vissza a párkányra. Használd a kúszás, kapcsoló. Ereszkedj le a lépcsőkre, majd ugorj a baloldali párkányra. Kapd el a kapaszkodókat és araszolj át a kapcsolóig. Aktivizáld, majd ugorj balra, az új párkányra. Mássz fel a hídhoz, irány balra. Ugorj jobbra, keresd meg a falmélyedést, mássz be rajta, aktivizáld a kapcsolót. Mássz le a földszintre, mint az előbb, és menj át a kapun a medencéhez. Fordulj jobbra, keresd meg a sötét párkányt. Vedd fel az Uli kulcsot, és menj vissza. Keresd meg a létrát, mássz fel rajta, fordulj balra és aktivizáld a kapcsolót. Használd az Uli kulcsot a zár kinyitásához, majd menj át a hatástalanított erőteren. Ereszkedj le a lyukba és csússz le a lejtőn.

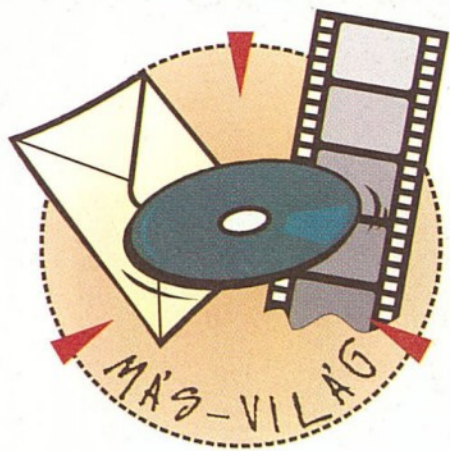
Antarktisz – A Meteor barlang

Willard egy hatalmas pókká változott, és halálos tűzgolyókat lődöz szanaszét. Próbáld ki középen maradni, de ne menj túl közel. Amikor épp szünetet tart, eressz bele néhányat. Gyorsan fuss a legközelebbi átjáróba, tedd vissza a meteorarabot. Willard lassan újra feléled. Ismételd ezt a lépést mindaddig, míg az összes meteorarabot sikerül elhelyezned. Willard megsemmisül, a közepén lévő pillér leszakad...

Ideje eltűnni.

Ugorj és kapd el a létrát, ezt követően mássz fel. Menj be a járatba, kövesd a baloldali utat. Menj a párkányra és kapd el a kapaszkodót. Araszolj át a baloldali párkányra, fuss, és ugorj át a jobboldalra. Mássz fel, majd irány jobbra a havas. Fordulj jobbra, és ugorj át a sziklaparkányra, mássz fel a tetejére. Menj a járatba és csússz le. Kövesd lefele a járatot, lődd le az őrköt, vedd fel a löszereket. Lődd le az újabb két őrt, majd a harmadikat is az ajtónál. Aktivizáld a kapcsolót, majd irány jobbra, a két zöld építmény között. Egy helikopter érkezik. Várd meg, míg leszáll, és az ajtó kinyílik. Menj át rajta... és fújd ki magad.

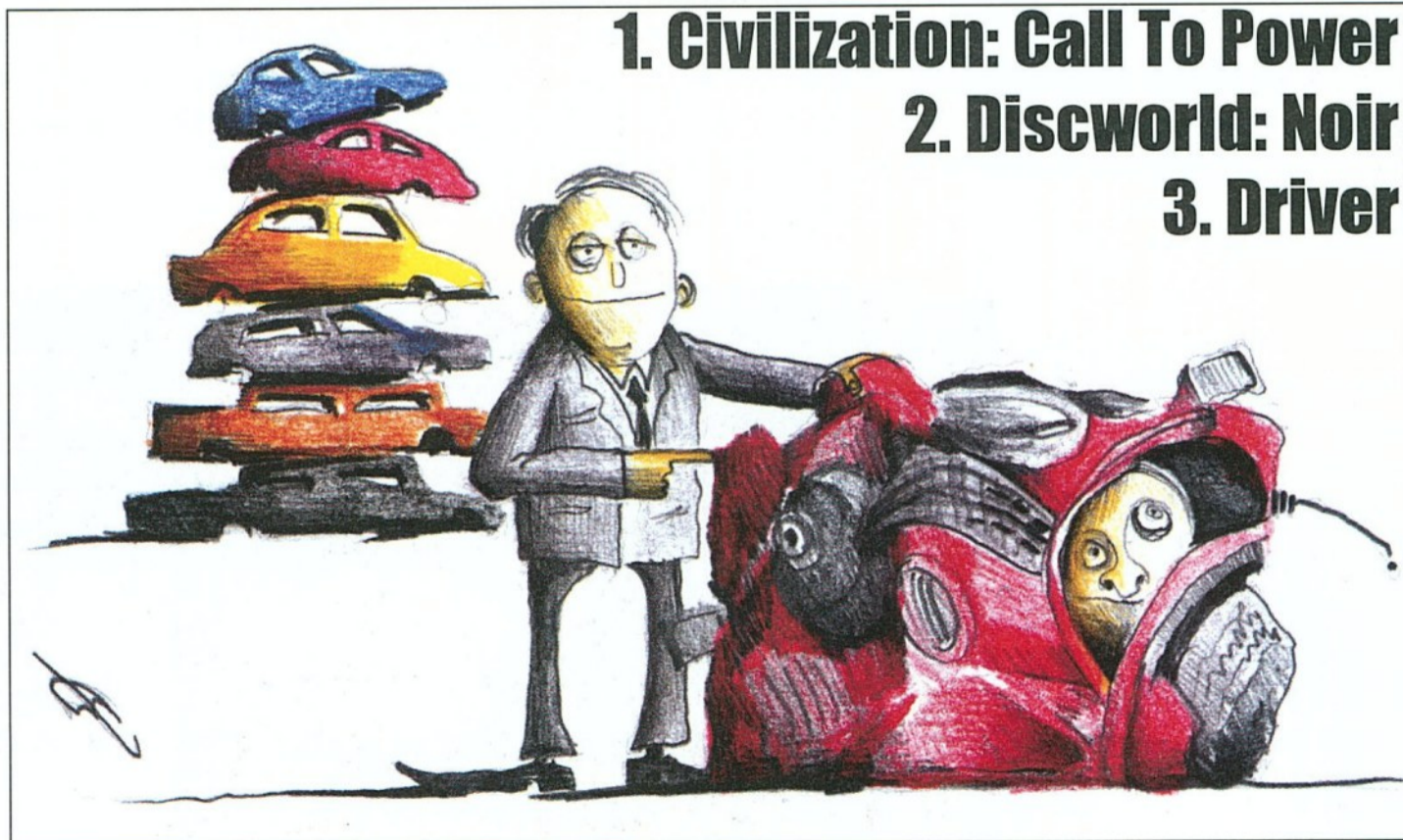




X-Rejtvény

1	SZÁNDÉK NÉLKÜL	ZENE-SZERZŐ VOLT, FERENC	... LOLLO-BRIGIDA	... SUMAC, A PERUI CSALOGÁNY	SERCEGŐ HANGOT AD	FÉLSZI	CERUZA LÁBAIHOZ HELYEZŐ	JÓD NÉMÁN BÓGI	ÖLTÖZŐ-ASZTAL RÉSZE EGYEI	TERA-TASZÍT	SÁSD HATÁRAI	ROSKAD, RÉGIESEN	KÉSZÍTETTE: SZETEI ZS. M. NAGY LÉGGÖMB TENISZ-CSILLAG	
HIDROGÉN BÜNÜGYI TÖRTÉNET						CSÜNG CSUK			UJJAS FELSŐ-KABÁT ZACSKÓ					
GYENGE FŰTŐ-ANYAG								FŐZELÉK-NÖVÉNY TEKE-KELLÉK				CSOMÓT BONT BÍBELŐ-DIK		
AMERIKAI ZENÉSZ, CHRIS				NYIT JAZZ-STÍLUS			10 ⁵ PASCAL FŰTŐBE-RENDEZÉS			KIVÍV GYOMRÁN FEKSZIK				
RANG-JELZŐ KERESZ-TŰL			INTARZIA KIRÁLYI SZÉKI							HEKTO-LITER LÍRA, R. (LIT)			GERMÁ-NIUM TROMF	
		LAKOMA OTT A MÉLYBEN, NÉPIESEN				SZEREN-CSETÁRGY GÖRÖG BETŰ								
DEHOGYI HAJÓT LŐ								GYERMEK-PORCIÓ KAZETTA-MÁRKA						
KÖZ-TEHER				IGEVÉGI ÖTÓRAI ITAL			RÁADÁS RÉSZEI ATHÉNI LEVEGŐI		... RASA ... POETICA					
PENGETŐS HANGSZER VÍZI ÉLŐLÉNY					SRI ... SAJÁT KEZŰLEG, RÖVIDEN					LAUREN-CIUM NÉVELŐ			BELSŐ KÜLSŐI KELETLENI	
			NAPSZAK MÉTER				MÁTKA KELET			HAZAI ÉNEKES UGYANI				
2														

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



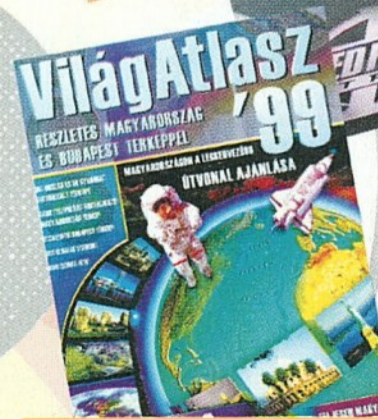
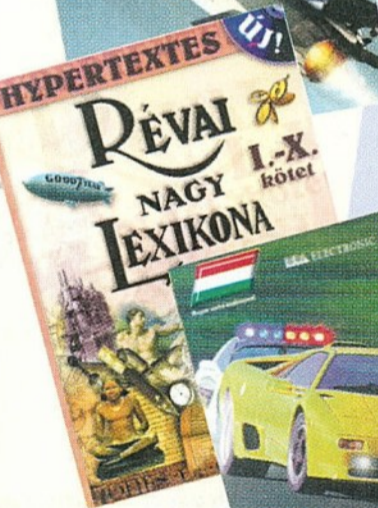
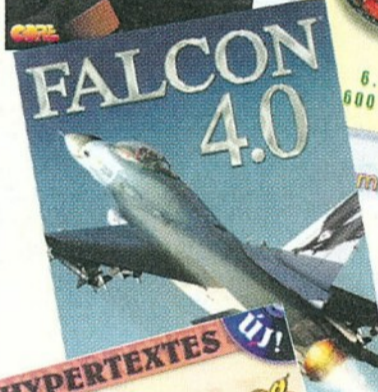
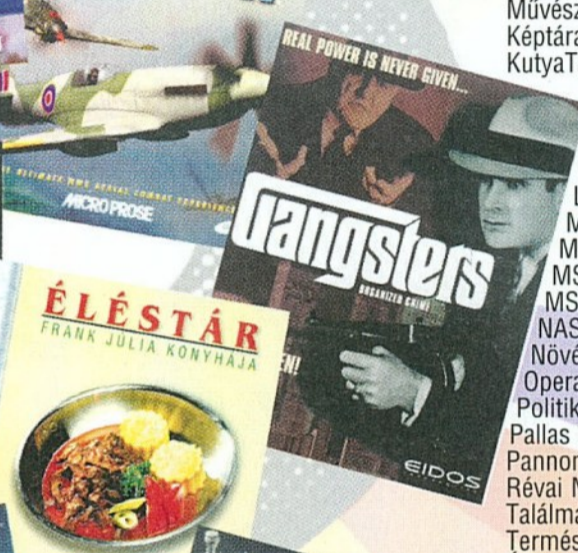
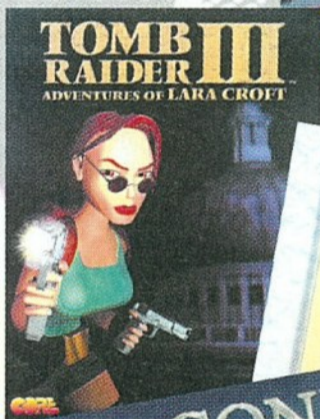
1. Civilization: Call To Power
2. Discworld: Noir
3. Driver

Játékprogramok

101 Best Games 8./9.	2 400,-/3 200,-
101 Card Games	1 600,-
A-10 Cuba /Action Arcade	3 200,-/1 996,-
AH64-D Longbow Gold	5 600,-
AI Unser Racing for Win95	2 400,-
Apache /Armored Fist 2	3 200,-/5 400,-
Assassin 2015	7 400,-
Archimedean Dynasty (Akció!)	2 992,-
Batman Forever Coin Up (Akció!)	7 400,-
Blood 2.	9 592,-
Broken Sword /Broken Sword 2.	4 000,-/7 900,-
Caesar 3 /Casino-Player Club Ed.	9 592,-/1 200,-
Carmageddon (Akció!)	4 760,-
Carmageddon Splat Pack	2 800,-
Carmageddon 2	9 592,-
ChessMaster 6000	8 900,-
Civilization 2 + C & C Win.	6 600,-
Civilization II Scenario	3 992,-
Civilization: Call to power	Hívjon!
Colin McRae Rally	8 692,-
Commandos	8 400,-
Comanche 3 (Akció!)	6 400,-
Diablo /DIG	4 800,-/3 992,-
Discworld 2 /Doom II	4 800,-/3 300,-
Duke Nukem 3D Atomic Ed.	5 200,-
Dark Reign /Dune 2000	7 400,-/8 900,-
Dundeon Keeper	3 992,-
European Air War	8 492,-
EF 2000 Evolution	6 900,-
Extreme Assault	5 400,-
Extrem Forces 97	1 800,-
Falcon 4.0 /Fallout 2	9 492,-/9 592,-
F1 Racing 2: Monaco (Ubisoft)	8 900,-
F22 - Air Dominance Fighter	6 400,-
Fighter Squadron	Hívjon!
FIFA Soccer 99 /Final Doom	9 800,-/3 996,-
Gabriel Knight 2 (Beast Within)	5 400,-
Gangsters	8 400,-
Grand Master Chess Ultra	3 600,-
Grand Prix Legends	8 792,-
Grim Fandango	9 592,-
Half Life /Heretic II.	9 192,-/9 592,-
Heavy Gear /Indy Car 2.	Hívjon! /2 800,-
International Rally Championship	5 600,-
InterState '76	3 992,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	8 600,-
Jedi Knight: Mysteries of the Syth	2 400,-
Klik & Play (játék készítő) (Akció!)	3 900,-
Knights & Merchants (magyar)	5.596,-
Larry Collection /Lego Island	5 200,-/6 800,-
Lots of Board Games	1 800,-
LBA 1. /LBA 2.	3 600,-/3 992,-
Lucas Arts Archives 2	9 900,-
Magic & Mayhem	9 492,-
Mahjong Gold	2 800,-
Mech Commander	8 400,-
Mega Pack 6 /9 (10-10 CD)	6 400,-/7 400,-
Mortal Kombat 4 /MotoRacer	8 900,-/6 400,-
Moving Puzzle /Myst	2 992,-/2 992,-
MS Close Combat 3. (Russia)	11 200,-
MS Combat Flight Simulator	11 200,-
MS Flight Simulator 98	12 600,-
MS Football Win95	6 900,-
MS Motocross Madness	11 200,-
MS Puzzle Collection 1.0	6 500,-
Myth 2	Hívjon!
NBA 99 /NHL 99	9 992,-/9 400,-
Need for Speed II SE	4 900,-
Need for Speed 3.	8 900,-
Phantasmagoria 2	3 600,-
Popoufous 3.	8 992,-
Power, Corruption & Lies (4 CD)	3 992,-
Power Slide	9 592,-
Pro Pilot 99	9 592,-
Quake II: Ground Zero	7 192,-
RailRoad Tycon Deluxe	4 480,-
RailRoad Tycon 2.	9 992,-
Red Baron 2	5 600,-
Seven Kingdoms	5 800,-
Settlers 2. /Settlers 3.	2 992,-/8 692,-
Shadows of the Empire	3 992,-
SimCity 2000 Inc. Network Ed.	4 200,-
SimCity 3000 /SimEarth	Hívjon! /2 800,-
SimSle /SimTower	2 400,-/3 992,-
Sin /Star Craft	9 592,-/5.992,-
Star Craft Brood War	5 992,-
Star Trek Generations	3 200,-
Syndicate Plus Gold Ed.	2 992,-
StarWars Behind the Magic	8 992,-
StarWars Rouge Squadron	9 800,-
Test Drive 5	Hívjon!
Theme Hospital	3 492,-
Thief	9 192,-
Tomb Raider 3.	8 480,-
Total Annihilation	3 992,-
Total Racing 2. (3 autóverseny)	6 900,-
Transport Tycoon	3 192,-
Trophy Bass /Trophy Rivers	5.400,-/5 400,-
Ultimate Strategy Archives	8 480,-
Vészhelyzet (magyar)	3.996,-
Warcraft 2. /Wargames	3 800,-/8 900,-
Wing Commander V.	6 600,-
World Cup 98	5 900,-
World League Soccer 99	8 692,-
World War II Fighters	9 992,-
X-COM Interceptor	5 800,-

KIMSOFT

**Multimédia Shop nyílik március 1-től
a Teréz Üzletházban az Oktogonnál
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h**



Ismeretterjesztő CD-k

Afrika (Kossuth Könyvkiadó)	4 792,-
A jövő titkai (horoszkóp)	5 700,-
Antik irodalom /Athén-Atlanta	4 792,-/6 420,-
Autók '90-98 (autókatalógus)	4 000,-
Az állatok világa (Brehm)	5 900,-
Biblia - Az írás	5 000,-
Body Works 6 /Bookshop	3 600,-/1 996,-
Budapesti Állatkert	5 592,-
A család kedvencei: A kutyák	3 192,-
Cambridge Enciklopédia (magyar)	5 700,-
Compton's 98 Encyclopedica	3 200,-
Csodálatos Univerzum	5 592,-
DK Eyewitness sorozat tagjai	Hívjon!
Encyclopedia Britannica 99 Multimedia	33 400,-
Erdély CD /Európa Atlasz '99	2 800,-/5 500,-
Európa 98 CD Atlasz	6 900,-
Élőhelytípusok és társulások	3 992,-
Éléstár /Emlősállatok	6 400,-/4 400,-
Explore YellowStone	3 400,-
Exploring the Solar System	3 600,-
Fészkelő madarak Magyarországon	3 800,-
Forradalom és szabadságharc 1848/49	5 000,-
Grolier 1998 Multimedia Encycl.	3 400,-
Gyógynövények Magyarországon	4 900,-
Hadtudományi lexikon	5 900,-
Halak, kétélűek, hüllők	4 400,-
Honfoglalás és Államalapítás	3 592,-
IBM World Book Encyclopedica	4 600,-
Interactive World Atlas	4 400,-
Művészeti lexikon /Képes Krónika	5 350,-/3 592,-
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	5 000,-
KutyaTár /Magyar Bor Tár	5 000,-/5 592,-
Magyar zenetörténeti kalauz	4 792,-
Magyarország CD-Atlasz	6 900,-
Magyarország madarai	4 400,-
Magyarország madarai és lepkéi	4 400,-
Legszebb vadnövényeink	3 992,-
Magyarország gombái	4 450,-
MS Autoroute Express Europe	16 996,-
MS Encarta 99 Encyclopedica	8 400,-
MS Encarta 99 World Atlas	10 960,-
NASA - Az űrkutatás története	6 900,-
Növénytan /Ocean Explorers	6 900,-/3 400,-
Opera Multimédia	3 200,-
Politikai és Gazd.-i Világotlasz	4 990,-
Pallas Nagy Lexikona	9 900,-
Pannon Enciklopédia	5 000,-
Révai Nagy Lexikona I. (I.-X. kötet)	2 670,-
Találmányok és feltalálók	6 400,-
Természetgyógyászat I.	6 400,-
Új Akadémiai Kislexikon	11 900,-
Úton 2. (Kresz-oktató)	5 900,-
Utazás a Naprendszerben	3 800,-
Utazás a csillagok között	4 400,-
Verstár '98 /II. Világháború	6 400,-/6 150,-
Világotlasz '99	5 600,-

Oktató és mese CD-k

ABC Professzor	4 720,-
A tudás vára I.	3 800,-
Computer kalauz 1. /2.	4 792,-
Fizika felkészítő érettségire	4 800,-
Hupikék Törpikék 2.	5 700,-
Internet kalauz 1. /2. /3	4 792,-
Játzóház	4 400,-
Manó Élővilág /Manóka-Land	5 000,-/5 000,-
Manó Matak 1. /2.	5 000,-/5 000,-
Micsoda sorozat tagjai	3 992,-
Programozási feladatok	2 400,-
Történelem felkészítő	4 800,-

Nyelvoktató CD-k

10 nyelvű világszótár	4 800,-
American Heritage Talking Dict.	3 600,-
Angol-magyar nagyszótár	15 400,-
Angol-magyar, m-a hangosszótár	7 900,-
Angol-magyar, m-a beszélő szótár	5 350,-
Anyanyelvi könyvespolc CD	7 900,-
ClipDIC English 1. / 2.	4 000,-
Inteaktív Kis Angol Nyelvtan	3 100,-
Learn to Speak English (Akció!)	15 996,-
Learn to Speak German stb.	9 900,-
Lopva Angolul 1. / 2. /3.	5 000,-
Manó Angol /Manó Német	5 000,-/5 000,-
MoBiDic 4.0 Prof. CD angol	15 900,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	3 900,-
Multigrammatika (6 nyelvű)	2 392,-
Német-magyar hangosszótár	11 900,-
Német-magyar nagyszótár	15 400,-
Nyelvész sorozat tagjai (egyenként)	4 800,-
Nyelvstúdió sorozat tagjai	4 400,-
Orosz-magyar nagyszótár	19 900,-
PC Suli Angol alapfok + középfaladó	7 996,-
PC Suli Angol szótárító	2 670,-
Tell Me More angol/német 1./2.	7 400,-

**KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16³⁰
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone
üzem módban a faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy az Interneten: www.datanet.hun/kimsoft**

**A közölt árak nem tartalmazzák a 12,
illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!**



Mégis csak kell Caviar?

WINCHESTERTESZT ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

TRF

Az a meglepetés ért, hogy a Western Digital első kérésre rendelkezésemre bocsátott egyet legmodernebb technológiát képviselő 13 GB-os Caviar winchestereiből. Amellett, hogy a drive nagyon klasszul vizsgázott, ha azt hittétek, hogy merevlemezeket tesztelni könnyű dolog, hát figyeljetelek csak ide!

Nem vagyok hozzászóka ahhoz, hogy ha kérek valamit, azt meg is kapom. Ezúttal így történt. Amikor meghirdették a teszt példányokat, én kértem egyet, és alig telt el pár hét, jött egy levél a hazai disztribútortól – a HRP-től, akinek ezúton is köszönöm a segítséget –, hogy egyszerűbb, ha rajtuk keresztül bonyolódik a dolog. Nem ellenkeztem, és lőn! Eredetileg egy globális, sokversenyzős winchestertesztet szerettem volna összehozni, ez azonban sajnos meghiúsult. Végül is nem baj, kettőjük párbajának is van épp elég tanulsága.

A Caviar AC313000-ról tudni kell, hogy kb. 13 giga kapacitását három korongon (benne lévő lemezen) tárolja, azaz korongként kb. 4,3 giga adatot tárol. Hivatalosam megadott elérési idő (pontosabban: keresési – seek time) 10 ms alatt van, a zökkenőmentes adatátvitelt pedig az integrált 512 KB-os cache támogatja. Különlegessége, hogy állítólag ez az első olyan drive, amely támogatja az új ATA/66-os technológiát. Na, itt kezdődik a tánc! Nemrégiben még tapsikoltunk örömmel, ha PIO mode 4-es volt a winchesterünk. Ezt a rendszert váltotta le az ATA/33, közismertebb nevén: UltraDMA. Váltotta le elméletben, ugyanis az operációs rendszerek – talán még a Win98 is, de az NT biztosan – alapértelmezés szerint PIO-ban kezelik a drive-okat, és különböző furfanggal kell rávenni őket ennek az ellenkezőjére. Jó esetben így eljutunk az ATA/33-ig, de mi van a 66-tal? Ehhez egy speciális kábel kell, és persze alaplapi támogatás. Ha viszont egyik sincs, akkor le kell tiltani a winchesteren, különben érdekes dolgok történhetnek. Persze, véletlenül sem jumperrel, hanem egy segédprogrammal, ami csak DOS módban hajlandó futni. Szerencsére, az Interneten keringő rémhírekkel szemben a mi AC313000-nk nem volt alapból 66-ra állítva, mint ahogy a telepítése sem okozott különösebb problémákat. Nem omlott össze a rendszer, nem ismerte félre az alaplap, nem rakott mellé sárga vagy piros felkiáltó jeleket a Win98, ahogy arról a rémisztő mendemondák szóltak.

Jogos a kérdés, miért szükséges szenvedni ezekkel az állítgatásokkal? Feltételezem, mindannyian azért veszünk újabb és újabb winchestereket, mert egyrészt szükségünk van minél nagyobb tárolókapacitásra,



másrészt gyorsabb átvitelre, rövidebb elérési időre, tehát jobb teljesítményre. Itt van a kutya eltemetve, ugyanis teljesítmény csak akkor lesz – akkor lesz igazán –, ha a konfiguráció minden komponense, beleértve a Windowst is, a lehető legjobb módon próbál vele kommunikálni. Hát ezért. Különösen fontos ez, ha nemcsak meg akarjuk pakolni a 13 gigát, hanem számszerű adatot is szeretnénk kapni arról, hogy mit is tud.

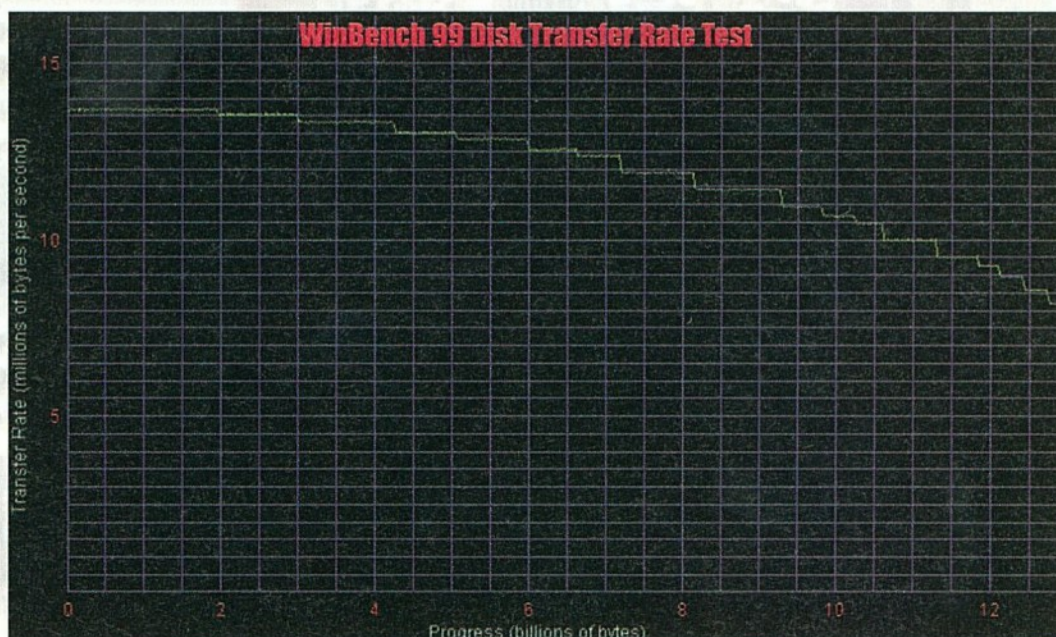
Apropó tesztek. Van ugye a szubjektív fajta. Tetszik kívülről? Tetszik. Belülről? Majd hülye leszek felbontani. Szépen, halkan csendesen dolgozik, vagy zörög, mint a haraszt, ha a paraszt fújja. Halk. Érzésre gyors? Mint a villám. Akkor a szubjektívet el is intéztük, nézzük az objektívet. Nézzük, de mivel? Első probléma, a régi, jól bevált, DOS-os rendszerteszteink, például a Core, nem kimondottan adnak kellő tájékoztatást arról, hogy a 32 bites, multitask oprendszerben hogyan muzsikál egy merevlemez.

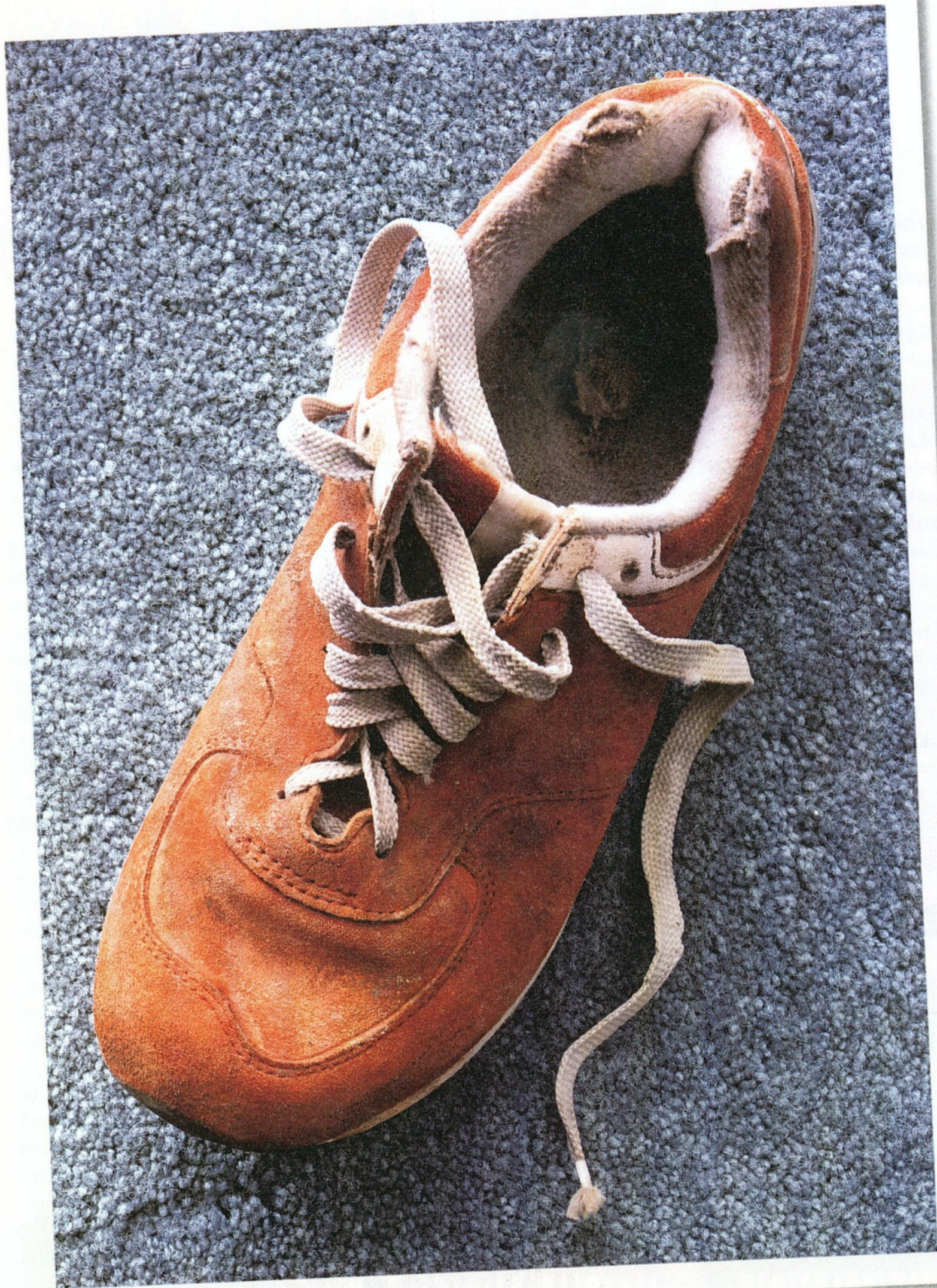
Profí tesztekhez kell tehát nyúlni, azokkal viszont van két baj. Az első itt is az avulási tényező. Magyarul, ha „n” időpillanatban írunk egy tesztprogramot, akkor az „n+x” (x >= 1 hónap) idő után nem ad

vissza valós adatot, mert a megjelenő hardware termékek új technológiát alkalmazva (jóindulatú feltételezés) vagy direkt a megtevesztés céljából (rosszindulatú feltételezés) átverik. Így fordulhat elő, hogy a program 98-as, illetve 99-es verziója más végeredményre juthat, akár olyanra, amely két drive között sorrendre is hatással lehet (az egyikben ez a jobb, a másikban az a jobb, kenhetem a hajamra) – persze, feltételezzük, hogy a tesztprogram ilyen tekintetben nem változik 98-ról 99-re. A másik probléma, hogy ha jól is mérnek, ember legyen a talpán, aki meg is érti, hogy a) milyen módszerrel, b) mit jelent az eredmény. Végül, tanulmányozva egy-két szignifikáns web site-ot, a Ziff Davis féle WinBench 99 1.1-nél (letölthető az ZDBOP home page-ről), illetve az időközben bevont Adaptec ThreadMarknál kötöttem ki. Az előbbi inkább „laboratórium szagú”. A Business Disk WinMark 99 az elérési időből, az átviteli sebességből és a CPU foglaltságból ad egy viszonyító számot, míg a High-End Disk WinMark 99 létező alkalmazások emulálásával méri a teljesítményt. A ThreadMark – állítása szerint – pontosan modellezi a drive mindennapos igénybevételét. A félórás, 64 részből álló teszt szintén az átvitelt és CPU foglaltságot méri (persze más végeredménnyel). A számszerű eredmények az alábbi táblázatban láthatók, következtetések levonására azonban nem vállalkozom. Maradok a szubjektív véleményemnél: nekem tetszik.

WINBENCH 99 1.1

Disc Access Time:	16,4 ms
Disc CPU Utilization:	12,3 %
Business Disk WinMark 99:	2350 KB/s
High-End Disk WinMark 99:	7750 KB/s
ThreadMark 2.0	
Data Transfer Rates:	8,77 MB/s (8980 KB/s)
Average CPU Utilization:	32,14 %





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 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, fotórealisztikus 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 Vevőszolgálat: 343-0310
<http://www.hp.hu/periferiak/>

 **HEWLETT
PACKARD**
Expanding Possibilities



MC-303 verseny

HÁROM, KETTŐ, EGY, GROOVE

Skywalker

Biztos emlékeztek még, néhány számmal ezelőtt ismerttettem egy Roland MC-303-at. Ez annyiból érdekes, hogy a teszt példány tulajdonosa Ország Miklós (alias Mumeen) volt, aki a januárban megrendezett MC-303 Groove-verseny győztese lett. Vele készült az alábbi villáminterjú.

PC-X: Először is szeretnék gratulálni a magam és a szerkesztőség nevében.

Mumeen: Köszönöm.

PC-X: Mikor vetted meg az MC-303-at?

Mumeen: 1996 novemberében. Eladtam érte a számítógépeimet.

PC-X: Miért pont a 303-ra esett a választásod?

Mumeen: Akkor ez tökéletesen megfelelt egy kezdő groover igényeinek. Sokkal jobb hangokat lehetett kihozni belőle, mint egy PC-ből.

PC-X: Amikor tudomást szerezte a versenyről, egyértelmű volt, hogy benevezel?

Mumeen: Egy 505-ösért?! ☺

PC-X: Sokat készültél?

Mumeen: A számot kb. két hét alatt fejeztem be, de a finomítgatások és a gyakorlás több mint egy hónapig tartottak.

PC-X: Több stílusban is készítesz zenéket.

Miért döntöttél úgy, hogy a versenyen az acid jazzt képviseled, ezzel sokat kockáztatva?

Mumeen: Szerintem ebben a műfajban többet ki lehet hozni a kütyüből, mint egy sima „bummci-bummci” zenében.

PC-X: Hallottam a versenyen egy bizonyos 303-as klubról. Mit lehet erről tudni?



Mumeen: A többi döntős sráccal szeretnék létrehozni egy magyarországi 303 klubot, ahol időnként összejöhettek a magyar grooveerek egy kis tapasztalatcserére és zenélgetésre.

PC-X: Tudtommal a versenynek lesz folytatása is, mégpedig európai szinten. Az európai döntősök felkerülnek egy groove CD-re. Tudod már, hogy mikor és hol lehet hozzájutni?

Mumeen: Úgy tudom, boltba nem kerül, ez csak egy promociós CD lesz. Egyébként a magyar döntő is megérne egy korongot, egészében véve a verseny nagyon színvonalas volt. Úgyhogy folynak a tárgyalások.

PC-X: Tudsz már valamit konkrétan az európai döntőről?

Mumeen: Február 24.-én lesz, a Frankfurti Nemzetközi Zenei Vásáron dől el az eredmény, a jutalom pedig sok-sok német maki.

PC-X: Elképzelhetőnek tartod, hogy a Dr. Tracker rajongók egy kis ismertetést kapjanak a nyereményről a következő számban?

Mumeen: Természetesen.

PC-X: Ezt előre is megköszönöm.

Nos, ez tudjátok mit jelent? A következő számban MC-505!!!

Fatar Studiologic

A MIDI BILLENTYŰK KIRÁLYAI

Skywalker

Mikor az ember életében eljön az a perc, hogy azt mondja, "elég, már nem férek el!", célszerű csak rack nagyságú hangmodulokat vásárolni. Persze ezeket valamivel vezérelni is kéne. Erre nyújt megoldást a Fatar Studiologic sorozata.

A MIDI billentyűzetek használata igen szerteágazó.

Multimédia stúdióktól kezdve akár az igazi komoly hangstúdióig

terjed felhasználási körük száma. A Studiologic sorozat azért jó, mert minden igényt kielégít, ráadásul nem is akármilyen minőségben.

A széria legkisebbjei, az SL37-el és az SL49. Ezeket a billentyűket elsősorban kezdőknek és otthoni, „szabadidős” zenészeknek ajánlom. Egy feltölthető hullámtáblás hangkártya használatával már nagyon komoly előrelépést jelent



a zenélés terén. Sőt, ha olyan trackert használunk, amely képes MIDI jeleket fogadni (ilyen például a Fasttracker), jelentősen csökkenthetjük a dallamok feljátszásának idejét.

Az SL161-et akár már profi zenészek is használhatják, hiszen súlyozott billenésű, aftertouch érzékeny, és két zónát is programozhatunk rajta, melyet két párhuzamos MIDI kimeneten hasznosíthatunk. Nagyobbik társa, az SL760 csak annyiban különbözik tőle, hogy összesen 76 billentyűjét 3 zónára oszthatjuk.

Sokaknak nagy előnyt nyújthat egy SL880, hiszen tökéletes kalapácsmechanikával rendelkezik, így olyan rajta játszani, mint egy igazi zongorán! Mivel az utóbbi ritkán fér el egy lakásban, a 880 egy kis zongora hangmodullal tökéletes megoldás helyette.

Profi zongoristáknak ajánlom az SL1100-at, hiszen ez a 880-as összes tulajdonsága mellett nagyon jól és egyszerűen használható controllerekkel rendelkezik. A sort a széria csúcsmo- dellje, az SL2001 zárja. Akár az egész stúdió vezérlésére használhatjuk, hiszen 4-4 különálló MIDI ki- illetve bemenete van. 88 súlyozott billentyű, összesen 6 programozható controller, 48 karakteres LCD kijelző. Kell ennél több?

A Fatar MIDI Controllerekkel az Absolute! foglalkozik, bemutatótermük a Wesselényi utca 27. szám alatt található (Tel.:322-2519).

PC-X

Szinti-Kék



AZAZ CSAK EGY EG-101

Folytatódik a groove-őrület Rolandéknál. Úgy látszik, nem bírják abbahagyni, szerintem jól is teszik. Az új kékség neve EG-101.

Még feledésbe se merültek a groove sorozat első tagjai (MC-303, SP-202 stb.), máris itt az új kékség, ami főleg az MC-303 hangjaira épül, de megtalálhatók benne egy klasszikus kíséző-automatikás szintetizátor tulajdonságai is. A design a korai szintik kinézetére emlékeztet, így első ránézésre sokakat elfog az ijedtség, hogy mi is ez valójában, de aztán hamar megbarátkoznak vele.

Az EG-101-et mindennel ellátták, amivel egy klasszikus, de egyben új jellegű performance szintetizátort fel kell szerelni. Például beépítésre került a Roland nemrégiben kifejlesztett D Beam Controllere, ami szinte minden újdonságán megtalálható. Ez egy láthatatlan infrasugár, ami érzékeli a kézmozdulatokat, és a hozzárendelt paramétert eszerint változtatja. Színpadon nagyon látványos, vannak, akik először el sem hiszik, hogy ez igazi. Persze ez csak egy dolog a sok közül, amit az EG-101-ről nem árt tudni. Nagyon jó minőségű, 4 oktávós billenés-érzékeny billentyűzet segíti a felhasználót a munkában. Kicsit olyan, mint egy most megjelent „best of ...” album, hiszen a régi és új groove-sorozat sajátosságait ötvözi. Hangszintára 448 mintából, és 12 dobkészletből áll (ez – tudtommal – megegyezik az MC-303 hangtárával), 11 part multitimbrális és egyszerre 24 hangot képes megszólaltatni. Beépített az SP-202-es (Dr. Sampler), amiről röviden csak annyit, hogy 16 hangszínt tud összesen 32 másodperces

felhasználó által gyártott patterneket is hozzárendelhetünk, összesen 64-64 darabot. Az RPS és az egyszerű mellett lehetőség nyílik egy Arranger üzemmód használatára is, ami legin-



kább egy kíséző-automatikás szintetizátorra emlékeztet. Ekkor a billentyűzet bal oldalát használhatjuk az előre gyártott vagy a felhasználói stílusok akkordváltásaira. Találhatunk Intro, Original, Fill, Variation és Ending funkciókat is, ezek segítségével akár helyben komplett dalokat szerkeszthetünk. Ránézésre biztos már mindenki megállapította, hogy ez egy igencsak techno beállítottaságú hangszer. Hogy ezt jobban érzékeltessem, felsorolom azt a nyolc csoportot, amelyekben az Arranger és RPS stílusok elhelyezkednek: House, Dance, Techno, Big beat, Drum'n'bass, Hip-hop, Pop és World. Azt hiszem, így már egyértelmű lesz mindenkinek.


Visszatérve a D Beam sugárra, összesen 36 paramétert lehet hozzárendelni. Ezek között szinte

az összes funkció megtalálható, amit az imént felsoroltam. A legfantasztikusabb dolog, hogy magát a billentyűzetet is össze lehet kapcsolni a D Beammal, azaz a kezünk mozgásával akár kész dallamokat is játszhatunk anélkül, hogy a hangszerhez hozzáérnénk.

Skywalker

Nem minden kíséző-automatikás szinti rendelkezik 2x15 Wattos, két utas hangszóróval, külön reflexnyílással. Ez valószínűleg szintén a discósoknak lett kitalálva, hiszen azon kívül, hogy az RCA (!!!) kimenetet a keverőre kötötték, még mindig hallhatják a hangszórókat.

Már csak egy dolog van hátra, az pedig a MIDI. Ez a szinti elvileg teljesen jól MIDIzhető. Eleinte tényleg minden jól működik, a probléma viszont a filterknél kezdődik (Cutoff, Resonance). Erre most nem térnék ki részletesen, a lényeg, hogy nem teljesen úgy működik a dolog, ahogy kéne, mivel a módosítását még kiküldi, de fogadni már nem igazán tudja.

Ennyit az EG-101-ről. Ha figyelmesen elolvastátok a másik oldalon lévő írásaimat, könnyen rájöhetek, hogy melyik hangszer lesz a következő áldozat Skywalker bácsi asztalán. 

Nem csak a hó esik !



18900 Ft



11900 Ft

AKCIÓ!!!

AMECON Inc.

Tel : 216-6715

e-mail: amecon@westel900.net





Intel processzorok tesztje

KONKURENS HÁZON BELÜLRŐL

Sam. Joe

Februári számunkban írtunk az Intel frissen piacra dobott Celeron processzorairól. Időközben a 366-os eljutott hozzánk, így most részletes tesztet közölhetünk.

Akkor lenne igazán szép a menyasszony, ha a februári cikk szereplői közül többeket tudhatnánk tesztközelben, és így átfogóbb képet nyújthatnánk a kínálatról. Sajnos ez több ok miatt is lehetetlen. A Pentium III-at valószínűleg majd csak február legvégén, március elején dobják piacra, így a teszt egy későbbi, remélhetőleg a következő számra marad. Az AMD K7 megjelenése még távoli, a legfrissebb hírek szerint a második negyedévre várható. A K6-3-at egyelőre mély hallgatás övezi, egyes rosszindulatú pletykák arról szólnak, hogy az AMD ismét gyártási gondokkal küzd, megint más pletykák szerint a PIII megjelenése körül a piacon lesz. Így vagy úgy, mindenképpen foglalkozunk majd vele, ha megjelenik. Viszont itt a két új Celeron közül a kisebbik – sajnos a 400-as a teszt időpontjában nem állt rendelkezésre –, mely köré összegyűjtöttük a teljesítményben szomszédos Intel CPU-kat. Igyekeztünk olyan tesztprogramokat kiválasztani, melyek nagyon elterjedtek és könnyen hozzáférhetőek, így a teszteket bárki megismételheti a saját masináján. Az otthoni felhasználást tekintettük mérvadónak a tesztben, így senki ne várjon olyan adatokat, amiben pl. a 3D Studio renderelési eredményei szerepelnek.

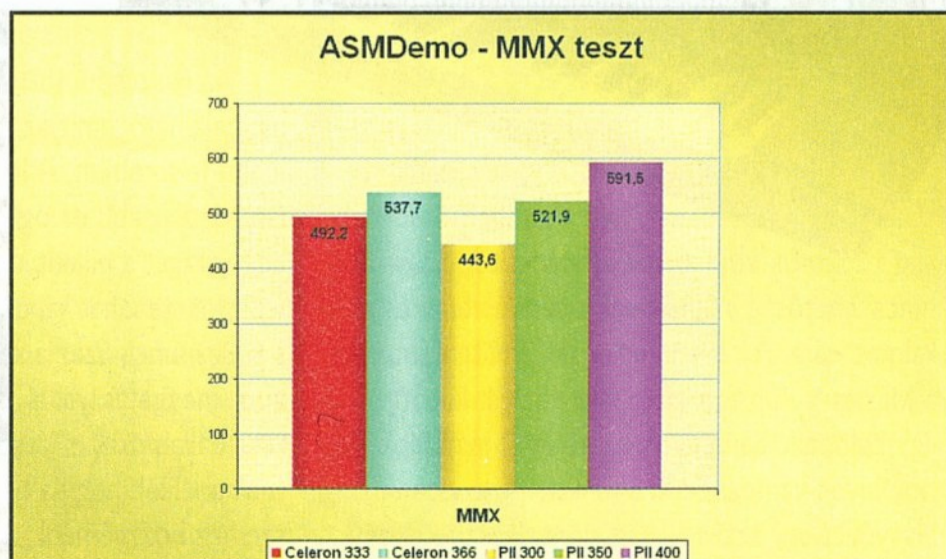
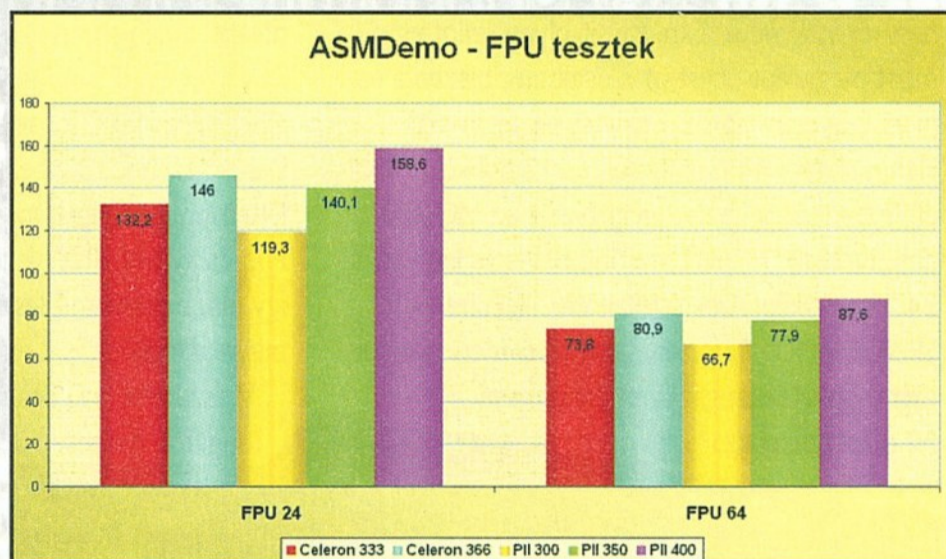
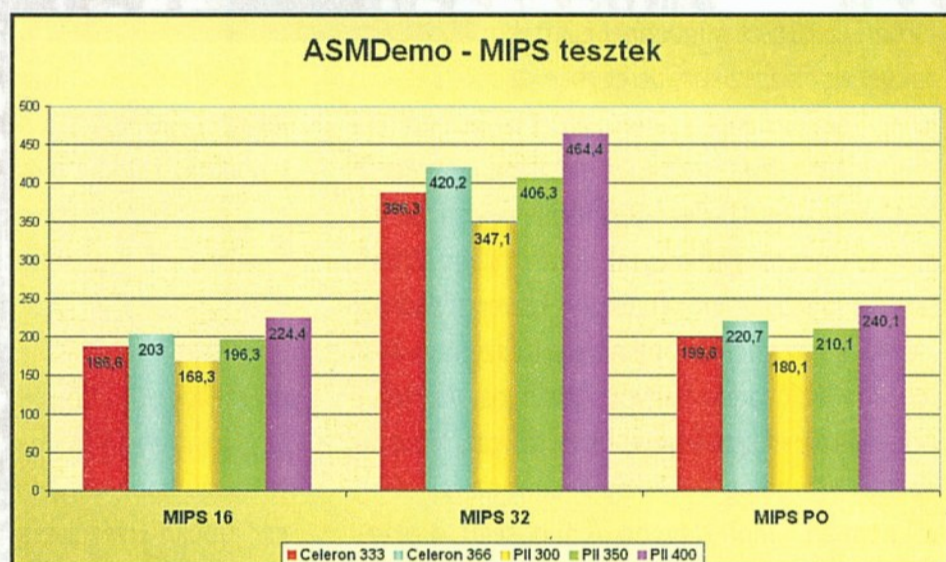
A Pentium II processzorokhoz Gigabyte GA-6BXC alaplapt használunk, a PPGA tokozású Celeronokhoz Intel BI440ZX-et. Mivel a ZX66 chipset a BX chipkészlet „könnyített” változata ezért számottevő mérési különbséget nem okozhat a két különböző alaplap. Érdekes, hogy a DirectX6.1-el (fellelhető a februári, 29-es PC-X CD-n) erősített Win98 is BX-nek látta a ZX chipsetet. A tesztkonfiguráció további elemei mindkét alaplapnál a következők voltak: 64 MB, 100MHz-es SDRAM, Matrox Millennium PCI-os videokártya 4 MB WRAM-al, 12 MB-os Voodoo 2 3D-gyorsító, és egy 3.2 GB-os Quantum IDE HDD.

A Landmark 2.0-ás, és 6.0-ás sebességtesztje manapság ugyan már ősközületnek számít, de mindkettő biztosan elfut a legósdibbtól a leg-

újabb konfigurációig bármin. A szolgáltatott érték – miszerint hány MHz-en kellene futnia egy AT-nek, hogy a gépünkének megfelelő teljesítményt nyújtson –, már az 5x86-os CPU-k óta nem a készítőik szándéka szerint informatív.

Viszont az a tulajdonsága, hogy úgy teszteli a CPU-t és az FPU-t, hogy azok valódi, „izom” jellemzőiről nyújt tájékoztatást, változatlanul hasznos. Nincsenek rá hatással az eltérő operációs rendszerek, MMX, 3DNow!, SSE utasításkészlet bővítések. Jobbára csak DOS-ból fut megbízhatóan. Hogy a memóriába betöltött device driverek ne okozzanak eltérést, ezért a Win98 bootolásakor a „Safe mode command prompt only”-t választottuk.

Ugyanebben a módban futtattuk az ASMDemo, 28-as PC-X CD-n megtalálható változatát is. Beépített sebességtesztje az egyik legsokol-



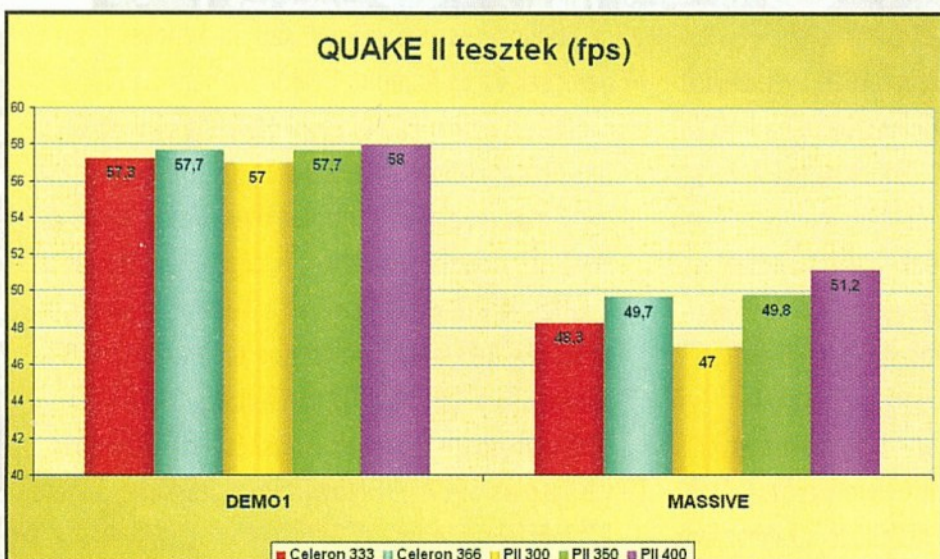
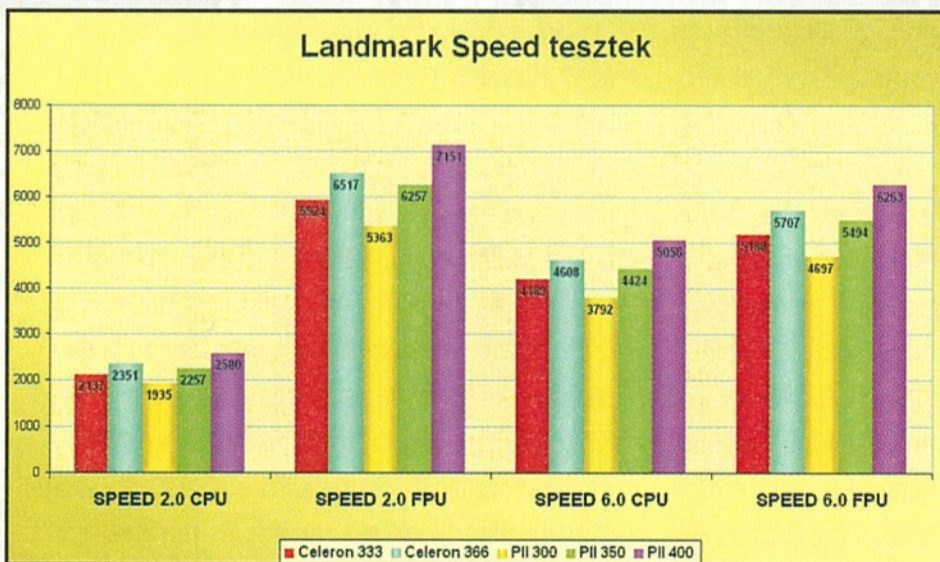
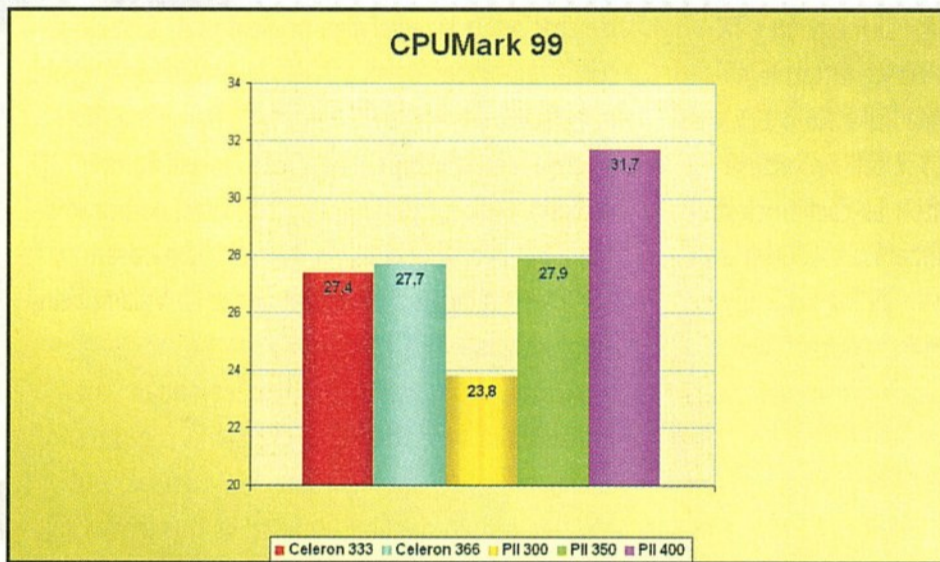
Intel BI440ZX alaplap

Látszik, hogy a ZX/ZX66 chipsetet az alapszintű PC-kbe szánták. Az 1 AGP, 2 PCI, és 1 PCI – 1 ISA combo busz, a „magam épitem át a gépem” felhasználónak fájdalmasan kevés. A lapra olcsó Creative Labs audiochipet integráltak, de a régebbi megoldásokkal szemben ennek nincsenek kiépített MIDI bővítőtüskéi az alaplapon. Az OEM kiszerezésű laphoz a nagyon részletes leírás és a szükséges driverek CD-n érkeznek. Megtréfált azzal, hogy alapértelmezésben a megszokott boot post message-ek helyett, egy tetszetős Intel logót mutat, ezzel a gyakorlatlan felhasználót kizárva a BIOS állítgatásából. (Lassacsán tényleg eljutunk oda, hogy a PC-k hátulján egy „Kinyitni tilos, csak felhasználó által nem javítható alkatrészeket tartalmaz!” matrica kerül.) Félreértés ne essék, nem akarom leszólni, egy átlagos irodai, vagy otthoni felhasználáshoz tökéletesen megfelelő lapról van szó. Persze a többi Phoenix BIOS-hoz hasonlóan ez is F2 nyomására nyílik. Mindenhez, amit állítani lehet, példamutató magyarázat is tartozik – Awardék igazán példát vehetnének róla. Képes naplózni a boot hibaüzeneteket, melyeket a BIOS-ban tárol.

dalúbb, profi felhasználók számára fontos aspektusból is vizsgálja a teljesítményt. A program magyar nyelvű helppel rendelkezik, ezért nem térnék ki a mért adatok jellemzőinek taglalására, tehát bővebb, mi-mi-csoda információ a helppben.

A ZDNET, CPU Mark '99 névre hallgató programja a cég méltán híres (néha inkább hírhedt) tesztcsaládjának egyik nemrégiben frissített tagja, s mint ilyen, az egyik legelterjedtebb processzorteszt. Előnye, hogy ingyenesen letölthető a ZDNET site-ról (legalábbis, amikor a tesztet csináltuk, még letölthető volt, most nem igazán tűnt annak, mindenesetre a <http://www.zdnet.com/zdbop> cím környékén kell keresgélni – TRf) hátránya, hogy nem tehetjük fel a CD-re. Azon kevés windowsos tesztprogramok egyike, melyet akárhányszor is futtatunk le, ugyanazt az értéket hozza mint elsőre, a mért eredmény nem hullámzik.

Mivel kíváncsiak voltunk arra, hogyan „muzsikálnak” a processzorok 3D-s alkalmazásokkal, ezért ismét a jól bevált módszerhez, a Quake II-höz (3.20) nyúltunk. A méréseket a Demo I-es és Massive demók futtatásával végeztük 800x600-as felbontásban, alapbeállításokkal és kikapcsolt hanggal. Ügyeltünk arra, hogy a gyorsítókártya és a monitor



Upgrade Pentium III-ra

Mivel sokan kérdeztétek, hogy mi kell a PII-ről PIII-ra való továbblépéshez, ezért megosztanám amit a dologról most, még a megjelenés előtt tudunk. A most megjelenő PIII változatok is 100MHz-es FSB-n működnek, ezért alaplapból egy BX-es chipkészletű szükségeltetik. Lehetőleg neves istállóból, mert a BIOS is frissítésre szorul, ami a névtelen lapoknál nem, vagy csak nehezen megoldható. Későbbi változatai 133MHz-es FSB-n futnak majd, így ezekhez megint új alaplapra – és valószínűleg RAM-ra – lesz szükség. Egyetlen dologra kell még odafigyelni, miszerint a PII magja 2V feszültségen, míg a PIII csak 1.8V-on működik.

frissítésének szinkronizálása ne fogja vissza a kártyát, azaz kikapcsoltuk azt. Hogy mindkét játékban csak minimális eltérést sikerült mérnünk, a Voodoo 2 kártya „szűk keresztmetszetének” köszönhető: mindegyik processzorral képességének maximumát nyújtotta. Szívem szerint, a teszt 3D részét megismételtem volna egy újabb, nagyobb felbontást tudó kártyával, de erre a nagyon szoros időhatárok – értsd: vissza kellett adni a procikat – nem adtak módot.

Az eredményekből tisztán látszik, hogy a 366-os Celeron könnyedén maga mögé utasította a 300 MHz-es Pentium II-öt, orrhossznyival megverte a PII 350-est – annak 100 MHz-es FSB-je ellenére. Ha az árat is az összehasonlítás szempontjai közé soroljuk, akkor a kb. húszezer forintnyi különbség máris utcahossznyivá növeli az előnyt a Celeron javára. Kíváncsiak lettünk volna a 400-as Celeron képességeire, de valószínűsíthető, hogy hasonló eredményeket produkált volna a 400-as PII-vel szemben, mint a 366-os a 350-el. Bármennyire is ellene vagyunk a túlpörgetésnek, szerettünk volna személyesen is meggyőződni az új Celeronok, órajel frekvencia emelés elleni védettségéről. Mivel a PPGA tokozású CPU-khoz ZX66 chipsetű alaplapot kaptunk, így a kérdés megválaszolása későbbre maradt. Mindenesetre nem tűnik valószínűnek, hogy Intel alaplappal valaha is kiderül a dolog, mert a CPU tulajdonságainak beállítása teljesen automatikus, minden paramétert a processzorból olvas ki a BIOS, kézzel nem befolyásolhatjuk azokat. Ha már a tokozásnál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy teljesen ellentmondó hírek bukkannak fel arról, megmarad-e a Celeronok SEPP tokozása, vagy ezentúl minden Celeron PPGA ruhába lesz öltöztetve. Mindenesetre a dolog nem tűnik különösebben kritikusnak, hiszen a Slot I-es alaplapok tulajdonosai beszerezhetik a szükséges átalakító modult.

A teszthez az alaplapot és a processzorokat az Ásbis Magyarország Kft. bocsátotta a rendelkezésünkre. (Tel.: 236-1000)

Praktikus kis helyigényű CD tartó újságmelléletek részére



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

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

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

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, E-mail-ben vagy levélben:

Gyenis Számítás- és Irodatechnika
bővebb információ:
www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu

7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax: 72/ 421-522

Viszonteladókát is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



Intel kontra AMD 2.

TÖMÉNYEN A TECHNOLÓGIÁKRÓL

Fiery

Februári számunkban belenézünk varázsgömbünkbe, és megpróbáltuk megjósolni a közeljövőt, már ami a processzorokat és az azokat gyártó cégek húzásait illeti. Ez nagyjából elég sikeres jóslás volt, amit viszont nem láthattunk előre, hogy a változások sokkal hamarabb megtörténnek, mint gondoltuk. Ez indokolja második, az új információk alapján kissé átdolgozott körképünket.

Vizsgáljuk meg a kialakult helyzetet először az AMD szemszögéből. A 0,25 mikronos technológiára való átállás nehézségei után a cég kihozta a K6-on alapuló, K6-2 elnevezésű, SIMD (Single Instruction Multiple Data) matematikai műveletekkel felvértezett processzorát. Ez az új kiegészítés a 3DNow! nevet kapta, és már jelenleg is széleskörű támogatottságnak örvend. A K6-2 processzormagra építve, annak továbbfejlesztésével készült el a K6-2-CXT (Chomper eXTended) mag, melyre a jelenleg kapható 350, 366, 380 és 400 MHz-es K6-2-esek épülnek. A CXT egy „Write Merge Buffer” nevű újdotást hordoz, melynek kihasználásával a rendszer összteljesítménye mintegy 5-10%-kal nő. Ehhez mindössze egy BIOS frissítés szükséges. Az AMD egy remek üzleti fogást is belecsempészett a CXT-be: a hatszoros órajelszorót, melynek segítségével a 400 ill. 450 MHz-es K6-2 processzorok nem csak 100 MHz-es rendszersínnel működnek, hanem bármilyen régi, 66 ill. 75 MHz-es busszal rendelkező alaplapban is! Az egyetlen kikötés, hogy az alaplapnak támogatnia kell a 0,25 mikronos technológia által megkövetelt 2,2 V-os feszültséget. Nagyon sok olyan alaplap van azonban forgalomban, melynek 2,5 V a legalacsonyabb processzor feszültsége. Ezekben – csak saját felelősségre! – is használható a K6-2, de gondoskodni kell a megfelelő hűtésről. S hogy a hatszoros szorzó hogyan válik elérhetővé egy olyan alaplapban, amely max. négy- vagy ötszörözni tud? Egészen egyszerűen a kétszerest kell beállítani, amit a CXT mag hatszorosként értelmez. A CXT-vel párhuzamosan feltűntek a számítógépüzletek polcain az AFR66-os K6-2-k, a stabilan csak 66 MHz-es busszal működő, gyengébb példányok is. Olcsóbb áron, közel azonos teljesítményt gyűjtanak, mint „jobban sikerült” testvéreik. A K6-2/300 és K6-2/333 processzorok mindkét verzióját árulják, míg a K6-2/366 csak az utóbbi változatban kapható.

Az AMD következő sikeres processzora a K6-3, mely a Pentium II-höz hasonlóan integrált másodlagos gyorsítótárral (L2 cache) rendelkezik. Ennek előnyeiről érdemes pár szót szólni. Mindenekelőtt, a gyorsítótár chipre integrálásának köszönhetően, a rendszer teljesítménye legalább 20-30%-kal nő, ami főként az eddig max. 100 MHz-en működő cache sebességének 400, illetve 450 MHz-es (a processzorával

megegyező) órajelre növekedésével magyarázható. Az integrált cache másik áldásos hatása az alaplapok által 128 MB-ra limitált cache-elhető memória nagyságának kiterjesztése. Jogos a kérdés: mi történik az alaplapon található cache memóriával? Teljesen automatikusan harmadlagos gyorsítótárrá (L3 cache) válik, mely pár %-kal tovább növeli a gép sebességét. Azonban a legfontosabb: a K6-3 minden K6-2-vel kompatibilis alaplapban működni fog, így akár egy öreg TX chipsetes is képes lesz 6x75 MHz-en futtatni K6-3/450-et! Mindössze támogatnia kell a K6-3 2,3 V-os feszültségét, ami jobb híján 2,5 V-tal „helyettesíthető”. Sőt, a K6-3-nál a beépített L2 cache-nek köszönhetően nem lesz érezhető hatása a 100 MHz-es buszsebességnek, csaknem olyan jól fog futni egy öreg TX-esben, mint egy méregdrága Super7-ben. Hogy mire számíthatnak azok, akik már megvásárolták drága, full extrás Super7 alaplapjukat? Nos, a K6-2/450 lesz az utolsó L2 cache nélküli AMD processzor, április-május tájékán a piacot már a 400 és 450 MHz-es K6-3 fogja dominálni – feltéve, ha a cég addigra le tudja küzdeni a K6-3 sorozatgyártásával kapcsolatban felmerült nehézségeit. A tervekben szerepel egy 500 MHz feletti K6-3 koncepciója is, az azonban kérdéses, hogy a jelenlegi 0,25 mikronos technológiával ez megvalósítható-e tömeggyártásban. Ha nem, akkor az AMD kénytelen lesz 0,18 mikronra átállni, ami magával hozza a processzor feszültségének 2 V alá való csökkentését is, ezt azonban jelenleg egyetlen Super7 alaplap támogatja csak, a Giga-Byte GA-5AX rev 4. Viszont ha az AMD 1,7 V környékére teszi a jövőbeni K6-3 feszültségét, akkor van rá esély, hogy erőteljes hűtéssel néhány jelenlegi alaplap (pl. Asus P5A) képes lesz 2 V-on futtatni ezt az „utolsó, Socket7-es mohikánt”.

Sokszor, sok helyen megkérdezték: „Milyen teljesítményre számíthat az egyszeri felhasználó, ha AMD processzor köré építi a gépét?”. Ennek megválaszolása nem egyszerű, legfőképpen attól függ, mire is készül a gép. A lassan „népprocesszornak” számító cache-es Celeronokkal (Mendocino) összevetve DOS és Windows 3.1 alatt a K6-2 jóval erősebb, Win9x alatt nagyjából egy szinten vannak, míg igazi 32 bites rendszer (pl. Windows NT, OS/2, Linux) alatt egyértelműen a 32 bite optimalizált Celeron győz. Erőteljes matematikai igénybevételt nélkülöző alkalmazások

futtatására (pl. weblapok, dokumentumok szerkesztésére, programozásra) a K6-2 és K6-3, míg komolyabb tervezőprogramok (CAD/CAM, 3D rendering) használatára a Pentium II javasolt. Kizárólag játékokra semmiképpen nem érdemes AMD processzort választani, hiszen még a K6-3 sem tudja lebegőpontos számítási teljesítményben felvenni a versenyt a Pentium II-esekkel. Ebben legfőképpen a programozók a ludasak, hiszen ha a 3DNow! lehetőségeit a Quake II-höz hasonló módon több játék kiaknázná, akkor minden kétséget kizáróan a K6-3 lenne a legjobb játékgép – erre azonban még várunk kell. (Nem biztos, hogy sokáig! Lapzártánkkal egy időben tizenkét cég közös sajtóközleményt adott ki, amelyben bejelentették: készülő játékaik támogatni fogják a 3DNow!-t. Néhány nagyobb név: Quake III: Arena (id Software), Daikatana (ION Storm), Messiah (Interplay), Duke Nukem Forever (3D Realms), Descent III (Outrage) stb. Ezzel párhuzamosan a 3D-gyorsítógyártók is jelezték, hamarosan 3DNow!-t támogató drivereket adnak ki. Valami beindulni látszik! – TRf)

Az idei év minden bizonnyal legjobban várt processzora az AMD K7. A Digital EV6 buszrendszerét használó új chip adatai lenyűgözők: 600 MHz-es induló órajel, 200 MHz-es buszsebesség, 128 KB L1 cache, 512 KB L2 cache, tripla egész és tripla lebegőpontos végrehajtóegység. Azonban a 0,25 mikronos technológiából adódóan az első verzióval minden bizonnyal melegebb problémák lesznek. Induló ára az átlag felhasználó számára valószínűleg megfizethetetlen lesz. Mindezek ellenére a júniusban megjelenő K7 versenyképes termék, hiszen az első teszterziók a szintén tesztesre kiadott Pentium III-akat már azonos órajelen lekörözték! Az év végére várható a 0,18 mikronos K7 tömeges gyártása, mely már az átlag PC-k processzora lehet – feltéve, ha addigra az alaplapgyártók elkezdik ezzel kompatibilis termékeiket forgalmazni. Ezek a kezdetben borsos árú alaplapok az előzetes információk szerint képesek lesznek nemcsak az új Rambus DRAM, hanem a PC100-as – esetleg a nem PC100-as – SDRAM-okat is kezelni. Jövőre várható az 1 GHz-es K7 tömeggyártása, mely már rézalapú technológiával készül majd az AMD új, drezdai gyárában. A cég tervei szerint az 1 GHz elérése körül átállnak a 400 MHz-es buszsebességre és a 0,13 mikronos technológiára. Valamint, ha a Pentium III-ban debütáló SSE (a 3DNow!-hoz hasonló utasításkészlet) elterjed, várható az SSE és 3DNow! támogatással erősített K7 megjelenése is.

Az Intel, látva az AMD előretörését a piac alsó rétegeiben, elhatározta, hogy valami olyannal fog előrukkolni, melyre a konkurencia nem tud mit válaszolni. Így született meg a Celeron, a Pentium II gyorsítótár nélküli változata. A játékokhoz nélkülözhetetlen lebegőpontos teljesítmény megmaradt, azonban a mindennapos felhasználáshoz hiányzott az L2 cache, s így a windowsos alkalmazásokban a 266 és 300 MHz-es Celeronok rendkívül lassan futottak. Ennek kiküszöbölésére előrukkoltak a 128 KB L2 cache-t tartalmazó új Celeronnal (Mendocino), melynek sebessége felülmúlta az előzetes várakozásokat: minden területen a Pentium II-vel azonos teljesítményt nyújtott. A Celeronok áraival igyekeztek folyamatosan a konkurencia árai alá menni, ez végül januárban sikerült is nekik. Ám az AMD agresszív árpolitikája rákényszerítette a céget arra is, hogy előrehozza a 433 és 466 MHz-es Celeronok megjelenését, melynek köszönhetően az árak még meredekebb zuhanásában gyönyörködhetünk hamarosan!

Felmerülhet tehát a kérdés: érdemes egyáltalán K6-2-t venni, ha a Celeron is ugyanannyiba kerül? A Celeron a jelen jó választása, de vajon mit hoz a jövő? Lehet-e majd új processzort tenni a drága alaplapba? A jelenlegi Slot I-es alaplapok közül a BX chipsetesek fogják a legtöbbször „húzni”, ezekben átalakítóval bete-

hetők az új, 366 és 400 MHz-es, Socket370-es Celeronok. Azonban a 466 MHz-es Celeron után a bővítés egyetlen útját a Pentium III fogja jelenteni – ez utóbbinak ára viszont óvatos becslések szerint is legalább 150-200 ezer forint lesz! (Igazából addig nem is érdemes Pentium II-es alaplapot venni, amíg az Intel nem dönti el, hogy a Slot I, a Socket370 vagy egy új foglalat lesz 133 MHz-es buszsebességű alaplapjain.) A 0,25 mikronos, Pentium II magra épülő trónkövetelő egyetlen újdonsága a 3DNow!-hoz hasonló új SIMD utasításkészlet, az SSE. Minden más tekintetben megegyezik elődjével, csupán magasabb órajelen, 450 ill. 500 MHz-en fut. A 0,25 mikronos technológia hátulütőjeként azonban a Pentium III 500 MHz-en rendkívül melegszik, a gyárilag ventilátor nélkül szállított teszterverziók üzemi hőfoka még nyitott számítógépház esetén is elérte a 80 Celsius fokot! Ez persze aktív hűtéssel 40-45 fok környékére leszorítható. A játékfejlesztők máris felkészültek az SSE támogatására, John Carmack, az id Software vezető programozója a Quake III Arenában az SSE alapú meghajtók által 25%-os összteljesítmény növekedésre számít. Ez a 3DNow!-val összevetve nem jelent előrelépést, hiszen a Quake II 3DNow!-s változatával is hasonló, 25-30%-os gyorsulás volt tapasztalható. Jason Leighton, az Outrage Entertainment vezető játékmo-

tor-programozója még ennyire sem taksálja az SSE erejét: ő mindössze 10-15% gyorsulást remél a Descent III SSE meghajtóitól. Néhány fogós, ravasz kérdés azonban még felmerül a Pentium III-mal és az SSE-vel kapcsolatban. Valóban kompatibilis lesz a BX-es alaplapokkal? A 133 MHz-es rendszersínre tervezett verziói milyen formátumban fognak készülni? Rövid időn belül elérhető lesz-e az átlag felhasználó számára is? Ha nem, vajon készül-e belőle is a Celeronhoz hasonló, olcsó verzió? Ma még nehéz jósálatokba bocsátkozni, ezekkel kapcsolatban. A Pentium III ára a kezdeti 200 ezer körüli forintról április közepén alig 10%-kal csökken. Az 500 MHz-es Pentium III a nyár közepéig min. 60-70%-kal fog többé kerülni, mint a Pentium II-450. Gyors áresésre tehát nem számíthatunk. Celeronhoz hasonló, „olcsó, de király” verzió egyelőre nem szerepel a tervekben, ezt azonban a K6-3 sikere bármikor megváltoztathatja. Ami pedig a 133 MHz-es rendszersínt illeti, nos, az Intel nem kimondottan felhasználóbarát, ami ezeket a változásokat illeti. Ha kell, holnap áttérhetnek a 133-as buszsebességre, ami azt jelenti, hogy előbb-utóbb mindenki mehet új alaplapot és RAM-ot vásárolni.

Fiery of Unlimited Possibilities
fieryofup@writeme.com

GYET, azaz „Gyakran Elhangzó Tévedések”

Tévedés: 350 MHz-es és gyorsabb K6-2-esek hibásak, mert nem megy rajtuk a Win95.

Valójában ez nem a processzor, hanem a Win95 hibája, amit egy apró patch-csel könnyedén orvosolni lehet.

Tévedés: CPUIdle/Waterfall/Rain használatával a processzor sokkal jobban tuningolható, és ráadásul az, hogy „hidegen” üzemel, jót is tesz neki.

Valójában ezek a programok a processzor egyes részeit kikapcsolják („hibernálják”), ha az nincs 100%-ig terhelve. Azonban a teljes CPU teljesítményt kihasználó programok (pl. játékok) futtatásakor nem „hűtenek”, így a processzor túlmelegedhet, sőt fizikai károsodást is szenvedhet. Az alacsonyabb hőfokon való üzemelés pedig nem árt, de nem is használ túlságosan a processzornak, legalábbis ettől nem lesz hosszabb az élettartama.

Tévedés: Nem 100 MHz-es alaplapba is megéri PC100-as SDRAM-ot venni. Rövidtávon semmiképpen nem érdemes, hiszen a K6-3 66 MHz-es busszal is gyors lesz. Hosszú távon, gondolva a későbbi alaplapcserére, sem feltétlenül éri meg, hiszen elképzelhető, hogy a K6-3 400/450 után egyből a 200 MHz-es K7, vagy a 133 MHz-es Pentium III alaplap következik, melyekhez nem lesz jó a PC100-as SDRAM.

Tévedés: A K7 végre Slot I-es processzor lesz.

Valójában a K7 egy, a Slot I-hez csak külső megjelenésében hasonló csatolót fog használni (SlotA), mely semmilyen szempontból nem kompatibilis a Slot I-gyel.

Tévedés: A Slot I gyorsabb, nagyobb átvitelre képes, mint a Socket7.

Valójában ez csak a többprocesszoros rendszereknél igaz.

Tévedés: A Pentium III új utasításkészlete az operációs rendszer módosítása nélkül használható.

Valójában az SSE az új 128 bites regiszterek miatt egy új CPU üzemmódot igényel, így a Windows minden verziójához külön patch-re van szükség, hogy a SSE-t a programok használni tudják. Mellesleg a 3DNow!-val nincs ilyen probléma, akár a legegyszerűbb kis Pascal program is használhat 3DNow! kódot.

Tévedés: A Cyrix nem fejleszt újabb processzorokat.

Valójában két CPU is készül párhuzamosan Cyrixék „boszorkánykonyhájában”. Az egyik az MII továbbfejlesztett, 0,25 mikronos, Super7-es változata, amely Jedi kódnév alatt fut. A másik pedig az eddigi koncepciókat teljesen elvető új, valószínűleg Slot I-es formátumban, 0,18 mikronon készülő Jalapeno, mely legalább 600 MHz-es órajelen fog működni. Várható megjelenése 1999 karácsonya. Mindkét jövőbeni Cyrix processzor 3DNow! utasításkészlettel gyorsított, áruk valószínűleg jóval az AMD hasonló kategóriájú processzorainak ára alatt lesz.

Tévedés: Az ún. pipeline-ozott FPU-t (Floating Point Unit, vagyis matematikai társprocesszor) csak az Intel gyárthat, mert levédte ezt a technológiát.

Valójában az AMD már a K5-ben is alkalmazta ezt az újítást, azonban maga az FPU elég fejletlen volt, s ezért nem volt képes lépést tartani a Pentiumokkal. A K6-ból kimaradt a pipeline-os FPU, de a K7 a Pentium II-énél (és a Pentium III-énél is) jóval hatékonyabb, tripla pipeline-ozott FPU-t fog tartalmazni, így a lebegőpontos műveletekben még 3DNow! nélkül is gyorsabb lesz, mint bármely Intel processzor.



DVD Lejátszók II

PHILIPS DVD 930 ÉS PIONEER DV-505 Schuerue

Januári számunkban már bemutattunk két asztali DVD lejátszót. A pozitív visszajelzések és a DVD filmpiac forrongása arra ösztökölt, hogy két további, a hazai piacon szintén beszerezhető készüléket is megvizsgáljunk. Az alábbi tapasztalatokat sikerült begyűjteni.

Mindkét gyártó készülékéről elmondható, hogy 10 bites MPEG dekóderrel rendelkeznek, annak minden előnyével, alkalmasak a DVD Video lemezek mellett Video CD és CD lejátszására is. Utóbbinál, ha a korongon 96kHz-en mintavételezett anyag van, akkor úgy is adjak vissza. Ez a minőség természetesen nem lenne elérhető a DVD szabványhoz kialakított olvasófejen, optikán keresztül, hiszen a lézer hullámhossza más mint a CD esetében, ezért kettős megvilágító-olvasó egységet építenek be. A DVD Video területi kódjai többé-kevésbé kizárják az eltérő videojel-szabványból eredő problémákat, de kód nélküli, szabadterjesztésű lemezek lejátszásakor szükség lehet a hátlapon állítható NTSC-PAL üzemmód-váltóra.

Philips DVD 930

A TV reklámból ismert érdekes tálcamechanikájú készülék előlapján megtaláljuk a lejátszáshoz szükséges kezelőszerveket, de a speciális DVD funkciók elérésére szolgáló gombok, a film saját és a készülék beállító menüje is csak a távirányí-

tóról érhető el. A fontosabb beállítási lehetőségek (nyelv, felirat, nézőpont) mind külön gombbal kapcsolható, és persze a film menüjén keresztül is, amiben négy iránygomb segítségével mozoghatunk, a kiválasztás pedig egy ötödik billentyűvel történik (bár nem olyan látványos megoldás, mint a mini-joystick, de egyszer sem léptettem tovább véletlenül). Lejátszás közben ezekkel a gombokkal szabályozható az irány, a sebesség, a megállítás és a léptetése, de „természetesen” Jog és Shuttle kontrollert is használhatunk, a kimerevített kép látva-tekerésére, illetve kockánkenti léptetésére. Nagyon szimpatikus megoldás a távirányító programozhatósága: egy táblázatból kiválasztott kód megadása után képessé válik jó néhány gyártó TV készülékének, videómagnójának vagy erősítőjének kezelésére.

A hátlapon számtalan csatlakozó kínálja magát a TV-vel vagy éppen a HI-FI rendszerrel való összekötésre. Videó-kimenetből EuroAV (scart), S-Video és kompozit is rendelkezésre áll, bár mind-

egyikből csak 1-1 darab, vagyis sorba kötni csak akkor lehet a DVD 930-at, ha ő áll a végén. A hangot sztereóként küldhetjük a TV vagy erősítő felé, de komolyabb HI-FI-hez digitális (koax) csatlakozón is kapcsolhatjuk, ez utóbbinak kimenő jelformátuma a készülék menüjéből állítható be.

Ára 189900Ft. Áfá-val.

Pioneer DV-505

Az ősidőkben verhetetlen lemezjátszóról elhíresült cég kínálatának alsó széle ez a modell. Nagyobb testvérei között megtalálható olyan speciális eszköz is, amely a CD és DVD lemezek mellett a LaserDisc lejátszására is képes, ami egy régebbi, elsősorban az Egyesült Államokban elterjedt képlemez szabvány, és nagyméretű 20 és 28 cm-es kétoldalas lemezeket használ.

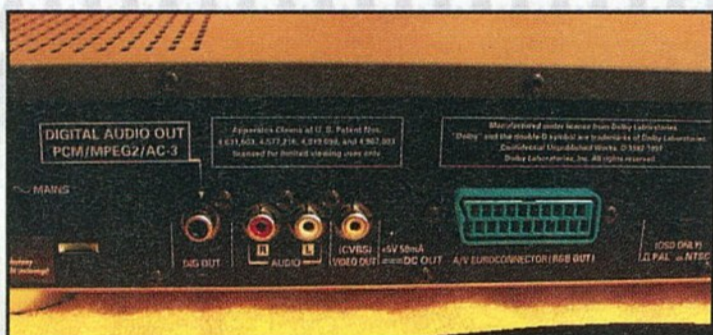
A szolid előlapon csak az alapvető kezelőgombok kaptak helyet, a DVD funkciók, menük a távirányítón keresztül érhetőek el. A léptetés, lejátszási sebesség és irány is gombokkal befolyásolható. A készülék lehetőséget ad a Pioneer saját vezérlőrendszerébe való bekötésére, vagyis a hátlapon lévő speciális csatlakozóval összekapcsolva egyben és nem csak egységen-



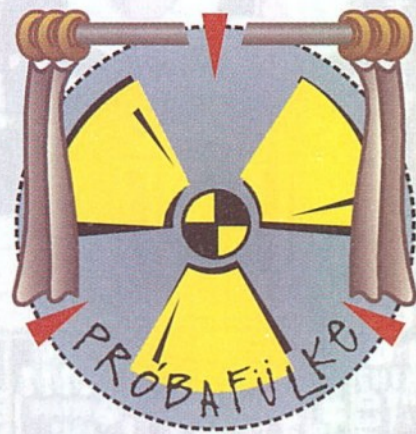
ként kezelhető, pl.: erősítővel. Az előlapi kijelzője talán a legbeszédesebb az eddig látott DVD-k között, a folyadékkristályos panelen jelez olyan dolgokat is (nézőpontváltási lehetőség, AC3 hang), amit máshol csak a menüből lehetett megtudni.

Hátlapján EuroAV, S-Video és kompozit kimenetről vihetjük a videojelet, sztereo hangkimenetből pedig kettő is van, így egyszerre köthetjük a TV-re és erősítőre is, persze komolyabb zenei rendszerhez digitális hangkábelrel is kapcsolható, akár koax, akár optikai csatlakozóján keresztül. A hangadásban még kínál egy különlegességet, a Virtual Dolby Surround hangzást, ami sztereo hangszóró-páron keresztül is megkísérli becsapni a fület, mintha hat hangszóróból szólna. Sikeressége függ a lemezen lévő hanganyagtól is, de nálam érezhetően működött a térhangzás.

Ára 176900Ft. Áfá-val.



Kicsi a bors, de PII



CHAINTECH MIKROGÉP

Valaha, réges-régen, kishazánkban (is) létezett egy igen aprócska gép, a minisys AT névre hallgató 286-os, ami nagy floppyjával, merevlemezével sem volt nagyobb, mint egy fél téglá. Az új mikrogépben ez a népszerű ötlet látszik újraéledni, bár kicsit méretesebb kivitelben.

Az alap egy speciális házba szerelt, EX-es alaplap, 3,5"-es meghajtóval és slim (félmagas) CD-ROM-mal. Az alaplapra integrált grafikus kártya (ATI Rage Pro) és hangkártya (Yamaha chipes), természetesen letiltható. Processzort, memóriát és merevlemez szabadon lehet beszerezni, utóbbiból csak egy számára van hely a viszonylagos zsúfoltsága ellenére is jól szerelhető házban. Az EX chipset csak annyiban szab határt a bővíthetőségnek, hogy két SD memóriafoglalatot kezel (max. 256 MB RAM), és csak a 66 MHz-es processzorokat támogatja. Egy speciális fordítón található a kártyahelyek, vagyis a beszerelt zsuga párhuzamos lesz az alaplappal. A két PCI és egy ISA csatlakozóból, egyszerre csak kettőt lehet használni. Itt természetesen nem a chipset, hanem a helyigény a szűk keresztmetszet. A PII-es ATX alaplapon megszo-

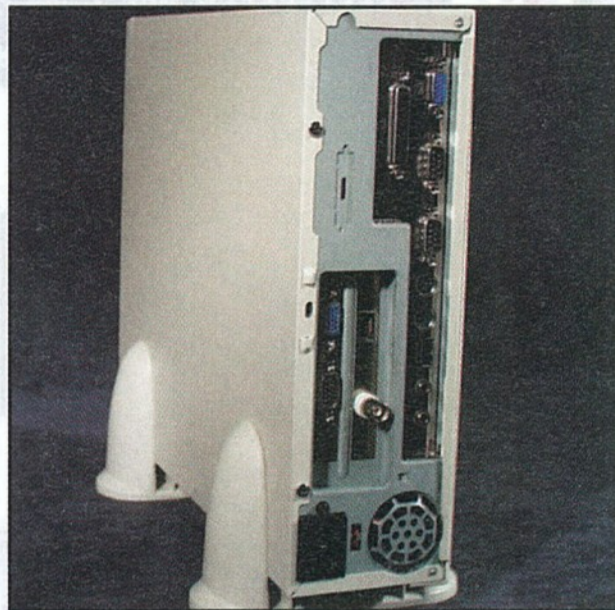
elrendezésben. A ház elején nem csak a szokványos ledeket és gombokat (power és reset) találjuk, de a hangkártya digitális hangerő szabályozóját, opcionális infra-portjának ablakát és kivezetési lehetőséget a PS/2 és USB csatlakozók számára. Ennek kábelezése sem alaptartozék.


A helyigény csökkentésére a ház nemcsak fekvő pozícióban helyezhető az asztalra, de az oldalára állítva mindenképpen használni kell a mellékelt támasztó bakot. Nem is annyira a stabilitás, mint inkább a hűtés miatt, hiszen a tápegység az így alulra kerülő oldallapon szelődik, ami egy ilyen kislégterű gépnél elengedhetetlen. A 24x-CD meghajtó, ebben a függőleges pozícióban is képes olvasni mind 12, mind a 8 centis lemezeket, lévén a közepére ugyanúgy rá kell pattintani a lemezt, mint a tokban lévő körmöcskékre. A tápnak külön érdekessége a beépített biztosíték, ami áramszünet esetén letiltja néhány percre (2-3) a bekapcsolást, ami áramingadozás esetén védi a gépet a kimaradó, majd hirtelen túláramként visszatérő elektromosság okozta meghibásodásoktól.

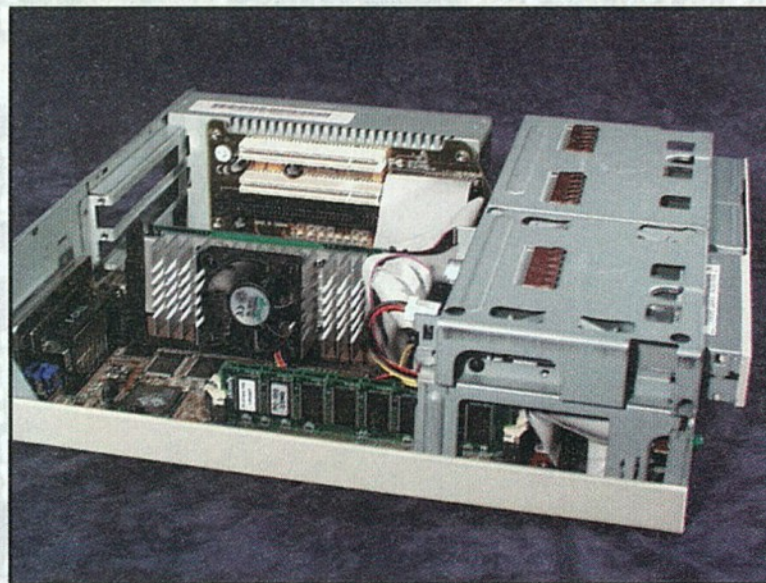
A gépnek a szűkös helyek mellett a kétlaki felhasználóknál lehet nagy előnye, vagyis azoknál, akik két helyen használ-

nak számítógépet folyamatosan (munkahely-otthon). Ára még akkor is jóval kevesebb egy hasonló tudású notebookhoz viszonyítva, ha két monitort, egeret és billentyűzetet is

Schuerue



kell venni mellé, hordozása viszont alig jelent több nehézséget, bővíthetőségét pedig össze sem lehet velük hasonlítani. A nálunk járt konfiguráció ára Celeron 300A-val, 64MB RAM-mal és 3,2 MB-os merevlemezrel 224 600Ft. + Áfa. További információkért hívd a PC and Modell 2000 Kft-t. Telefon: 352-8576. 



AQUA

computer

www.aqua.hu

Bp. 1072 Dohány u. 38.

Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44

Faxbank: 233-36-66 / 1135

Hétfő-Péntek: 10-18

Szombat: 10-13

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

OTP Hitelügyintézés a helyszínen

Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!

ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA A LEGJOBB ÁRAKON!!!

Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!



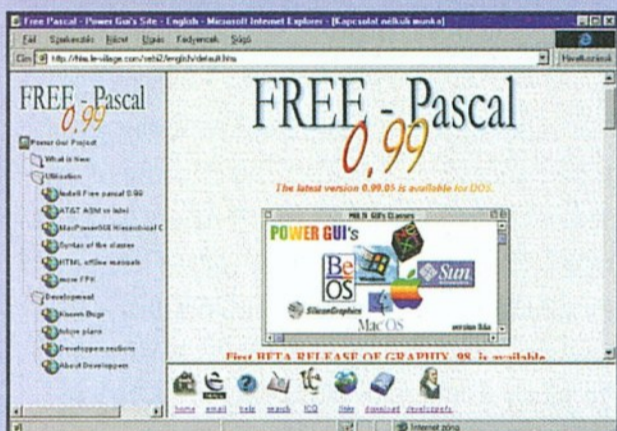
Free Pascal

TOVÁBB ÉL A NYELV

TRf

Néhány hónappal ezelőtt keresgéltem a Neten, hogy hogyan lehetne Delphivel olyan konzol módú, 32-bites EXE-t készíteni, amit aztán a Windows nélkül, sima DOS alatt is futtatni lehetne. Erre vonatkozó leírást (akkor még) nem, viszont valami sokkal jobbat találtam: egy teljesen 32-bites, több platformos, forráskóddal együtt szabadon terjeszthető fordítót: a Free Pascalt.

A Free Pascal (eredeti nevén FPK-Pascal) egy teljesen 32-bites Pascal fordító, amely lehetővé teszi azonos forráskódból DOS, OS/2, Win32, Linux vagy akár AmigaOS alatt is futtatható programok generálását. Az eredeti fordítót a szerző, Florian Klämpfl, Turbo Pascalban írta meg és bár az újabb ver-



ziókat már magával a Free Pascallal fordítják, a teljes forráskód még mindig fordítható maradt Turbo Pascal 7.0 alatt is. Florian 1993-ban kezdte el a fejlesztést, de a projekt igazán az után kapott lendületet, hogy kiderült, a Borland (újában Inprise) nem kívánja folytatni a Borland Pascal fejlesztését, hanem helyette a Windows felé fordulva, csak a Delphi vonalat viszi tovább. 1996 óta az Interneten is jelen van és egyre többen ismerik meg. A programot szerzői a GNU General Public Licence-sze alatt teszik közzé, így a fordító, kiegészítői, továbbá teljes forráskód is szabadon hozzáférhető bárki számára.

A futtatáshoz mindössze egy 386SX processzorra és 2MB RAM-ra van szükség, de nagyobb programok fordításához (a keletkező nagy szimbólum-táblázatok miatt) legalább 8MB memória ajánlott. A Free Pascal 99%-ban kompatibilis a Borland Pascallal, de tartalmazza a Delphiben alkalmazott fordító néhány újítását is (pl. objektumosztályok, kivételek kezelése, propertyk stb.), valamint néhány újabb, eddig csak más nyelvekben elérhető lehetőséget (pl. operator overloading és procedure overloading). Pillanatnyilag csak az Intel és a Motorola 68k családba tartozó processzorokon futtatható kód generálására képes, de dolgoznak a Digital Alpha és más 64, illetve 128 bites processzorok illesztésének lehetőségén is. Olyan meglehetősen erős kódoptimalizálót tartalmaz, amely a legtöbb esetben szükségtelenné teszi a futási sebesség növelésére a TP-ben oly gyakran alkalmazott assembly nyelvű betétek használatát.

A kényelmes programozás szempontjából szükségessé vált a BP-ben, TP-ben megszokott fejlesztői környezetek kialakítása. Az utóbbi időben mind DOS/Linux, mind Windows alá több IDE (Integrated Development Environment – Integrált Fejlesztői Környezet) is megjelent. Ezek legtöbbször valójában csak egy szintakszis-kiemeléssel (syntax-highlighting) ellátott szerkesztő néhány kényelmi funkcióval kiegészítve, ami külső programként hívja meg a parancssori fordítót. Windows alatt a legigéretesebbnek a lemez mellékletre is felkerült FPIDE ill. WinFPC programok tűnnek. Február elején jelent meg először a hivatalos IDE, amely karakteres módban futva DOS, Windows és Linux operációs rendszer alatt is használható. Mivel ez teljes egészében a beszálló könyvtárakra – többek között a Free Visionre, az FPC Turbo Vision kompatibilis alkalmazás-keretrendszerére épül – így elméletileg minden platformra lefordítható, amelyre a Free Pascal képes kódot generálni. A többihez képest plusz szolgáltatásai között említhető a beépített szimbólum-tallózási (symbol browse) és a nyomkövetési (debugging) lehetőség.

A teljes Free Pascal rendszer magából a 32-bites, teljesen szabadon alakítható kódgenerátorral és kódoptimalizálóval ellátott Pascal-fordítóból, a futásidejű könyvtárból (runtime library, RTL) és a kapcsolódó segédprogramokból, kiegészítőkből áll. A forrásból assembly forráskódot generál, aztán egy külső – akár tetszőleges! – assembler és linker segítségével először az objektumkódot, majd ezeket összefűzve a futtatható állományt készíti el. Mindez természetesen a felhasználó számára láthatatlan módon történik, így használata pontosan olyan egyszerű, mintha a Borland Pascalt használná. A futásidejű könyvtárak feladata az alapvető Pascal eljárások (fájlkezelés, dátum- és idő, sztringek kezelése, memóriamenedzsment stb.) platform-specifikus implementálása. Mivel e funkciók végrehajtása erősen függ a célprocesszortól és operációs rendszertől, ezért minden egyes platform különböző RTL könyvtárral rendelkezik, amely az általános Pascal műveleteket és hívásokat a célprocesszor és az operációs rendszer által érhető formára hozza. A disztribúció tartalmaz továbbá néhány szükséges, illetve opcionális kiegészítő programot is. Ilyen például a

fordító futásához feltétlenül szükséges, generált assembly kódot előállító AS (assembler), a keletkezett objektumállományokat futtatható programmá összefűző LD (linker), a futtatható állományból a nyomkövetési információt kitörölő STRIP, vagy például a Unix-os világban jól ismert, TP-s körökben kevéssé használt MAKE program. Megtalálható továbbá egy a fordító használatát és a standard unitok leírását is tartalmazó dokumentáció HTML formátumban, valamint a fordító tesztelését és megismerését elősegítő Pascal példaprogram is.

Napjainkban számos project alapját képezi a Free Pascal. Ezek közül néhányat a saját FTP site-járól is letölthetünk (lásd keretes részt), míg mások fejlesztése teljesen függetlenül folyik. Az előbbiektől érdemes megemlíteni a Free Visiont és az FCL-t (Free Component Library – szabad komponenskönyvtár), míg az utóbbi csoportból talán a Graphix98-at. A Free Vision egy, a Turbo Visionnel 99%-ban kompatibilis, többplatformos, szabadon terjeszthető alkalmazás-keretrendszer, melynek segítségével a klasszikus módszerhez képest gyorsan és hatékonyan hozhatunk létre eseményvezérelt, karakteralapú, ablakrendszerű alkalmazásokat. A Free Vision a Turbo Vision összes objektumát tartalmazza, így gyakorlatilag a legtöbb erre épülő program változtatás nélkül fordítható vele. Számos kiegészítő segédlettel is ellátták, melyek a gyakran használt, de a Turbo Vision által nem kezelt funkciók ellátását is elősegítik. Ezek közé tartozik, például egy státusinformációk megjelenítését elősegítő objektum, ill. egy teljesen átdolgozott erőforrás- és



sztringkezelő alrendszer, melyek az eddigieknél sokkal egyszerűbbé teszik többnyelvű programok elkészítését. A többplatformos kialakítás miatt néhány belső rutint – elsősorban az esemény- és képernyőkezelés terén – át kellett írni, azonban e csekély inkompatibilitásért cserébe programunk a támogatott platformok (DOS, Linux, OS/2 és Win95 konzol-módok) bármelyikén újrafordítva futtatható lesz. Az FCL egy, a Free Pascalra épülő, többplatformos Delphi-klón, a Megido projekt alapja. A Graphix98-at kiöltői pedig egy olyan

GUI-nak (Graphics User Interface – grafikus felhasználói felület) szánunk, amely képes lesz a legelterjedtebbek (MacOS, Windows, stb.) utánzására.

A fordító telepítéséhez egy 386-os vagy annál fejlettebb processzorra (társprocesszor a futtatáshoz nem szükséges, de a futási sebesség szempontjából előnyös), legalább 2Mb szabad memóriára (Windows alatt legalább 16MB ajánlott) és minimálisan 2MB szabad lemez-területre van szükség. A DOS disztribúció minden, a fordító futásához és a programok létrehozásához szükséges komponenst tartalmaz, míg a Linux csomag használatához további szoftverkomponensek (AS, a GNU assembler, LD, a GNU linker, és a GNU MAKE utility) szükségesek. Ezek azért nem kerültek bele a csomagba, mert általában minden Linux disztribúcióban megtalálhatók.

A telepítés a disztribúciót tartalmazó DOSxxx.ZIP fájl kicsomagolása után az archívumban található INSTALL.EXE program indításával kezdhető meg. A megjelenő párbeszédablakban lehetőségünk nyílik a célkönyvtár megadására, valamint a telepíteni kívánt komponensek kiválasztására. Ahhoz, hogy a fordítót és a segédprogramokat bármely könyvtárból futtathassuk érdemes a FPC bináris állományait tartalmazó könyvtárát (ált. C:\PP\GO32V2\BIN) a keresési útvonalhoz (path) az AUTOEXEC.BAT fájlban hozzáadni. A Linuxos Free Pascal disztribúció három formában is elérhető (tar.gz, .rpm (Red Hat Package Manager) és .deb (Debian)), ezek mindegyik ELF formátumban tartalmazza a bináris állományokat és a unitokat. Red Hat Linux alatt a telepítés mindössze a

```
rpm -i fpc-pascal-xxx.prm
```

parancs kiadására korlátozódik (ahol xxx a disztribúció verziószáma).

Debian Linux használata esetén ugyanezt a

```
dpkg -i fpc-xxx.deb
```

utasítás kiadásával érhetjük el.

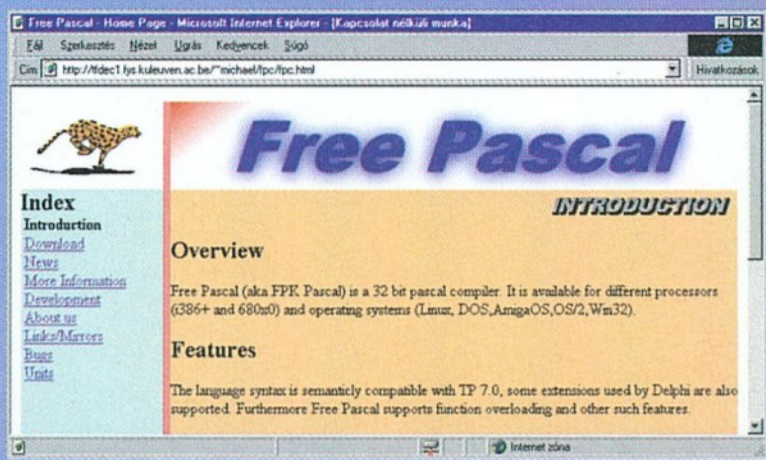
Míg a fenti csomagok telepítéséhez root jogosultság szükséges, a .tar formátumú fájl kicsomagolásához ez nyilvánvalóan nem szükséges. A fájl kitömörítése és a .tar archívum kicsomagolása után a telepítés a

```
./install.sh
```

script futtatásával kezdhető meg. A célkönyvtár és a telepítendő komponensek megadása után a script elvégzi a Free Pascal telepítést. A telepítés végén a program az /etc könyvtárban létrehoz egy, a beállításoknak megfelelő konfigurációs állományt (amennyiben a telepítést nem

FreePascal a weben (FPWEB.GIF)

Az eredeti Free Pascal homepage a <http://tfdec1.fys.kuleuven.ac.be/~michael/fpc/fpc.html> címen található, ahonnan azonban eljuthatunk a világszerte létező számos tükör bármelyikére is. Erről a címről mindig letölthetjük a legutolsó hivatalos disztribúciót és lehetőségünk nyílik a heti ill. napi frissítésű ún. snapshotok (pillanatfelvételek) elérésére is. Az érdeklődők feliratkozhatnak akár mindkét levelezési listára is, melyek közül az FPC-PASCAL első-sorban maga a fordító és a kapcsolódó könyvtárak fejlesztésével, míg az FPC-OTHER az egyéb kérdésekkel foglalkozik. Mindkét listára a majordomo@tohotom.vein.hu címre küldött, mindössze a "subscribe fpc-pascal <saját e-mail cím>" ill. a "subscribe fpc-other <saját e-mail cím>" sort tartalmazó levél segítségével lehet feliratkozni.



root jogosultsággal végeztük el, így ezt nyilvánvalóan nem tudja végrehajtani).

A telepítés utolsó lépéseként érdemes megpróbálni lefordítani a mellékelt példaprogramok (C:\PP\DEMO) egyikét a parancssori fordítóval (PPC386). Mivel ezek garantáltan jól kell, hogy működjenek, ezért segítségükkel könnyen kiszűrhetők az esetleges nem megfelelő konfigurálásból ill. egyéb telepítési hiányosságokból adódó problémák.

A fordító használatára két módon is lehetőségünk nyílik. A beépített IDE indítása az FP parancs beírásával lehetséges, míg a parancssori változat a PPC386 parancs kiadásával érhető el. DOS alatt mindkét program a GO32 DOS extender segítségével fut. A GO32 egy 32-bites DPML host, ami lehetővé teszi az alkalmazások számára a számítógép teljes memóriájának elérését a processzor védett módját használva. Amennyiben számítógépünkön nincs még telepítve DPML host, úgy a program indításakor azok ún. stub (behívó) része automatikusan betölti az extendert. Mivel a GO32 32-bites, ezért képtelen működni az esetlegesen már előre betöltött, csak 16-bites szolgáltatásokat nyújtó hostok alatt, amelyek nem támogatják a VCPI használatát sem. Borland RTMRES.EXE mellett, vagy a Borland Pascal IDE-ből történő futtatási kísérlet esetén a „load error: can't switch mode” hibaüzenetet kapjuk. A Windows beépítetten tartalmaz egy 32-bites DPML hostot, így alatta a programok futtatásához nincs szükség a GO32-re. Linux operációs rendszer alatt ilyen segédletekre nincs szükség a teljes memória kihasználásához.

A parancssori fordító – működése ekvivalens a Borland Pascal BPC.EXE programjával – valamilyen szerkesztő-program segítségével korábban létrehozott Pascal forráskód lefordítására használható. Például a „hello.pp” program lefordítása egyszerűen

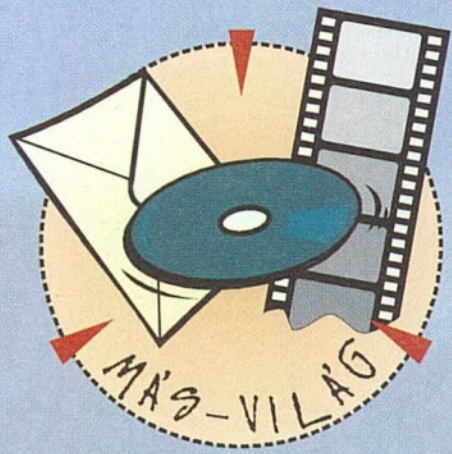
```
ppc386 hello.pp
```

parancs kiadásával történhet. Amennyiben a forrás kiterjesztése „.pp” vagy „.pas”, annak megadása akár el is hagyható. Sikeres fordítás esetén a forrásprogramot tartalmazó könyvtárban az object-kódot tartalmazó „hello.o”, illetve a futtatható „hello.exe” állományokat kapjuk.

A parancssori fordítónak számos paramétert is megadhatunk – ezekről teljes listát a PPC386 paraméter nélküli futtatása esetén kaphatunk –, azonban a gyakran használt beállításokat érdemes a fordító könyvtárban található, a telepítő által létrehozott ppc386.cfg fájlban eltárolni, mert így nincs szükség azok megadására minden egyes futtatáskor.

A FreePascal fejlesztő környezete szinte megegyezik a Borland Pascal IDE-vel, ezáltal is elősegítve a BP felhasználók áttérését az új rendszerre. Bár néhány funkció még hiányzik belőle, már több plusz szolgáltatást is nyújt elődjével szemben. Ilyen például a kódminták (code templates) használata, a szintakszis-kiemelés (syntax highlight) bővítése, valamint hogy egy gombnyomással válthatunk az akár teljesen más fordítási direktívákat és kapcsolókat tartalmazó, különböző (pl. fejlesztői, debug, release, stb.) fordítási sémák között. Az IDE képes a BP formátumú helpék megjelenítésére is, aminek köszönhetően nem kell megválnunk jól megszokott programozási segédleteinktől és referencia-könyvtárainktól sem – azokat a BP IDE-ben megszokott módon, programozás közben is elérhetjük. A fejlesztői környezet beállításait kizárólag szöveges formátumú fájlokban tárolja el, azáltal egyszerűvé téve azok módosítását és megnövelve portabilitását.





Contest '99

TÉLI PARTY=FAGYOS HANGULAT?

Basq

Ha azt mondom, „Scenest”, a scenerék, vagy a scene iránt érdeklődők valószínűleg felkapják fejüket, ugyanis az elmúlt években ez a szó jelenti Magyarországon „a partyt”. Évről évre, nyaranként itt jön össze a legtöbb ember, és általában itt látnak napvilágot az igazán jó minőségű scene stuffok. A szervezők gondoltak egy merészet, és ezúttal télre is szerveztek egyet – a „QuakeFény 3 - The Contest” elnevezésű rendezvényt január végén tartották az Almássy téri Szabadidőközpontban.

Hogy miért a Scenesten jön össze a legtöbb ember? Erre egyrészt azt kell felennem viccesen, hogy nem tudom, másrészt szomorúan be kell vallanom, hogy igenis tudom: azért, mert ezt Budapesten szervezik. Habár az igazi öreg motoros sceneréknek, szerintem, mindegy, hol van a party, az érdeklődő közönség bizony már korántsem

be sem jut messzire eltávolodni a fővárostól. Arra pedig már gondolni sem merek, hogy a tisztelt megjelenteket igazából nem is a scene és a demostuffok érdeklik, csak és kizárólag az említett játéklehetőség miatt látogatják a rendezvényeket.

Na mindegy, mondaná az egyszeri, öreg motoros scener Basq az egészre, ha ez a fenti elmélet nem okozna olyan problémákat, hogy egyszerűen nem lehet jó partyt és kellemes hangulatot összevárosolni, csak azért, mert van, aki játszani akar, és leszólja a demókat, más viszont demókat akar nézni, esetleg készíteni, és zavarja a játékos tömeget. A QuakeFény 3 - The Contest szervezői talán arra gondoltak, hogy a quakereket és a sceneréket is sikerül becsalogatniuk egy nagy, közös bulira, és az majd akkor milyen jó lesz. Talán nem is a sok játékos miatt, de nekem, scenernek, valahogy nem tetszett a dolog. (Ahogy hallottam, a játékosoknak sem igazán. – TRf)

Amikor készültem rá, azt gondoltam, hogy végre egy nagy esemény, mindenki leporolja a

gépét és elindítja a kedvenc texteditorát, hogy szép kövér .ASM file-okat csináljon, és akkor majd nekünk milyen jó lesz nézni azokat a bizonyos kacsákat és autókat a nagy kivetítőn, hangos hümmögések, még hangosabb „autóóóók!” és nagy mosolygások közepette. Aztán arra gondoltam, hogy rengeteg jó scene-stuff lesz, és aki nem jött el az is örömmel csemegézhet majd a PC-X CD mellékletén. Utóbbihoz no comment, tessék csak megnézni a Demozóna alkönyvtárt (azért vannak szép grafikák is, és tisztelem az Astralnak a demoért). Szóval, amikor készültem, szépre és jóra számítottam, sőt még arra is, hogy a nagy siker után beszélgetek egy kicsit Melanékkal, hogy hogyan tudtak ilyen jó partyt csinálni, de időközben ettől is elment a kedvem. Féltreérés ne essék, egyáltalán nem a szervezéssel volt a probléma, sőt, külön megemlíteném, hogy a compók szervezése és lebonyolítása profi volt, minden gördülékenyen ment, és ez a szervezők érdeme. (Ezek szerint a QuakeFényt és a The Contestet két külön eseményként kell kezelni, mert az előbbire nevezőknek nem egészen ez volt a véleménye. – TRf)

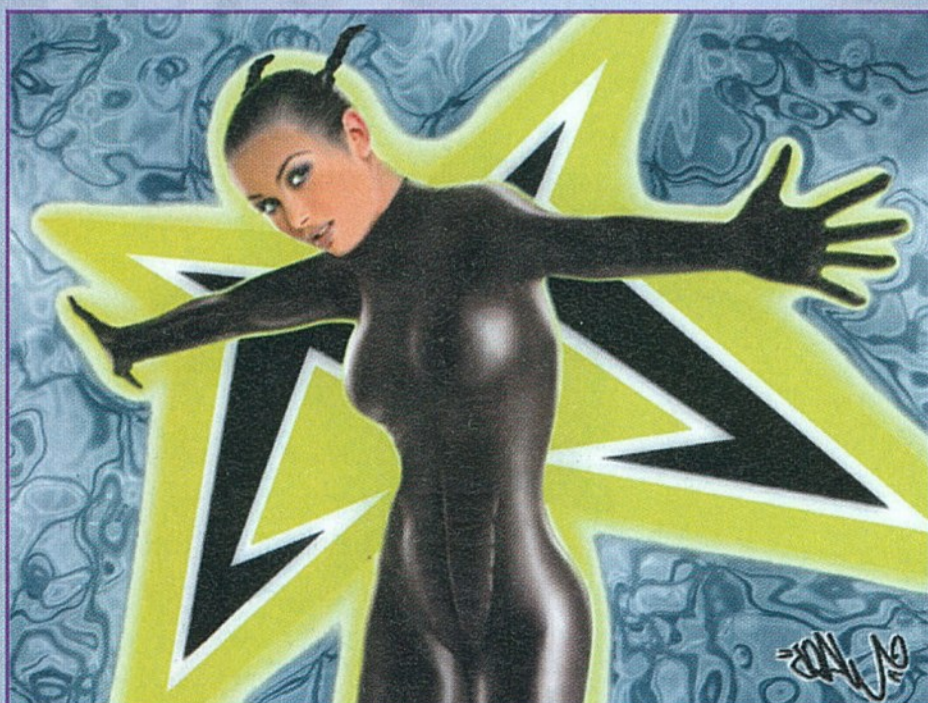
Péntek este érkeztem, és megdöbbsentem, milyen rengeteg régi és még több új arcot láttam a place-en. Eddig minden frankó, gondolta Basq, és a nagy öröme magába gyűrte az első nyugtatósört. A szabadidőközpontban tett látogatásom után – képzelj el öt emeletet, ahol minden gépen Quake, Doom, GTA, xxx.MPG fut, a tömeg pedig mereven bámulja –, úgy döntöttem, a biztonság kedvéért még egy sört utánaeresztek, hátha... Leültem be-



annyira érdeklődő, ha a fenti eseményre el kell vándorolnia, mondjuk, Pécsre. Azt pedig inkább el is hallgatom, hogy a „nem is igazán annyira érdeklődő, de annyi ember van, és hálózatban lehet játszani” típusú kedves kollégáknak eszé-

sok játékos miatt, de nekem, scenernek, valahogy nem tetszett a dolog. (Ahogy hallottam, a játékosoknak sem igazán. – TRf)

Amikor készültem rá, azt gondoltam, hogy végre egy nagy esemény, mindenki leporolja a



szélgetni az öreg scener dudékkal, de ott is szóba jött párszor, hogy hát unalmas a dolog, mert mindenki játszik. Nem baj, gondolta Stirlitz, aztán meg Basq is, mert majd megjelennek az emberek és villognak az új grafikákkal, zenékkal, demókkal. A zenecompo amúgy is vésszesen közelgett, ugyanis a többi versenyszámtól eltérően ezt már pénteken megtartották. Itt ért az első nagy meglepetés: a „4ch muzak” compóra összesen, ha jól emlékszem, nyolc zene érkezett, így az előzsűrizés el is maradt. A „multi”-ra ennél több alkotás jött (kb. 40-50) de Ernő szerint – aki hőiesen végighallgatta az összezt –, mindösszesen 1 (!) volt élvezhető. Jól van, nyeltem le a gombócot a torkomon, és hogy jobban csússzon, küldtem utána egy kori sört.

A következő 12 órát át is ugorhatjuk, ugyanis nem sok minden történt. Olyannyira, hogy szégyen kis csapatunk kínjában újabb Poko filmet kezdett el forgatni, de az anyag szigorúan titkos, úgyhogy várnotok kell a megjelenésig! ☺ A délután előadásokkal (Lightwave, egyebek) telt, de – mint aktív szemlélődőktől megtudtam – elég magas szinten ment a dolog, így az egyszeri pórnépek vajmi keveset értettek meg a 3D modellezésből. Az eredeti program szerint 20 óra kor kezdődtek volna a compók, de egy zenekar (Shape?) fellépése miatt ez kicsit arrébb csúszott, így csak este 10 felé indultak be az igazán nagy dolgok. Először C64-es stuffokat nyomattak, aztán, talán éjfél felé, kezdődtek a nagyobbak. A GFX-en megint elég sok helikopter és más ismerős objecteket köszönthettünk, de volt azért pár szép munka is. A mindenki által várt democompo azonban gyengére sikerült. Ha az éjszakai emlékeim nem csalnak, 3 demo indult, ebből egy volt nézhető, az Astralé, de igazából ebben is kevés új ötlet szerepelt. Rengeteg volt a gyenge cucc, és ez nagyon lenyomta a hangulatot. Az egyetlen pozitívum talán, hogy a „wild demo” kategóriában végre nem szerepelt 50 perces Lara Croft slideshow, mindenki nagy megelé-

gedésére. Említést kell tennem még az „Xdemo8” című alkotásról, melynek különlegessége, hogy Linux alatt futott – úgy látom Nihilék még nem adták fel, sőt egyre jobbak, szóval csak így tovább!

A másik érdekesség a szombat délután megrendezett funcompo volt, de mivel mi éppen nem voltunk funok, nem indultunk.

A négy nevezett csapat – a végére csak három, mert az egyik gárda feladta – azonban szemmel láthatóan jól érezte magát. A feladatok között volt, pl. tojással a térd között guggolás, fejen állva étkezés, érettségi vizsga a scene történetéből, Forma 1 verseny négykézláb, pókjárásban és egyéb hóbortos ötletek.

Mindent összevetve, a partyn nem sikerült jól éreznünk magunkat, elsősorban a gyenge stuffok, másodsorban a nyomott hangulat miatt. Abban csak reménykedni tudunk, hogy a nyári Scenest beváltja minden hozzá fűzött reményünket, és lesz legalább olyan jó, mint a tavalyi Rage-Scenest '98 volt.

A cikket olvasva, gondolom, sokakban megfogalmazódik, hogy hülye ez a Basq, miért nem tudta jól érezni magát, mi ott voltunk, és jó volt. Elsősorban tőlük várok visszajelzéseket az alábbi kérdéseimre, melyeket vitaindítónak szánok.

1. Szerintetek megfér-e kellemesen egy partyn egymás mellett a scene és a quaker társaság?

2. Miért nincsenek igazán jó ötletek és alkotások, akár a régi scene stuffokkal összevetve, hiszen most már a technikai lehetőségek sokkal szélesebbek, mint anno?

3. Hová tűnnek el a régi nagy csapatok, és miért nem jönnek helyettük újak?



4. Miért ad be valaki olyan anyagot, amiről még ő sem gondolhatja, hogy méltó egy nagy partyhoz?

Kezdetnek ennyi, remélem, az e-mail ládám (basq@eurotrend.hu) hamar megtelik, és az építő jellegű válaszokkal talán segíthetünk megoldani a kérdést: hova lett a magyar scene?

Aki dühöngött:

Basq

basq@eurotrend.hu



CD ÍRÓK - DVD-K CÉLKERESZTBE

CD írók, újírók

SONY 2/8 IDE belső CD író
SONY 4/2/24 IDE belső/külső újíró
SONY 4/8 SCSI belső/külső CD író
Panasonic 4/8 IDE belső CD író
Panasonic 4/8 SCSI belső/külső CD író
TEAC 4/12 SCSI belső/külső CD író
Yamaha 4/2/6 IDE belső újíró
Yamaha 4/4/16 IDE belső újíró
Yamaha 4/4/16 SCSI belső/külső újíró
Plextor 4/12 SCSI belső/külső CD író
Plextor 8/20 SCSI belső/külső CD író

Az árakért telefonáljon!

PILOT-COMP KFT.

H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3.
Tel: 321-0408; Tel/Fax: 351-2338
www.netstudio.hu/pilotcomp
E-mail: pilotcomp@mail.netstudio.hu

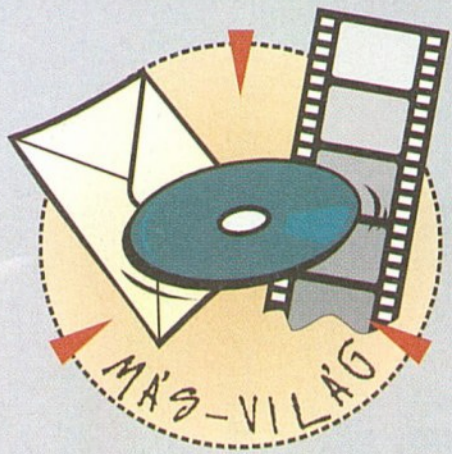
SCSI CD olvasók

Toshiba 6x SCSI belső/külső
Toshiba 32x SCSI belső/külső
NEC 24x SCSI belső/külső
Plextor 20x SCSI belső/külső
Plextor 32x SCSI belső/külső
Pioneer 36x SCSI belső/külső

DVD

Creative 2x encore KIT
Creative 5x encore KIT
SONY 5x
Toshiba 5x
Hitachi 5x





Könyvjelző

„OLVASSATOK MINDEN NAP“!

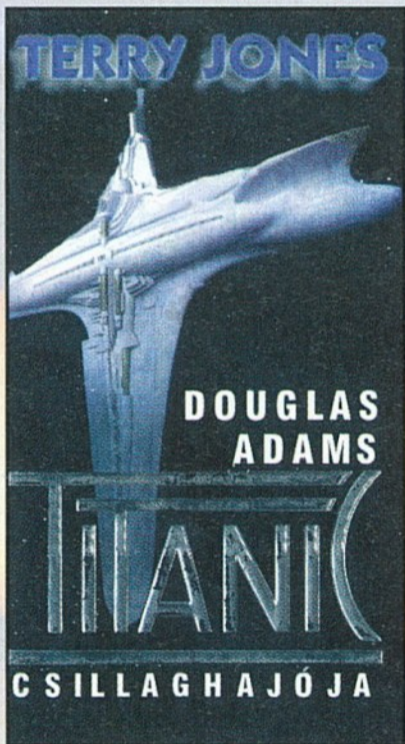
Schuerue

Szeretnénk újra feleleveníteni méltánytalanul elfeledett rovatunkat, melynek fő célja, hogy kedvet csináljon az olvasáshoz. Műfajilag egyelőre maradunk a Sci-Fi és Fantasy témakörénél, lévén ez az egyik legnépszerűbb az összes közül, valamint itt elég sok, és egyre több átfedés található a játékokkal. Hol egy könyvet dolgoznak fel a programozók, hol egy programból készül könyv, vagy mint az egyik mostani kötetnél, többé-kevésbé párhuzamosan jelenik meg.

Terry Jones

Douglas Adams Titanic csillaghajója
GABO könyvkiadó

Legjobb tudomásom szerint az első olyan regény, amely egy számítógépes játék témájára épül, és azzal egy időben jelenik meg. A programot Newlocal már megfelelően méltatta, épp úgy, mint az idehaza is az egyik legnépszerűbb sci-fi író, az angol humor jeles képviselőjét, Douglas Adamset. Ezt a regényt azonban nem ő írta, mint az előszavából is kiderül, bár boldogan elismerné saját műve-



ként. A játékhoz csak körvonalakban kapcsolódó művet Adams felkérésére Terry Jones követte el. A játék stáblistáján így is szerepelt: Papagáj és regény: Terry Jones. Egyébként az ő neve is ismerősen csenghet sokak fülében,

hiszen tagja volt a legendás Monty Phyton Repülő Cirkuszának, és többek között ő rendezte a „Brian életét”. Adams így emlékszik vissza első találkozásukra: „Amióta huszonöt évvel ezelőtt Exeter egyik lombos, külvárosi utcácskájában találkoztam Terryvel, aki virágmintás ruhát viselt, és egy kis harcászati nukleáris eszközt vonszolt maga után egy taligán, egyfolytában arról álmodoztam, hogy egy nap majd együtt dolgozunk.”.

Jones, nem tesz ugyan olyan szállóigévé való kijelentést, mint Adams 42-je, de csuklóból teremt olyan helyzeteket és párbeszédet, amelyek részleteikben teljesen logikusak, de összességükben rendkívül abszurdak. Különféle csillag-

közi civilizációk felhasználásával az egyik leggörbébb tükröt tartja az európai, de elsősorban az angol mindennapok elé. Azoknak, akik játszottak, játszanak a Starship Titanickal, szinte kötelező olvasmány, de jó szívvel ajánlom minden nevetni szerető olvasónak.

Ára 798Ft.

Megrendelhető: Talentum Kft. 205-7138

Eugene Nordern

Kényszerleszállás
Alexandra kiadó

A könyv a klasszikus alaptémára épül, a földönkívüliek és az emberek találkozására. A galaxisközi háború egyik nagy összecsapása igen balul végződik az egyesített véderőket vezető herceg számára, hajója találatot kap, és kényszerleszállást végez egy isten háta mögötti, elfeledett börtönbolygón, a Földön. A sérült és részeire esett központi agy némi problémát keverve rejti el a hajót, és a végletekig fejlett technika ellenére néhányan tudomást szereznek a dolgról. A nagyon közeli jövőben ugyanúgy megtalálhatók a segítő szándékú, illetve a csak saját hasznukat leső emberek, mint a félőrült katonák, és természetesen a kormány is beszáll a játékba. A Harlemben rejtőzködő hajó maroknyi életben maradt



személyzete kénytelen kapcsolatba lépni velük, miközben a távoli űrben tovább folyik a háború és a véderők koránt sem olyan egységesek, mint amilyeneknek lenniük kéne.

Az alapvetően ko-

moly regényben nem fukarkodik az író a humorral sem, egyes, kissé túlságosan lesarkított jellemábrázolásai, és a szereplők szájába adott mondatok egyike-másika, vagy a nagyon is eltérő kultúra találkozásából származó extrém helyzetek, mosolyt csálnak az olvasó arcára. A vastkos, de nagyon nehezen lerakható kötet azonban csak a történet eleje, számos szál várja elvarratlanul a beígért folytatást.

Philip K. Dick

A kozmosz bábjai
Valhalla

Ted Barton visszatér szülővárosába, egy kis völgyben megbújó településre, ahol kilencéves korában járt utoljára. Az emlékeket felelevenítő kirándulásból azonban valami egészen más lesz. Senki nem emlékszik rá, a helyek, a házak, utcák és terek teljesen mások, mint tizennyolc évvel azelőtt, a régi újságokban pedig az áll, hogy ő kilencévesen meghalt. S ha ez nem lenne elég, a kis hegyi városkában Millgate-ben, mindennaposnak számít a vándorok felbukkanása, a fénylő emberek akadálytalanul sétálnak keresztül a bútorokon, fa-

lakon és embereken. A legfurcsább események az után veszik kezdetüket, hogy rájön, már ő sem képes elhagyni a városkát, a völgy bejáratát áthatolhatatlanul elzárja valamilyen erő. A fény és sötétség, a jó és rossz, a minden és semmi, vagy bárhogy is nevezzük az örök ellentétpárt, Millgate-ben vívja végtelen háborújának újabb csatáját, már nagyon sok éve.

Ára: 659Ft.

Megrendelhető: Valhalla Páholy Könyvklub.
Telefon: 338-4465

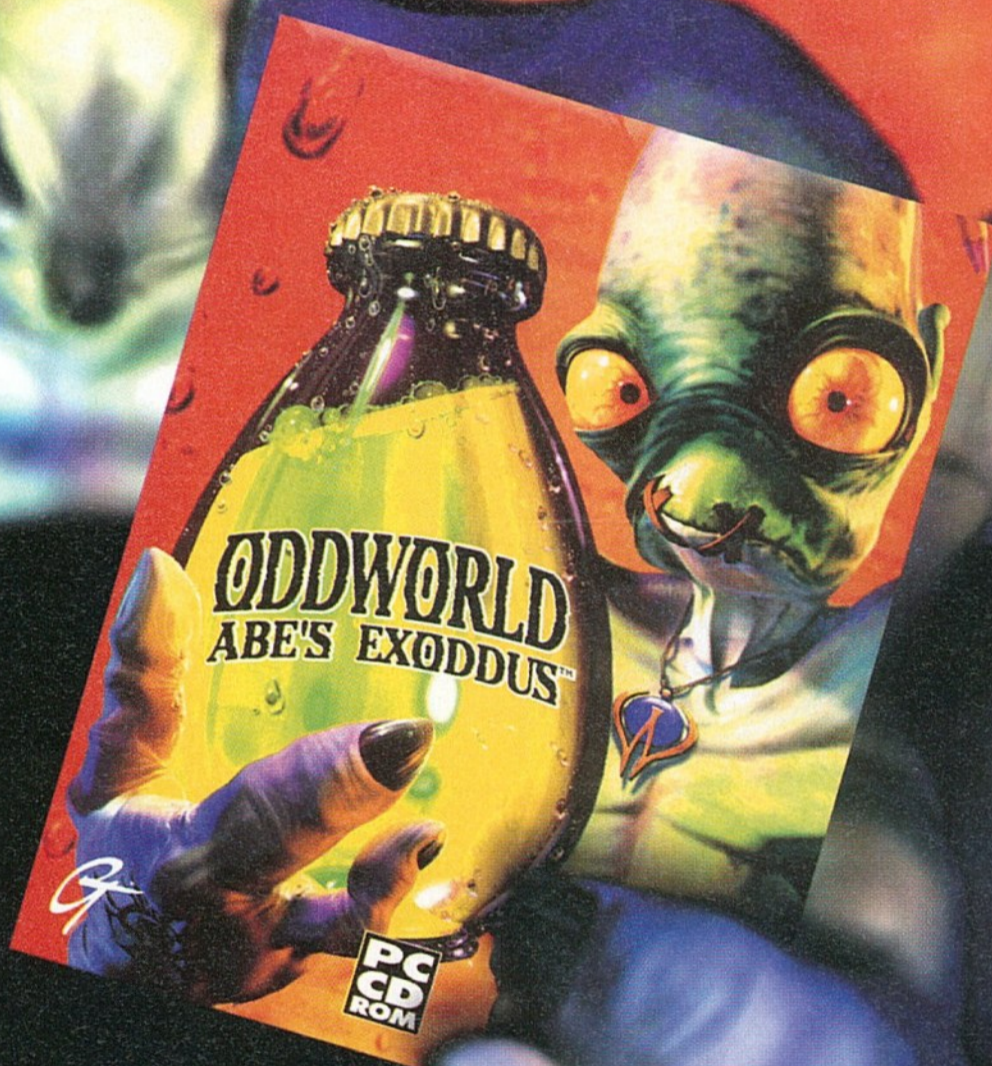
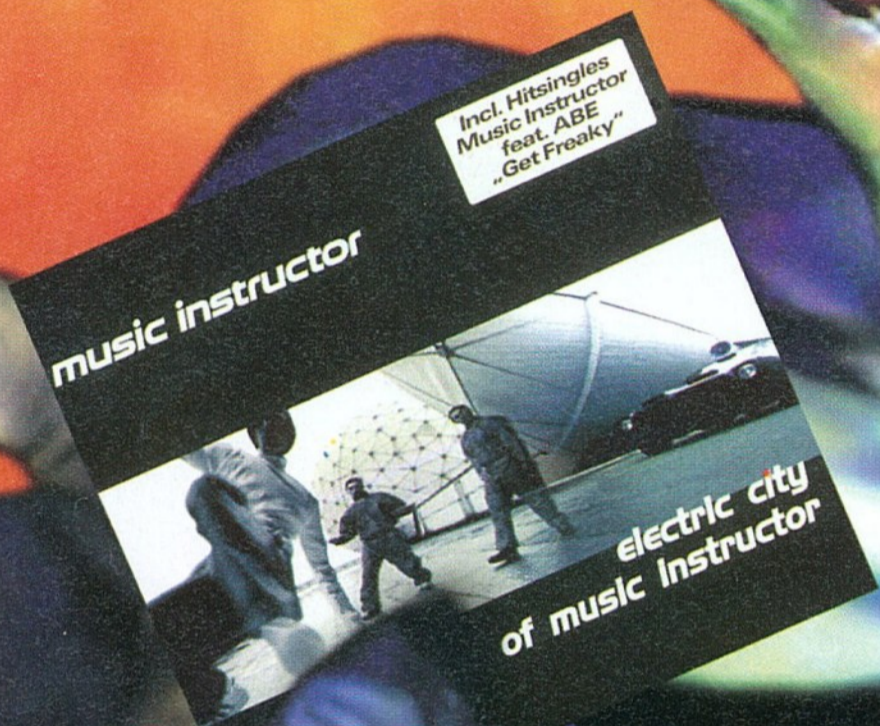


ODDWORLD

a páratlan világ!

Abe-vel,

a zene és a játék világában!

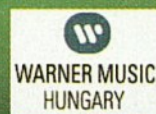


MUSIC INSTRUCTOR *electric city*

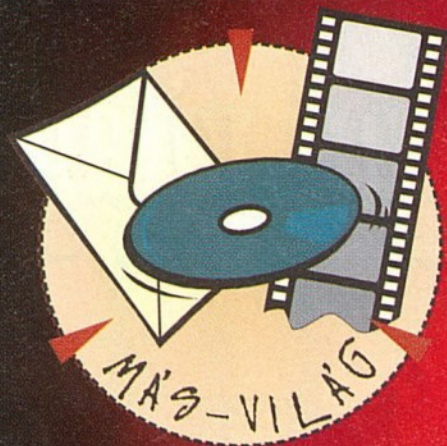
Az albumon a **VIVA**-ból és a **Z+**-ból ismert slágerek
SUPER SONIC • ROCK YOUR BODY • GET FREAKY

A LEGÚJABB MAXI A GET FREAKY
(A CD-n a videoklip is látható, az Abe's Exoddus figuráival!)

Az **ODDWORLD: Abe's Exoddus** PC CD-ROM-on és PlayStation-on,
a **MUSIC INSTRUCTOR: Electric City** nagylemeze, valamint a **Get Freaky** maxi már a lemezboltokban!

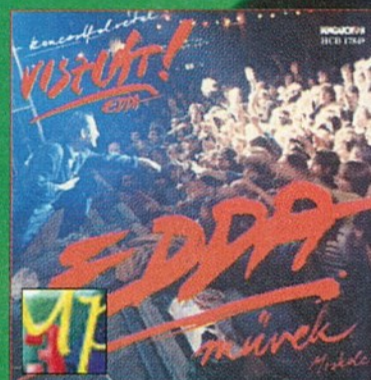


Modern Media



X-MUSIC

GODZILLA ROVATA



Úgy látszik, a boygroupok csillaga mégsem készül leáldozni. A tengerentúlon még mindig látnak bizniszt bennük, így szinte minden hónapban beharangozódik egy-egy friss kvartett, kvintett. Az amerikai Take 5 öt 14-18 éves srácból áll. Muzsikájukat tekintve nincs értelme hosszasan elemzésnek: fikarcnyi újat sem hoznak - de azt kimunkáltan.

A stílusban a „régimotorosok” is tartják magukat, és emberes adag nyálat veszítenek minden újabb albumuk megjelentével. Az 'N Sync elvileg egy tinilányoknak összeütött formáció, bár arcszerkezetük alapján bármely death metal horda két kézzel kapna utánuk. Mindegy, énekelni tudnak, és ha nem nyekergik kasztrált orgánummal, hogy „úúhhbééjbeee”, akkor még egy-egy közepes „funky” is kitelik tőlük. Ez az album egyébként valamiféle válogatás megremixelősi (bár kiderülne a borítóból!).

Ha a három fiatal félvér lányból álló csapat mellé szegődik a szerencse, akkor a Divine név ezentúl nem csak a nyolcvanas évek kövér transzvesztita botrányhősének lesz a kizárólagos védjegye. Bár a lányok azt állítják, hogy stílusuk senkihez sem hasonlítható, és máris Grammyról ábrándoznak, én azért megkockáztatnám a párhuzamot a The Braxtonsszal vagy az En Vogue-gal. Továbbá az említett óriások mögött tíz-

zsákkal több énekóra áll, és jóval soul-osabbak. Az album címe: *Fairy Tales*.

A rokonszenves kiállítású B*itched (farmeros vagányság, fiús lazaság, semmi cicirázás) debütáló albumán mind a felhőtlen jókedvet sugárzó vidám nóták, mind a balladisztikusabb tételek telitalálat-szagúak. A hihetetlenül elnyálasodott Spice Girls (és a még náluk is femininebb fiúfogatok) után némi vigaszt nyújt a popzene elképzelhetetlen méreteket öltő kommercializálódásán sopánkodóknak. (Azért „motoros-feelingre” senki ne számíton.) És most kanyarodjunk be az igazi férfiak utcájába, akik nem tréfálnak. A '97-es év nagy szenzációja volt a Black Sabbath legendás felállásának

újévi egyesülése Ozzyval az élen. A *Reunion* dupla koncertalbumot, '97 decemberében rögzítették Angliában a fiúk, és gyakorlatilag minden ös-Sabbath mestermű fellelhető rajta, a bónusz: két új nóta. „It's cool, ha... ha...!”

A zseniális, úttörő munkásságú, ám az utóbbi években a grunge-dzsal együtt egyre inkább leíródni látszó Pearl Jam *On Two Legs* című albumán egy olyan koncertanyaggal találkozhatunk, amely nem egyértelműen a „best of” live-korongok táborát szaporítja. Az egy-két MTV-sláger mellett több kevésbé ismert dal sorjázik rajta - kiszorítva ezzel némely multisikerüket. A Jeremy például igazolatlanul van távol.

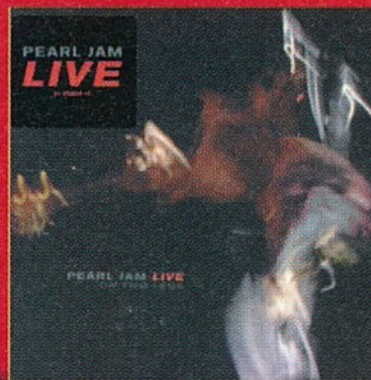
Besztof Teknő a címe minden a minden mulatóspárodíák királyai által kiadott válogatáskorongnak, melyen új dalok is helyet kaptak. Aki még nem halotta a két megaökor eszehagyott dumáit, az vigyázzon, mert a rekeszizom rángatózásával kísért ugató hangok a következőket hiúsíthatják meg: táplálkozás, folyadékbevitel, telefonos álláskereső, utódnemzési kísérlet stb.

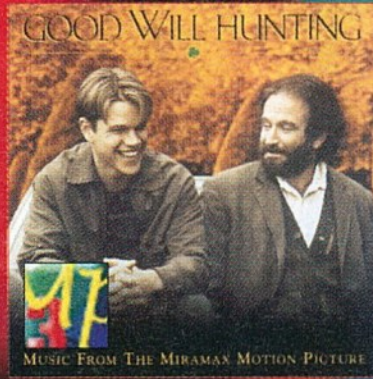
Fenyő Dávid (tudod, a Miki fia) Parkett néven alakított zenekart. A *Harc a szerelemért* dalainak színvonala semmiben nem marad el a papa munkáitól. Magyarán éppen annyi lopás, óvodás szöveg és műanyag „életérzés” mér megsemmisítő csapást izlésvilágunkra. Nagyjából egy második Modern Hungáriát kreált a csapat (netán Miki?), csak kicsit avasabb megszólalással. Dieter Bohlen gondolkodásmódja pedig nem éppen száz százalékgig hiteles egy huszonévestől. Bocs.

A Modern Talking újjáéledése nagyerejű lavinát indított útjára a világon. A Bad Boys Blue-tól Samantha Foxig, Bodnár Attilától Mr. Rick Opus-daláig több fronton támad a nyolcvanas évek. Első *Best of* albumán Zoltán Erika is feleleveníti legnépszerűbb exslágereit. Vigyázat: a számok az ezredforduló izléséhez igazítva megremixelődtek!

És most vissza egy tizest: hetvenes évek. Igazi nosztalgiabomba a Peter Pan-szakállról kitűnően beazonosítható Apostol együttes válogatásalbuma: semmi remix; „autentikus” muzsika, harsonával, trombitával, lírázgatásokkal. Békés, nosztalgikus óvodás emlékeket éleszt fel a *Nehéz a boldogságtól búcsút venni* című album.

Hogy ne kelljen tovább kínoznunk ronggyáforgatott, sercegő bakelitkorongjainkat, mostantól digitális





változatban is megvásárolható két Edda koncertalbum. Az első az 1983. december 17-i, emlékezetes ős-Edda búcsúkoncert (amivel - véleményem szerint - a legenda sikeresen el is köszönt). A csapat annak idején meglehetősen sietősen búcsúzott, hiszen több óriási dalt sikerült egy-másfél perc alatt letudniuk, úgyhogy az album is csak 37 perces.

Egyesek szerint Pataki összekötőszövegeit referenciaanyagul felsorakoztatva (szeretet-hit-béke-barátság témakör), bármely amerikai tévécsatorna azonnal alkalmazná vasárnapi prédikátornak. Ennek a jegyében fogant a másik Edda koncertlemez. Ez '85-ben került rögzítésre, és jóval felejthetőbb az előzőnél, pedig a kör és az Ünnepe is felcsendül rajta. A lemez 40 perces, nyolc számmal (hiába, akkoriban kábé ennyi volt a bakelit-limit).

A Danubius Vígállomás egy rakat hazai megasikert tömörít a korongján, többek között a Bon Bon, Ákos, Császár Előd, a Republic, Demjén, Charlie, Orsi, az Ámokfutók, az Irigymirigy és még sorolhatnám... sokak közreműködésével. Kakukktojásként DJ Bobo búvik meg a legjobbnak kikiáltott rádió nevével fémjelzett albumon.

Aztán, hogy a másik patinás ifirádióknak se maradjon ki a szórásból: itt a **Juventus Hits 1998!** A borítón olvasható közreműködőkön kívül helyet kaptak: Wes, Ultra Nate, SASH!, Dario G, Eric Clapton, Eagle-Eye Cherry és DJ Bobo. Szintén parádés szereposztású zenefolyam.

Az idei év Grammy-várományosainak dalaiból ad izeltit a **1999 Grammy Nominees** album. A tavalyi évben különböző díjkiosztókon ugyan már szénné nyerték magukat ezek a nóták, és legtöbbjének a komplett szövegét álmunkból felriadva is hibátlanul lebetűzzük - de hát így születnek az örökzöldek. Madonna, Celine Dion, Shania Twain, Backstreet Boys, Natalie Imbruglia, Eagle-Eye Cherry, Sting és mások. A dalcimeket pedig gondolom, mindenki kívülről fújja...

Akik rendszeres és hűséges izgulói a péntek esténként bonyolódó **Ally McBeal** sorozatnak, azok most CD-n is megvásárolhatják a szériát tarkító muzsikák legjavát. A dalok előadója Vonda Shepard, aki szinte minden részben felbukkan, amint a főhősnő kedvenc bárjában rezegteti hangszálait. Kellemes dalcsozor, számos hatvanas-hetvenes évekbeli örökzöld áthangszerelt, újkori prezentációjával.

Még nem tudni milyen néven fut majd Gus Van Sant új filmje, a **Good Will Hunting** - melyben Robin Williams mellett Matt Damon játssza a főszerepet -, de a filmzene-album már befutott az X musicba. A zene alapján senki ne reménykedjen bármiféle ölös-...-röhögséges akció-vígjátékban. Zömmel merengős hangulatú, szomorkás, „egyszálgitáros” nóták sorjázna a lemezen Elliott Smith, Al Green, Gerry Rafferty, a The Waterboys és kevésbé ismert művészek előadásában.

Eddig még nem hallottam az Alda nevű izlandi hölgyről, és az első gondolatom az volt, vajon mekkora nyakizomtömeg kívánatos ekkora adag műhaj akár

csak néhány pillanatig tartó megtartásához. Az **Out of Alda** dalai zömmel vidám, popos-rockos-funkos tételek, olykor fúvósokkal, vonósokkal megtámogatva. Ugyanakkor semmi közük a manapság oly divatos „amerikás” rock-stilushoz, és némelyikük akár a toplistákra is felkúszhat.

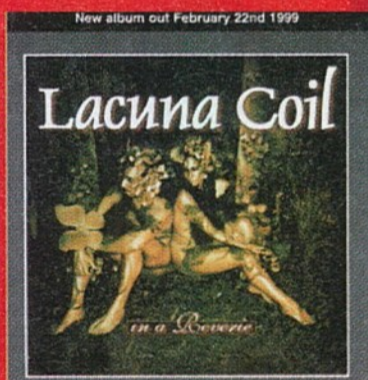
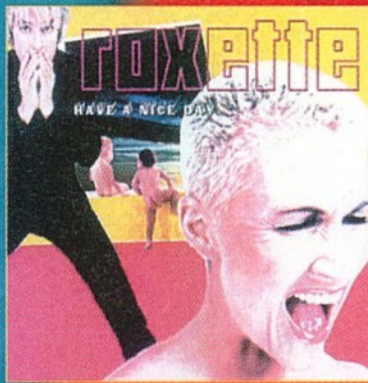
Több éves hallgatás után **Have A Nice Day** címmel jelentkezett új lemezzel Marie és Per, azaz a **Roxette**. A megszokottnál sokkal több líra hallható az albumon, amely elsőre kissé haloványabbnak tűnik elődeinél. Ugyanakkor a régebbi rekordbuta refrének helyett inkább az igényes, elektronikus-technós effektekkel operáló pop-rock felé látszik mozdulni a duó.

Bad Boys Blue ...Continued. Azaz újból ringbe száll a nyolcvanas években istenített - ám a Modern Talking árnyékából kilépni nem tudó - diszkótrió. A tavalyi remixalbum után most egy új nótákkal megtömött koronggal szándékozik reneszánszát élni a csapat. A hangzás immár kilencvenes évek, a dalok alapvető harmóniavilága szinte érintetlen, ugyanakkor tetten érhető a továbblépés. A mostanság divó agresszívebb diszkó-soundhoz képest bárányszelidségű az anyag, de ekkora csend után mégis izmos a visszatérés.

Jellegzetesen tengerentúli, enyhén soulós, lágyan diszkós muzsikát küld **Emilia** a **Big Big World** albumon. Balladisztikusabb dalok és dance-lüktetésű számok váltják egymást. A hangsúly azonban mégsem a soul-feelingre tevődik, inkább „dalos” az anyag. Igazából egyetlen jellegzetes, megkülönböztető jegyet sem lehet elcsipni, bár „skatulyázni” is nehéz lenne. Szóval tucat.

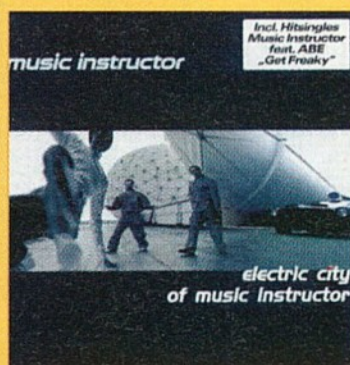
Gótikus rockban utazik az olasz **Lacuna Coil** nevű formáció. A csapat élén egy felettebb magabiztos énekesnő áll. Az **In A Reverie** albumon a dalokat férfivokál is színesíti, darkos gitárok nyomják az alapot, a billentyűk pedig - érdekes - szabadságon vannak.

És most: Goto CD!



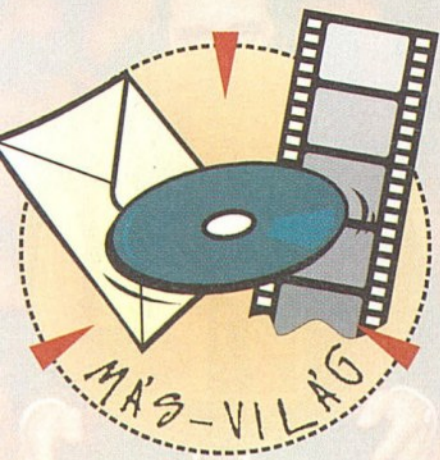
WARNER JÁTÉK

E havi Warner játékunkban három Music Instructor cd-t és kazettát sorsolunk ki, szerencsés nyerteseink között, ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdéseinkre:



Mi a neve annak a világnak amelyben Abe él?

Címünk a szokásos, megoldásod március végéig add postára! (PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)



Movie World

MÁRCIUSI MOZIELŐZETES ÚJRA

TRF

E havi filmelőzetesünk több szempontból is rendhagyó. Mint látható, csúsztatunk: az áprilisi bemutatókról majd áprilisban írunk, és szeretnénk ezt a rendszert megtartani a jövőben is. Helyettük két márciusi bemutatóról lesz szó, amelyek közül csak az egyik lesz Magyarországon, bár a másik legalább olyan érdeklődésre tarthat számot itthon is!

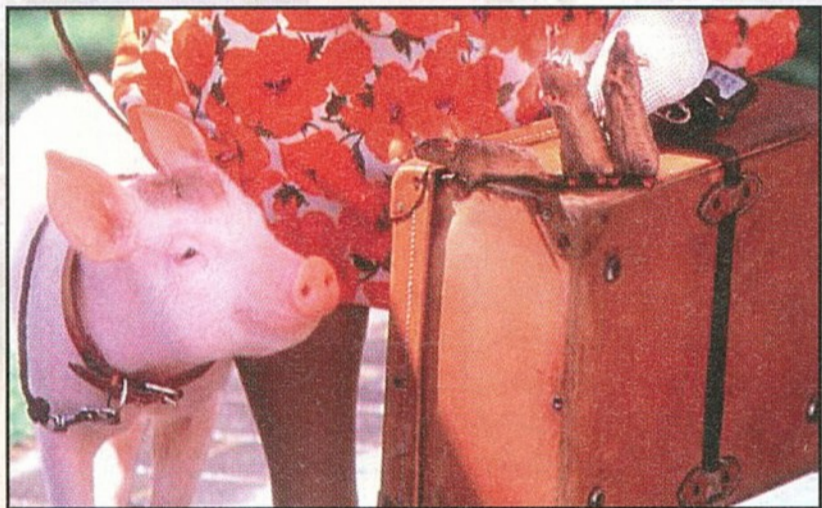
Babe: Pig in The City

Főszereplők: Magda Szubanski, James Cromwell, E.G. Daily

Rendezte: George Miller

Forgalmazó: UIP Dunafilm.

Babe, miután kutyákat megelőzve megnyerte a Nemzeti Birka-terelési Bajnokságot, boldogan tér haza Hoggettékkel a farmra. A nagy igyekezetben, hogy mindig gazdája segítségére siessen, balesetet okoz, amelynek következményei Hoggett bácsit hosz-



szú időre ágyhoz kötik. Mikor a bank farmjuk elvesztésével fenyegeti meg a házaspárt, Hoggett néni nem tehet mást: elfogad egy felkérést egy kiállításra, ahol Babe-nek be kell mutatnia terelő tudományát. Így aztán Babe és Hoggett néni egyszer csak egy nagyvárosban találják magukat, ahol a kismalac rengeteg, számára eddig ismeretlen állattal találkozik, új barátokat szerez, valamint megismeri az élet vidám és szomorú oldalait is. A vége, persze, happy end. Az 1995-ben vizuális effektusa-
iért Oscar díjat nyert film folytatása sem okoz csalódást az állatkedvelő mozilátogatóknak.

Wing Commander

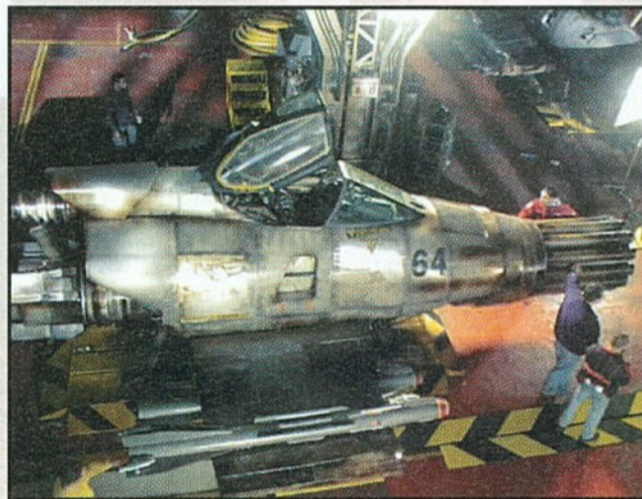
Főszereplők: Freddy Prinze Jr. (Christopher Blair), David Warner (Admiral Geoffrey Tolwin), Matthew Lillard (Maniac), Saffron Burrows (Angel), Tchéky Karyo (Paladin), Jürgen Prochnow (Commander Gerald).

Rendezte: Chris Roberts, amerikai bemutató: március 12.

A mai napig hihetetlen népszerűségnek örvendő Wing Commander-saga az első a sorban, amely számítógépes játékból mozi filmmé avanszál elő – leszámítva a bunyós játékok hihetetlen gyenge filmváltozatait. A fordítottjának már számtalan esetben lehetünk tanúi, azonban vannak még szép számmal, akik a processzorok után a vásznon is karriert akarnak csinálni, gondoljunk csak Larára, Duke-ra, a Quakre vagy a Doomra! Blair azonban mindenkit megelőzött.

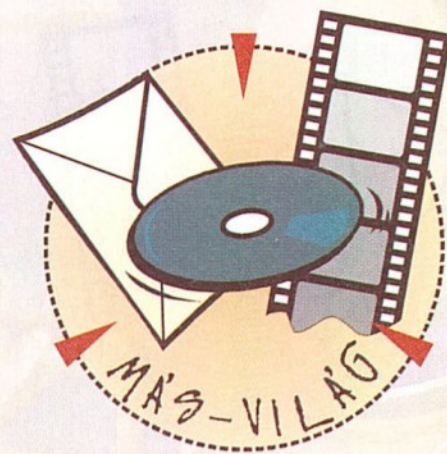
A sztoriról nem sokat tudni. A játék megálmodójának és létrehozójának szerepéből társ-forgatókönyvíróvá és rendezővé előlépett Chris Roberts eredeti elképzelése szerint a film a legendás Das Boot remake-je, csak éppen az űrben. Időben a játéksorozat első része előtt játszódik, és lényegében arról szól, hogy Blair és társai fognak egy titkosított üzenetet, melyet visszakövetnek a forrásig. Kiderül, hogy egy óriási Kilrathi hajó közeleg, amely képes elpusztítani azélet elpusztítására a csillagrendszerben. A cél egyértelmű, meg kell akadályozni, hogy ez bekövetkezhesen. Ez azonban csak az egyik – a legvalószínűbbnek tűnő – verzió, a számtalan keringő körül.

A szereplőgárdát alaposan lecserélték – a rajongók nagy bánatára. Mark Hamill nem vállalta Blair szerepét a filmben, helyette a nagyon fiatal Freddy Prinze Jr-t. Láthatjuk, aki a „Tudom, mit tettél tavaly nyáron 1-2-ben” debütált szép sikerrel. Malcolm McDowell forgatás közben szállt ki Tolwin szerepéből és adta át azt David Warnernek. Tom Wilson helyett a Screamból ismerhető Matthew Lillard játssza Maniacat, egy francia színész, Tchéky Karyo, pedig a játékban még skót Paladint. Blair francia szerelmét, a WC3-ban meghalt Angelt az eddig ismeretlen Shaffron Burrows alakítja majd. A film hihetetlen alacsony költségvetéssel, 27 millió dollárból készült. Robertsék a „Starship Troopers” útját választották, a pénzt nem neves színészgárdára, hanem elsősorban a speciális effektusok előállítására költötték. Ezekon egyébként Roberts saját cége, a Digital Anvil és éppen a „Starship Troopers”-t vagy a „True Lies”-t maga mögött tudó, azóta már megszűnt Boss Film Studios munkatársai dolgoztak. A forgatás tavaly február 15-e és április 18-a között Luxemburgban zajlott. Az eredetileg idén március elsejére kitűzött bemutatót a 20th Century Fox még tavaly júliusban



„99 első negyedére” változtatta. Egyesek szerint, nem akarták a hatalmas érdeklődésre számot tartó Star Wars Episode I környékén kihozni, így, állítólag, annak lehetősége is felmerült, hogy őszig dobozban tartják. Ezek szerint meggondolhatták magukat, hiszen február negyedikén hivatalosan is bejelentették a bemutató időpontját, március 12-ét.

Magyar DVD videolemezek

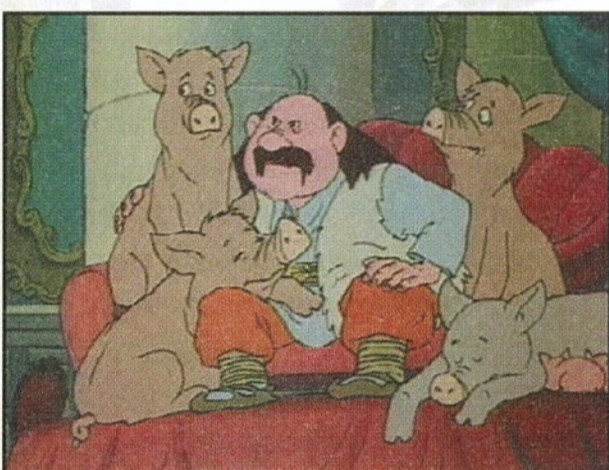
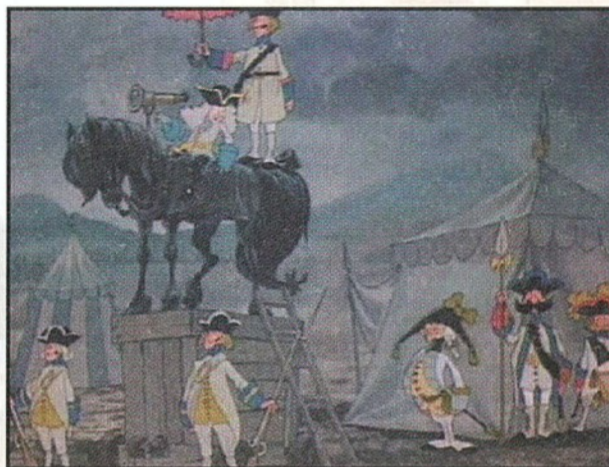


MACSKAFOGÓ ÉS SZAFFI

Két éve még csak távoli, bár kétségkívül kecsegtető jövő volt a DVD. Egy éve már láthattuk az első meghajtókat, és szóba kerültek a filmek. Tavaly ősszel már biztos volt, hogy legalább egy filmforgalmazó cég fantáziát lát a magyar piacon és feliratozza a filmjeit. 1999 februárjában pedig a boltokba került az első két magyar (alkotók is, kiadó is) rajzfilm, a Macskafogó és a Szaffi.

A Macskafogót nem hiszem, hogy be kellene mutatnom, a felnőttek számára akció/scifi paródiát, a gyerekeknek fordulatos mesét nagyon sokan ismerik és szeretik. A film a Disney receptet alkalmazza, mozgalmas jelenetek, hangulatos zene, a szereplőknek olyan sztárok kölcsönzik a hangjukat, mint Bodrogi Gyula, Kállai Ferenc, Béres Ilona vagy Kern András. A történet humoros és fordulatos, így tényleg az egész család számára élvezetet jelent.


A Szaffi egy a török időkben játszódó, megható mese egy fiatal nemesről, egy gyö-



nyörű cigánylánnyól és a mesés kincsről. Persze, nem hiányzik a gonosz cselszövő sem. A Dargay Attila rendezte rajzfilm követi a mesék klasszikus hagyományát, az állandó veszélyeken, csapdákon keresztül kell elverekedni magát a főhősnek a boldog végig, de eközben bősséggel nyílik alkalom, nevetésre a hangos és rajzolt poénokon.

Mindkét film 4:3-as képarányú, alsztereó hanggal van ellátva, ami annyit jelent, hogy a jobb és ball csatornában is ugyanaz a mono hang szól. Ez ugyan elmarad a DVD maximális lehetőségeitől (movie wide kép és dolby digital hangzás), de az oka, hogy a filmjogokat átadó Inter Pannónia Film sem rendelkezik más kópiával, amiről digitális másolatot lehetett volna készíteni, lévén a Szaffi 1984-ben a Macskafogó pedig 1986-ban készült. Nyelvből csak a magyar hangcsatornát teheték a

lemezre, mindenféle nemzetközi szerződések következtében, felirat pedig nincs, mivel a rajzfilmeket nem szokás, illetve nem szabad feliratozni.

A kiadó DVD Video és Audio Kft tájékoztatóján megtudhattuk, hogy ez a két film tényleg csak az első fecske, melyet legalább 25 rajzfilm követ még. A következő a szintén felejthetetlen VUK lesz, de karácsonyig legalább 6-8 lemezre, filmre számíthatunk. Az újabb keletű alkotások között pedig már vannak olyanok is, amelyek surround vagy AC3 hanggal is elérhetőek, vagyis a DVD-n már így jelennek meg. Bővebb információkért érdemes felkeresni a cég honlapját a www.dvd.hu címen. 



Ready[®]

COMPUTERS

READY COMPKER KFT. BP. 1054 VADÁSZ U. 36.
TELEFON: 331-05-18, 311-66-96 FAX: 311-86-71
RÉSZLETES NAPI ÁRLISTA: 2-333-666 / 1310#
WWW.READY.HU READY@ALARMIX.NET
NYITVA HÉTKÖZNAP: 9³⁰-18 SZOMBATON: 9-13

SZÁMÍTÓGÉPEK
Konfigurációk 1+2 év garanciával

ALKATRÉSZEK
Nagy választékban, kedvező áron

Internet előfizetési lehetőség
Napi árlistánk megtalálható:
www.ready.hu

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9-413-453



Aréna

KÉZIKÖNYV: A PC-X MŰKÖDÉSE

Hosszas latolgatás után úgy döntöttünk, hogy átvesszük azokat a kérdéseket, melyeket a leggyakrabban tesztek fel nekünk. Ugyan a CD-n eddig is volt – és lesz ezentúl is –, egy tréfás útmutató, de most itt az idő, hogy komolyabban és részletesebben is megbeszéljük közös dolgainkat. A biztonság kedvéért ezt a részletest is mellé tesszük.

“Dologi” problémák:

K: Előfizettem a PC-X Magazinra, most március van, de nem kaptam meg a februári számot. Mit tegyek?

V: Hívd fel a PC-X Magazin terjesztési csoportját – nem a szerkesztőséget, hanem a terjesztést – a (06 1) 212-0398-as szám 322-es mellékén. Ők segítenek.

K: Meghozta a PC-X-et a postás/megvásároltam a kedvenc újságosomnál, de hiányzik belőle a CD!

K: Meghozta a PC-X-et a postás/megvásároltam a kedvenc újságosomnál, de sérült a CD!

K: Meghozta a PC-X-et a postás/megvásároltam a kedvenc újságosomnál, de nem olvassa a CD-t a meghajtóm!

K: Meghozta a PC-X-et a postás/megvásároltam a kedvenc újságosomnál, de hiányzik belőle négy oldal, viszont a másik négy oldal pontosan négyszer van benne. Most mit csináljak? Az újságos nem akarja visszavenni/a postás nem akarja kicserélni!

V: Az előző négy kérdésre ugyanaz a válasz: Rakd bele a probléma tárgyát egy borítékba, címezd meg a PC-X Magazin, Terjesztési csoport részére (1537 Budapest, Pf. 386.) Mellékelj egy pár soros levelet, melyben vázolod a problémát. A biztonság kedvéért ne csak a borítékra, hanem a levélre is írd rá a neved és a címed. Ők hamarosan megküldik a cseredarabot. Az is megoldás, ha elhozod a defektes darabot az ügyfélszolgálatra. (Az ügyfélszolgálat címe: 1012 Bp. Márvány u. 17. Ez egyben a PC-X Klub is, bejárat az Alkotás u. felől. Nyitva tartás hétfőtől-péntekig, 12-18h-ig.)

Információéhségi problémák:

K: Azonnal szükségem van a „Nyolcfejű királyleány 4: Láncfűrészes hétvége” című játék cheat kódjaira! Ha felhívom a PC-X szerkesztőségét, vagy a PC-X Klubbot akkor meg tudjátok mondani nekem ezeket?

V: Nem. Sajnos nincs olyan varázsköny-

vünk, ahol ezek össze volnának gyűjtve. Ellenben ha van Internet elérésed, akkor érdemes rákukkantanod a PC-X Gamezra, (www.pcx.hu) ahol találsz egy nagy rakat csalást.

K: Elakadtam a „Futyfurutty és a Gömbölyű Dobókocka” c. játékban ott, ahol a Gömbölyű Dobókockának be kellene mennie a Rózsaszín Ágyamosoda háromszögletű ajtaján! Ha felhívom a PC-X szerkesztőségét, vagy a PC-X Klubbot akkor meg tudják mondani a megoldást?

V: Nem. Sajnos nincs olyan varázskönyvünk, ahol ezek össze volnának gyűjtve. Ellenben ha van Internet elérésed, akkor érdemes rákukkantanod a PC-X Gamezra, (www.pcx.hu) ahol megtalálod néhány játék végigjátszását. Ha foglalkoztunk a PC-X-ben a játékkal, akkor próbáld írni egy e-mailt a szerzőnek – e-mail címek az impresszumban –, hátha ő tud segíteni.

K: Nekem most azonnal kell a megoldás! Miért ne hívjam fel a megoldásért a szerkesztőséget?!

V: Mert a szerzők egy része külsőként dolgozik, esetleg éppen katona (SZIA TRAU-

KA!!!), vagy más miatt nem elérhető ezen a módon.

K: Jó, de legalább azt megmondják nekem a szerkesztőségben, hogy volt-e cikk róla a PC-X-ben?

V: A szerkesztőségben nem, de a klubban/ügyfélszolgálaton igen! Nyitvatartási időben felhívhatod a PC-X Klubbot, (Tel: (06 1) 212-0398 343-as mellék) ahol meg tudják neked nézni egy táblázatból, hogy a PC-X Magazin melyik számában volt cikk a játékról. Esetleg ha régebbi számról van szó, akkor azt is elárulják, hogy van-e még abból, tudod-e pótolni, ha hiányzik a gyűjteményedből.

Az „Olvasokk”-kal kapcsolatos szabályok:

K: Láttam, hogy a CD-n vannak az olvasók által beküldött zenék és programok. Én is akarok ilyeneket küldeni! Mit kell tennem?

V: Ha ZENÉT akarsz küldeni, akkor az alábbi feltételeknek kell eleget tenned:

Egy hónapban csak egy zenét küldhetsz el. A zeneszám TÖMÖRÍTETLEN mérete nem haladhatja meg a 1.44MB-ot. Ildomos lenne, ha a saját művedet küldenéd el. (Értsd: feldolgozás jöhet, az Interneten talált MIDI-k plágium.) Ha PROGRAMOT küldesz, akkor jó volna, ha a TÖMÖRÍTETLEN mérete nem haladná meg a bűvös 1.44MB-ot. Természetesen a tartalma nem sértheti a közízlést, illetve a szerzői jogokat. Ha LE-

A PC-X januári játékainak megfejtései és nyertesei:

X-MUSIC – (MISFITS): Hunya Zoltán (Győr), Németh László (Ócsény), Lévai Zoltán (Berettyóújfalú)

X-REJTVÉNY – (UNGARISCHE MIGULAS): Ispán Lajos (Debrecen), Tóth Ádám (Gyöngyöstarján), Varga Dániel (Keszthely), Csengődi Róbert (Nagykőrös), Szilávik Szilárd (Mátészalka), Szemes Szabolcs (Szombathely), Hadarics Norbert (Petőháza), Harmati Ákos (Budapest), Tóth Zoltán (Budapest), Pásztor Magdolna (Szeghalom)

Electronic Arts játék – (SUPERMARINE SPITFIRE, FLYING FORTRESS, ME-262): Jenei Endre (Szeged), Csépany Miklós (Budapest), Varjas Attila (Dunakeszi), Nagy Norbert (Szeged), Éberling Miklós (Nagykanizsa), Ifj. Gyarmati Benjámín (Polgár), Ifj. Szalai József (Gyöngyös), Papp András (Siklós), Oláh Bertalan (Balassagyarmat), Dombai Gábor (Drégelypalánk), Radics Tamás (Sajószöged), Orbán László (Tótkomlós), Komjáti Péter (Cegléd), Kardos Zoltán (Tiszaújváros), Ocskó Ferenc (Szeged)

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!

MEZÚJSÁGOT, akkor annak valóban szólnia kell valamiről, ennek tartalma sem sértheti a közízlést, egyes népcsoportokat, és természetesen a szerzői jogokat. Tudnod kell, hogy a beküldött anyagok között – legyenek azok bármifélek is – szelektálunk, nem kerülnek fel a CD-re automatikusan. Például a lemezújságok tartalmát illetően kőkérmények vagyunk. Meg kell értened, hogy pl. egy olyan vicc, amin a haveri körben jól röhögünk, nem biztos, hogy nyomdafesték – oké, képernyő – képes.

K: Oké, ezeket felfogtam. Mi van a dolog gyakorlati részével? Hová kell küldenem a cuccot?

V: Egyrészt elküldheted a szerkesztőség címére floppy-n – a szerkesztőség címe megtalálható az impresszumban –, de mivel rossz tapasztalataink vannak, próbáld meg golyóállóra csomagolni. Behozhatod a floppyt az ügyfélszolgálatra is – cím az impresszumban –, annak nyitvatartási ideje alatt. Esetleg elküldheted közvetlenül a CD szerkesztőjének TRF-nek a trf@idg.hu e-mail címre. Ez utóbbi esetben még fontosabb a mérethatár, mert a túlméretes levelek visszapattannak a feladóhoz az e-mail szerverünkről. Minden esetben mellékelj egy pár soros levélkét azokkal az infókkal amit közölni akarsz arról amit elküldtél.

K: Visszakapom a floppymat amin a dolgomat elküldtem nektek?

V: Ha küldesz egy válaszborítékot – golyóálló borítékok előnyben –, akkor igen.

Rejtvények, játékok és megfejtések:

K: Hová kell küldenem a megfejtésem?

V: Ha a pályázati kiírásban nem kérjük másképp, akkor a szerkesztőség címére. A címet megtalálod az újság impresszumában. (Most szándékosan nem írtam ide, legalább egyszer nézze meg mindenki, hogy milyen hasznos infók vannak ott!) A címzett a PC-X Magazin, nem pedig a PC-X Club, ahová valamiért sokan címzik a megfejtésüket. Esetleg ráírhatod azt is a borítékra, hogy „megfejtés” vagy a játék nevét.

K: Milyen infó kell még a megfejtésem mellé?

V: Természetesen a neved és a címed – kérünk, próbáld olvashatóan írni, mert volt már olyan, hogy mást kellett kihúznunk, mert annak, akit elsőre sikerült, nem tudtuk kisilabizálni a nevét. Ha van telefonszámod,

akkor az is hasznos lehet, – lásd lejjebb hogy miért – de nem kötelező. Az adataidat bizalmasan kezeljük, nem készítünk adatbázist, és nem adjuk tovább BSA-nak, csomagküldő cégeknek, vagy bárki másnak.

K: Elküldhetem a megfejtésem e-mail-ben?

V: Ha a pályázati kiírásban külön nem kérjük másképp, akkor igen. Csak ne feledkezz el arról, hogy a neved és a postacímed is megírd. Még akkor is tedd meg ezt, ha már a sokadik megfejtést küldöd el nekünk, mert a beérkezett megoldásokból nem képezünk adatbázist.

K: Hogy kezelitek akkor az e-mail-en érkezett megfejtéseket?

V: Minden rejtvénynek van egy méretes „kalapja”, ebbe kerülnek a beérkező megfejtések. Az e-mail-eket kinyomtatjuk, és ezek is itt landolnak. A sorsoláskor minden megfejtés, már persze, ha helyes, egyenlő eséllyel indul, akár levelezőlapon/képeslapon, e-mailben vagy borítékban érkezett hozzánk. A megoldást tartalmazó papír mérete nem befolyásolja a sorsoló bizottságot!

K: Kapok választ, ha e-mail-ben küldöm a megoldásom?

V: Igen, egy rövid „vettük”, „OK”, vagy valami hasonló tartalmú válasz erejéig. Ellenben ha nem jó a megoldás, azt nem szoktuk jelezni, hiszen azoknak sem küldünk levelet, akiknek pl. a levelezőlapján érkezik rossz megfejtés. Ez így fair.

K: Nagyobb eséllyel indulok, ha több példányban is beküldöm a megfejtést?

V: Nem! Amire te gondolsz, az a lottó! Ha valaki X példányban küldi be ugyanazt a megfejtést, akkor egyet megtartunk belőle, a többit kidobjuk. Ugyanígy szoktunk eljárni azokkal, akik ugyanazt a megfejtést beküldik ugyanarról a címről a papa, a mama, a hugi, a szomszéd néni, és a család kutyája nevében is. Mivel egy időben rengeteg ilyen unfair, duplikált megfejtés érkezett, gondolkodtunk azon, hogy a játékok mellé beteszünk egy kis szelvényt, és csak ennek kíséretében fogadjuk el a megoldásokat. Egyelőre letettünk a dologról, mert ezzel kizárnánk a játékból az e-mailezőket.

K: Küldhetek több megfejtést egy levelezőlapon?

V: Kérünk, hogy ne! Vagy külön levlapokon add fel őket, vagy egy borítékba, külön-kü-

lön lapokon tedd a megoldásokat (hogy mindegyik eljusson a saját kalapjába)!!! Persze a külön-külön lapokra is írd rá a neved, címed.

K: Meddig küldhetem be a megfejtéseket?

V: Az adott számhoz – amelyikben a játékkiírás szerepel – képest a következő PC-X megjelenése mínusz egy nap. 8) (Minden szám impresszumában megtalálható, hogy mikor jelenik meg a következő.)

K: Hogyan kapom meg a nyereményem?

V: Postán, de nem mindig mi küldjük ki őket. Gyakran azok intézik a postázást, akik az ajándékokat felajánlották. Olyan is előfordult már, hogy megkértük a nyertest, hogy fájadjon el az ajándékáért – itt jött jól, hogy tudtuk a telefonszámukat –, mert az túl értékes, törekeny (pl. Texas Instruments kalkulátorok), vagy terjedelmes (pl. bőrdzseki) volt ahhoz, hogy postára adjuk.

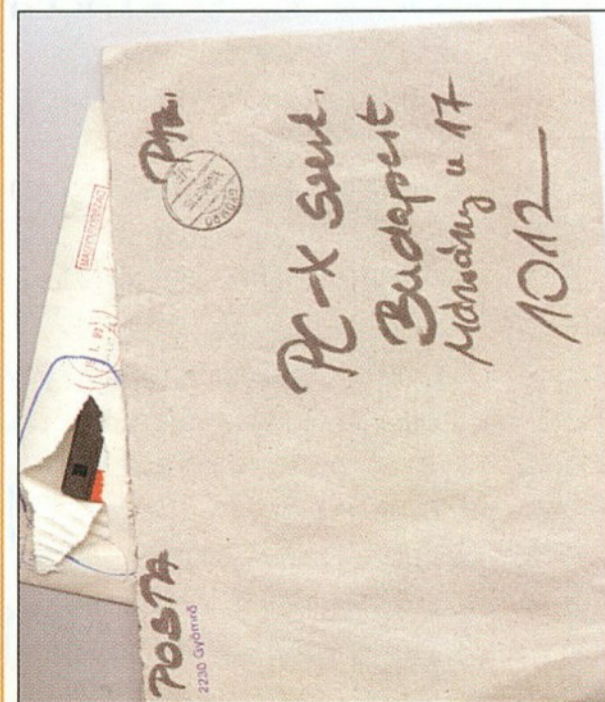
K: Gyorsabban hozzájutok a nyereményemhez, ha bemegyek érte a szerkesztőségbe?

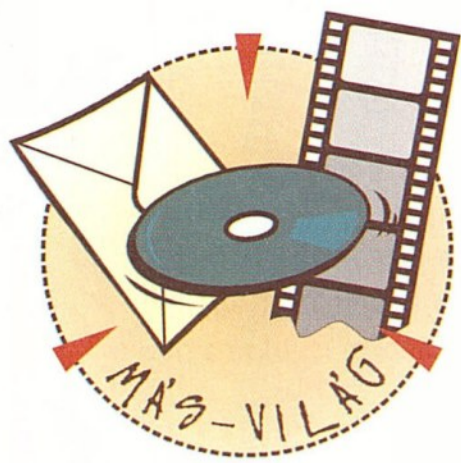
V: Nem! Csak akkor gyere el a nyereményedért, ha azt valamilyen speciális ok miatt – lásd fentebb – előzetesen megbeszéltük!

PC-X

Hónap levele

Ettől a levéltől lepadlóztunk! Most először abszolút pozitív értelemben! Az történt ugyanis, hogy az egyik Olvasókba szánt anyagot hordozó floppy borítéka elszakadt a postai kezelés során. A küldeményt kezelő illető – az írásából úgy véljük, hölgy – ezt észrevette, az eredeti borítékot átrakta egy nagyobbba, megcímezte nekünk és elküldte hozzánk. A gyömrői postán dolgozó kedves postás kisasszony! Minden elismerésünk az Öné! Köszönjük!





Vaklárma

NE OLVASD EL! MÁR MINDEGY, ELKAPTAD... Sam. Joe

Vannak olyan visszatérő levélkék, melyek áldásos tartalmából minden e-mail címmel rendelkező fő-
emlős előbb-utóbb részesülni fog. Remélem, hogy talán alábbi szösszenetem hatására kevesebben
dőlnek be majd az ilyeneknek.

Jelen havi dühöngésem tárgya egy újra fel-
bukkant ilyen, amit egyetlen nap alatt sike-
rült tíznél is többször megkapnunk különbö-
ző helyekről. Akkor rágtam be, amikor az egyik
kormányhivatal rendszergazdája is elküldte. Az
ominózus levél tartalma kb. ennyi: "Ha kapsz egy
e-mailt olyan címmel, hogy: „JOIN THE

Földet. Már akkor csodálkoztam rajta, hogy
ezek a csávók honnan tudnak ilyen jól magya-
rul, meg azon is töprengtem, hogy honnan
tudják, hogy pont hatszor ment körbe a halan-
dzsának tűnő pár sorral kezdődő levélkékük.
Aztán telt-múlt az idő, és egyre gyakrabban
találtam a levélszekrényben, régies, dőltbetűs

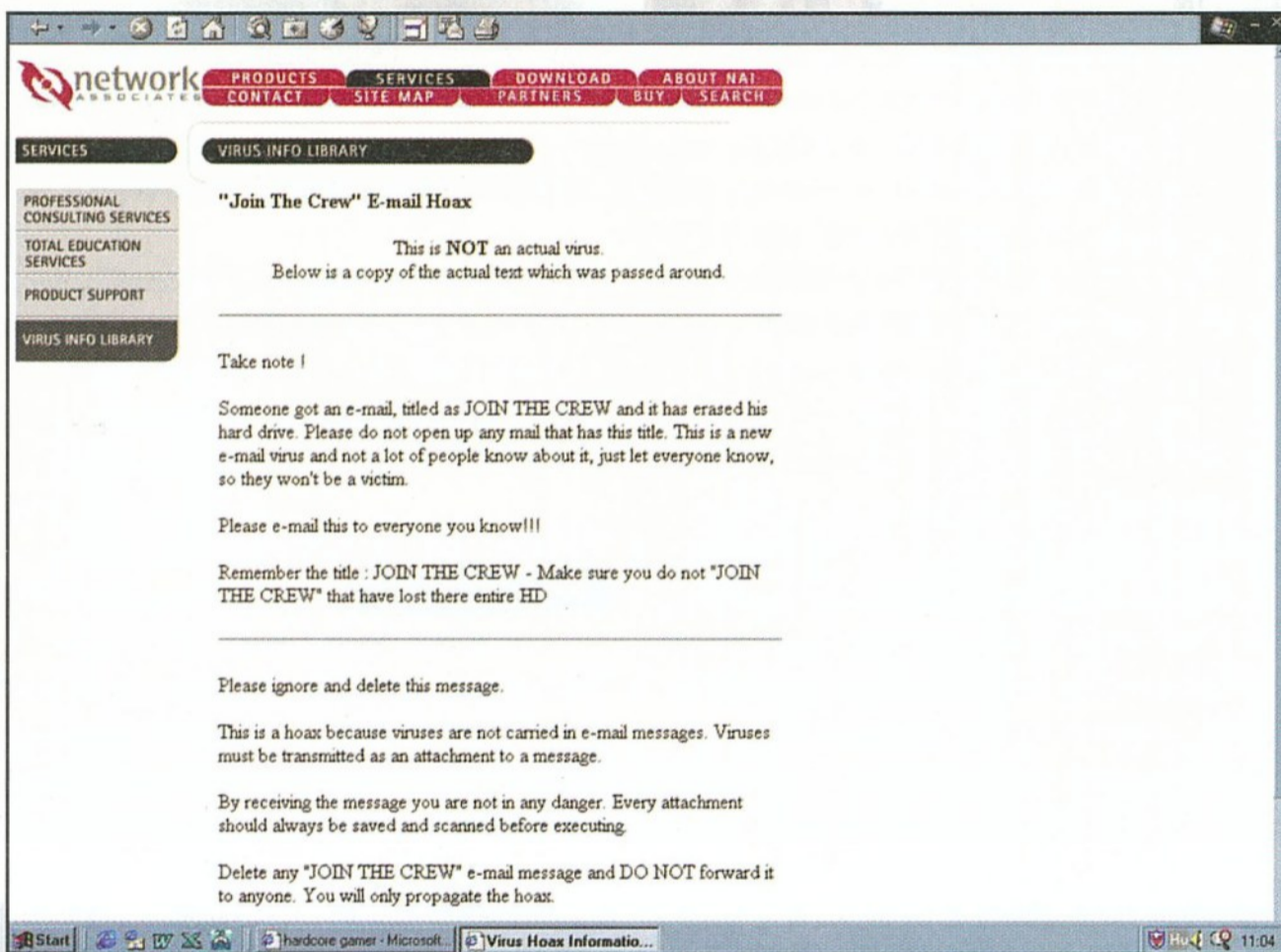
Ismerős? Ezek közvetlen leszármazottai az
elektronikus lánclevelek.

Visszatérnék az eredeti témához, az e-mail ví-
rusokhoz. Nehéz valami olyantól vírust kapni, ami
nem futtatható. Plain text, ASCII levélkétől bizo-
nyosan nem lehet, és mindazok szerint, akiket
megkérdeztem az ügyben, per pillanat HTML dok-
sítól is nehéz. Ahhoz legalább Java vagy JavaScript
kell – bár önmagukban, ezekkel is elég bonyolult
volna ártani –, ezt meg én még nem láttam e-
mailben. (Kicsit félve írom le ezeket a dolgokat,
mert mire ezek a sorok megjelennek, még képes és
valaki kitalálja a vírus hordozó pontos vesszőt.) Biz-
tos, ami biztos, érdemes feltenni a gépünkre vala-
milyen víruscsapdát (McAfee ViruScan, F-Secure,
TBAV, NAV stb.), és azt, pl. a PC-X CD melléklete
segítségével, rendszeresen frissíteni. Ugyanis a
levelekhez csatolt mindenféletől már annál köny-
nyebb bekapni valami randa bacit. Nekünk fogott
már meg makró vírussal fertőzött Word DOC-ot,
meg Excel XLS-t a „Mekkávé”, de közeli ismerőse-
inknek is voltak ilyen irányú tapasztalatai. Főleg a
kezdő netezők imádnak egymásnak „mailmates”
névre hallgató jópofaságokat küldözgetni. Ezek
animációk, amik poénosak, meg aranyosak, csak
mivel a legtöbb esetben átmennek egy csomó ké-
zen, könnyen csapódik hozzájuk valami randa ví-
rus. Szóval remek hordozók. Ilyenekkel csak óvato-
san! (Az irányadó ebben a tekintetben az, hogy is-
meretlentől kapott levélből, lehetőleg az ég-vilá-
gon semmit ne nyissunk ki, ha pedig havertől jön,
és futtatható, akkor is legyünk óvatosak! Amikor a
jelen sorokat írom, vadul terjed egy SKA nevű ví-
rus, amely e-mailekhez csatolt Happy99.exe file-
ból bújik elő, és a jelenlegi vírusellenőrzők még
nem ismerik! – TRf)

Mit lehet tenni a lánclevelek ellen? Egyszerű,
nem kell továbbküldeni őket! A vírusfigyelmezte-
téseket már másképp kezelem. Ilyenkor mindig
visszaírok, hogyha tudom, hogy kamuról van
szó, mert aki küldte, az valószínűleg nem tudja.
Hogy lehet meggyőződni arról, hogy ha ilyet ka-
punk, hogy az most komoly, vagy szórakozik va-
laki? Érdemes elnézni, pl. a

<http://www.nai.com/services/support/hoax/hoax.asp>
címmel, mert ott van egy hoax adatbázis.

Végezetül annyit, hogy mindenki vigyáz-
zon! Ezt a lapot különleges vegyszerrel kezel-
tük! Aki elolvassa, annak végleges PC-X füg-
gőséget okoz! Add tovább a lapot mindenki-
nek, akit ismersz!



CREW/FOR PENPALS”, ne nyisd ki, mert minden
letörlődik a merevlemezdről!” Blablabla...

Nos, mindenki nyugodjon meg! Ilyen vírus
nincs, kamu az egész. A hasonló levelekre van
egy rondán hangzó angol szakkifejezés, „hoax”.
Mi csak nevezzük lánclevélnek. Számos faja van,
ez a legrondább, mert az ember hajlamos beug-
rani neki, hiszen fél a vírusoktól, és ismerőseit is
szeretné megóvni tőlük. Ezért a levél szerzője el-
éri a célját: sületlenségei jó sokáig keringenek a
neten. Hogy ebben mi a jó, azt nem tudom. Sze-
rintem kb. annyi élvezetet okozhat, mint egy ki-
adós szobabiciklizés, arccal a trópusi tengerpar-
tot ábrázoló poszter felé.

A lánclevél régi múltra nyúlik vissza. Az ál-
talános iskolából emlékszem olyanra, melyet
népi demokratikus kelet mohamedán pajtások
indítottak útjára, és már hatszor megkerülte a

kézírással franciakockás irkalapra vetve egy-egy
„holland imát”, vagy „dél-tengeri jókívánást”.
A legjobban a kapcsolódó fenyegetéseket él-
veztem bennük. „Ha nem küldöm tovább 12 és
fél példányban, akkor nekem annyi! Mint pél-
dával Gipsz Jakab, aki nem vette komolyan a
dolgot, és még aznap átment rajta a Nemzeti
Úthengeregylet tagságának teljes gyűjteménye,
beleértve az 1912-es Laurin és Klement gyárt-
mányú motorkerékpárt is.” Aztán jöttek a rá-
érő titkárnők között terjedő, szemköny-
belábasztós, „Drága Jolánkám! A Kovács Jenő-
ke halálos beteg! Küldjete nekik minél több
jobbulást kívánó, piros teknősbékás képesla-
pot! Itt a címe, küldd tovább mindenkinek, akit
ismersz! Ja, a Szabó Pipinek a csigalassításról
már ne küldd el, mert én is tőle kaptam! Pus-
szantás! Horváth Böske az iktatóból” levélkék.

VIRTUAL WORLD

Alfa CD Center - 1148 Örs Vezér Tere tel.: 2222-350
 Átrium Mozi - 1024 Margit Krt 55 tel.: 316-0186
 Mammut Üzletház - 1022 Lövőház u 8 tel.: 345-8141
 Újlaki Üzletház - 1036 Bécsi út 34-36 tel.: 250-5200/122

MÁRCIUSI AKCIÓNK:

9.880 Ft

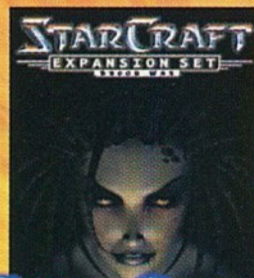
+

7.880 Ft

=



StarCraft



StarCraft
Brood War

~~17.760 Ft~~

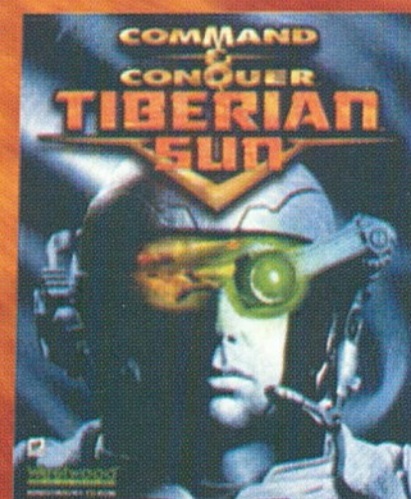
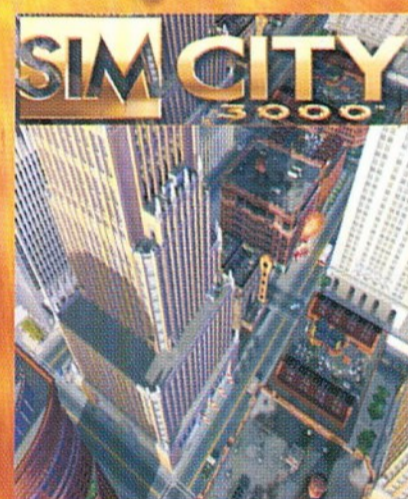
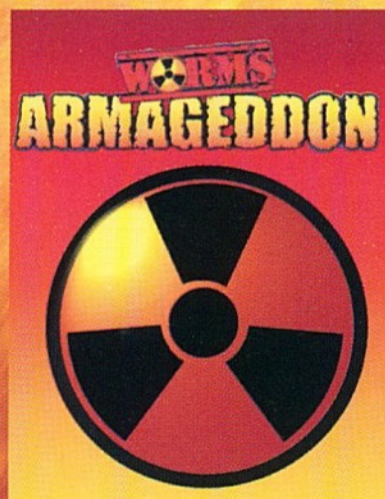
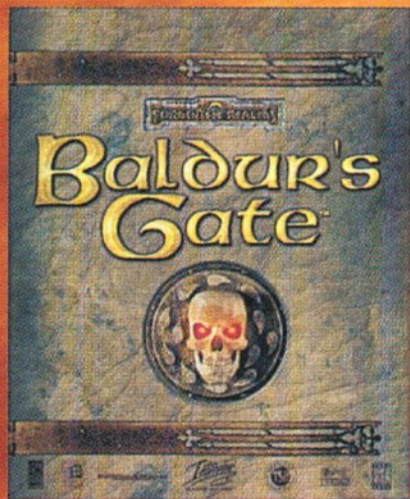
12.880 Ft

ÓRIASI KLUBTAGSÁGI AKCIÓ!

Ha 1999 március 1 és március 31 között bármelyik üzletünkben klubtagsági kártyát vált, ajándék erotikus CD-t kap ajándékba.

A kártya előnyei:

- 10% kedvezmény minden CD-ROM árából
- Havonta ingyenes árlista, és rendszeres tájékoztató az újdonságokról.
- A termékek vásárlási kötelezettség nélkül otthon kipróbálhatóak.
- A tagsági örökös, nem kell megújítani
- Ára csak 6.000- Ft.



Baldur's Gate	11.880	Hardline	1.880	Powerslide	10.880
Blood 2	11.880	Harvester	2.880	Rise of Rome /AOE/	9.880
Caesar 3	11.880	Half Life	8.880	Rogue Squadron	11.880
Carmageddon 2	9.880	Heretic 2	11.880	Sanitarium	11.880
Conquest Earth	2.880	Jack Orlando	2.880	Settlers 3	9.880
Darklight Conflict	2.880	LucasArts Archives vol.3	7.880	Shogo - M.A.D.	10.880
Dark Reign	3.880	Jövő Titkai	7.990	Sin	9.880
Delta Force	11.880	Jane's WWII Fighters	13.880	StarWars - Behind Magic	9.880
Darkening - Privateer 2	3.880	Knights & Merchants	6.880	Starship Titanic	11.880
Earth 2140	4.880	MAX 2	7.880	Thief	11.880
European Air War	10.880	Migth & Magic VI	5.880	Tomb Raider 3	11.880
Fallout 2	11.880	Myth 2	11.880	Trespasser	11.880
Filmlexikon	5.990	Outlaws	4.880	Warlords 3	9.880
Grim Fandango	11.880	Oddworld - Abe's Exodus	11.880		

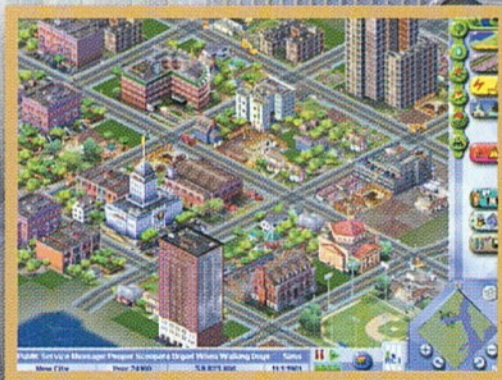
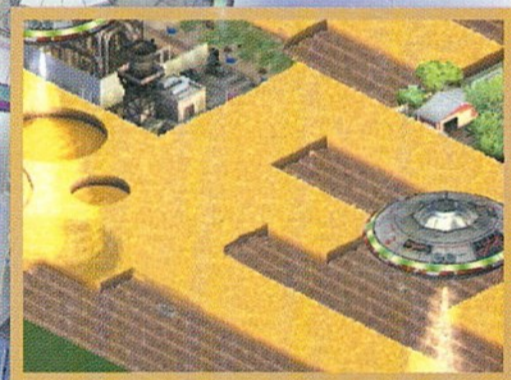
SIMCITY

30000

ECOBIT

Rád vár a feladat, hogy felépíts egy egész várost az alapoktól - határ a csillagos ég. De a hatalmad nem szűnik meg az építkezésnél, polgármesterként te irányítasz mindent a költségvetéstől a bulldózerekig, az adóktól a tornádókig - mindezt soha nem látott részletességgel.

Próbáld meg te is, 5 millió SimCity™ játékos nem tévedhet!



Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078

Emelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövőház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center, Ter 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: 88-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen, Vár u. 10/c Tel: 52/347-233 • **CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Szekes 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 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 Áruháza 88/427-489 • **HERTA Bp, XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel: 419-4020** • **HERTA Bp, Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel: 262-3164** • **HERTA Bp, Dohány u. 37. Tel: 322-7846** • **HERTA Bp, Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131** • Duna Plaza Játék Box Tel: 465-1036 • Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • **MediaMarkt Pólus Center 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650** • MegaModell Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175 • **Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út 131. Tel: 465-2300** • **Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820** • **Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634** • Virtual World Alfa 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, Lövőház 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