

13 monitor és Socket 7 processzorok tesztje



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
HEROES 3
Kingpin
KIPRÓBÁLHATÓ DEMO

1999. MÁJUS

MAGYAR
PC



Star Wars

Az X-Wing Alliance mellett általános helyzetkép az új filmről és a várható játékokról 11 oldalon

Civilization: CTP

Sid Meier klasszikusának Activision-féle folytatása

RollerCoaster Tycoon

Theme Park klón a Transport Tycoon alapjain

Ízelítő a CD-tartalmából:

Demók: Heroes of Might & Magic 3, Kingpin, Mechwarrior 3
Mélyvíz: IE5 (új build), driverek, antivírus, audio (Sonique 0.95), internet (FTP és Telnet kliensek, e-mail figyelők, GetRight, ICQ), képlapok, file-nézegetők, tesztprogramok, tömörítők, tuning
Demozóna: válogatás a Gathering '99 party anyagából

PC-X User: állandó programozási mellékletünk forráskódokkal
Valamint: Star-Wars előzetes, zeneajánló MP3-ak, Nagy Játék részletek
...és még rengeteg más hasznos és érdekes dolog!

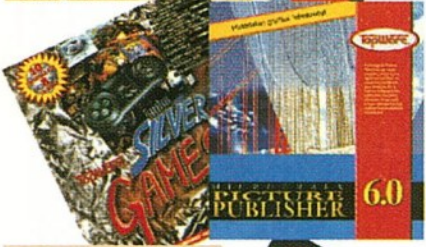
1999. május

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



Road Wars, Midtown Madness, Hostile Waters, Expendable, Messiah, Amen, Pharaoh, Dark Stone előzetesek, Fighter Squadron, TOCA 2, Premier Manager 99, Settlers 3 Mission CD, Team Fortress Classic, Commandos BTCOD, Bungole in One, UEFA-VIVA Soccer leírások, Abe's Exoddus végigjátzás 2. rész

TopWare
AG



6.995 Ft

GET MEDIEVAL

Megjelent!

TELJES MAGYAR
NYELVŰ PROGRAM!



A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ
ARCADE-TIPUSÚ JÁTÉK
AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL:
KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!

"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."



6.995 Ft

RAGE
of
MAGES

Magyar nyelvű
kézikönyvvel!

Megjelent!

25 küldetés, csodálatos hang- és képeffektek,
300 fegyver, 50 különböző ellenfél, egyszerre
akár 16 játékos!



Vészhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
Ka andjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EARTH GOLD EDITION - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
magyar nyelvű kézikönyvvel

MICROGRAFX
PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

SILVER GAMES I.
10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft

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

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

SHOGO 昇岡
mobile armor division

6.995 Ft

Quake-típusú játék csúcs 3D grafikával.
Kétféle játékmód: lábon és egy harci robot belsejében.
Ments meg egy várost és a testvéredet egy örült admirális
örült tervétől!

Egy idegen bolygó.
Egy elveszett testvér.
Egy megtalált szerelem.
Egy küldetés...

Megjelent!

TELJES MAGYAR
NYELVŰ PROGRAM!

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.

a
TopWare
AG
kizárólagos magyarországi
képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levelcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: tbb@interdnet.hu

Ugye neked is van? Tudtad, mennyit ér?



Nálunk 210, 420 vagy akár 840 forintot! Ugyanis mindenki, aki rendelkezik diákigazolvánnyal, 10% kedvezményt kap, ha előfizet a PC-X Magazinra! Mindössze annyi a teendő, hogy a megrendelőlappal együtt elküldd az igazolvány fénymásolatát! Ha személyesen akarsz élni a lehetőséggel, hozd magaddal ügyfélszolgálatunkra!

Az akció csak az új előfizetőkre vonatkozik!

A NAGY JÁTÉK RÉSZLETEIT A 81. OLDALON TALÁLOD!

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

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

Melyik hónaptól:

PC-X Magazin régebbi száma CD csomaggal:

- CD csomag (5-11, 12-16 100 Ft/db)
- CD csomag (17-22, 1200 Ft/6db, 250/db)
- CD csomag (23-27, 1500 Ft/5 db, 350/db)
- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

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

További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)
- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter 990 Ft)**

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

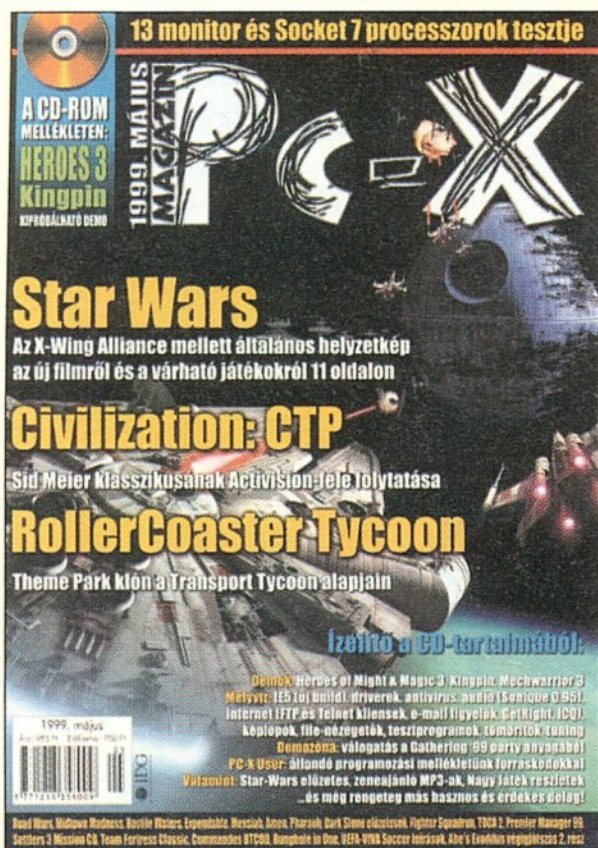
Nevem:

Címem:

Csekket kérek

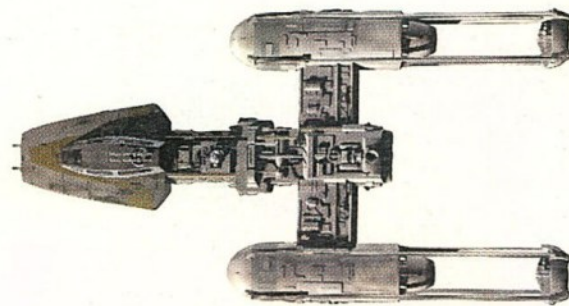
ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot



CÉLPONTBAN

10 X-Wing Alliance Star Wars: Episode 1 Star Wars: Racer Star Wars: Klub



GAMEPORT



Hotline News	6
Road Wars	22
Midtown Madness	
Hostile Waters	23
Expendable	
Messiah	24
Amen: The Awakening	
Pharaoh	25
Darkstone	

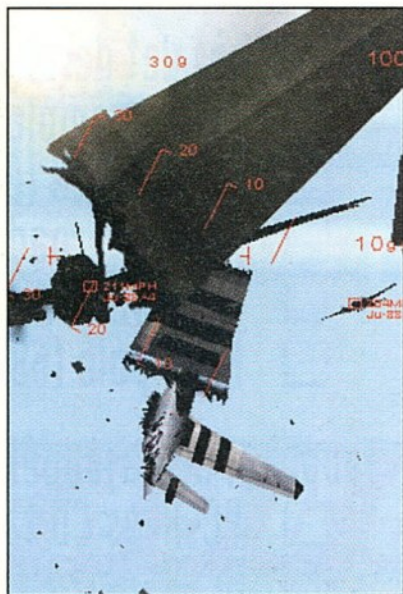
Ödön és a kultúra

Ödön, Ödön, nem voltál valami jó keresztrejtvény alany! Hogy miről beszélek? Természetesen a múlt havi X-Rejtvényről, amelybe galád módon becsempésztük Ödönt, sőt rögtön kettőt is. Az egyik a sosem létezett, TV-reklámokból nem ismert senki. A másik viszont Börönd Ödön, aki köztudottan arra vár a Köröndön, hogy „a tearózsa kinyíljon az aszfaltkővön, s a négyes busz begörögjön”. Ne nézzetek ilyen furcsán, Tamkó Sirató Károly bácsi verséből idézek, aki a múltkori rejtvényünk megfejtése is volt egyben. Amikor ezeket a sorokat írom, még csak néhány elárvult megfejtés fekszik a dobozban, amely egy hónappal korábban roskadozott az iszonyatos tömeg levéltől, borítéktól, levelezőlaptól, kinyomtatott e-mailltól.

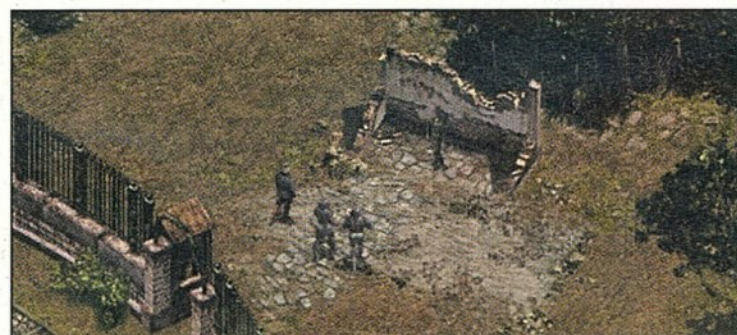
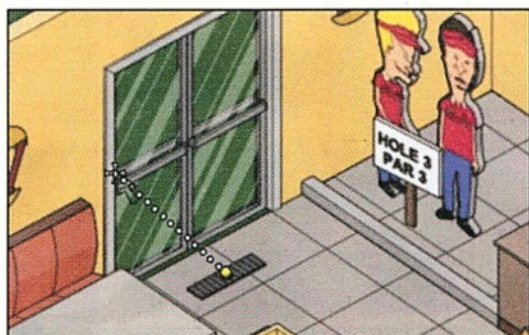
Mi van veletek, kedves Olvasók? A rejtvény volt nehéz, vagy a „sarkos” megoldás-beküldési módszer vette el kedveteket a részvételtől? Sajnos az utóbbi marad – nem mi találtuk ki, máshol is működik ez a rendszer –, nagyon sajnáljuk, hogy itt is be kellett vezetni, de az okokat már megbeszéltük a múlt hónapban. Viszont remélem, hogy májusban nagyobb kedvvel vágtok neki a négyzethálónak és a meghatározásnak, ezúttal ugyanis tartózkodtunk a kulturális merényletektől. (Csak tudnám, manapság min nőnek fel a gyerekek?)

Aki kint volt az Infón, az többet tudhat a Nagy Játékról, mint mi, akik még előttünk vagyunk. ☺ A második fordulót megtaláljátok a 81. oldalon, a részleteket pedig a CD-n! Valaki nagyon jól jár, érdemes részt venni!

The Richfielder



Civilization: Call To Power	26
RollerCoaster Tycoon	30
Fighter Squadron	32
TOCA 2	36
Premier Manager 99	38
Settlers III Mission CD	40
Team Fortress Classic	41
Commandos: Beyond the Call of Duty	42
Beavis & Butt-head: Bunghole in One	43





UEFA Champions League 44

VIVA Football

Cheat 45

Abe's Exoduss végigjátszás 2 46

MÉLYVÍZ

52 Dr Tracker

54 Tuning II

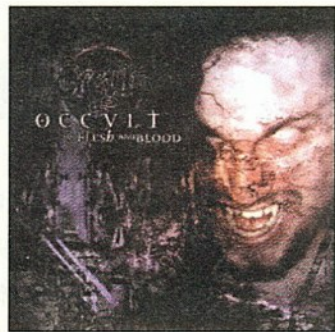
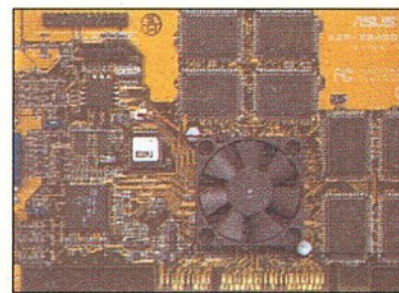
56 Free Pascal

58 ASMDemo

60 Monitor teszt

66 Socket 7 CPU teszt

70 TNT teszt



MÁSVILÁG

X-Rejtvény 72

Demozóna 74

X-Music 76

Movie World 78

DVD Filmek 79

Aréna 80

TARTALOM

TESZT - Billentyűzetek

Demo - Texture mapping

Cheat - A szokásos csalás

Delphi - Telefonkönyv v0.1

Pascal iskola - Alapok a Delphihez IV.

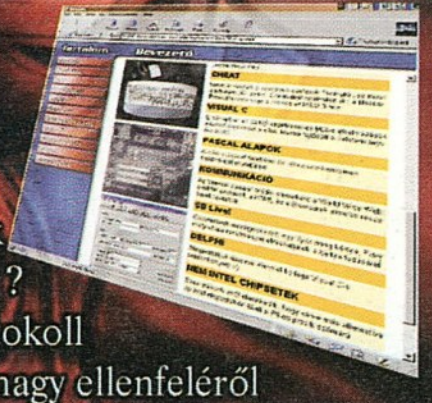
Hardver - AMD K7, amit tudni lehet róla

Visual C++ - INI fájlok és MDI alkalmazások

Chipsetek - PII-es lapkák - van más választás?

Kommunikáció - Internet V. - a HTTP protokoll

SB Live! - Tapasztalatok a Diamond MX300 nagy ellenfeléről



VI. Évfolyam 5. szám
1999. május

Következő számunk
június 8-án jelenik meg.

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 megreformálja a hadsereget)

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László (R4s) • pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo) • elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla) • godzi@matav.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

PC-X User stábjja • pc-xuser@freemail.c3.hu

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

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

A szerkesztőség e-mail címe:

pcx@idg.hu

A megrendelés e-mail címe:

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

PC-X Gamez Web oldal:

www.pcx.hu

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzügyi 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: 98.0723

HU ISSN: 1218-358X

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

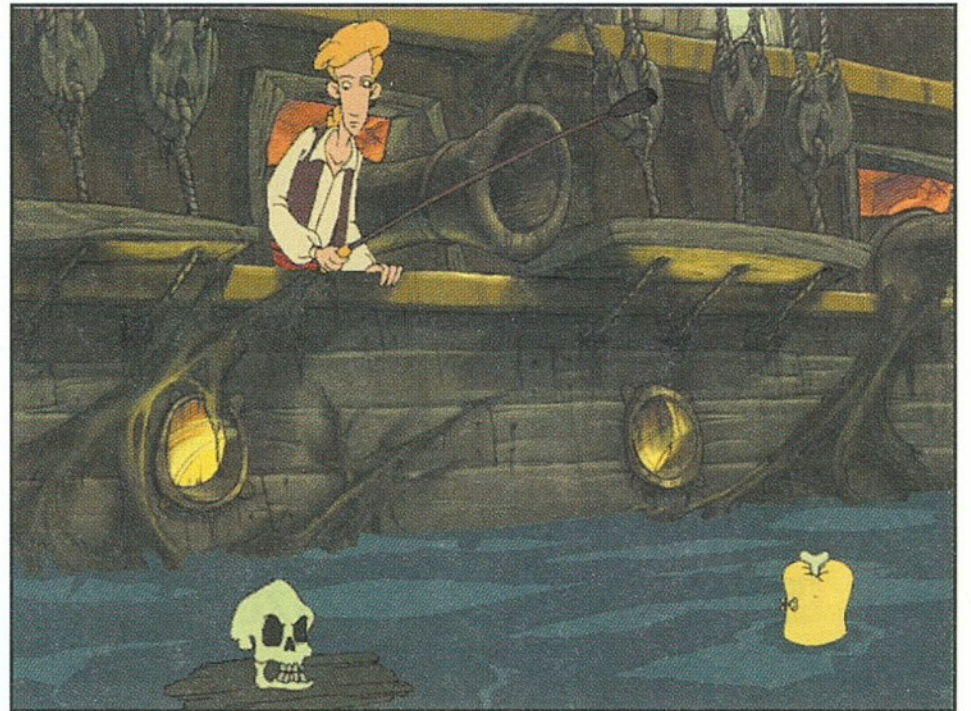
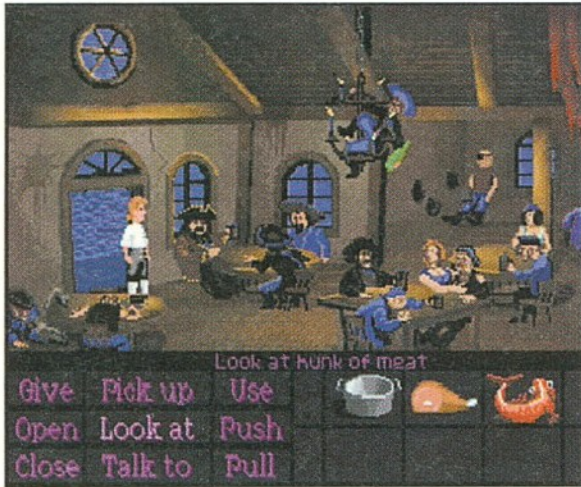
A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelenő hirdetések és a CD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A mellékelt CD a PC-X Magazin térítésmentes ajándéka. Önálló forgalomba nem hozható. Tartalma marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetője.

Ahoy Maties! The Monkey Island Bounty Pack!

Ezer dörgedelmes ágyútalp, ez aztán a kincs, amiért minden kalózzelöltnek érdemes tengerre szállnia! A LucasArts újra kiadta a Monkey Island trilógiát, mégpedig Classics sorozatában, díszcsomagolásban, három CD-n! Ha valaki valaha is próbálkozott azzal, hogy Guybrush Threepwoodot sikerre vezesse a saját hülyesége és

a félelmetes kalóz, Le Chuck elleni harcban, azt nem hagyhatta érintetlenül a Sziget különös világa és szereplői. A három epizód egyben kordokumentum is, hiszen ezeken keresztül gyönyörűen látszik, hogyan fejlődtek a LucasArts-féle zseniális kalandjátékok a korai parancsszavakkal kommunikálótól a teljesen szinkronizált, animált tökéletességig. Gyűjtőknek kötelező darab, a friss generációnak hiánypótló alkotás! Azonban most bárki megnyerheti, aki szerencsés szeptet fog vitorlájába! Mindössze három másik LucasArts kalandjáték pontos (!) címére vagyunk kíváncsiak! Nem nehéz ugye? Akkor tengerre, kalózzok! És a 81. oldal sarkát se hagyjátok otthon!



Half-Life kiegészítő

A Sierra Studios bejelentette, hogy őszre várható a nagyszerű Half-Life első kiegészítő-lemeze. A Half-Life: Opposing Force története visszavezeti a játékost a Black Mesa Kutatóbázis területére, ahol egy teljesen új sztorit kell végignyomnunk. Ezúttal már nem Gordon Freeman bőrébe bújva, hanem egy katona szerepében kell a különböző kísérletek eredményét eltakarítanunk. Ezenkívül még szereplő lesz egy teljesen új idegen faj és jó néhány különböző új ember is. Ha ennyi nem lenne elég, akkor ott lesz az irtózatossá menő multiplayer kiegészítés is, csomó pályával és egyéb nyalánkságokkal.

A kiegészítőt egyébként nem a Valve Software készíti, hanem az újonnan alakult Gearbox Software nevezetű csapat, ami olyan tagokból állt össze, akik eddig olyan helyeken dolgoztak, mint a 3D Realms, a Microprose és a Ritual.



Crichton játékokat készít!

Annyi eszméletlen jó könyv és bődületesen gyenge forgatókönyv után Michael Crichton saját játékfejlesztő céget alapított Timeline Studios néven. Természetesen regényeire épülő 3D-s akciójátékokat fognak csinálni, amelyben nagy hangsúlyt helyeznek az interaktivitásra, ugyanis ez az, amit Crichton nagyon hiányol a játékokból. A másik kulcsszó a látvány, amelyet olyan nevek garantálnak majd, akik korábban korszakalkotó projektekben voltak felelősek a speciális effektusokért. A 3D-s engine-en a Virtus Corp. dolgozik immáron 18 hónapja (ennek alapítója David Smith, aki társalapítója a Red Storm Entertainmentnek is, ahol nem más a főnök, mint a másik bestseller írózszeni, Tom Clancy). Egyelőre nem lehet tudni, mivel rukkolnak elő, csak azt, hogy az első játék 2000 elejére várható. Viszont már ott lesznek a májusi E3-on, így utána többet mondhatunk!



Helyreigazítás

Előző számunkban a mellékelt kép valahogy egy az Electronic Arts hírhez keveredett. Nos, az eredeti info az volt, hogy a Silicon Dreams a „UEFA Champions League Season 98/99”-en dolgozik. Szinte ez minden, amit akkor tudtunk felőle. Most már egy kicsit jobban értesültek vagyunk, Doki barátunk azóta kezelésbe is vette a végleges verziót! Ennek eredményét a 44. oldalon találjátok. A mellékelt képen látható setét kinézetű gárda a fejlesztők csapata. Sorry Dene!

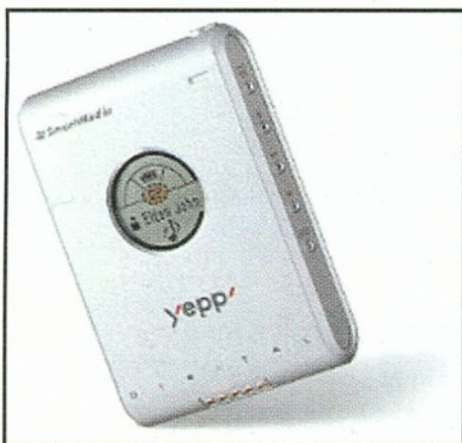
Rio Mp3 SE

Néhány hónappal ezelőtt olvashattátok meglehetősen felelősen véleményünket a Diamond Multimedia Rio Mp3 lejátszójáról. Már akkor az egyik legnagyobb pozitívuma a „dizájnos” külső volt. Most megjelent Special Edition változatában ezt, ha lehet, tovább fokozták. Az átlátszó kék borítás szerintem eszméletlenül dögösen néz ki. Ráadásul az cikkünkben a negatívumok között felhozott 32 MB alapmemóriát is megdobták kissé:



ez már 64 MB-tal kerül forgalomba, ami akár 96 MB-ig bővíthető, így nem lesznek gondjaink a túl rövid lejátszási idővel. Sajnos ennek megfelelően az ára sem maradt a régi, az amerikai ára 250 \$ körül mozog, ami magyar pénzben kb. 62000 Ft.

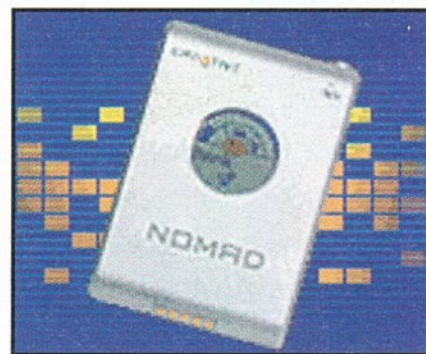
Yepp = Nomad, avagy Dél-Korea kiszipolyozása?



Valamikor réges-rég, ugyanitt a hírek között írtunk a Samsung által készített Mp3-lejátszócsaládról, a Yepp-ről. Aztán jött a információ, hogy a Creative is készít egy hasonló szerkezetet, és mi már dörzsöltük a markunkat, hogy éleződik a verseny, mert ezekkel együtt már 3 típus is a piacon lesz.

Aztán jött az érdekesség: a Creative Nomad-ja nem is saját fejlesztés, hanem a Samsung lejátszója egy új műanyag dobozba ágyazva. A Yepp-et csak Dél-Koreában forgalmazzák, míg a világ összes többi országában a Creative Nomad-jaként kerül a boltokba. A termék egyébként több verzióban készül: az egyikben 32, míg a másikban 64 MB alapmemória lesz. Mindkettőhöz lesz egy FM-rádió, és készíthetünk saját felvételeket is. A nagyobb memóriájú darab 250, míg a kisebb 170 dollárba kerül.

Olyan hírek is keringenek a neten, hogy a Diamond Rio-ja is egy kis koreai cég, a Digitalcast terméke, aminek jogait eladta a marketing és a tömegtermelés megoldhatatlansága miatt. Néhányan már írják is siránkozó híreiket a dél-koreai nép kiszipolyozásáról.

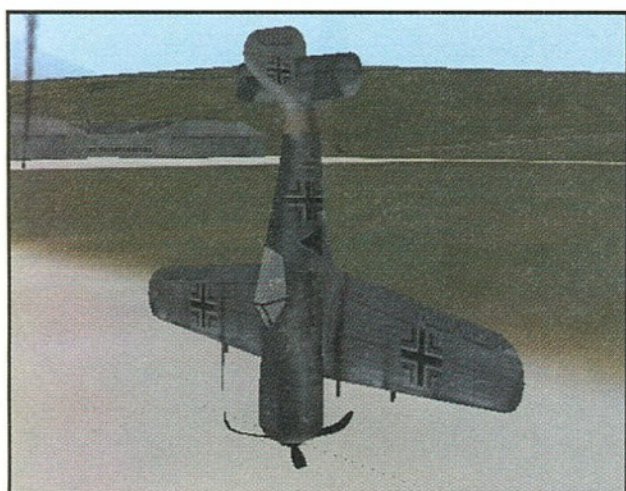


Fighter Squadron segédprogramok

Az Activision új II. Világháborús repülőgép-szimulátorába, a Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe-ba beépítették a Parsoft OpenPlane technológiáját. Ez egy olyan architektúra, amely lehetővé teszi a fejlesztőknek és a játékosoknak, hogy olyan könnyen módosíthassák és

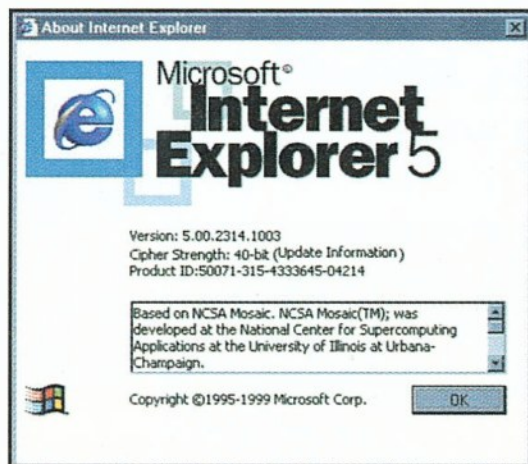
kiegészítővel lássák el a programot, melyek ugyanezt a standardot használják. Ez az olyan egyszerű dolgoktól kezdve, mint a textúrák kicserélése, az olyanokig terjedhet, mint teljesen új repülőgépek és repülési modellek bevitele.

A Game Tool Technologies már készíti is első ilyen programját, amely a Camo Commander névre hallgat. Ez a Windows alatt futó apró segédprogram lehetővé teszi, hogy a repülőgépek festését kicserélhessük. A csomaggal érkezik jónéhány előre elkészített textúra, de akár a saját magunk által készítettet is beilleszthetjük a programba. A részleteket megnézhetitek a GTT website-ján: <http://www.gttweb.com/>



Internet Explorer – másodszer

Nem sokkal a hivatalos megjelenés után a Microsoft új verziót adott ki az Internet Explorer 5-ből. Szokásukhoz híven, a legnagyobb titokban, ám mint minden titok ez is kiderült, így a cég kénytelen-kelletlen, elismerte a dolgot. Az első döbbenet után jött a következő: kiderült, hogy semmit (!) nem javítottak benne, még azokat a biztonsági hibákat sem, amelyeket a megjelenés óta találtak a programban!



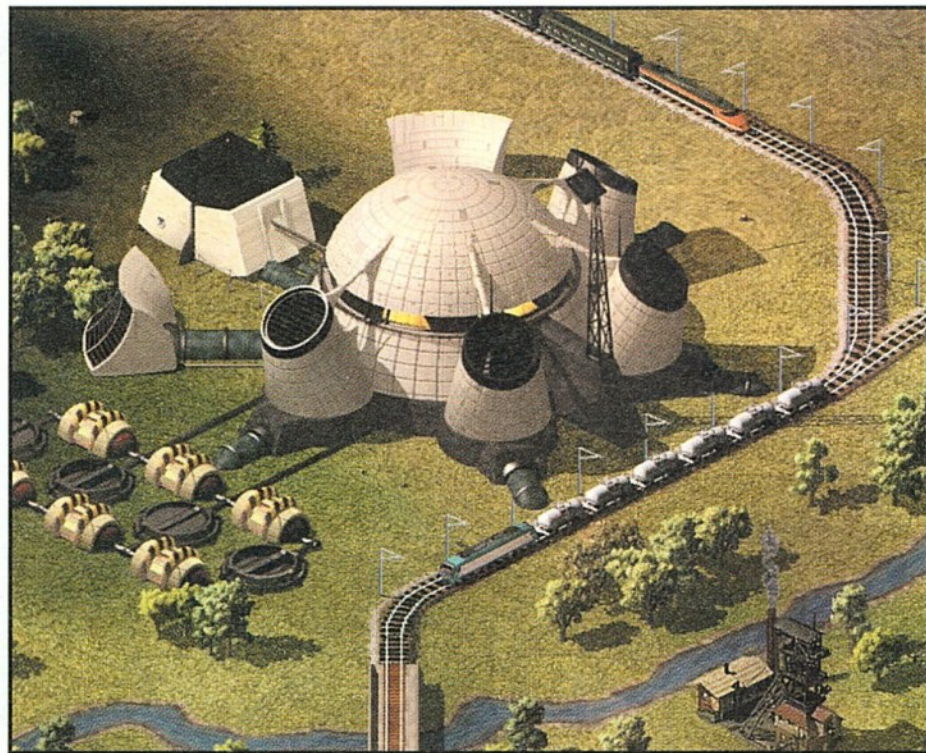
Pusztán a közelegő Office 2000 miatt kellett belenyúlni (annak ugyanis része lesz), mert inkompatibilitást fedeztek fel. Az már csak hab a tortán, hogy egy hét múlva a BugNet az új verziót is hibásnak találta ebből a szempontból!

Hogy ne csak azok bosszankodjanak, akik álltak az 5-ösre, a cég időközben megjelentette a korábbi változat új kiadását, a 4.01 SP2-t. Ebben – állítólag – javítva van az összes biztonsági rés, de a kozmetikai hibák mind benne

maradtak (a Links folder buggal együtt), sőt, hogy lehetőleg minél többen kapjanak gutaütést, sikerült elrontani a 4-esben eddig úgy-ahogy működő korrekt ablakkezelést. Ezen a téren 100% kompatibilis lett az 5-össel. Gratulálunk!

Railroad Tycoon 2 kiegészítő

A PopTop Software a Railroad Tycoon II után nem sokáig pihent, hanem máris egy kiegészítőlemezzel örvendezteti meg a rajongókat, The Second Century néven. A játékosoknak olyan események között kell bizonyítaniuk, mint a II. Világháború, a Hidegháború, a globális fölmelegedés. Azonkívül a modern nagyvárosok növekvő szállítási igényeit is ki kell tudni elégíteni. Összesen 15 új egy- és többjátékos pályával és egy 18 helyszínt felvonultató kampánnyal örvendeztet meg minket. Természetesen új vonatokat is láthatunk majd, mint például a TGV-t, az Eurostar-t és lehetőségünk lesz fegyverekkel és likőrökkel is kereskedni. A kampány három fejezetre oszlik. Az első a II. Világháborúval és következményeivel



foglalkozik, a második a modern kor, 1950-től 2005-ig tart. Az utolsó kiegészítőcsomag során már a jövőben járunk. Ezeken kívül a kiegészítőben egészen új dolgokkal találkozhatunk majd, már ami a kezelést illeti. Például képezhetünk raktárakat áruink számára. Kapunk még egy felújított pályaedítort, csomó új zenét és videót. Ha minden jól megy, akkor május során már a boltokban lehet.



Aqua

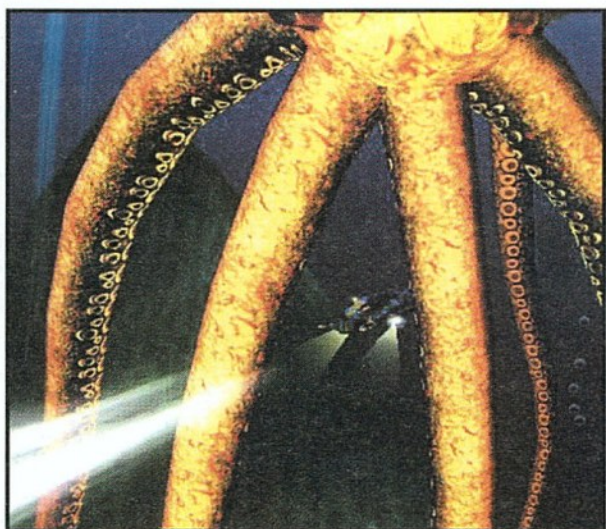
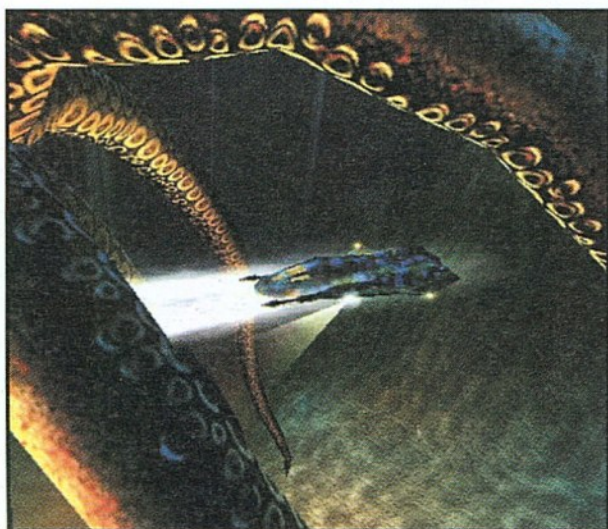
Szereztünk néhány képet az Aqua nevezetű programból, ami a szuper hangulatú Archimedean Dynasty nem hivatalos folytatása. A szerencsések már láthatták a játékot és a grafikai motort működni a Cebit 99-en, a többieknek itt van néhány kép a jövő egyik nagy reménységéről. A történetben Emerald „Dead Eye” Flint sorsát követhetjük a továbbiakban is, aki ezúttal mélytengeri szörnyekkel is harcolhat, akik az emberi településeket támadják.



Sim City 3000 építéteditor

A Maxis honlapján szabadon hozzáférhető mindenki számára egy építésztervező, amelynek segítségével teljesen átalakíthatjuk a városunk épületeinek kinézetét, így nehezebben válik unalmassá a játék. Egyébként a Sim City 3000 a megjelenése óta vezeti az eladási listákat – szerte a világon és hazánkban is igen nagy népszerűségnek örvend.

www.simcity.com/extras



CD GALAXIS

1114 Bp., XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (Móricz Zs. körténnél)

Internet: www.cdgalaxis.hu - Faxbank: 2-333-666/2345 # # faxhang

Nyitvatartás: H-P 10-18h, Sz 10-13h

Telefon: (36 1) 361-4061

TAVASZI ÚJDONSÁGAINKBÓL!



Klingon Honor Guard	3 950	Rebel Assault 2	3 950	Starcraft Brood War	6 950
Knights & Merchants	5 950	Recoil	8 950	Star Wars Behind Magic	9 950
Lands Of Lore 3	9 950	Redguard [Elder Scr.]*	10 950	SW Jedi Knight Gold	9 950
M1 Tank Platoon 2	7 950	Redline	10 950	SW Rebellion	7 950
M.A.X. 2	5 950	Redline Racer	4 950	SW Rogue Squadron	10 950
Magic & Mayhem	2 950	Rent-A-Hero*	10 950	SW X-Wing Alliance*	9 950
MechCommander	7 950	Requiem*	9 950	SW X-Wing Collector 3D	9 950
MegaPak 9	6 950	Resident Evil 2	9 950	SW X-Wing vs TIE Gold	7 950
[8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]		Robo Rumble	5 950	Superbike	9 950
Might & Magic VI	6 950	Sampras Tennis	3 950	Tomb Raider Gold	5 950
Monaco GP Racing 2	7 950	Sanitarium	9 950	Tomb Raider 3	9 950
Myth: Fallen Lords	3 950	Screamer + Scr. Rally	3 950	Total Annihilation Gold	9 950
Myth 2: Soulblighter	5 950	Settlers 2	2 950	Turok	3 950
Nascar Revolution 99	10 950	Settlers 3	7 950	Turok 2	9 950
NBA Live 99	7 950	Settlers 3 Mission	3 950	UEFA Champ. League	10 950
Need For Speed 2 SE	3 950	Silver	10 950	Uprising 2	6 950
Need For Speed 3	7 950	Sim City 2000 Plus	4 950	Ultimate Strategy Arch.	5 950
Netstorm	4 950	Sim City 3000	9 950	[Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dix, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games]	
		Speedster	3 950		
		Starcraft	6 950		

Egy kis ízelítő fantasztikus kínálatunkból!
(Természetesen minden termékünk eredeti és originál!)

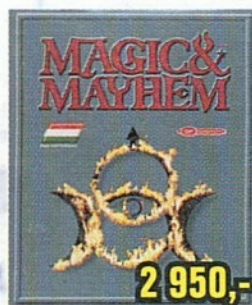
Ha kérdésed van, hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!

Postai csomagküldés már másnapra!

2 Good To Be True	5 950	Extreme Assault	2 950
[Caesar 2, Nascar Racing 2, Ultimate Soccer Man. 2, Earthsiege 2, 3D Ultra Pinball 2, Print Artist 4]		F1 Racing	3 450
Addiction Pinball	3 950	F-16 Agressor	10 950
Aliens vs Predator*	9 950	Falcon 4.0	9 950
Alpha Centauri	9 950	Fallout	4 950
Archimedian Dynasty	2 950	Fallout 2	9 950
Baldur's Gate	10 950	FIFA Soccer 99	5 950
Baldur's Gate Mission*	5 950	Fighter Squadron	9 950
Biggest Names	7 950	Fleet Command*	10 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]		Future Cop LAPD	4 950
Blackstone Chronicles	9 950	Gangsters	7 950
Caesar 3	9 950	Game Commander	12 950
Capitalism Plus	2 950	[Irányítsd hanggal a játékodat!]	
Carmageddon 2	7 950	Get Medieval*	5 950
Champ. Manager 3	9 950	Gex 3D	4 950
Civilizat.: Call To Power	9 950	Grand Prix 2	3 950
Colin McRae Rally	10 950	Grand Prix 500*	10 950
Commandos BtCoD	6 950	Grand Prix Legends	5 950
Dark Omen + DL 2	2 950	GT Sports Cars Racing*	10 950
DeathKarz	9 950	Half-Life	10 950
Deer Avanger	6 950	Hardline	1 950
Delta Force	10 950	Heretic 2	4 950
Diablo	5 950	Heroes Of M&M 2	4 950
Die By The Sword	3 950	Heroes Of M&M 3	9 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950	Heroes Of M&M Comp.	9 950
Dungeon Keeper Gold	3 950	Imperialism 2*	9 950
		Incubation	2 950
		Jack Orlando	1 950
		Jazz Jackrabbit 2	4 950
		King's Quest 8	7 950



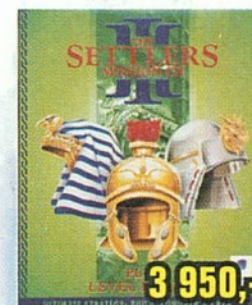
F1 Racing



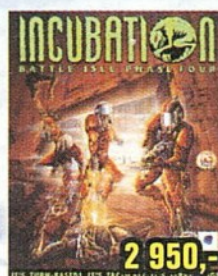
Magic & Mayhem



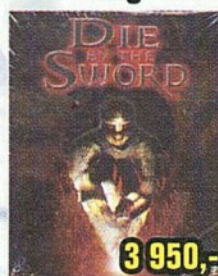
FIFA 99



Settlers 3 Mission



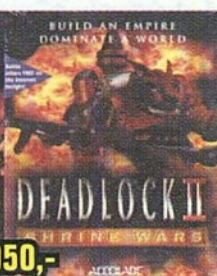
Incubation



Die By The Sword

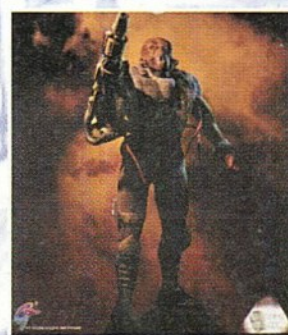


Dark Omen + Deadlock II



Uprising 2

NHL Hockey 99	7 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	5 950
Outlaws	4 950
Pandemonium 2	4 950
People's General	7 950
Pod Gold	4 950
Populous 3	7 950
Populous 3 Mission*	5 950
Powerboat Racing	4 950
Power Chess 2	7 950
Pro Boarder	10 950
Pro Pinball 2: Timeshock	3 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	10 950
Rage Of Mages*	5 950



Imperium Galactica II
Naptár 1999-2000
Üsd agyon a várakozás idejét ezzel a fantasztikus, poszterszerű képeket bemutató, exkluzív kiadvánnyal!
1.950,-

Ultimate World War 2	9 950
[Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter]	
V-Rally	8 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing	9 950
Viva Football*	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
Warzone 2100*	9 950
World Football Manager	9 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	4 950
* = Hamarosan megérkezik	
Árunk a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.	
Árváltoztatás jogát fenntartjuk.	



X-Wing Alliance

HÁBORÚS CSALÁDREGÉNY

Pellus

Megjelenése után több mint húsz évvel, 1999-ben a világ újra Star Wars lázban ég. Várható volt, hogy az első epizódot övező népszerűséghez a LucasArts is csatlakozik, mégpedig több játékkal. A sort kétség kívül az egyik legnépszerűbb szimulátor-sorozat újabb tagja, az X-Wing Alliance nyitja. A pilótafülkében és a fegyvereknél rég nem látott szakértőnk, Pellus, aki meglehetősen szigorral állapította meg: noha lehetett volna jobb is, azért az Alliance minden előző részt maga mögé utasít.

Kevés sorozat van, amit jobban szeretnék, mint az X-Winget! Természetesen minden részén végigmentem (többször is), és meglehetősen kíváncsian vártam, mit tud még kitalálni a Totally Games gárdája. Noha továbbra sem tettek bele a játékba egy csomó apróságot, amit szerintem már régen meg kellett volna csinálni, a fejlődés tagadhatatlan a korábbi részekhez képest.

Mindenekelőtt szakítottak azzal a „hagyománnyal”, amit az X-Wing vs. Tie Fighterrel kezdtek el (mármint hogy nincsen sztori), és igen komoly háttértörténetet találtak ki, ami időben a Birodalom Visszavág (a hoth-i vereség) után kezdődik. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a „csak hálózati” játék még az USA-ban sem volt sikeres, pedig ott aztán nincs gond a hálózati sebességgel és a szerverekkel! Kis hazánkra ez fokozottan érvényes: egyelőre nem találtam olyan helyet, ahol elfogadható módon lehetne X-Winget játszani az Interneten keresztül. Remélem, előbb-utóbb nálunk is felismerik az ebben rejlő üzleti lehetőségeket (ami ugye a fokozottabb Internet használatban mutatkozik meg) – éppen most olvastam, hogy a Gaming Zone-on naponta több ember fordul meg, mint Disneylandben! Ez ugye nem semmi...

No, de elég a kesergésből, nézzük a kőkemény tényeket!

Háttértörténet

Szóval ott tartottam, hogy igen komoly háttértörténet van az Alliance-ben. Már több előzetesből megtudhattátok, hogy az Azzameen család legifjabb sarjaként fogunk majd vitézkedni, jobbára a lázadók oldalán. Szerintem ez visszalépés – én nagyon szerettem a rossz oldalt is. A játék elején és a történet folyamán – immár lázadó pilótaként – többször is be kell majd avatkoznunk a família életébe, és a családtagjainkkal együtt különféle küldetések végrehajtásával segíteni a családi üzletet. A cselekmény tehát több szálon bonyolódik, és ez a változatosság mindenképpen a játék hasznára vált!

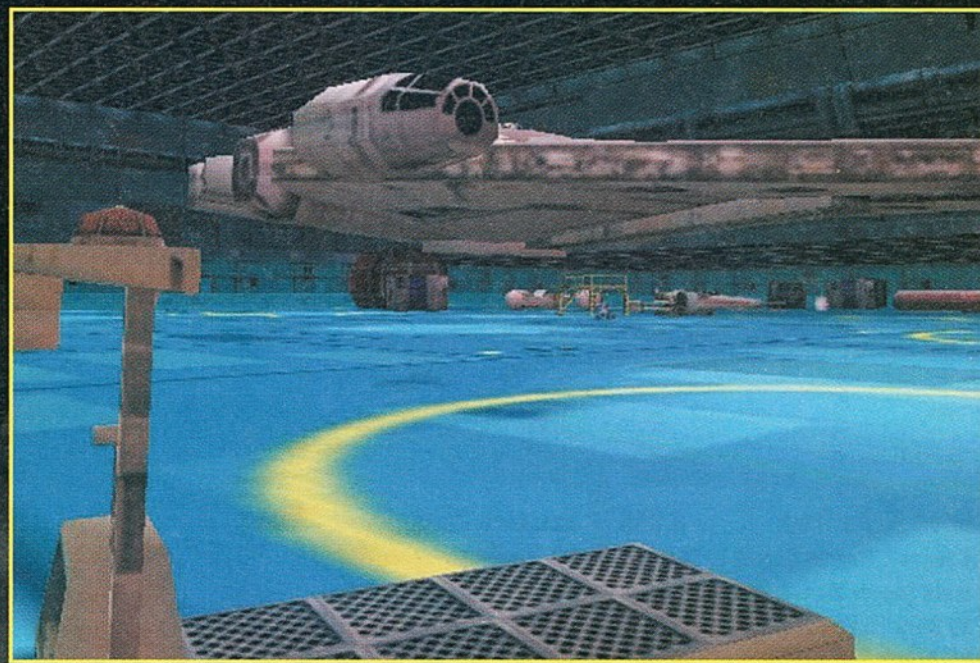
A néhány bevezető küldetés után, amik elég egyszerűek és unalmasak (elsősorban kezdőknek készíthették őket az irányítás elsajátítására), hamarosan felgyorsulnak az események, és rövid idő alatt a Lázadók oldalán találjuk magunkat. Mivel rangunknak továbbra sincs semmilyen

szerepe (erről már megírtam a véleményemet a LucasArtsnak, de nem fogadnak el ötleteket kívülről, így alighanem szépen kidobták), így „karrierünk” szempontjából lényegtelen, hogy mit is csinálunk egy-egy küldetés alatt. A fő, hogy teljesítve legyen minden feladat, ami a továbblépéshez kell. Az események szép lassan bontakoznak ki, míg végül az endor-i csatában csúcsosodnak.

Érdekes színfolt volt számomra a kabinomban gyűlő relikviák, amelyek hatására a játék vége felé inkább egy bazárhoz hasonlított, mint kabinra. Mindenesetre itt láthatjuk dicső tevékenységünk kézzelfogható eredményeit.

Grafika

Kétségtelen, hogy ezen a téren történt a legnagyobb változás! A hajók kidolgozottsága és a 3D-engine által megjeleníthető sokszögek száma egy-



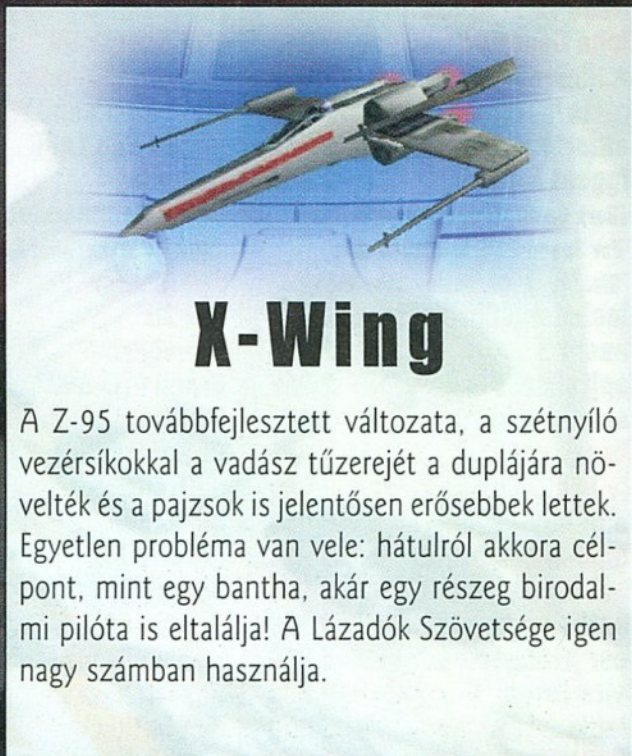
A-Wing

A Lázadók leggyorsabb vadászgépe. Tüzereje ugyan nem túl nagy, mégis szinte csak ennek a gépnek van esélye a legújabb Tie generációk ellen. Gyors, fordulékony és kis célpont hátulról – ideális gép dogfightra! Néhány esetben látták független kereskedőknél is kísérőhajóként, de leginkább a Szövetség felderítőhajójaként ismert a Galaxisban.



B-Wing

A híres Y-Wing utódja, még nagyobb tüzereje, erősebb pajzsok, jobb fordulékonyság jellemzi. Nemcsak nehézbombázóként, de vadászgépnek is kiváló! Csak a Lázadóknál rendszeresített típus. (Személy szerint ezt a vadászt kedvelem a legjobban: hacsak lehetett még X-Wing helyett is ezzel mentem csatába.)



X-Wing

A Z-95 továbbfejlesztett változata, a szétnyíló vezérsíkokkal a vadász tüzerejét a duplájára növelték és a pajzsok is jelentősen erősebbek lettek. Egyetlen probléma van vele: hátulról akkora célpont, mint egy bantha, akár egy részeg birodalmi pilóta is eltalálja! A Lázadók Szövetsége igen nagy számban használja.



aránt jelentősen javult, ami több és szebb hajókat jelent a gyakorlatban. Az Alliance-ben láthatunk először igazi gigantikus csatákat, ahol 40-50 hajó gyilkolja egymást egyszerre – természetesen nem a minimum konfigurációs gépen! Megjelentek a fényeffektusok is, és végre látszik a hajókon rombolásunk eredménye: repülnek az alkatrészek, füst és láng csap ki a sérült részekből stb. A robbanási effektusok is sokat javultak, sokfélék és látványosak. Volt még néhány apróság, ami engem nemigen hozott lázba, noha mint egetverő újítást reklámozták. Ilyen például a 3D-s pilótafülke, amin meglátszik, ahogy szép sorban szétlövik a különböző berendezéseket (speciel én úgy emlékszem, ez eddig is látszott – TRf).

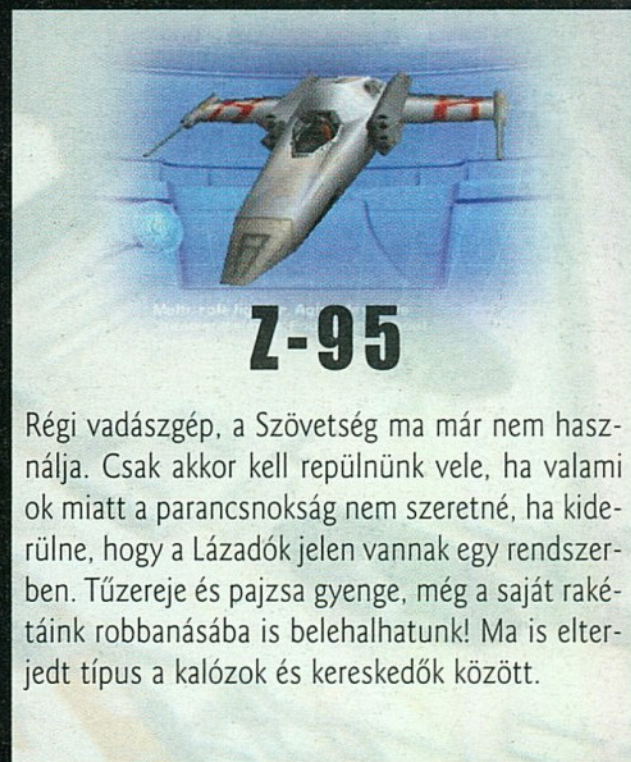
Sajnos a grafikával kapcsolatban is ért egy kellemetlen élmény: mivel azt hittem elég jó gépem van (Celeron 466 és Monster II), alpból minden részletességet a maximumra állítottam, és meg-

döbbenve tapasztaltam, hogy a játék úgy szaggat, hogy... hogy... az játszhatatlan! Természetesen a textúrákkal volt baj; csak azt nem értem, hogy ha a program felismeri, hogy 8MB-os kártyám van, akkor miért nem képes ennek megfelelően ajánlani a beállításoknál? Így kb. két órába telt, mire megtaláltam a nagyjából megfelelő szintet a textúra-részletességénél, és ugyan jelentős képminőség-romlás árán, de játszhatóvá sikerült tenni a programot.

Zene, hangok, effektusok

A zenét természetesen John Williams műve alapján írták, és ez meg is adja a hangulatot a játékhoz. Ugyan nem CD-ről szól, mint az XWvsTF esetében, de a LucasArts iMuse technológiájának köszönhetően meglepően jó minőségű, és így lehetővé vált az események zenével való követése is.

Az effektusok is meglepően jók, legalábbis ott, ahol működtek! Először csak az tűnt fel, hogy a pilóták hangjai összevissza szóltak (akkor sírtak, hogy lövik őket, amikor a közelben sem volt senki; máskor pedig az összes szövegüket a küldetés végén darálták le egyszerre). Ez után fedeztem fel, hogy nincsen hang, amikor lövik a pajzsomat! Kezdtett gyanús lenni a dolog. Az Interneten olvastam áradozásokat a szuper 3D-s hangzsról, nálam ez sem működött! Végül aztán kiderült – némi levelezés és néhány hír site átböngészése után –, hogy az Alliance nem kezeli a Sound Blaster Live! hangkártyát. Szerényen megjegyzem, hogy jelenleg lényegében két 3D-s kártya és szabvány van a piacon (a Sound Blaster - EAX és a Monster Sound - A3D), ebből az 50%-os támogatottság elég nagy égés (jóindulatúan feltételezve, hogy a Monster Sound támogatottsága rendben van)! Főleg egy szimulátornál lenne fontos, ahol van is értelme a 3D-s hangzásnak! Persze ígérik a patchet, talán mire a cikk megjelenik, már el is készült.



Régi vadászgép, a Szövetség ma már nem használja. Csak akkor kell repülnünk vele, ha valami ok miatt a parancsnokság nem szeretné, ha kiderülne, hogy a Lázadók jelen vannak egy rendszerben. Tüzereje és pajzsa gyenge, még a saját rakétáink robbanásába is belehalhatunk! Ma is elterjedt típus a kalózok és kereskedők között.



Y-Wing

Nehézbombázó, elsősorban olyan küldetéseknél alkalmazzák, ahol le kell bénítani egy vagy több hajót. A lézer és ionágyúk linkelésével igen komoly a tüzereje, és ha erős pajzsait kihasználva sikerül szemből nekimenni az ellenünk jövő vadászoknak, akkor akár ilyen szituációban is eséllyel vehetjük fel a harcot! Kalózok körében is elterjedt típus, a Szövetségben is alkalmazzák még, noha már utódja, a B-Wing, is csatasorba állt.



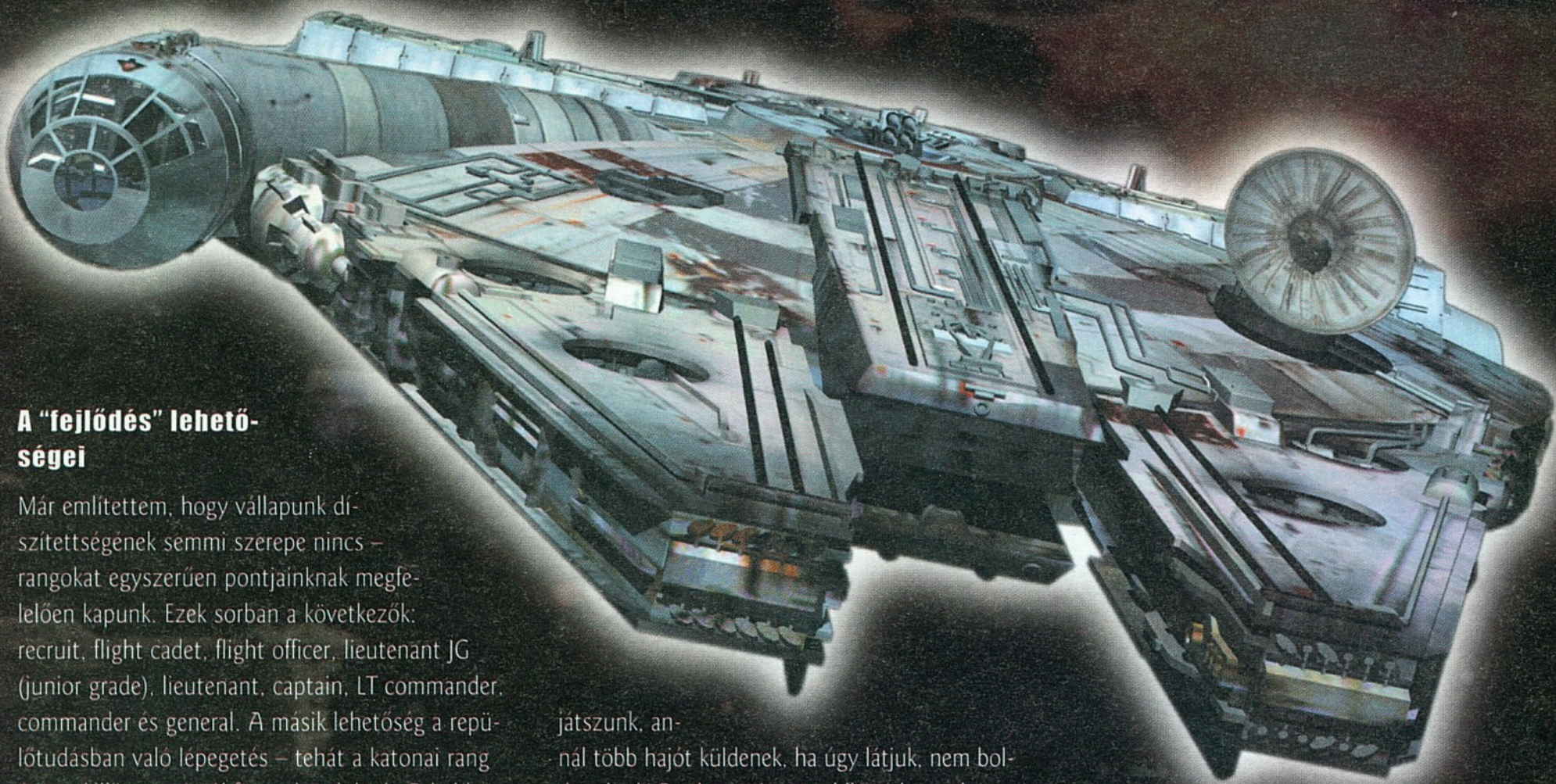
YT-1300

Viszonylag gyenge tüzerejű, de erős pajzsokkal ellátott teherhajó. Rengeteg módosított változata létezik, „bütykölő” kedvű tulajdonosai (mint például Han Solo) sokszor átalakították. Legtöbbször további fegyverzettel, erősebb pajzsokkal és jobb motorokkal szerelték fel.



YT-2000

Az YT-1300-as továbbfejlesztett változata. Itt már az ionágyúk is az alapfelszereltség részei, és több módosítás történt a hajó egyéb részein is. Meglepően hatékony fegyver, ha jó kezekben van!



A "fejlődés" lehetőségei

Már említettem, hogy vállalunk díszítetttségének semmi szerepe nincs – rangokat egyszerűen pontjainknak megfelelően kapunk. Ezek sorban a következők: recruit, flight cadet, flight officer, lieutenant JG (junior grade), lieutenant, captain, LT commander, commander és general. A másik lehetőség a repülő tudásban való lépegetés – tehát a katonai rang és a „skill” egymástól független dolgok. A küldetések során mindössze 4 (azaz négy!) rangot léphetünk, azaz maximum a Marksman 1st class érhető el számunkra. A különféle gépi AI-k ellen játszott skirmish menetekkel (ez az XWvsTF-ből ismert melée opció kibővített változata, amiről később még részletesebben beszélek) eljuthatunk egészen az Ace 1st fokozatig, de a Top Ace, Jedi és Jedi Master fokozatok csak multiplayer módban, emberi ellenfelek ellen szerezhetők meg. Ezt a felosztást sem tartom túl szerencsés dolognak: több mint 50 küldetés, és csak ennyi? Azt meg ki mondottan butaságnak tartom, hogy a legfelső rangokat csak multiplayerben lehet elérni – mint ha mindenhol az amerikai infrastruktúra létezne a hálózatos játékhöz.

Nehézségi szintek

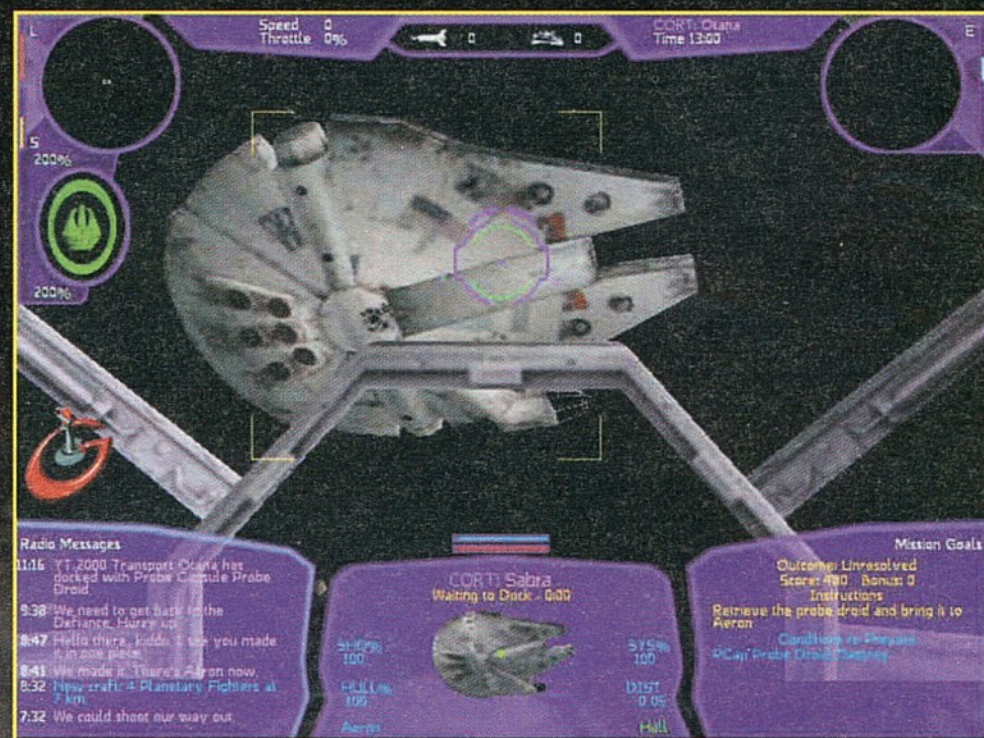
A korábbi részekhez hasonlóan itt is három (easy, medium és hard) nehézségi fokozat van. Bekapcsolhatjuk még a sérthetlenséget (nagyon nehéz küldetéseknél felderítésre kiváló) és a végtelen "lőszert" is. Igaz, ezekkel elég könnyű lesz a játék, és számomra meglepő módon sérthetetlenül is elfogadja a gép a küldetést!

- A szintbeállítás, megfigyeléseim szerint, nem befolyásolja az érkező gépek számát és minőségét, csak a gép intelligenciájára van hatással! Míg "easy" fokozaton nálunk vannak a jobb pilóták, "hard" szinten csupa amatőrrel indulunk csatába. Mediumon ebből a szempontból nincs különbség a két oldal között. Szerintem egyébként ez sem jó így; én körülbelül 1:2 viszonyt kreáltam volna az érkező hajók számában is az "easy" és a "hard" között, ugyanis míg a játékos számára az AI elég megfoghatatlan dolog, az ellenfelek száma viszont nagyon is valóságos! A segítséggel is lehetett volna játszani: minél könnyebb szinten

játszunk, annál több hajót küldenek, ha úgy látjuk, nem boldogulunk! Esetleg az is megoldható lett volna, hogy a legkönnyebb szinten mindig legyenek tartalék hajók, míg nehezebb szinteken előfordulhatna, hogy nincs lehetőség a segítségküldésre.

- Általánosságban viszont elmondható, hogy az Alliance sokkal nehezebb, mint elődjei! Ez persze sok tényező miatt van így, és meglehetősen szubjektív ítélet, ezért megpróbálom kicsit megindokolni:
- Az ellenfelek kétségkívül intelligensebbek lettek! Már az XWvsTF-ben is bemutatott néhány csavart a melée során (főleg menekülésnél), de itt sokkal jobban kihasználják a formációk adta előnyöket! Próbáljunk csak meg szemből nekimenni 4 Tie vadásznak, és kiderül, mire gondolok!
- A nagyobb hajókat és az állomásokat (egyáltalán semmit) sem lehet távolról leszedni torpedókkal! Eddig számomra kissé furcsa volt, hogy a nagyobb hajók miért nem védekeztek a torpedók ellen (csak rakétákkal és meglehetősen rossz hatékonysággal). Nos, ennek vége! Minden célpont szisztematikusan leszedi lézerekkel a felje tartó lövedékeket, gyakorlatilag az ösztést. Az egyetlen esélyünk, hogy viszonylag közletről engedjük el az ajándékosomagokat, ekkor viszont nagy valószínűséggel minket is elkap a robbanás! Tapasztalataim szerint, ha 0,5-0,8 km-ről torpedózunk, ez utóbbi baleset elkerülhető, de az 5 km-ről történő biztonságos rakétázásnak vége.

- Továbbra is igaz, hogy a felderítés hatékonysága csapnivaló. Néhány küldetésnél egészen elképesztő aránytalanságokkal találkoztam: például



két A-Wing húsz Tie Fighter ellen, vagy hat X-Wing két csillagromboló (és teljes vadászfedezetük) ellen. Ezek még számomra is kissé túlzásnak tűntek! Bizony néhányszor vissza kellett kapcsolnom a nehézségi szintet, és még így is rengeteg küldetésről egyedül tértem vissza.

- A nagy hajók most már elég rendesen küzdenek több célpont ellen is. Régebben simán el lehetett játszani azt a trükköt, hogy magukra vontuk a hajó tüzet, miközben a bajtársak szépen rommá lőtték (mert ugye a wingmanek addig repültek egyenesen a célpont felé, amíg volt pajzsuk, és ez persze nem a legjobb taktika). Hát, ennek is vége.
- Sajnos, a wingmanjeink stratégiai tudása továbbra sem valami fényes. Hiába lehet most már job-

ban irányítani őket – bár ki a fenének van ideje menüpontokban ugrálni egy csa-ta közben? –, még mindig ránk marad a stratégiai feladatok többsége. A vadászok irtását elég jó hatékonysággal végzik, de nagyobb hajók ellen, felderítésre és összetettebb feladatokra továbbra sem alkalmazhatók.

- A korábról már ismert „static

defence”, vagyis a kis ágyúplatformok leküzdése is jóval nehezebbé vált. Természetesen a torpedózás itt is reménytelen, vagyis kénytelenek vagyunk a jól bevált lézertűzre hagyatkozni! A wingmanekre gyakorlatilag ne is számítsunk, mert akkora lézertűzet kapnak a nyakukba, hogy mindig elfordulnak, mielőtt komoly kárt okozhatnának! Persze ha többen támadjuk a platformot, mint ahány ágyúja van, akkor valaki szabadon fog repülni.

- Néha kicsit szemétnek éreztem a gép támadási stílusát is. Ez ugye a jól ismert „miért mindenki engem támad” effektus. Vettem a fáradtságot, és néhány küldetésnél számszerűen is megvizsgáltam a dolgokat: úgy átlagosan kétszer annyi vadász támadott engem, mint amennyi normálisan rám esett volna. Csak egy példa: hét Tie vadászból három engem támad, amikor még öt wingman volt mellettem! És ez az eset nem volt egyedi.

Multiplayer

A többjátékos üzemmód részben bővült, részben viszont szegényebb lett. Egyrészt megszűntek a kimondottan több játékosra készült küldetések, de állítólag – ezt még nem tudtam kipróbálni – az egyszer teljesített missziókat újrarepülhetjük emberi társakkal is. Az viszont mindenképpen hiányozni fog, hogy az ellenfél csapatában is legyen néhány nem gépi játékos.

Ha viszont a skirmish lehetőségeit nézzük, akkor jelentősen bővült a paletta: sokkal több mindent állíthatunk be, mint az XWvsTF-ben. Itt külön érdemes szót ejteni az ellenfelek intelligenciájáról is. Játsoztam néhány bemelegítőt Veteran ellenfelek ellen, majd a fölényes győzelemtől felajzva beállítottam egy nyolcfős, Tie Interceptoros „üsd-vágd” csetepatét a legjobb (Super Ace) AI szinten. Nos, úgy elkalapáltak, mint a pinty. Másodszorra már második voltam, és csak harmadszorra tudtam győzni. Érdekes volt megfigyelni, hogy a gép is felismerte, mennyit érnek az ideigle-



nes szövetségek – szépen összeálltak ketten-hárman, és lelőttek –, csak az volt a furcsa, hogy ezek a szövetségek néha nem nagyon akartak felbomlani! Vagyis a gépi játékosok formációban repültek és így irtottak, ami már a csalás határát súrolja, de mindenképpen tisztességtelen és unfair! A másik, amit furcsának találtam, hogy az éppen berepülő gépi játékos nem lehet lelőni (csak 1%-ig), egészen addig, amíg el nem kezd tényleg repülni és forgolódni. Rám persze ilyesmi védelem nem vonatkozott. Mi ez a negatív diszkrimináció, kérem? Volt, hogy négyszer-ötször lelőttek, mielőtt megmozdulhattam volna! Szóval, nem éreztem teljesen egyenlőnek az esélyeket. Mindezek ellenére ez a skirmish opció már közel volt ahhoz, amit ténylegesen emberek ellen játszunk, sőt néha a gépi pilótát nehezebb volt lelőni, mint egyes amatőr emberi ellenfeleket.

Változások, amik tetszettek

Itt elsősorban olyan dolgokat említek csak, amik a játékmenetet befolyásolják, tehát nem fogok hozsannázni, mondjuk, a grafikáról. Azt már máshol megtettem.

- Végre van lehetőség előre beállított energiatöltés és sebesség kombinációk egy gombbal történő előhívására (F11 és F12). Ez főleg azoknak nagy segítség, akiknek nincs „soktucat” gombos joystickje, mint például a balkezeseknek. (Tényleg, nem tud valaki egy helyet, ahol jó balkezes joyt lehet venni?)
- Mindenképpen emli-

tésre méltó a meglepően sok repülhető gép. Még akkor is, ha csak az egyik oldalt játszhatjuk, elég sok különféle stílust és taktikát igénylő géppel fogunk repülni és találkozni.

- Végre lelőhető a csillagrombolók pajzsgenerátora, ahogyan azt a filmben is láttuk!
- Az egyes részegységek (lövégállás, pajzsgenerátor stb.) „testi épsége” (hull) is látszik a jobb alsó sarokban, vagyis látjuk, hogy kb. hány lőszer kell még neki! Ez nagyon hasznos, hiszen az okozott kár alapján eldönthetjük, hogy érdemes-e még egy másodpercig az elhárító tűzben lavírozni, vagy inkább egy új rárepülés kell.
- A küldetések változatosak lettek! Találkozunk a lázadók ismert személyiségeivel, a családi háttér is jól színezi a palettát. Néhány küldetésben belső terekben is kell majd repülnünk (és nemcsak a Halálcsillagnál)!
- Az e-mail rendszer is jópofa, bár kissé személytelen. Nekem mindenesetre nagyon tetszett.
- Okos ötletnek tartom, hogy a lézer és ionágyúkat össze lehet kapcsolni, így öt ágyúval lehet tüzelni egyszerre! Bár az is igaz, hogy ettől a B-Wing aránytalanul erősebb, mint a többi lázadó gép.
- Szerintem jó újítás (és nehezítés), hogy nem lehet akárhol hipertérbe ugrani, csak a megadott bójáknál. A korábbi részekben, ha baj volt, egyszerűen elhúztuk a csíkot, míg itt bizony néha fel kell kötni a nyúlcipőt a küldetések végén, hogy elérjünk a biztonságot nyújtó hipertérbe!
- A küldetések során visszatérhetünk az anyahajónkra feltölteni a rakétáinkat. Ez mindenképpen jobb módszer, mintha egy kis Tugot küldenének utánunk, amiből ráadásul legtöbbször csak egyszer lehetett tankolni, a sérülékenységeről nem is beszélve!

Változások, amik nem tetszettek

Itt sem a teljesen nyilvánvaló hibákról lesz szó (mint például a hangokkal kapcsolatos), inkább



olyan ötleteket említek, amik belekerülhettek volna a játékba, de valami miatt mégis kimaradtak. A lista persze teljesen szubjektív, de gondolom ez így is van rendjén.

- A rangok szerepének figyelmen kívül hagyásáról már beszéltem. Mennyivel szebb lenne, ha mondjuk kadétként, mint ötödik vagy hatodik pilóta, csak parancsvégrehajtásra „szakosodhatnánk” (és persze következményei lennének az egyéniesedésnek)! Egyre feljebb jutva a ranglétrán, Wing Commanderként már irányíthatnánk egy csoportot, míg tábornokként a többi osztagnak is parancsokat osztogathatnánk! Azt már meg sem merem említeni, hogy a rangunk emelkedésével esetleg nemcsak vadászokat, hanem komolyabb erőket is segítségül hívhatnánk (egy fregattot esetleg). (Ezzel kapcsolatban eléggé elítélem a Totally Games és a LucasArts azon gyakorlatát, hogy nem fogad el ötleteket kívülről, nehogy azt aztán pereljék rajtuk. Mármint, hogy valaki ötleteket ad, aztán beperli őket, hogy megvalósították. Hát, nem tudom... Elég szomorú vagyok, ha ilyen világban élünk, én mindenesetre örömmel adok ötleteket ingyen is, ha az eredmény egy jobb játék, amivel aztán én is játszhatok. Szerintem sokan így vannak ezzel.)
- A nehézségi szintek kissé rossz belövéséről is szóltam már. Néha bizony elég frusztráló lesz, hogy még a legkönnyebb szinten is csak sokadszorra sikerül a küldetés.
- Nem voltam elájulva a pilóták irányításának új menüvezérelt módjától; szerintem túl nehézkes. Inkább hagytam volna még néhány szabadon konfigurálható gombot. Persze a régi gombkombinációk működnek, de az új opcióknak már nem maradt hely. A menükben egyébként nem találtam a „watch my six” (fedezz!) parancsot, pedig talán erre lenne a leggyakrabban szükség!
- Miért nem lehet felszedni a lelőtt pilótákat? Ott lebegnek és mi hagyjuk, hogy elfogják őket?

Esetleg foglyot is lehetne így szerezni. Mondjuk, külön extra lehetne, ha kiemelnék az értékelésnél, ha visszahoztad a társaidat, vagy foglyot ejtettél.

- Miért nem lehet leállítani a játékot a térkép használata közben? Ez végül is arra szolgálna, hogy megnézzük, ki és mi hol van a csataterren. A jelenlegi formájában úgyszólván használhatatlan – a hajónk egyenes vonalban továbbrepül –, mert ha éppen nincs a közelben senki, akkor van idő szépen körbemenni a célok normál módon is.
- Az űrhajóválasztás mikéntje sem nagyon volt ínyemre: legtöbbször elég mondvascinálnak éreztem, mert pont azokat az űrhajókat ill. felszerelési tárgyakat nem lehetett kiválasztani, amikkel esetleg esélyem lehetett volna a jobb eredményre. A felajánlottak közül az egyik általában teljesen esélytelen kombináció volt, vagyis nem volt igazán választási lehetőség. Csak egy példa: ha vadászokkal harcolok, akkor X-Winget vagy A-Winget vinnék, míg ha nagy hajók ellen kell menni, akkor B-Wing vagy Y-Wing közül választanék. Ha nehezíteni akarnak, akkor a történetben indokolják meg, miért nincs az utóbbi esetben, mondjuk, B-Wing! Továbbá, ha több csoport megy, nem választhatom ki, hogy melyik feladat tetszik nekem jobban, azaz melyik csoporthoz csatlakozzak. Szerintem ez egy nagyon érdekes színfolt volt az XWvsTF-ben, most sikerült elpuskázni.
- A pontozással is voltak némi gondjaim: állandóan levonások jártak az elhullott bajtársakért, ugyanakkor semmi jutalmat nem kaptam a csapdába csalt ellenfelekért (akiket például bevittem egy szép kis „Calamari Cruiser”-féle zárótűzbe). Szintén nincs pont a nem általunk lelőtt vadászokért, pedig állítólag a csapatszellem a lényeg, nem? Én például elég gyakran csak lebénitottam vadászokat, hogy késleltessém



a következő hullám érkezését – csak megjegyzem, hogy szigorú parancsom ellenére a többiek ezeket mindig lelövöldözték!

- Végül nem érttem a többi pilóta viselkedését a nagy hajók közelében! Meneküléskor vagy támadáskor nyílegyenesen repülnek előre – pont mind a vadászok ellen, de ott legalább még van idő elfordulni –, és szép sorban elhullanak a turbólézerekkel vívott egyenlőtlen küzdelemben. Sokkal több wingmant veszítettem el így, mint dogfight közben. A legszomorúbb az, hogy gyakorlatilag semmit sem lehet tenni értük; egy vadászt még csak le tudok vakarni róla, de egy csillagrombolót már nem nagyon.

Néhány taktikai tanács

Le kell szögezmem, hogy a cikk leadásáig még nem mentem végig a játékon (bár már eléggé sokáig eljutottam), és messze nincs akkora tapasztalatom, mint a korábbi részekkel volt, azért egy-két halk tanácsot elrebegnék, hátha valakinek hasznára válik.

- Mindenekelőtt meg kell ismerni a gépet, amivel repülünk. Ez ugye triviálisnak tűnik, de például nem árt tudni, hogy milyen sebességekre képes a hajónk, ha menekülni kell!
- Ezzel összefüggésben nem árt megtanulni a „fordulj és lőj” taktikákat. Vagyis szaladunk, megfordulunk, kilövünk egy rakétát (és egy ellenséget), majd szaladunk tovább. Így szépen megritkíthatjuk őket annyira, hogy már lézerágyúval is lehet esélyünk! Ugyanez a taktika a teherhajókkal még jobban eljátszható! Egyszerűen átülünk a toronyba (G gomb), és lelövöldözzük az üldözőket. (Érdemes megfigyelni, hogy a teherhajókon akkor is lőhetünk a toronnyal, ha a lézereken semmi energia sincs!) Lehetőség van arra is, hogy a robotunk manőverezzen (F gomb), amíg mi lövöldözünk, de nálam nem nagyon vált be a dolog. Akkor már inkább az egyenes repülés!





- A sebesség helyes megválasztásával komoly károkat okozhatunk, mielőtt a tényleges harcra kerülne a sor! A legjobb, ha picit lassabbak vagyunk, mint az üldözők, mert így sorban belépnek a lőtávunkba, de az állandó elfordulgatások miatt (mert ugye lőjük őket!) mégsem tudnak veszélyes közelségbe kerülni. Veszélyes közelség alatt a kb. 0,8 kilométert értem, ahol ők is elkezdnek tüzelni. Másfél km és e között miénk a pálya!
- Arra is érdemes figyelni, hogy ha terhet vi-

- A teherhajók pajzsa elég erős, viszont rettentő lassan töltődik! Emiatt sokszor érdemes elszaladni, feltölteni a pajzsot, majd visszafordulni, és folytatni a küldetést. Végül is nem kerget a tatár...
- Szintén a teherhajóknál tapasztaltam, hogy a célkeresztrel kissé a hajó mellé kell célozni (ez most nem az élécélzás!), ami elég zavaró, ha pont az életünk múlik egy pontos találaton!
- Ha nagyon sokan üldöznek, vegyük az irányt az egyik nagyobb hajónk felé, az szépen leszedi őket mögülünk. Arra azért figyeljünk, hogy ha éppen mással van elfoglalva (például egy csillagrombolóval vív reménytelen párviadalt), akkor a trükk nem működik.
- Wingmanjeink ugyan elég jól lőnek, de ha több ellenféllel kerülnek szembe, akkor nagyon hamar elvéreznek. Ezért néha ne csak magunkkal tö-

rődjünk, hanem szedjük le az őket üldözőket is!

• Sokkal jobban kell figyelni a vadászokra! A korábbi változatokban simán bukdácsoltam 3-4 Tie vadász előtt, miközben vidáman lövöldöztem egy csillagrombolót. Nos, itt inkább ne játszunk el a fenti trükköt, mert kettőt sem pislantunk, és már is lelőttek minket!

• Rakétázásnál már említettem a távolság

ságot nem fogunk megtudni, de esetleg egy-két hasznos tipp jól jöhet.

• Néha itt is sikerült az ellenfelet „bevezetni” nagyobb hajókba, bár korántsem olyan gyakran, mint a korábbi részekben. Mindenesetre ne erre alapozzuk a taktikánkat!

Értékelés

Ugyan elég sok hibát is felsoroltam, mégis úgy érzem, az Alliance az eddigi legjobb Star Wars témájú szimulátor! A grafika és a hang megfelel a 99-es évek színvonalának, a történetelemek is kiválóra sikerültek, az új repülhető űrhajók pedig új szint vittek a küldetések egyhangúságába. Kicsit sajnálom, hogy a másik oldallal nem próbálkozhatunk, de hát az amerikai piac ezt követelte, hát így csinálták meg.

Azoknak nem merem ajánlani a programot, akik még nem játszottak a sorozat valamelyik tagjával, mert rengeteg kudarcélményben lesz részük! Gondolom, ők amúgy sem igazi Star Wars örültek. Amennyiben mégis, úgy érdemes szétnézni a boltokban a LucasArts régebbi X-Winges játéka után, amelyeket még a Virgin adott ki leértékelt sorozatában (White Label)! Némi Wing Commander gyakorlattal is biztos menni fog a dolog. A hozzám hasonló megszallottak pedig úgyis megveszik, amint hozzáférhető lesz emberi áron.

CPU/RAM: P200, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D, JOYSTICK!

ÉZT VÁRTUK: FRENETIKUS, LÁTVÁNYOS
STAR WARS-SZIMULÁTOR.

ACTIVISION / LUCASARTS
MODERN MEDIA SERVICE

PC-X

5
PC-X
TOP

X-WING ALLIANCE

SZIMULÁTOR LEÍRÁS

15



szünk vagy dokkolunk, akkor az egyik torony nem használható! Csak azért mondom, nehogy meglepetések érjenek (mint engem).

• Az automatikus védelem is hasznos lehet a teherhajóknál. Ugyan a találati pontossága elég gyenge 1 km-en kívül, de arra mindenképpen jó, hogy távol tartson egy ellenfelet, amíg mi a mással foglalkozunk.

fontosságát. Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy nagyobb hajóknál elég könnyű olyan helyet találni, ahol szemből nem látható ágyú, így viszonylag nagy az esélyünk a sikeres torpedózásra! Ha közelre megyünk, akkor már csak oldalról lőnek, így viszont a torpedó már „átmegy”!

• A küldetések végén némi segítséget kaphatunk rövid leírás formájában. Ugyan egetverő újon-



Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

VILÁGPREMIER MÁJUSBAN

Barta Zoltán/SW Klub

Végre!!! Tizenhat év kínkeserves várakozás után a világ Star Wars rajongói nemsokára lendületes attakal vetik magukat a mozik jegypénztárára, hogy George Lucas legendás sorozatának újabb epizódját a csúcsra emeljék. A siker ötszáz százalékosnak ígérkezik, és ez jórészt a bemutatót megelőző több hónapos puhításnak is köszönhető.

ez utóbbi mellett dönt, bár tisztában van vele, hogy a gyenge haderejével a háborút nem nyerheti meg. A köztársaság igyekszik békés úton rendezni a két fél között kialakult viszályt, megbízottaik

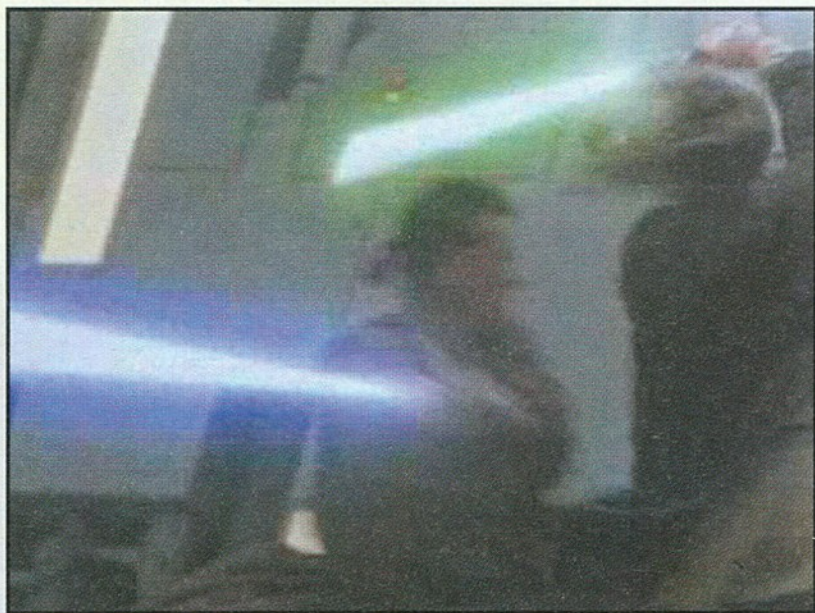
A LucasFilm elkészítette az első statisztikákat arról, milyen nézettség mellett ment az amerikai filmszínházakban az első előzetes. Nos, az egyik Los Angeles-i moziban a Szükségállapot előtt levetített előzetes után a nézők 60%-a – kb. 1300 ember – ment ki a nézőtéréről, majd egy részük a film utáni bemutatóra ismét visszament (az USA-ban a nagyfilm után is mennek az előzetesek). Ez a példa nem volt egyedülálló, hiszen a tengerentúlon tényleg sokan csak

a Star Wars előzetesek miatt váltottak jegyet a filmszínházakba. Játshattak bármit, a lényeg az a két perc jelentette, amire másfél évtizede vártak a rajongók.

Végül is, mit fogunk látni a moziban? Egy meglehetősen fárasztó agytorna eredményeként – a szigorúan őrzött titkokat boncolgatva – valahogy sikerült összerakosgatni az

Episode I. sztoriját. Íme, százharmincöt perc történései, dióhéjban (aki meglepetésként akarja megnézni, lapozzon):

A Naboo bolygót a Nimoudiai Szövetség terjeszkedése fenyegeti. A Theed ház, a galaxis legrégebbi uralkodó családjának erőfeszítései kudarcot vallanak és Padme Amidala királynő válaszút elé kényszerül: vagy behódol a Szövetség akaratának, vagy felveszi ellene a harcot. Más választása nem lévén

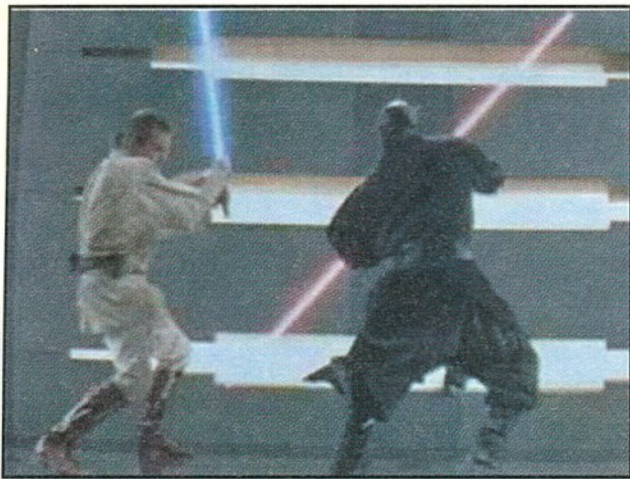


azonban sikertelenül térnek vissza. Az ultimátum lejártá után a megkezdődik az invázió: állig felfegyverezett droid-légiók özönlik el és kerítik hatalmukba Naboo-t. A királynőnek menekülnie kell, ebben segít neki két Jedi-lovag, Qui Gon és Obi Wan.

A kialakult helyzetért jórészt egyetlen szenátor, Palpatine tehető felelőssé. Ármánykodásával hatalmas bajt zúdít nemcsak a Naboo-ra, hanem az egész univerzumra. Ennek köszönhetően évezredek rejtőzködésükből színre lépnek a sötét erők leghírhedtebb képviselői, a Sith lovagok.

Eközben a távoli Tatooné-on Jabba illegális gyorsasági versenyeket rendez, roncsstemetőkben fellelhető alkatrészek felhasználásával készült, alaposan feltuningolt járművek felvonultatásával. Az egyik ilyen kis csapathoz tartozik a gyermek Anakin Skywalker, aki egy fura lény, Watto segítségével villámgyors járgányt épít magának. Gépét szabotőr kezek megpiszkálják, és ez kis híján a fiú életébe kerül. Ennek ellenére megnyeri a versenyt, és ezzel futótűzként terjedő hírnévre tesz szert.

A menekülő királynő hajója megsérül, ezért útban a Coruscant felé le kell szállniuk a Tatooné-on, hogy megjavítsák. Qui Gonék is értesülnek a versenyről, és a kilencéves gyerek győzelméről. A Jedi sejti, hogy ez a diadal csakis az Erő segítségével jöhetett létre, ezért megkeresi Anakint. A fiú felajánlja segítségét a sérült űrhajó megjavítására, ám e közben Darth Maul, a Sith egyik nagymestere lecsap rájuk. Qui Gon és Maul fénykardpárbajt vívnak egymással, de a küzdelem megszakad, mikor a menekész űrhajón elmenekülnek.



A Coruscanttra érve Anakint a Jedi tanács elé viszik. Már ekkor megérik benne a sötét oldalhoz való vonzódást, de a többség véleményével szemben Qui Gon Jinn nem tartja őt veszélyesnek, sőt, mihamarabb szeretné megkezdeni a kiképzését. Amidala gyújtó hangú beszédet mond a galaxis szenátusa előtt, akik végül beleegyezésüket adják a katonai válaszlépésre. A sötét lelkű Palpatine sem ül ölbe tett kézzel. A Coruscanttra hívja Darth Mault, és tovább szövögeti titkos hatalmi terveit. Mikor a Köztársaság a királynő mel-

lé állt, kénytelen taktikát választani. Ráuszítja a Sith lovagokat a Jedikre.

Sikerül-e a királynőnek visszaszerezni hatalmát és visszaállítani a békét a Naboo-n? Ki kerül ki győztesen a Sithek és a Jedik összecsapásából? Mi lesz Anakin sorsa? És Palpatine-é? Szeptemberig kell várunk, hogy kiderüljön.

Sokan kérdezik mostanában, vajon miért droidokat láthatunk a Naboo ellen felvonuló hadsereg katonáiként? A válasz roppantul egyszerű: morális okokból. Vagyis ugyanazért, amiért annak idején talpig páncélba bujtatott rohamosztagosok álltak a főhősök lézerkarabélyai elé. Az így személytelenné tett ellenség pusztulása szinte lényegtelené válik a történet szempontjából, és így akár a nyolc-tíz éves srácokból álló új Star Wars generáció is gond nélkül megnézheti a filmet, a brutalitást sem vethetik a készítőik szemére az elkötelezett családvédők.

George Lucas, miközben az Episode I. befejező munkálatait felügyeli, már az Episode II. előzetes tervein dolgozik. Arra a kérdésre, hogy vajon ő rendezi-e a másik két epizódot is, egyelőre bizonytalan választ adott. Még nem döntötte el, egyelőre gondolkodik rajta.



Rick McCallum, a sorozat producere és George Lucas állandó „szóvivője” már bevallotta, néhány dolgot megváltoztattak az előzetesben láttott úrcsatákban. Az egyik helyre több űrhajót raktak be, egy másik helyen pedig színeket cseréltek, mert a régi nem feleltek meg az elképzeléseknek. Ez azt bizonyítja, hogy az előzetes összevágása idején még közel sem volt annyi minden kész a The Phantom Menace-ből, mint amennyire gondolnánk.

Nemsokára meglátjuk...

Amerikai bemutató: 1999. május 19.

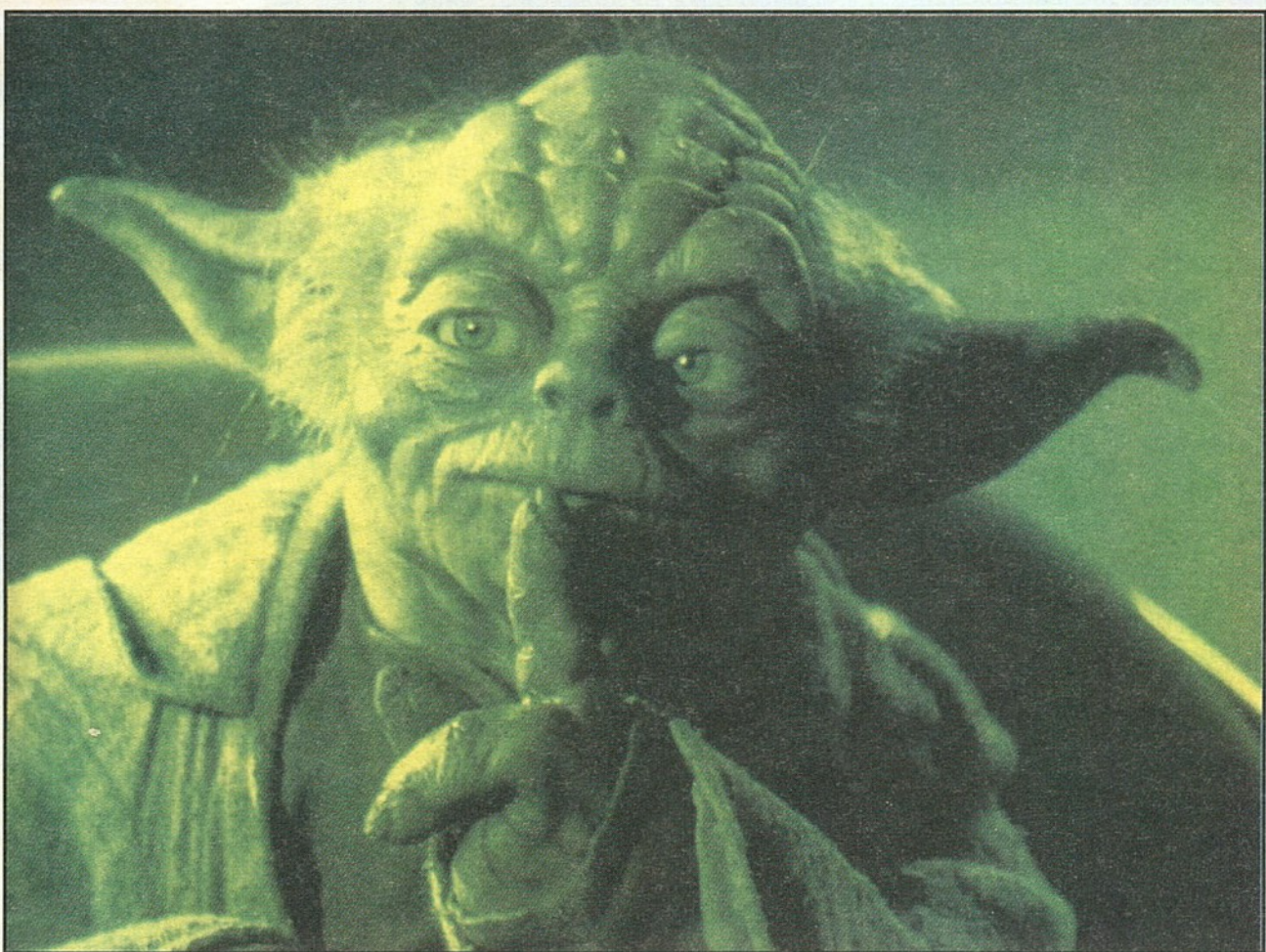
Magyar bemutató: 1999 szeptember 14.

Az egész világ óriási várakozással tekint a Phantom Menace megjelenése elé. Talán nem túlzás azt mondani, hogy sosem várt még ennyi ember ennyire egy filmet, aminek nyilván van jó és rossz oldala is. Felmerül a kérdés: mi van, ha ezek az emberek csalódnak? Mi van, ha nem azt kapják, helyesebben nem azt kapjuk, amire számítunk? Amerikában tavaly beindult a marketing gépezet, úton-útfélen tömlik a nép fejét, szoktatják őket az új részhez. De mi van a világ többi országával? Mondjuk, mi van velünk, ahol csak a szerencsésebbek láthatták a trailert? Ahol csak szeptemberben, a bemutató előtt két héttel kezdődik a kampány?

Valljuk be őszintén, elég merész húzás első három epizódot írni a trilógia elé! Eltekintve attól, hogy gördülékenyen kell illeszkednie a Star Wars univerzumba, biztosítani kell a történet- és időbeni folyamatosságot, logikai bukfencek nélkül! Nyilván a 30-40 évvel korábbi eseményekben nem lehet felvonultatni modernebb technológiát, mint amivel korábban már megismerkedtünk, hacsak a távoli galaxis nem visszafelé fejlődik. És ez még a legkevésbé! Mi lesz például a tengernyi droiddal a negyedik részre? Miért nem tudja a Skywalker család egész történetét kívülről C3PO és R2D2, aki – ezek szerint – ott volt a kezdetektől. Reméljük, ezekre mind választ kapunk, ha nem is az első epizódban, de majd az ezt követőkben biztosan.

A Phantom Menace nem Armageddon: önmagában a látvány nem fogja sikeressé tenni! Legalábbis a Star Wars-hívők számára biztosan nem!

TRf





Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

SOK AKCIÓ, KEVÉS KALAND

Sam. Joe

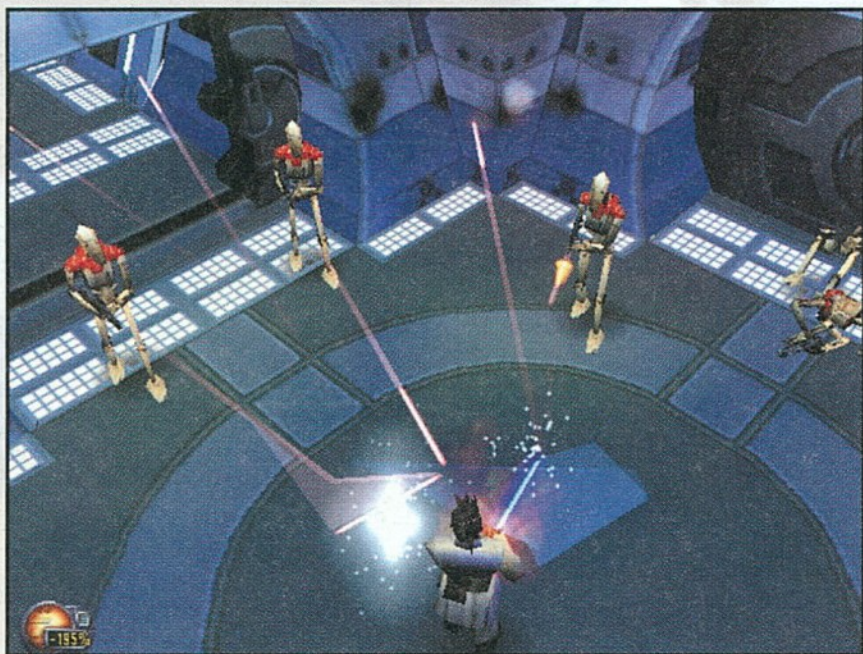
Várható volt, hogy mivel az X-Wing Alliance nem kötődik szorosan az első epizódhoz, hamarosan más játékokkal is előrukkol a LucasArts. Az eredetileg SW Episode 1: Adventure kódnevű fejlesztés a filmmel egy időben ér révbe, ami azért vicces, mert valószínűleg hamarabb megérkezik hozzánk, mint maga a film, amit feldolgoz. Ha viszont valaki a hagyományos, rejtvényekkel teletűzdelt kalandjátékra számít, csalódní fog.

Nem tudom észrevettétek-e, de a klasszikus kalandjátékoknak, úgy tűnik, befellegzett! A Sierra bezárta Yosemite-i fejlesztőstúdióját, és a LucasArts is lehúzni látszik a redőnyt a Grim Fandango után. Valószínűleg soha többé nem lesz már alkalmunk könnyesre

nabb nézőpontokat választott a fenti szituációkban. Majd meglátjuk, mindenesetre biztató, hogy a látószög elég nagyra tűnik.

A hős tud futni, ugrani, úszni. Képes tárgyakat eltolni, fegyvereket használni, melyek közt megtaláljuk a Jedik hagyományos fegyverét,

a fénykardot is. Segítségével nem csupán gyros készíthető ellenfeleinkből, hanem az általuk ránk kilőtt lézersugarak is háríthatóak. Később lehetőségünk nyílik majd olyan járműveket is megszerezni és vezetni, mint a légpárnás páncélos. A teljes játék 12 szintet foglal magában. Négy különböző hőst testesíthetünk

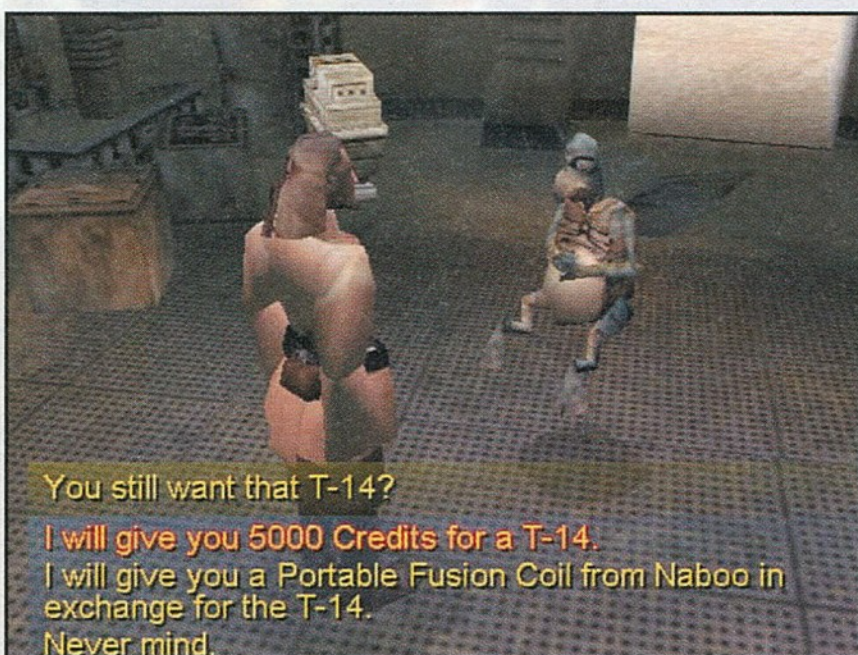


röhögni magunkat Guybrush Threepwood vagy Roger Willco kalandjain, nem kiabálhatjuk együtt kedvenc alkoholista kalózáinkkal, hogy „Grog! Grog!”, vagy soha többé nem motorozhatunk bele a lemenő napba magányos hősünkkel egy Corley nyergében? Az biztos, hogy az új Star Wars kalandjáték sokkal inkább a Tomb Raider és a Jedi Knight keresztezése, mint a cégtől megszokott, lebilincselő, igazi kaland.

A Phantom Menace-ben a játékos rézsútosan felülről tekint le az általa irányított 3D-s figurára, és harcol egy tucat szinten át, amúgy Lara Croft módra. A kamera nézőpontjának beállítása teljességében automatikus, ami lehet jó is és rossz is. Jó, abból a szempontból, hogy a legnagyobb akció közben nem ezzel kell bütökölnünk, ugyanakkor elég sok példa volt már a hasonló játékokban arra, hogy a kamera a lehető leghasználhatatlan

meg; a történet bizonyos pontjain a váltás közöttük automatikusan történik. A két központi karakter Obi-Van Kenobi és Qui-Gon Jinn Jedi lovagok. Hozzájuk társul a királynő és Panaka kapitány, aki a királyi gárda főnöke. Természetesen fénykarddal csak a Jedik képesek harcolni.

A rejtvények inkább akció orientáltak, kapcsolók átállításával és tárgyak alkalmazásával oldhatók




meg. Természetesen itt is van inventory, ahova össze lehet gyűjteni később felhasználható tárgyakat. A használatuk nem követel túlzott kombinációs készséget. Ha a megfelelő tárgy a megfelelő helyen van, azt hősünk automatikusan beilleszti. ahová kell, és ezzel a rejtvény magától megoldódik. A többi karakterrel folytatott kommunikáció kevés rejtvényt rejt magában: A dialógusok „egyirányúak”, az összes beszédtema kipróbálása után, probléma nélkül juthat tovább a játékos.

A film atmoszférájának a megteremtését a színészek hangjának felhasználásával érték el. Ami az átvezető animációkat illeti, abból kétféle van. Az egyiket a játék 3D-s motorján keresztül mutatják be, a másikat az előre renderelt. Utóbbi típusok tízpercnyi hosszúságúra rúg.



A Phantom Menace az első olyan játék a Star Wars filmeket feldolgozók közül, amely a film cselekményét pontosan végigkíséri a kezdeti jelenektől a fináléig. A történet így itt is a három bolygóra, a Naboo-ra, a Tatooine-ra, és a Coruscant-ra koncentrálódik, az egyes helyszínek ugyanazok, mint a filmben. Érdekes, hogy fejlesztése még 96-ban kezdődött, és az USA filmbemutatóval egy időben forgalomba kerül. Ám az igazi rajongók jobb, ha várnak a játék megvásárlásával, ha végig akarják izgulni a filmet.

Gondolom, érezhető, hogy nem vagyunk elragadtatva a dologtól. Szó sincs arról, hogy előre akarnánk ítélni felette, egyszerűen – annak ellenére, hogy a világszerte óriási népszerűségnek örvend –, nem tartjuk jó ötletnek, hogy minden kategória igyekszik „tombráideresedni”. Pláne nem ezt vártuk volna a LucasArtstól, akiknek annyi jó, igazi kalandjátékot köszönhetünk. Ettől persze még lehet nagy siker, csak az előjelek nem túl pozitívak. 

Star Wars Episode 1: Racer

...ÉS MÉG AZT GONDOLTAD, HOGY LEIA HERCEGNŐ GYORS VOLT... **Sam. Joe**

Az új Star Wars film egyik jelenetében Jabba őrült iramú versenyeket rendez a Tatooine-on. Ez adta az ötletet egy újabb játék elkészítésére, amelynek lényege: 600 mérföld per órás száguldás, négy lábnyira a talajtól.

Remélem, nem én vagyok az egyedüli, aki emlékszik még a Ben Hur híres kocsi-verseny jelenetére. Az film Pod névre hallgató járművei, a római kori harci kocsikat idézik benem. A két hatalmas, lebegő turbina vontatta, parányi vezetőfülke első látásra egy kétlovas kocsira emlékeztetett. A Ben Hur pedig akkor ködlött fel lelki szemeim előtt, amikor megláttam a filmelőzetesben, az arénában pilótákat éljenző hatalmas tömeget.

A játék leginkább a megszokott arcade autó-verseny sémára épül. Az alapokról indulsz, a futamokon összeszedett bevételedből fejleszted

a géped, és javíttatod a sérüléseit. Ahogy lassan haladsz előre, egyre jobb járművek állnak rendelkezésedre, de egyre keményebb ellenfeleket kell legyőznöd egy-egy döntő során. Minden pályán van egy „fő ellenfelünk”, aki mindent megtesz majd a győzelemért. Az egyik ilyen kedves ellenlábás

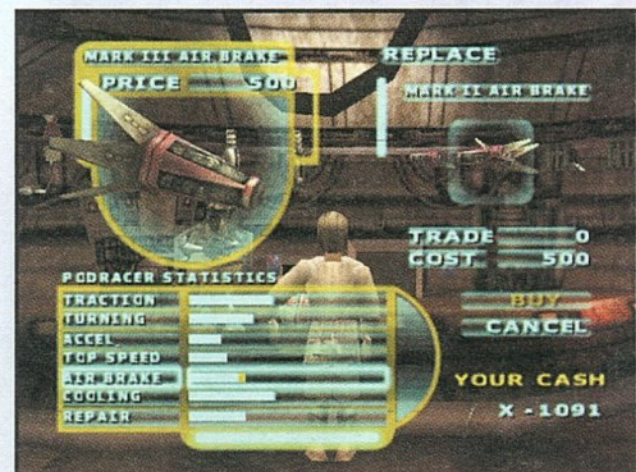
Sebulba, akinek kedvenc elfoglaltsága, hogy tárgyakat dobál az utánégetődbe, hogy megpróbáljon felrobbantani. Míg a kalandjátékban a játszható karakterek közül kimaradt Anakin Skywalker, addig a Racerben ő a központi alak.

Persze lehetőség van az összes olyan versenyző bőrébe belebújni, aki felbukkan a filmben, mint például „Rats” Tyrell, Teemto Tagales és Gasgano, akárkik is legyenek ők! ☺ Anakin az egyetlen emberszabású a mezőnyben, és ennek érdekes magyarázata van. A podok irányításához különleges szem-kéz koordinációra van szükség, pontosabban szem-szem-kéz-kéz-kéz koordinációra. Anakin úgy tudja a lépést tartani a hatkezü, sokszemű ellenfelekkel, hogy egyrészt befér a pod pilótafülkéjébe, hiszen gyerek, másrészt



használja az Erőt. Persze nem ennek segítségével lökdösi szanaszét az ellenfeleket, ez inkább egyfajta szuperérzékelésben nyilvánul meg.

Ami a pályákat illeti, lényegesen több van a Racerben, mint a filmben, hiszen ott csak

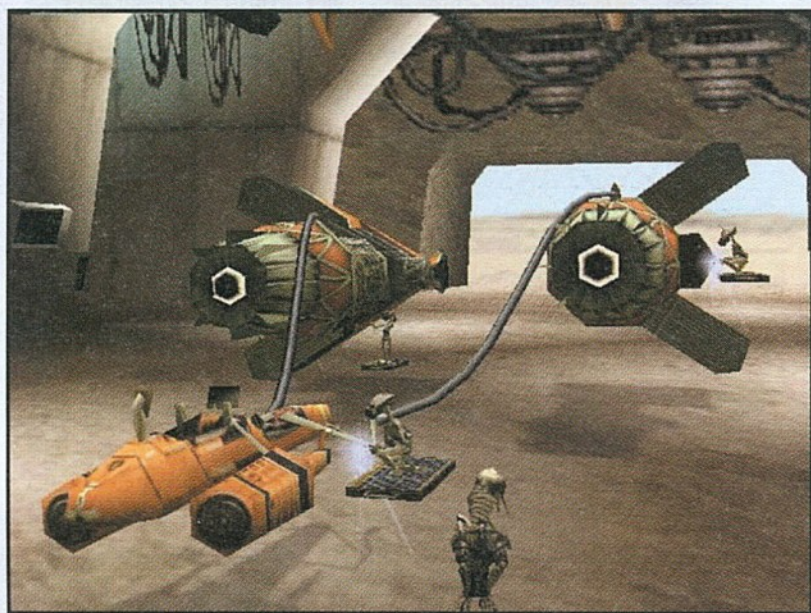


a Tatooine-on zajló versenyt látjuk. A játék feltételezi, hogy egy galaxis szerte népszerű sportról van szó, így a pod versenyzők kb. úgy utazgatnak bolygóról-bolygóra, mint manapság a Forma 1 utazó cirkusza járja az országokat (Jabba „Bernie Ecclestone” The Hut vezetésével). Tehát a játékban hat másik bolygót is felkereshetünk. Ennek megfelelően van jeges, dzsungel, városi pálya, zérógravitációs alagutak, elhagyott felhővárosi bánya és még számtalan egyéb.

A versenyt színesebbé teszik a tikos levágások, amelyeket felfedezve könnyen az élre törhetünk. Szerencsére a pályák nincsenek teleszemetelve extra tulajdonságokkal felruházó, felvehető izé-bizékkal, ebben a tekintetben inkább a Need for Speed sorozatra emlékeztet. Viszont vannak nehezítő elemek, mint pl. egy metán tavacska, amelybe ha beleérnek az utánégetőid, akkor az egész lángra lobban. Nem egészséges!

A játék legnagyobb erényének az eszeveszett száguldás érzetét ígérik. Hogy mennyi fog átjönni belőle, és ehhez milyen hardware kell, majd meglátjuk.

PC X



Roverrel Zanzibárban

Államtitkokat szokás olyan szigorúan őrizni, mint ahogy a Phantom Menace produkciót őrzi a LucasArts. A játékok fejlesztőinek is szorosan csukva kellett tartania a száját, hogy amin évek óta dolgoznak, az titokban is maradjon. Még egy mottót is kitaláltak: „Loose lips sink starships” (kb. „fecsegő szájak csillaghajókat elpusztítanak”). A fejlesztés során kódneveket használtak, amikor a játékokat emlegették. A Phantom Menace-ra a „Zanzibár”, míg a Racer „Rover” néven futott. Érdekes, hogy ezután Adventure és Racer néven futottak rövid ideig, ami épp elég volt ahhoz, hogy jól összezavarja az újságírókat. Végleges címüket éppen a cikk írásának hetében nyerték el.

Aki valaha is dolgozott a játékiparban, az igazolni tudja, hogy egy-egy fejlesztésnél az elkészülés évét sem könnyű megmondani, nemhogy a pontos napot. Mindkét játéknak muszáj készen lennie a filmbemutatóra, ami azt jelenti, hogy a fejlesztőknek gyakran hajnali kettőig tartott a munkanapjuk, és nyolcra már mehettek is vissza. Pont mintha a PC-X-ben dolgoznának lapleadás előtt! ☺



A magyar Star Wars Fan Club

IGAZI RAJONGÓK A PETŐFI CSARNOKBAN

TRf

Ha valaki nézte pár hónapja a Repetát, láthatott benne néhány srácot, akik saját készítésű Star Wars jelmezben jelentek meg. A műsor vendége ugyanis a magyar Star Wars Fan Club volt, akikről korábban már adtunk hírt, de most, hogy éppen készülünk a „The Phantom Menace” bemutatójára, eszembe jutott, mi lehet velük.

Ha jól emlékszem, a tavaly előtti Compfair-en történt, hogy legnagyobb megdöbbenésemre egyszer csak feltűnt a PC-X standon Darth Vader, majd sorban a többi szereplő is a Csillagok Háborújából. Az „invázió” háttérben a frissen alakított Fan Club állt, amely néhány nap erejéig meglátogatta a kiállítást. Akkor

előtérbe került a „kéne valamit közösen csinálni” gondolat. És ahogy lenni szokott, az alkalomra sem kellett sokat várni.

Amikor elhatároztuk, hogy az X-Wing Alliance lesz a májusi célpont, kézenfekvő volt, hogy írjunk a filmről, illetve az arra épülő játékokról. Mi tagadás, a látott előzeteseken kívül nem sokat tud-



írtunk rövid hírt, de később méltánytalanul meglepedtünk róluk. Nemrégiben éppen otthon „kábszörföztem”, amikor egyszer csak ismerős alak, maga Han Solo bontakozott ki a Repeta című TV-műsor háttérben. Végignézvén az egészet, újra

tunk az egészről, így autentikus forráshoz fordultunk segítségért: kapcsolatba léptünk a Fan Club vezetőjével, Németh Péterrel. Ő rögtön átirányított minket Barta Zoltánhoz, az Echo Base című hivatalos Club fanzine szerkesztőjéhez, jobb kezembe nem is kerülhetett volna a feladat, Zoli természetesen elvállalta, hogy megírja a kedvcsinálót a filmhez, és egyszersmind meghívott minket az esedékes szerdai klubnapra is!

A Club az egyik hátsó helyiségben tartotta szokásos összejövetelét. Érkezésünkkor a rajongók nagy része már helyet foglalt, a vezetők éppen az új tagok beléptetésével, illetve az erre az alkalomra megjelenő Echo Base árulá-

sával voltak elfoglalva. A környező asztalok eközben megteltek relikviákkal: poszterekkel, plakátokkal, kártyákkal, műanyag-figurákkal! (Ha belegondolok, hogy régen volt Luke-om, meg Darth Vaderem, sőt, R2D2-m is, és mind kidobáltam őket a (vissza) fejlődésem rögzös útján, helyből agyvérzést kapok!) Előkerültek a replikák is: láttunk többféle fénykardot, lézerpisztolyt, és egyéb fegyvereket is! Meghallgattunk egy előadást a Birodalom forгатásának viszontagságairól és érdekességeiről, megnéztünk egy magyar „amatőr” film előzetesét, amelyet teljes egészében a május 8-ai Sci-Fi Napon mutatnak be (ha minden jól megy, az előzetest megtaláljátok a CD-n), majd ezt követően a jelenlévő jelmezekkel kimentünk a szabadba fotózni. Épp visszaértünk a bakiparádéra, ami bár nem aratott osztatlan sikert, mindenképpen nagyon érdekes volt! Sajnos nem maradhattunk tovább, pedig készülöben volt még egy-két esemény. Nem baj, május 8-án újra találkozunk!

PC-X

II. SCI-FI NAP A PECSÁBAN!

A Star Wars, a Star Trek és az X-Files klubok május 8-án rendezik meg a II. Sci-Fi Napot a Petőfi Csarnokban! A programok reggel 10-kor kezdődnek, és este fél tízig folyamatosan zajlanak! Ne hagyj ki!



101 Best Games 9. /10.	4 000,-/4 000,-
Abe's Exodds /Abe's Oddysee	10 990,-/4 990,-
AH64-D Longbow /Apache	5 000,-/4 000,-
Aliens vs. Predator (Jön!)	Hívjon!
Alpha Centauri /Assassin 2015	10 990,-/5 000,-
Baldur's Gate /Mission CD	10 990,-/ Hívjon!
Battle Tank Simulator (Kiárusítás!)	2 000,-
Battle Chess Collection (Akció!)	3 000,-
Beast & Bumpkins	5 000,-
Broken Sword 1. / 2.	5 000,-/9 875,-
Caesar 2 / Caesar 3	4 500,-/7 990,-
Carmageddon 2	7 990,-
Chess / ChessMaster 6000	2 250,-/7 250,-
Civilization 2 + Command & Conquer	7 490,-
Civilization: Call to Power	11 990,-
Colin McRae Rally	9 990,-
Comanche 3 /Creatures 2.	5 990,-/10 990,-
Cyber 16 Pack (CM 5500, kártya stb.)	10 500,-
Dark Omen + Deadlock II	3 990,-
Dark Reign /Delta Force	6 000,-/10 990,-
Descent Collection	4 490,-
Diablo / DIG (Akció!)	5 500,-/4 000,-
Dungeon Keeper Gold	4 990,-
Dungeon 2 / Earth 2140 Gold	Hívjon! /4 995,-
EF 2000 Evolution	7 375,-
European Air War	9 990,-
F1 Grand Prix 2. (Akció!)	4 500,-
F16 Agressor / F22 Raptor	11 990,-/6 990,-
Falcon 4 /Formula 1 (Psygnosis)	9 990,-/8 000,-
FIFA Soccer 99 /Final Doom	8 490,-/4 995,-
Flashback /Fortress of Dr Radiaki	4 500,-/1 000,-
Gabriel Knight 2 (The Beast Within)	4 500,-
Gangsters / Grand Master Chess	8 490,-/4 500,-
Grand Prix Legends (Új!)	9 990,-
Grim Fandango	11 990,-
Half-Life / Heart of Darkness	10 865,-/6 490,-
Heretic II. (Új!)	11 240,-
Heroes of Might & Magic 3.	10 990,-
Indy Car 2.	3 745,-
Incredible Toon Machine	5 500,-
Insurrection (StarCraft version)	6 490,-
International Rally Championship	5 990,-
InterState '76 / Iron Man - XO	3 990,-/4 000,-
Jack Orlando /Joint Strike Fighter	2 995,-/4 990,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	9 990,-
Jedi Knight Gold	11 990,-
Klik & Play (játék készítő) (Akció!)	4 875,-
Klingon Honor Guard (Új!)	11 990,-
Knights & Merchants (magyar)	6 995,-
Lands of Lore III.	Hívjon!
Las Vegas Casino Games (Kiárusítás!)	1 500,-
Larry Collection / Lego Island	6 500,-/6 000,-
Little Big Adventures 1. /2.	4 500,-
Logic Quest 3D	4 750,-
Lord of Realm II. /Lords of Magic	7 000,-/5 500,-
Lots of Board Games	2 250,-
Lucas Arts Archieves 2. /3.	11 990,-/9 000,-
Magic & Mayhem (Akció!)	9 990,-
Magic Carpet (Kiárusítás!)	1 500,-
Mahjong Gold / Max II	3 500,-/7 990,-
Mech Commander	8 490,-
Mega Pack 6 / 9. (10 - 10 CD)	8 000,-/ 9 250,-
Mega Race 2. / MotorHead	4 990,-/5 490,-
MotoRacer (Kiárusítás!)	5 500,-
MS Close Combat 3. (Russian Front)	14 500,-
MS Combat Flight Simulator (új!)	14 500,-
Myst (Kiárusítás!) / Myth II	2 250,-/10 990,-
NBA '99 / NHL '99	8 490,-/8 490,-
Need for Speed II SE / 3.	3 990,-/ 8 490,-
Pacific General	8 000,-
Phantasmagoria 2	4 500,-
Populous 3. (Akció!)	7 990,-
Power, Corruption & Lies (4 CD-s játék)	4 990,-
Power Slide / Primal Rage	10 990,-/3 000,-
Privateer 2.	4 050,-
Pro Pinball 2. - Timeshock	4 990,-
RailRoad Tycoon 2.	9 990,-
Rally Bajnokság / Rayman 2.	2 490,-/4 990,-
Rebel Assault 2. / Recoil	4 990,-/9 990,-
Red Baron 2 / Rise of Triad	7 000,-/3 000,-
RoboRumble (magyar)	6 995,-
Settlers 2. (Akció!) / Settlers 3.	3 740,-/7 990,-
SimCity 2000 SE /3000	4 990,-/10 990,-
SimEarth / Simisle	3 500,-/3 000,-
SIN /Mission Pack	9 490,-/ Hívjon!
Star Trek Generations	4 000,-
Syndicate Plus Gold Ed.	3 740,-
StarWars Behind the Magic	10 990,-
StarWars Rouge Squadron	11 990,-
StarWars X-Wing Alliance	11 990,-
StarWars X-Wing Collectors Series	10 990,-
SuperBike (új!) / Test Drive 5	11 990,-/11 490,-
Theme Hospital / Thief (új!)	4 365,-/10 990,-
Titanic - Adventure out of Time (Új!)	5 500,-
Total Annihilation Commander Pack	11 990,-
Tomb Raider 3. / Toonstruck	9 990,-/2 490,-
Total Racing (3 autóverseny)	6 990,-
Trophy Rivers (pisztránghorgászat)	5 990,-
Turok 2. /U.S. Navy Fighters 97	11 490,-/4 990,-
UEFA Championship Manager 3.	11 990,-
Unreal /Uprising Lead and Destroy	7 850,-/9 990,-
Vészhelyzet (Emergency) - magyar	4 995,-
Warcraft 2. / Wargames (Akció!)	4 750,-/6 240,-
Warlords III - Reign of Heroes (Akció!)	6 000,-
World War II Fighters	10 990,-
X-COM Apocalypse /Interceptor	7 250,-/7 250,-

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
 1067 Budapest, Teréz krt. 23.
 Telefon: 302-8996, 332-4399/120
 Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
 Szombat: 10-13h
 Vidékre csomagküldést vállalunk!



Afrika (Kossuth Kiadó)	5 367,-
Állatok Birodalma /Antik irodalom	4 928,-/5 367,-
American Space Exploration	4 500,-
Athén-Atlanta /Autók '90-98	2 990,-/5 000,-
Autó 98-99 (autókatalógusok)	3 494,-
Biblia - Az írás /Body Works 6.0	5 488,-/4 500,-
Budapesti Állatkert	6 263,-
Cambridge Enciklopédia (magyar)	7 599,-
Compton's 99 Encyclopaedia Deluxe Ed.	5 250,-
A család kedvencei: A kutyák	3 575,-
DK: Anne Hoopers Sex Guide	8 625,-
DK: Children's Encyclopaedia	11 750,-
DK: Encyclopaedia of Nature	8 625,-
Encyclopaedia Britannica 99 Multim.	41 750,-
Erdély / Európa Atlasz '99	3 136,-/6 160,-
Élehelytípusok és társulások (Kossuth)	4 471,-
Éléstár /Émosállatok	5 600,-/4 928,-
Explore Yellowstone	4 250,-
Exploring Solar System	4 500,-
Fészkelő madarak Magyarországon	4 256,-
Filmlexikon (ajándék video filmmel)	5 990,-
Grolier 1999 Multimedia Encyclopaedia	4 250,-
Gyógynövények Magyarországon	4 471,-
Hadtudományi lexikon	6 608,-
Halak, kétélűek, hüllők	4 928,-
Herbárium	4 471,-
Honfoglalás és Államalapítás	4 023,-
IBM World Book 99 Encyclopaedia	5 750,-
Interactive World Atlas	5 500,-
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	5 600,-
Kvíz CD /KutyaTár (Akció!)	3 351,-/5 600,-
Magyar zenetörténeti kalauz	4 990,-
Magyarország Autóatlasz	5 869,-
Magyarország madarai	3 799,-
M.o. növényei -	
Legszebb vadnövényeink	4 471,-
Magyarország gombái	4 984,-
Mikszáth Kálmán összes művei	5 600,-
Mondial '98	
(magyar futball VB lexikon)	5 544,-
MS Autoroute Express 2000 Europe	22 000,-
MS Encarta 99 Encyclopaedia	10 750,-
Művészeti lexikon	5 992,-
Nagy képes világtörténet	5 600,-
NASA - Az űrkutatás története (2 CD)	6 899,-
National Geographic (80-as és 90-es évek)	14 990,-
Növénytan / Pop Lexikon	7 168,-/ 5 990,-
Pallas Nagy Lexikona (Akció!)	8 848,-
Révai Nagy Lexikona I. /II.	2 990,-/3 390,-
Találmányok és feltalálók	7 599,-
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó)	13 328,-
USA National Parks	3 000,-
Uton 1. /2. (Kresz-oktató)	1 344,-/5 990,-
Utazás a csillagok között	4 471,-
Utazás a Naprendszerben	4 471,-
Verstár '98 / Vicctár	7 168,-/3 349,-
II. Világháború /Világatlasz '99	6 888,-/6 272,-
ZOO Kittenberger	4 250,-

Oktató és mese CD-k

Ludas Matyi /Macskafogó	3 000,-/3 500,-
Tom és Jerry /VUK (video CD-k)	3 000,-/3 000,-
ABC Professzor /A tudás vára I.	5 900,-/4 750,-
Hupikék Törpikék 2.	7 438,-
(Tanuljunk a törpökkel)	5 376,-
Irodalom felkészítő érettségire	5 500,-/5 300,-
Játszóház / Manóka-Land	5 300,-/5 300,-
Manó Matek 1. /Manó Matek 2.	5 300,-/5 300,-
Matematika kalauz (középsz. részére)	5 990,-
Matematika felkészítő érettségire	5 376,-
Micsoda sorozat: Regék, mondák, hosök	4 390,-
Micsoda sorozat: Benedek Elek	4 390,-
Multimedia Workshop (video film készítés)	4 875,-

Nyelvoktató CD-k

Angol kiejtőiskola	4 300,-
Angol-magyar iskolai szótár	7 728,-
Angol-magyar muszaki szótár	17 248,-
Angol-magyar Ország nagyszótár	17 248,-
Angol-magyar, m.-a. hangosszótár	8 848,-
Angol-magyar, m.-a. beszélő szótár	5 992,-
Anyanyelvi könyvespolc CD	8 848,-
Asterix, az angoltanár 1. /2.	3 500,-/3 500,-
ClipDIC English 1. /2.	4 300,-/4 300,-
Francia-magyar szótár	15 568,-
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 704,-
Interaktív Kis Angol Nyelvtan	3 472,-
Kölyökangol 1. /2. /3. (egyenként)	3 575,-
Lopva Angolul 1. /2. /3. (egyenként)	5 300,-
Manó Angol /Manó Német	5 300,-/5 300,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	4 368,-
Német-magyar hangosszótár	13 328,-
Német-magyar kézisótár	7 728,-
Nyelvtudó sorozat tagjai	4 928,-
Órosz-magyar nagyszótár	22 288,-
Tell Me More angol/német 1./2.	9 250,-
Learn to Speak English OEM	9 875,-

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
 üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497#
 vagy az Interneten: www.datanet.hu/kimsoft

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



Road Wars

HÁBORÚS UTAKON

Mostanában nem szenvedünk hiányt olyan autóversenyekben, ahol az ellenfeleket inkább fegyverekkel nyomjuk le, mintsem a vezetési tudásunkkal. Ezt a tábort gazdagítja majd a Road Wars is.

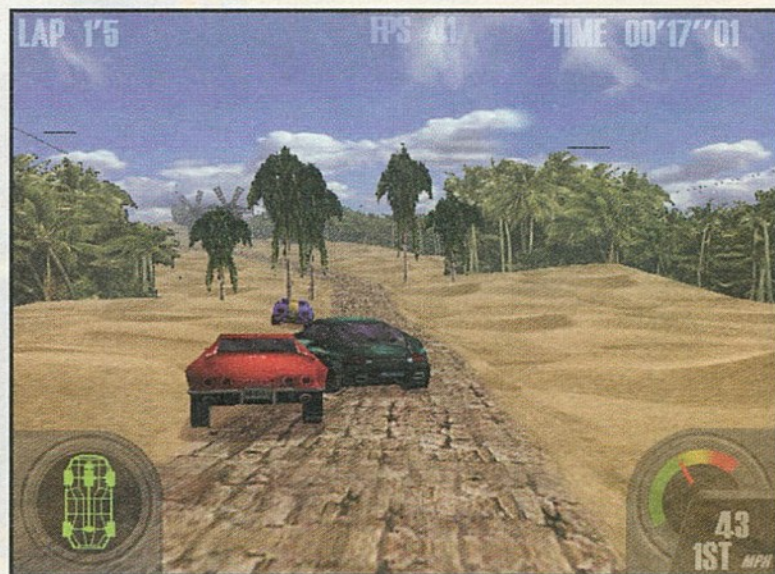
a fegyvereket, amelyek ötletes újdonságok révén új szint hoznak a játékba.

Összesen tíz pálya és egy tucat karakter lesz a programban, továbbá olyan sérülésmodellt ígérnek, amely felveszi a versenyt a Viper Racingben látottakkal! Kihasználja majd az MMX és a 3DNow! szabványokat, a 3D hangok közül pedig az EAX-ot. Természetesen lesz force-feedback támogatás is. Megjelenés a nyár elején várható.

PC-X

Az Intense Entertainment eddig inkább a komoly szimulátorok terén jeleskedett. Ők adták ki a Castrol Honda Suberbike World Champions és a Johnny Herbert's Grand Prix World Champions című programokat, de most úgy tűnik, más vizeken is szerencsét próbálnak. A Road Wars ugyanis – a készítőik szerint – sokkal inkább az Interstate'76, a Carmageddon, a Deathkarz és a Motorhead keveréke, mintsem egy komoly szimulátor. A történet szerint utcai harcosok küzdenek egymás ellen a jövő útjain. Mindegyik karakternek erős egyénisége lesz, ami különböző paraméterekben, például a vezetési stílusukban mutat-

kozik meg. A többi autós-lövöldözős programhoz hasonlóan itt is központi szerepet játszik a pénz, ugyanis a harcokban lerongyolódott autónkat valamilyen módon meg is kell javítani! Esetleg vásárolhatunk új felszerelést, fejleszthetjük többek között a gumikat, a felfüggesztést, a motort, a páncélzatot és persze



Midtown Madness

SZÁGULDOZÁS CHICAGÓBAN

Ha a Microsoftról van szó, sokan rögtön meglehetősen negatív jelzőket forgatnak a fejükben. Mivel a játékokat nem ők fejlesztik, csak a terjesztő szerepét vállalják magukra, és nagyon megnézik, mihez adják a nevüket, a játékaikban nem nagyon kellett csalódnunk. Ezért is várjuk már nagyon a Midtown Madnesst, amely a Madness sorozat legújabb darabja lesz.



Egyszer egy rövid hírt már írtunk róla, és a játék alapötlete azóta sem változott. Vagyis még mindig Chicago utcáin száguldozhatunk föl, s

alá különböző kocsikkal, és feladatunk, hogy legyőzzük a többi versenyzőt. Eleinte egy képzeletbeli városra tervezték a játékot, de mivel annyi film üldözős jelenete játszódik Chicagóban, lemodellezték a város 100 km-nyi úthálózatát. Olyan akadályok nehezítik majd utunkat, mint például felhúzható hidak, parkolóórák stb.

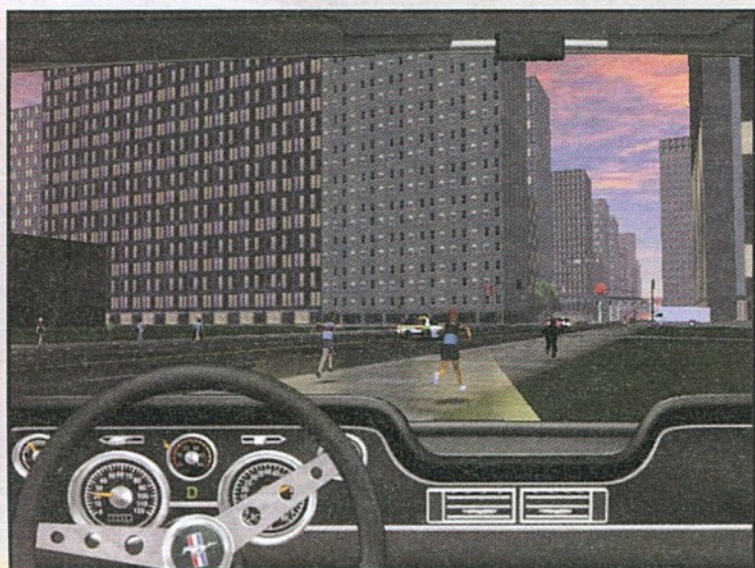
Az alapfeladat, hogy a város adott pontjaira hamarabb jussunk el, mint a többi versenyző. Persze, ebben a forgalom erőteljesen akadályoz, ráadásul úgy, hogy az is változik a napszaktól függően. Vagyis ha éjszaka megtaláltuk a legjobb utat, az nem biztos, hogy nappal is jó lesz, mert lehet, hogy ott óriási a csúcsforgalom és nem lehet előrejutni. Egyéb kihívással is szembe kell nézni, például

a rendőrökkel, akikkel, ha összeakaszthatjuk a bajszunkat, nem ártallnak a fél városon keresztül üldözni! Összesen tíz jármű került a játékba, a kis sportkocsiktól egészen a böhömnagy teherautóig (szerepel benne a VW új kis bogárhátúja is). Ezek mindegyike saját fizikai és sérülésmodelllel rendelkezik, így mindegyiknek lesz valamilyen előnye a többihez képest.

A grafikai engine-t úgy oldották meg, hogy ha, mondjuk, lenézünk egy hegyről, akkor több kilométert beláthatunk a városból, nincs semmi köd és egyéb zavaró tényező. Így minden nehézség nélkül megláthatjuk, hol van dugó a városban, és ennek megfelelően módosítani az útirányt.

Érzésem szerint megint nagyon sikergyanús program érlelődik a Microsoft konyháján. És ezt még azok is élvezhetik, akik az egyszerű autóversenyek körözgetését unalmasnak találják. Megjelenés elvileg még májusban.

PC-X



Hostile Waters



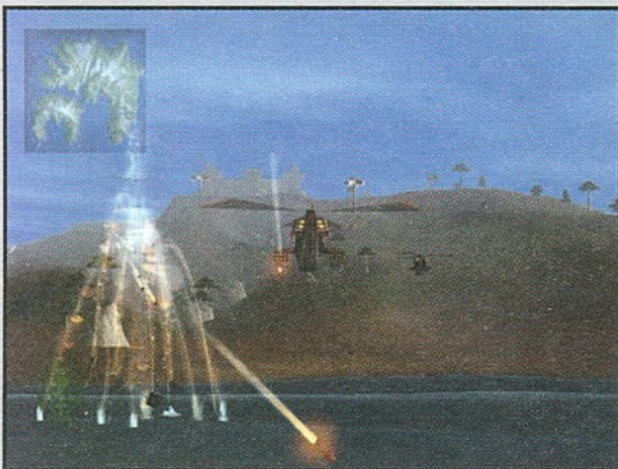
VESZÉLYES VIZEKEN

Az Incoming után a Rage más stílussal próbálkozik: stratégiát készít. De nem kell megijedni, nem tagadják meg magukat teljesen: lesz itt is akciórész bőven.

Avárt vagy váratlan siker után a fejlesztők hajlamosak ugyanarról a témáról minél több bőrt lehúzni. A Rage az Incoming után szerencsére nem esett ebbe a csapdába, hanem elgondolkodott, hogy a korábbi fejlesztések eredményeit milyen más formában tudná hasznosítani. Így született meg a Hostile Waters ötlete, amely nem tisztán lövöldözős akciójáték lesz, hanem nagy súllyal szerepel benne a stratégia és



az erőforrás-gazdálkodás. A készítő bevalottan az Amigás Carrier Command mintájára készítették, ami talán legjobban a BattleZone-re hasonlít, csak tengeri környezetben. Vagyis adott egy nagy anyahajó a végtelen vizeken, ami nem csak bázisul, hanem gyárként és fejlesztőközpontként is szolgál. Ennek a hajónak a parancsnokaként kell tevékenykednünk és 20 küldetés során legyőznünk az ellenfelet. Ehhez megfelelően kell menedzselni az erőforrásokat, a 12 lehetséges járműből le-



gyártani megfelelő mennyiséget, és megadni a stratégiai utasításokat az egységeinknek. Aztán az egyik volánja mögé pattanva, mi is részt vehetünk az ütközetben.

A játékban változik majd a napszak és az időjárás is. Ám itt nem csak grafikai megoldásról van szó, mert ezek a játék menetére is hatással lesznek. Például esős időben csúszósabbá válik a talaj és az eddig könnyen megmászott emelkedőkön a tankok visszacsúszhatnak.

Ami még érdekes megoldás lesz, az a mesterséges intelligencia. Ugyanis kezdetekben szinte semmit sem tud, és nekünk kell mindenre megtanítanunk. A játék elején még minden járművet nekünk kell irányítani, mert nincs megfelelő technológiánk, aminek utasításokat adhatnánk, és ahogy ezeket kifejlesztjük és használjuk, úgy lesi el a program a technikánkat, és azt építi bele a mesterséges intelligenciájába. Szerintem ez veszettül jól hangzik.

Ami a hangokat illeti, a program támogatja az EAX-ot és az A3D-t, így a 3D hangzás hiányára sem lehet majd panaszkodni. A képet pedig a force-feedbackes joystickok kezelése teszi teljessé. Megjelenése a nyár vége felé várható.

PC X

Expendable

IDEGENIRTÓK

A Rage félelmetes grafikájú kommandós programjában teljesen meglepő feladatot kell végrehajtanunk: meg kell menteni a Földet az idegenektől.

Az Expandable egy kommandós játék lesz ami valószínűleg nem a kerettörténet eredetiségével fog bevonulni a történelemkönyvekbe. Nem olyan, mint a Commandos, sokkal inkább a Commando és az Ikari Warriors nyomdokában halad. Nem elírás, az első a mostanában népszerű stratégiai program, a másik kettő pedig kettő minden idők legjobb shoot'em-upjai közül, természetesen a Commodore-os időkből.

A sztori szerint a XV. században az ember elkezdte gyarmatosítani a galaxist. Ahogy terjeszkedett, egyszer csak elérkezett az a pont, amikor rájött: nincs egyedül a világűrben. Ám sajnos ez a találkozás – a másik fél jóvoltából – nem baráti összelelközés volt, hanem egy hosszú háború kezdete. Amiben persze épp az idegenek álltak nyerésre. De csak a mi felbuk-

kanásunkig! Maroknyi katonánkkal éppen az lesz a feladat, hogy megállítsuk, majd visszaverjük az ellenfelet, és saját bolygóján meg is semmisítsük (kellett neki ugrálni!).

Az egyedüli játékon kívül lehetőség lesz kooperatíván is megmenteni az emberiséget, akár egy gépen ketten,



akár hálózaton keresztül. Rendelkezésünkre áll majd számtalan elsődleges és másodlagos fegyver a napalmtól kezdve egészen a lézerfegyverekig. Míg eljutunk az idegenek földjére, 20 világon kell ezek segítségével végigverekednünk magunkat. A helyszínek eszméletlenül változatosak, a rég elfeledett civilizációk romjaitól, sivatagokon, homokos tengerpartokon és gyönyörű erdőkön keresztül gigantikus ipari komplexumokig, és ez még a fele sem volt!

Mint a képekből is látszik, a grafikára nem lesz majd panaszunk, szinte lerobban a monitorról, úgy tele van vizuális effektusokkal (a híresztelésekkel ellentétben ez nem az Incoming motorja!). Ráadásul 320x200-astól az 1600x1200-as felbontásig mindent támogat, úgyhogy rendszeren bekonfigurálhatjuk, a hardverünknek megfelelően. De a legjobb hír: mire ezeket a sorokat olvassátok, már lehet, hogy meg is jelent.

PC X



Messiah

MENNYBŐL AZ ANGYAL...

Sokféle szerepet eljátszhattunk már a 3D-s akciójátékokban, de angyalét eddig meglehetősen ritkán. Most viszont sorozatban érkeznek az ilyen programok, és ezek egyike lesz a régen várt Messiah is.

A játék egy kicsiny kerub, Bob bőrébe ültet minket, akinek a Pokol sötét erőivel kell felvennie a harcot. A Sátán ugyanis megpróbálja feltörni azt a hét mágikus pecsétet, melyek a Földet védik az ő gonosz hatalmától. Ám még nincs veszve minden: Isten felruházta Bobot azzal a képességgel, hogy átvegye mások tudata felett az uralmat, és ő irányítsa cselekedeteiket. És persze harcolnia is velük kell, hisz neki nincs teste, amivel megjelenhetne a világban. Ráadásul ebből egy csomó fejtörő következik: van egy zárt ajtó előtted? Keresd meg a kulccsal rendelkező őrt, és nyisd ki magadnak az ajtót. Valakit meg kell tévesztetni? Vedd át az uralmat egy prostituált felett, és használd ki „természetes adottságait”.

A játék egyik különlegessége az engine-ben rejlik. A készítő – az MDK és más játékaik óta meglehetősen nagy hírnevű Shiny – ugyanis azt állítja, hogy ez az a motor, amelyik nem fog elavulni. A program figyelembe veszi, milyen gép fut alatta, és ahhoz igazítja a meg-

jelenítést. Gyenge gépen robosztus, elnagyolt alakokat látunk majd, hogy a játszhatóság megmaradjon, míg a jövő csodamasináin akár egy virtuális valóság részesei lehetünk. A karakterek például úgy épülnek fel, hogy a „csontjaik” össze vannak kötve „izmokkal” és erre borul egy membrán, ami vagy a bőr, vagy ruha. Mozgás



közben ez a membrán gyűrődik vagy megfeszül. Ha gyengébb PC-nk van, akkor a gép csökkenti a poligonok számát, így kevésbé szép lesz az effektus. Ha viszont izomgépen nyomulunk, akkor a sokszögek számának növelésével egyre folyamatosabb felületet látunk.

A készítő másik büszkesége a mesterséges intelligencia. Gondoljunk csak bele: Bob elragad egy embert, elviszi olyan helyre, ahová az egyébként soha nem menne (vagyis nem lehet felkészülve a szituációra), majd otthagyja és átköltözik másba. Ekkor az előző karakternek reagálnia kell a környezetváltozásra, fel kell ismernie helyzetét majd ennek megfelelően cselekedni.

A program jelen pillanatban a kiegyensúlyozás meglehetősen bonyolult állapotban leledzik, és ez annyi idejüket lekötötte a készítőnek, hogy az első verzióba nem lesz többjátékos mód, csak egy később letölthető patchként fog megjelenni. Elvileg a harmadik negyedévre tervezik megjelenését.

PC-X

Amen: The Awakening

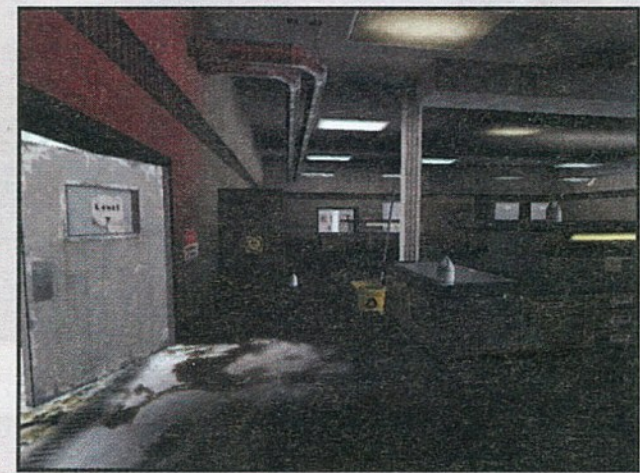
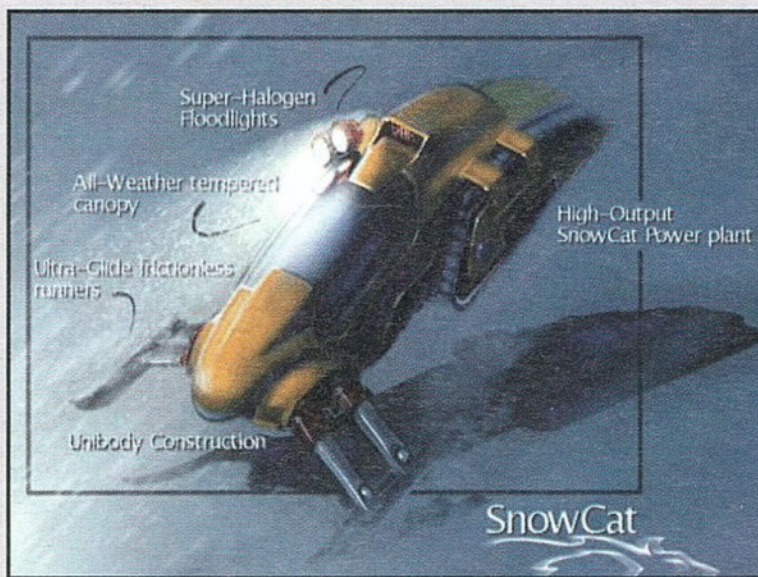
ITT A VILÁGVÉGE

Nemsokára új oldaláról ismerhetjük meg a Total Annihilation készítőit: egy lövöldözős játékot tárnak elénk, amelyben a jövőbeli világot szabadíthatjuk meg a nem odaillő elemektől.

A Cavedogot lehet, hogy sokan ismerik, de hogy nem a 3D-akciójátékairól, az biztos. Ők készítették ugyanis a nagy sikerű Total Annihilationt, ám most egy másik stílusba is belekóstolnak. Az Amen: The Awakening egy 3D lövöldözős akciójáték lesz, némi kalandjáték beütéssel.

2032 Karácsonyának előestéjén valami borzalmas történik. Hirtelen – anélkül, hogy valakinek is lett volna ideje felkészülni rá – az emberiség egy harmada egyszerűen megőrül, és ebben az állapotban elkezdik legyilkolni azokat, akik nem közülük valók! Az elkövetkező órákban repülőgépek zuhannak le, városok lángolnak és milliók halnak meg.

Senki sem tudja, mi okozta a bajt. Talán egy elszabadult biológiai fegyver? Vagy ez lenne a bibliai Armageddon?



Európában megpróbálkoznak egy biztonsági zónát létrehozni, ahol a még „normális” emberek békében élhetnek. Eközben a kór által sújtottak, szervezett támadást intéznek Észak-Amerika ellen. Egy különlegesen kiképzett kommandós szerepében szállhatunk szembe az örültekkel. Végigkísérhetjük őt ezen a horrorisztikus kalandon, amelyben az igazság a legutolsó pillanatig homályban marad. A történet 12 részből áll – ezeket a készítő szerényen csak felvonásnak nevezték el, mert némelyik akár tízszer nagyobb egy hasonló játék pályáinál. Olyan helyszíneket dolgoztak fel, mint egy metróhálózat, repülőtér, katonai bázis, repülőgép-anyahajó stb. Ráadásul azt ígérik, hogy nem csak a reflexeinket és a mutatóujjunkat dolgoztatják majd meg, hanem az agyunkat is. Vagyis a „piros kulcs a piros ajtóba” típusú fejtörőknél izgalmasabbakat kapunk. Ha minden jól megy, nyáron már ki is próbálhatjuk.

PC-X

Pharaoh



ELŐ ELŐZETES


R4s

A Cendant gondozásába és az Impressions fejlesztésében tavaly ősszel megjelentetett Caesar III az óta eltelt fél év alatt majdnem félmillió példányban kelt el világszerte. Természetesnek tűnt hát, egy újabb városépítő játék készítése, amely nyilván nem immáron nem a római kort facsarja a végtelenségig, hanem egy kicsit korábbra nyúl vissza, a piramisok idejébe!

A Caesar III több mint 400 ezer eladott példány után az Impressions hasonlóan sikeresen, városépítő játékot jelentett be. A Pharaoh, amint a neve is sugallja, nem a római kor virágzásának idején, hanem jóval előbb, a dicsőséges piramisok építésének korában és színhelyén játszódik, mégpedig az egyiptomi Ó-

a Közép-, és Újbirodalom korában, nagyjából az időszerűségünk előtt 2900 és 700 közötti időszakban. A fejlesztők ezúttal is komoly hangsúlyt fordítanak a kor- és eseményhűségre, így a Caesar III-mal jelesre vizsgázott csapat a feldolgozandó időszakot kívülről tudó történészekkel egészült ki. A cél megteremteni ugyanazt az érzést, mint a Caesar-sorozattal: a játékos azt érezze, mintha visszarepült volna a múltba. A szemünk előtt költözik élet az egzotikus helyszínekbe, városok, virágzó metropolisok nőnek elő a semmiből. Átérezhetjük a piramisépítés kihívását és izgalmát, valamint a saját bőrünkön tanulhatjuk meg, milyen hatással volt a szeszélyes Nílus az akkori farmgazdálkodásra és az emberek sorsára. Mivel Egyiptom ebben az időszakban viszonylag kis terület volt, nem túl sok ellen-

séges szomszédal, a hangsúly inkább a városfejlesztésen, a hatalmas épületek létrehozásán lesz, nem pedig a háborún (habár biztos lesz benne az is).

A fejlesztés még korai szakaszban van, így a játék home page-én (<http://www.pharaoh1.com>) mindenki elmondhatja javaslatait, amelyet helyel-közel igyekeznek majd felhasználni a programozás során. Az ötletek tényleges megvalósítását legelőször a demóban láthatjuk majd viszont, ami remélhetőleg augusztus környékén lát napvilágot, míg a teljes játék megjelenése év végén – november felé – lesz esedékes. 



Darkstone

A SÖTÉT KŐ HATALMA

Pelace

Az Another World készítői újra a porondon! Legújabb fejlesztésük egy Diablo-szerű akció-szerepjáték, melyben egy gonosz sárkánytól kell megmentenünk a világot.

A Delphine Software neve lehet, hogy nem sokat mond, de ha azt mondom, hogy ők követték el a Moto Racer sorozatot és a nagyhírű Fade To Black-et, annak előtte pedig még PC-re és Amigára az Another Worldöt, akkor valószínűleg rögtön felsjlik valami. Legújabb játékuk egy a Diablohoz hasonló, középkori akció-szerepjáték. A történet a szokásos: mentsd meg egyedül a világot a gonosztól.


Egy sárkány úgy döntött meghódítja a világot. Nem elégszik meg már egyetlen faluval, vagy városkával, a föld összes kincse kell neki. Persze megint akad egy-két hős vagy hősnő, akinek ez nem tetszik, és véget akar vetni a rémuralomnak. Ebben a programban ehhez hét mágikus követ kell összegyűjteni, melyek felébresztik a titokzatos Gömb hatalmát, ami a siker kulcsa a gonosz legyőzésében. De persze a sárkány sem várja tétlenül

a kalandozók csapatait, megidézi egy monolit, amely kiszívja az életenergiát a világ lakóiból, és azt mind öneki adja. Óriási seregeket toboroz, így velük is meg kell küzdenünk utunk során.

Összesen 4 típusú karakterrel vághatunk neki a nagy kalandnak. Lehetünk harcossal, varázslóval, tolvajjal és pappal. Természetesen mindegyikük létezik nőben és férfiban egyaránt. Minden embernek 7 különleges tulajdonsága lesz, melyeket maximum 10-es szintűre fejleszhetünk. De itt egy ember helyett akár kétfős csapattal is nekiindulhatunk a gonosz legyőzésének.

Abban is hasonló a játék a Diablóhoz, hogy ha többször egymás után végigjártszuk, mindig más és más feladatokat kapha-

tunk. Ugyanis a meglévő 22 fő- és 20 mellékületéből véletlenszerűen választja ki a program azokat, amelyet az aktuális 32 szinten végig kell nyomnunk.

A játék világa eszméletlenül részletes, Direct3D kompatibilis motorral fog rendelkezni. Olyan helyeken mászkálhatunk, mint katakombák, kastélyok, barlangok, falvak. És persze lesz éjszaka és időjárás is. Minden karakternek legalább száz animációs fázisa lesz, és ha figyelembe vesszük, hogy a 4 saját karakterünk mellett legalább húsz-huszonöt-ször ennyi ellenfél is szerepel a programban, akkor ez nem kevés. Természetesen lesz multiplayer támogatás is, és Pentium III-ra is optimalizálva lesz a játék. Valamikor nyár elején várható a megjelenés. 





Civilization: Call To Power

AZ ERŐ VELED VAN?

Pelace

Megszületett a legújabb Civilization. Ezt már nem a MicroProse égisze alatt készült, s ezért sokan kérték benne, hogy méltó lesz-e nevéhez. Meg kell nyugtatnom őket: semmi okuk a félelemre.

Az első Civilization programot a Sid Meier vezette csoport készítette. Sőt még a másodikat is. Eladtak belőlük két és fél millió darabot, ami a PC-s világban óriási sikernek számít. Utána évekig nem hallottunk róluk semmit, míg egyszer csak kiszivárgott: az Activision készíti a felújított változatot. Activision? De hiszen az első két részt a MicroProse adta ki? Volt is vita bőven, de aztán a két cég megegyezett, így némi pénzért cserébe mindenki boldogan használhatja a Civilization nevet. Mindez még múlt tavasszal történt, azóta várta minden Civ rajongó, hogy végre megjelenjen a nem hivatalos folytatás, a Civilization: Call To Power. A továbbiakban, szinte minden vonatkozásában a Sid Meier által félmjelzett elődökhöz fogom hasonlítani, de közben igyekszem úgy bemutatni, hogy azok is értsék, miről van szó, akik nem ismerték a korábbi részeket.

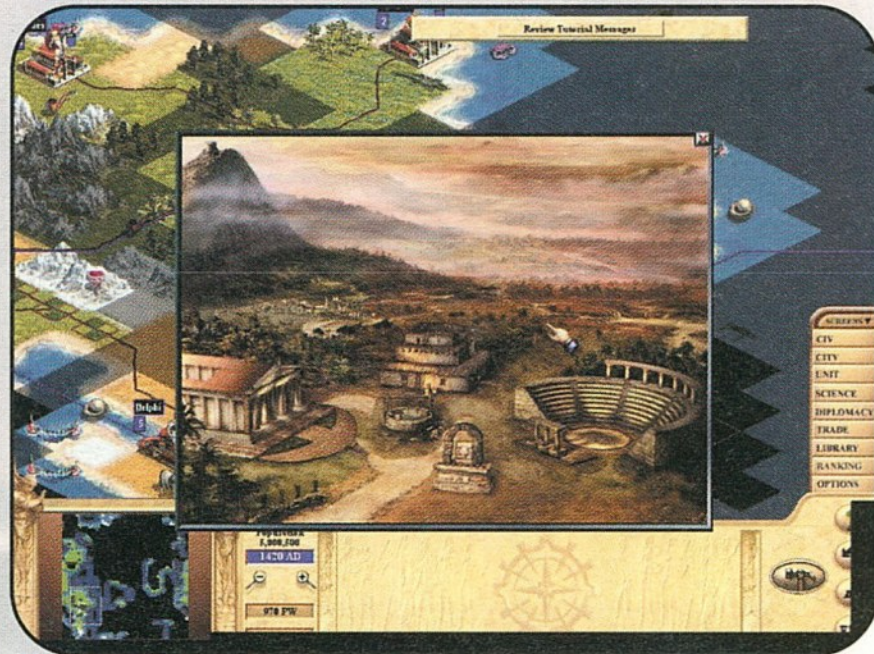
A Civ:CTP egy körökre osztott stratégiai játék, amelynek célja – ami természetesen maradt változatlan – az egyik legnagyobb kihívás, amivel valaha is találkozhatunk: egyetlen kis csapat telepeseiből kell egy óriási civilizációt építenünk, felvéve a versenyt a többi uralkodóval, akik szintén a saját népüket szeretnék világuralomra vezetni. Összesen hét évezredünk van arra, hogy bizonyítsuk, mi vagyunk a legjobbak, vagy mi is elbukunk, mint annyi nép a történelem során. A jó memóriával rendelkezők már itt felkapják a fejüket, az eredeti programokban ugyanis „mindössze” 6000 évvel rendelkezünk, vagyis Kr. e. 4000-tól napjainkig. Ezúttal belekóstolhatunk a jövőbe is, egészen Kr. u. 3000-ig navigálhatjuk népünket a fejlődés rögzös útjain. (Itt is úgy van, mint az eredeti Civben: az elején minden kör sokkal nagyobb időtartamot ölel át, míg a játék végére – a gyorsabb fejlődés időszakában – már évenként történnek az események.)

Az első meglepetés a telepítéskor ért, amikor a program minimumként 400 MB-ot követelt magának. Máshol ez szokott lenni a maximum. Ami a többi kiegészítőt illeti, nem lehet panaszunk: kapunk egy jó vastag kézikönyvet, amely ellát a kellő információkkal, és egy nagy lepedőnyi plakátot, amely tartalmazza a találmányok kutatásának összefüggéseit, továbbá sok okos dolgot az egységekről, az épületekről, a tereptípusokról, a különböző ál-

lamformákról stb. Kellemetlen, hogy kétoldalas, nem úgy, mint a Civ 2-höz kapott hasonló darab, így megfoszt minket attól a lehetőségtől, hogy a falra kiszögelve gyönyörködhessünk benne.

De térjünk rá magára a programra! Intróként megtekinthetjük azt a videót, amit kisebb méretben már láthattunk (szerepelt a CD-nken is, ha jól emlékszem). Utána nekivághatunk a civilizálódásnak. Első alkalommal mindenkinek erősen ajánlom a Tutorial végignézését, még azoknak is, kiknek nem teljesen új ez a játéktípus. Sok meglepetéssel fognak találkozni. Az egyszemélyes játék indításánál hasonló paramétereket kell beállítanunk, mint azt az ősoknél tehettük, vagyis a vi-

lág mérete, különböző paraméterei (szárazföld-víz arány, az éghajlat, óceánok mérete, szárazföldek mérete stb.), a civilizációk száma, nehézségi szint stb. Apró, de érdekes újítás, hogy nem csak olyan földön játszhatunk, amely csak keleten és nyugaton ér össze (így lehet körbejárni), hanem olyat



is választhatunk, amelyik északon és délen is. És persze itt kell azt is kiválasztanunk, hogy melyik nép vezetőjeként akarjuk civilizációt felvirágoztatni. Összesen 40 különbözőből választhatunk, ami nagy számbeli fölény az előző részekhez képest. Sok különbség viszont most nincs köztük, legfeljebb valami minimális az induláskor, ám ez nincs túl nagy hatással a játék későbbi menetére.

Mikor mindezekkel végeztünk, vágjunk bele! Onnan vesszük észre, hogy elindult a játék, hogy nem látunk semmit. Na jó, egy nagy feketeség közepén egyetlen apró figura álldogál. Ő a telepés, jövődó civilizációnk ősapja. Hamar rá fogunk jönni, hogy az előzőektől eltérően a telepés csak a városok létrehozására szolgál, a környezet alakítására teljesen más rendszert kapott (erről még lesz szó később). Megszűnt a képernyő tetején a menü, viszont cserébe az alján van egy ke-



zelőpult, amely nem kevés hasonlóságot mutat az Age of Empires és a Sid Meier's Alpha Centauri hasonlószerű darabjaival. Van rajta kistércék, némi információ az aktuális évről, a rendelkezésünkre álló pénzről és közmunkáról, és még egy csomó állítgatnivalóról, amit itt most teljesen felesleges lenne részletezni, rendesen le van írva a kézikönyv több mint 100 oldalán. Ami nem fért ide, azt külön képernyőkön találhatjuk meg, amelyeket a jobb szélén található Screens gombbal érhetünk el. Itt finomabban hangolhatjuk a civilizációnk beállításait, kilistázhatjuk a városainkat és egységeinket, valamint elérhetjük a diplomáciát és a kereskedelmet stb. A kezelőfelülethez tartoznak a bal oldalon, kis ikonok formájában megjelenő, az aktuális körhöz kapcsolódó üzenetek, mint például az új egységek elkészültéről, olyan városokról, ahol nincs mit építeni, lázadásokról szólók. Ezen témák mindegyike saját képet kapott, így rögtön tudhatjuk, miről van szó. Ráadásul nem tolakszik minden üzenet előre, megtehetjük, hogy csak azokat nyitjuk meg, melyek érdekelnek minket, a többit akár figyelmen kívül is hagyhatjuk. Ez számomra nagyon szimpatikus újítás, mert nem vagyok kénytelen olyan dolgokkal foglalkozni, melyek nem érdekelnek, de nem is siklik el semmi felett a figyelmem, ami pedig lényeges lenne.

Sok más, apróbb változás is történt, melyek jócskán megkönnyítik a dolgunkat, és folyamatosabbá teszik a játékmenetet. Például, már nem csak egyetlen építési parancsot adhatunk városainknak, hanem egész listát készíthetünk, a jövőbeli utat kijelölve. Külön figyelmesség, hogy ezt el is lehet menteni, és más városoknál előhívni, így még arra sem kell időt pazarolnunk, hogy ugyanazt megcsináljuk hússzor. Viszont teljesen érthe-

tetlen, hogy miért nem tudták megoldani a közbeszűrés lehetőségét – jelenleg ugyanis csak a lista végéhez fűzhetünk új parancsainkat. Láttunk erre már tökéletes megoldást a Master of Orion 2-ben, kevésbé tökéletest a SMAC-ban, nem tudom itt miért kellett kihagyni.

Szintén tetszett, hogy egyetlen gombnyomással elérhetjük, hogy az adott város melyik erőforrásra koncentráljon. Csak kiadjuk a parancsot, hogy maximalizálják a kajatermelést, és a gép máris úgy állítja be az embereket a terepen, hogy a lehető legtöbb élelmiszer kerüljön a városba. Ugyanezt persze megtehetjük az arannyal, a termeléssel, a kutatással és az embereink boldogságával is. Városokkal kapcsolatos újítás az is, hogy most már nem csak a szárazföldre telepedhetünk, hanem a víz alá, vagy akár az űrbe is, persze ehhez a megfelelő technológia kifejlesztése sem árt.

Mint említettem, megváltozott a területfejlesztés is. Az eredetiben ez ugye úgy történt, hogy kiküldtünk a terepre néhány telepést, hogy túrják fel nekünk a földet, és építsenek oda mindenfélét, az utaktól kezdve egészen a farmokig, bányákig. Ebben a játékban viszont a telepés csak városalapításra való, a földterületek fejlesztését úgynevezett közmunkával (Public Work – PW) kell megoldanunk.

Megadhatjuk, hogy embereink termelésének hányad része menjen közmunkára, és ez ugyanúgy gyűlik nekünk, mint az arany a kincstárunkban. Ebből az erőforrásból aztán úgy fejleszthetjük a földjeinket, mintha vásárolnánk. Ha szeretnénk egy farmot, például, a kellő mennyiség feláldozásával máris egy szántóföld és néhány tehén boldog tulajdonosának mondhatjuk magunkat. E fejlesztéseknek több szintje is van: tudásaink munkájának függvényében építhetünk egyre fejlettebb farmokat, bányákat, halászatokat és persze utakat, vasutat és mágnespályát. Ilyen egyszerű. Ez a rendszer mindenképpen továbblépés a Civ sorozat eddigi tagjaihoz képest, ahol a játék vége felé már nagyon tudta unni az ember az ilyen dolgokkal való pepecselést.

Térjünk rá a többi civilizáció legyőzésének legkézenfekvőbb módjára, mégpedig a csatározásokra. Amellett, hogy lehetőségünk van a nem szokványos hadviselésre, sok változáson esett át a normális harc is. Az első és legfontosabb, hogy csoportokat képezhetünk maximum kilenc egységből, akik ezek után együtt mozognak és harcolnak. Ez így még nem lenne annyira érdekes, de akad itt még néhány lényeges mozzanat. Például egy új harcmodor, a távolsági támadás, amiben az íjászok és az ágyúk erősek. Ha egy csoportba ilyeneket is pakolunk, akkor ők a második vonalban foglalnak helyet, és úgy üthetik az ellenfelet, hogy azoknak esélyük sincs visszaadni. Ráadásul ők támadnak először, vagyis a közelharcos csapatainknak már egy meggyengített ellenséggel kell csak szembenézniük, ha egyáltalán még van kivel. Ezek az egységek tökéletesen felhasználhatóak városok védelmének gyengítésére is. Ez itt nem úgy működik, mint a SMAC-ban: ilyenkor is az ellenséges egység mellett kell állnunk, a különbség csak annyi, hogy ő „elfelejt” visszaütni. És ráadásul ezekkel a csapatokkal már tengeri járműveket is megtámadhatunk a parton állva. A kilencegységes határ nem csak a csoportokra vonatkozik, hanem össze-



sen ennyi csapatunk tartózkodhat egy mezőn, vagyis egy városban is. Itt már nem tehetjük meg, hogy 15 egységgel beállunk védekezni, még akkor sem, ha nagyon csábító a városok +40%-os védelme, pláne ha még hegyen is épültek, ami plusz rátesz erre az értékre. De általában nincs is szükség ennyi emberre, mert ha nem

tu-
dunk fel-
szabadító sere-
get küldeni, egy idő
után úgymint elesik
a település.

Érdekes motívum, hogy tengeralattjáróink és bombázóink atombombát is vihetnek magukkal. Egy lopakodó tengeralattjáróba akár négyet is tehetünk. Ezek használata meglehetősen hatásos, de hosszú távon bizony kétélű

fe-
gyver,
mert eszméletlen
módon szennyezik a környezetet,
aminek hatásairól később még lesz szó.

A szokványos hadviselés mellett további lehetőségek széles skálája áll előttünk, anélkül, hogy háborút robbantanánk ki. Papokat küldhetünk az ellenfél nyakára, hogy térítsenek, és fel-

oldozást osztogassanak; az ügyvédek ideiglenesen megállítják a termelést; vírusokat fecskendezhetünk az ivóvízkészletbe, robbantgathatunk, és még sok más hasonló nyalánkság. Persze ezek mind-mind pénzbe kerülnek és a siker korántsem biztos, ugyanis csak bizonyos százalékos esélyünk van, hogy az adott akció minden gond nélkül lezajlik. Van néhány

olyan egység,
amit csak bizonyos
kormányzat alatt építhetünk. Ilyen például a pap, amit csak papuralom alatt, vagy a fasiszták, amely egy erős és olcsó egység, de csak fasizmus alatt elérhető. Ezek a csapatok abban a pillanatban eltűnnek, amikor államformát váltunk, és ha ilyenekkel védtük meg a városainkat, akkor kellemetlen meglepetésben lehet részünk.

Ha már a kormányzásnál tartunk, ejtsünk ezekről is néhány szót. Összesen tizenegy típusal találkozhatunk a játék folyamán. Mind-egyiknek megvan a maga előnye és hátránya, ami a termelést, aranyat, kutatást illeti. Még egy érdekes tényezőt beleraktak a készítő a programba, mégpedig a város-limitet: minden államformában csak egy megadott számú várossal rendelkezhetünk, ha viszont ezt átlépjük – akár építve, akár hódítás útján –, komoly elégedetlenséggel kell szembenéznünk birodalom szerte. Kis civilizációkhoz ott a Tyranny és a monarchia, a közepesekhez a papuralom (Theocracy), a kommunizmus, a köztársaság, a demokrácia és a fasizmus való, míg végül kénytelenek leszünk átváltani a technokrácia, a virtuális demokrácia, az ökotópia és az ún. Corporate Republic valamelyikére.

Ám nem ez az egyetlen dolog, amely befolyásolja civilizációnkat. Az előző részekben az adó, a kutatás és a luxuscikkek arányát kellett megadnunk, itt ez is megváltozott. A napi munkaórák száma befolyásolja a termelékenységet, az adók a befolyó arany mennyiségét, míg az élelmiszer-adagok a populáció növekedésének ütemét (mi-

Hasznos tippek

- A játék elején nem érdemes sokat szórakozni a város letelepítésével, mert nagyon sok időt veszíthetünk. Inkább tegyük le egy kevésbé tökéletes helyre, mint hogy arra ébredjünk, hogy már 500 év eltelt, és még mindig csak egyetlen emberrel császálunk a terepen. Majd a másodikat már jobban elhelyezzük.
- Hacsak nem túl kicsi térképen játszunk, akkor a játék elején elegendő minimális védelemről gondoskodnunk, legfeljebb a barbároktól kell tartanunk. Azokat viszont mindig irtsuk le, mert sok kellemetlenségtől óvjuk meg magunkat. Legalább egy embert minden városban állomásoztassunk, mert az üres város úgy vonzza az ellenséges egységeket, mint a döglött hús szaga a hiénákat.
- A korai időkben inkább védelemre és az üres területek felé való terjeszkedésre játszunk, mert a kezdeti egységek védekezésben az erősebbek. Aztán majd a modern kortól nekilódulhatunk.
- Ne becsüljük le a kereskedelmet!
- Nem hiába mondják, hogy az életben az egyik legfontosabb dolog a boldoguláshoz a pénz. Nincs ez másként ebben a programban sem. Ha van pénzünk, csomó mindent megtehetünk, amit anélkül nem, vagy csak jóval lassabban (például az építkezések villámgyors befejezése).



nél magasabb, annál kevesebb jut a raktárakba és így a szaporodásra). Embereink boldogsága ezek összhangjától függ. Ha lecsökken, komoly lázadások törhetnek ki. Ugyanígy hat a megelégedettségre a túlszűfolttság (ha túl sokan laknak egy városban), a meghódítottság érzete (az újonnan elfoglalt településeknél), a szennyezettség és a főváros hiánya (ha éppen elfoglalták és még nem építettünk újat).

Szennyezettség. Ahogy az ipar fejlődik, úgy egyre nagyobb problémát jelent a levegőbe és egyéb helyekre kerülő kosz. Ha ez sokáig így marad, akkor kisebb-nagyobb ökológiai katasztrófával kell szembenéznünk. Ezek során kilyukadhat az ózonréteg, néhány mező teljesen terméketlenné válik, sőt végső esetben a vízszint is megemelkedhet, ami a tengerparti városainkra nézve meglehetősen kellemetlen. Óriási szennyező hatása van a nukleáris háborúknak és a különböző űrhajók startjának, így ezekkel is csínján kell bánni.

A stratégiák általam legkritikusabb szemmel nézett részre a diplomácia. Szerintem ezt a legnehezebb rendszeresen megírni, de ha jól sikerül, sokat dobhat a játékon. A szokásos lehetőségeken kívül, mint hadat üzenés, kiutasítás a területünkről, megadni valakinek, hogy támadjon meg egy harmadikat stb., akad még egy-két érdekes területe a másokkal történő kommunikációnak. A legnagyobb megdöbbenés akkor ért, amikor kiderült, hogy a szövetséget nem lehet felbontani. Pontosabban csak úgy, hogy megtámadjuk a másikat, és akkor automatikusan felbomlik. Szerződéseket is köthetünk, melyek közül nekem legjobban az ökológiai katasztrófát megelőző megállapodás tetszett, amiben mindkét fél vállalja, hogy csökkenti a szennyezőanyag kibocsátását.

Nagyon lényeges szerepet játszik még a programban a kereskedelem. Itt nem olyan egyszerű, mint eddig, ugyanis gondoskodnunk kell áruról is, nem csak úgy kijelölni a karavánok útját. A terepen található különböző kis állatkák, növények és ásványi anyagok fogják képezni leendő árucserénk alapját. Ha dolgozó emberkét telepítünk rájuk, az szép lassan elkezd kitermelni a javakat. Ezek után már csak néhány karavánra lesz szükségünk, és máris indulhat a „biznisz”. De nem mindig olyan szép az élet, mint amilyennek látszik, ugyanis a többi nép előszeretettel kalózkodik kereskedelmi útjaink mentén, de persze ezt mi is megtehetjük az övéikkel.

Lehetőségünk van többen is összemérni az erőnket hálózaton keresztül. A játék az összes lényegesebb kapcsolattípust támogatja, sőt nemskára érkezik egy patch, amely lehetővé teszi a Hotseates és az E-mail-es játékot is. A többjátékos mód elég komoly konfigurálást biztosít, például megtehetjük, hogy egyszerűen kikapcsolunk egy egységet, amely így egyáltalán nem szerepel majd a játék során.

Hirtelen most ennyi változás jutott eszembe, most térjünk rá az értékelésre. Kétségtelen tény, hogy a grafika szebb lett, meglehetősen szomorú lennék, ha nem így lenne, ennyi év után. Minden HiColorban pompázik, lehet nagyítani és kicsinyíteni, de a mai világban mégis kissé szegényesnek tűnik a program kinézete

a 3D-s csodák mellett. Persze itt nem ezen van a lényeg, és szerencsére a játék többi része minden szempontból kárpótol ezért. Olyan szép videókat például, mint amiket a csodák építésekor kapunk, rég nem láttam. A hangokra sem lehet panasz. Az egységeink beszélnek, gyönyörű zenét hallhatunk stb. A játszhatóság meg egyszerűen szuper. Korántsem annyira bonyolult és nehézkes, mint a hasonló játékoknál annak idején, és a csomó kreatív ötlet, amikről már írtam, jócskán megkönnyítik a dolgunkat, már ami a kezelést illeti. Nagyon tetszett, hogy a gép végre tényleg olyan beállított-ságban játszik, ahogy a másik nép vezetőjének tulajdonságai meghatározzák: a békés ötször meggondolja, mielőtt támadna, az agresszív ennek ellentette, a rabszolgatartó rendszeren szedi áldozatait, ha tudja, a vallásos rögtön papi uralmat valósít meg, és sorozatban küldi a nyakunkra a papjait, és így tovább. Azt sem mondhatom, hogy rosszul játszana, legalábbis az előző részekhez képest jóval okosabb és több mindenre van felkészítve, vagyis ha a legnehezebb szinten is győzedelmeskedni akarunk, jócskán fel kell kötnünk a gatyánkat.

Mint már a bevezetőben is említettem, nem volt igazuk azoknak, akik azt hitték, hogy csak Sid Meier és csapata képes jó Civilization programot készíteni. Igaz, az ötlet itt már megvolt, csak jól kellett másolni, de azért csomó új ötlettel bővítették is a repertoárt, mint például a szennyezés hatásai, nem konvencionális hadviselés és a többi, ráadásul kaptunk ajándékba plusz ezer évet is!

Egyszóval, ha le nem is tagadhatja, hogy volt már elődje, nekem nem volt lépten-nyomon déjá vu érzésem. Mindenképpen megéri kipróbálni. [Ft-X]

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT 4.0
X-TRA: N/A
 A DICSŐ FOLYTATÁS SZÁMOS PONTON HOZ ÚJÍTÁST, A MÉLTÁN HÍRES ELŐDÖKHÖZ KÉPEST.
ACTIVISION
 MODERN MEDIA SERVICE



CIV: CALL TO POWER





RollerCoaster Tycoon

IZOMETRIKUS VIDÁMPARK

Pelace

Építsünk vidámparkot! Chris Sawyer összegyúrta a saját Transport Tycoonját és a Theme Parkot, így íme, megszületett a RollerCoaster Tycoon. Nem fogja elvinni a grafikai fődíjat, de játszhatóságában és hangulatában föladta a leckét az utána következőknek.

Chris Sawyer nevét már megismerte a világ. Ő „követte” el azt a nagy sikerű Transport Tycoon-t, amely a sorozatban megérdemelten viszi el a második helyet a Railroad Tycoon mögött. Sőt néhány elvetemült lélek szerint még meg is előzi azt (szerintem azért nem

egészítő a már meglévőkhöz, esetleg egy-egy dekorációs téma a terepre (pl. római kori vagy egyiptomi). Feladatunk nem túl egyszerű: építenünk kell egy csomó mindent, össze kell kötnünk őket utakkal, és nem maradhat el a további tereprendezés sem. Gondoskodnunk kell a karbantartó, takarító, szórakoztató és biztonsági személyzetről, a megfelelő árak és reklámkampányok létrehozásáról is. A játék mindezek ellenére mégsem túl bonyolult, ám ahhoz, hogy minden tökéletesen menjen, némi ügyesség is szükséges.



kell túlzásokba esni). Amott egy szállítási vállalat vezetőjének gondjait kellett a vállunkra vennünk, és a versenytársakat legyőzve felépíteni a legjobb üzleti birodalmat magunknak. Azóta nem sokat hallhattunk Sawyer mester felől, de rajongói legnagyobb öröme most újra felbukkant a színen, és élénk tárta a RollerCoaster Tycoon-t. Itt egy vidámpark menedzselését kell magunkra vállalnunk. Az ötlet nem új, hisz volt már egy ilyen próbálkozás, a Theme Park, amely óriási sikert aratott. Valószínűleg azért sem jelent meg sok követője, mert úgy érezték, nincs sok keresnivalójuk a porondon. De most itt az új trónkövetelő.

Mint játékosnak, egyetlen dolgunk van csak: olyan vidámparkot kell építenünk, amely megüti az adott pályához tartozó kvótákat a megfelelő időn belül. Ehhez annyi segítséget kapunk, hogy megkapjuk a területet, és esetleg némi kis pénzmagot az induláshoz, de a legtöbb esetben már az induló összegünk is kölcsön, amit alkalomadtán illik visszafizetni. Eleinte csak néhány attrakciót építhetünk, de van egy kutató-fejlesztő részlegünk is, amely időről időre ellát minket mindenféle találmánnyal. Ezek lehetnek teljesen újfajta berendezések a parkon belül; vagy akár csak néhány ki-

számítanak igazi látványosságnak. Fix pályán szállítják az utasokat, és voltaképpen csak a gyaloglás alternatívájaként szerepelnek a játékban. Segítség-

Nézzük, miket építhetünk látogatóink szórakoztatására! Az első csoportba tartoznak a „szállító” attrakciók. Ezek a legkevésbé izgalmasak, olyannyira, hogy némelyek szemében nem is

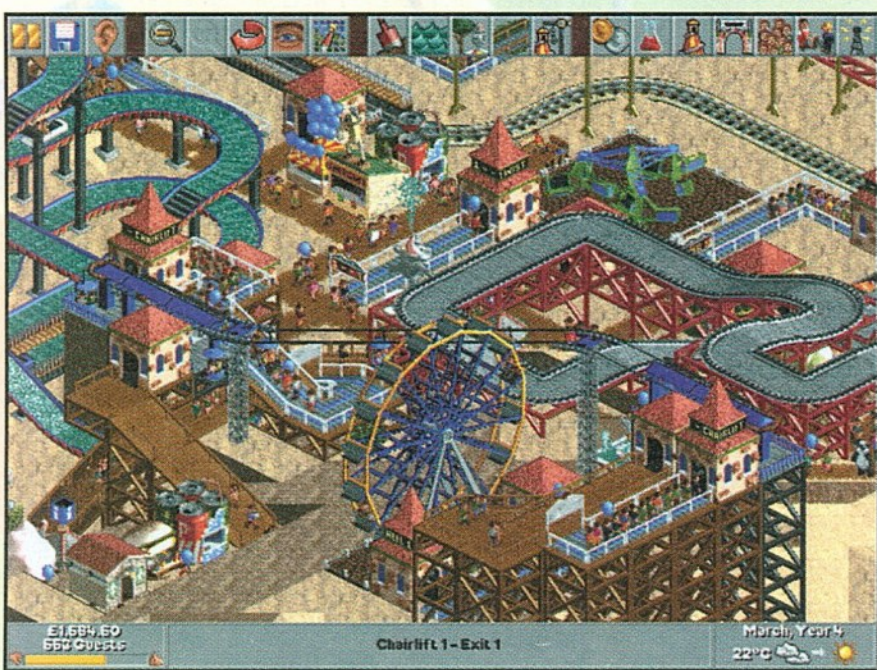
számítanak igazi látványosságnak. Fix pályán szállítják az utasokat, és voltaképpen csak a gyaloglás alternatívájaként szerepelnek a játékban. Segítség-

gükkel olyan helyekre is elvihetjük a látogatókat, ahová a hosszú gyalogút miatt kevesen mennének, és ezért még ráadásul fizetnek is.

A következő kategória sem sorolható a nagy megrázkódtatást okozó típusok közé, ugyanis ezek az úgynevezett „szelíd” menetek. Ilyen például a körhinta. Annak ellenére, hogy a másodlagos szerepét játsszák az óriási hullámvasutak mellett, nem szabad lebecsülni őket. Akadnak olyan látogatók, akik nem bírják a túl intenzív szórakozást. Ha szeretnénk őket is a parkunkban látni (no meg a pénzüket a zsebünkben), akkor bizony ilyenek építésére is gondolnunk kell! Ráadásul, mivel jó részük fedett, segítenek átvészelni az esős napokat!

A lényeg a RollerCoasterek, azaz a hullámvasutak birodalma. Mint a címből is sejtethető, ez a játék központja, a többi csak körítés. Ebből került a legtöbb kifejleszhető típus a programba, és mindegyikhez jár legalább egy előre adott terv (a Netről még letölthető egy csomó). Igazi élvezetet úgyis a saját tervezés nyújt, még akkor is, ha eleinte meglehetősen gyengécskére sikerednek az előre gyártottakhoz képest. Egy kis gyakorlással és a fejlettebb típusok létrehozásával – melyeket már szinte úgy tekerünk, ahogy akarunk – kiélhetjük a bennünk rejlő kreativitást. A hullámvasutak építése persze eszméletlenül drága a többi attrakcióhoz képest, de cserébe hosszú időn át





őket. A másik, hogy az emberek szeretnek ülni táplálkozni, ezért rakjunk néhány padot is a megfelelő bódék közelébe (és ne feledkezzünk meg a szemetesekről sem, különben sok munkát adunk a takarítóinknak). Miután mindent megterveztünk, eláttuk ki- és bejáratokkal, összekötöttük úttal, neki-

kezdhetünk parkunk szépítésének. Ehhez rendelkezésünkre áll egy csomó fa, bokor, szökőkutak és még jó néhány egyéb nyaláncság. Ezek nem fognak tömeget vonzani, de hiányuk bizony csökkentheti az elégedettség érzését.

Még sok mindent el lehetne mondani, de kell hely az értékelésnek is! Általában az ember véleményét nagyban befolyásolják a külsőségek. Amikor először játszunk egy programmal, rögtön ítéletet mondunk

a grafika alapján. Itt ért az első döbbenet, mivel a játék grafikája egy az egyben a Transport Tycoon izometrikus motorját örökölte. Annak megjelenése óta pedig már barátok közt is eltelt jó néhány év. Mégsem lehet azt mondani, hogy túlságosan idejenujt lenne. Nagyon aranyos és humoros, a célnak is szinte tökéletesen megfelel. Azért csak szinte, mert nagyon nehezen lehet benne térben látni. Ez a fajta két dimenzió még tökéletes volt az utak megtervezésére a Transport Tycoonban, de 3D-ben már sokkal nehezebb volt a hullámvasút egyik végével megtalálni a másikat. Nem egyszer előfordult, hogy 5 percig ezzel szenvedtem, mialatt a park többi része teljesen lerobbant. Mert persze az idő megállítása alatt nem lehet építeni. Ami még külön figyelmet érdemel, az a nagyon hangulatos hangok együttese, a zenéktől kezdve egészen a hullámvasúton utazók sikoltozásáig. A játszhatósággal sem voltak nagy gondjaim (a fentiekén kívül), talán csak annyi, hogy a gazdasági rész kissé túl egyszerűre sikerült, és hogy nem lehet bármilyen magasságban elkezdni az építkezést. De egyébként minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve...

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A
NAGYON ÉLVEZETES JÁTÉK, HA TÚL TUDUNK LÉPNI AZON, HOGY NEM 3D-S GRAFIKAI CSODA.
MICROPROSE / HASBRO



magas hozamot biztosítanak (esetleg egy kis reklámkampánnyal megtámogatva). Eleinte, amíg új a szerkezet, emeljük fel rendesen az árat, melyet aztán az érdeklődés csökkenésével arányosan lehet majd lejjebb vinni.

A következő az „izgalmas” szórakozás csoportja. Ezek intenzívebb élményt nyújtanak, mint a szelídek, de még a legenyhébb hullámvasút szintjét sem érik el. Mondhatni jó közepesek. Ezek is voltaképpen a helykitöltő szerepét játsszák, de néhányat muszáj építeni belőlük.

Ezt követik a „vizes” menetek. Itt van minden, az egyszerű csónakázástól kezdve egészen a hullámvasútszerű pályákig. Az emberek számára mindig is szórakoztató a gyorsan mozgó, kordában tartott, vagyis tökéletesen biztonságos víz látványa, és ezt a legtöbb vidámpark ki is használja. Ne hagyjuk ki mi sem!

És végül kirakhatunk egy csomó, különböző bódét, melyek ellátják a népet mindenféle földi jóval; az italoktól kezdve, az információ át egészen a magukon való könnyítés lehetőségéig. Ezek telepítésénél arra érdemes figyelni, hogy az információs kiosk kivételével mindegyik csak egy irányba nyitott, ezért ne felejtjük el az ösvény felé fordítani

Alapelvek, tippek

Ha elkezd esni az eső, akkor a nyitott menetek villámgyorsan elnéptelenednek, viszont a fedettek forgalma megnő. Ezért, ha van rá lehetőségünk (mert, mondjuk, már kifejlesztették), cseréljük le a nyitott kocsikat. Az egész park elnéptelenedését információs bódék lelkes felállításával tudjuk megakadályozni, ugyanis ott árusítanak esernyőket.

Amennyiben az a célunk, hogy a sok zöld fejű és rókázó ürgén röhöghessünk, akkor telepítsük nyugodtan a legintenzívebb hullámvasutak közelébe különböző étel- és italárus bódékat. Ellenkező esetben próbálkozzunk ezek elhelyezésével az olyan környékeken, ahol a szelídebb attrakciók vannak túlsúlyban. Az előbbi helyeken inkább a toalettek örvendenek nagy népszerűségnek.

Mindig ellenőrizzük az árat, mielőtt megnyitunk valamit, mert a legtöbb dolognál nincs előre megadva, hanem ingyen vehető igénybe. Így még a fenntartási költséget is elbukjuk, az építési költségek behozataláról már nem is beszélve.

Azon attrakciónál, melyek rendesen megkavarják az emberek belsőségeit (magas a „nausea” faktoruk), a kijáráshoz mindig rakjunk néhány padot és mosdót, hogy kellően lenyugodhassanak a kedélyek, így kedves látogatóink felfrissülve folytathatják bolyongásukat a parkunkban.

Ha valamit magasabbra építünk, akkor látogatóink onnan jobban belátják a parkot, és ez felkeltheti érdeklődésüket a magasból látott többi menet iránt is.

Túl nagy tereprendezésbe nem érdemes belefogni, mert igen költségessé válhat. Vagyis azért, hogy magaslaton legyen, mondjuk, az óriáskerék, ne építsünk egy hegyet.

Ne telepítsünk se túl hosszú, se túl rövid sorakozó-ösvényeket. A hosszú azért nem jó, mert elunják magukat az emberek (ezen lehet segíteni szórakoztató személyzet felvételével), a rövid meg azért nem, mert nem tudnak gyűlni a látogatók. Általánosságban az a tapasztalatom, hogy akkor megfelelő az ösvény hossza, ha kb. kétmenetnyi ember tud sorakozni rajta.



Fighter Squadron

A FELHŐK FELETT KIÉ AZ ÉG?

Arnie

Az Activision tavalyi buliján már majdnem készen lévőnek látszott a játék, mégis csak mostanra ért be. Vagy lehet, hogy a jó munkához idő kell? Így vagy úgy az Activision Második Világháborús repülőszimulátora remekül működik.

Egy a kötelékétől leszakadt Spitfire elkeseredett harcba bocsátkozik egy szintén magányos Fw-190-nel. Hol lehetnek a többiek? Mindegy. Mindkét pilóta az ellenség közelségére, a légi harcra és a löhelyzetbe kerülésre koncentrál. A német az angol elé célozva, rövid sorozatot leadva próbál némi sérülést okozni, négy 20mm-es gépágyúból. Vajmi kevés sikerrel. Várni kell az alkalomra. Hosszú, óráknak tűnő másodpercek következnek. Mindketten tudják, hogy nagyjából egyenrangú ellenfelek.

A csavart-orsótól az immelmanon át a hurokig mindenféle manővert kipróbálnak. Ám, egy rossz pillanatban, egy túlhúzott fordulótól elszédülve az angol kihagy, mindössze pár másodpercre. Hiba.

A Focke-Wulf nem tévovázik: könnyít magán a két 13mm-es és a négy 20mm-es gépágyújából, teljes tűzerejével. A Spitfire jobb vízszintes vezérsíkja szakad le először, majd a törzsét lyuggatják ki, végül a leszállólaptól kívülrre eső szárnyrész kel önálló életre. A becsapódó lövedékek iszonyatos erejétől még az antennák és kisebb borítások is elhagyják eredeti helyüket. Az angol gép helyreállíthatatlan orsózásba kezd, és látszólag már nagyon vágyik vissza az anyaföldre. Ámde a csatorna fölött kevés a szárazföld, így vízbe csapódáskor hatalmas vízoszlop emelkedik, majd hullik alá, lassan, mint a föld egy koporsó tetejére.

Valahogy, így képzelhetünk el egy légiharcot a Fighter Squadronban. A fenti történetet hiánypótlás céljából találtam ki, ugyanis a készítő

Parasoft Interactive nem szolgált semmiféle sztorival. Eseményvonal maga a második világháborús lehetne, de a küldetéseknek nincs semmilyen történelmi töltése. Hadjáratot kezdeni nem lehet, mindössze három helyszínen – Anglia dél-keleti, Franciaország észak-nyugati része (a La Manche), továbbá Észak-Afrika és Közép-Németország –, egyenként 10 előre definiált küldetés áll rendelkezésünkre. Bármikor, bármelyik. Lehet ugyan csemegézni, Hawker Typhoonnal tengeralattjárót megsemmisí-



teni három Fw-190 morcos tekintetének kereszt-tűzésben, vagy Messerschmitt Me-262-vel négy Spitfire-t közelharcban lelőni – mondanom sem kell, hogy ez nem könnyű, sőt! Színesíti a helyzetet, hogy egy küldetést néha több századdal is lehet teljesíteni, így ha másikat választunk, más a repülhető géptípus és a feladat jellege is. Az egyik küldetésben például Lancasterrel indulunk bombázni, majd pedig szintén ugyanazt, de más századot választva, a bombázni induló Lanchastereket kell Spitfire-rel kísérennk. Ha va-

Lockheed P-38 Lightning

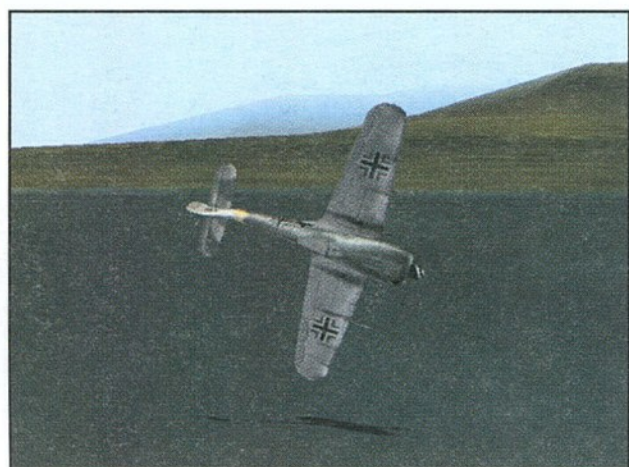
Együlékes nagy magasságú vadászrepülőgép és távolsági vadászbombázó. Hajtóműve két, egyenként 1444 lóerős Allison V-1710 89/81 soros motor. Maximális sebessége 666 km/h 7620 km magasságon. Első felszállására 1939 januárjában került sor. Jellegzetessége a jó kilátást biztosító buborék-kabintető, a hárompontos futómű és a sajátos hármastörzselrendezés. Tűzerejével, a fegyverek párhuzamos nyomvonalával és a középrészbe építve, azaz nem a légcsavarkörön át, szinkronizálva löve mindössze egy darab egy másodperces sorozat elég volt egy ellenséges gép megsemmisítéséhez. Főleg Észak-Afrikában alkalmazták sikerrel, de az összes jelentős összecsapásban szerepelt a második világháború folyamán. Beépített fegyverzete egy 20 mm-es gépágyú és négy 12,7 mm-es géppuska.

de Havilland Mosquito FB.Mk VI

Nagy hatótávolságú, főleg tengeri célok ellen bevetett vadászbombázó és támadó repülőgép. Motortereiben két Rolls-Royce Merlin XXI, egyenként 1635 lóerős erőmű lapul. Maximális sebessége 611 km/h 4000 méter magasságon. A prototípus 1940. november 25-én szállt fel. A Mosquito javarészt fából készült szerkezettel rendelkezett, amely már a második világháborúban is furcsának számított, de a radarkorszak beköszöntével „láthatatlansága” miatt használták. Az alaptípusból rengeteg alváltozat készült úgy, mint fegyvertelen bombázó, felderítő, majd fegyveres vadászbombázó, és radarral felszerelt éjszakai vadász. Beépített fegyverzete négy 20 mm-es gépágyú és négy 7,7 mm-es géppuska.

Boeing B-17 Flying Fortress

Nagy magasságban bevethető nehézbombázó. Hajtóművei négy, egyenként 1217 lóerős Wright R-1820-97 soros motorok. Maximális sebessége 486 km/h, 7620 méter magasságon. Személyzete tíz fő, amelynek fele a védőfegyverzetet kezelte. A nagy repülő-monstrumok, főleg jól megrakva bombákkal elég esetlenek voltak a levegőben. A B-17C kapta a legnagyobb önvédelmi-fegyver arzenált, amely 13darab 12,7 mm-es géppuskát jelentett az orr elején és oldalán, a háton, a törzs közepő és hátsó részén és a farokban. A belső bombatérben 7983 kg bomba célba juttatására volt képes. Elsősorban a Németország elleni nappali bombázásokban vetették be. A „Repülő Erőd” elnevezést hatalmas, és szükséges védőfegyverzete miatt ragasztották rá.



Focke Wulf Fw-190A

Együléses vadászpilóta/vadászbombázó. Hajtóműve egy BMW 801D, 1700 lóerős csillagmotor. Maximális sebessége 664 km/h. 1941 közepén állt szolgálatba. Eredetileg gyors éjszakai bombázónak, a Messerschmitt Bf-109 leváltására tervezték. A harcban szerzett tapasztalatok alapján készült gép egyesítette kortársai előnyeit, így a második világháború talán egyik legjobb vadászgépe lehetett. Beépített fegyverzete két 13 mm-es és négy 20 mm-es gépágyú.

Messerschmitt Me 262

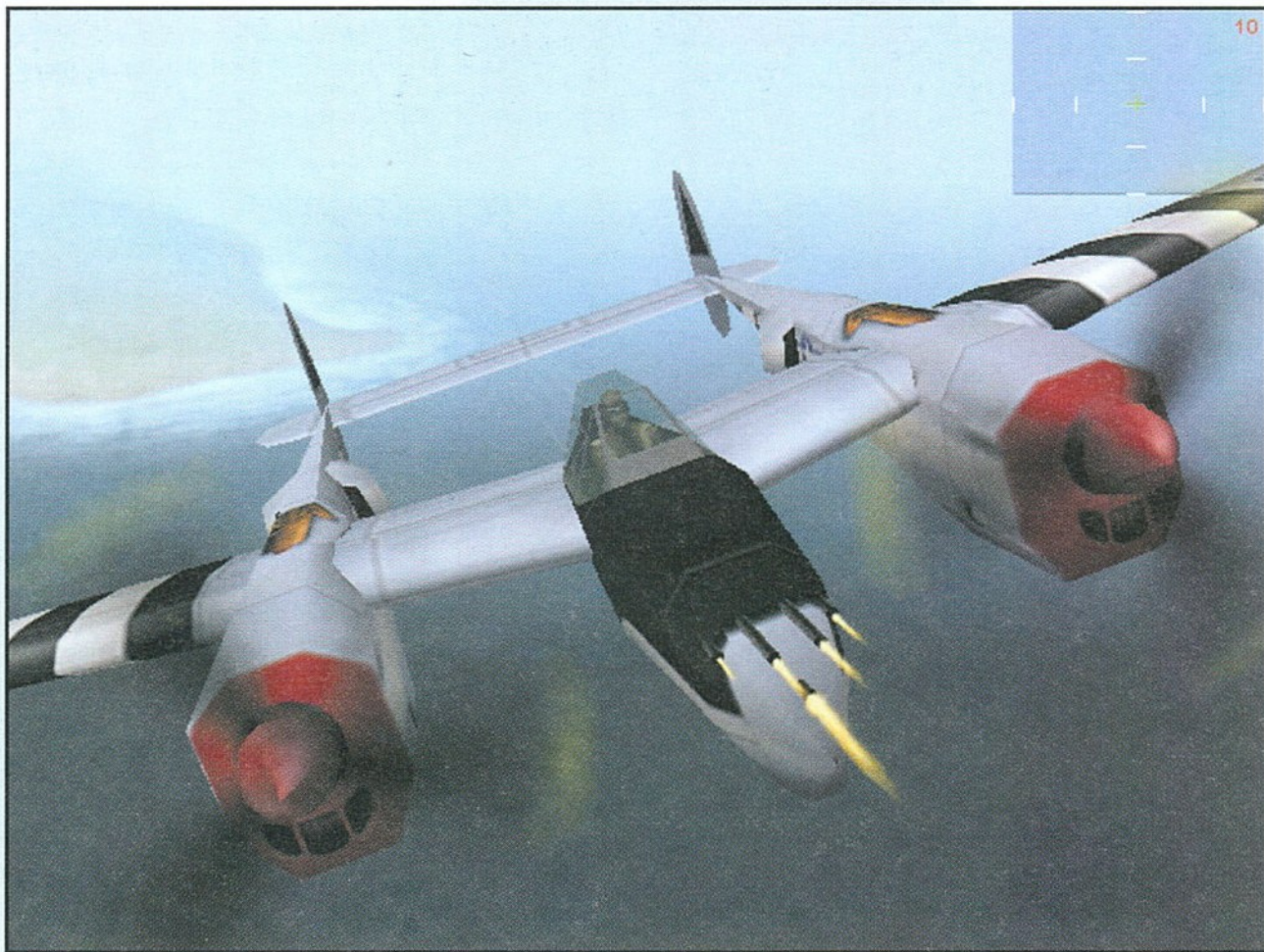
Az első bevetett sugárhajtású vadászpilóta, szárnyaiba építve két Junkers Jumo 109-004B-1 sugárhajtóművel. Maximálisan 869 km/h elérésére képes (160 km/h-val haladta meg a leggyorsabb szövetséges repülőgépet) 6000 méter magasan. Együléses. Manőverező képessége elmaradt a kor vadásztípusaiétól, de sebessége és gyorsulóképessége segítségével általában egy rácsapással megsemmisítette célpontjait. A hajtóművekkel azonban rengeteg baj volt, a turbinák nagyjavításközi üzemideje mindössze 10 óra volt! Az első repülésére 1942 júliusában került sor. Hibás döntések következményeként nem tudott időben hadrendbe állni, így csak 1944 tavaszától vetették be, de a háború menetén már nem tudott fordítani. Beépített fegyverzete négy, az orra épített 30mm-es ágyú.

Junkers Ju-88A-4

Négyfős zuhanóbombázó/közepes bombázó. Motorjai két Junkers Jumo-211J-1, egyenként 1340 lóerős teljesítménnyel. 1939-ben állt szolgálatba a Luftwaffe kötelékében. Maximális sebessége 470 km/h. A második világháború jellegzetes német bombázó típusa, hisz a kapitulációig folyamatosan a frontvonalban volt bevetve. Eredetileg egy civil utasszállítóból lett átalakítva. Legénysége által kedvelt, jól manőverezhető, teljesen fémépítésű repülőgép volt. A kitalálható összes funkcióval kipróbálták, mint éjszakai vadász, zuhanóbombázó, fotófelderítő, harckocsi-megsemmisítő, stb. Beépített fegyverzete két előre néző 13 mm-es és négy 7,9 mm-es hátrafele néző géppuska. Bombaterhelése 2000 kg.

Avro Lancaster Mk I

Távolsági nehézbombázó. Négy, egyenként 1460 lóerős Rolls-Royce Merlin XX motor hajtja. Maximális sebessége 460 km/h 3500 m magasságon. Személyzete hét fő. Az alaptípus első felszállása 1941 januárjában került sor. A sikertelen előd négymotoros, továbbfejlesztett verziójaként eredetileg a Manchester III nevet kapta. Nagy-Britannia leghíresebb nehézbombázója volt, nagy szerepet játszott a német városok éjszakai bombázásában. Beépített fegyverzete nyolc 7,7 mm-es Browning az orrban, a törzs tetején és a farokban. Bombaterhelése 8185 kg.



lakinek még ez is kevés, akkor 180 fokos fordulással irány a küldetés-szerkesztő.

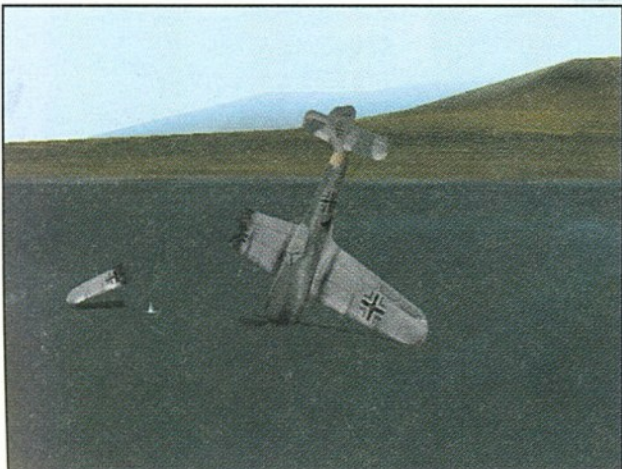
A körbe-repülhető terület mérete, hát izé, nem túl nagy, mondjuk zsebkendőnyi (és szép nagy zöld és sárga hegyek vannak rajta). Viszont jól kidolgozott, amin azt értem, hogy nincs 2D textúra-város, minden valódi 3D-s. Ehhez a minőséghez képest a program sebessége meglepően gyors! A füst, amely az aktuális szélviszonyoktól függően gomolyog és a felhőben repülés any-

nyira élethű, mintha valódi kamerával felvett animációt néznénk. A felszín szépen árnyékol, de a repülőtér kerítésén kívül még egy fával sem találkoztam. Helyes kis hegyi falvakkal, füstölgő kéményekkel és hatalmas gáttal is randizhatunk, a 67-es út mellett. Nem esküszöm meg rá, mintha egy tehenet láttam volna egyszer, az egyik domboldalon. A csatorna angol oldalának partvonalra például magas domboldallal, strandszerű vízmosásokkal, folyótorkolatokkal is tagolva van, így, félretéve a háború borzalmait, nézelődni is megéri.



A hangok minősége is kitűnő, de egy említésre méltó részlet azért akad. A Messerschmitt Me-262, sugárhajtású típus hajtóműhangja olyan iszonyatos, hogy amikor meghallottam, azonnal szóltam a többieknek a szerkesztőségben, hogy élmény van! Kifejezetten nehéz megfigyelni a robbanás- és töréseffektusokat, mivel az ember, ugye el van foglalva egyéb fontos teendővel, harc közben. A motor, amelyet találat ért, hajlamos ijesztő hangokat hallatni, na, ilyenkor ideje leszállni. Német oldalon nem érhető a rádiózás megfelelően, szerintem halkabb, mint a szövetségesek részéről.

A szimulációt tekintve a fizikai törvényszerűségek matematikai modellezésével kitűnő, realiztikus repülési élményt sikerült elérni. Mindezt remekül lehet mérni, például a le- és felszállásoknál. Itt kimondottan nehéz egyenes vonalban kigurulni, és a betonon megállni, de ez a játék rossz földi manőverező-képességének tudható be. Viszont szinte bárhol lehet kényszerleszállást végrehajtani, akár az óceánra is – más kérdés, hogy van-e értelme, hiszen gyönyörű vízoszlop lesz az eredmény. Gon-





doltam naivan, most kivesézem a programot, megnézem, mit eredményez a közepes és a kemény leszállás. Nos közepesen kemény földet éréskor a futóművek félig kibicsaklottak, de megtartották a gépet, mondjuk kormányozni nem lehetett. Igazán kemény leszállás esetén a kerekek szinte lerobbantak a futómű-szárakról, aztán a gép nagyokat bucskázott. De hogy más finomságokat említsek, véletlenül vettem észre, hogy nagy túlterhelésű fordulónál nemcsak a szárny kormányfelületei mozdulnak el, de maga a szárny is elhajlik! A programban repülhető tíz típus mindegyikére, külön-külön számították ki a repülési karakterisztikákat és a legalább 250 töréspontot. Így a sérülésmodellt tekintve a Fighter Squadron abszolút a csúcsot képviseli. A mellékelt képeken látható, hogy egy gép lelövésekor az szerteszét repült, ezer darabra esve szét. Csak a találat helyén keletkezett sérülés. Ez egyben azt is jelenti, hogy elég nehéz lelőni az izgó-mozgó célpontot úgy, hogy annak a felülete tényleg csak akkora, mint a valóságban lenne. A programozók általában nagyobb találati felületet szoktak tervezni a játékok repülőgépmoდეlleihez, hogy a felhasználóknak sikerélményt adjanak és így késztessek a további játékokra, itt azonban más a helyzet!

A program mesterséges intelligenciája elég széles skálán mozoghat. Az ellenség tudásának nehézségi szintje több fokozaton állítható, ami a szinte az egyenes vonalú repüléstől, a követhetetlen, nagy túlterhelésű fordulókig terjed. Őszintén szólva, elég könnyen le tudott rázni eleinte szinte bármelyik repülőgéptípus. Azt hittem, hogy az én készülékemben van a hiba. Azután egy joystick-csere, egy bableves, majd irány a lőtér, és mindenre fényderült. Ez a program csak nagyon jó minőségű botkormánnyal játszható, a billentyűzetet és az egeret felejtse el mindenki. Természetesen repülőgéptípusonként függ az érzékenység – az irányítást amúgy is erősen szokni kell, szerintem helyenként túlérzékeny –, de az általános, hogy ha valaki „téli” a bo-

tot, a gép orra ide-oda ugrál, lehetlenné téve a célzást. Ez az igazán élethű mozgáseffektus elég rossz hatással van a játszhatóságra. Földi célok támadásánál elképzelhetetlen, hogy egy fordulóból, hirtelen célzással valaki találatot tudjon elérni, kivéve, ha egy futballpálya vagy maga az óceán a célpont. Légi harc közben csak lehetnyi mozdulatokkal szabad korrigálni, mindezt minimum 500 méterről kezdve, majd tűz a megfelelő távolságból, ami a löfegyverek

típusától és mennyiségétől függ. Közeli csata közben, viszonylag nehéz megállapítani az ellenséges gép helyzetét, ha az egy pillanatra is kikerült látószögünkől, mivel a kabintető pántjai megakadályozzák a helyzetfelismerést. A pilótafülkén belül is lehet zoomolni, ami növelhet a látószögön, de ilyenkor a célzás lesz pontatlanabb. Jobban tetszene, ha egérrel lehetne mozgatni a fejünket, de az maradt a bonyolult billentyűzet-kombinációkra.

Vajon milyen érzés lehet, amikor a kötelékben repülő Liberatorok egyik faroklövésze leszaggatja egy másik Liberator fél szárnyát, utána – csupán mazochizmusból – átül, és próbálja a zuhanó gépet egyenesben tartani? A Fighter Squadronban ezt ki lehet próbálni! Ha repülés közben átülünk egy másik gép kormányához, akkor az előzőt már robotpilóta vezeti tovább. De nem csak teret, hanem pozíciót is lehet ugrani. Ezalatt azt értem, hogy a többszemélyes bombázóknál a team bármely tagjának helyére átülhetünk. Itt jegyezném meg, hogy a bombázótiszt is korrigálja a repülőgép mozgását a bombák pontos célba juttatása érdekében, ami akár komoly zuhanásig fajulhat, ha nem figyelünk. És persze a saját gépünk elérhető felületeit is darabokra lehet szaggatni a beépített lövegállásokból. Az elrepülő fémdarabok azt akarják elhitetni velünk, hogy az ementáli tömör acél a gépünkhöz képest, mégsem tudtam olyan sérülést okozni, ami a gép irányíthatatlanságához vezetett volna.



North American P-51D Mustang

Együléses vadászrepülőgép/vadászbombázó. Hajtóműve egy Packard V-1650-7 Merlin motor. Maximális sebessége 640 km/h 8000 méteren. A második világháború egyik legjobb vadászgépe volt kimagasló manőverező képessége, csúcsmagassága és sebessége révén. Nagy odafigyelést igényelt repülés közben. Jellegzetesége a buborék formájú kabintető, ami nagymértékben megkönnyítette a légtér felderítését. A pilótát védő G-ruha segítette a harc során fellépő nagy túlterhelés esetén. Hatótávolsága és csúcsmagassága alapján jellegzetesen bombázókíséretként használták. Európában ezzel semmisítették meg a legtöbb repülőgépet levegőben. Fegyverzete hat 12,7 mm-es Browning géppuska.

Hawker Typhoon Mk I


Együléses vadászrepülőgép/vadászbombázó. Motorja egy 2260 lóerős Napier Sabre IIC. Maximális sebessége 663 km/h 5800 méter magasságon. 1940 februárjában szállt fel először. A Hurricane egyenes ágú leszármazottjának tervezték, megnövelt teljesítménnyel, fegyverzettel. Nagy magasságon nem produkálta a tőle elvárt teljesítményt, de annál sikeresebben vették be a páncélosok elleni harcban. Beépített fegyverzete négy 20mm-es gépágyú.

Supermarine Spitfire Mk VB

Együléses, nagyteljesítményű vadászgép, orrában egy Rolls-Royce Merlin 40M-, 50M-, vagy 55M soros, 1490 lóerős motorral. Legnagyobb sebessége 574 km/h, 1850méteres magasságon. Az alaptípus első felszállására 1936 márciusában került sor. A Spitfire-t elvileg nem szánták tömeggyártásra, de előállítását a második világháború folyamán mégis szakadatlanul folyt, valóságos nemzeti szimbólummá vált Angliában. Beépített fegyverzete négy, 7,7 mm-es géppuska és két 20mm-es gépágyú, amelyekkel hatékonyabban lehetett leküzdeni az ellenséges egységeket, mint az első szériák nyolc géppuskájával.

Érdekes és újszerű megoldás az új repülőgépek hozzáadásának lehetősége. Otthon, a fejlesztők által megadott formátumban, a 3D Studio 4-ben vagy Max-ban tervezett repülőgépmoდეlleket a megfelelő borítással, festéssel és töréspontokkal ellátva telepíthetjük a Fighter Squadronhoz. Valószínűleg hemzsegni fognak az Interneten, már alig várom az első F-16-ost a második világháborúban, a La Manche csatorna felett...

A Fighter Squadron tesztelése során éreztem először olyat, hogy „igen, ez talán tényleg ilyen lehetett!”. Ez vonatkozik a repülési-sérülési moდეllre, az irányít-

hatóságra és a hanghatásokra is. Ezek az apróságok azok, amelyek egy komplett egészzé összeállva igazán élvezetessé tesznek egy programot. 

CPU/RAM: P200MMX, 32 MB
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

A JÖVŐ SZIMULÁTORAINAK ALAPJA LEHETNE!

ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE



A legnagyobb játék CD kínálat az országban és ezt mind ki is próbálhatod.

A CD-k azonnal a megjelenés pillanatában kaphatók.



Használt CD adás-vétel.

Itt a legjobb játékokat a legolcsóbban találod meg.

Vedd meg kedvenceidet eredetiben és olcsón.

Megunt CD játékaidat

hozd be,

megvesszük!



Stratégiai játék szaküzlet Budapest 1094 Ferenc krt. 27, Telefon: 216-7053
Honlap: www.camelot.co.hu, e-mail: camelot@camelot.co.hu

A világ legnépszerűbb stratégiai kártyajátéka, ahol minden játékos egy-egy varázsló és minden egyes lap egy-egy varázslat. A számtalan létező varázslat kombinációja utolérhetetlen lehetőséget kínál a saját mágiád kidolgozására. Ismerd meg te is a Magic the Gathering mesés világot,



MAGIC
The Gathering

A Wizards
OF THE COAST

magyarországi forgalmazójaként várjuk viszonteladók jelentkezését a stratégiai kártyajátékok teljes választékával.



TOCA 2

ÚJABB ETALON

Sam. Joe

Minden folytatás megjelenésekor kézenfekvő az összehasonlítás az előddel. Az első TOCA 97 év végi debütálása óta az egyik kedvencünk, ha kormánykerekeket teszünk, akkor biztos, hogy először őt vesszük ki a szekrényből. A most megjelent folytatás méltó az elődhöz.

A TOCA 2 legnagyobb varázsa abban van, hogy a gázpedállal a lába alatt született „írásztalfittipaldi”, éppúgy megtalálja benne az élvezetet, mint a piros hetes csuklójában felcseperedett földi halandó. Neked az arcade

donságán, a tesztpálya csúszós szakaszán ugyanazt az érzést közvetítette a force-feedback kormány, amit akkor éreztem, hangos üvöltözéssel voltam kénytelen hangot adni gyönyörűségemnek!

Javasolom mindenkinek, hogy kezdje úgy az ismerkedést, hogy kezdő fokozaton próbáljon megnyerni egy sima, háromkörös versenyt. Valószínűleg könnyen fog menni. Aztán próbálkozzon ugyanott, ugyanolyan autóval, de eggyel nehezebb szinten. Az ötödik-hatodik kicsú-

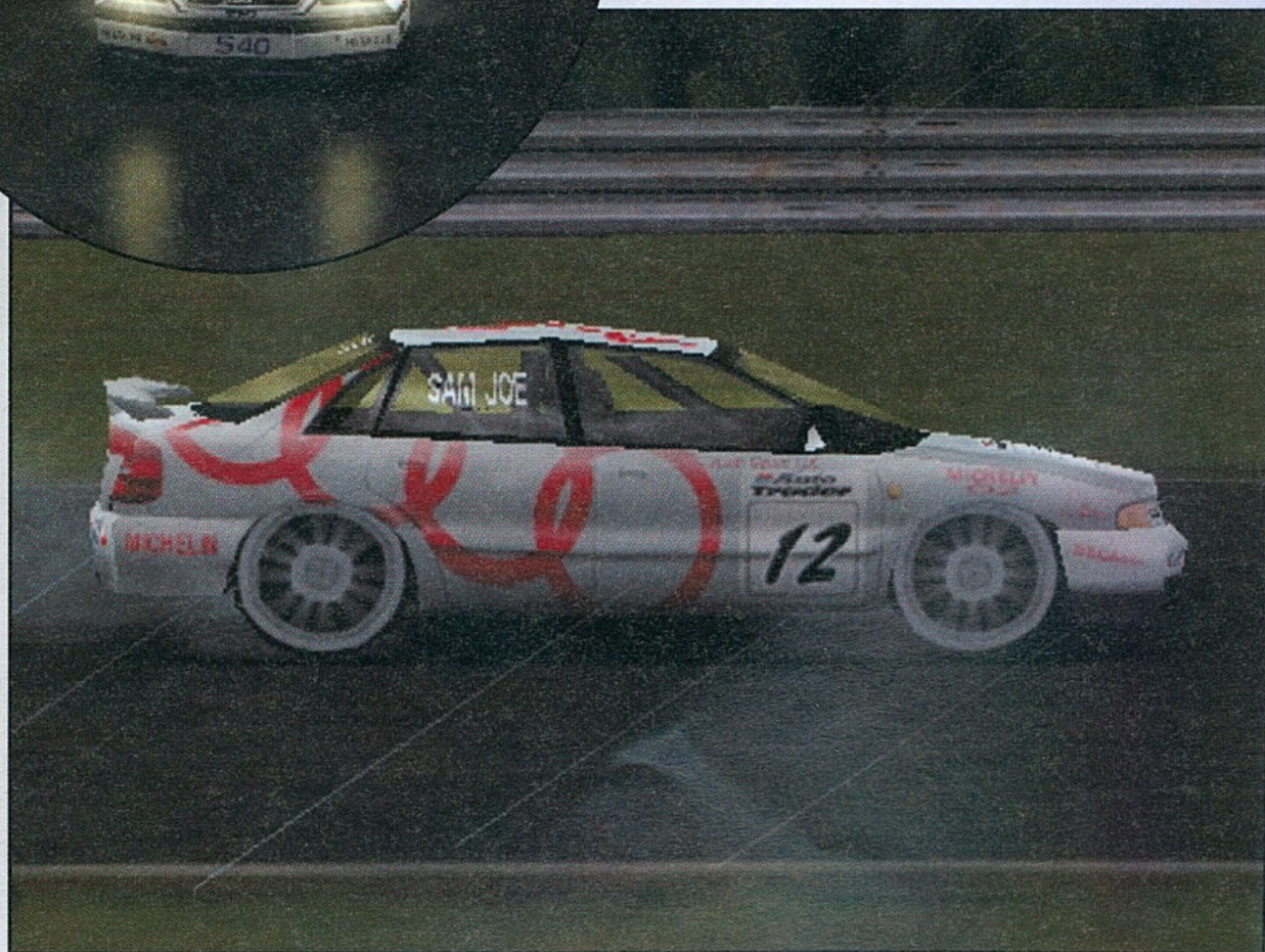
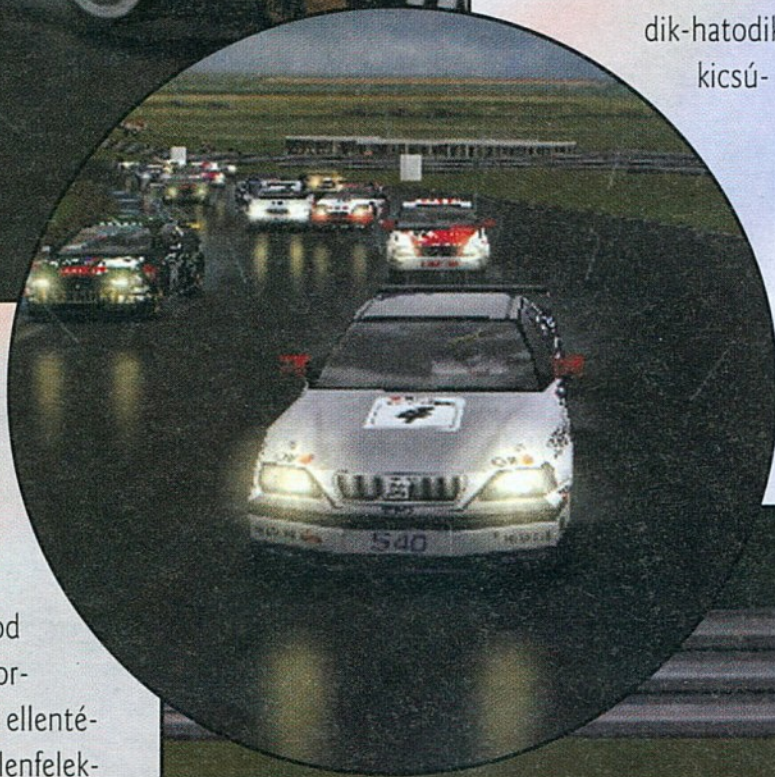
szást követő újratezdés táján, inkább váltson át a tesztpálya csúsztatópadjára, a „kifutópályára”, vagy a kavicsos körpályára. Mindegyik olyan attrakció, amit arra találtak ki, hogy elsajátítsuk az autó kezelését, érezzük, hogy mikor fog megcsúszni, hogy úrrá legyünk a gyakorlat nélkül menthetetlen helyzeteken. A rossz hírem az, hogy ez csak force-feedbackes kormányval fog menni. Amikor próbaképpen kikapcsoltam az erőt, már begyakorolt pályán elkezdtem össze-vissza csúszkálni, kanyarokat kiegyenesíteni.

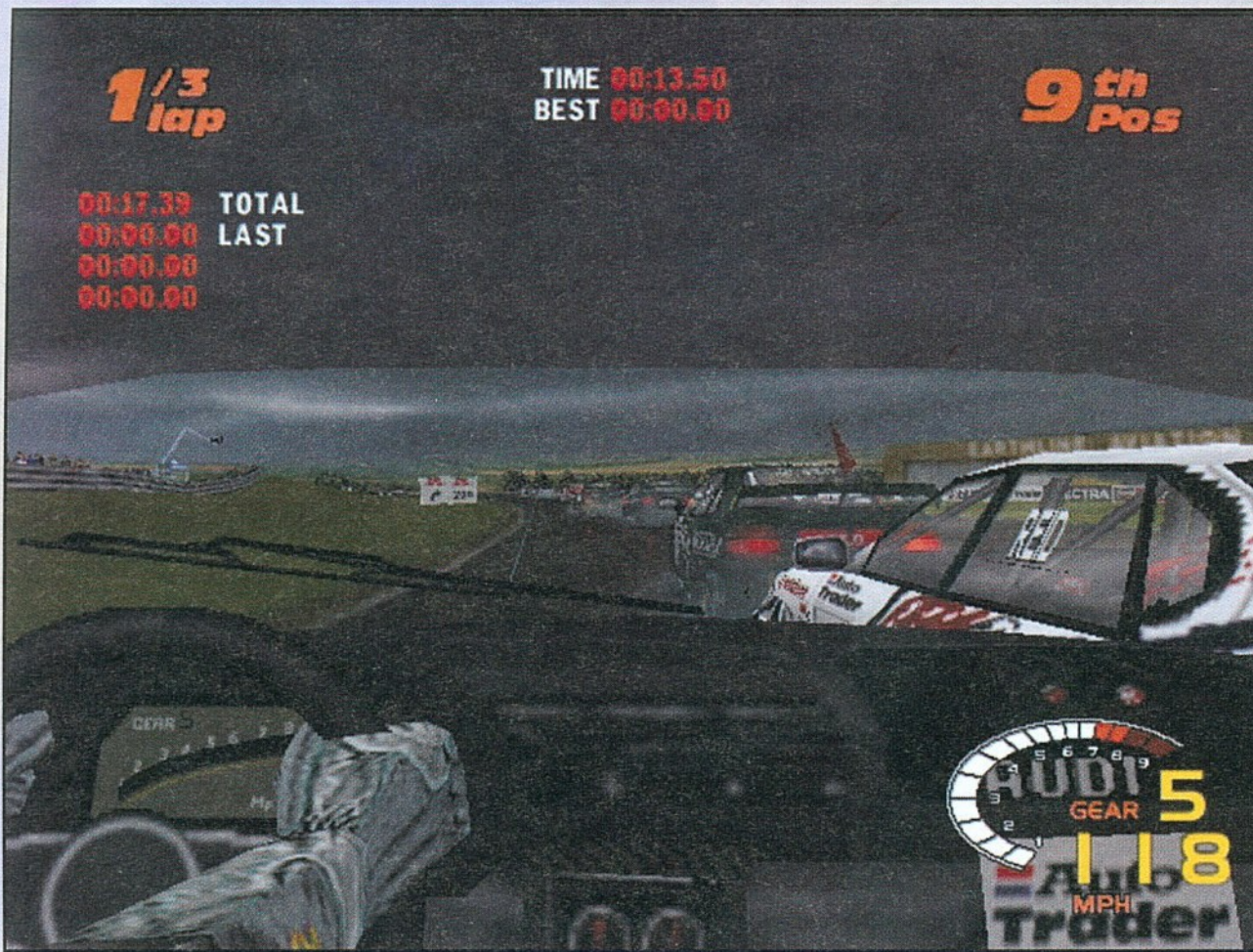
A különböző versenygépek viselkedése között óriási a különbség, így ha megismerkedtünk egy autóval, akkor másra váltva, tanulhatjuk az új gépet előről. A túrakocsi versenybe bőven belefér egy kis lökdösődés, de a bonusz autók között található Formula Ford monoposztónál már veszélyes a dolog. Nekem sikerült egy másik versenyzővel kereket akasztanom, melynek hatására másfél méter magasra szökkentem, és jó tíz métert repültem a pálya szélét lezáró korlátig.

A grafikán sokat csiszoltak az első részhez képest. Az autók változatlanul szépen kidolgozottak, élethűen horpadnak, viszont már látszanak a versenyzők a volán mögött, átlátunk az előttünk haladó szélvédőin. Választott járgányunknak többféle „ruhát” választhatunk, az eredeti versenyfestést mintázó „bőrből” is van pár, de teljesen flúgosak is akadnak. Megmaradt az első részben nekünk

stílusú autóversenyek fekszenek? Remek! Akkor billentyűzettel irányítva tiéd a „beginner” fokozat, a többiekénél legalább kétszer gyorsabb autóval, lenyugtatózott, végelgyengülésben szenvedő lajhárhoz hasonlatos virgongságú ellenfelekkel. Airbag van a monitorod aljában, és kagylóülés a force-feedback kormánykerekek mögött? Még jobb! A skála ellentétes vége a tiéd! Kőkemény, belemenős ellenfelekkel, szakadó esővel. Teljesen mindegy, hogy a végletekhez, vagy a középmezőnyhöz tartozol, a TOCA 2 tetszeni fog!

Az autó viselkedésének fizikája az arany középút a játszhatatlanságig élethű, és az érdektelenségig arcade között. Biztos vagyok benne, hogy a valódi versenygépek az itt tapasztalhatónál sokkal kezelhetlenebbek. Amit a TOCA 2-ben átélhetünk, az inkább az utcai autók, szélsőséges körülmények közötti viselkedését mintázza. Tavaly nyár végén volt alkalmam kipróbálni képességeimet a Hungaroring vezetéstechnikai tanpályáján. Félelmetesen érdekes élmény volt megtapasztalni, hogy tíz éves gyakorlattal, mennyire vagyok ura az autónak csúszós úton. Amikor a TOCA 2 új-





annyira tetsző, „látom a kormányt, a műszerfalat, meg a karjaimat” nézet. Ha innen vezetjük autónkat, akkor láthatjuk a szétkenődő bogarakat a szélvédőn, melyek egy idő után eltűnnek. A tereptárgyak sem elnagyoltak többé, kinézetük sokat javult, a tőlünk messze lévő épületek is látszanak. Vannak a pályán olyan véletlenszerűen felbukkanó objektumok – pl. mentőjárművek –, melyek ismét csak változatosabbá teszik a tájat. Tanult kollégáim felróták a játéknak, hogy a látvány kissé fakó-borongós. Bevallom, azzal védtem meg az angliai túrakocsi bajnokságot felelevenítő játékot, hogy tapasztalataim szerint, ott biz ilyen a jellemző időjárás, a tűző napsütést dél-franciaországból importálják konzervileg. Az esős, viharos idő megjelenítése nagyon eltalált. A futamok utáni visszajátszás nézeteit automatikusan váltja a program. Nem tudom, hogyan csinálja, de mindig félelmetesen látványos nézeteiket választ! A hangokra nem lehet panasz, éppen olyan jól szól, mint az előző rész. Viszont a legna-

gyobb hibát is átörökítették, nincs visszapillantó tükör, hanem míg egy gombot nyomva tartunk, addig a hátsó szélvédőn át nézünk ki. Engem mindig kiüt a ritmusból ez a megoldás, ezért nagyon nem szeretem.

A TOCA2 is rejteget különlegességeket, csak úgy mint elődje. Tíz pálya, és számos extra autó vár ránk, hogy kiérdemeljük őket. A plusz járgányok kivívása a „Support Car Championship” keretében zajlik, a pályáké pedig a „Touring Car” bajnokságának megnyerésével. A kínálat a Ford Fiestától, a Jaguar XJ220-ig tart, olyan köztes darabokkal, mint a nálunk méltánytalanul ismeretlen TVR sportkocsik közül egy Grinnal Scorpion névre hallgató háromkerékű szörnyeteg, Shelby Cobra replika és mások. A túrakocsik között sok újdonság nincs: Audi A4, Honda Accord, Vauxhall (Opel)

Vectra, Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna vár miniket a boxutcában.

Apropó boxutca és a pályák! Az előző résszel

ellentétben a boxutca már használható, cserélhetünk gumikat a verseny közben. A pályák vonalvezetését is aktualizálták, néha érik meglepetések a régiekre fejből emlékezőket, különösen, hogy az átvágott kanyarok előjelző táblái is kint vannak az aszfaltcsík mellett. Nem mindig kell kiállni, ha megsérült az autó: az ütközéseknél törnek a karosszériák, de az autó viselkedésében nem következik be változás. Hogy ez csupán a béta sajátossága, vagy a véglegesben is így marad, nem tudom. Az biztos, hogy a boxutcába

CPU/RAM:	MÉG NEM VÉGLEGES
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	3D TÁMOGATÁS
LÁTVÁNYOS, VILLÁMGYORS, ÉLVEZETES.	
CODEMASTERS	
	

TOCA 2



kihajtva van információ a sérülések mértékéről, melyet javíttatni is lehet.

Sok pálya, sok autó, remek kihívás jellemző a játékra, így sokáig izgalmas maradhat a megvásárlója számára.

PC X



SZIMULÁTOR LEÍRÁS

37



Premier Manager 99

ERRŐL ÁLMODTAM RÉG...

TRF

Premier Manager volt már korábban is, igen nagy népszerűségnek örvendett, csak a mostoha hazai viszonyok miatt sosem sikerült hozzájutni. Most, valami csoda folytán, megjött a Keegan arcával fémjelzett darab. Kipróbáltam, és leesett az állam. Ja, lehet ezt így is?

A PM99 az angol ligákat dolgozza fel, de jóval több csapatot tartalmaz, továbbá rengeteg játékos és edző adatát. Aki a lexikon részre kíváncsi, rögtön mélyedjen el az adatbázis részben, megéri! A játék már az elején jól skálázható, azaz beállítható, hogy milyen szinten szeretnénk foglalkozni a később kiválasztandó csapattal. Ehhez rendelkezésünkre áll

kíváncsiak, a játékosok neve melletti aktaikonra kell kattintani. Cserélni két kattintással lehet, a program rögtön ki is írja, hogy ennek eredményeképpen a csapat milyen erőt képvisel. A taktika képernyő a másik gyöngyszem. Itt állítható be az a négy formáció, amelyek közül bármelyikre átválthatunk majd a meccs alatt. Ezek kiválaszthatók az előre definiáltak közül,

egy labdával sétálva a mezőkön a gép megmutatja a játékosok mozgását. Tökéletes módszer a kökérmény védelem, és a szupererős támadósor létrehozására. És ha ez még nem volna elég, a szimulációkban bizonyos élethelyzeteket próbálhatunk ki. Egyszerűen zseniális!

Ha mindezekkel végeztünk, és megvan a lehető legjobb összeállítás, kezdődhet a meccs. Előtte ér-



öt előre gyártott játékmód (Arcade, Trainer, Manager, Accountant, Total) vagy a paraméterek tetszés szerinti ki-bekapcsolása. Itt is a név megadásával és az irányítani kívánt klub kiválasztásával kezdődik a játék, ezt követően a szezon előtti, erőfelmérő, barátságos mérkőzéseket szervezhetjük le, szám szerint négyet.

Innen jutunk a központi képernyőre, ahol a legfontosabb funkciók mellett megtaláljuk a szakértőket, akik fontos üzenetekkel, tanácsokkal látnak el, alul az olyan gyakran használt gombokat, mint kilépés, mentés, hírek, folytatás, valamint felül – egy beúszó eszközsávon – az opciókat (itt lehet kikapcsolni a háttérzenét is).

A PM99 eseményorientált, ami azt jelenti, hogy csak azokon a napokon avatkozhatunk bele a csapat életébe, amikor meccsünk van, akkor viszont az elkövetkező napokra is adhatunk feladatot (pl. edzés). Ezt a Line-Up képen tehetjük meg. A kezdő tizenegy alatt a cserék, alattuk pedig a tartalékosok találhatóak. Mindenkinél látszik a nyolc legfontosabb tulajdonsága, a jobb oldalon pedig a képességei. Ha ennél többre vagyunk

tetszés szerint szerkeszthetők, elmenthetők és előhívhatók, átkeresztelhetők, egyszóval, bármit tehetünk velük. Ugyanitt tudjuk kijelölni, hogy az adott játékosok milyen szerepet játszanak a pályán. A mezőre kattintva egy táblázatot kapunk, ami %-os értékekben mutatja az adott játékos teljesítményét a különböző posztokon. A szöveg mellett egy kis focipályán láthatjuk az adott poszt helyét

a pályán. Ez azért fontos, mert ha alul máshova állítjuk, ott nem játszik majd olyan jól (erre a program fel is hívja a figyelmünket). A vázlatos pályán egyébként a piros körök a védekező, a zöld nyilak a támadó pozíciót jelölik, a játékosok tetszés (illetve a formáció) szerint tologathatók.

N.	PLAYER	EN	SP	ST	AG	GU	FI	MO	AV	ROL	POS
1	Whitehead	98	67	51	54	59	84	99	69	3	GOAL
2	Potter	96	69	81	73	73	84	99	79	3	DEF
3	Carbon	98	70	72	71	62	84	99	76	3	DEF
4	Mardon	98	70	69	65	67	80	99	76	3	DEF
5	McDermott	98	73	71	71	70	84	99	78	3	DEF
6	Kilbane	96	73	68	66	73	88	99	77	3	MID
7	Van Blerk	99	68	70	67	70	71	76	79	3	DEF
8	Flynn	99	71	62	63	68	76	99	71	3	MID
9	Bortolazzi	98	73	71	71	74	84	99	78	3	MID
10	De Freitas	98	73	68	68	71	84	99	78	3	FOR
11	Hughes	98	71	66	69	64	84	99	76	3	FOR
SUBSTITUTES											
12	Miller	99	40	36	33	39	76	97	51	3	GOAL
13	Burgess	99	63	64	63	61	80	98	71	3	DEF
14	Murphy	99	66	68	66	62	80	99	73	3	DEF
RESERVES											
15	Angel	99	61	61	61	61	73	99	73	3	MID
16	Sneekes	98	72	71	70	76	88	99	79	3	MID
17	Raven	99	63	60	70	87	74	99	69	3	DEF
18	Holmes	99	68	60	60	63	80	99	71	3	DEF
19	Quinn	99	37	65	67	35	70	88	60	3	FOR
20	Evans	99	65	59	61	63	74	93	69	3	FOR

Amitől viszont leestem a székről, az az Advanced gombbal előhívható taktikai finomhangolás. A pályát itt húsz mezőre osztották, mindenhol beállítható, hogy ha ott a labda, a játékosok hogyan helyezkedjenek. A megfelelő felállás ellenőrizhető a „labdakövetés” módban, amikor is



demes az opciók között ellenőrizni, milyen részletességgel kérjük az eredményeket. Négyfajta van: csak a végeredmény (félidőben cserelhetőséggel), vázlatos (ilyenkor a gombfoci asztalon zajlanak az események), összefoglaló (gombfoci, de az érdekebb pillanatokat megtekinthetjük „élőben” is), és az egész meccs közvetítése. Utóbbiról néhány szót. Hát bizony, néhány rendes foci program elbújhat szegyenében! A PM99 meccsképernyője földbe gyalazza őket, olyan jól néz ki! Igazi 3D-s TV-élményt nyújt, több felbontásban állítható, speciális effektusokkal, kamerákkal. Szédületes, ahhoz képest, hogy ez csak egy menedzser program!

Hosszan tudnék még mesélni, hiszen a fent leírtak csak a felszín, a komolyabb játékmódokban sokkal több képernyőt kell átnéznünk, több információval, paraméterrel kell megküzdjünk. Azonban a csapatépítés minden focimenedzser lelke: ha ezt elrontják, süthetik az egészet.

A PM99 ebből a szempontból csillagos ötösre vizsgázott, és a többi része hasonlóan átgondolt. Örömmel ajánlhatom mindenkinek!

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

TÖKÉLETES! BÁRCSAK A GREMLIN ACTUVA SOROZATA IS ILYEN VOLNA!

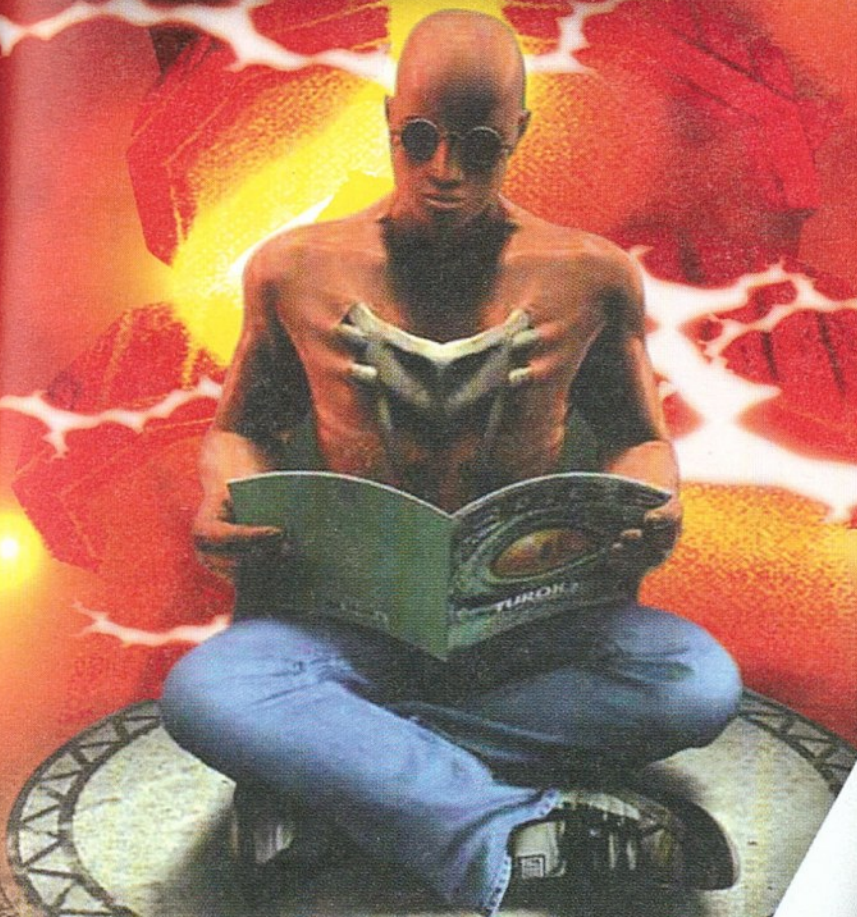
GREMLIN



PREMIER MANAGER 99

STRATÉGIA LEÍRÁS 38

SHADOW MAN



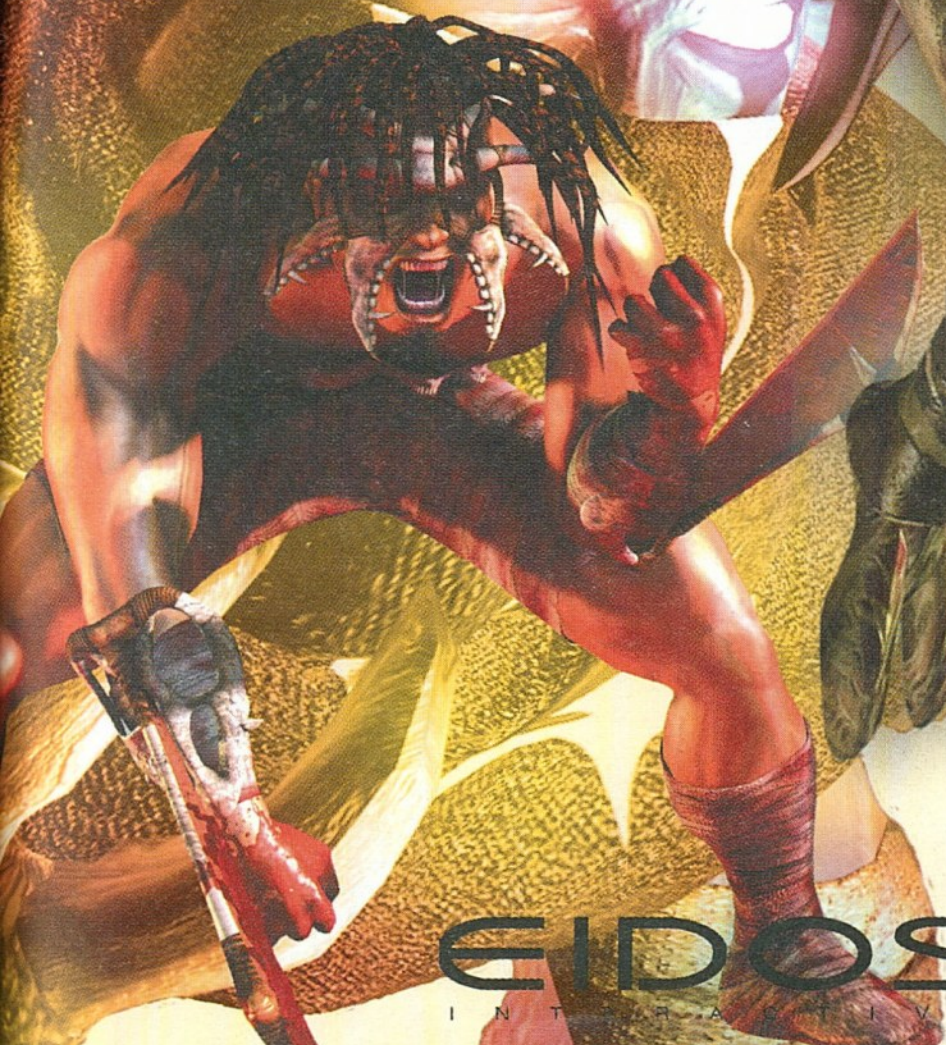
AKKlaim

COMMANDOS

EIDOS



LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS INTERACTIVE

EIDOS INTERACTIVE



Info '99
A pavilon
211/B stand



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767
E-mail: info@automex.hu, utanvet@automex.hu
Honlap: www.automex.hu



Settlers 3: Mission CD

AZ ÍGÉRET SZÉP SZÓ, TEHÁT ELSZÁLL...

TRf

Le vagyok lombozva: kedvenc játékefejlesztő cégem kiadta a régen beígért küldetés CD-t kedvenc játékomhoz. Erről egy perc alatt kiderült, hogy otromba átverés. Szerintem a több mint egymillió Settlers-hívő nem ezt érdemli!

Amióta megláttam az első demót, azóta Settlers 3-mániában élek. Nincs olyan hét, hogy ne játszanék vele, akár valamelyik nép küldetését újra és újra, akár egy scenariót, 6-8 gépi ellenféllel. Sőt, a rajongásom új fordulatot vett, amióta nem a gép, hanem Pelace kapál el egy-egy pizzázással összekötött multiplayer partin.

Engem könnyű volt levenni a lábamról, én most találoztam először a telepeseikkel. Ám egész máshogy vélekedtek azok, akik már a korábbi részek óta követték figyelemmel a játék fejlődését. Persze, a grafika elsőre mindenkit lenyűgözött, de aztán a kezdeti sok hiba, a nem egészen jól szuperáló másolásvédelem, és a be nem tartott ígérek hatására tömegesen pártoltak el a játéktól. A vérprofil túl könnyűnek tartották, voltak, akik túl unalmasnak. Mások emlékeztettek rá: a Blue Byte többet ígért! Elővettem hát a tavaly szeptemberi PC-X-et, amelyben Pelace a kiadott sajtóanyagok alapján írt egy előzetest. És valóban! Felhívnam a figyelmet, például a következő mondatra: „A hajók száma is jócskán megnőtt, hiszen összesen ötféle bárka áll majd a szolgálatunkra [...] Az öt hajóból kettő civil, míg a maradék három katonai célokat szolgál.” Nos, két civil tényleg van, igaz, az egyikkel akár katonákat is szállíthatunk. De hol maradtak a harci célokra szánt hajók? Megmondom: ki! Valamikor januárban elnézést is kért az egyik fejlesztő, és megígérte: minden eddig valóra nem váltott funkciót megtalálunk majd a küldetés-csomagban, beleértve a csatahajókat is. Azóta számoltam a napokat, és vártam, hogy végre megjelenjen!

Nos, megjelent – csak éppen egyetlen kanyi byte fejlesztés nincs benne, olyannyira, hogy a CD-n található patch 1.31-es (!!!), pedig az 1.32-es hetek óta letölthető a site-ról! Ez azért egy kicsit durva! Se hajók, se semmi, csak térképek és egy térképszerkesztő. Van egy-egy új kampány minden néphez, általában jóval nehezebbek, mint az eredetiek. Ahogy a történetet elnéztem, mindhárman nagy

viharba keveredtek, és eltévedtek hazafelé menet. De se egy intro, se egy hang, aki felolvasna! Semmi, eltekintve az egy darab új kezdőképernyőtől, hurrá! Van továbbá 23 új multiplayer és 10 egyjátékos térkép, amivel el lehet szórakozni, de mivel a jelenlegi verzió is mindig ugyanoda rak ki kezdéskor, ezek napjai is meg vannak számlálva. Persze, erre találták ki a véletlenszerű terepgenerálását, amivel két bökkenő van: néha annyira „mellégenerál”, hogy a kapott terep játszhatatlan (még kihívásnak is rossz), másrészt az ilyen játékokat valamiért nem lehet elmenteni (ellentétben azzal, amit a site állít!)

Ha valaki még nem töltötte volna le az 1.32-es patchet, az most felkapja a fejét: elmenteni? Igen, az új verzió egyik fő újdonsága, hogy a normális térképen játszott többszemélyes játékok elmenthetők, illetve a multiplayer menüből visszatölthetők, sőt, ha a partner nem áll rendelkezésre, a gép is be tud ugrani helyette (csak ezután más már soha többet!). A kampányokat automatikusan menti, ami azt jelenti, hogy amelyikbe belekezdünk, annak kezdő állását elrakja a Load Games képernyőbe. Kár, hogy nálam az összes kampány benne van, pedig az újratelepítés óta az egyiptomiakkal nem is játszottam! Beraktak egy számlálót is, ami az eltelt időt méri („t” gomb), és javítottak

a mesterséges intelligencián, ami most villámgyorsan építkezik (gyanúsán gyorsan). Még egyszer hangsúlyozom, ehhez nem kell megvenni a Mission Packet, ez mind benne van az ingyen letölthető 1.32-es patchben.

Jogos a kérdés: akkor tulajdonképpen miért is érdemes megvenni? Nos, talán a térképszerkesztőért, ha valaki készítenést érez arra, hogy pályákat tervezzen kedvenc népe alá. Én inkább játszani



szeretek, így a végtermékek sokkal jobban érdekelnek – egyébként máris tele van velük az Internet, úgy hogy a CD-mellékleten hamarosan több lesz, mint a küldetés-csomagban! Egy pozitívuma volt az egésznek: a FAQ-ból kiderült, hogy egy játék megvétele elég ahhoz, hogy ketten játszanak házlóban! Nos, ezt eddig nem tudtuk! Mivel nekünk kettő van, így a jövő héttől kezdve négyen nyomjuk majd! Hurrá!

Tudom, hálásnak kell lennünk, hiszen az 1.32 is jóval többet tud, mint ahogy a Settlers 3-at piacra dobták. Ennek ellenére, még mindig sok a hiba, és ezek csak egy része „kozmetikai”, a többi elég komoly! A Blue Byte bejelentette: szeptemberben kiad egy újabb kiegészítőt, amelyet egy negyedik nép, az amazonok köré épít. Végül is, ha ebből is csak annyi lesz

igaz, mint a többi ígéretről, már jól járunk: ez azt jelenti, hogy legalább szeptemberig, még javítanak a kódon! Az pedig ingyen van!

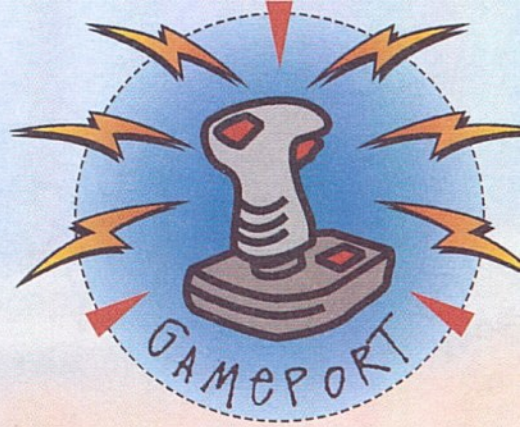
CPU/RAM: P100, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT 4.0
X-TRA: SETTLERS 3 KELL!
EGY-EGY ÚJ KAMPÁNY, HÁROMTUCAT TÉRKÉP ÉS EGY SZERKESZTŐ: ENNÉL TÖBBRŐL VOLT SZÓ
BLUE BYTE
H&H '92 KFT.



SETTLERS 3: MISSION CD

STRATÉGIA LEÍRÁS 40

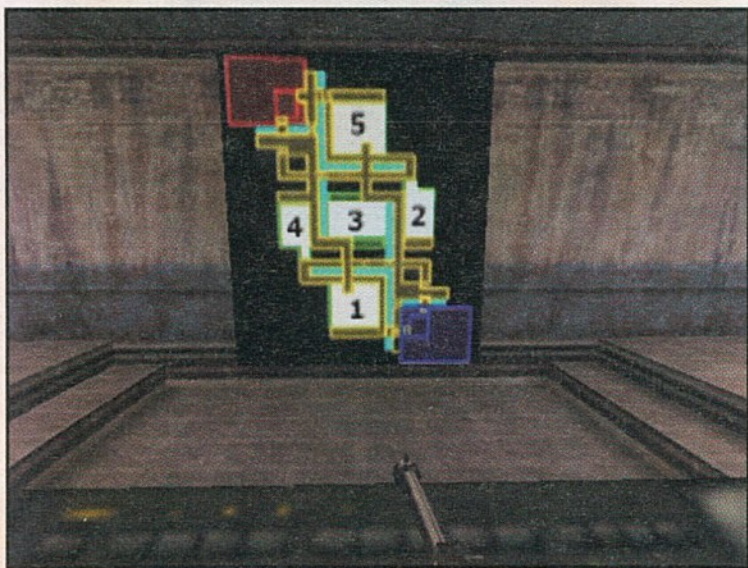
Team Fortress Classic



KÖ' EGY CSAPAT...

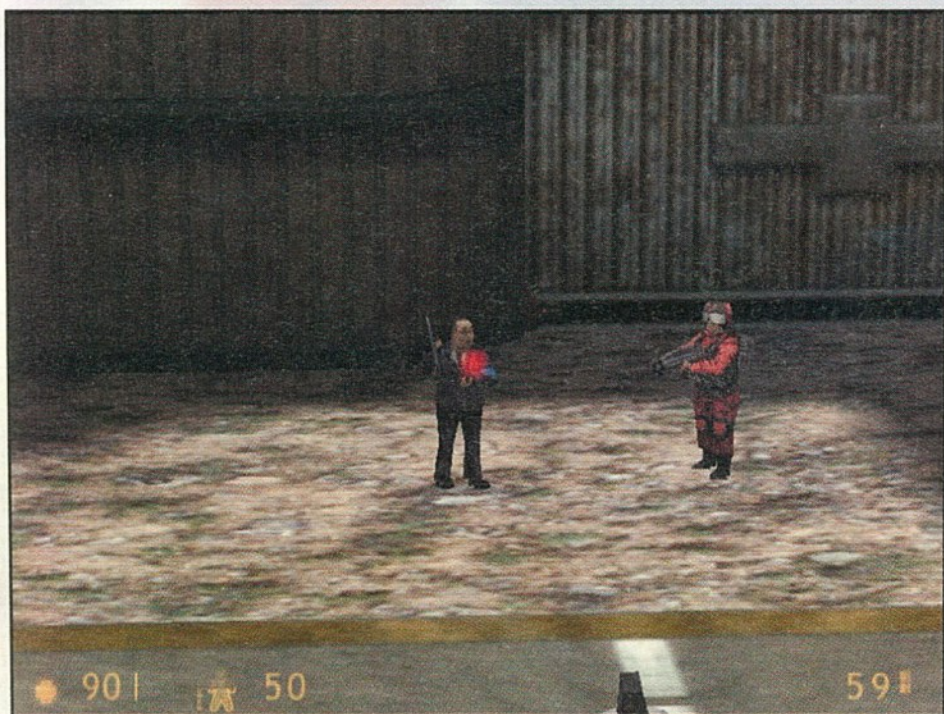
Mielőtt megjönne az igazi Team Fortress 2, a készítőik úgy döntöttek elhúzzák az orrunk előtt a mézes-madzagot, és piacra dobtak egy „lite” verziót, amely a Half-Life 1.0.9-es javításába építve kapunk kézhez. A grafika és a környezet új, de a hangulat a régi!

A Team Fortress Quake add-onként (vagy inkább modként – módosításként) látta meg a napvilágot, pár évvel ez előtt, ugyanúgy, mint a CTF. Mint az a nevéből sejthető volt, a csapatjátékot hozta el az erre abszolút fel nem készült



„ki, ha én nem?” Quake-generációnak, mégpedig több, különböző feladatot feldolgozó játéktípusban. Kilenc új karaktert definiált, amelyeknek megvoltak a saját erősségei és gyengéi, valamint hozzájuk új fegyvereket és felszereléseket – így mindenki specialista lehetett valamelyik használatában. Immáron nem volt elég egyedül ügyesnek lenni, taktikázni kellett, és csapat szinten gondolkodni. A TF gyorsan nagy népszerűsége tette szert, így tulajdonképpen a mai napig az egyik legközkedveltebb kiegészítőként tartják számon.

Bár tervezgették, végül is sosem készült el a folytatás, ezért is kavart nagy port, amikor beje-



lentették: a Half-Life-hoz megcsinálják a Team Fortress II-t. A játék megjelent, azonban TF2 nélkül, és különböző tervmódosításokon és magyarázatokon kívül nemigen lehetett mit tudni róla.

Most úgy tűnik, egy külön program válik belőle, de a felháborodást elkerülendő, a fejlesztők pontosan tudták, mi a teendő: az 1.0.0.9-es javítással együtt az eredeti kiegészítést „ráhúzták” a Half-Life-ra. Ő lett e Team Fortress Classic.

Miután sikerült letöltenünk – lapleadás ide, lapleadás oda – villámgyorsan megállapítottuk, hogy régen teszteltük már a belső hálót – lehet, hogy már nem is működik? Azonnal ellenőriznünk kellett a szituációt! Vagyis az egész szerkesztőség egy emberként nekiállt

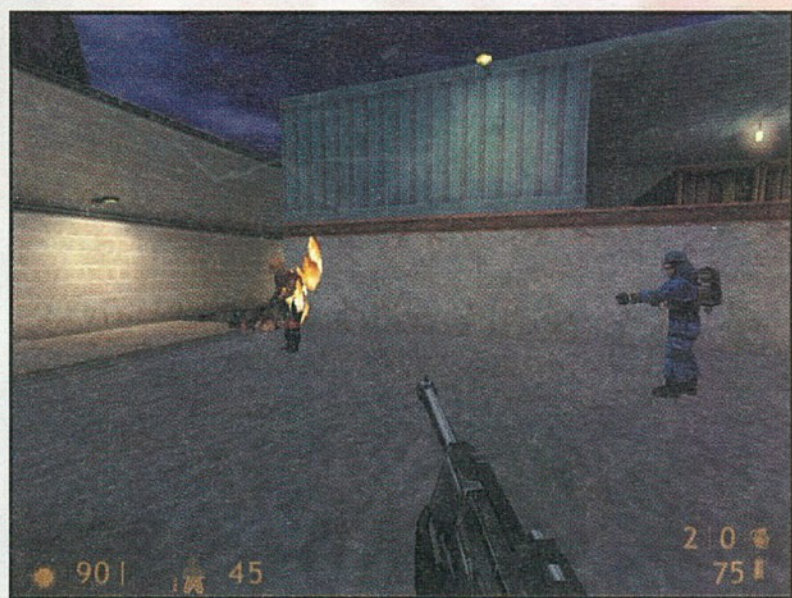
TF-ezni. És alig bírtuk abbahagyni.

Mint a klasszikusban itt is több embertípus létezik, és akár minden halálunkkor átválthatunk egy másikra. A leggyorsabb a felderítő (scout), aki ennek megfelelően harmatgyenge páncélzattal és fegyverekkel rendelkezik, de ha egyszer ellopja a zászlót, nehéz utolérni. Az orvlövész (sniper) távolról nagyon hatásos, ráadásul, ha lábon lövünk vele valakit, az egy időre jócskán lelassul. A legkiegyensúlyozottabb a katona (soldier), aki körülbelül a normál játékosnak felel meg a lövöldözős játékokból. A pusztító (demoman) a robbantgatások nagymestere, de egyedül nem sokat ér. Az orvos (medic) meggyógyíthatjuk a többieket, a „tűz csiholója” (pyro) a különböző lángszórók kezelésében járatos (ez utóbbi azért nagyon jó fegyver, mert ha lősz vele, az ellenfeled semmit se lát). A nehézfiú (hwguy)

Pelace

a legbrutálisabb karakter, egy az egyben senki sem áll ki vele. Cserébe viszont tetű lassú. Van még egy kém (spy), aki tudja változtatni a színét, alakját, még akár halottnak is tettetheti magát (másokkal ellentétben, utána fel is tud kelni ☺). És végül ott a mérnök (engineer), aki vel felállíthatunk egy automata ágyút, ami egy ideig rendesen aprítja az ellenfelet. Választék tehát van bőven, tényleg bárki megtalálhatja a stílusának megfelelő embert.

Játéktípusokból is van egy-két változat. Az egyszerű kéterődös CTF-től kezdve, játszhatunk akár focit is, ahol a pálya közepén lévő labdát megszerelve, élve el kell jutnunk az ellenfél bázisában lévő pontra. Egy másikban össze kell szednünk egy kódkártyát, és azzal aktiválnunk az ellenség erődjében lévő gázkonténert, ami elárasztja az egész területet mérges ideggázzal. Ezt csak úgy lehet



túlélni, ha felveszünk egy védőruhát, vagy bebújunk a víz alá. Egy harmadikban azért kapjuk a pontokat, hogy saját zászlónkat kitűzve minél több területet hódítunk el az ellenség elől. Összesen öt ilyen zóna van, és két bázis, ahonnan a zászlókat kell kicipelni. Egy-egy terület elfoglalásáért kevés pont jár, mind az ötért sok! A következő Malachit kedvence: egy szegény, esernyővel felfegyverzett civilnek kell meglógnia egy erődből. Őt védi néhány testőr, és persze ellenük van egy csomó bérgyilkos, akik azért kapják a pontokat, ha a célpont nem éri el a kijáratnál álldogáló dzsipet.

Jelen pillanatban ennyiről szól a játék, a készítőik már a Team Fortress 2-re tartogatják a puska-porukat, amiben lesz rengeteg pálya és végre botok is, no meg különböző járműveken is száguldozhatunk. A legfrissebb hírek szerint október vége felé kerül a boltokba.





Commandos: Beyond the Call of Duty

HALT! WER IST DA?

Pelace

A tavalyi év nagy elsöprő sikerű stratégia játéka volt a Commandos –várható volt tehát, hogy jön a küldetéslemez. Mostanra meg is érkezett néhány új pályával és egyéb kiegészítésekkel. Meglepetés, hogy önmagában is játszható!

A tavalyi év egyik legjobb stratégiai játéka kétség kívül a Commandos: Behind Enemy Lines volt. Egyszerre forradalmasított a valósídejű és a kommandós stratégiák kategóriáját: nem volt semmiféle építkezés, alapanyag-gyűjtögetés, hanem egy II. Világháborús környezetben egy angol kommandós csapattal kellett 20 küldetést végrehajtanunk. A többség szerint a játék a nehézségével is kitűnt vetélytársai közül, mert annyira ki kellett centezni minden mozdulatot, hogy az már ritkaságszámba ment, és sokszor még akkor is tizenötször kellett próbálkozni valamivel, ha már rég tudtuk a megoldást. Véleményem szerint ehhez sokszor

hozzájárultak az irányítás hülyeségei is. De a játék hangulata annyira el lett találva, hogy aki – nem kevés türelemről téve tanúbizonyságot – végignyomta az összes pályát, az valószínűleg már tükön ülve várta e küldetéslemez megérkezését.

Nos, újabb 8 bevetés erejéig ismét kezünkbe vehetjük kedvenc hat emberünk irányítását, de most teljes más helyszíneken. Az első pálya még a La Manche kis szigetére invitál, de utána már repülünk is a délkeleti hadszíntérre, ahol Jugoszláviában, Görögországban kell ritkítani a német hadsereget. Később ellátogathatunk Hollandiá-

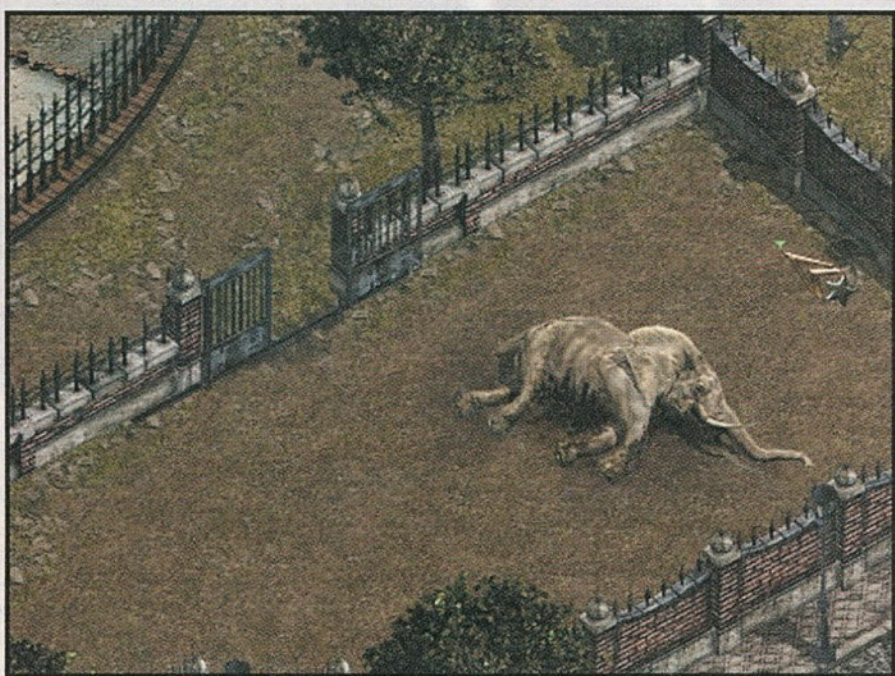
ba és Németországba is. Olyan helyeken kell bizonyítanunk rátermettségünket, mint egy élő állatokkal teli állatkert vagy egy titkos légbázis, ahol egy Me262-es század állomásozik.

Mivel ez küldetéslemez, nincsenek bemelegítő pályák, és már az első is meglehetősen keményre sikerült. Legalábbis nehéz szinten. Ugyanis a készítő meghallgatták a játékosok sirárait, és beépítettek egy könnyebb

verziót azoknak, akik nem szeretik a túl erős kihívásokat. Őket a pályákon kevesebb ellenséges katona várja, más útvonalakon járőrözve, ám a fő célok nem változnak. Akik viszont épp a kihívás miatt szerették a Commandost, nekik ott az izmosabb nehézségi szint. Így egyébként lehetővé vá-

lik, hogy ugyanazt a pályát kétszer, más helyzetben is kipróbáljuk.

Az embereink is tanultak egy, s mást az előző rész óta. Például most már mindegyikük el tudja terelni hosszabb-rövidebb ideig az ellenséges ka-



tonák figyelmét egy kővel, vagy kihajíthat egy cigarettát az útra, amit a buta német katonák rögtön meg is vizsgálnak közelebbről. De került néhány új fegyver is a repertoárba, mint például a sofőr új puskája. Most már el is lehet kábítani az őröket egy jól irányzott ököl- vagy baseball-ütő-csapással. Ezután érdemes megbilincselni őket, különben fölkeltük után még képesek megszólaltatni a riasztót. És ha már egyszer bilincs van a kezükön, akkor fel is használhatjuk őket saját társaik félrevezetésére. Ám mindenki csak a vele egyenrangúakat vagy az alacsonyabb szinten lévőket képes megtéveszteni, így egy közkatónával ne álljuk egy őrmester vagy egy tiszt elé! Néhány küldetésen még két új ideiglenes társ is kiegészíti a csapatot: egyikük egy jugoszláv partizán, míg a másik egy holland arisztokrata hölgy, aki az ellenállás tagja.

Egyébként a térképek némileg nagyobbak lettek, és a készítő szerint részletesebbek is. Nagy előnye a csomagnak, hogy nem kell hozzá az eredeti lemez. Valószínűleg azzal a hátsó gondolattal, hogy így olyanok is megvehetik, akik nem hallottak a Behind Enemy Lines-ről, és majd ennek láttán mégis beszerzik azt. Érdemes!

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

A SZUPER STRATÉGIA ÚJABB FEJEZETE, JÓNEHÁNY ÚJDONSÁGGAL

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92 KFT.

PC-X



BEYOND THE CALL OF DUTY

Beavis and Butt-head: Bunghole in One



IDIÓTÁK GOLFÜTŐVEL

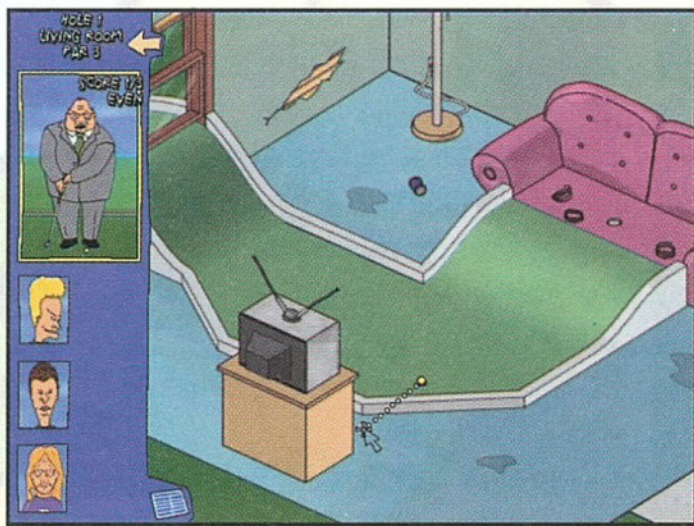
Sam. Joe

Ez a játék elvben egy jó pofa mini golf. Gyakorlatilag viszont egy nagyon mocskos szájú, nagyon bunkó beszélősokkal tarkított mini golf. Szerencsére nincs szinkronizálva!

Kissé hihetetlen, de a játék szerint két antihősünk képes mini golfozással agyonütni az időt. Szerintem, sokkal valószínűbb, hogy egymást ütjük agyon a golfütővel, esetleg a többi golfozót. Valószínűleg se perc alatt földig rombolnák a pályát vagy kitalálnának valami iszonyatosan nagy osztaságot, amire az ütőket és a labdákat használnák. Valami olyasmit, amit csak rajzfilmfigurák képesek túlélni. Tudod: „don't try this at home”! De nem, kénytelenek leszünk elfogadni, a csávók most mini golfoznak.

A pályák mind-mind Beavis és Butt-head karrierjének egy-egy állomását mintázzák, és közös tulajdonságuk, hogy leküzdésük meglehetősen nehéz. A feladat itt is az, mint az ismert sportban: minél kevesebb ütésből el-

juttatni a golfabdát a lyukba. A kezelés az egérrel történik, de nincs benne semmi speciális, a komoly golfoknál megismert furmány. Megadod az irányt, a bevetni kívánt erőnek megfelelő távolságba helyezed a kurzort, aztán csókolom!



Ténykedésünket a két címszereplő, vagy a sorozatból megismert egyéb karakterek kommentárjai kísérik, attól függően, hogy melyik szereplőt választottuk saját magunk reprezentálására. Beavis és Butt-head általában gúnyos megjegyzéseket tesznek egymásra, illetve a többiekre, míg a legmocskosabb dolgokat a Szomszéd Bácsitól hallhatjuk! Csak úgy repkednek tőle a „szanovabicsek”.

A játék jópofa, meg hangulatos is, még csak nagyon erős gép sem kell hozzá. A grafika teljesen stimmel a rajzfilmhez, de nincs túlcsicsázva, szóval pont jó. Kár, hogy kevés mondanivaló szorult a szereplőkbe, így a dumálásuk egy idő után kissé idegesítő. A kommentárokat kikapcsolni nem lehet, csupán feliratozásra válthatunk a beszédről. Legnagyobb hibája, hogy amikor a szereplők vakerni kezdenek, egy pillanatra megakad a játék, ami tönkretelheti egy-egy ütésünket.

GT INTERACTIVE
MODERN MEDIA SERVICE

4

**GAMMELAND
PC CD
SHOP**

1073 BP, ERZSÉBET KRT. 21.
TEL.: 06-209-441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10-18
SZ: 10-14

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

1156 BP, PÁSKOMLIGET ÚT 10.
TEL: 06-309-241-814
NYITVATARTÁS: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

HÁLÓZATBA KAPCSOLT 3DFX-ES GÉPEK!

**TELJES MAGYAR
NYELVŰ PROGRAMOK
A LEGJOBB ÁRAKON!**

**TURKÁLÓ
5-6 CD-S PROGRAMOK
3.990,-FT-ÉRT!**

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT, TÁJÉKOZTATÓNKAT!

**NYERJ VELÜNK EGY
50.000,-FT ÉRTÉKŰ
"B" KATEGÓRIÁS
JOGOSÍTVÁNYT!**

**POLGÁRSOFŐR ISKOLA
BP, VIII. ÜLLŐI ÚT 46. TEL: 333-3323**

SORSOLÁS A MÁJUS 31.-IG TAGSÁGIVÁLTOK KÖZÖTT!



UEFA Champions League

BAJNOKOK VEGYES KÖRETBEN

Doki

Néha még arra riadok fel rémálomból, hogy az iszonyú gyengére sikerült Michael Owen WLS CD-t kaptam karácsonyra, és tessék, máris egy újabb focival rukkol elő az Eidos. Csak abban bíztam, hogy a Silicon Dreams is olvasta a súlyos kritikákat. S lám, ez bizony tényleg jobb, mint a WLS volt!

A program a Bajnokcsapatok Ligájának küzdelmeit dolgozza fel. Kezdetkor a közvetítésekről jól ismert főcím fogad, amely megteremti a remek hangulatot a játékhoz. A szép menü csak megerősíti ezt. A tartalmi rész is sokkal többet kínál, mint vár-

nánk. Egyrészt a 98/99-es idényben szereplő bármelyik csapattal ringbe szállhatunk a kupáért, másfelől az 1960-as évtől kezdve a történelmi hűségnek megfelelően felvitt valamennyi régi csapattal játszhatunk egyedi meccseket. Igazi sportcsemege: a 65-ös Inter a 84-es Liverpool ellen! Természetesen kreálhatunk saját BL csoportokat, összesorsolva a régi és új ellenfeleket! De ha ez nem volna elég, egy érdekes húzás eredményeképpen küldetésekből is részt vehetünk! Ez a focipályán, adott szituációkban való helyállást takar, például Juventus-Rosenborg 2:0 a 36. percben, de a Rosenborgnak kell a pont! Vagy: 15 perc van hátra, mikor kiállítják az egyik védőt, így ki kell húzni a meccset döntetlenre! Érdekes és eredeti ötlet.

Maga a játék is változott a WLS óta. A botrányos, semmilyen szabványnak meg nem felelő billentyűzet kiosztáson felülemelkedve jó pár pozití-

vummal találkozni. Eltűntek a Nintendo-utánérzésű „Goalkick”, „Off-side” és „GOOOL” feliratok, ez rögtön komolyabbá varázsolja a játékot (megszűnik az „arcade”-érzés). Örömmel fedeztem fel, hogy a nyilakon kívül elegendő négy gomb az eredményes játékhoz, már így is remek sokpasszos támadásokat vezethetünk, és igazi, életszagú szituációkat idézhetünk elő. A grafika továbbra is hagy kívánnivalót maga után. Egyrészt nem szép: a pálya fakó zöldes barnás színe egy fényárban úszó stadionban kimondottan kiábrándító. A játékosok kidolgozottsága még elmegy, de az egész grafikai-engine egy Pentium II-n sem elfogadható gyorsaságú, hacsak vissza nem vesszük a felbontást. A nézőtér, bár sokkal inkább él, mint a WLS-ben, az egyfolytában villogó vakuktól egy idő után elég zavaró tud lenni.

Mindezek ellenére az UEFA Champions League sokkal jobb, játszhatóbb és szórakoztatóbb, mint a Michael Owen WLS, és végre képes a képernyők elé szögezni bennünket! Persze messze nem ér a FIFA sorozat nyomába, de az ötleteket mindenképpen díjazni kell.

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92 KFT.

4



Viva Football

KIS PÉNZ, KIS FOCI...

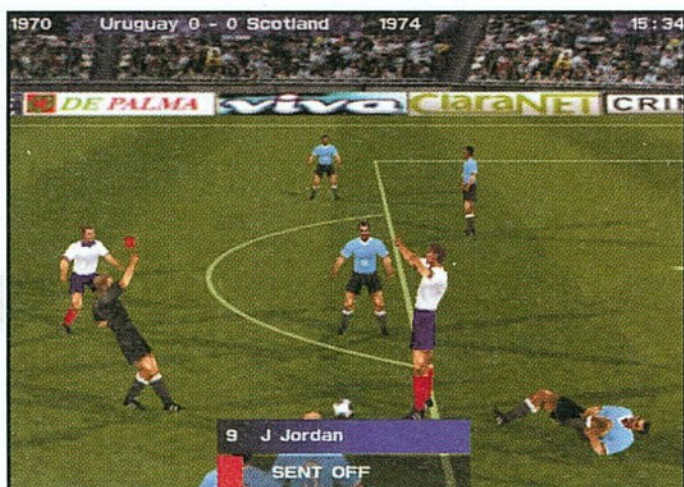
Vannak dolgok, amelyek eleve halálra vannak ítéelve. Ilyen például az EA Sports jól szervezett gárdájával felvenni a harcot, a FIFA által birtokolt trón elhódításáért. Persze, próbálkozni lehet, és ha valami szép sül ki belőle, kijár a dicséret. De ellenkező esetben...

Igazából nem is értem, milyen megdöbbenéssel készült a Viva football, ha csak nem azzal, hogy „ha nagyon olcsón adjuk, csak lesz egy balek, aki megveszi”. Ezúton szeretnék mély megdöbbenésemnek hangot adni, annak érdekében, nehogy valaki „rászaladjon” erre az alkotásra! Persze a dobozon és a 300 megás telepítésen túltelve magunkat, még bíznunk a csodában, de hamar kiderül: csodák nincsenek.

A Viva tulajdonképpen egy shareware World Cup 98, csak az a baj, hogy ez a kijelen-

tés sértő a shareware-ekre nézve. Tartalmilag a régi világbajnokságoktól a mostaniakig választhatunk csapatot, hogy részt vegyünk a szokásos megmérettetéseken (friendly, VB stb.). A csúnya menü mellett legalább zene nem kerget örületbe, megteszi helyette a billentyű-

zet-beállítás. A minden földi realitástól elvonatkoztatott képernyő a négykező felhasználó szomorú képét vetíti elénk olyan funkciókkal, mint a „goalkeeper panic” és a többi, mind-mind külön billentyűre állított marhaság! Noha a csapatkínálat az átívelt



hosszú időszaknak megfelelően elég zavaros, a nevek viszont, úgy tűnik, korrektek (ami ugye azért érdekes, mert csak FIFA engedéllyel szabad ilyen csinálni – ne már, hogy a Viva ezt megkapta!). A mérkőzést megelőző beállítások nem túl mélyszántók. A 3D-s grafika sem fergeteges, a közeli képeken (szögletek, szabadrúgások) kicsit jobb a helyzet. A játszhatóság kilátástalan, mert gépi intelligencia nincs: a játékosok kiengedik a labdát, elfutnak előle, kilométerekre pattan tőlük, későn lőnek stb. Mindezt a bíró fejeli meg, aki meccseként 3-4 fickót idő előtt küld zuhanyozni. Nehézségi szint nem állítható. Hangeffektusok szerencsére ritkán vannak, a közönség csöndes letargiában nézi a meccset, csak ritkán tör ki, de akkor nagyon. Közvetítés nincs, multiplayer dettó. Szegény haldokló Virgin, ezzel nem öregbíti a hírnevét!

VIRGIN
AUTOMEX KFT.

2

Cheatek



EGYEDÜL NEM MEGY...

Speed Busters

choperview: a baloldalon alul található kis térképet kicseréli egy helikopter-szerű nézetrefulofit: végtelen nitro, ha a futam elején vagy közben beírod **tagkiller:** ha valaki hátulról meglök, akkor automatikusan visszakerül a startvonalra (ezt is a futam alatt kell beírni)
notimelim: kikapcsolja az ellenőrző pontokat.



Commandos: Beyond the Call of Duty

A küldetések kódjai:

Dying Light – nem kell
The Asphalt Jungle – **8K2IX**
Dropped out of the Sky – **9R29I**
Thor's Hammer - **44G9J**
Guess who's coming tonight – **4HSAB**
Eagle's Nest – **J8TSN**
The Great Escape – **LUK2L**
Dangerous Friendships – **DUSLZ**
Cheatek:

A **1982GONZO** vagy **GONZO1982** helyett, próbálkozz inkább **GONZOOPERA** begépelésével.
CTRL+I – Sérthetlenség
F9 – Információk a terepről
SHIFT+X – Teleportálás a Look parancs segítségével
CTRL+SHIFT+N – Az aktuális küldetés befejezése
SHIFT+F4 – A kommandósok nyomon követése



X-Wing: Alliance

Először írd be, hogy **IMACHEATER**, és ez aktiválja a cheateket. Ezután a következő kódokat használhatod:

EWOKSRULE – Sérthetlenség
MASTERYODA – Végtelen lőszer
KILLMENOW – A küldetés elvesztése
THETASTE OF VICTORY - A küldetés megnyerése
HYPERMETO## - Ugrás a ##-dik küldetésre



TOCA 2

Írd be, hogy **TOPDOWN**, mint a nevedet. Elvileg azt kell hallanod, hogy valaki azt mondja „Cheat Mode Enabled“ és egy GTA-szerű nézet is elérhető lesz számodra.

A következő neveket is érdemes kipróbálni:

HANGOVER – megkavarj a kicsit a dolgokat.
REPEL – Ismeretlen hatású.
DOUBLE – Minden pálya.
CARTASTIC – Minden kocsi
OUCH – Harc mód
RUBBER – Pattogós törések
MOVIE – Buta törések
HIGHJUMP – Kis gravitáció
HANGOVER – Elmosott horizont
SKINNY – Csak a kerék látszik
SKATES – Dupla sebesség, fék és tapadás
TIMEOUT – Teljes bajnoksági futamtávok



Uprising 2 - Lead and Destroy

Nyomj egy [Enter]-t, írd be a kódot, majd még egy [Enter].

DANGEROUS – Végtelen fegyver és egészségi csomag
STORMY – Esős időjárás
WAY NO MONEY – +5000 pénz
SLICK – Meghalsz
DONE – Megnyered az adott pályát
YOYO – Sérthetlenség
CLEARSKY – Kitisztítja az eget
FLURRY – Havazás
CHUMP – Sérthetlenség

Megjegyzés:

Némely verzióban a beszélgetés kurzort az M billentyűvel lehet előcsalni. Ide kell beírni a kódokat, majd [Enter]-t ütni az aktiváláshoz.



Knights & Merchants

A csalás bekapcsolásához szükséged lesz egy raktárpületre is, vagyis azokon a pályákon, ahol ilyen nincs, ott ez a kód nem használható. De azok amúgy is a csatás küldetések, melyek a legrosszabb esetben sem tartanak tovább negyed óránál. Ahol viszont van raktár, ott kattints rá, és ekkor elvileg megjelenik az ott tárolt áruk listája. Itt kattintással állítsd be a kis piros háromszögeket a következő módon: a lejjebb leírtaknál legyen, a többinél viszont ne.

Az első sorban a harmadik négyzetnél (deszka);
A második sorban a második (vasrúd) és a negyedik (hordó) négyzetnél;
A harmadik sorban az első (kenyér) és az ötödik (hús) négyzetnél;
A negyedik sorban is az első (bőr) és az ötödik (vaspáncél) négyzetnél;
Az ötödik sorban meg az összes négyzet

legyen bejelölve.

Ha jól csináltuk a dolgot, akkor a mintázatnak egy kis házikót kell kiadnia. Ezek után a hatodik sorban az első mezőre kattintva (számszerű) mindenképp 10 extra darabot kapunk a raktárba, míg a második mezőre kattintva (ló) megnyerjük az adott pályát.



Rollcage

Ezeket a kódokat bármelyik menüben begépelheted. Egy hangocskát kell hallanod, ha helyesen ütögetted be őket. A hatás-talanításukhoz egyszerűen be kell írni őket még egyszer. A cheat-eket a program eltávolítja a registry-ben, vagyis ha nem kapcsolod ki őket, akkor az újabb bekapcsolásnál is aktívak maradnak.

IAMALAZYBASTARD – Hibaelhárító menü
WARPSPEEDMRSULLU – Hipersebesség
WRECKEDONSPEED – Megasebesség
REFLECTIONS – Tükör mód
GIVEMESCORPIO - Scorpio Liga
GIVEMETAURUS - Taurus Liga
JACKIMFLYING – Nagy gravitáció
FLYMETOTHEMOON – Kis gravitáció
BRINGMEBACKTOEARTH – A normális földi gravitáció visszaállítása
TROTTERS – Haladó nehézségi szint
BIGANDPINK – Kemény nehézségi szint





Oddworld Abe's Exoddus

MUDOKON SZAPPANOPERA, 3-4/8

TRf

„Az előző rész tartalmából: „... A fleechek balra lesznek, és rögtön elkezdenek enni! Ugorj jobbra, és be a szellőzőbe! Mássz fel, nézd meg a konzolt! A glukkonok új szórakozást találtak ki! ☺ Kántálj, és ugorj át madárportálon.”

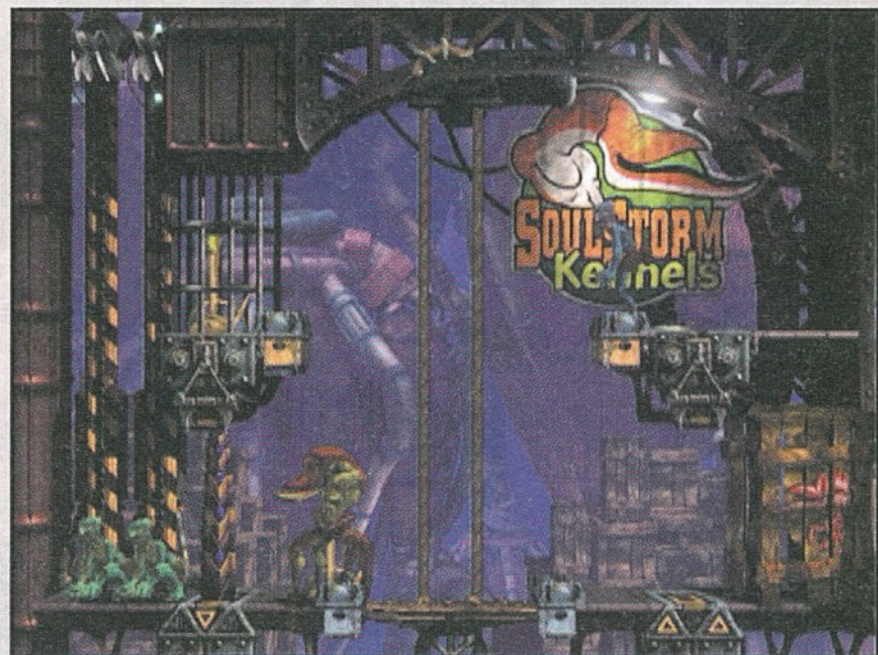
3. RÉSZ: MUDANCHEE VAULTS

A mudokonok ősi, temetkezési helye, amit szigorú scrabek és éhes fleechek őriznek. Az ajtó, ami előtt állsz, a kijárat, de hogy megnyíljon, át kell rágnod magad hat szörnyű „sírkamrán”, ahol ki kell szabadítanod a foglyul ejtett szellemeket. A konzolon az egyes kamrák vázlatos, semmitmondó felépítése látható. Ugorj a szellőzőbe, így megérkezel a bejáratokhoz.

Menj be az elsón! Indulj el balra, mássz fel, menj tovább balra, bújj át a barlangon, egészen a képernyő széléig! A fleechek már örülnek nagyon, de te csak nyugodtan mássz le, mert ott a kép alján az a kupac furcsán csillogó zöld üveg titkos pályát takar! A kőhullásnál tudsz lemászni, de készülj fel, hogy rögtön szaladnod kell majd, mert egy scrab lesz a nyomodban! Spuri jobbra, majd végig balra, majd jobbra a szellőzőig, és ott be! Mielőtt énekelnél a madaraknak, és beugranál a portálba, íme, mi vár rád! Jobb a felső sarokból érkezel, alattad egy scrab mászkál fel, s alá. Bal oldalt két mudokon pajti dolgozik, feléjük vészesen közelít egy kés. Ahhoz, hogy megmentsd őket, át kell jutnod a szemközti párkányra, majd

a scrabet irányítva, be kell zárnod a dobozba (a párkányon levő karral). Ezután leugrani, meghúzni a lenti kart, és szólni a srácoknak, hogy iparkodjanak kifelé a kés alól. Az idő nagyon kevés, ezért ahogy beesel, azonnal láss hozzá! Legjobb, ha rögtön csinálsz egy gyorsmentést. Amint a scrab először ér alád, indulnod kell! Kb. a 87. próbálkozásra a Shift+Space+Balra+Space+Fel kombináció volt hatásos, ekkor villámként siklottam fel a másik párkányra, a Scrab lépni sem tudott meglepetésében. Előtte viszont 86-szor csinált belőlem sushit. Ha mindezzel megvagy, úgy állítsd le a két pajtit, hogy ne legyenek a liften, ereszkedj le, majd a „Hello mindenkinek! Kihúznátok felém a kések alól? Állj!” felkiáltással köszönj. „Állj” nélkül szalámi lesz belőlük a liftaknában. Menj le a lifttel, gyűjtsd be őket, menj vissza fel a másik kettőért, végül az egész csapattal gyere vissza, és engedd szabaddá őket. Huh, jó kezdés, mi?

Na, akkor vissza kedvenc fleechekhez, akik alig várják, hogy csiki-csukit játszhassanak veled! A helyzet egyértelmű: meghúzod a kart, mire elindulnak feléd ezerral: várd meg, míg a párkány szélére érnek, majd vedd magad az alagútba, a végén Shift+Jobbra kombinációval érkezz a lakathoz! Verd szét, spuri vissza (Shift+Balra+X), majd a végén hegymászó világcsúcsot döngetve tarts felfelé. A legtetején jobbra ki a képből. Itt is a jó időzítés, valamint gurulás, futás és ugrás gyors, egymás utáni használata a kulcs. Mássz le egészen a képernyő aljára, ugorj át a jobb oldali világosabb párkányra, és ereszkedj le! Második forduló, de ez nagyon könnyű lesz. Egyszerűen annyit

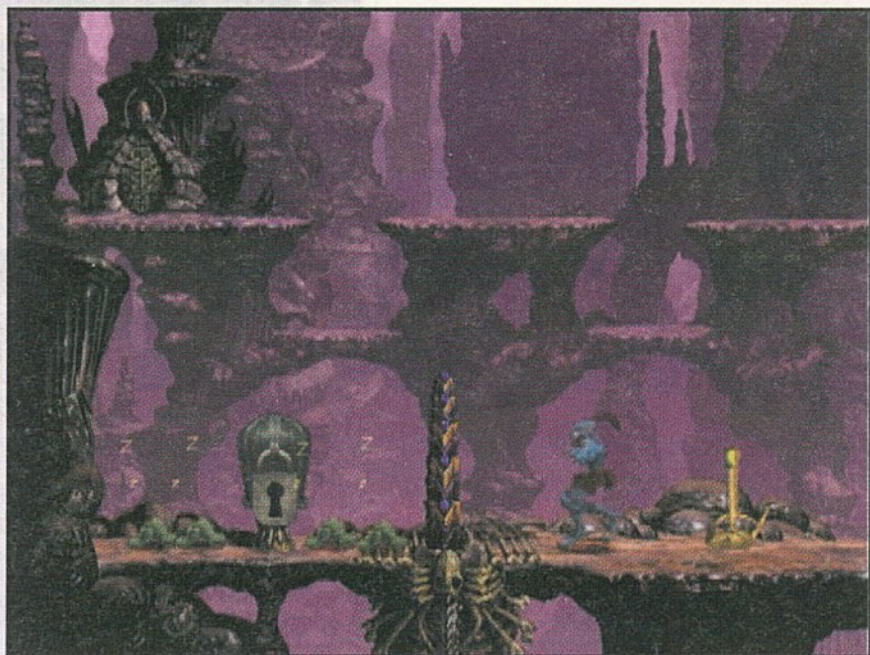
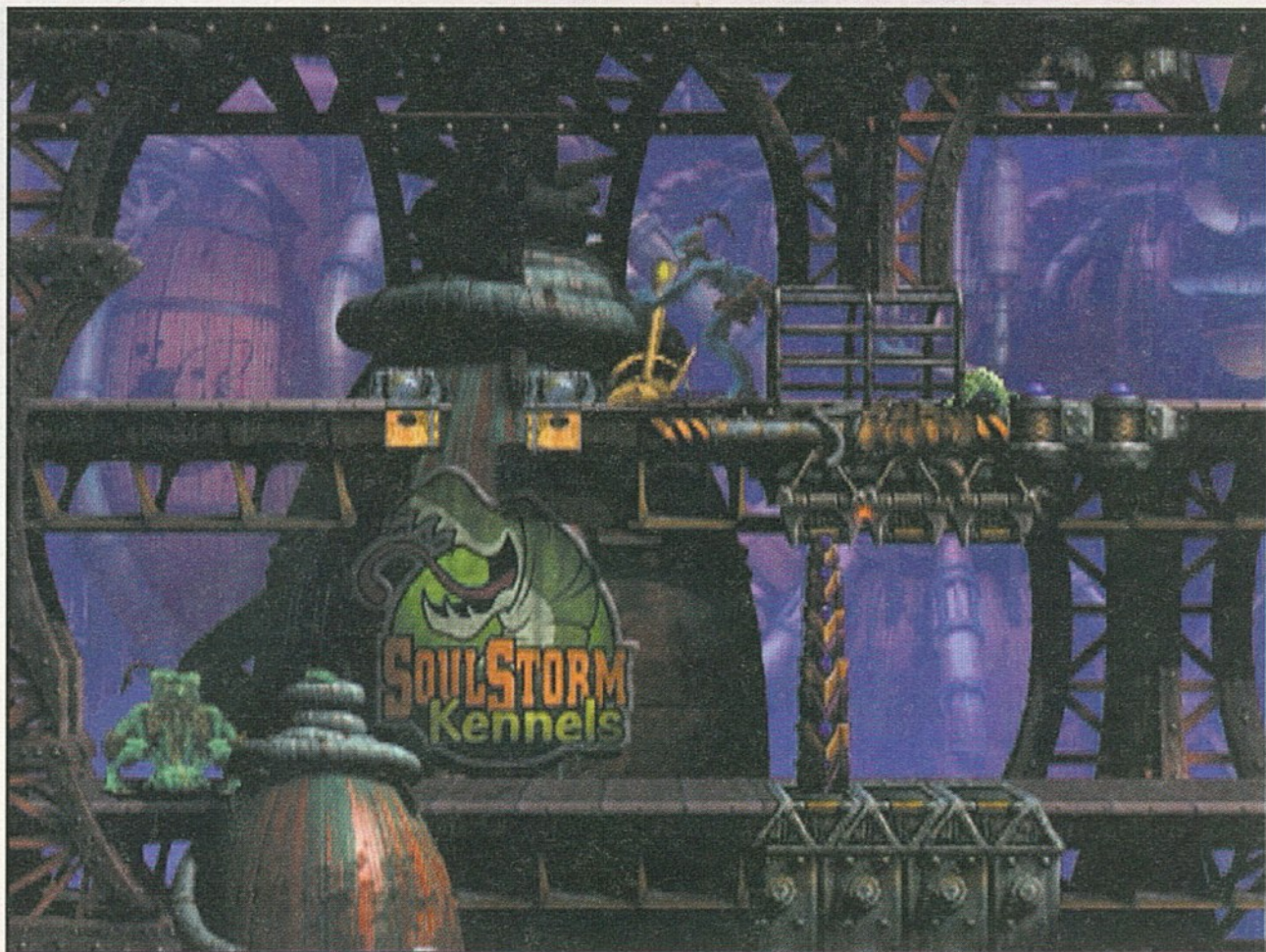


kell csak csinálnod, hogy a két buta fleech figyelmét felkelted, elcsalod őket az egyik sarokba, majd a szellőzőkön keresztül közlekedve szinte gond nélkül hatástalaníthatod a lakatot, és távozhatsz, amerről jöttél. Odakint feltáruul a kijárat, hatból eggyel meg is vagy. A fáklya dicsőséged lángjaként lobog a teljesített terem bejárata felett.

Mássz le a párkányról, és menj be a lenti ajtón! Mássz fel baloldalon, majd gurulj végig jobbra, át a scrab és az éhes fleechek felett, a két lakatos ajtóig! Mássz le, gyere balra a karig, nézz mudokon-szemet a girnyókkal, majd spuri jobbra, ugrás fel a peremre, onnan balra, gurulva a barlangon át, átugorva a scrab feje fölött ki a képből! Menj vissza. A fleechek már nem követnek, sorban lepotyogtak a scrab mellé, és mivel tojnak tőle, beszaladtak a jobb sarokba. Vedd át a hatalmat a scraben, és a szupertaposó energiával (I) ess neki a fleecheknek, majd engedd szabadon! Menj vissza a másik lakathoz, verd le! Mostantól láthatatlan tudsz lenni, ami éppen kapóra jön a scrab által ör-

zött lakat mellett. Kántálj, mássz le, fordulj, húzd meg a kart, csapj, majd iparkodj vissza, a biztonságos magasságokba! Távozz a kétlakatos ajtón! Ezúttal is könnyű, levezető „visszavágó” következik: menj balra, hívd fel magadra a fleechek figyelmét! Gyere vissza, ugorj be a szellőzőbe, várd meg, míg a scrab elmegy a másik sarokba, majd a bal oldali szellőzőben landolj! A fleechek alusznak, persze nem sokáig. Ugorj át, lépj egyet jobbra, hogy lecsaphasd a lakatot, ugorj balra, és be a szellőzőbe! Ments egyet, ismét várd meg, amíg elmegy a scrab, ezúttal a másik oldalra, énekelj, hogy láthatatlan legyél, fuss a jobb oldali szellőzőhöz, ugorj be, mássz le, csapd le a lakatot, majd ugorj vissza! Ennyi, távozhatsz.

Ugorj be a jobb oldali szellőzőbe! Menj be az ajtón, majd rögtön lóhalálában fuss jobbra, nehogy vacsora legyél! A scrabet zárd be a kijárat-hoz, mássz le, látogasd meg az alvó fleecheket, húzd meg a kart (nálam fel sem ébredtek), azért inkább fuss vissza, és engedd ki a scrabet! Vedd



át felette a hatalmat, tarold le a hernyókat, és zárd vissza! Sétálj el a lakathoz, csapd le, majd a karnál légy láthatatlan, mássz le, és távozz! Ezúttal is van folytatás, de most sem túl nehéz, viszont jó sokat kell benne gurulni! Mássz le jobb oldalt, gurulj el alul a karig! Húzd meg, köszönj a fleecheknek, és gurulj vissza! Ők fent követnek, de pont annyi előnyre teszel szert, hogy kényelmesen birtokba vedd a scrabet és legyaluld őket. Vigyázz, ha túlszaladsz rajtuk, lejönnek és felzabálják Abe-et! Vidd el a scrabet oda, ahol a fleechek aludtak, engedd el, gurulj át végig balra, és zárd rá az ajtót! Gurulj vissza, mássz fel, majd le a scrab szintjére, sétálj el a szellőzőig, és ugorj bele!

Osonj el az alvó girnyócsaládhoz, húzd meg a kart, és távozz lábujjhegyen! Be a szellőzőbe, ki jobbra, alul át balra vissza a scrabünkhöz! Engedd ki, kántálj neki, vidd el jobbra, és engedd el! Kántálj újra, ezúttal a fentiek, majd tarold le a fenti fleecheket! Lehetőleg ne legyél a reggelijük! Hozd őt is vissza balra, engedd el, menj el a másikért, azt is hozd

vissza, és a karral zárd be ezúttal mindkettőt! Mássz fel a lakathoz (szellőző be-ki, ki-be stb.), adj neki, majd gyere vissza, engedd ki a scrabet, mássz fel a párkányára, és még időben énekelve egy láthatatlanságot, szaladj ki az ajtón!

Mássz le a középső ajtóhoz! Ez a nagy futások helyszíne! Ha egyszer elkezded, örökké futni fogsz, amíg csak biztonságba nem érsz, úgy hogy jobb, ha előbb elolvasod, mi a teendő! Menj balra, ments a szellőző

előtt (már látni a kicsi életeket, akik csak rád várnak), ugorj bele, és kezdj futni balra! Szellőzőről szellőzőre egészen a lakatig, ahol átmenetileg biztonságban vagy. Ments! Még ne üsd le a lakatot, inkább gyere balra, és tekints a jövőbe: két alvó fleech a földön, míg a párkányon két slurg. Őket a múltkor tévesen kicsi fleechekként mutattam be, már nem tudom, miért. Nem azok, de ettől legalább olyan rondák, és ha nem is a szülői szeretet hajtja a fleecheket, mikor rájuk lépsz, mindenképpen felébrednek a flöttyenés hangjára, és a nyakadba vetik magukat. Szóval, csapd le a lakatot, rohanj a szellőzőhöz, ugorj bele, majd folytasd a rohanást jobbra! Ess le a szakadékba, ugorj le a párkányról, amire a szellőzőből kerültél! Sajnos pont rosszul érkezel; lépj egyet oldalra, csapd le a lakatot, és rohanj a szellőzőhöz, mert már esznek! Újabb landolás, újabb párkányon, újabb lakattal. Csapd le, majd várj, amíg a fleechek már majdnem felértek, és ekkor kényelmesen ugorj le balra, egyenesen a szellőzőbe! Hosszas repkedés

után érkezel éppen a scrab orra elé, aki kétségbeesett vágta végén vidáman megtapos, ma is milyen jó napja volt! Azonban ha gyors vagy, és spurizol jobbra, épp fel tudsz kapaszkodni előle a párkányra. Ezt a meccset még egyszer le kell játszani, mert a párkányon átsétálva a lakathoz, annak leverése pillanatában megszűnik a védőfal. Már csak távozni kell a kijáraton keresztül.

Folytasd a jobb felső ajtón! Gyere jobbra, ne ess, hanem mássz le, gurulj át balra, majd nagyon óvatosan mássz le, és gurulj jobbra a zöld üvegek mellett! Titkos pálya, mégpedig a madárportálon keresztül. A feladat: lelkes fleech rajongás mellett végiggurulni a részben fedett kiképzőterepen, a karral kiengedni az éhes sereget, majd egyben megúszni visszafelé az utat a karig, elég előnyt szerezve ahhoz, hogy a később befutó „versenyzőket” felvillanyozó élményben részesítsd! Mindegyiket! Ezután a három kedves pajtikát – akik kétségkívül a legidétlenebb hangú mudokonok – ereszd szélnek a madárkapunk keresztül, majd távozz a szellőzőben!

Óvatosan visszamászva, nagy lendülettel csapd le a lakatot, és távozz a szellőzőn, mielőtt felfalnak! Sőt, még itt se állj meg pihenni, mert lelkes követőid a nyomodban lesznek – rohanj és landolj a következő szellőzőben, ami a karokhoz repít! Ments! Énekelj egy láthatatlanságot, és kezd meg a futást. Először ess le, újra húzd meg a kart, spuri balra, le a lakattal, fel a párkányra, keresztül az ott levő fleecheken jobbra, ki az ajtón! Megállhatsz pihenni. Egy szoba maradt hátra.

Itt először a „helycserés támadás” taktikát vetjük be. Menj jobbra, mássz fel a párkányra, majd ahogy hallod a jellegzetes „scrab indulót”, lógi le. A scrab elvágta feletted, és leesik, miközben te

húzódzkodj fel. Ó lent, te fent. Menj balra, húzd meg a kart! Így a két scrab előbb-utóbb összalálkozik, és ki, ha én nemet játszik. Helyezkedj el a párkány szélén, és mihelyst látod, hogy elkezdik az ütközetet, mássz le, csapd le a lakatot, majd mássz vissza! Nincs rá sok idő! A győztest rögtön zárd vissza a fal mögé, majd távozz az ajtón keresztül! Menj jobbra, ugorj a szellőzőbe, így a középső szintre jutsz! Most mi játszunk csikicsukit a scrabbal. Állj ki a képernyő bal szélre, várd meg, míg elmegy a scrab, nekifutásból ugorj (át a szellőző felett), éppen a lakathoz! Csapd le, lépj vissza a szellőzőhöz, de csak akkor ugorj bele, ha már látod a scrabet! A másik lakat mellett tesz ki, de inkább kapaszkodj fel a bal oldali párkányra! Várd meg, míg újra elmegy, és cselekedj hasonlóan! Az előző képernyőre érkezel, ahol jobbra szintén van egy biztonságot nyújtó párkány. Megint várj, de most csak a szemben lévő, középső szintre mássz fel, és ott ugorj be a szellőzőbe! Távozz az ajtón, amely ezúttal a harmadik félidőbe visz! Bukdácsolj le, be a szellőzőbe, így hirtelen szoborrá válsz az előtérben! Ha a scrab a jobboldon van, hagyd el a talapzatod balra, és ugorj fel a lakathoz! Akkor üsd le, ha scrab éppen jobbra van téled, és még a fal felé

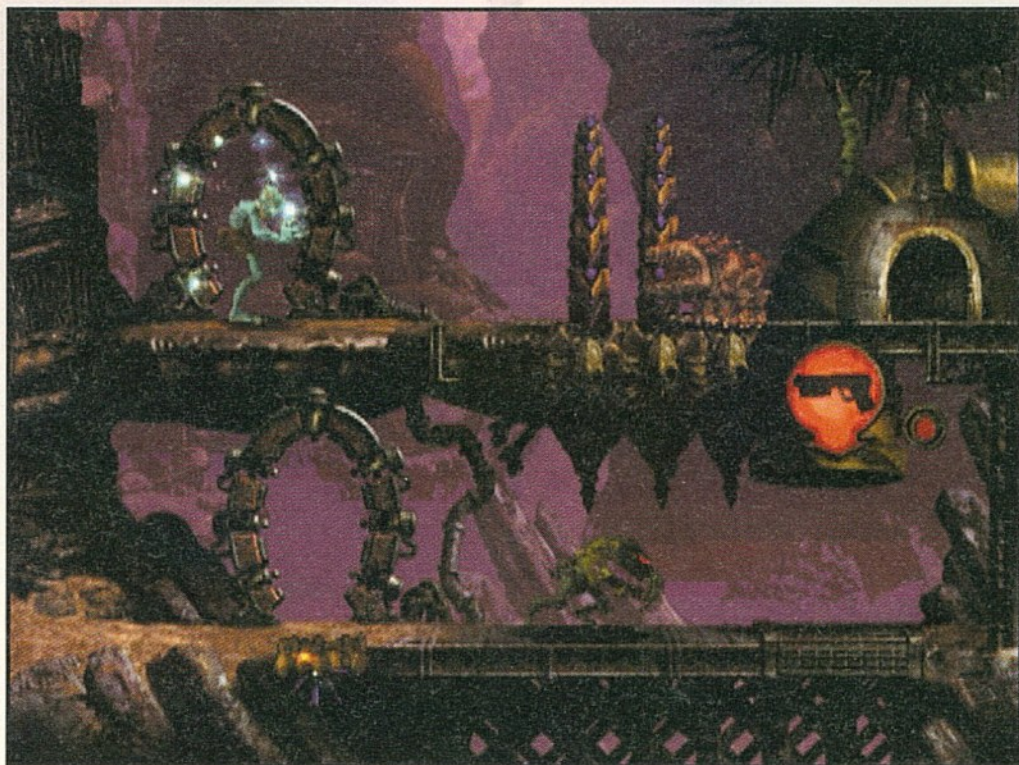
Menj be! Ha eddig nem sajátítottad volna el a futás-gurulás-ugrás mozgulatsorokat, addig ne gyere ki a háttérből, amíg nem megy folyamatosan, ugyanis megállni igen ritkán lehet majd! Közben vedd szemügyre az előtér: az vár rád! Ha elszántad magad, menj a teleporthoz, és ments (a játék egyébként futás közben dinamikusan csinálja a gyorsmentéseket)!

Első szakasz: be a teleportba, majd spuri jobbra, gurulás a lelógó oszlop alatt, be a következő teleportba, ami a fleechek mellé visz. Tovább jobbra, amíg ki nem pottyansz a scrab elé, hátra arc, fej lehúzd, be a teleportba, ami most a scrab mögé rak! Spuri jobbra tovább, ugrás a szellőzőbe! Pihenj, ments és fújd ki magad a talapzaton, ez könnyű volt! Mássz le a teleportba! A második

szakasz előtt is sétálhatsz egyet hátul. Indulásnál rögtön ugrás fel, majd még egy ugrás, mert esznek a fleechek (én itt kettőt is hibáztam: leestem és nekiugrottam a falnak, de ez is belefért)! Tovább jobbra a platformon, majd le a scrab orra elé, vissza a teleportba, majd jobbra a teleportból, keresztül egy nyitódó, záró-

dó csapdán, le a mélységbe, ahol egy szellőzőből épp egy rég nem látott ismerős, egy slog elé pottyansz! Üdvözlés helyett tovább balra, fel a biztonságos párkányra! Még ez is könnyű volt, most jön a durva menet!

Először is nekifutásból ugorj át a kutyust, majd rohanj jobbra, ahogy csak bír! A teleportból kijövet húzd le a fejed (belógó vasoszlop), majd zúg át a szakadék felett (hátról lő egy slig)! Tovább jobbra, egy újabb tüzelő slig elé! Menj át a teleporton, lépj balra, és azonnal kezd el búvólni a sliget, majd rohanj fel vele a teleporton Abe és a nagy elánnal közeledő slogok közé! Az összes slogot lödd riptyára (ekkor nyúl ki az F5 felé), majd felrobbantva



a sliget, húzd el az éledő fleech elől! Végig ki jobbra, át a teleporton, épp egy lakat mellé! Na, itt kell nagyon ügyesnek lenni! Csapd le gyorsan és varázsolj láthatatlanságot, mert jobbról jön egy falrágó fleech! Azonnal ugorj fel, fuss jobbra, útközben hatástalanítsd a két lakatot, majd még mindig láthatatlanul rohanj a platform végére, ugorj, és a csodálkozó slig előtt tűnj el a teleporton! Ha van még láthatatlanságod, próbáld leszerelni a negyedik lakatot, ha nincs, engedj el minden billentyűt!

A végső szakaszhoz érteztünk, jobbra fent van a lakat, alul az ajtó, és két fleech már érez valamit. Az első mozdulatra támadnak. A baj az, hogy ki kell húznod azt az időt, amíg a kiszabadult szellemek, kinyitják az ajtót. Ments! Lépj egy nagyot balra (hogy a jobb oldali lejjön), majd nekifutásból ugorj fel és üsd le a lakatot! Nem kell megvárni, míg a nyakadra másznak, ugorj át a szemközti párkányra, húzd fel magad, addigra pont alád érnek, és az ajtó is kinyílik, ugrás és tünés!

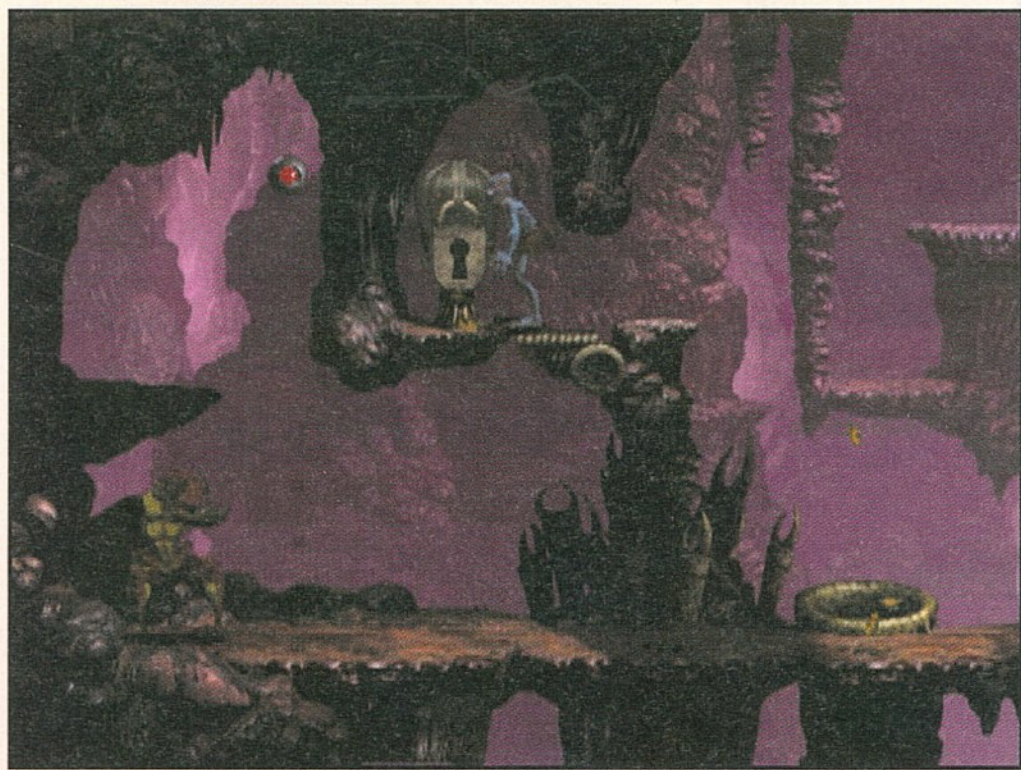
Menj balra, kapd le a lakatot, ami hatástalanítja az elektromos mezőket! Hívj le mindenkit, és a másik képernyőn küldd őket haza, majd távozz a kijáraton!

4. RÉSZ: MUDOMO VAULTS

Újra Necrumban, no de nem sokáig. Menj jobbra, és ugorj a szellőzőbe! A remek animációban felszálló ódon, romos építmény nem sok jót ígér, viszont a szoba, ahova érkezünk, valami elképesztően látványos háttérrel rendelkezik. Menj jobbra, mássz fel a párkányokon, majd tovább jobbra a konzolig! Azt mondja:

Nem túl fényes ötlet, majd te is meglátod Sarokba szorítani az éhes paramite-ot!

Aha! Épp itt van egy lent. Ez félős, elbújik, de ne tévesszen meg! A következő kettő egy kicsit odébb már bizvást elfogyasztana reggelire. Tovább



tart! Kapaszkodj vissza a talapzatra, amelynek jobb széléről pont be tudsz ugrani a szellőzőbe, ami átrepít a feladat ikréhez. Mindent ugyanígy kell csinálni, mint az előbb, csak fordított irányban, illetve a lakatot akkor vedd le, amikor a scrab kimegy a képből, majd spuri a közeli szellőzőbe! A háttérben sétálj el a kijáraton.

S szél kezd fújdogni a bal oldali szélcsatornában! Ugorj a szellőzőbe, csodáld meg a kijárat feletti fáklyakoszorút! Még mielőtt könnyes szemmel vennél búcsút Mudanchee Vaultstól, elmondom, hogy az összes ajtó összes feladata almás pite volt ahhoz képest, ami a kifelé vezető úton vár! Stílszerűen: akadály-maraton életre-halálra.

jobbra újabb fajok közötti problémát kell egyoldalúan megoldani a konzol útbaigazításával. Éhes paramite kontra slurgök. Micsoda fogsor, de legalább jók valamire! A paramite bemutató a hálón közlekedéssel folytatódik, majd egy újabb „hamm, karika” produkciót kell bemutatni. Az út végén mássz fel, majd ereszkedj alá, és gurulj át balra az alagúton! Ismétlés a tudás anyja, ezúttal

„paramite, a liftes fiú” az előadás. Menj le a lifttel egy emeletet, majd lépcsőzz még egyet! Élesedik a helyzet, egy karhúzásnyira van tőled a halál! Sőt, utána a karhúzásra jön! Gyorsan szaladj el alatta, és ugorj fel a párkányra! Versenyfutásból amúgy is jók vagyunk, húzd meg a következő kart, és pucolj jobbra, mert hárman lesznek a nyomodban, kettő pedig mudokonfuttában piszkálja meg fentről a buksi fejedet! A kezdő szintet teljesítve, az ajtó túloldalán haladó szintű feladatok várnak.

A szellőzőbe utazva érkezz a háttérbe, majd sétálj jobbra, elszörnyedve az igen nagyszámú éhes fleech láttán. Használd a következő szellőzőt, és ezúttal jobbra sétálva, olvasd el, hogyan

értekeznek egymással a paramite-ok. Erre azért van szükség, mert az ősi oddworldi közmondás szerint is “sok fleech paramite-ot győz (meg scra-bet is, de azon már túl vagyunk, szerencsére)”, így egyszerre több delikvenssel kell támadni. Énekelj az egyiknek, aztán hívd a másikat kis délutáni fleechezésre! Mivel baleset még így is előfordulhat, a következő képernyőn újabb „áldozatszedő áldozatokat” kaphatsz, így akár egész paramite családokat zabáltathatsz fel a fleechekkel (nem csoda, ha ezután nem szimpatizálnak veled! ☺). Egyébként az 5-ös gombbal nem csak buzdítják egymást a támadásra, hanem támadnak is! Így nem kell a Ctrl után nyúlkálni. Szóval, ha nincs fleech, húzd meg a karikát, engedd el szegény négy lábú kutyapókot, és menj balra! Ugorj bele az utolsó szellőzőbe, majd kezdj el rohanni jobbra, mert jönnek megbosszulni sérelmeiket!

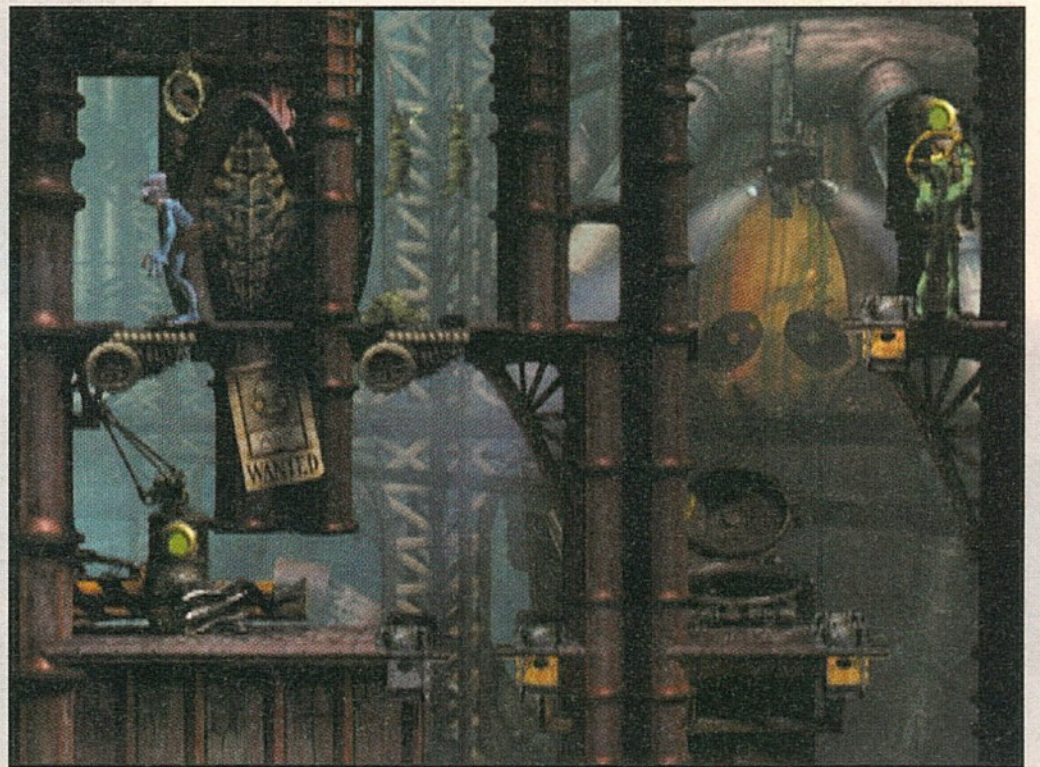
Ennyit a haladó szintről, most jön a doktorátus! Menj balra, verekedd át magad az útatad álló akadályokon, míg szembe nem találkozol egy békés példánnyal! Biztos, ami biztos, énekelve vezesd át az előző képernyőre, majd mielőtt visszaérne, mássz fel a konzolhoz tanácsért, amelyből megtudod, hogy a paramite-ok etetése

nem tilos, sőt! Mássz át a húsos zsákhoz, és tégy úgy, mint anno, a köveknél: ugrással verj ki egy húsdarabot, majd Ctrl-lal vedd fel! Sajnos, ebből egyszerre csak egy lehet nálad, eldobni ugyanúgy a Z-vel kell. Mássz le óvatosan, mert halálos szakadék van alul, majd közelíts balról egy másik kedves példányt! Dobd el a húst jobbra, és míg eszi, csapd le a lakatot, majd mássz fel a párkányra. Varázsolj, ne is törődj a piros gombbal, ugorj le jobbra, és menj vissza a húsos zsákhoz! A paramite jön veled, így egy újabb cafatot hajlíthatsz le neki, egyenesen a szakadékba. Sok esze nincs szegénynek, utánamegy. Vegyél fel még egy húst, és indulj vissza, balra, ahol újra lesz láthatatlanságod! A kö-



vetkező képernyőn dobod a húst közéjük, majd igyekezz átjutni a túloldalra! Továbbmenve a láthatatlanságot használva kell leszerelni a lakatot, hogy kinyíljon az ajtó. Egy furcsán vészjósló helyre érkezel, lefelé szűkülő járat, három lakat. És semmi meglepetés. Csapkodd le a lakatokat, és lépj be az ajtón, ahol előbb még jól megkergetnek az örök!

Újabb hat ajtó, hat még szörnyűbb kriptá, fleechek, paramite-ok, borzalom. Kezdd a bal alsóval, bemelegítésnek jó lesz! Üsd le a lakatot, majd énekelj magadnak egy paramite-ot! Menj balra, és próbáld meg kinyírni az összes fleechet, arra nagyon ügyelj, hogy a jobbra menekülők Abe-et ne bánthassák! Ha végeztél,



menj balra, a következő képen mássz fel a hálón, húzd meg a karikát, majd menj tovább, mássz le az egyik hálón, fel a másikon, és küldd fel a liftet! Tovább jobbra találsz még két fleechet egy talapzaton. Ízletes csemegé! Szegény élő négyujjas kesztyűre már nincs többet szükség, így a balesetek elkerülése végett ugorj vele az előző képen a liftaknába! Abe-bel már csak be kell járni a terepet, leütni a lakatokat, és visszajönni az ajtóhoz.

Lássuk a bal középsőt! Ez már húzósabb! Ess le bal oldalon. Hosszas zuhanás következtében lógva maradsz egy lakattartó lábazaton. Csapd le, ments, énekelj láthatatlanságot, és a fleecheken keresztül mássz fel a következő lakatig! Szereld meg, majd gyere egy szintet vissza, ugorj át a párkányra, és gurulj el jobbra (zöld üvegek a lakat körül!). Mássz fel a túloldalra, és láthatatlanul osonj ki a paramite mögött (kapsz érte büntetést, de nem baj). A titkos pálya a szecs-kavágókról szól, no és arról, hogy hamarabb kell kijátszanod őket, mint hogy a fleechek utolérjenek. Volt már ilyen. Igyekezz minél később felébreszteni őket, az elején lépj lábujjhegyen! Az első késnél akkor húzd meg a kart, amikor balra megy, és épp alattad van, utána spuri jobbra. Most két vízszintes között kell átbújni, mégpedig akkor, amikor a felső teljesen bal, az alsó teljesen jobb oldalon van. Valamikor ilyen tájban érkeznek a fleechek, úgy hogy próbáld lent lavírozni, hogy feléd jöjjenek, ne a mudokonok fel, és lehetőleg belőlük legyen apróhús, ne belőled. Elég nehéz, volt, amikor csak 9-10. próbálkozásra sikerült kifogni, hogy mind kipurcanjon. Segíthet, ha van idő át-bújni a függőleges kés alatt, mert a jobb oldali gyors penge általában elkapja őket. Menj fel a morcos pajtikáért, aki ezt az egész kóceráját üzemelteti, vigasztald meg, majd hívd magaddal! Mássz le és menj balra-jobbra, különben nem jön le a helyéről (hallani, amikor puffan), adott esetben menj vissza érte! Ha mind megvannak, mássz fel és vissza, hogy legyen madárportálod, hívd le



és szabadítsd ki (fel, meg át, rá stb.) őket! A szélcsatornában távozhatsz.

Óvatosan mássz vissza, nehogy leess! Újra láthatatlan lehetsz, mássz fel a paramite alá, és használd is ki ezt a lehetőséget. Óvatosan, de tempósan mássz fel mögötte a falra, utána sorban csak ugrani és húzódkodni kell az egyes paramite-ok alatti platformokra, míg végül feljutsz a lakat mellé. Ments! Ugorj át, verd le, majd lépj egyet előre, és ugorj (bele a szellőzőbe)! Eközben esznek a fleechek, úgy hogy ne rontsd el! Távozz a kijáraton!

Mássz fel a bal ajtóhoz. Ez egy ritka hülye pálya, mert a megoldhatósága nagyban függ attól, hogy mennyire van szerencséd a fleech evésben. Tulajdonképpen meg lehet oldani úgy is, hogy a fleechek maradnak életben, úgy is hogy két paramite – mindkét esetben elég húzós futkosás lesz a vége –, de a legjobban akkor jársz, ha csak egy paramite marad, az is fleechek nélkül, mert úgy kényelmes. Indulj el balra, el a kar mellett, be a szellőzőbe, ki a szellőzőből, majd a következő képernyőn csapd le a lakatot! Gyere vissza, húzd meg a kart, mire jön egy paramite. Ezzel ess neki a bal oldali képernyőn levő fleecheknek, lehetőleg minél többet nyírd ki belőlük. Ha nem eszik meg – általában sajnos igen, még idő előtt –, akkor menj vissza, és ha kinyílt a másik csapda is (hol kinyílik, hol nem?), hagyd, hogy megegyék a fleechek (ha nem nyílt ki, nyisd ki)! A lényeg, hogy elpusztuljon, és hogy kevés fleech maradjon. Menj vissza a pálya elejére, ugorj bele a szellőzőbe, és ess le a másik paramite elé. Mivel egyedül van, nem mer támadni, amíg sarokba nem szorítod, ráadásul maga mögött „tolja” a fleecheket is. Ha kevés fleech van, próbálhatod megenni őket a paramite-

tal, és akkor még könnyebb dolgod lesz. Óvatosan tereld őket előre a lakatok mellett, verd le a lakatokat, majd az utolsó képernyő előtt ments. Itt már csak lépésről lépésre haladj a szellőzőig, ugorj be, és kész. Ha bármelyikből több maradna, használd ki, hogy a csapdák mindig védenek téged, amikor a lakatot vered le. Az utolsó lakat után kezdj el rohanni visszafelé a pálya elejéig, ugorj fel a párkányra, mássz fel a legtetejére, majd futásból próbálj elugrani, és tépni a szellőző felé. Az üldözők nem tudnak közel kerülni a csapdák miatt, de mivel nem lehet futásból beugrani a szellőzőbe, meg fogsz hülyülni, míg egyszer sikerül így elmenekülni, különösen a gyors paramite-ok elől.

Folytassuk a jobb középsővel! Ess le a szellőzőbe, majd lopakodj jobbra az alvó fleechek alatt a karhoz! Húzd meg, fuss jobbra eszeveszett módon, fel a párkányra, át a tetején, le az aljára! Várd meg, míg utánad jönnek, és zárd rájuk az ajtót! Mássz fel a lakat-

hoz, és cirkumveniáld! Menj balra, használd a liftet! Óvatosan menj fel a paramite-hoz, menj az egyik zsákhoz és vegyél fel húst, és míg ő eszi a másikat, menj a másik zsákhoz. Amíg az első el nem fogy, nem tudsz húst kérni, ezért ügyesnek kell lenned, hogy mielőbb megette, rögtön kérj

egy újat, és kapd fel! A lényeg, hogy állj fel, mire odaér, mert az fenyegető, különben megesz. Négyből háromszor sikerül. Óvatosan haladj a lift felé, hogy legyen ideje hátrálni. Menj fel, majd ha jít a húst a jobb oldalra! Ekkor a bal paramite átugrik, te pedig ugorj a helyére, és rohanj balra, fel a kijáratához.

A jobb alsó ajtó mögött ujjgyakorlat vár, egyáltalán nem olyan veszélyes, mint amilyennek látszik. Mássz le, gurulj jobbra, majd mássz fel a karhoz! Vedd át a paramite felett az irányítást, és indulj vele jobbra. Végül is annyi az összes teendő, hogy a kőzivarban a hálókát használva és a lukakat átugorva három képernyőn keresztül vezesd szegényt, így mindenhol meg tud húzni egy gyűrűt. Aztán engedd el, és sétálj végig a számodra előkészített úton (a lakatot ne felejtse el leütni!). Nem tudom, hogy a kövek mennyire veszélyesek, én simán keresztülmentem első próbálkozásra.

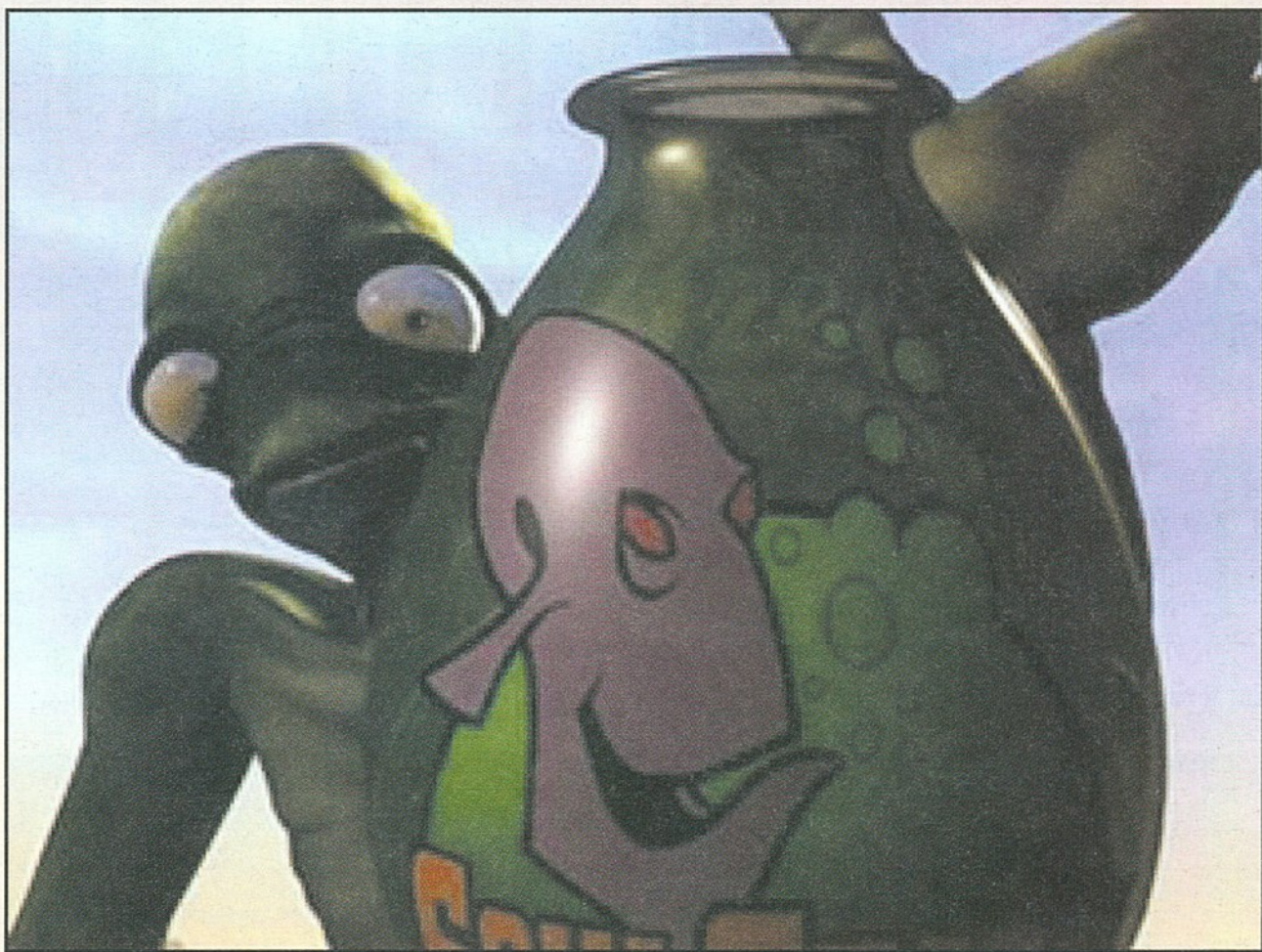
Maradt az utolsó, a jobb felső, ahova nekifutásból tudsz feljutni. Nyilván nem árválkodik őrizetlenül lakat, a paramite-ok csak arra várnak, hogy valaki jól lecsapja! Úgy hogy szaladj, gurulj, egészen a szellőzőig, ahonnan felkerülsz egy másik, hasonló módon árva lakathoz! Itt fleechek szegődnek a nyomodba, gurulj, és máris megérkezel a tárva-nyitva álló kijáratához! Amin természetesen nem mész ki, hiszen zöld üvegeket látsz eldobálva az ajtófélfánál! Ugorj át a jobb oldali párkányra, majd bújj át a barlangon! A „fotocella” egy helyi kőomlást indukál, ezért az első feladat a kulcsfontosságú paramite-ot biztonságba helyezni. Gurulj be, végig a párkányon, és mielőbb landoltál, kezdj énekelni, így még épp elviheted balra az élő négyujjas kesztyűt! Ha elmúlt a veszély, húzd meg vele a gyűrűt, ez indítja be, ugyanis a szellőző működését! Újabb kőomlás kellős közepébe kerülsz, ahol most a saját bőrödöt kell menteni egy paramite-tal! Kántálj, majd mássz a hálókán balra, fel vagy le, annak megfelelően, hogy honnan tudsz átugrani egy következő hálóra, egészen



a gyűrűig! Húzd meg! Itt menthetsz. Mász fel a hálón, és szólj a paramite rokonoknak, hogy mind lássanak munkához, de tüstént, majd hívd őket magad felé, és dolgoztasd újra, különben lapos lesz a két mudokon, akit megmenteni jöttünk. Végül engeddd el a paramite-ot, a testvérkéket pedig szabadon. Ugorj be a szellőzőbe, és hagyd magad mögött a hatodik kriptát!

Mász le a középső szintre, és a szellőzőn keresztül gyere az előtérbe! Óvatosan mász le a kijáráshoz, sóhajts egyet arra gondolva, hogy mi vár rád odabent (vagy odakint), és lépj be (ki)! Egy kar vár rád, és egy azonnali játékmentés, no és persze az eddig legnehezebb és leghosszabb futásod. Ha Mudanchee nehéz volt, ez pusztán annyiban durvább, hogy nincs pihenő! Egyfolytában kell végigfutni, gurulni vagy ugrani kb. egy percet úgy, hogy egy hiba, és kezdheted újra. Nem lehetetlen, sőt, elvégre nem kell mást tenni, mint a Shiftet és a jobbra nyilat egyfolytában, az X-et és a Space-t felváltva nyomva tartani. Akkor elmondom, hátha segít, ha tudod, mire számíthatsz.

Tehát, meghúzd a kart, és innentől kezdve a fleechek és a paramite-ok váltóversenyben támadnak, azaz mindegyik bizonyos szakaszokon üldöz csak, ha azt túléled, egy másik csapat szegődik a nyomodba. A futás/gurulás jobbra mostantól alapértelmezett, amíg el nem éred a lakatot. Azonnal ugorj fel a párkányra, rohanj rajta végig, majd már esés közben húzd be a fejed, hogy begurulhass az ezt követő alagútba, ami egy falban végződik! Erre két lépcsőben kell felmászni. Fleechek vannak a nyomodban, ezért a legjobb, ha az elsőre lendületből ugrasz, a másodikra pedig villámsebessen kúszol, de ha eddig nem hibáztál, akkor akár neki is rohanhatsz a falnak, csak korigálj gyorsan! Spuri tovább! Le a párkányról, bár nem alagút, de érdemes fejfel behúzva érkezni, és gurulni, mert közben orv belógó sziklák vannak és fentről paramite-ok próbálkoznak a fejed eltekerésével! A végén hatalmas



zuhanás, és lógás egy párkányról. ITT érdemes gyorsmenteni egyet, ugyanis az üldöző paramite-ok olyan messze vannak (a vállad felett fent), hogy van idő felhúzni magad, és folytatni a futást. Később is lesz egy hasonló szituáció, ott nincs. A paramite-ok bűzös leheletétől kísérvé tépj tovább egy felső szirten, ami természetesen alagútban végződik (fejek le!): Az alagút viszont egy szűk aknában, ahol a játék megengedi, hogy hasra ess, de után villámgyorsan folytatnod kell a futást. Ennek a végén is van egy belógó valami, ami alatt át kell bújni, és két lépéssel utána pedig nekifutásból kell ugranod! Ez is majdnem egy „lógós” szituáció, de Abe magától felkapaszkodik, ezért rohannod kell vele, mert az üldözők sem teketóriáznak. A szirten nincs akadály, de a végén nagyon nagyot kell ugrani lehetőleg a legszéléről, bele egy kosárszerű dologba (nem volt időm megnézni, mi az), ami szellőzőként dob be egy

aknába. Itt azonnal ereszkedik a fejedre két paramite, tehát behúzott fejfel gurulj is tovább jobbra, egészen a mögötted csukódó csapóajtóig, ahol egy gyűrű alatt, zsákutcában végződik az út. A gyűrűt *azonnal* meghúzva még elkerülheted, hogy a paramite agysalátát vacsorázzon! Gurulj tovább két

képernyőt, amelynek a végén futásból kell ugrani egy újabb halálos szakadékot (itt van a lógós szituáció – hiába érkezel lógva, a bal parton az üldözők egy ugrással a nyakadban vannak, amikor feltornázd magad), viszont a következő képernyőn ott a lakat, ahova lendületből kell felugranod! Menthetsz, a nehezen túl vagy!

Állj ki a párkány bal szélére, csapd le a lakatot (erre beindul a szellőzés!), majd higgadtan fordulj meg és ugorj! Pont a szélcsatornába érkezel, ami visszadob az előző képernyőbe, de a csapóajtó átmenetileg megakadályozza a díszkíséretet. És legálább tudod, hogy a nagy ugrás után fejet le, mert a cikk-cakkos rész következik! Itt egyébként is érdemes végiggurulni, mert falban és ajtóban végződik az út, és ha rohanás közben az ember nem fékez a) felkenődik a falra; b) a csapóajtó mögötti paramite sereg röhögve nézi végig, ahogy fentről belógó bajtársuk összeráncolja a homlokodat. Az ajtó mögött pedig egy egyszerű síkterepen futás, majd felugrás, felkapaszkodás vár. És a remekbe szabott átvezető animáció!

Visszakerültünk tehát abba a terembe, ahol a szellemek utoljára figyelmeztettek a vállalkozás veszélyeire. Most tartják szavukat, felruháznak a gyógyítás lehetőségével. A madárkapun visszajutsz a lerombolt necrumi bányába, ahol az öt beteg haver egy csapásra jobban lesz a pusztá látványától. Gyorsan hívd őket balra, a kerek alá, hátlából indítsák be a FeeCo Depot felé vezető „légifolyosót”, amire ingyenjegyed van, miután végre ha zaengedted őket a szomszéd szobában. Animáció, amelyben először tűnik fel a három glukkon „csúcsfej”, és amelynek végén rengeteg zöld üveggel hívogatóan vár ránk a FeeCo Depot.

PC-X





PC-ből MIDI stúdió

MI KELL HOZZÁ?

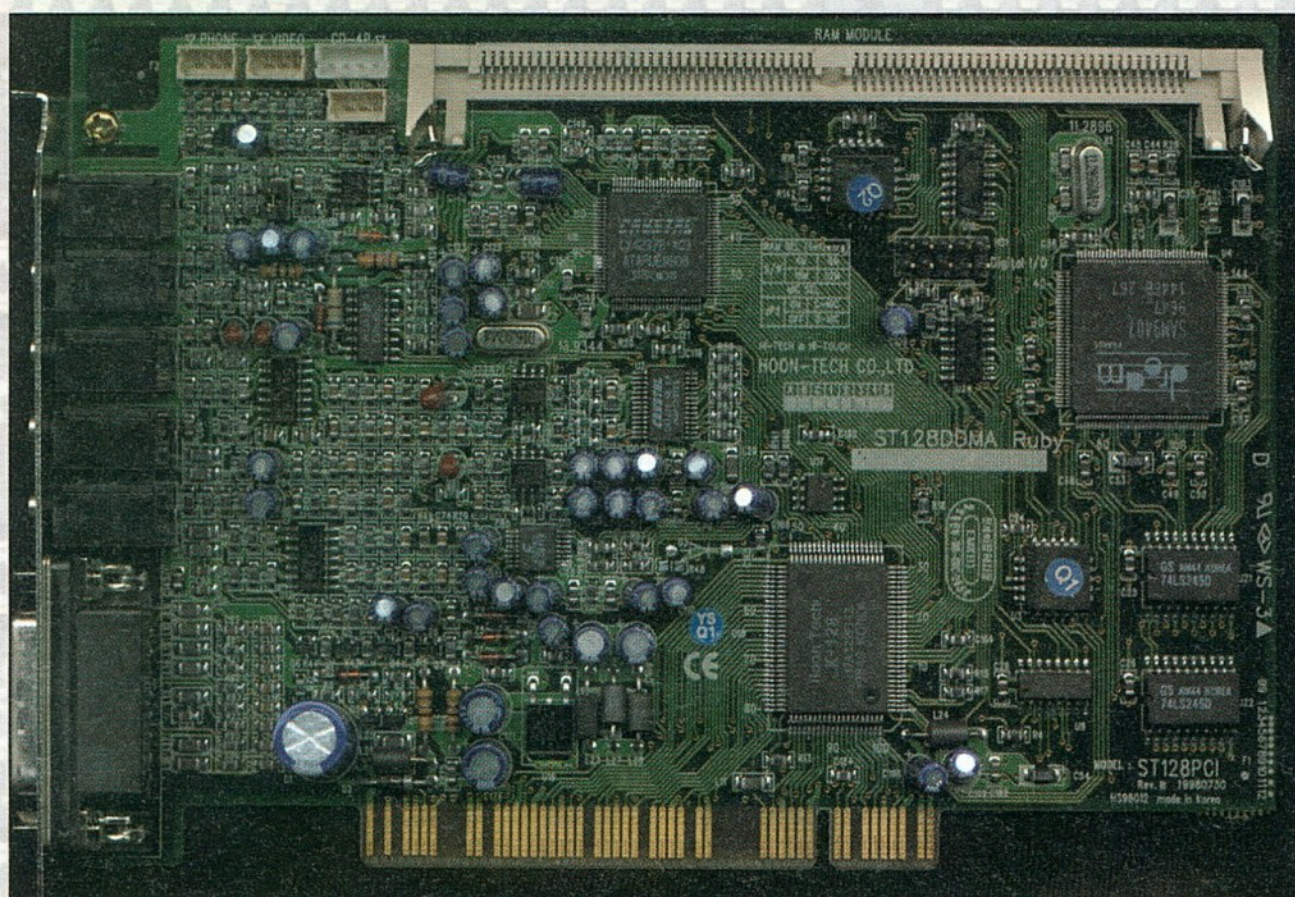
Skywalker

Több e-mail is érkezett hozzám, melyek arról faggatóztak, hogy mit érdemes venni mostanság, ami azért nem a csillagos ég, de nem is WC papír. Erre próbálok most egy nagyszerű példát hozni. Kapóra jött néhány újdonság, amelyek nemrég érkeztek meg szerény kis hazánkba.

Természetes, hogy sokan szeretnének olcsón olyan hangszerhez jutni, ami jó minősége mellett elérhető árú is. A trackerekkel is nagyon jó dolgokat lehet készíteni, de ott a hangszerek minősége nem hasonlítható

a kártyát. Ehhez az üzemmódhoz is nagyon jó minőségű hanghatások tartoznak.

A gyártók (Tracer) külön figyelmet fordítottak a kezdő és haladó felhasználókra, hiszen többféle mixert is adtak a kártyához. A legkisebbet bárki



a profi hangfelvételekhez. Ha nem akarunk sokat költeni, de a minimális követelményt azért el akarjuk érni, akkor a számítógépünket kell átalakítani úgy, hogy mindezt teljesítse. Kitűnő példa lesz a nemrégiben hazánkba érkezett SAS (Sampling Audio System) hangkártya, persze néhány olyan segédeszközzel, amelyek a profi hatást fokozzák.

A SAS tulajdonképpen egy multifunkcionális kártya, hiszen többféleképpen lehet használni. Az egyik a normál üzemmód, ahol egyszerre nyolc wave out áll a rendelkezésünkre, természetesen magas színvonalú, valós-idejű effektekkel. A második a Pro3D, ami a két sztereó analóg kimenetet hasznosítja, amit felfoghatunk igazi surround hatásnak is. A harmadik a 4ChMidi – ezt főleg azok tudják használni, akik csak a feltölthető hullámtáblát hasznosítják a SAS-ból. Ez a funkció lehetővé teszi, hogy bármelyik MIDI csatornát bármelyik négy kimenethez rendelhessük hozzá, és máris kész a 3D-s zene! A negyedik pedig a Homestudio, ami egy négycsatornás rendszerré alakítja át

tudja kezelni, hiszen olyan, mint bármelyik más hangkártyának a keverője. A legnagyobbat – ahol már az effektek is állítani lehet – pedig csak hosszas tanulmányozással és a felhasználói leírás kiolvasásával tudjuk használni. Ettől függetlenül megéri alaposan átolvasni a leírást, hiszen egyből kiderül, hogy nem is olyan bonyolult, mint amilyennek látszik. A forgalmazók azt ígérték, hogy a cikk megjelenésére már lesz komplett, részletes magyar nyelvű leírás is.

A kisebb mixereken is állíthatjuk a hatások típusát (reverb, chorus, echo stb.), amelyeket a bemenetekhez egyaránt hozzárendelhetünk. A változtatások természetesen azonnal hallhatóak, hiszen minden valós-idejűben történik. A wave csatornák

effektjeit persze főleg a több sávot kezelő programokkal lehet hasznosítani, mint például a SAWPlus32, a CoolEdit 1.1, vagy éppen a kártyához járó szoftvercsomagban található Quartz Studio. A Mixer Professional II kétféleképpen használható. Az egyik módszer, hogy a front és rear (első és hátsó) kimenetek hangereje teljesen külön szabályozható, ekkor viszont nem állítható csatornánként az effektek mértéke. A másik lehetőség, hogy a front és a master hangerőt közösen szabályozhatjuk, ez viszont azzal jár, hogy minden ami a rear kimeneten megszólal, az hallható a front kimeneten is. Természetesen ebben az esetben mind a nyolc wave out effektjének a mértéke külön állítható. Ugyanerről a keverőpultról hívható elő az equalizer és a 3D EQ is.

A SAS-hoz lehet csatlakoztatni – sőt muszáj, mert különben nem működik! – 8, 16, vagy 32 megás DRAM-ot vagy EDO RAM-ot, melyet felölthetünk az általunk kiválasztott WAV vagy SMP kiterjesztésű állományokkal. Ezeket innentől a MIDI-n keresztül érhetjük el, és akár komplett dalokat készíthetünk az így samplerként használt kártyával. A minőség persze tökéletes, a hangmin-tákat még effektekkel is dúsíthatjuk.

A SAS CD-n több program is található, ezek közül talán a Quartz AudioMaster, ami külön is megérne egy misét. Ez a program egyszerre kezeli az audio és a MIDI csatornákat. Indításkor határozhatjuk meg, hogy 4 vagy 16 audio csatornával szeretnénk dolgozni.

Azok számára, akik komolyabban belemerülnek a zenei dolgokba, és így nagyon fontos tényező lesz a minőség, szeretném megemlíteni, hogy a SAS-hoz opcionálisan tartozik egy kiegészítő kártya, amin található egy digitális ki- és bemenet, valamint egy optikai ki- és bemenet egyaránt. Azt persze meg kell jegyezni – ha már a hangminőségénél tartunk – hogy a SAS -90 dB jel-zaj viszonyal dolgozik. Több kártya dobozára ráírnak hasonló jellegű feliratokat teljesen alaptalanul, de a SAS egészen kivételesen

valóban képes erre! Emellett a D/A (digitálisból analóg) és A/D (analógból digitális) konvertere is 20 bites. A kész zenéket (wavokkal, MIDI csatornákkal együtt) pedig saját magával tudjuk felvenni, ráadásul mindez a kártyán belül



történik, teljesen digitálisan. Az így elkészült tökéletes minőségű produkció azonnal írható CD-re, hiszen WAV formátumba kerül. Nem véletlenül az a reklámszöveg, hogy ez az ideális hangkártya CD felvételek készítéséhez!

Szóval ez lett volna a SAS kártya. Lásuk, mi is kellene még! Ugyancsak nem régen jelent meg egy számomra eddig még ismeretlen cégtől, a Keyfax Hardware-től a Phat Boy („ganxtásan dagadt kiccsávó”), ami egy nagyon praktikus, kicsi MIDI vezérlő. Ez a miniatűr szerkezet nem csinál semmi mást, csak MIDI Control üzeneteket küld ki a kimenetén. A gyártók előre meghatározták a változtatható paramétereket. Ezek a cutoff, resonance, vibrato rate-depth-delay, reverb, chorus, attack, decay, sustain, release, pan és volume. Ez például arra jó, hogy egy hangkártyának az imént említett paramétereit csak hosszú menük végigbongészésével lehetne megváltoztatni, míg ezzel a segédeszközzel pillanatok alatt átalakíthatjuk a kívánt hangszínt. A Phat Boy persze az ilyen MIDI információkat fogadni képes programokkal is kitűnően működik. Erre a legjobb példa a Rebirth RB-338. A MIDI setupban pillanatok




alatt konfigurálhatóak a bejövő jelek, és máris a kezünkkel tekerhetjük azokat a szuper tekerőket, melyeket eddig csak a monitoron nézhettünk.

És még mindig nem értem a sor végére. A Phat Boy természetesen még itt nem merül ki a lehetőségekben: sokak szerint ismét életet lehel a General MIDI modulokba. Ezt annak köszönheti, hogy általában ezeken a modulokon nincsenek ilyen tekerőgombok, viszont ezeket az üzeneteket képesek fogadni. Ezzel akár komoly analóg hangzásokat is kihozhatunk egy olyan egyszerű GM hangszínből, mint amelyet eddig el sem tud-

tunk képzelni. Manapság ugyan egyre kevesebben használnak efféle ketyeréket, de azért még előfordulhatnak.

Professzionális oldalról is meg lehet közelíteni ezt a témát. A komolyabb stúdiókban, ahol olyan rack modulokat alkalmaznak (sampler-, vagy szintimodulokat), melyeken ugyancsak ritkán találhatók meg ezek a bizonyos tekerők, szintén nagy hasznát vehetik ennek a kis szerkezetnek. Ezek a funkciók egyébként minden Roland GS és Yamaha XG kompatibilis hangszerre is érvényesek. Állítólag kitűnően működik AWE kártyákkal is.

Ehhez a sok kis jó dologhoz már csak egy jó MIDI billentyűzet szükséges. Talán emlékeztek még, hogy két számmal ezelőtt említettem a Fatar MIDI Controller családot. Mivel árban és minőségben egyaránt érdemes ezekkel foglalkozni, mindenkinek ezeket ajánlanám, legyen kezdő vagy haladó.

Ez volt tehát egy kitűnő példa arra, hogyan alakítsuk át a számítógépünket egy otthoni MIDI stúdióvá, ahol azért a minőség is jelen van, és nem feltétlenül annyira, mintha profi hangszerekkel dolgoznánk. A termékekkel kapcsolatban bővebb információ kérhető az Absolute! Kft.-től, akiknek egyébként a Wesselényi utca 27. alatt található HiT SPACE Számítógépzene boltjában (Tel.: 322-2519, Web: www.absolute.hu) ki is próbálhatjátok az itt említett dolgokat. 




WAVE/8-24™

GADGETLABS Wave 8-24

digitális rögzítés 24 bit-en, 8 sávon
105 dB jel/zaj viszony
full duplex (tényleg!)

AMECON Inc.
amecon@westel900.net
Tel: 216-6715



LORD
COMPUTER

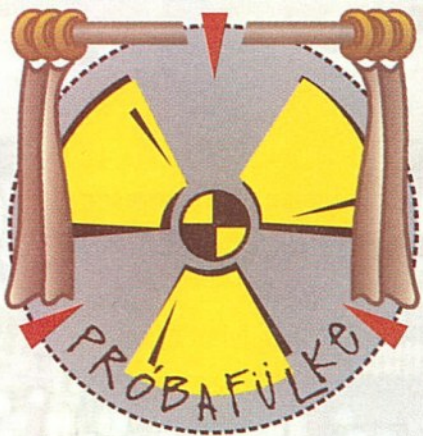
1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

GoldStar monitorok teljes kínálata!

BEaST
PII Klamath 350, 128MB-100 SD RAM,
10.2 GB HDD, Asus 40x CD, voodoo2 16MB, 15" monitor

219 000.-
Miro TV Tuner és
Microsoft Joystickok!

Az árak csökkentésének jogát fenntartjuk! Az árak áfa nélkül értendők.



Tuning II

ALAPOK ÉS 3DFX

Led

A cikksorozat előző részében a processzor, és így közvetve a BIOS és a chipset speciális tuninglehetőségeit vettük sorra. Most a PC másik legfontosabb perifériájára, a grafikus kártyára koncentrálunk.

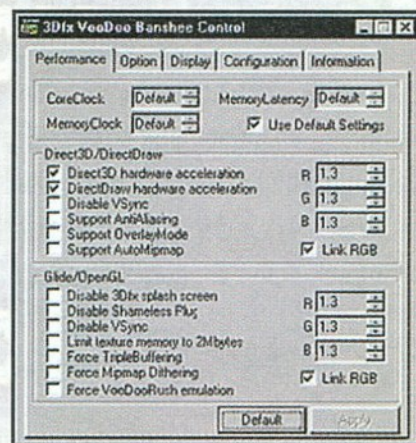
Még a Voodoo indította el két-három évvel ezelőtt azon programok özönét, amelyek révén a 3dfx nagyszerű gyorsítójából lehetett kicsikarni néha igen komoly teljesítménytöbbletet. Egyfelől a rendkívül sok környezeti változó és registry-beállítás kezelésének megkönnyítésével, másfelől az órajel megnövelésével. Ennek analógiájára rengeteg más 2D és/vagy 3D gyorsítóhoz készült finomhangoló

teljesítményét. Előfordulhat ugyanis, hogy a videokártya sebesebben képes feldolgozni az adatokat, mint ahogy a monitor azokat meg tudná jeleníteni (ez a veszély különösen a régebbi modelleknél fenyeget). Ilyenkor bizarr effektusok játszódnak le a képernyőn: kihagyott képkockák, különböző grafikai hibák lépnek fel. A Vertical Synchronization nem tesz mást, mint hogy lényegében visszafogja a gyorsítót, és olyan tempót diktál, amivel képes lé-

sem közelíti meg, és ezért a legtöbb program nem is tér ki rájuk. Persze vannak, akik veszik a fáradságot, és napok, illetve hetek munkájával feltérképezik az összes lehetséges kapcsolót, hogy végül optimális felhasználásukkal 1-5% javulást érjenek el. Térjünk akkor most a programokra.

PowerStrip

Mindenekelőtt kezdjük a már sokak által valószínűleg legalább hírből ismert programmal, amely valóban fantasztikusan széles támogatottságot tudhat a magáénak. Szinte minden létező videochipet képes túlhajtani, valamint sok specifikus finomhangolási lehetőséggel is kedveskedik. Mindemellert központi célját is nagyszerűen ellátja, azaz egyszerűen változtatható

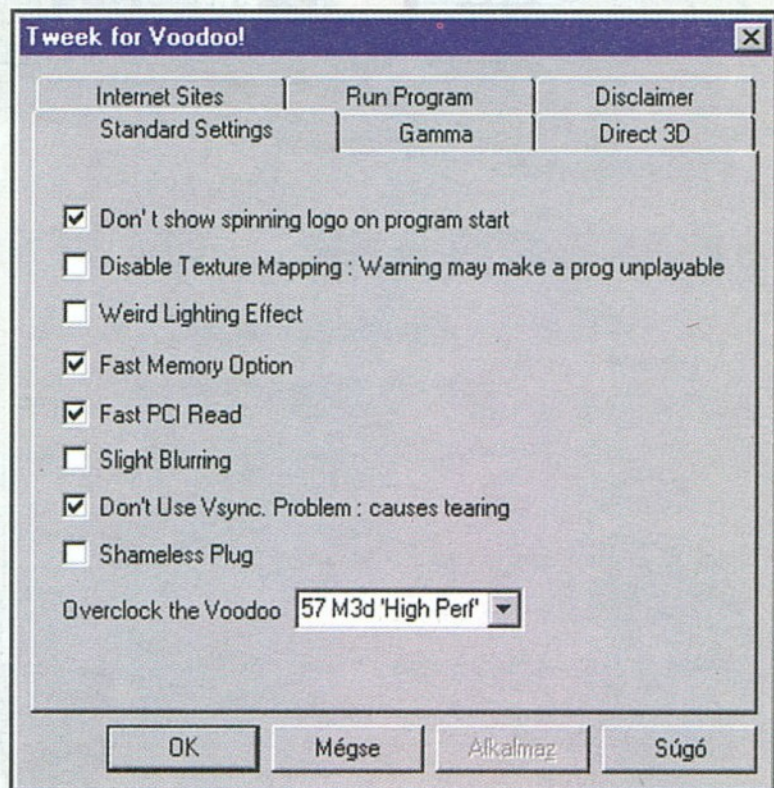


a felbontás, a frissítési frekvencia és még sorolhatnánk; segítségével elvégezhető majdnem minden képbeállítási művelet. Összességében véve tehát látszólag nem találhatnánk ennél ideálisabb programot arra, hogy a legtöbbet hozzuk ki a videokártyánkból. Mindazonáltal van vele két probléma. Az egyik, hogy a shareware verzió nem menti el a finomhangolási és túlhaj-

és/vagy túlhajtó segédprogram, ám ezek legtöbbjét sajnos máig a feledés cseppét sem jótékony homálya fedi. Elvesznek a Voodoo-hoz és Rivához készült szoftverek dömpingjében, illetve maguk a chippek népszerűségének árnyékában, holott gépek milliói vannak világszerte, melyekben nem a fenti duó valamelyike jelenti a grafikus megjelenítés alapját. E cikksorozat kereteiben ezekkel is szeretnék foglalkozni, de a jelenlegi alkalommal röviden átvesszük a túlhajtás alapjait, majd végigvesszük a „hagyományalapító” 3dfx termékskáláját segítő programokat.

Tehát mielőtt belefognánk, egy kicsit nézzük meg, mi áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy túlhajtsuk a videochipet. A legfontosabb az órajel megnövelése. Ennek lényege ugyanaz, mint a processzornál: minél magasabb a frekvencia, annál több művelet kerülhet feldolgozásra másodpercenként. A második a misztikus VSync, aminek a feladata, hogy összehangolja a 2D/3D gyorsító és a monitor

pést tartani a megjelenítőt. Láthatjuk azonban, hogy ennek a funkciónak van árnyoldala is, nevezetesen adott esetben nem engedi „kibontakozni” a kártyát. Ezért a különböző tesztekben, amikor a 2D/3D gyorsító tényleges, maximális teljesítményére kíváncsiak, a VSyncet előszeretettel kikapcsolják, hogy ne a monitor legyen a gátja a valóságú eredményeknek. Ez az opció más-más esetben is hasznos lehet, ugyanis sokszor akkor is visszafogja a teljesítményt, amikor nem is lenne rá szükség! Ki lehet próbálni; ha tudjuk a módját a hatástalanításának, megnevezhetjük, származik-e belőle grafikai probléma – kárt nem okozhatunk vele. Végül pedig a túlhajtás harmadik eszköze a registry-beállítások, amelyek vagy nagyon, vagy kevésbé hasznosabbak; a legtöbbjük által produkált teljesítménytöbblet gyakran az 1%-ot

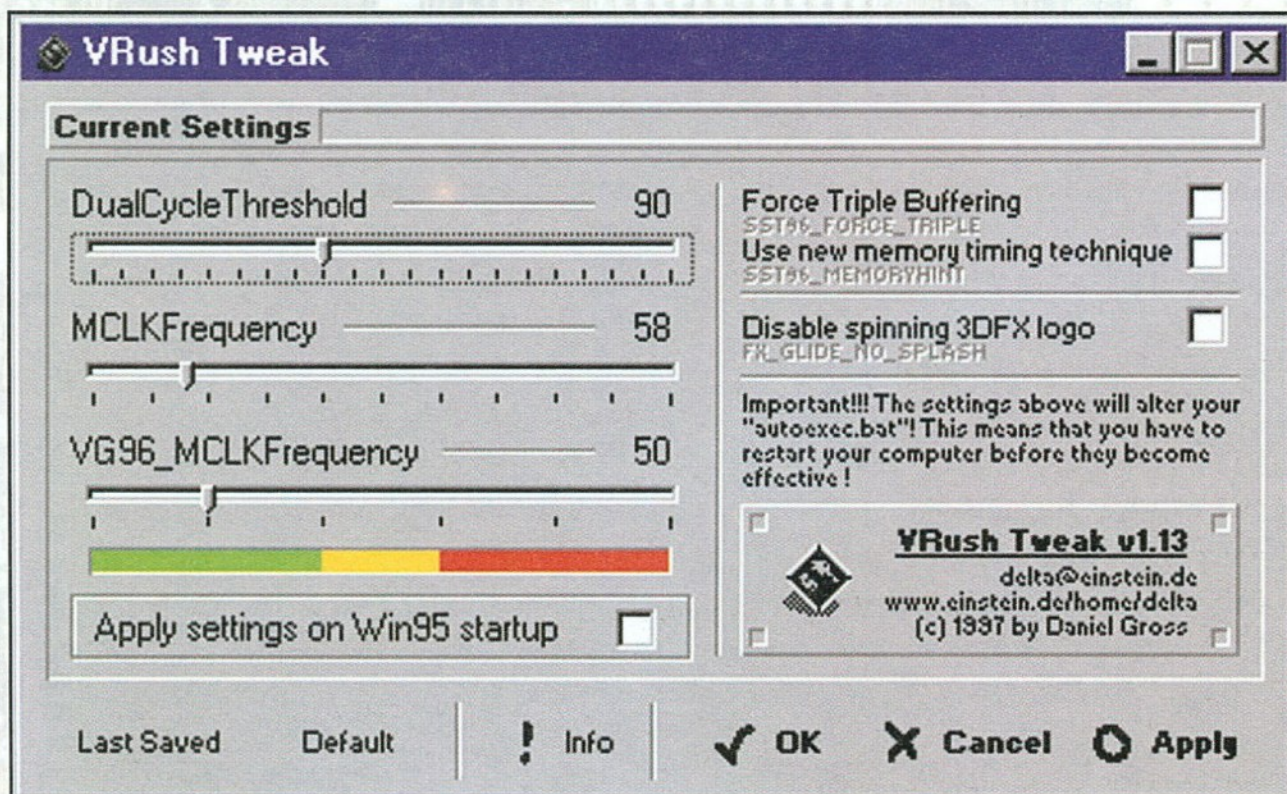
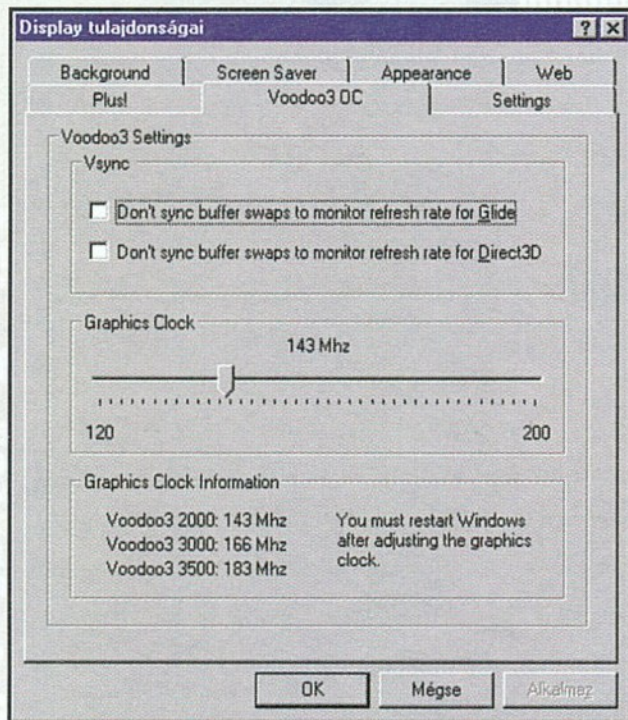


HARDWARE HunPAGE

http://hardware.externet.hu

Egy hely, ahol nem csak hírt kaphat a legfontosabb újdonságokról, hanem olvashat is róluk, magyar nyelven!

tási beállításokat – azokat minden rendszerindítás után újra kell eszközölni. Másrészt – és ez a komolyabb érv ellene azoknak, akik a maximumra törekednek – a rengeteg támogatott termék mellett egyik chipre sem jut elég ereje, hogy minden vele kapcsolatban elképzelhető lehetőséget elérhetővé tegyen, ráadásul sokaknak nincs is szükségük arra a rengeteg funkcióra, amit a PowerStrip egésze kínál. Éppen ezért sokkal célszerűbbek azok a programok, melyek kifejezetten egy-egy gyorsítóra specializálódnak; kevesebbet foglalnak, viszont többet nyújtanak a kiszemelt termékre nézve, sőt, az esetek 99%-ában teljesen ingyenesek is (freeware).



3dfx Voodoo

Voodoo-ra alapvetően három jobb program specializálódott. A **Tweak for Voodoo!** javára írható, hogy áttekinthető, nem túlszűfolt és jól rendszerezett felületén csak az érdekesebb finomhangolási és túlhajtási lehetőségek kaptak helyet, egy rövid, de jó sűrű kísérletében, amely felhívja a figyelmet az esetleges hibalehetőségekre is. A **Voodoo Wizard** egészen más irányt képvisel, ugyanis a kor divatjának megfelelően egy varázslóval segít lépésről lépésre optimalizálni a kártyánkat, egyébiránt szinte semmivel sem tud többet vagy kevesebbet a Tweeknél. A **Voodoo Master** az abszolút bronzérmes, ugyanis kétségtelenül a trió legszerencsétlenebb tagja: a kifejezetten rossz elrendezésű kezelőfelület nagyon illúzióromboló, és mindemellett terjedelme másfél megabájt, ami tudásához mérten több, mint túlzás. *Ajánlott program: Tweak for Voodoo!*

3dfx Voodoo Rush

A Voodoo Rush kisebb támogatottsággal büszkélkedhet, mindazonáltal két jó tuningoló neki is jutott. A **Voodoo Rush Tweak** kezelőfelülete például egyszerű és még szépnek is nevezhető, mindemellett tudása tényleg csak a leglényegesebb funkciókra korlátozódik. A **TweakRush** még lejjebb szállítja az igényeket: csak a túlhajtásra összpontosít; ideális megoldás annak, aki csak a leghaté-

konyabb utat akarja járni, de azt minél egyszerűbben. *Ajánlott program: Voodoo Rush Tweak.*

3dfx Voodoo 2

A Voodoo 2 sem dicsekedhet sokkal több ráspecializálódott programmal, ráadásul a **V2Speed** és a **Display Properties**-be beépülő **Voodoo 2 Overclock Property Page** is csak egy valamire képes: megnövelni az órajelet (külön Glide és külön Direct3D alatt), ezen túlmenően azonban még a 3dfx logó vagy a VSync kikapcsolását sem várhatjuk tőlük. *Ajánlott program: Voodoo 2 Overclock Property Page.*

3dfx Voodoo Banshee

A 3dfx első minden ízében saját 2D/3D gyorsítója csupán egy programfejlesztőt nyert meg magának, ám ő egy tökéletes szoftvert alkotott a **3Dfx Voodoo Banshee Control** „személyében”. Mindent megtalálhat a felhasználó, ami csak elképzelhető, de nem túlszűfolt, oldalakra bontott és nagyon jól elrendezett, áttekinthető felületén nem jelenthet problémát eligazodni.

3dfx Voodoo 3

A Voodoo 3 sorozat joggal pályázik ismét a sebesség királya címre, még ha technológiailag nem is jelent előrelépést. És máris lehetőségünk nyílik még többet kihozni belőle! A sorozat valamennyi jelenlegi tagjával (2000, 3000 és 3500) együttműködő **Voodoo 3 Overclock Property Page** neve nem véletlenül hangzik ismerősen. Ugyanazon készítőtől származik, mint a Voodoo 2 OPP, és nagyon hasonló is: a **Display Properties**-be épül be, és a képességei lényegében ismét csak az órajelet megnövelésére vagy csökkentésére korlátozódnak. Újdonság, hogy ezúttal a VSync kikapcsolására is lehetőségünk van, még hozzá külön Direct3D és külön Glide alatt.

TweakIt

A Voodoo-túlhajtás csúcsa. Ez a program még az első chip egyeduralkodása idején kezdte pályafutását és azóta hatalmas fejlődésen esett át. Alkalmas valamennyi 3Dfx lapkán alapuló kártya túlhajtására, ráadásul egy-két külön oldalon még a registry beállítások dömpingjével is eláraszt, ami csak annyiban könnyíti meg a felhasználó helyzetét, hogy nem kell azokat saját kezűleg beírnia, csak pipálnia (ember legyen a talpán, aki valamennyinek ismeri az értelmét). Ezt a programot bátran ajánljuk annak, aki az abszolút maximumra törekszik (ugyanakkor lusta gépelni), mert itt szem előtt van minden alternatíva.



Free Pascal

AZ OBJECT PASCAL OBJEKTUMMODELL

Sting

Folytatjuk a Free Pascal bemutatását. Az első részben áttekintettük kialakulását és speciális tulajdonságait, majd a másodikban megismerkedtünk a nyelvi elemekkel. A mostani objektumorientált programozásról, az Object Pascal objektummodellről lesz szó.

Az objektum-orientált programozás (OOP) alapjait az 1970-es években dolgozták ki, de napjaira az egyik legkedveltebb, legelterjedtebb programozási stílussá vált. Az OOP filozófiája alapvetően nagyon egyszerű: a konkrét feladatot olyan apróbb részekre kell bontani, amelyek – többé-kevésbé – önálló rendszerként képesek működni, majd ezeket a folyamatokat, valamint a hozzájuk kapcsolódó adatokat egyetlen zárt egységbe, egy objektumba kell gyűjteni. A teljes feladat ilyen módon történő megbontása olyan építőkövek kialakítását teszi lehetővé, melyek aztán később, akár alapvetően más jellegű, de minimális átfedésekkel azért rendelkező problémák megoldása során újrafelhasználhatók. Ily módon megkímélik a programozót a mechanikus kódolás felesleges és időrabló tevékenységétől. Ráadásul, mivel az objektumok viszonylag zárt egységek, ezért könnyen tesztelhetők, ami végső soron az ezekből felépített teljes alkalmazás stabilitását is garantálja.

A Free Pascal fordító támogatja az objektumorientált programozást – maga a fordító kódjának jelentős része is objektumokban található. Az objektumok és osztályok kezelésének területén a Delphi által is alkalmazott Object Pascal objektummodellt használja.

Nyelvi megvalósítás

Az objektumok és osztályok deklarációjára a program bármely globális szkóppal rendelkező típusdeklarációs részében (lokális objektum-típusok nem megengedettek) megtörténhet. A deklarációban a (típus-)név utáni egyenlőségjelet minden esetben az **object** ill. **class** kulcsszavak követik. A közvetlenül ezek után elhelyezkedő zárójelben nyílik lehetőség a deklarált objektum ill. osztály őséne kijelölésére nevének megadásával. Ezt követően a különböző adatrejtési szintekkel rendelkező blokkok definiálására, és azokon belül a mezők, tulajdonságok ill. metódusok fejlécének deklarálására nyílik lehetőségünk. A blokkot végül az **end**; utasítás zárja.

A Free Pascal nyelv alapvetően négy adatrejtési szintet támogat: a **public** típusú deklarációs blokkban elhelyezkedő mezők, tulajdonságok és metódusok az objektumon kívülről is, bármely olyan szkópból elérhetők, ahol maga az objektum-

típus is „látható”. (Az objektum deklarációban közvetlenül a származtatási fejléc után, egyéb adatrejtési módosító nélküli blokkban felsorolt elemek automatikusan ebbe a kategóriába tartoznak.) Ezzel szemben a **protected** blokkban deklarált adatelemek és eljárások kizárólag az objektumon „belülről”, azaz magában az elemet definiáló objektum-típusban ill. annak leszármazottaiban, de csak azok metódusaiból érhető el. Még szigorúbban korlátozza a hozzáférést a **private** kulcsszó, amely a definiált elemek elérését kizárólag a deklarációt magában foglaló modulban – igaz azon belül akár az objektumon kívül is – teszi lehetővé. Az ilyen jellegű blokkokban elhelyezett mezők és metódusok elérésére a definiáló modulon (uniton) kívül semmilyen módon sincs lehetőség. Speciális jelentőséggel bír a **published** kulcsszó, amely arra utasítja a fordítót, hogy a benne definiált elemeket, elérhetőségüket tekintve, public jellegűnek tekintse, valamint hogy azokról futásidejű típus-információt (RTTI) generáljon, ami a későbbiekben lehetővé teszi azok elérését külső programokból is (pl. IDE).

A hagyományos strukturált programozás során egy adott azonosítóhoz (eljárásnévhez) kötődő végrehajtandó utasítás (a hívás hatására lefuttatott kód) már fordítási időben eldől. Az objektumok és osztályok deklarációiban módosító kulcsszó nélkül deklarált metódusok automatikusan ilyen, hagyományos típusú, azaz ún. korai kötésű (early binding) eljárások lesznek, melyek hívása mögötti kódrészlet címe már a fordítás során generálódik. Az ilyen módon létrehozott ún. *statisztikus* metódusok előnye a rendkívül gyors híváskezelés, hátránya azonban, hogy az ilyen módon deklarált eljárások működésének módosítására nincs lehetőség származtatott objektum-típusokban. Bár létrehozhatók azokban is azonos névvel és paraméterekkel rendelkező metódusok, de azok a korábbi, (ős)objektumokban alkalmazott hívások hatására végrehajtott kódsorozatot „visszamenőleg” nem fogják módosítani. Azonban objektumok esetén – lényegükből és hierarchikus szerkezetükből adódóan – lehetőségünk adódik egy további hívási eljárás, az ún. *késői kötés* (late binding) alkalmazására, ahol a lefuttatandó kód csak a hívás pillanatában, a konkrét műveletvégzésben résztve-

vő objektum-példánytól – pontosabban annak típusától – függ. Az ilyen, futásidejű híváskezelés (run-time method dispatching) megvalósítására alapvetően két módszer alkalmazható. A **virtual** módosító kulcsszó segítségével definiált ún. *virtuális* metódusok a híváskezelés bonyolultabb, ugyanakkor ebből adódóan jóval rugalmasabb módját teszik lehetővé. Az ilyen módon deklarált metódusok mindegyikéhez a fordító egy, az objektum-típusra jellemző, direkt e célra kialakított táblázatba, az ún. *virtuális metódus táblába* (VMT) létrehoz egy bejegyzést, amelyben eltárolja az adott nevű eljárás címét. A virtuális metódusok hívása során a fordító nem egy konkrét eljáráscímet tartalmazó utasítást, hanem egy, az objektum-típushoz kapcsolódó VMT egyik elemére mutató, a ténylegesen futtatandó kód címét a hívás pillanatában onnan kiolvadó kódot generál. A virtuális metódusok utódobjektumokban történő felülírása (override) során a fordító a VMT megfelelő elemét az új kódrészlet címére változtatja. Így a virtuális metódusok hívásai (az ebből a típusból származtatott objektum-példányban) az ősökben deklarált hívások mögötti kódot is módosítják, azaz korábban deklarált összefüggések végrehajtását „visszamenőleg” is befolyásolják. Az **dynamic** direktívával deklarált ún. dinamikus metódusok némileg eltérő, de szintén futásidejű híváskezelést tesznek lehetővé. Szemben a VMT-val a dinamikus metódusokat tartalmazó táblázat (DMT) nem tartalmazza az összes, ősktől örökölt eljárások címeit, hanem kizárólag a konkrét objektum-típusban deklarált új, valamint a redeklarált (felülírt), már ősökben is létező eljárások címeit tárolja. A hívás kezelése során a generált rutin végignézi a konkrét objektum-példányhoz kapcsolódó DMT-t a hívott eljárás azonosítóját keresve, és amennyiben abban nem találja meg azt, úgy addig veszi sorra az ősök azonos funkciójú táblázatait, míg egy megfelelő bejegyzést nem talál.

Mivel a fentiekből következően a virtuális és/vagy dinamikus metódusokat is tartalmazó objektumok minden egyes példányja saját, típusából eredő VMT-val és/vagy DMT-val rendelkezik, így a példányok létrehozására speciális, e táblázat(ok) inicializálását elvégző metódusokra ún. konstruktorokra (**constructor**) is szükség van. Osztály-példányok, valamint virtuális vagy dinamikus metódusokat tartalmazó objektumok, kizárólag valamelyik konstruktorral történő inicializálás után érhetőek el!

Példa az objektum-deklarációra, öröklődésre és átírára:

```
Type
    TAblak = object
        Constructor Init(const ATitle: string; AOrigin: TPoint; ASize:
TPoint);
        Function      GetTitle: string; virtual;
protected
        Title: string;
        Origin: TPoint;
        Size: TPoint;
end;

TSzovegAblak = Object(TAblak)
    Function      GetTitle: string; override;
end;

Constructor TAblak.Init(const ATitle: string; AOrigin: TPoint; ASize:
TPoint);
Begin
    Title:=ATitle; Origin:=AOrigin; Size:=ASize;
End;

Function TAblak.GetTitle: string;
Begin
    GetTitle:=Title;
End;

Function TSzovegAblak.GetTitle: string;
Begin
    GetTitle:='Szoveg - '+inherited GetTitle;
End;

Var W: PAblak;
    A,B: TPoint;

BEGIN
    A.X:=0; A.Y:=0; B.X:=80; B.Y:=25;
    W:=New(PSzovegAblak.Init('Hello',A,B));
    Writeln(W^.GetTitle);
END.
```

Míg a dinamikus metódusok használatának előnye a nagy számú, újradefiniálható metódust tartalmazó objektumok jóval kisebb memóriefoglalása, addig a virtuális metódusok alkalmazása egyértelműen sokkal gyorsabb hívás-kezelési módot tesz lehetővé.

A virtuális ill. dinamikus eljárások felülírása az utódobjektumok-deklarációiban a metódus neve utáni **override** módosító direktíva beszurásával, valamint az objektum-implementációban az új kód-részlet megadásával lehetséges. Virtuális metódusok deklarálása esetén az **abstract** módosító kulcsszó segítségével lehetőség van ún. absztrakt metódusok létrehozására is, amelyek a konkrét objektumban nem kerülnek implementálásra, de az utódobjektumokban kötelező jelleggel felülírandók.

Bár a fentiekben szinte majdnem kizárólag az objektum szót használtam, a felsorolt információk ter-

mésztesen nem csak az **object** kulcsszóval definiált objektumokra, de a **class** kulcsszó segítségével deklarált osztályokra és azok példányaira is érvényesek.


Mint azt már a korábbiakban említettük, létezik a metódusoknak egy speciális változata, amelyik nem az objektum-példányon, hanem annak deklarációján, azaz magán a típuson végezhet különböző műveleteket – ezek az ún. osztály-metódusok, melyeket az objektum deklarációs blokkján belül a metódus előtt elhelyezett **class** módosító kulcsszó különböztet meg. Az ilyen módon deklarált eljárások az objektum ill. osztály mezőit, tulajdonságait és hagyományos metódusait nem érhetik el, de tetszőleges műveleteket végezhetnek az objektum típusával, és meghívhatják annak esetleges további osztálymetódusait, valamint konstruktorait.

Jellemzők definiálására csak osztályok esetén van lehetőségünk – a hagyományos, **object** kulcsszóval

deklarált objektumtípusok esetén nem alkalmazhatók. A jellemzők deklarációját a **property** kulcsszó vezeti be, amit a jellemző neve, egy kettőspont, a jellemző típusa, ezt követően a **read** kulcsszó, majd a jellemző lekérdezése esetén annak értékét szolgáltató metódus neve követ. Amennyiben a tulajdonság csak olvasható jellegű, úgy a deklarációját a logika sorvége-jel (pontosvessző), míg egyéb esetben a **write** kulcsszó, és értékadás esetén a hozzárendelni kívánt értéket paraméterként megkapó metódus neve zárja. A csak olvashatónak deklarált tulajdonságok az utódobjektumokban írható/olvasható jellegűvé bővíthetők a deklaráció csak a **write** kulcsszót, valamint az értékváltoztató eljárás nevét tartalmazó változatával. Ezen túlmenően a jellemzők író ill. olvasó eljárásai – a virtuális metódusokhoz hasonlóan – tetszőlegesen bármely leszármazottban újradefiniálhatók. Ezzel párhuzamosan megváltoztatható a jellemző rejtési szintje is, azaz egy eredetileg rejtettnek (**protected**) deklarált **property** bármikor publikálttá változtatható, amennyiben újradeklarálása az új osztály **published** blokkjában történik. Amennyiben a konkrét osztályban nem kívánunk eljárásokat rendelni a jellemző lekérdezéshez és értékének módosításához, de ennek lehetőségét az esetlegesen származta-

tott osztályokban sem kívánjuk kizárni, úgy metódusnevek helyett a kulcsszavak mögött egy, a **property**-jével azonos típusú mező nevét is megadhatjuk, amely esetben a fordító automatikusan egy, e mezőt közvetlenül író ill. olvasó kódot generál.

A jellemzők értékeit lekérdező metódusoknak paraméter nélküli, a **property**-jével azonos típusú visszatérési értékkel rendelkező függvénynek, míg az érték módosítás esetén meghívásra kerül metódusnak egy, paraméterként kizárólag a jellemzővel azonos típusú, tetszőleges nevű paramétert fogadó eljárásnak kell lennie.

Lehetőségünk van minden jellemző mellé egy alapérték megadására is, amelyet a **property** automatikusan felvesz az osztály-példány létrehozásakor. Az alapértelmezett érték megadása esetén a deklarációt a **default** kulcsszóval és az alapértelmezett érték megadásával kell kiegészíteni. 



ASMDEMO

INFORMÁCIÓ EGYSZERŰEN ÉS GYORSAN

Fiery

A PC-X CD mellékletébe két évvel ezelőtt beköltözött egy ASMDemo nevezetű jövevény, mely igazi parazita módjára azóta sem tágit onnan. Sokaknak feltűnt a hivatlan vendég, és miután hónapig kerülgették, úgy döntöttek, ideje megismerkedni vele. Néhányan talán meg is szerették ezt a nem mindennapi „szörnyecskét”, míg mások csúnyának, ormótlannak találták, s inkább messziről elkerülték.

Az ASMDemo azonban mit sem törődve a körülötte zajló világgal, egyre csak növekszik, erősödik, okosodik és szépül. Negyedik születésnapja alkalmából én, mint szülő és nevelő, szeretném bemutatni ezúton mindenkinek, úgy, ahogyan nem sokan ismerik...

A gyors történelmi visszatekintés után lássuk, miben is különbözik az ASMDemo a hasonló célú, vagyis rendszer-információs programoktól. Legelőször is, a mai divattal ellentétben DOS alá íródott, futásához nem igényel semmilyen védett módú környezetet, de nem is veszi zokon, ha

azonban sok mindent nem enged meg egy alatta futó, 32 bites kódú programnak. A legnagyobb probléma a sebességméréssel van: sajnos Windows alatt nem lehet olyan aprólékos és pontos méricskélést végezni, mint DOS-ban (ahol viszont a gép egészének teljesítményét nehéz mérni). Lát-szik, hogy egyik platform sem állja meg a helyét a rendszer-információs témában, így az a legbiztosabb, ha a gép alkatrészéről szükséges információt DOS alól gyűjtjük be – mondjuk ASMDemo-val –, a gép teljesítményét pedig Windows alatt mérjük, például Quake2-vel, Forsakennel, 3DMark 99-cel, vagy épp Final Realityvel.

Még mindig nem világos, mire is jó ez az ASMDemo? Beépített nagyméretű adatbázisai 6000 PC alkatrészről tartalmaznak információt, melynek felhasználásával a program szinte minden, a gép belsejében található apró csavart is be tud azonosítani, s az adatokat 100 képernyőoldali terjedelemben tárolni. Nem igényel semmilyen szoftverháttérrel, nincs telepítője, nincs szükség bonyolult beállításokra a futtatásához. Puszipajtá-sa a memória-menedzsereknek (QEMM, EMM386), nem jön zavarba a rezidens állatkáktól, szolidan viseli a Windows 95 és 98 közelségét. Az NT, OS/2 és Linux sárkányoktól azonban kisebbségi komplexusa támadhat, így óvakodjunk az efféle párosításoktól... Hardver igénye egyenlő a nullával, az egyszerű felület és a kompakt méret miatt akár egy 1 MB RAM-mal, Hercules monitorral felszerelkezett 286-os dinoszaurusszal is össze-ereszthető. De természetesen alkalmazkodik a technika rohamos fejlődéséhez, így rá lehet bízni egy többprocesszoros, 1 GB RAM-os Pentium III

```
ASMDemo v1028
Auto
CPU típusa      : AMD K6-2, 400 MHz (4 x 100)
FPU típusa     : Beépített
Alaplap neve   : Asus P5A-B
L1 Cache mérete : 64 KB
L2 Cache mérete : 512 KB (Synchronous Pipelined Burst)
Alaplap chipkészlete : Acer Labs M1541 Aladdin V
Alaplapi busz típusa : ISA + PCI + AGP
BIOS típusa    : Award Modular Plug-and-Play
Felhasználható memória : 64 MB (SDRAM)
Rendszer BIOS dátuma : 03/12/99
Kommunikációs port : 2 soros, 0 párhuzamos
SCSI vezérlő   : Adaptec AHA-2940AU (AIC-7860U) Ultra Narrow SCSI-2 Controller
Floppy meghajtó : 1440 KB
Merevlemez kapacitás : 13504 MB (6142+6142+1220)
ASPI egység    : 2 (Sony CD-ROM, Plextor CD-ROM)
Monitor        : Maxdata Belinea 10 70 35
SVGA chipkészlet : nVIDIA RIVA128 (Diamond Viper V330)
3D gyorsító    : nVIDIA RIVA128
Video memória  : 4 MB
SVGA VESA verziószám : 3.00
Hangkártya     : SB Live! Value
102 = Összesítés      Nyomd --> F5 PgUp PgDn Home End Enter ESC
```

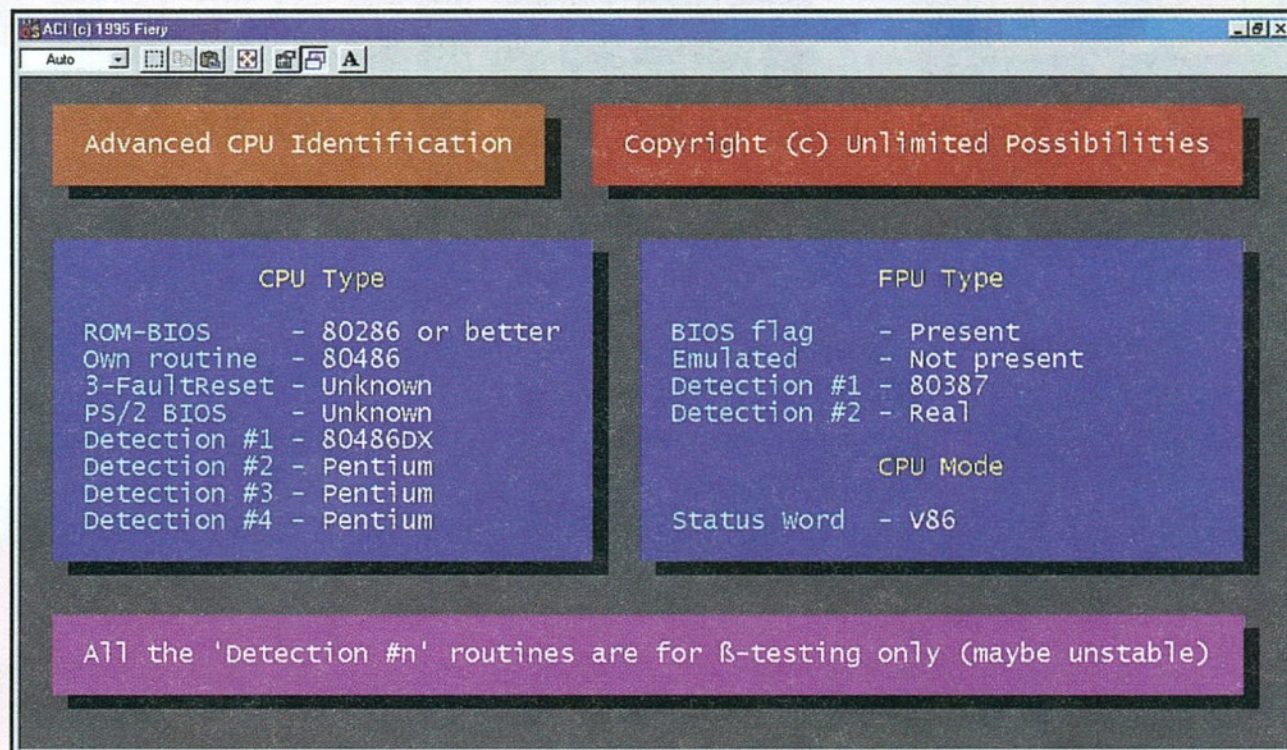
1995 elején kezdődtek el egy processzor felismerő program (ACI - Advanced CPU Identification) fejlesztései, ez természetesen tisztán assembly nyelven íródott, és az akkori igényeknek tökéletesen megfelelt. Aztán az ACI folyamatos bővítései odáig fajultak, hogy a néhány hónap alatt összegyűlt információ megjelenítésére május 19-én megszületett egy akkor még SIDEMO (System Info Demonstration) néven futó, immáron Pascal környezetben készülő projekt. Ez még csak egy rutingyűjtemény volt, melynek megjelenítését egy kezdetleges, monokróm karakteres interfész végezte. Az SIDEMO-ba, az épp kapóra jött nyári szünet alatt, 500 rutin került beépítésre, majd 1996. január 19-én a projekt immáron a végleges ASMDemo (Advanced System Mole Demonstration) néven futott tovább. Még ebben a hónapban jelent meg a 700-as verzió, 700 rutinnal. S hogy ne ragozzuk sokáig: '96. szeptember: v800; '97. április: v900; '98. szeptember: v1000; '99. április: v1027.

ilyennel találkozik. Felmerülhet persze a kérdés: „miért nem lehet mindezt Windows alá megcsinálni?”. Egy részét minden bizonnyal meg lehetne csinálni – ahogy voltak és vannak is ilyen irányú kezdeményezések, próbálkozások –, a Windows

```
ASMDemo v1028
Auto
CPU Type       : Dual Intel Pentium III Xeon, 500 MHz (5 x 100)
FPU Type       : Built-In
Motherboard Model : Micro Star MS-6135
L1 Cache Memory : 32 KB
L2 Cache Memory : 512 KB (Built-In, ECC, Full-Speed)
Machine chipset : Intel 82443GX
Motherboard Bus Type : ISA + PCI + AGP
BIOS Type      : AMI PCI Plug-and-Play
Total Power-On Memory : 1 GB (Registered SDRAM)
System BIOS Date : 07/15/95
Communications Port : 2 serial, 1 parallel
SCSI Controller : Adaptec AIC-789x based Ultra2 SCSI controller
Floppy Drive    : 1440 KB
Hard Disk Capacity : 8110 MB (4055+4055)
ATAPI Device    : 1 (Panasonic CD-ROM)
Monitor         : Philips Brilliance 109
SVGA Chipset    : Intel i740
3D Accelerator  : Intel i740
Video Memory    : 8 MB
102 = Summary      Press --> F5 PgUp PgDn Home End Enter ESC
```


Xeon szerveret is. Támogatja az MMX és 3DNow! technológiákat, azonosítja a legújabb processzorokat (K6-III, K7, Pentium III, Pentium III Xeon), videokártyákat (3Dfx Voodoo3, Matrox G400, nVIDIA RIVA TNT2, S3 Savage4), és hangkártyákat (Creative SB Live!, Diamond Monster MX300). A processzor teljesítményét egyedülálló, DOS alatti 32 bites védett módban is vizsgálja (MIPS32), a koprocesszort kétféle adattípussal is teszteli (FPU24, FPU64). Nem hiányozhat belőle természetesen a merevlemez és CD-ROM/DVD-ROM sebességmérés sem, a processzor cache kezelésének hatékonyságát pedig egy részletes memóriasebesség-táblázattal szemlélteti.

Talán nem haszontalan az ASMDEMO néhány részletét kiemelni és kivesézni. Egy rendszer-információs programmal kapcsolatban mindig előjönnek hibák, hiányosságok, melyek sajnos nem mindig a szerző hibájából következnek be. Nem kell persze ilyenkor mindjárt a legrosszabbra gondolni, hiszen nagyon sok



nyos adatokra, többféle mód is adódik az ASMDEMO felesleges részeinek letiltására.

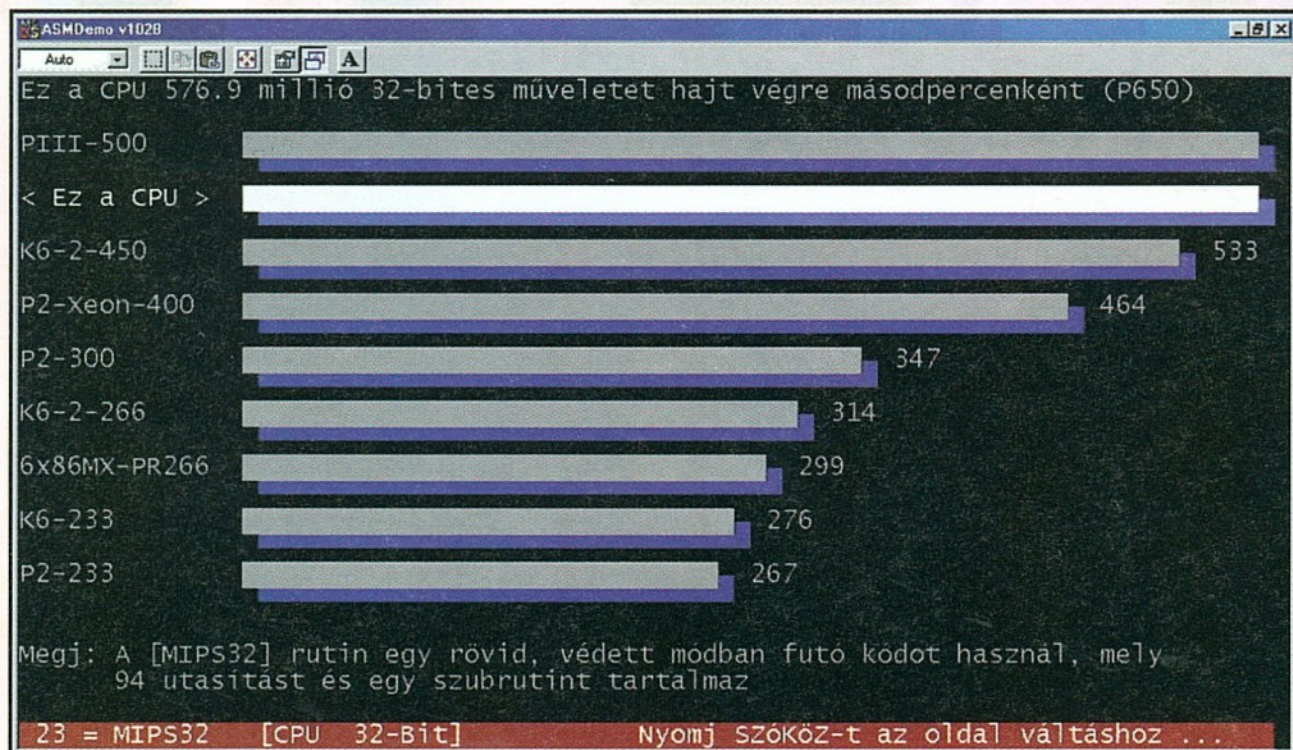
S hogy kik és mire használják? Üzleti céllal leginkább a számítógépszervizek, szaküzletek

céllal készül, használata és terjesztése ingyenes (freeware).

A fejlesztés folyamatosságát a naponta érkező riport fájlok („jelentés állomány”) biztosítják. Ez egy olyan szöveges állomány, melyet az A.BAT futtatásával lehet generálni, és alapesetben a képernyőn megjelenő adatok pontos mását tartalmazza. A legtöbb tartalmaz olyan információt, mely az ASMDEMO fejlesztését előremozdítja: pl. egy ismeretlen alkatrész, mellyel az adatbázis bővíthető, vagy épp néhány kisebb-nagyobb hiba, pontatlanság. Minden beérkező riport fájl küldője automatikusan regisztrált ASMDEMO felhasználóvá válik, vagyis folyamatosan információt kap a program fejlődéséről, technikai jellegű tanácsokat, segítséget kérhet és kaphat rajtam keresztül a többi felhasználótól, részt vehet eget-földet megmozgató hibavadászatokon (bug seeking) stb.

Ha kedved szottyán kipróbálni a „szörnyecs-két”, a letöltheted a következő címről: <http://hardware.jatekok.com/asmdemo.html>, de ha TRF nem felejt el, mint a múltkor, akkor az új verziót mindig megtalálsz a CD-mellékleten is!

PC-X



olyan eset van, amikor a program által nyújtott magyarázó szöveg kevésnek bizonyul. Az egyik gyakori hiba a CD-ROM-ok sebességének mérésekor következik be: a nem is olyan rég divatba jött „sokszoros max” meghajtók tudvalevőleg nem mindenhol teljesítenek sokszorosan, csúcsebességüket csak a lemez felületének 75%-a körül érik el. Vagyis egy 500 MB-nál kisebb lemeznél eleve képtelenség a maximális sebesség mérése, és a valóságot hűen tükröző eredmény csak 600 MB-nál nagyobb kapacitású CD-vel kapható. A másik gyakori kritika a videosebességet mérő rutinok elavultsága. Nos, ez természetesen igaz, valóban nem lehet a mai 3D-gyorsítós, spéci videokártyák sebességét DOS alatt megjeleníteni, de azt sem szabad elfelejteni, hogy gyakran jól jön egy olyan program, mely képes a régi videokártyák sebességét lemérni. Ha pedig nincs szükség bizo-

alkalmazzák, pl. hasznos lehet egy szedett-vedett PC gyors hardver felméréséhez, új gép összeszerelésénél az alkatrészek ellenőrzésére, a kész masina sebességének mérésére stb. Természetesen konfigurációépség tesztelésére is használható: a gép alkatrészeinek változása könnyen kimutatható vele. Amióta magyar nyelvű változata is közkezen forog, egyre többen használják otthon, főleg tuningolásra, ill. mások hardverével való összehasonlításra. Mind ezt ki-ki a saját szakállára végezheti, hiszen az ASMDEMO non-profit

LS COMPUTER a nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással!

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, Lite-ON és még sok más!

Internet előfizetés, Szerviz

**1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datanet.hu/~lsbt**



Monitor teszt

AMI A KÉPCSÖVÖN KIFÉR

Arnie

Egy hirtelen ötlettől vezérelve, megpróbáltuk összegyűjteni az itthoni nagyobb márkák jelenleg keregetett, az érdeklődésekre leginkább számot tartható monitorait. Ha már itt voltak, minden szempontból jól megnyúztuk, majd a kapott eredmény alapján rangsoroltuk őket. Így kiderült, melyek azok az „apróságok”, amelyek befolyásolhatják képévezetűnkét.

Az ember legfontosabb érzékszerve a látás, nem mindegy hát mivel rongáljuk. Ha valaki emlékszik rá, vagy netalán próbálta is valamelyik kezdetleges Virtual Reality sisakot, az tudhatja, hogy pár perc viselés után rántottaként lehetett felszolgálni szemgolyóját. Hogy miért kezdem ezzel? Két alapvető tényező okozza ezt az effektust. Az egyik a sugárzás, amely a nem-alacsonysugárzású monitorok katódsugár-csővének mellékterméke. A második, hogy az ember a képet nézve nem pislog, így nem termel könnyet, azaz a szem kiszárad. Szerencsére a HighRad/Interlace-es monitorok világa már a múlté – az elmúlt 8-10 évben rengeteget fejlődött a monitoripar is. Manapság már szigorú minőségi követelményeknek kell és lehet megfelelnie egy új terméknek, amelyek igazolásait már szinte áttekinthetetlenül lehetne sorolni. TÜV, Kermi, TCO'95, VESA, CE, GS... Ezek meghatározzák, hogy egy termék egész egyszerűen milyen minőségű (nem Józsefvárosi piacon vásárolt), mekkora áramfelvételű, sugárzási szintű, adatkommunikációs képességű, érintésvédelmileg milyen lehet stb. De vajon mi lettünk maximalisták, vagy a fejlődés fonákja, hogy a csúcs-szuper, minden bigyóval, menüvel ellátott monitorokkal a képminőséget tekintve több baj van, mint elődjeikkel volt?

A teszt-környezet egy kényelmes szék, egy üveg kóla, no meg egy PII 300, Matrox Millenium G200 AGP, 64Mb RAM volt, csak hogy a leglényegesebbeket említsem. A Matrox kártya meghajtója alacsonyabb felbontásokban is (640*480, 800*600) maximum, csak 85hz-et engedélyezett, mint maximális képfrissítési frekvencia, így a reális tudásukat ezen a téren a nagyobb felbontásokban elérhető legnagyobb értékekből lehet lemérni. Minden típus bemelegedése után, normál hőmérsékleti és páráviszonyok közepette volt tesztelve. A méréseket a legerjedtebbnek mondható 800x600-as felbontásnál, természetesen TrueColorban, 85hz-es frissítésnél végeztem. Ahol volt, ott monitor-specifikus driverrel, ahol nem ott Plug & Play általános meghajtóval.

Az értékelési szempontoknak a következőket választottuk:

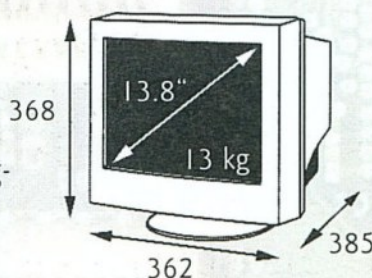
- **Képhelyesség** („screen regulation”): ezen azt a jelenséget értjük, amikor a monitornak egy hirtelen felvillanó, nagy fényerejű objektumot kell megjelenítenie. Ilyenkor a kép szélei összeeshetnek, eltorzulhatnak, de ezt csökkenteni lehet a fényerő-beállítással. A jelenségért a nagyfeszültség-szabályozó elektronika a felelős.

- **Moiré**: ami akkor jó, ha nincs! Olyan hullámalakzatokat takar, amelyek az árnyékoló maszk és a használt felbontás között, sűrű vonalak megjelenítésekor lép fel. Az ember először azt hiheti, hogy a szeme káprázik, pedig a hiba a készülékében rejlik!
- **Olvashatóság**: az a tényező, amelyet a lehető legnagyobb felbontáson a lehető legkisebb betűket megjelenítve lehet lemérni. Meghatározója lehet a képpontméret, a képcső és az elektronika minősége.
- **Fókusz**: ez alatt a képélesség, a képtisztaság romlását értjük, amely főleg a sarkok felé haladva vehető észre (bizonyos típusoknál meg éppen fordítva). Több tényező együttes hatása is okozhat hasonló jelenséget. Hardver oka a nem megfelelő katódsugár-eltérítés.
- **Konvergencia**: egy fehér vonal, mint tudjuk, valójában három, egy piros, egy zöld és egy kék egyenesből áll, amelyek normál esetben fedik egymást. Ha ez az átfedés megszűnik valamelyik irányban, akkor lép fel a horizontális vagy vertikális konvergencia. Pár típusnál menüből korrigálható.
- **Fényerő és kontraszt**: itt egész egyszerűen a mennyiséget és a mélységet pontoztuk.
- **Geometria**: a monitorok azon a tulajdonsága, hogy képük mennyire szimmetrikus, vonalaik mennyire egyenesek, köreik milyen kerek.
- **Ár**: az állam (VÁM, ÁFA), a kereskedő haszna és a pénztárcánk laposságának együtthatója. Reklamálni a gyártóknál nem, csak a Kossuth-téren lehet. A pontozásban az árfekvés minőség/teljesítmény aránya lett meghatározva.

Sajnos nem sikerült minden gyártótól 15"-os és 17"-os monitorokat egyaránt kapni, valamint nem sikerült az általunk megcélzott középkategóriát sem minden esetben eltalálni. Végül nyolc cég 13 monitora alkotta a mezőnyt. Lássun, hogyan végeztek a versenyben!

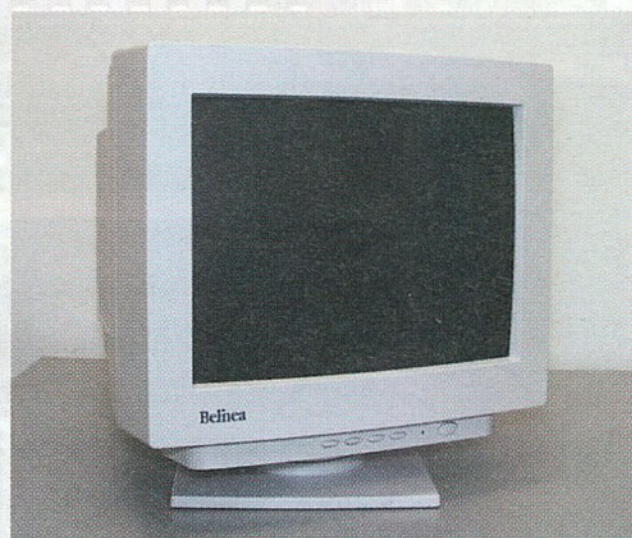
Belinea 10 50 35 (15")

Formája „oldtimer”, a kidolgozását inkább hagyjuk. A dobozba begyűrt magyar kézikönyvre kissé megszagatva letem rá, ahogy elnéztem, leginkább nyomdai, csomagolási



Színek	3	Konvergencia	7
Képhelyesség	1	Kontraszt és fényerő	5
Moiré	6	Geometria	4
Olvashatóság	4	Ár	7
Fókusz	3	Összesen:	40

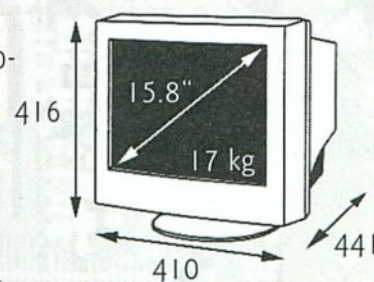
hiba történt. Monitor-specifikus meghajtó nincs. Menüje ugyan jól kezelhető, de hiányos. Képminősége és színei első ránézésre sem túl jók. A képcső ferdén lett beépítve. Felbontás-váltása lassú és kattogós. Geometriája torz. A konvergencia, a moiré, a fókusz és az olvashatóság is átlagon aluli. Fényerő és kontraszt átlagos, ideális beállítása 75 és 100. Képhelyessége kisebb katasztrófa. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,28 mm.



Ára: 38 100 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

Belinea 10 70 35 (17")

Formája szintén hagyományos, a kidolgozása átlagos. A dobozban megtalálható a dokumentáció, ami nem magyar, de legalább becsomagolt.



Meghajtó szoftver nincs. Menüje jól kezelhető, mutatós, gombjai könnyűek, határozottak. Képminősége és színei jók.

A képen szereplő, mozgó világos objektumok fehér vízszintes csíkot hagynak. Demagnetizálója robbanás-szerű. Képcsőve édekes, kék színben tükröződik. Fel-

Színek	8	Konvergencia	8
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	9
Moiré	9	Geometria	8
Olvashatóság	9	Ár	6
Fókusz	9	Összesen:	76

bontás-váltás csendes, bár lassú. Hátulján BNC csatlakozók is megtalálhatók. Geometriája egyenes, tiszta. Konvergencia, moiré, fókus és az olvashatóság is teljesen jó. Fényerő és kontraszt kitűnő, ideális beállítása 70 és 95. Képhelyessége meglepően jó!

Maximális felbontása 1600*1280, de ezt nem sikerült előhozni. Képpont-mérete 0,27 mm.



Ára: 101 700 Ft + ÁFA.

Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

Belinea 10 70 65 (17")

Formája továbbfejlesztett, multimédiás talppal szerelik, kidolgozása átlagos. A tartó alapba van építve a nagyjából 5 watt teljesítményű hangszórók erősítője. A dobozban nem található meghajtó szoftvert, de legalább magyar nyelvű dokumentáció örvendeztethet bennünket.

Menüje jól kezelhető, funkciókban gazdag, de rengeteg gombja néha zavaró lehet. Képe, színei meglepően tiszták és élesek. A látható kép mérete sokkal nagyobb-nak tűnik, mint amekkora valójában. Tükröződése átlagos. Felbontásait lassan, sisteregve váltja. Hátulján a BNC csatlakozók is megtalálhatók. Geometriája közepes, bal felső sarka kissé felfelé húz. Konvergenciája a képernyő jobb felső sarkánál kissé eltolódott, de összességében még így is jónak mondható. Moiré egyáltalán nem hajlamos. A fókus és az olvashatóság jó. A fényerő jó, de a kontraszt egy kicsit kevés, ideális beállítása 80 és 100. Képhelyessége meglepően jó.

A beépített „Nakamichi Soundsystem” nem nyugtözt le minket. Tény és való, hogy szinte mindent tud, amit illik, van fülhallgató kimenet, mikrofon bemenet, de külön mikrofon is a monitor előlapján, külön szabályozható a hangerő, a mély és a magas hangok stb., sőt,

Színek	9	Konvergencia	7
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	8
Moiré	10	Geometria	6
Olvashatóság	7	Ár	6
Fókus	8	Összesen:	71

a vastag talpba egy mélynyomóféleség is beépítésre került, de sajnos a hangminőség elmarad talán még az olcsóbb multimédiás, asztali hangszóróktól is. A mély hangokat erősítve a monitorház csúnyán berezonál, a mute (némítás) gombra pedig esetenként puffogások jönnek elő.

Maximális felbontása 1600*1280. Képpont-mérete 0,26 mm.



Ára: 93 900 Ft + ÁFA.

Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

CTX Ultra Screen PR711T (17")

Kifejezetten formatervezett, igényes megjelenésű típus. Magyar nyelvű kézikönyve nincs, pont, ahogy meghajtó szoftvere. Menüje könnyen kezel-

hető, rengeteg apróságot tartalmaz, animált ábrái vonzóak. Tükröződése nagy. Felbontásait gyorsan és halkán váltja. Trinitron képcsövének színei kifejezetten gyengék,

Színek	6	Konvergencia	8
Képhelyesség	9	Kontraszt és fényerő	6
Moiré	8	Geometria	10
Olvashatóság	9	Ár	0
Fókus	8	Összesen:	64

képessége átlagos. Geometriája kitűnő. Konvergenciája moiréja jó, utóbbi állítható! Fókus és olvashatósága jó. A fényereje szintén, de kontrasztja kicsit gyenge, ideális beállítása 50 és 100. Képhelyessége kitűnő.

Maximális felbontása 1600*1280. Pontmérete: 0,25 mm.

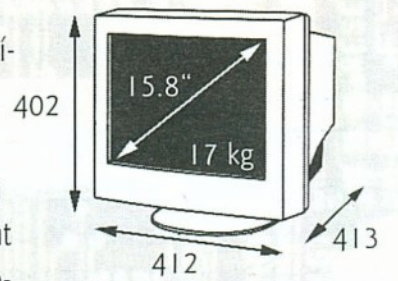


Ára: 88 000 Ft + ÁFA.

Forgalmazza: Rack Computer Elektronika Kft. (Tel: 246-4050)

Hitachi CM640ET (17")

Átlagos megjelenésű, közepes kidolgozású típus. Magyar nyelvű kézikönyv nincs, de meghajtó szoftver van a dobozban. Egyébként a doboz és a csomagolás kifejezetten igényes. Alaplapja mozgott a hálózati kábel csatlakoztatásakor. Menüje kicsit nehézkes, de ha megszokjuk, könnyen kezelhető. Kezelőgombjai minden irányban elmozdul nyomás alatt. Tükröződése kicsi. Fel-



Színek	8	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	8
Moiré	7	Geometria	8
Olvashatóság	8	Ár	9
Fókus	8	Összesen:	72

bontásait nem túl gyorsan, de halkán váltja. Színei, képessége átlagos minőségűek. Geometriája a jobb szélén függőlegesen szélesebb, de nem torz. Konvergenciája rossz, és nem is állítható, a moiré úgyszintén. Fókus és olvashatósága közepes. A fényereje jó, de kontrasztja kevés, ideális beállítása 50 és 100. Képhelyessége kitűnő.

Maximális felbontása 1280*1024, de átváltani rá nem sikerült. Pontmérete: 0,24 mm.

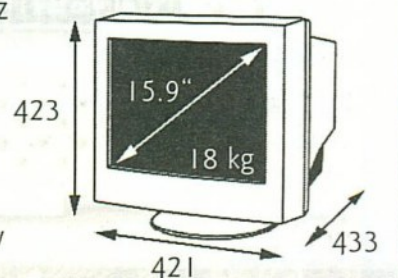


Ára: 87.000 Ft + ÁFA.

Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

MAG XJ700T (17")

Formája MAG-os, azaz szinte stílust teremt. Kidolgozása kitűnő, míg meglepetéssel ért, hogy sem driver, sem magyar kézikönyv nem várt a doboz mélyén. (Az Interneten lévő három különböző MAG site-



ról három fajta INF tölthető le, egyik öregebb, mint a másik, a legjobban a Plug & Play meghajtóval járunk! – TRf) Bekapcsolódását nagy durranással jelezte, már ke-
restem a fedezéket. Jel nélkül előjön egy önteszt, ahol

Színek	9	Konvergencia	7
Képhelyesség	2	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	7	Geometria	8
Olvashatóság	7	Ár	10
Fókusz	8	Összesen:	67

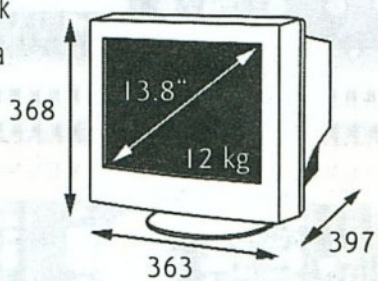
tudatja gazdájával, hogy semmi baja, csak a kábelt kéne ellenőrizni. Talpa túl gyengének tűnik a monitor nagy súlya alatt. Menüje egy kicsit szegényes – képméret, pozíció, hordó, trapéz –, de jól kezelhető a MAG egyéni fejlesztésű tekerő-gombjával a JAG-gel. Trinitron képcsővének színei és képessége nagyon jó. Közepesen tükröződik. Felbontás-váltásai lassúak és kattogósak. A kép jobb alsó sarka kissé kifelé kunkorodik, így geometriája nem tökéletes. A képernyő tetején lévő vonalak nyíl-egyenesek, de az alján közepén, felfelé kunkorodnak. Konvergenciája és moiréja nem túl jó és nem is állítható. Fényerő és kontraszt kitűnő, ideális beállítása 75 és 100. Fókusza és olvashatósága jó. Képhelyessége rossz.



Ára: 76 900 + ÁFA, 3 év garancia!
Forgalmazza: Pilot Comp Kft. (Tel: 351-2338)

Panasonic PanaSync/ Pro P501 (15")

Formája konzervatívnak mondható, nem ártana egy modellfrissítés, de ez a monitor így illeszkedik a típuscsaládba. A tetszetős doboz magyar nyelvű kézikönyvet és meghajtó szoftvert is tartalmaz. A lemezen megtalálható a monitor-specifikus Windows9x meghajtó és az ICM profilok is. Menüje egy kicsit tömörre sikeredett, minden külön funkció egy képernyőbe sűrített me-



Színek	9	Konvergencia	8
Képhelyesség	6	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	7	Geometria	9
Olvashatóság	7	Ár	8
Fókusz	8	Összesen:	71

nüben jelenik meg. A gombok elhelyezése nem túl szerencsés, ugyanis számtalanszor sikerült megnyomni véletlenül a demagnetizáló-gombot, amelynek másodlagos funkciója a menüben való navigálás. A képcső tükröződik, de antisztatikus és képe tiszta. Színei kellemesek. Geometriája jó. Konvergenciája jó, de lehetne állítani rajta. Moiréra eléggé hajlamos, ráadásul az OSD menüben szereplő funkciójával sem eltüntethető. Fényerő és kontraszt jó, ideális beállítása 65 és 90. Fókusza közepes, ezáltal az olvashatóság szintén. Képhelyessége 1,5-2 mm, ami nem túl jó érték.

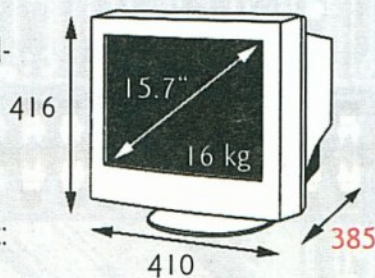
Az 1152*864-es felbontást megengedi a monitor-specifikus meghajtó, de átváltani mégsem tud rá. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.



Ára: 49.800 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: INTEC Kft. (Tel: 350-5117)

Panasonic PanaSync SL70i (17")

Formája tökéletesen illeszkedik a típuscsaládba. A doboz magyar kézikönyvet nem tartalmaz. A meghajtó szoftver szériatartozék: a Win9x meghajtó és az ICM profil található a mágneslemezen. Az első nyomás az volt hogy a nem megfelelő méretben vagy minőségben kivitelezett bekapcsoló gomb beragadt. Szürke színek és hullámok a képernyőn, amelyek természetesen a bemelegedés után némileg eltűntek. Vélemé-



Színek	7	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	8	Geometria	9
Olvashatóság	8	Ár	8
Fókusz	9	Összesen:	74

nyem mégis az, hogy a színhőfok-beállítás ellenére sem túl élénk a kép. Menüje jól kezelhető. A képcső eléggé tükröződik, de antisztatikus és képe tiszta. Geometriája jó. Konvergenciája ránézésre is rossz. A moiré-hatás nem jelentős. Fényerő és kontraszt jó, ideális beállítása 65 és 90. Fókusza jó, olvashatósága átlagos. Képhelyessége kitűnő. Mérete kicsi, külső, jó minőségű kábellel van ellátva. Az 1152*864-es felbontást ugyan ismeri

a meghajtó, de átváltani nem engedi a monitor elektronikája. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.

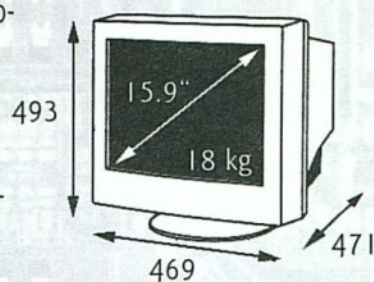
Áramfogyasztása, képminősége és menüje is átlagos.



Ára: 92.500 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: INTEC Kft. (Tel.: 350-5117)

Samsung Syncmaster 700p Plus (17")

A dobozából való kicsomagolás után ennél a monitornál ért a legnagyobb meglepetés. Az igényesen elkészített magyar kézikönyv mellett, a szoft-



ver CD-n található programok leírása is dokumentálva volt. Komplet színbeállító készletet kapunk a Colorific Software és egy kis képernyőre tapadó kalibrációs-adapter segítségével. Formája és kidolgozása magasan veri a teszt bármely más résztvevőjét, bár talpa kissé gyenge. Még a bekapcsoló gombra épített LED és a monitor-kábel is igazodik a design-stílushoz. Menüje jól kezelhető, funkciókban gazdag, és a gombnyomásra előcsúszó, futurisztikus gombsora kifejezetten „eteti magát”. Képe, színei

Színek	10	Konvergencia	9
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	10
Moiré	10	Geometria	10
Olvashatóság	10	Ár	8
Fókusz	10	Összesen:	87

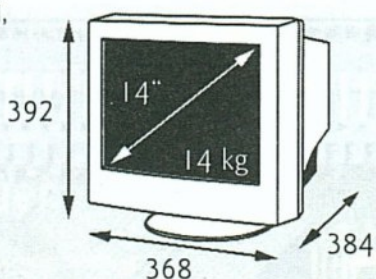
kristálytiszták és élesek. A színhőfokot a gyári beállítások szerint, egy csúszka segítségével, 100 kelvines lépésekben lehet kalibrálni, míg természetesen az egyéni, színenkénti megoldás is megtalálható. Képcsőve halványan, enyhe kék-lilás színben tükröződik. Felbontásait gyorsan, halkan váltja. Hátulján a BNC-s csatlakozók is megtalálhatók. Teljesítmény/ár arányát még így is jónak mondanám, hogy a Syncmaster 700p Plus a legdrágább a tesztelt típusok közül. Geometriája kitűnő. Konvergenciája minimális. Moiré szinte semmi, fókusza és olvashatósága kitűnő. A fényerőt és a kontrasztot az analóg gombokkal teljesen kielégítő minőségben állíthatjuk. Képhelyessége tökéletes. Maximális felbontása 1600*1280. Képpont-mérete 0,26 mm.



Ára: 125.900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Herta Kft. (Tel: 322-7846)

Sony Multiscan 100GS (15")

Formája kissé régi módi, nem ártana már egy új formatervezésnek a kis 15"-os „oldtimernek”. Kidolgozása sorjás, átlagos. A dobozban magyar nyelvű kézikönyv és meghajtó szoftver is található, igaz 1997-es évjáratú. Menüje közepesen kezelhető, hozzá kell szokni. Trinitron képernyőjének színei élénkek. Tükröződése átlagos. Felbontásait gyorsan és csendesen váltja. Beépített hangszórókat tartalmaz. Extra a grafikus képerősítés üzemmód, amelynek háromféle üzemmódja van: „standard” – mindennapos munkához, „presentation” – élénkebb színekkel, nagyobb kontraszttal, „graphics/video”



Színek	6	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	7	Geometria	6
Olvashatóság	7	Ár	4
Fókusz	7	Összesen:	62

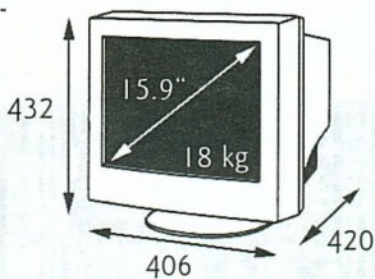
– nagyobb kontraszt és képesség a filmekhez és játékokhoz. Geometriája, azaz képe a jobb oldalnál függőlegesen szélesebb. Vízszintes konvergenciája a képernyő bal fertályán szörnyű, mivel nem szimmetrikus, így menüből sem állítható be megfelelően. A moiré a menüből viszonylag jól beállítható, de nem tökéletes. A fókusz és az olvashatóság csak átlagos. A fényerő és a kontraszt jó, ideális beállítása 50 és 90. Képhelyessége kitűnő.



Maximális felbontása 1280*1024, de nem sikerült előhozni. Képpont-mérete 0,25 mm.
Ára: 56.900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Computer 2000 Magyarország Kft.
Tel.: 236-1100

Sony Multiscan 200GS (17")

Formája alapján ez a típus is már rég elavult. Kidolgozása sorjás, átlagos. A dobozban magyar kézikönyv és meghajtó szoftver is található. Menüje közepesen kezelhető, hozzá kell szokni. Trinitron képcsővének képe szinte minden irányban torzul. Bal alsó sarkánál sötét folt, ahol a kép szintén kifelé hajlik. Tükröződése átlagos. Felbontásait a tesztelt monitorok közül ez váltotta a leggyorsabban. Beépített hangszórókat tartalmaz. Extra grafikus képerősítés üzemmód is található



Színek	6	Konvergencia	8
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	8	Geometria	5
Olvashatóság	8	Ár	5
Fókusz	9	Összesen:	68

rajta, ami ugyanaz, mint a 15"-os verziójában. Geometriája átlagon aluli. Konvergenciája minimalizálható az OSD-n keresztül. Moiré van bőven, de a menüből jól eltüntethető. Fókusz és olvashatóság jó. A fényerő és a kontraszt jó, ideális beállítása 50 és 90. Képhelyessége kitűnő. Maximális felbontása 1280*1024, de nem sikerült előhozni. 1152*864-es felbontásnál a kép jócskán elcsúszott. Képpont-mérete 0,25 mm.

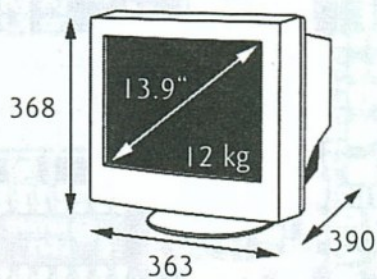


Ára: 100.900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Computer 2000 Magyarország Kft.
Tel.: 236-1100

ViewSonic P655 (15")

Formája tökéletesen illeszkedik a ViewSonic termékcsaládba (lásd jégmadarak a jobb felső sarokban). Magyar kézikönyv nincs mellékelve, mágneslemez viszont van. Menüje egyszerű, könnyen kezelhető, folyamatos nyom-

va tartás mellett gyorsul a Toolbar. Képe közelről nézve nem teljesen tiszta, kifejezetten poros hatású. Az előbbi jelenségért felelős tükröződés-



mentesítő és antisztatikus rétegek viszont megteszik hatásukat. Felbontás-váltásai gyorsak. A kép a jobb felső sarok felfelé húz. Konvergenciája jó. Moiré szintén jó. Fényereje és kontrasztja kevés, 100-100 esetén sem túl

Színek	9	Konvergencia	8
Képhelyesség	9	Kontraszt és Fényerő	7
Moiré	8	Geometria	8
Olvashatóság	9	Ár	7
Fókusz	8	Összesen:	73

világos (csak ne legyen rosszabb, úgy 3 év múlva). Kontúrjai, a betűk élei jól olvashatóak, rikitó háttér esetén is. Fókusza és olvashatósága a jobb felső sarokban kissé torz.

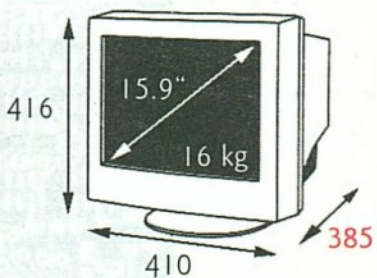
Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.



Képhelyessége jó. Ára: 56.900 Ft + ÁFA, 3 év garancia.
Forgalmazza: Pixel Multimédia Kft. (Tel: 266-6059)

ViewSonic Graphics Series GS771 (17")

Formája illeszkedik a ViewSonic stratégiához. A doboz magyar kézikönyvet nem tartalmaz, driver CD viszont van, mindenféle nyálánksággal.



Menüje olyan, mint a 15"-os P655-é, de ennél folyamatos nyomva tartás mellett nem gyorsul a kijelítő sáv. Képe nem teljesen tiszta, poros hatású. A képcső tükröződik, szinte fészüködni lehetne benne. Felbontás-váltá-

Színek	8	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	8
Moiré	9	Geometria	7
Olvashatóság	8	Ár	8
Fókusz	8	Összesen:	72

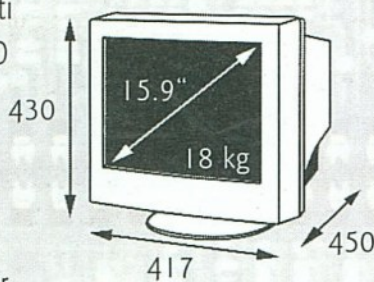
sai gyorsak és csendesek. A kép jobb felső sarka felfelé kunkorodik, amit menüből nem lehet korrigálni. Konvergenciája kissé eltolódott. Moiré-hatás szinte nincs is. Fényerő és kontraszt jó, ideális beállítása 60 és 100. Fókusz és olvashatósága a jobb felső sarokban torz. Képhelyessége kitűnő. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.



Ára: 98.900 Ft + ÁFA, 3 év garancia.
Forgalmazza: Pixel Multimédia Kft. (Tel.: 266-6059)

ViewSonic Graphics Series GT775 (17")

Formája nem túl eredeti és az elején villogó LED kifejezetten otromba. A doboz magyar kézikönyvet nem tartalmaz, driver lemez van, és a Macintosh adapter



is mellékelték. Menüje jól kezelhető, és sok extrát tartalmaz. Trinitron képcsővének színei és képessége nagyon jó. A képcső közepesen tükröződik. Felbontás-váltásai

Színek	10	Konvergencia	8
Képhelyesség	9	Kontraszt és fényerő	7
Moiré	7	Geometria	8
Olvashatóság	10	Ár	7
Fókusz	8	Összesen	74

rendkívül gyorsak és csendesek. A kép jobb teteje felfelé húz, így geometriája nem tökéletes. Konvergenciája szabályozható a menüből, így lehet rajt javítani. A Moiré-hatás nagy és menüből sem csökkenthető számottevően. Fényerő és kontraszt nem túlságosan hatásos, ideá-



lis beállítása 50 és 100. Fókusza a jobb felső sarokban rossz, így olvashatósága csak átlagos. Képhelyessége jó. Maximális felbontása 1600*1200. Képpont-mérete 0,25 mm. Ára: 120.900 Ft + ÁFA, 3 év garancia. Forgalmazza: Pilot Comp Kft. (Tel: 351-2338)

Értékelés

A monitor az a szükséges „rossz”, amit meg kell venni (nem is olcsón), hogy lássuk, mit üzen az „agy”, vagyis a számítógép. Sokan a lehető legolcsóbb modellt választják, anyagi okból, ami valahol érthető, de mindenképpen butaság! Azt javasolnám, gondoljuk meg! Nem mindegy, hogy file-szerverhez kell egy fekete-fehér monitor, vagy mi, esetleg valamelyik családtagunk ül előtte órákon keresztül! Érdemes gyűjtögetni és inkább egy jobb típust választani, esetleg drágábban.

Az elején már említettük a képminőséggel kapcsolatos gondokat. Nos, vagy egy hatalmas vasmag van a szobánk falában, amiről nem tudunk, vagy a készülékekben van a hiba. Általános jelenség, hogy a kép élek nem párhuzamosak, és még csak nem is egyenesek, a széleken fekete puklik láthatók, a sarkok kilógnak valamire, és hiába mindenféle funkció a menükben, nem igazán sikerül elfogadható téglalap alakú képet összehozni. Sok helyen lefestik valamivel a képcső nem takarásban levő részeit, így egyrészt a látható képet nem is lehet a teljes területig kihúzni, másrészt, ha ez a festés nem egyenes, azt az érzetet keltheti a felhasználóban, hogy „göröngyös” a monitor képe. Rosszak a tapasztalataink a képességgel/homályossággal. Bár ezúttal nagyon elnézőek voltunk, azért meg kell említeni, hogy a szélek és a kép belseje között több esetben jelentős különbségek lépnek fel. Hol az egyik, hol a másik jobb-rosszabb – extrém esetben arrébb kell rakni egy Windows ablakot, hogy az ikonok címe tisztán olvasható legyen! Végül a felbontások, üzemmódok kezelése is hagy maga után kívánni valót: a legáltalánosabb, hogy a monitor nem tud különbséget tenni az egymáshoz közeli felbontások (pl: 1024x768, 1152x864), illetve a szöveges és grafikus módok között, így amikor egymás után beállítjuk mindkettőhöz a monitort, az első beállítás „el-mászik”. A másik érdekesség, ahogyan az ismeretlen üzemmódokat (felbontásokat és frissítéseket) kezelik: bizonyos monitorok szinte „pánikba esnek”, és azonnal jelzik, hogy használjunk a 75Hz-et vagy tároljuk el ezt az üzemmódot a memóriájukba. Ezek a memóriák elég limitáltak (általában 8 hely van benne), elég gyorsan betelhetnek, figyelembe véve, hogy ahány játék, annyiféle módba kapcsolva szeret futni.

A mezőnyből magasan kiemelkedett a Samsung SyncMaster 700p Plus. Ilyen szép párhuzamos képszeletet, 90 fokos sarkokat nem is tudom, mikor láttunk utoljára! Kipróbáltuk többféle felbontásban, de mindenhol tökéletesre lehetett „hangolni”. Nem csak a ké-



pe, megjelenése is tökéletesen esztétikus. Intelligenciából is 5-ösre vizsgáztott, nemcsak a felbontások között tesz különbséget, de azonos esetben két képfrissítés frekvencia között is. Érthetőbben: dual-bootos rendszerben az NT megengedi az 1024x768-ban a 100Hz-et (monitor drivertől függetlenül működik). Beállítom a képet, majd visszabootolok Win98-ba, ahol csak 85Hz-en tud menni. És a kép nem változik! Tökéletes marad! Kevés monitor csinálja ezt utána! A menüje nagyon átgondolt, rendkívül kényelmesen használható, és olyan dolgokat tud éppen a képbeállítás terén, amit egyik másik típusnál sem láttam – szerencsére nem is volt rá szükség. Igaz, ára ennek megfelelően egy kicsit borsos, majdnem másfélszer annyi, mint a mostanában kapható olcsóbb 17"-os monitorok. De a drágábbak sem érnek a nyomába PC-X TOP!.

Ready[®]
COMPUTERS

BP. 1054 VADÁSZ U. 36.
TELEFON: 331-05-18
311-66-96
FAX: 311-86-71
RÉSZLETES ÁRLISTA:
2-333-666/1310#
WWW.READY.HU
READY@ALARMIX.NET
HÉTKÖZNAP: 9³⁰-18
SZOMBATON: 9-13

**SZÁMÍTÁSTECHNIKAI
SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM
ÉS SZERVIZ**

**KOMPLETT
SZÁMÍTÓGÉPEK
ÉS ALKATRÉSZEK
SZÉLES
VÁLASZTÉKA**

Ready Computer Kft.



HSC 100

HSC 200

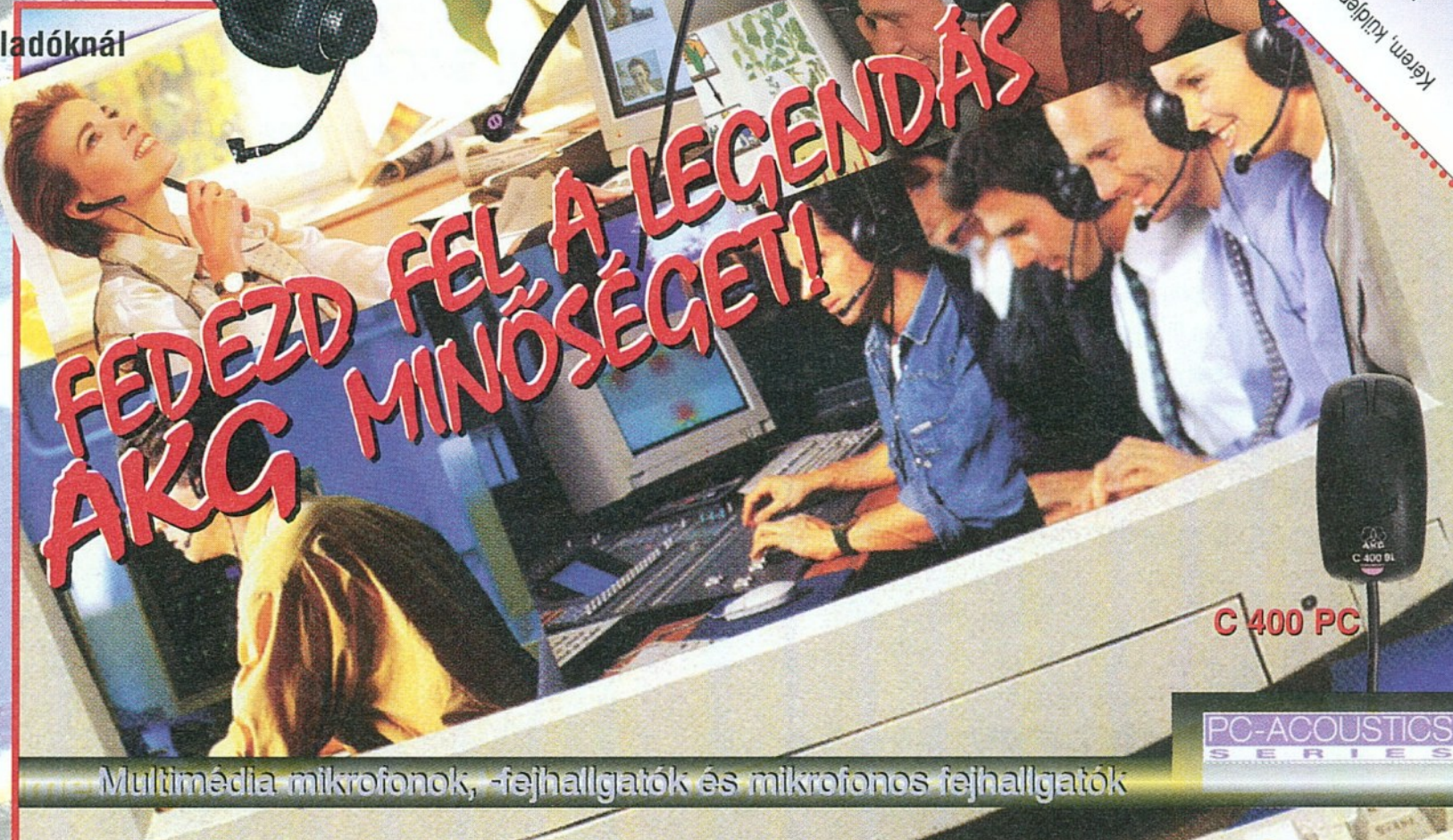
HSC 150

HSD 200

K 70 PC

Keressz az alábbi viszonteladóknál

- | | |
|-------------------------------------|-------------|
| Albacomp Budapest V. | 1/311-8095 |
| Miskolc | 46/353-100 |
| Audio Mekka, Kecskemét | 76/416-694 |
| Albatéka, Budapest V. | 1/117-2774 |
| Biki Hifi Shop, Debrecen | 52/342-116 |
| Hifi Video, Székesfehérvár | 20/941-2351 |
| Informatéka, Budapest VI. | 1/269-4380 |
| Infomix, Pécs | 72/336-888 |
| Média Markt, Budapest XIX. | 1/347-1650 |
| Murányi Kereskedőházak: | |
| Budapest: Duna Plaza | 1/465-1022 |
| Lurdy üzletház | 1/456-1111 |
| Mammut üzletközp. | 1/345-8200 |
| Pólus Center | 1/419-4080 |
| Sugár üzletközp. | 1/383-2784 |
| Győr | 96/347-332 |
| Sopron | 99/338-445 |
| Szombathely | 94/341-725 |
| Procontrol | |
| Szeged | 62/472-372 |
| Szeged/Tesco | 62/480-426 |
| Kecskemét | 76/483-711 |
| | /121 mellék |
| Kecskemét/Pólus | 76/516-676 |
| Nagykanizsa | 93/310-228 |
| Budapest VII. | 1/322-2209 |
| Orosháza | 68/412-033 |
| Satsystem Kisáruháza, Budapest XIV. | 1/467-2887 |



FEDEZD FEL A LEGENDÁS AKG MINŐSÉGET!

Multimédia mikrofonok, -fejhallgatók és mikrofonos fejhallgatók

C 400 PC

PC-ACOUSTICS SERIES

www.atecaudio.com, www.akg-acoustics.com, www.aruhaz.internetto.hu

Gyere, játszd velem!

Keressz az EVOLUTION multimédia billentyűzetét és a hármas szoftver csomagot az alábbi viszonteladóknál!

Dance Station

A díjnyertes, egyszerűen kezelhető mester billentyűzet és szoftver segítségével elkészítheted saját Dance felvételedet! Több mint 1000 professzionális hangmintát mellékelünk CD-Rom-on.



Az MK-125-ös 25 teljes méretű billentyűvel ideális vezérlő, mind a professzionális, mind a hobby zenész számára.



MUSIC CREATOR PRO



MUSIC SYSTEM 200



MUSIC CREATOR PRO 61



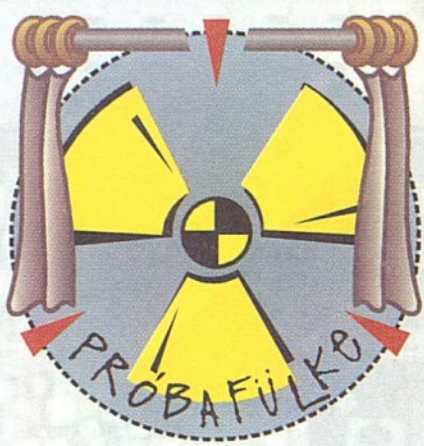
MUSIC WIZARD



Minden ami szükséges, hogy a zene életre keljen a számítógépeddel!

www.atecaudio.com, www.evolution.co.uk, www.aruhaz.internetto.hu

Kérem küldjenek részletes információt a billentyűzetekről/szoftverekről!
 Név:
 Cím:
atecinfo@atecaudio.com
 Magyarországi képviselő:
 ATEC Kft.
 2121 Dunakeszi
 Pf. 73.



Socket 7 CPU teszt

MEGLEPŐ ÉS TANULSÁGOS

Sam. Joe

Jelen tesztünk apropóját az adta, hogy megérkezett hozzánk az AMD új, Socket 7 foglalatba illeszkedő CPU-ja, a K6-III. Eköré gyűjtöttünk – helyenként meglehetősen egzotikus – tesztmezőnyt. Az eredmények igencsak meglepők.

Aprilisi Pentium III (szabványos jelöléssel: „Pentium III”) gyorstesztünk során voltam bátor nyavalyogni a konkurencia igazolatlan távollétén. Nos, közben megérkezett hozzánk egy AMD K6-III 400-as, amit nem csak az előző generációval hasonlítottuk össze, hanem az idehaza az ismeretlenség – talán jótékony – homályába burkolódzó IDT WinChipekkel is, illetve a teljesebb kép kedvéért ringbe szólítottunk egy Intel Pentium MMX-et is. A teszteléshez a már jól bevált ASM Demót, a Landmark Speed teszteket, illetve a Quake II-t használtuk (3.20 + 3DNow! támogatás). Az oprendszert Win98 volt, core DirectX6.1-el erősítve. Érzékeny búcsút vettünk viszont a ZDNET CPU Mark '99-étől, mert a hónap éppen aktuális botránya szerint nem alkalmas az eltérő architektúrák korrekt értékelésére. Hogy a hír mennyire igaz, mi sem bizonyítja jobban, minthogy elvégeztem ugyan a teszteket vele, de sikerült a WinChipeket és a K6-III-at is nagyon benéznie, csupa fals értékkel szórakoztatva. Fontos még a hardware-ből a Gigabyte GA-5AX alaplap, 64 MB SDRAM-mal. A 3D-gyorsítónk egy 12 MB-os Voodoo II volt.

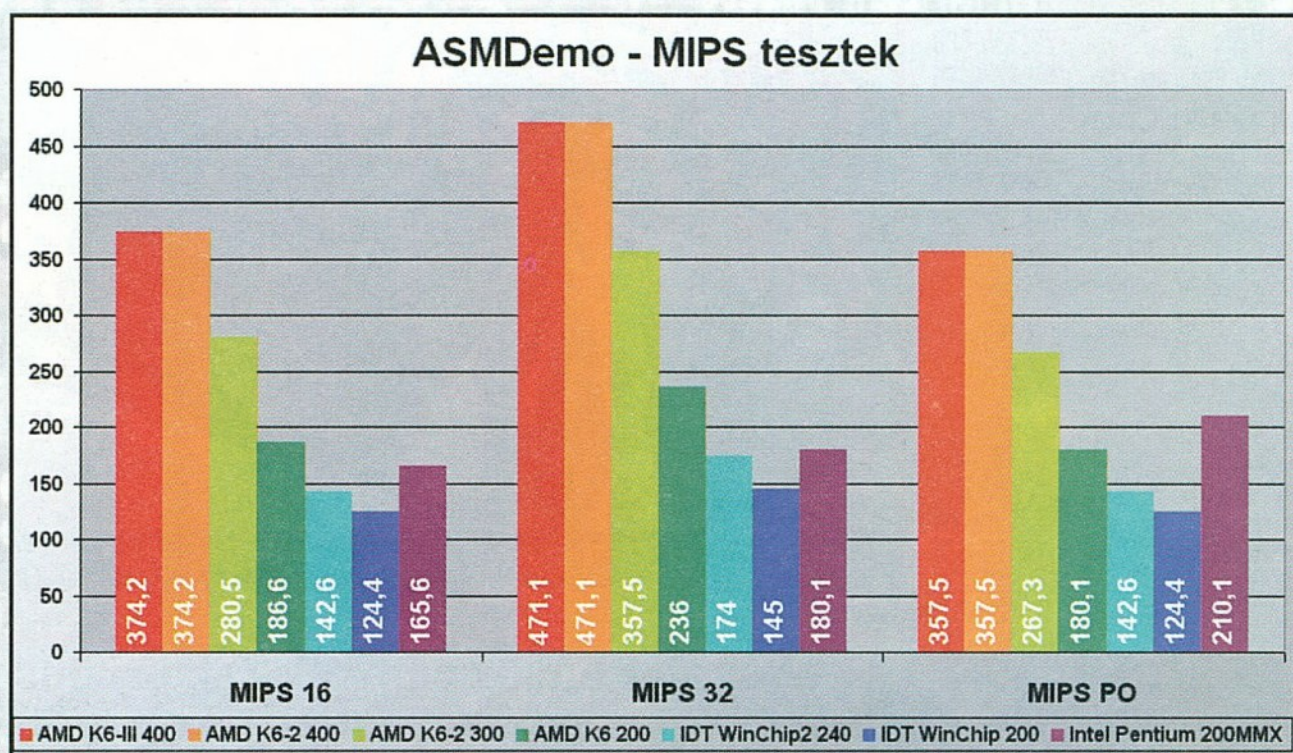
AMD K6-III

Órajel / FSB:	400 MHz / 100 MHz
Üzemi feszültség:	2.4 V core, 3.3 V I/O
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	256 KB integrált
L3 Cache:	512 / 1024 / 2048 KB az alaplapon
Technológia:	0.25 mikron
Utasításkészletek:	MMX, 3DNow!
Gyártó:	Advanced Micro Devices Inc.

(<http://www.amd.com>)

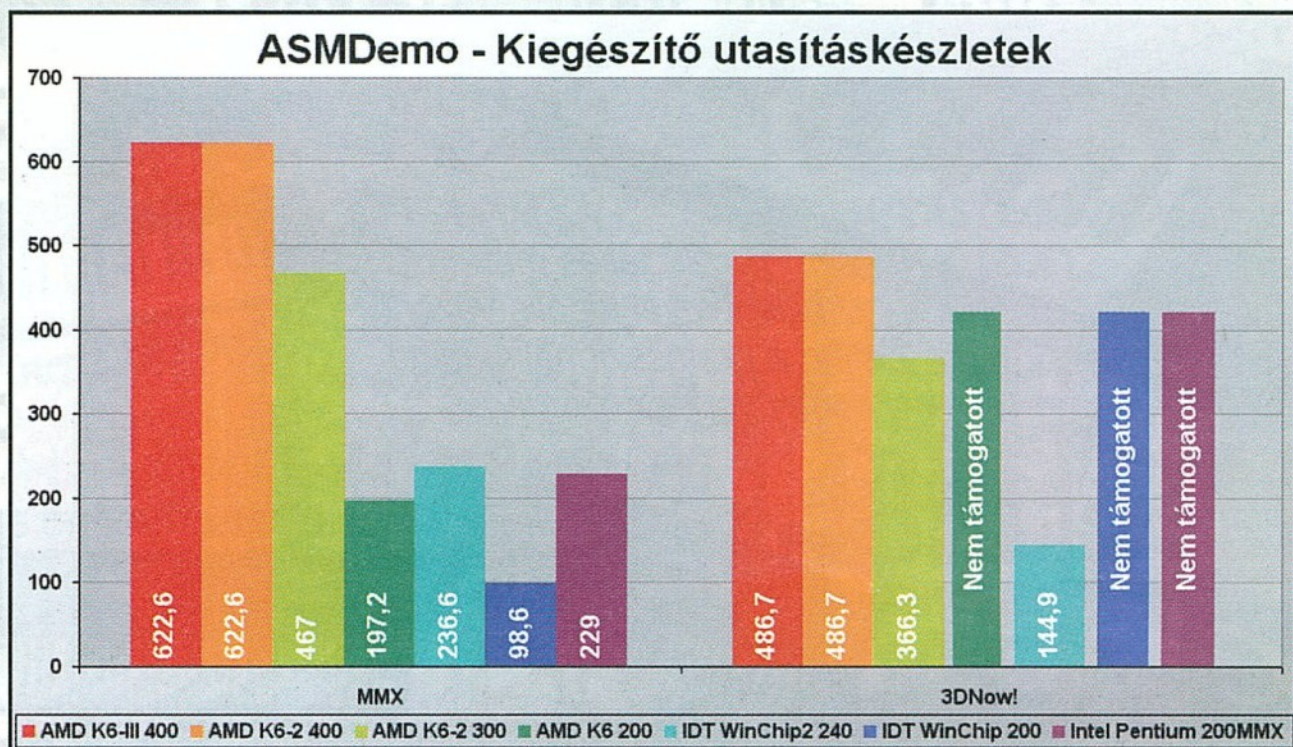
Az első és legfontosabb technikai újdonság a K6-III-ban a teljesen új szervezésű, háromszintű cache használata. Tradicionálisan a PC processzorok kétszintű cache memóriát használnak. Az első (L1) általában a CPU „szilikonjában” kap helyet. Mérete a processzor típusától függ, az Intel CPU-kban „hagyományosan” 32 KB – beleértve a Pentium III-at is –, az AMD procikban pedig 64, mely alól a K7 lesz kivétel, a maga 128 KB-jával. Sebessége megegyezik a CPU sebességével. A második szintű (L2), pedig vagy valamilyen formában az alaplapon – régebben külön foglalatban, később integrálva –, vagy a processzorral egy tokban, de nem a processzor részeként – Intel Pentium II/III, Celeron A-k – helyezkedik el. Mérete meglehetősen változó: az utóbbi procikban 512 KB cache-t találunk, míg a Celeronokban vagy semennyit, vagy 128 KB-ot.

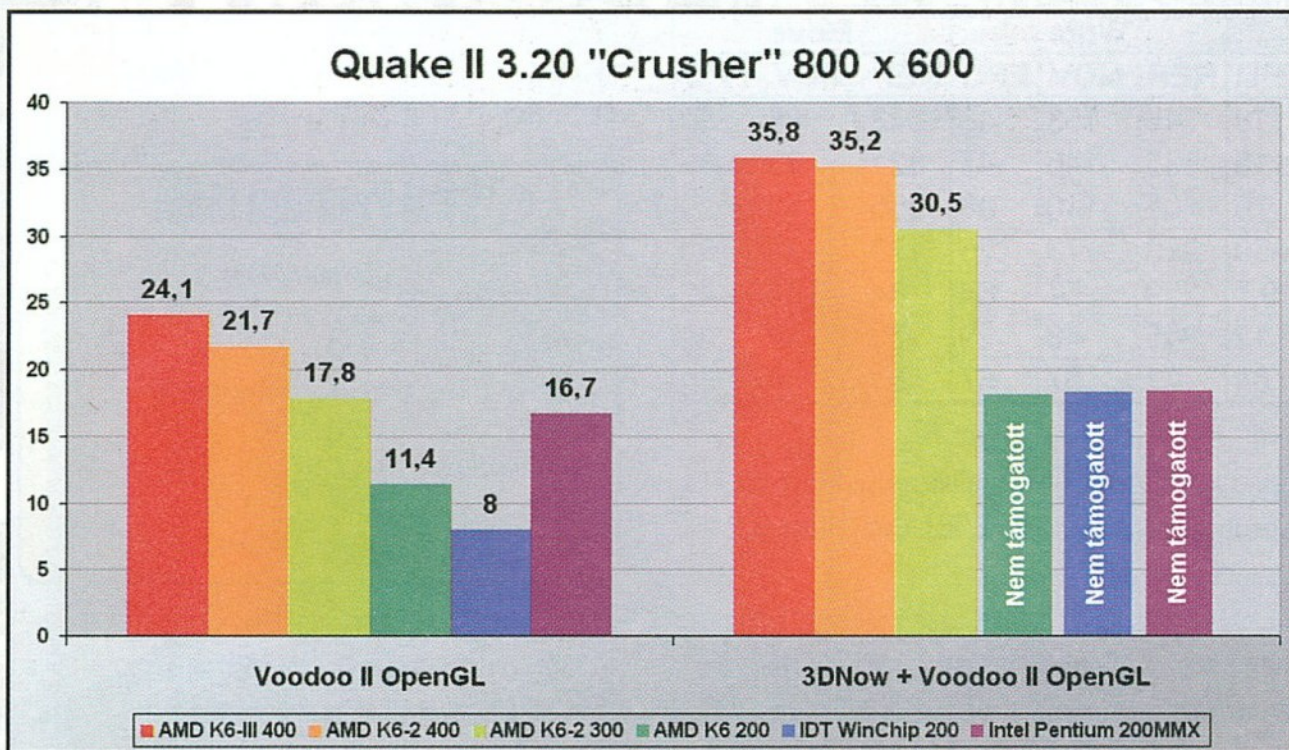
letek sebességét magában foglaló táblázatban. A megszokott processzortesztektől elütő táblázatot csak és kizárólag azért tárjuk a tisztelt olvasó elé, mert szeretnénk megmutatni a K6-III-ban rejtő pluszt.



A Super7 alaplapok megjelenésével felbukkantak 1 MB, sőt 2 MB méretű L2 gyorsítótárak is. Az L2 cache sebessége mindeztidig megegyezett a CPU buszfrenki sebességével. A K6-III esetében az AMD a CPU-ban lévő 64 KB L1 cache mellé besúfolt még 256 KB L2 cache-t. Az alaplapon lévő 512 KB – illetve annyi amennyi az adott lapon van – cache RAM-ot, pedig egy harmadik szintű gyorsítótárnak használja a processzor.

Aki már átböngészte a grafikonokat, bizonyára most meglepetten kérdezi, hogy „Oké, de miért nem látjuk a teszteredményeken ebből az újításból szinte semmi?” Látszik, mégpedig a memóriában végzett 32 bites műve-





Nem akarok idejekorán pálcát törni a K6-III 400 MHz-es változata felett, hiszen egy olyan processzorról beszélünk, amely CPU teljesítményét tekintve magamögé utasítja a 366 MHz-es Celeront, és a nálánál sokkal drágább 400-450 MHz-es Pentium II-vel vetekszik. Ugyanezt azonban megteszi az olcsóbb K6-2 400-is! Tanácsosabbnak tűnik megvárni a majd 0.18 mikronos technológiával készülő (!) 450-500 MHz-es változatokat, melyek remélhetőleg már az FPU teljesítményében is izmosabbnak mutatkoznak.

A K6-III 400, és az ugyanezen az órajelen közlekedő K6-2 hajszára megegyező eredményeiben semmilyen csoda nem leledzik, hiszen azonos alapokra épülnek – azt leszámítva, hogy az öregecske Landmarkok és az ASMDemo megbízható és stabil adatokat szolgáltatnak, szemben a sok csillogó-villogó „Mark”, meg „Bench” programmal, melyek minden futtatásra mást mutatnak.

AMD K6-2

Órajel / FSB:	400-300 MHz / 100 MHz
Üzemi feszültség:	2.2 V core, 3.3 V I/O
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 / 1024 / 2048 KB az alaplapon
Technológia:	0.25 mikron
Utastításkészletek:	MMX, 3DNow!
Gyártó:	Advanced Micro Devices Inc.

<http://www.amd.com>

A K6-2 az a processzor, melynek révén az AMD képes volt kimászni a már-már csőddel fenyegető veszteséges időszakból, 5% körüli piaci részesedését 25% körüli feltornászni. Hatására hozta ki „idő előtt” az Intel a 366 és 400 MHz-es Celeront. A miértre egyszerű a válasz: a K6-2 volt az első olyan konkurens, amely teljesítményével veszélyesen megközelítette a csúcst jelentő Pentium II-t, de árban – helyenként mélyen – alatta maradt annak. Sajnos rá is jellemző az „AMD betegség”: az Intelnél gyengébb FPU, viszont mentes viszont az inkompatibilitási problémáktól (lásd még Cyrix). A K6-2-ben mutatkozott be a 3DNow! névre hallgató SIMD utastításkészlet, amely annyira



ígéretes, hogy az Intel is hasonlót fejlesztett ki, és épített a Pentium III-ba. Azonban a 3DNow!-nak jelentős előnye van az Intel SSE-jével szemben, hiszen már számos program és játékprogram támogatja, amit az utóbbi még nem mondhat el magáról. A K6-III megjelenésével nincs vége a K6-2 pályafutásának, valószínűleg a K7 piacra dobásáig a ringben marad. A K6-III-mal egy időben ugyanis bejelentették a 475 MHz-en futó változatot.

AMD K6

Órajel / FSB:	200 MHz / 66 MHz
Üzemi feszültség:	2.9 V core, 3.3 V I/O
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utastításkészletek:	MMX
Gyártó:	Advanced Micro Devices Inc.

<http://www.amd.com>

A K6-ot csupán azért dobtuk a ringbe, hogy teljesebb képet adjunk az utódok nyújtotta, illetve a WinChipek szolgáltatata teljesítményéről. Mint ahogy az talán a gyártási technológiából is sejthető, a K6 a Pentium MMX-eknek szánt vetélytárs volt, de már nem gyártják. Megjelenésekor a leggyorsabb Socket 7-be illeszkedő CPU-nak számított, megelőzte a hasonló órajelű Intel Pentium CPU-kat. Mégsem aratott átütő sikert, ami talán annak volt köszönhető, hogy a „Pentium éra” végén, kevéssel a Pentium II megjelenése előtt dobták piacra.

IDT WinChip C6

Órajel / FSB:	200 MHz / 66 MHz
Üzemi feszültség:	3.3 V vagy 3.52 V
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utastításkészletek:	MMX
Gyártó:	Integrated Device Technology / Centaur Technology Inc.

<http://www.winchip.com>

A hűséges PC-X olvasók talán még emlékeznek rá, amikor hírt adtunk az új PC processzor gyártó ringbe szállásáról. Azóta nem kevés idő telt el, de csak mostanra jutott el maga a termék hozzánk. A WinChipet már megszületésekor is a piac legolcsóbb szegmensének szánták,



Óráink a CD mellékleten

és a **Mammut** bevásárlóközpontban!

CASIO

32 bites memória műveletek (MB/s)	Read			Write			Move		
	REP	MOV	FPU	REP	MOV	FPU	REP	MOV	FPU
AMD K6-III 400	745	154	118	745	153	48	643	85	40
AMD K6-2 400	601	150	116	532	146	47	321	80	39
AMD K6-2 300	455	112	75	405	110	38	255	59	29
AMD K6 200	301	74	50	270	73	25	173	39	20
IDT WinChip2 240	333	50	9,7	259	57	64	84	37	42
IDT WinChip 200	93	47	12	245	48	29	79	31	24
Intel Pentium 200MMX	79	79	64	72	57	57	34	34	34

avagy a kifutó Pentium processzorok pótlásának. Gyártási technológiája is ezt a technikai színvonalat idézi. A 200 MHz-es kétféle változatban készül, 3,3 V és 3,52 V feszültséghez, 66 MHz-es FSB-vel, míg a 225 és 240 MHz-es változat 3,52 V-al táplálkozik, FSB-jük pedig 75, illetve 60 MHz-es (!). Nem csupán a feszültségigény azonosságával segítettek elő, hogy régi alaplapjainkat ne kelljen kidobni a kukába. Például, ha a 240 MHz-es változat másfélszeres órajelszorzóval találkozunk, akkor azt négyszeresnek értékeljük, így lehetővé téve, hogy vele váltjunk fel öreg Pentium 90-esünket.

Mindezek után nem gondoltam, hogy a WinChip a Pentium !!!-ra veszélyes teljesítményt diktál, de azért ilyen gyenge szereplésre sem számítottam. Teljesítményben messze elmarad mind a K6-tól, mind a Pentium MMX-től. Hosszas telefonálgatás után egyetlen budapesti kereskedőt sikerült találnom, aki legalább hallott a WinChipről. Ő legutoljára nettó 7500.- Ft körüli áron kínálta, de nem ajánlja a gyenge teljesítménye miatt. (Megjegyzés: a 8 fps nem tévedés a Quake II grafikonban.)

IDT WinChip2

Órajel / FSB:	240 MHz / 60 MHz
Üzemi feszültség:	3.3 V vagy 3.52 V
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utastításkészletek:	MMX, 3DNow!
Gyártó:	Integrated Device Technology / Centaur Technology Inc.

(<http://www.winchip.com>)

A WinChip2 ugyanazt a piaci szegmenst célozza, mint kisöccse. Ez is azonos feszültséget használ a core és az I/O számára – 3,3 V, vagy 3,52 V –, és szintén három órajelű változata van, 200 MHz (66 MHz x 3), 225 MHz (75 MHz x 3), 240 MHz (60 MHz x 4). Az MMX-en kívül már a 3DNow! utastításkészlettel is ellátták. Hozzánk a 240 MHz-es változat jutott el, melynek kiszolgálásához hosszan kellett böngészni az alaplap leírását, ugyanis a Gigabyte-nál nem gondolták, hogy valaki ilyen alacsony FSB-jű CPU-t akar egy Super 7 alaplapban használni, ezért a 60 MHz-es buszfrequencia beállítását nem dokumentálták. Ugyan a WinChip2 nem volt benne az alaplap által ismert processzorok listájában, a BIOS korrektül azonosította. Ellenben a Windows 98-nak meggyűlt vele baja. Hogy végül is mivel akadt össze a rendszerben,

nem sikerült rájönnöm, de minden kísérletezésem kudarcot vallott, hogy működésre bírjam. Hiába próbálkoztam bármivel,

a Quake II rögtön az indulás után kifagyott, bármiben indítottam el. 3DNow! támogatás ide vagy oda, teljesítményben a WinChip 2 sem múlta felül sem a K6-ot, sem a Pentium MMX-et. (Megjegyzés: a memória műveletek táblázatában nem tévedés az a kirívóan ala-



csony érték.) A gyenge szereplés után meglepő a hír, miszerint a következő utáni WinChip generáció az Intel Socket 370-ébe fog illeszkedni.


Intel Pentium MMX

Órajel / FSB:	200 MHz / 66 MHz
Üzemi feszültség:	2.8 V core, 3.52 V I/O
L1 Cache:	32 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utastításkészletek:	MMX
Gyártó:	Intel

(<http://www.intel.com>)

Nem lett volna teljes a kép egy Intel CPU nélkül. Érdekes, hogy a már gyártásban sem lévő „öreg csont” állja a helyét az IDT üdvöskéivel szemben. Vagy ez éppen az IDT-t minősíti?

Az eredményekről: ha a tisztelt olvasó leginkább otthoni feladatokra használja PC-jét, akkor számára legyen az ár a legfontosabb faktor az AMD K6-2 és K6-III vásárlása közötti döntés meghozatalában, hiszen a K6-III-tól kapott teljesítménybeli plusz számára nem lesz jelentős. Ha munkára is használja a gépét, akkor viszont bizonyosan a K6-III-al jár jobban.

Ha kiöregedett gépe lecserélését akarja elodáztatni egy új, olcsó processzorral, akkor lehet, hogy a használt cikkek között fellelt Intel Pentium MMX, vagy AMD K6 sokkal inkább problémamentes alternatíva, mint az új WinChip, melynek szinte egyetlen vonzó tulajdonsága az ára. 

A renoválás megkezdődött!!!

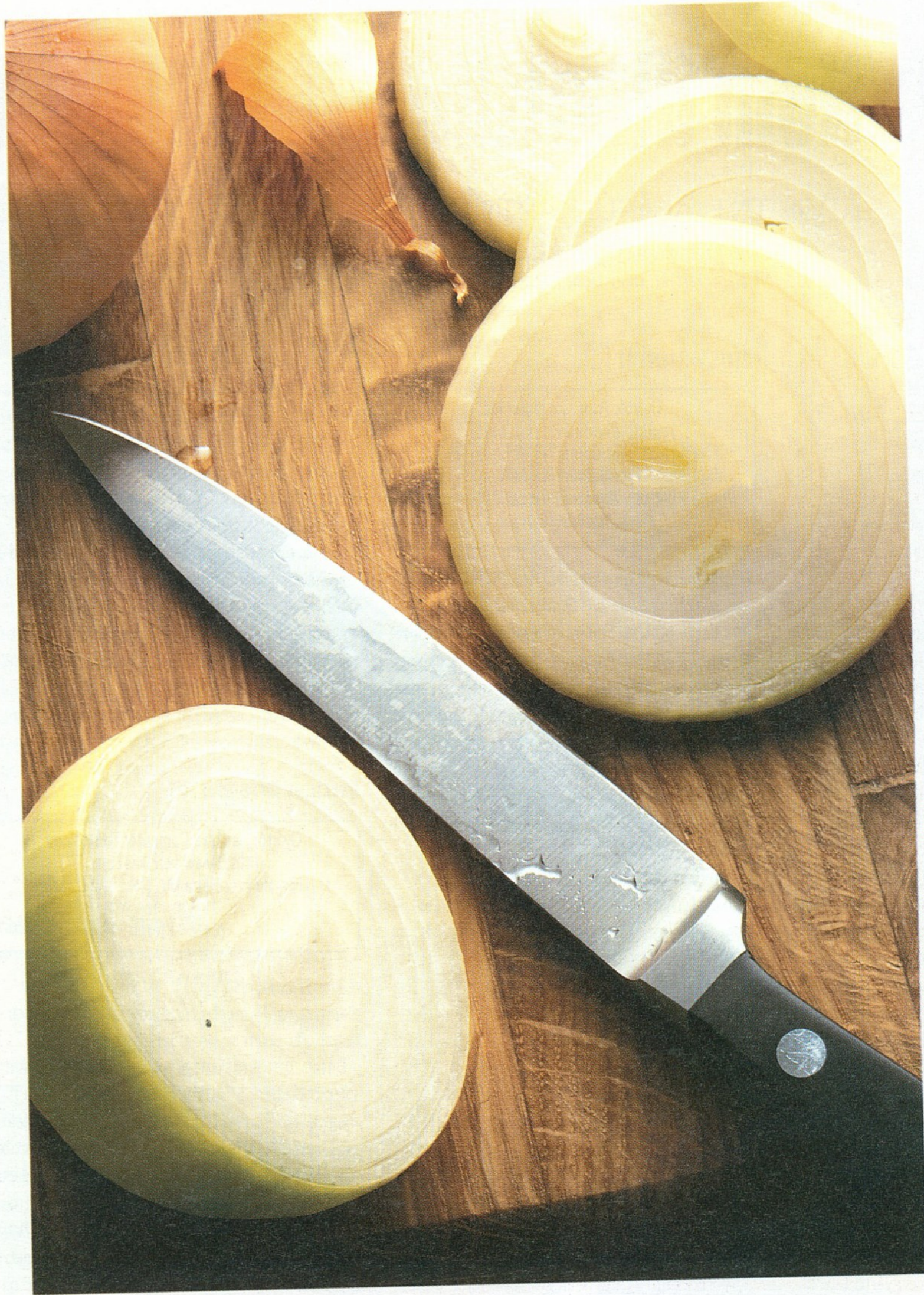
A klubbot egy kicsit átrendeztük, és teljesen új alapokra helyeztük a hálózatot. A gépek még a régiek, de ha minden jól megy, ezek totális megújulására sem kell sokáig várni!

A kólaautomata változatlan, és az árai is azok!

Szóval, ha van egy kis szabadidőd keddtől péntekig délután illetve szombaton egész nap, ugorj le a PC-X Klubba!

Mellesleg az éves tagsági díjat is megszüntettük!

VÁRUNK!!!



... minden HP PhotoREt II...
...aphat egy 1 megapixeles HP C30...
...digitális fenyképezőgépet.

MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Ha ez a hagyma könnyeket csal a szemébe, annak az az oka, hogy a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

 **HEWLETT
PACKARD**
Expanding Possibilities



Nem ülhettünk TNTétlenül

RIVA TNT ALAPÚ KÁRTYÁK TESZTJE

Sam. Joe

Nagyon várjuk a TNT2 chipet, mely egyelőre még nem érkezett meg kicsiny hazánkba. Hogy addig se üljünk tétlenül, csokorba szedtünk öt különböző TNT alapú kártyát, hogy kicsit közelebbről is megismerkedjünk velük.

Változatok egy témára. Öt különböző kártya, négy gyártótól. Kis sebességkülönbség, viszont annál több eltérés a driverek szolgáltatásaiban. Röviden így tudnám összefoglalni a teszt tanulságait. A kártyák tulajdonságait egyenként kiveséztük, és meglehetősen érdekes dolgokat tapasztaltunk. Valamennyi versenyző AGP-foglalatba illeszkedik, és 16MB RAM-mal szerelt.

Igyekszünk a PC-X hardvertesztjeiben egységes tesztkörnyezetet kialakítani, mind a használt tesztprogramok, mind a felhasznált eszközök tekintetében. Így a tesztgép ismét a Senorg Progress 551-es volt, amelyben egy Intel ZX-es chipsetű alaplappal, Celeron 366-os processzorral, 128MB SDRAM üldölgél. Operációs rendszerként Win98-at használtunk, DirectX 6.1-el. OpenGL tesztelésre ismét az elnyűhetetlen Quake II 3.20-at szedtük elő, Direct3D-hez jobb híján ismét a Viper Racing demót használtuk. Az előbbi esetében egy demópályával mértünk mára a Crusher szinte mindenhol felváltotta a Massive-ot (megtaláljátok a CD-n). Minden TNT-t megmértünk a gyártó saját driverével, illetve az nVidia Detonator referencia-meghajtóval is. (A Detonatorról további infót az áprilisi PC-X 3D-gyorsítókártya tesztjében találsz.)

Szerettem volna mélyebbre ásni, utánanézni néhány, az nVidia által ajánlott specifikációnak, és megnézni, hogy ezek hogyan érvényesülnek az egyes kártyák esetében, de meglepetésemre nem találtam semmi ilyet. Az összes vonatkozó műszaki adat titkosítva volt az nVidia honlapján. Ami publikus, az totálisan semmitmondó. Érdekes, hogy a legtöbb hardvergyártó sokkal részletesebb dokumentációt tesz hozzáférhetővé bárki számára. Így a mért teszten kívül csak a kártyához mellékelt driverek szolgáltatását, illetve a TNT chip hűtését vettük szemügyre.

Összintén szólva, nem csodálkoztam különösebben azon, hogy a kártyák eredményei között csupán minimális különbségek mutatkoznak. Viszont az meglepő, hogy mindkét Asus kártyát visszafogta, az összes többire jóteknony gyorsítóhatással bíró Detonator.

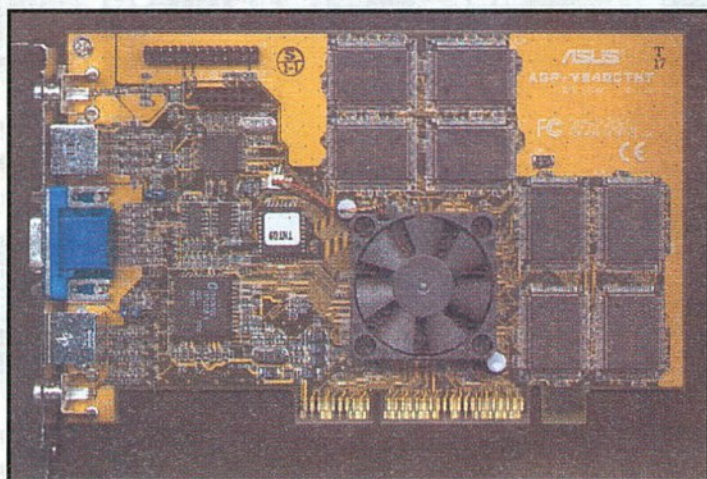
ASUS V-3400TNT

Gyártó: Asus Computer Inc.
(<http://www.asus.com.tw>)
Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.: 351-2338)
Ár: 33.500.- Ft+ÁFA
(Az SG RAM-os, „dobozos”. Az SD RAM-al szerelt széria már kifutóban van.)

Az alaplapjai révén méltán híressé vált cég, két változatot is készít a TNT alapú kártyájából. Az SD, illetve SGRAM-mal szereltek között mellbeverő sebességkülönbség nincs, az utóbbi típus vagy hajszálnyival gyorsabb testvérénél, vagy ugyanazt a sebességet hozza. A tesztelt kártyák közül csak ezen a kettőn kapott helyet videó kimenet is. Rajta kívül még a Diamondnak van ilyen kártyája, de valamiért hozzánk nem ez jutott el. Abban viszont az Asus jelenleg egyedülálló, hogy videó kimenetet is biztosít.

Mindkét típushoz felületében azonos, de az Asus Internet site tanúbizonysága szerint „lelkében” különböző driver tartozik. Ezek felépítése kitűnő. Semmi felesleges csicsa, viszont olyan valóban hasznos szolgáltatások jellemzik, mint a képpozicionáláshoz, fényerő és kontraszt beállításához kitűnő monoszóp és színskála. Érdekes szolgáltatás még a „Refresh rate override”, melynek segítségével a monitor fizikai paramétereitől függetlenül lehetséges szinte bármilyen képfrissítési frekvencia meghatározása. Nem hiába ír ki figyelmeztetést a driver, ez veszélyes játék, adott esetben maradandó károsodásokat okozhat a monitornak, viszont mindazok, akik nem plug & play monitorral élnek együtt, értékelni fogják.

A TNT chip az egyik „legforróbb fejű” a piacon, így az Asus kártyáin már eleve mére-



borda és ventilátor gondoskodik a megfelelő hűtésről. A ventilátor csendes és mégis nagy mennyiségű levegőt szállít. Hardver-berhelő lelkem hálás a könnyen oldható, átmenő stiftekkel megoldott rögzítésért, illetve az oldható tápvezetékért. Így egyszerű és alapos lehet a ventilátor tisztítása.

A Detonator jól beépül az Asus driver mellé, pl. a video kimenettel kapcsolatos tulajdonságokat érintetlenül hagyja. Felettből meglepő módon, viszont negatívan befolyásolta a teljesítményt! Hogy ez miért van így, őszintén szólva nem tudjuk. Az eredeti meghajtók bizonyosan nem Detonator alapúak. Mivel nem ismert, hogy mi a Detonator trükkje, hogyan sajtolja ki a többlet teljesítményt a kártyákból, így nincs biztos ötletünk az ok megállapítására.

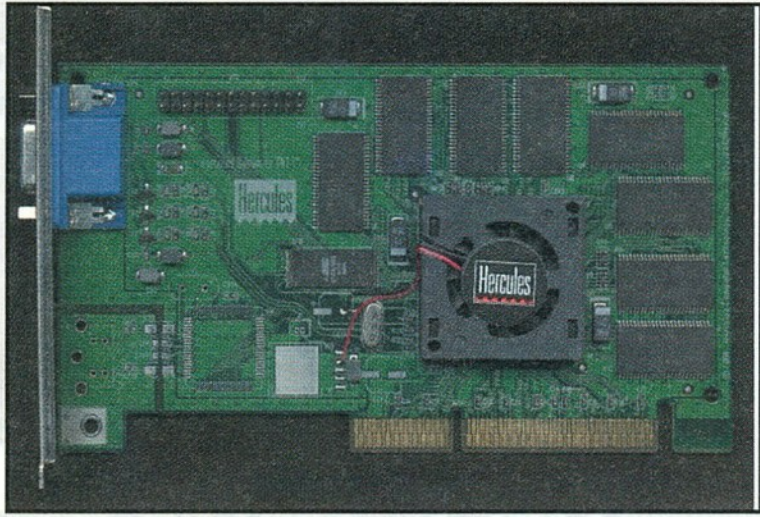
A dobozos kiszerelesű kártyához kapunk egy teljes változatú Incomingot is.

Hercules Dynamite TNT

Gyártó: Hercules Computer Technology
(<http://www.hercules.com>)
Forgalmazó: Herta Kft. (Tel.: 322-2232)
Ár: 29.900.- Ft+ÁFA
(OEM változat.)

A Hercules az első gyártó, aki eleve Detonator alapokra épülő meghajtóprogrammal szállítja kártyáját. Az öröm az örömben, hogy a driver a Detonatorról már megszokott módon időnként telepíthető. Mint ahogy azt már áprilisban is megírtuk, nálunk a Detonator a szűz, frissen telepített Win98-at simán hanyatt löki. Hogy a problémánk nem egyedi, azt a 3D-gyorsítókkal foglalkozó levelezőlisták tanúsítják. Pechünkre a Hercules meghajtóprogramja ugyanígy viselkedett. A baj csak az, a Diamondnál bevált módszert – eredeti driver + utána Detonator – itt nem lehet használni (lévén az eredeti driver Detonator alapú). Csak körülményes kártya csere révén tudtam működésképp bírni. Akinél ugyanígy viselkedne, készüljön fel a legrosszabbra – valószínűleg egy régebbi meghajtót kell keresen magának.

Maga a driver ugyan csicsás, van benne teljesen felesleges „sebességteszt”, de ezek mellett minden szükséges egyéb is, a képpozicionálástól a tesztábráig, amely nagyon pozitív vonás. A Windows saját képparaméter beállító funkciói a Hercules vezérlőprogramjának telepítése után megszűnnek működni. Kicsit „majom kezébe kézi-



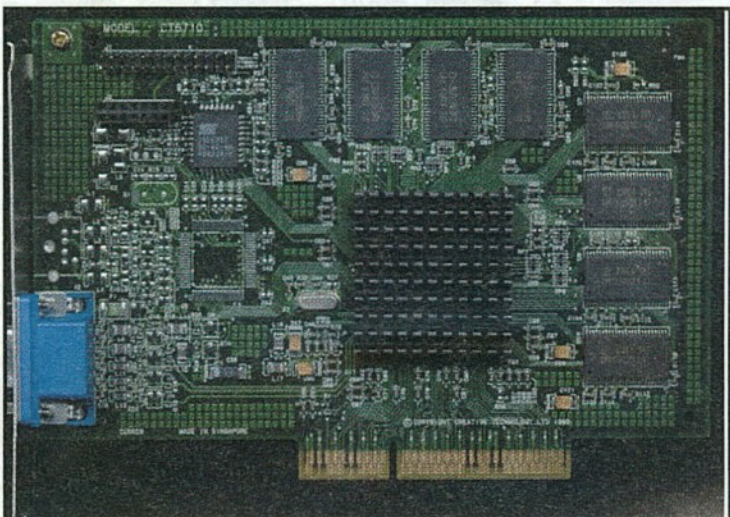
gránátnak” tartom, hogy a TNT chip, és a memóriák órajelének felhúzását lehetővé tevő funkciókat, nem dugták figyelmeztető jelzések és magyarázatok mögé. Aki tudja, hogy mit csinál, annál nem lesz baj, de aki nem?

Félek tőle, hogy a kártyára szerelt gyári aktív hűtés hamis biztonságérzetet ad a tuninghoz. A Dynamite TNT-n parányi hűtőbordát találunk, melynek bordái közé süllyesztve picurka ventilátor forog. A borda kialakításából fakadóan az áramló levegő a kártya felső része felé távozik, a beszívott por a nyák felső részén terül szét. A ventilátort és annak rögzítő keretét apró műanyag karmocskák szorítják a bordához. Én nem merném a tisztításhoz kifeszegetni őket főleg, hogy a tápellátás vezetékait egyszerűen ráforasztották a nyákra. Tisztításhoz tehát marad az ecset és a porszívó. Cserébe viszont néma csendben forog.

Graphics Blaster Riva TNT

Gyártó: Creative Labs
(<http://www.creaf.com>)
Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.:351-2338)
Ár: 22.500.- Ft+ÁFA
("Dobozos" változat.)

A Creative Labs mifelénk leginkább hangkártya gyártóként ismert, pedig a videokártyái sem éppen utolsók. A Graphics Blaster drivere mentes a felesleges és helypocsékló „üveggyöngyöktől”. A felépítése egyszerű a szó pozitív értelmében, jól áttekinthető és célszerű. Találunk benne a beállításokat megkönnyítő mono-



szkópot, de a memória órajelét beállító csúszkát is.

A chipen jókora hűtőborda csücsül – mely egyébként ugyanolyan, mint a Diamondé. Mivel ez is melegszik rendszeren, esetleg megfontolandó hozzá egy olyan kiegészítő ventilátor, mint melyet januárban mutattunk be – akkor még Voodoo mellé.

A Graphics Blaster software ellátottságával kedvezni látszik a profiknak és a játékosoknak egyaránt. A játékosok

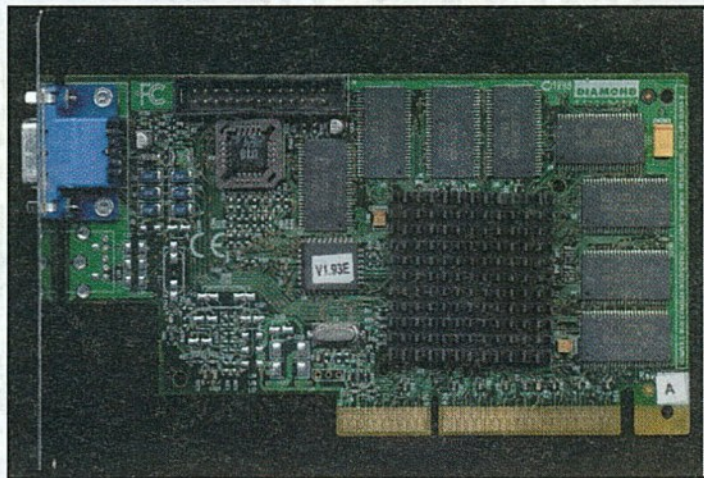
egy teljes változatú Forsakennel és Incominggal gazdagodnak, míg az utóbbiaknak egy Colorific névre hallgató színhelyességet, fényerőt, és kontrasztot beállítani segítő programot mellékelnek.

A Detonator használata javallott a kártyához – az eredeti meghajtót teljesen felülírja.

Diamond Viper 550 OEM

Gyártó: Diamond Multimedia
(<http://www.diamondmm.com>)
Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.:351-2338)
Ár: 24.900.- Ft+ÁFA
(OEM változat.)

Az áprilisi tesztünk óta, a Diamond újabb Viper 550 drivert hozott ki, mely érdekes módon a nagyobb felbontásokban gyorsabb, a kisebbekben meg éppen lassabbnak bizonyult elődjénél. Sajnos a „meghajtóiró szekció” a cégnél változatlanul mélyrepülését végzi, mert az olyan szolgáltatások,



melyek a többi kártyánál alapvetőnek számítanak – pl. képpozícionálás – innen totálisan hiányoznak. Viszont cserébe ezzel a driverrel kapjuk a legnagyobb dózist a csillogó-villogó, semmire sem jó, „sebességtesztnek” csúfolt üveggyöngyből.

Amit a hűtésről írtam a Graphics

Tartalékok a TNT driverekben

A legtöbb TNT driver – de a Detonator biztosan – tartalmaz egy tweaker utilityt. Ennek összes szolgáltatása a telepítés után nem hozzáférhető. Ellenben ha a Registryben egy kapcsolót beállítunk, akkor máris hozzáférünk néhány extra szolgáltatáshoz az OpenGL és a Direct3D/Advanced lapon is. Szeretném mindenkinek felhívni a figyelmét, hogy a Registry óvatlan állítgatása abszolút kifizetheti a Windowst!!! Ha az alábbi leírás alapján nem tudod megcsinálni a szükséges beavatkozást, akkor jobb, ha nem is próbálsz!

Indítsuk el a Registry Editort (REGEDIT.EXE). Keressük a

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT\NV4Tweak

bejegyzést. Ha megvan, és beléptünk, kattintsunk jobb egérgombbal az ablak jobb oldalán, és a megjelenő menüből válasszuk a NEW alatt a DWORD VALUE pontot. A kapcsoló nevéként adjuk meg a „PowerUser”-t, majd az értékeként írjuk be 1-et. Ha kész vagyunk, lépünk ki a Registry Editorból.

Rengeteg TNT-vel kapcsolatos trükköt, leírást találhatnak az Internethez hozzáférők. Érdemes a RivaZone vagy a Riva3D site-okon gyakrabban körülnézni, illetve onnan elugrálni az általuk ajánlott oldalakra.

Blasternél, az a Viper 550-re is igaz. Tanácsos valamilyen aktív hűtésről gondoskodni a számára.

A hűtőborda kínálja magát egy procihűtő ventilátor feleszkábálására, de óvatosan tegyük ezt, hiszen a garanciánk bánhatja az ilyen barkácsolást.

A saját driverek közül a Diamondé sikerült a leglassabbra, ezért több mint tanácsos a Detonator telepíteni, mely a Viper 550-t azonos szintre hozza a többi TNT alapú kártyával.



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**

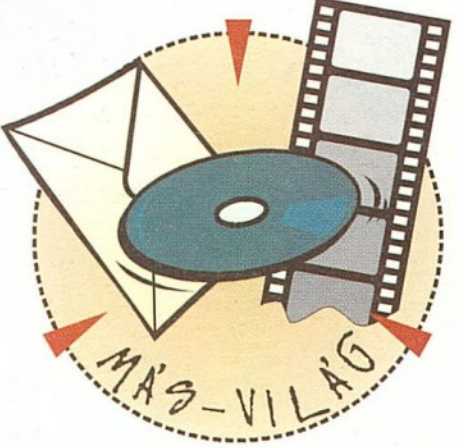
Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, középkek, sötétkek, bordó, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.

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

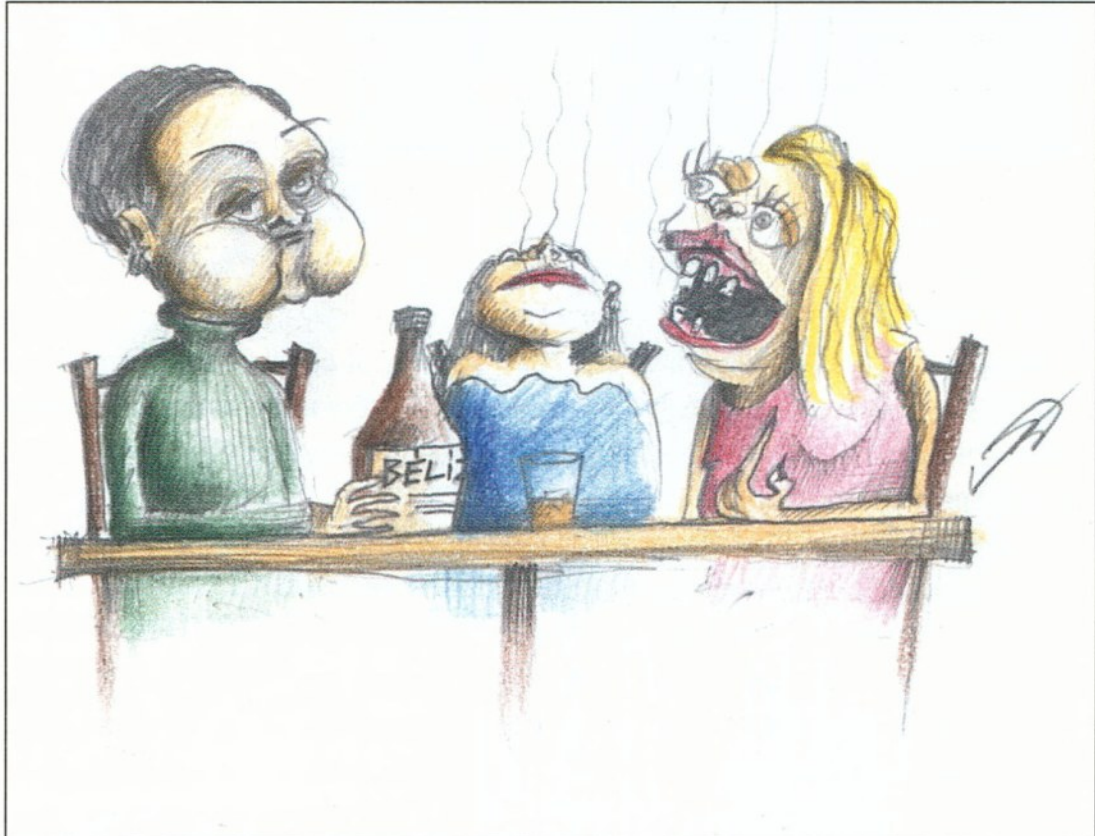
Gyenis Számítás- és Irodatechnika
bővebb információ:
www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu

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



X-Rejtvény

Múlt havi izmozásunk után, ismét langyosabb vizekre evezünk. Mindössze Ervin rajzának poénjára vagyunk kíváncsiak. Megfejtéseiteket **a 81. oldalon leírt játékszabályok szerint**, május végéig küldjétek el címünkre (1537 Budapest Pf. 386.) Ezúttal se felejtsetek el ráírni, hogy melyiket választjátok nyereményként az alábbi játékok közül.



1. Golden Bear Challenge
2. Ages of Myst
3. Pro DJ

A játékokat a Modern Media Service postázza!

EZT KÜLD BEI	HÍRES JÓS VOLT	SZAKMUNKÁSKÉPZŐBE JÁR (KÉT SZÓ)	KERESZTÜL SZEGLET		ZENEI HANGOK	SEBEN KELET-KEZŐ VAR	MEGELÉGEL	SUGAR ÉTKEZÉSHEZ KÉSZÜL		SAKK-DÖNTETLEN	NYARALÓ		LITER TITKON FIGYEL	TARTÓZÁSA VAN	PEDIKŪR-KÉSZLET RÉSZE	NAGYON KÖZELI ROKON
										K	FORMAI FRANCIA KÖLTŐ VOLT					
ÉSZAK				MAGASBA SZÁLL												
ÓMA PÁRJAI				MODERNIZÁL												
NYÁRI LÁBBELI					CÉRNA-ORSÓ							SEMMIKOR SZÁMSZERŰ TÉNY				
					ATALA, BECÉZVE											
ILION, MÁSKÉPP						NIKKEL			... SUMAC				GLÉDA OSZTÁLYFŐNÖK, RÖVIDEN			
						ELŐTAG: FŰL			ANGOLNA, NÉMETŰL						LEVÉLTÁVIRAT A KÖZELLEBBI	
SZÍNÉVEL ELŐTŐ HIDROGÉN							ERŐSEN RAGADÓ MENEKÜL									
			GÖRÖCS BECENEVE NEM SZABAD					AZON A TÁJON, NÉPIESEN ... TOP								
ÉRVÉNYESŰL DATIVUS, RÖVIDEN				ELNYŰTT, TÁJSZ. AZONOS BETŰK									VÍZBEN TISZTÍT ALKATRÉSZI!			
HAZAI ÉNEKESNŐ						IZZÓ KÖZEPEI REFORMÁTUS, RÖV.			BIZMUT BETŰ, KIEJTVE			ALULRA PUSZTÍT			TONNA ÉPÜLET-SZÁRNY	
NYELVTANI IDŐ DÉL					RAKPARTI FÉLIG RÉGI!			RÉMÜLET MAGUNK							SAVMA-RADEKI EURÓPA-KUPA	
				FÖLD-MÉRŐ KELET									FOGADÁSÁRA AMPER			
... - FŰLŐ								KÉSZÍTETTE: SZETEI ZS. M.		?	FED, BORÍT					
PÉKÁRU																

450 MHz-es Pentium® III-as FEFO PC-k és a szórakoztató elektronika összekapcsolása otthonunkban, avagy költségkímélő DVD film lejátszó házimozsi rendszerek 3D-s hangzással, FEFO PC-vel

the complete picture

Az Intel® Pentium® III processzor újdonságai

Az Internetet - mint a jövő leginkább fejlődő technológiáját - előtérbe helyező tervezéssel, az Intel® Pentium® III processzor egyesíti, az Intel processzorinak legjobb tulajdonságait azokkal az új technológiákkal amelyek lehetővé teszik korszerű képezelési, bámulatos 3D-s audio és videó valamint beszéd-felismeréssel kapcsolatos alkalmazások megvalósítását. A Pentium® III processzorba épített 70 új utasításkészletnek köszönhető leginkább az ami fokozhatja az új, izgalmasabb Web oldalak és szoftverek adta élményt. Ezen előnyök némelyike a következő:

3D—a Pentium® III processzor lehetőséget ad nagyobb számú poligon számításra és fejlettebb megvilágítási effektusok készítésére, melyek még élethűbb megjelenítést tesznek lehetővé a Web oldalak és más programfelületek számára. Több objektum jeleníthető meg csodás árnyékhatások és tükröződések valós időben történő számításával. Mindez még nagyobb játék és szórakozási élményt nyújt PC-jén, valamint nagyobb részletességet és kényelmet ad az Internetes Online vásárlásaihoz.

Animáció—a Pentium® III teljesítménye a szoftver fejlesztők számára lehetővé teszi, hogy nagyobb mértékű valóságyszerűséget, nagyobb fokú interaktivitással ötvözhessenek. Képzeld el repülőgépek szimulátorokat szárnyakkal amelyek meghajlanak, vezetési szimulációt működő lengéscsillapító felfüggesztéssel, vagy játéktárgyakat ujjakkal amelyek érintenek vagy markolnak.

Képfeldolgozás—a Pentium® III jobb lehetőségeket kínál a grafikus szoftverek készítéséhez azáltal, hogy megnöveli a képfeldolgozási sebességet, a színmélységet és a képfeldolgozó algoritmusok hatékonyságát. Ez azt jelenti, hogy várakozás nélkül dolgozhat nagyobb, összetettebb képekkel digitális fotókkal.

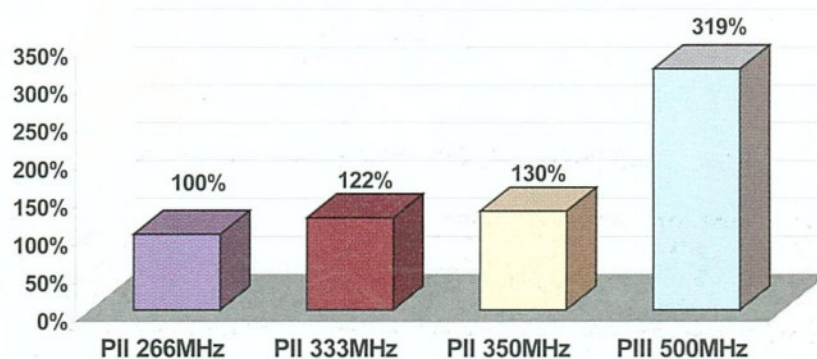
Video—mivel a videó fájlok nagy méretűek, a Pentium® III álló képeknél jelentkező minden előnye még inkább fontos a videó filmek szerkesztésénél, azok megjelenítésénél. Ráadásul a processzor teljesítménybeli képességei lehetőséget biztosítanak valós idejű MPEG-2 videó (DVD film) kódolásra és szerkesztésre valamint nagy teljesítményű videó adat forgalmazásra ami jobb minőségű videózást tesz lehetővé az Interneten is.

Beszéd felismerés—a Pentium® III processzor nagyobb pontosságot és gyorsabb válaszadási időt biztosít azon új alkalmazások számára amelyeknél igen fontosak ezek a jellemzők. Ezen jellemzők teljesítményének javulásával a számítógépek beszéd-képessége átlép a gyakorlatban is alkalmazható, valós-idejű beszédre alapuló Web böngészésre és szövegfeldolgozásra.



Intel® Pentium® III Processor

FEFO Dexter DH
WinBench 99 3D Lighting & Transformation Test



FEFO Dexter DH

Intel® Pentium™ III 450MHz processzorral

Új FEFO Dexter DH számítógép a legkorszerűbb technológiákra és DVD lejátszóval felvértezve.

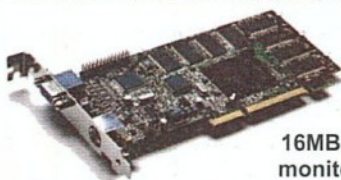
Az Info'99 kiállításon jelentjük be legújabb FEFO Dexter DH típusú számítógépünket. A Dexter DH a legkorszerűbb alkatrészek felhasználásával készült, kifejezetten professzionális otthoni felhasználóinknak ajánljuk. A Dexter DH-t Intel® Pentium® III-as processzorral szállítjuk, így a számítógép megfelel a legújabb programok igényeinek - lásd fent. Videó- és hangrendszere a legújabb technológiákat alkalmazza, ezért kifejezetten alkalmas DVD filmek lejátszására, térbeli hanghatás előállítására és a legigényesebb játékok élvezete játszására. Átlagosnál nagyobb tároló kapacitása hosszú ideig szükségtelessé teszi az egyébként lehetséges utólagos bővítéseket. A Dexter DH megfelel a Microsoft, PC-kre vonatkozó minőségi követelményeknek, 2000. év kompatibilis. A FEFO PC-k minőségére és megbízhatóságára jellemző, hogy a 10 éves FEFO Kft. 3 év teljes körű jótállást vállalunk rájuk.

A FEFO Dexter DH számítógépet nagy CPU teljesítménye mellett, speciális tulajdonságokkal rendelkező részegységei teszik alkalmassá, hogy szórakoztató elektronikai jellegű és minden egyéb otthoni felhasználásnak is megfeleljen. Főbb alkatrészei, mint pl. hangrendszere a legújabb Aurel Vortex-2 chipsetre épül, mely minőségi 3D-s hangzást nyújt 4 hangszórón keresztül. DolbyDigital, AC3 kompatibilis, támogatja az MP3-as hangokat. Videó rendszere a 3Dfx legújabb nagy teljesítményű Voodoo3-as 3D/2D chipsetjére épül, szuper minőségű képet és élményt nyújtva a játékok játszásánál. Pioneer DVDROM-mal szereljük, 6xDVD+32xCD egyben.

3 év



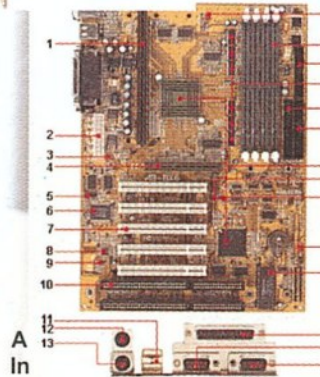
DVD



16MB Voodoo3 monitor vezérlő



Diamond Monster Sound MX300 hangkártya



- Intel® Pentium™ III 450 MHz processzor 512k cache memóriával
- Abit BX6 2.0 alaplap, AGP chipset 1xAGP, 5xPCI, 2xISA bővítő hely számítógép hardver figyelő rendszer „SoftMenu” BIOS program
- 64 MB SDRAM PC100 DIMM, max. 1GB-ig bővíthető, 4 bővítő hely
- 8.4 GB Quantum CR HDD, UDMA66 adatvédelmi rendszerrel ellátva
- 6xDVD + 32xCD DVDROM Pioneer nagy sebességű UATA Mode4 csatlakozás
- 1.44 MB FDD
- 16MB Voodoo3 2D/3Dfx videó vezérlő, TV kimenet, 2xAGP, DVD optimalizált
- Diamond Monster MX300 PCI hangkártya 4 csatornás 3D hangzás, Aurel Vortex-2 chip
- 56K, V90-es Diamond SE56i Voice PCI belső modem üzenetrögzítő és fax szolgáltatás
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 Win95 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház, 230W tápegység biztonsági lezárás, hűtő ventilátorokkal bővíthető
- 2000 év megfelelés
- 3 év FEFO PC garancia, teljeskörű

299.990,- +ÁFA



AZ INTEL INSIDE EMBLÉMA ÉS A PENTIUM AZ INTEL CORPORATION BEJEGYZETT VÉDJEGE

FEFO Kft.

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Üzlet: 352-8870, Iroda: 461-8080, Szerviz: 461-8081, Fax: 352-1620, e-mail: barcsay@fefo.hu; 1122 Budapest, Krisztina krt. 11. Tel: 202-6002, Tel.+Fax: 355-0047, e-mail: krisztina@fefo.hu; 7621 Pécs, Munkácsy M. u. 9. Tel: (72) 326-318, Tel.+Fax: (72) 326-186, e-mail: pecs@fefo.hu; 6722 Szeged, Gogol u. 4 Tel.: (62) 424-719, Tel.+Fax: (62) 422-386, e-mail: szeged@fefo.hu; 9022 Győr, Stelczer. u. 3. Tel.+Fax: (96) 311-725, e-mail: gyor@fefo.hu

<http://www.fefo.hu>

Aktuális árlistánk megtekinthető web oldalunkon. Nyitvatartás hétfőtől péntekig 9-17 óráig. Az árak ÁFA-t nem tartalmaznak és készpénz fizetés, vagy előre átutalás esetén érvényesek. Az átváltoztatás jogát fenntartjuk. Garancia a FEFO PC-kre telephelyeinken 3 év, az alkatrészekre 1, 2, 3, vagy 5 év a gyártótól függően.



Demozóna

LEVÉLÁRADAT

Basq

A CD-mellékleten a Gathering 99 anyagait találjátok, a cikkben most mégis inkább a márciusi számban feltett vitaindító kérdésekkel foglalkozom, így a party kicsit háttérbe szorul. Annyit érdemes elmondani, hogy a monstre rendezvény március 31. és április 4. között (igen, 5 nap!) zajlott Norvégiában, Hamarban, és elég szép alkotások születtek, melyeket megtaláltok a CD-n. Érdemes átnézni őket!

Egy bejelentéssel folytatnám: rengeteg levelet kaptam a márciusi cikkel kapcsolatban, melyben négy kérdést tettem fel. Emlékeztetőül:

1. Szerintetek megfér-e kellemesen egy party 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?

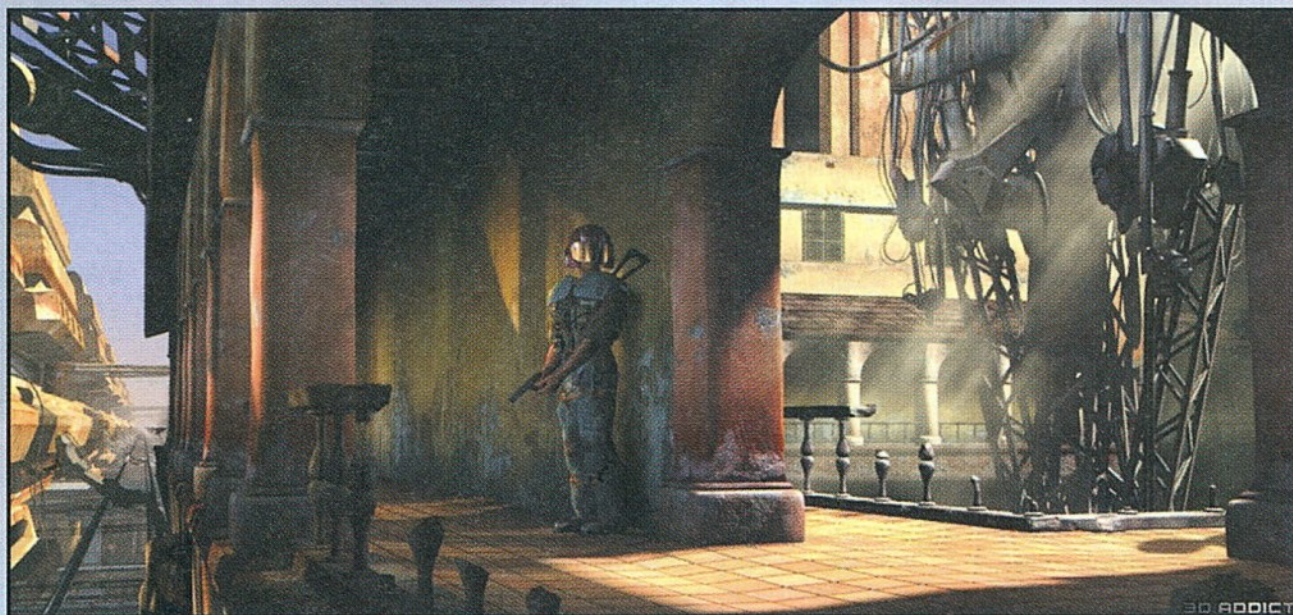
3. Hová tűnnek el a régi nagy csapatok, és miért nem jönnek helyettük újak?

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

Ezúton is köszönet a válaszokért, és további gondolatébresztőnek következzen egy kis összefoglaló az olvasók által beküldött megfjtésekből.

Mindenekelőtt *bpe* álnevű lelkes rajongónk levélét említeném, aki nem pontosan a kérdésekre, inkább nagy általánosságban a nehéz körülmények között sýnylódó magyar scene-ről írt, vagyis arról, hogy hogyan jutottunk ide. Szerinte a régi scene-ről indul minden, amikor minden lelkes scener még nagy jelentőséget tulajdonított ennek az egész „társadalomnak”. Hat-hét évvel ezelőtt ezek a találkozók „egyét jelentettek valami végtelenül kreatív ötletbörzével”, de hiába tartunk mi még manapság partykat, a legnagyobb baj, hogy a régi hangulat elveszett. Nos, valóban ez a probléma a kérdés csak az, hogy milyen folyamat vezetett idá-

ig? Miért nem érdekli manapság az embereket „úgy” a scene, ahogy régebben? Kedves barátunk erre is megpróbál válasz adni, miszerint, főképpen a gépek teljesítménynövekedésével okolható a do-



log. Nevezetesen, a régi, kisebb teljesítményű gépeken érdekelte a fiatalokat, hogy megpróbálják a gép teljesítményének a végső határait kihasználni, azonban ma erre már senki nem képes, elég, ha belegondolunk, hogy milyen hardvereken milyen játékok futnak, és ezeken mekkora stáb mennyi ideig dolgozik. Röviden, a hardver leahagyott minket, mérföldekkkel.

Nézzük azonban a kérdéseimre kapott konkrét válaszokat!

Don Cherry írja, hogy ő bár sohasem volt scene partyn, azért van véleménye (sose baj! :)). Válasza szerint a scenerek és a quakerok nem férnek össze egy partyn, mivel ez teljes képtelenség: mindkét csoportot teljesen más érdekli, így zavarják egymást. Hasonló véleményen van *Mercenary* nevű barátunk, aki szerint a quakerok megjelenése a partikon kifejezetten ártalmas a magyar scene-nek. *Raptor* nevű levélírónk szerint viszont simán megfér a két társulat egymás mellett, csak megfelelően kell elkülöníteni őket. A véleményem nekem is

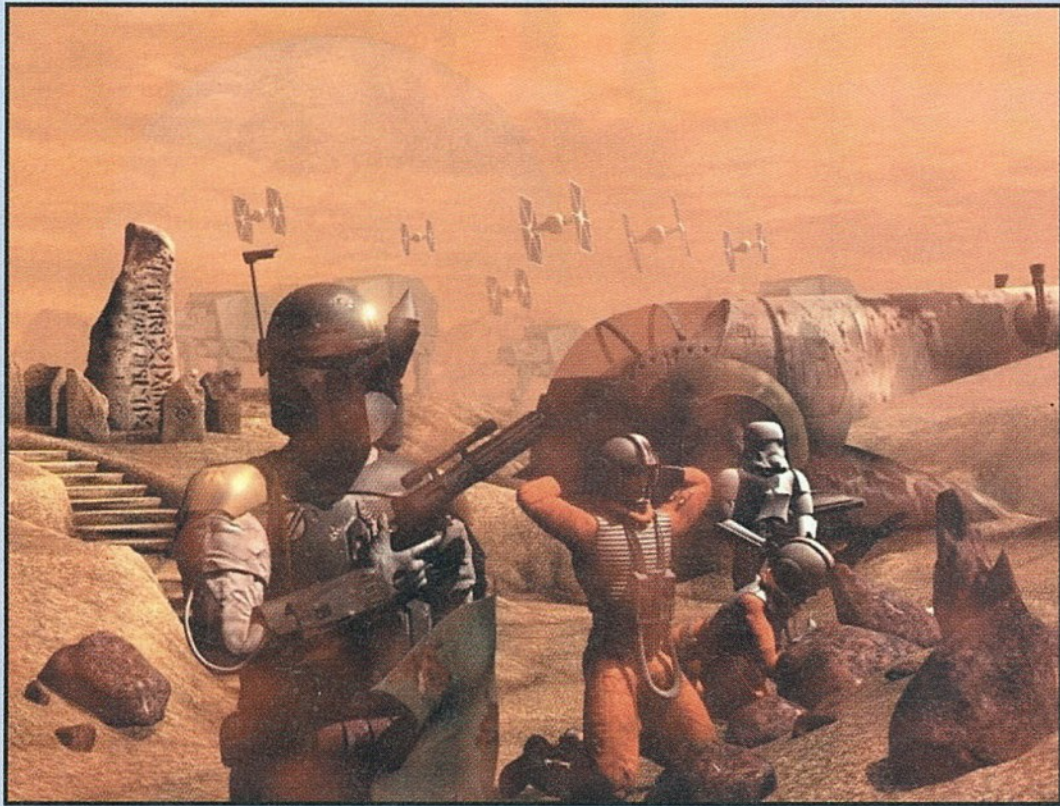
az utóbbival egyező, ugyanis ma már kérdésessé vált sajnos, hogy megéri-e csak scenereknek rendezni partyt, vagyis számíthatunk-e elég látogatóra ebben az esetben.

A második kérdésre szintén eltérő és meglepő (valamint mulatságos) válaszok érkeztek. Többen említették, hogy a megfelelő dokumentációk és példaprogramok hiánya okozza, hogy nem fejlődnek a stuffok. Nos, ez felettébb érdekes, hiszen

amióta az Internet elérhető még a falusi illemhelyiségekből is, azóta szerintem nincsenek ilyen gondok. Ráadásul egyre jobban dívik a nagy csapatok között is, hogy alkotásaikhoz mellékelik a forráslistát. A probléma talán ott van, hogy az emberek nem is keresik ezeket, illetve nem érdekli őket, mert nem mernek belevágni a programozás megtanulásába, hiszen olyan jól elvannak a kedvenc autó-szimulátorukkal, különben is, annak a kezelését is művészet manapság megtanulni! A kérdésre egyébként jött olyan válasz, hogy manapság nincs kreativitás az emberekből, ami remélem, hogy nem igaz; én továbbra is vallom, hogy a kreativitás az emberrel együtt él. Amíg ember van a földön, addig van ötlet is. Bizonyítja ezt az utóbbi párezer év. *Raptor* szerint is megvan a kreativitás, csak nincsenek olyan emberek, akik megvalósítják a jó ötleteket. Akkor újabb kérdés: miért? A gépek manapság adták, egyre több embernek van számítógépe, a hosszú scene történelemből van rengeteg példa, forrás és segítség, ami alapján el lehet indulni, a fejlesztői eszközök egyre kényelmesebbek és egyszerűbbek.

A régi csapatok eltűnéséről a vélemények hasonlóak, nevezetesen, hogy a régi scenerek ma már általában valami jól fizető állásban vannak, és nem érdekli őket annyira a dolog, ami igaz is





lehet, de hát egy új nemzedék csak felnőtt korban. A másik ok viszont a színvonalas partyk hiánya, de hát erről meg, ugye, csak azok tehetnek, akik nem merik az ötleteiket megvalósítani. Szóval mindenki, akit érdekel a scene, szedje már össze a bátorságát, és élje ki a kreativitását, nem olyan nehéz az! ☺

Kicsit ehhez kapcsolódik az utolsó kérdés is. Többen írtatok, hogy igazából értékelni kellene ezeket, hiszen az első, gyengébb minőségű anya-


scene-re nehéz munkával komoly produkciókat előállítani, ahol az értékesebb művek elsüllyednek a sok szemét között, és szerintem ez az igazán nagy probléma. Jómagam is azért hagytam abba az aktív scene-zenélést, vagyis a zenecompókön indulást, mert elegendő lett abból, hogy 100 zene indul, amiből nehéz igazán jó 10-et kiválasztani. Ráadásul a sok gyenge alkotást elriasztja azokat, akik igényesebb versenyekre vágnak, vonzza viszont azokat, akik eddig is szeméteket gyártottak,

gok az első szárnypróbálgatások, és ha a kezdeti sikerek elmaradnak, a fiatalok elvesztik bátorságukat, és befutad az egész dolog. Ez igaz, viszont ott van a másik oldal is, vagyis, hogy sokan azért vesztik el az alkotókedvüket, mert nincs kedvük olyan

vagyis az igénytelenebb réteget. Mindenkinek ajánlom, gondolkodjon el, hogy a műve, amit bead egy compóra megüt-e egyáltalán valami minimális színvonalat. (Ez vonatkozik az OLVASOKK muzax rovatában indulókra is! – TRf) Hiszem, hogy van tartalék, vannak tehetséges emberek a scene-en, hagyjuk, hogy ők érvényesüljenek! Úgy kéne gondolkodni, hogy én magam is próbáljak csinálni olyan minőségi munkát, mint azok, akik miatt elkezdem a scene stuffokat csinálni. Úgy érzem manapság ez kétszeresen igaz a zenecompókra, ahol rengeteg alacsony színvonalú zenét neveznek, és ezzel lesüllyesztik a színvonalat. Érdemes inkább 25 zenét összehozni, és abból találni egyet, ami szerinted megfelelő egy nevezésnek, mint rögtön az elsőt beadni. Érdemes küzdeni, mert neked is jobb, ha mindenkinek tetszik, amit csinálsz. Érdemes kínlódni, és megpróbálni valami egyéni, és igényes munkát összehozni, mint összecsapni valamit, csak azért, hogy ott legyél te is a scene-en, hiszen a munkáiddal, a nevezéseiddel a partikat támogatod, és a scene-t építed. Ami talán még lesz egyszer jobb is. Hamarosan. Bízom benne. Észrevételeiteket és kérdéseiteket továbbra is várom a szokott címenem.

Basq

basq@eurotrend.hu



1st Mainboard Series

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



- garanciára
- 1st Mainboard BoardWatch elektronikus újságra a legfrissebb technikai információkkal
- BIOS frissítésre az alaplaphoz

<p>JELLEMZŐK PA 2012 17.900,-</p> <ul style="list-style-type: none"> - ATX - 1 MB L2 cache - VIA Apollo Vp3 Chipset - AGP slot - EDO/SDRAM/ECC memória slot - Intel MMX 166-233 Mhz - AMD K6 PR166-300 <p>JELLEMZŐK KA-6100 21.970,-</p> <ul style="list-style-type: none"> - AT - VIA Apollo Pro Chipset - EDO/SDRAM memória slot - Intel Pentium 233-450 Mhz - Intel Celeron 266-400 Mhz - Alaplapon hangkártya <p>JELLEMZŐK VL 601 19.900,-</p> <ul style="list-style-type: none"> - ATX - Intel 440LX AGPset - EDO/SDRAM/ECC memória slot - Intel PII 233-333 Mhz - AGP slot - Intel Celeron 266-400 Mhz 	<p>JELLEMZŐK VB 601 19.900,-</p> <ul style="list-style-type: none"> - 100 MHz FSB támogatás - ATX - Intel 440BX AGPset - SDRAM/ECC memória slot - Intel PII 233-450 Mhz - AGP slot - Intel Celeron A 300-400 <p>JELLEMZŐK VA 503+ 19.900,-</p> <ul style="list-style-type: none"> - 100 Mhz, FSB támogatás - 1 MB L2 cache - Baby AT - VIA Apollo MVP3 Chipset - EDO/SDRAM/ECC memória slot - AGP slot >>- Intel MMX 166-233 Mhz >K6-III- AMD K6-2 166-400 <p><small>További kérdésekké forduljanak bizalommal Kis Ildikó kollégánkhoz 12 mellék</small></p> <p><small>Áraink nem tartalmazzák az ÁFA-t!</small></p>
--	--

VAR COMPUTER

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



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

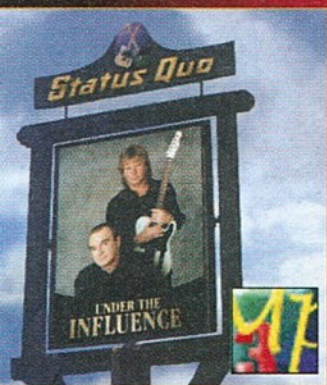
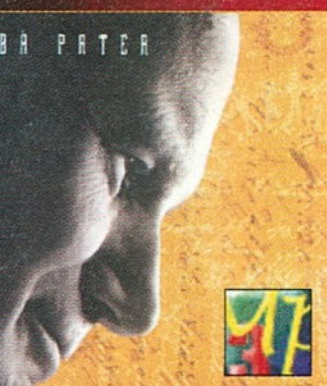
Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

MÁS-VILÁG DEMOZÓNA 75



X-MUSIC

GODZILLA ROVATA



Még mindig tudom, mit tettél tavaly nyáron címmel hozza ránk a sikítófrász második hullámát a nagysikerű tinihorror, amely már a mozik vásznain készzeti langymeleg ellazulásra a nézők hólyagját. Nem állítom, hogy halál ismert arcok gondoskodnak a baltásgyilkos feeling ébren tartásáról, de lehet hogy a fiatalságé a jövő? Roppant hangulatos dalok az elektronikus örületektől a modern beatig. *Abbá Pater* címmel jelentette meg első nagylemezét a fantasztikusan tehetséges II. János Pál. Aki kezébe venné a lemezt, és afelett örvendezne, hogy a Szentatya végre ráérezett a rock'n roll feelingre, azokat ki kell ábrándítanom: a belső borítón az nem cannabis, hanem egy olajág. A pápa ötnyelvű imáira utólag komponált – hol afrokorust, hol mennyei szférákat megzengető – hihetetlen megnyugvást árasztó muzsika Európa-túrné nélkül is minden biztonnal megdönti majd az Enigma és az Era eddig eladott összpéldányszámát.

Ha feltennél egy klasszikus Scorpions albumot és ezt az új korongot, az *Eye II Eye*-t, csak abban reménykedhetsz, hogy a legendás csapat vénségére nem fog afféle nyilatkozatokkal keseríteni, hogy „mi mindig is ilyen zenét akartunk játszani”. Hard rock zene végképp felejtve, helyette egyszerű rockmuzsika, jobb-rosszabb (de feltétlenül sablonos) dalokkal, és a siker zálogát jelentő balladákkal. Én sajnos elfogult vagyok a csapattal szemben, hiszen tizenakárhány éve, még gimnazistaként szénné forgattam a bakelitjeiket, bár ha valaki most hallja őket először... ki tudja? Végül is hülyén néz ki ötvenévesen kamaszlázadni.

Na, a Status Quo viszont tudja, hogyan kell a gyökerek kicibálása nélkül, tisztességben megőszülni. Rendületlenül nyomják a rock'n rollt, hol a jól bevált recept szerint, hol pedig ki-kitekintgetve a műfaj keretein túlra. Bár újra és újra beigérik gitárjaik szögére akasztását, minden hiába: a színpad nélkül minden nagy művész csak partra ve-

tett halként vegetál. A vízbe történt sikeres visszacsobbanás eredménye az *Under The Influence*.

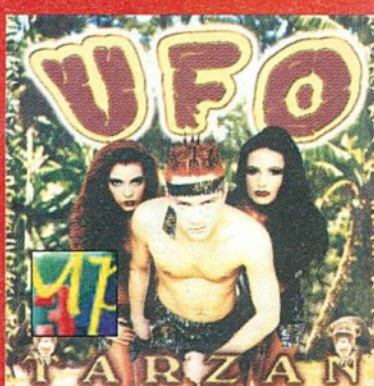
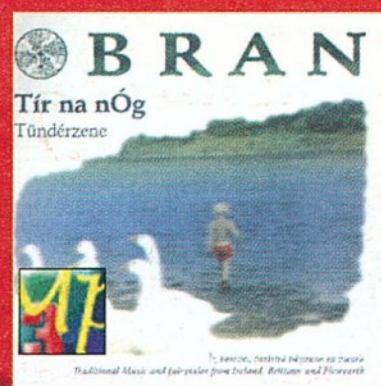
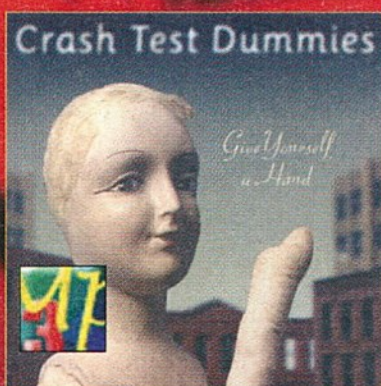
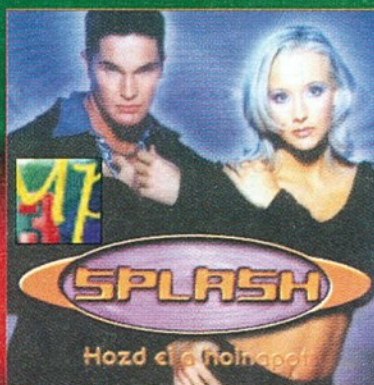
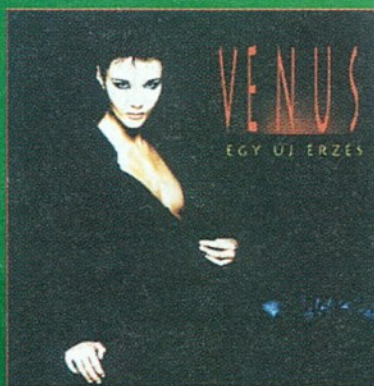
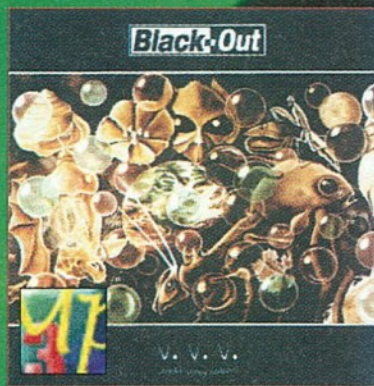
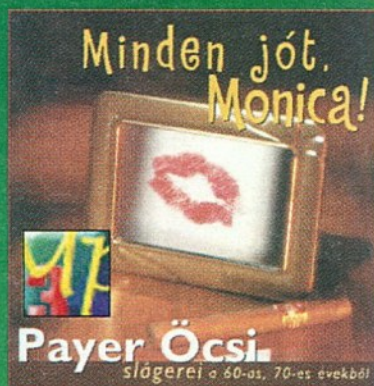
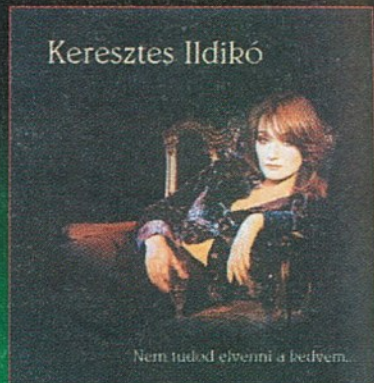
Give Yourself A Hand a címe a Crash Test Dummies új albumának. A csapat egyre inkább kezd elvonódni, kissé trip hopos melankóliába süllyedve. Gyakorlatilag nyoma sincs annak a zenének, ami az MTV üdvöskéivé tette őket, és ami miatt az egész világ felfigyelt rájuk. Merengő szomorúság árad a CD álmos világából – bár manapság ez nem feltétlenül hátrány.

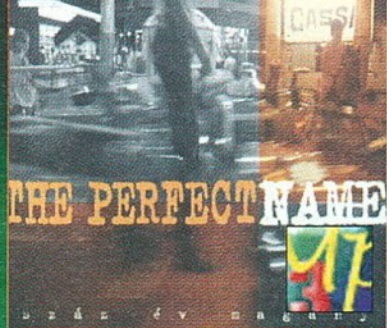
Itthon eleddig teljesen egyedülálló kezdeményezéssel rukkolt elő a Bran kvartett. A zenekar dupla albumának első CD-jén ír, breton és ószirmi népzénet hallhatunk, zömmel nem a megszokott kocsmás-füstös „szokvány-írzenét”, hanem... füleljetek csak bele! A második CD a zenén kívül csodaszép tündérmeséket is tartalmaz az ősi kelta mitológia nyomán. A középütt könnyűvé kiképzett lemezborítón írott formában is megtalálhatók ezek a mesék, és még sokminden más. A *Tír na nóg* válogatás a legtöbb lemezboltban nem kapható, de megveheted a Fonó kiadónál vagy a Dörösmarty téren. Az UFO mindig is nagy mestere volt az aktuális nyugati trendek „magyarításának”. Emigyen lett ez a *Tarzan* albumon is, melyen a csapat a buta-techno majd a funky-disco korszak után most felfedezte magának az Aqua-Neoton mix üdvöztető hatalmát. A dalok legalább fele potenciális rádiósláger, zeneileg vicc, egyetlen pozitívum az a fantasztikus énekesnő, akinek az arcát nem láthatod a klipeken, a nevét nem olvashatod a borítókön (legalábbis ezen nem), de kishazánk talán legnagyobb torka.

A populáris house friss arcait tisztelhetjük a Splash duó tagjaiban. A diszkóorientált daloktól a köhouse-on át a lírákig minden megtalálható a *Hozd el a holnapot* lemezen, melynek dalai már izomból nyomulnak a slágerlisták csúcsai felé. Újat ugyan egy grammot sem hoznak, de a meglevő elemekből céltudatosan, jó érzékkel építkeznek.

Egy ígéretes hangú hölgy és két srác alkotja a Venus triót, melynek debütáló korongja *Egy új érzés* címmel került a boltok polcaira. Helyenként hetvenes éveket idéző diszkóalapok, a nyolcvanas évek hangszerelésével a kilencvenesekben. Másutt rockba hajló motívumok, de mindenképp élőzene-színes zenei világ.

Az Emergency House harmadik lemezén nagyjából az előző anyag disco-sláger-house kezdeményezé-





se köszön vissza. Mind zeneileg, mind szövegileg letagadhatatlan, hogy a trióvá fogyatkozott csapat az Erica C-Robby D páros istállóját gazdagítja. Könnyed, laza bulizene energikus női rappel fűszerezve. Az egész produkció legeredetibb megnyilvánulása a borító nyolc oldalából négyet(!) elfoglaló köszönetnyilvánítás, leborulás, hálálkodás – apunak, Istennek, nagyinak, Ericának, különféle ismeretlen jöteveknek, barátoknak és háziállatoknak.

A **Black-Out** és **U.U.U.** című albuma most sem okozott csalódást. A hazai progresszív rock élharcosai ismét vették az általuk oly magasra állított akadályt. Agyas muzikális és vokális megoldások, igényes összhangzás, mindezek dacára fülbemászó dallamokkal. Gondolkodásra serkentő, a lélek világi ketrecéből szabadult, misztikus szövegek. Teljesen tízes. **Minden jót Monica!** címmel jelent meg **Payer Öcsi** szerzői albuma. Öcsiről annyit kell tudni, hogy megszámlálhatatlan sláger fűződik a nevéhez a hatvanas évek táncdalfesztiválos, intézményesített ellen-rock korszakából. Az interpretálók: Aradszky, Korda, Koncz, Hofi, Komár, Koós, Németh Lehel, Toldy Mária, Mikes Éva, Szécsi Pál – no meg Öcsi maga. Hamisítatlan nosztalgialemez, amelyet hallgatva Zámbo Jimmy elvonási tünetek jelentkezhetnek.

Szólolemezzel jelentkezett **Keresztes Ildikó**, akit az egykori Rózsaszín Bombázókból és rockoperákból ismerhetünk, illetve vokalistaként különböző produkciókban szerepelgetett mostanság. Színvonalas rockanyagot hallhatunk a **Nem tudod elvenni a kedvem...** című korongon, melyhez Szekeres Tamás zenéje és Horváth Attila szövegei nyújtanak garanciát. Heveny alteros beütésekkel izesített rockot nyomtat a **The Perfect Name** – nevének csengése ellenére magyarául. A **Száz év magány** album szövegei kiemelkedően jók (bár esetenként egész sorok köszönnek vissza az irodalom klasszikusaitól) és muzikálisan is kiforrott a produkció. Rétegzene, de az említett réteg intenzív élvezetére számíthat a csapat.

Immár CD-n is megvásárolható **Zorán** 1982-es, **Tizenegy dal** című albuma, amelyet az énekes egyik legmelankolikusabb korongjaként tartanak számon. A puritán borító puritán nótákat rejt, olyanokat, mint a 34. dal vagy a **Ne várd a májust**. Márpedig ezek felett még ma is lankadatlan kedvvel nosztalgiáznak a rádiós slágermúzeumok.

Hatebreeder névre hallgat a **Children Of Bodom** új albuma. Dallamos black metal, remek billentyűfutásokkal, káromással, helyenként fénysebességű dobokkal. Leginkább az **Old Man's Child** dal rokonítanám, csak **Bodomék** sokkal jobb nótákat írnak. Mindezen felül egy hihetetlenül virtuóz húrbűvölő a marcipán a habostortán.

A **Godgory** nevű formáció a black metal minden borzalmát és misztikáját felvonultatja **Resurrection** című korongján. Hörgés, vészjósló suttogás, atomsúlyú témák akusztikus gitarkísérettel, veszett kalapálá-

sok és menetelős málházások. Változatos anyag, bár a black-dömpingben elveszik.

A rendkívül fantáziadús nevű **Occult** borítóján díszelő korhadó zombi impozáns darab – amit viszont a muzsikáról nem mondhatunk el. Legszívesebben egy macskakörmöt raknék a **Godgory**-bemutató alá, azaz a kiegészítéssel, hogy az **Occult**-nál tízszer jobb bandák próbálnak bármely városzéli garázsban. Az album címe: **Occult Of Flesh And Blood** (na neee!).

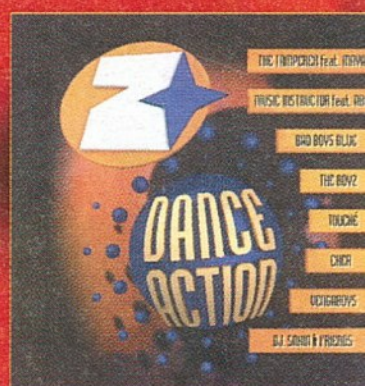
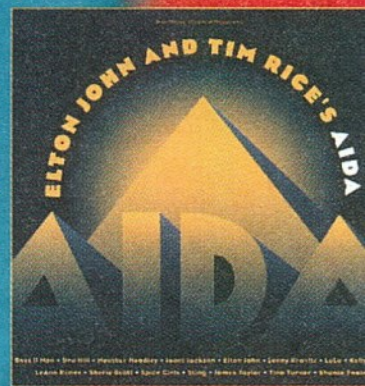
Elton John és **Tim Rice** Broadway-musicalja, az eredeti sztorit feldolgozó **Aida** felettébb illusztris szereplőgárdával villog a most megjelent CD-n. **Elton** mellett **Lenny Kravitz**, **Dru Hill**, **Janet Jackson**, **Tina Turner**, **Shania Twain**, **Sting** és a **Spice Girls** is mikrofonhoz állt.

Ismét egy fiúcsapat, akik az égegyadta világon semmiben sem különböznek hasonszőrű társaiktól. Az **E-17** (minő szerencsés névválasztás az **East 17** után) friss albuma, a **Resurrection** akár a legutóbbi **Boyzone** folytatása is lehetne (vagy a **The Boyz**, vagy az **'N Sync**, stb.). Azaz egyvalamit mégiscsak kitaláltak a fiúk (ill. a menedzsment), hogy a rajongók azonnal megjegyezzék őket: a csapat mindössze háromfős.

Az új **Dance Action** ezúttal a **Z+** égisze alatt jelent meg. Az albumon 19 dal hallható. Egyebek között a **The Tamperer**, a **Touché**, a **Bad Boys Blue**, a **Music Instructor**, az **Ace Of Base**, a **Dengaboys**, **C.C. Catch**, **Cher** továbbá nem kevés nambervan az elmúlt időszak listáiról.

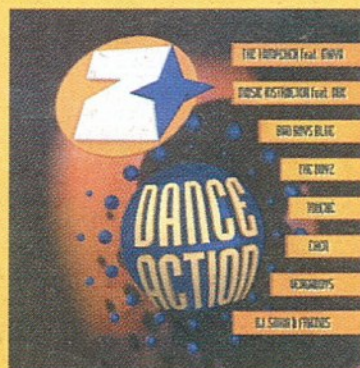
Sulididzsék figyelem! Íme valami, amiből hetekig meg lehet élni az uzsonnaszünetekben. A **PDP '99** válogatás annyi megaslágerért rántott össze, hogy az alábbi felsorolás szükségszerűen nélkülözi a teljeséget: **Lighthouse Family**, **Will Smith**, **Savage Garden**, **Des'ree**, **Jennifer Paige**, **B*witched**, **Ace Of Base**, **SASH!**, **The Cardigans**, **Fatboy Slim**, **Ultra Naté**, stb.

És most: **Goto CD!**



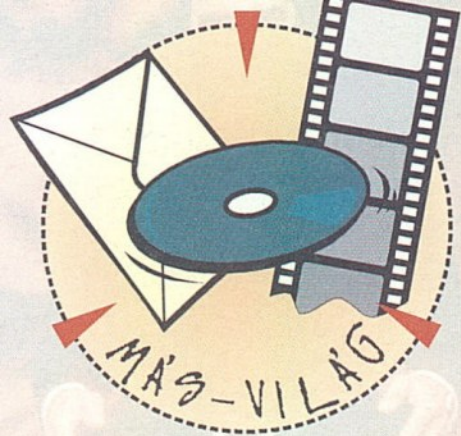
WARNER JÁTÉK

E havi megfejtésünk nyerteseire 3 CD és 3 kazetta vár kisorsolásra a **Z+ Dance Action** albumából.



Melyik híres, örmény származású énekesnő dala szerepel a válogatáson?

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



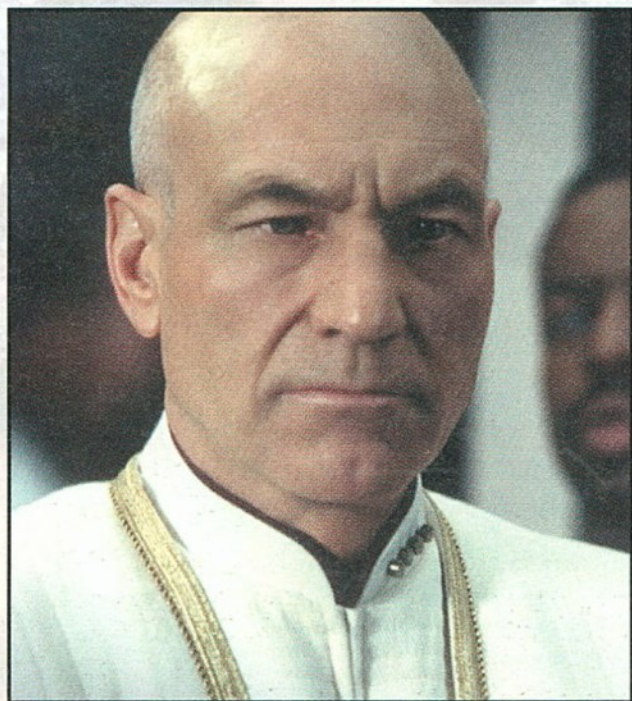
Star Trek: Insurrection

UTÓLAGOS KEDVCSINÁLÓ

Sam. Joe

Mivel mostani számunkat a Star Wars iránti tiszteletünknek és rajongásunknak dedikáltuk, úgy gondoltam asszimilálom a Movie World jelentős részét, hogy másik kedvenc jövőbeli világom, a Star Trek is helyet kapjon a lapban, mégpedig a legújabb mozifilm ismertetőjével.

A furcsa alcím magyarázata, hogy a Star Trek: Insurrection bemutatója április 8-án volt. Az időpont azért nagyon szerencsétlen, mert az áprilisi számunk készítésének befejezte utánra esett így a szívemnek kedves film ismertetője erre a hónapra maradt. Félek tőle, hogy a nagy „Multiplexodeonok” jelen sorok



megjelentekor már levették műsorukról. Az előző két Star Trek film számos vidéki városba csak jó fél éves – vagy még nagyobb – késéssel jutott el, így remélem, még akad alkalma a megtekintésére annak, aki esetleg soraimon felbuzdulva kedvet kap hozzá.

Az eddigi filmek egy dologban voltak közösek: púpok voltak a hazai forgalmazó hátán. Itthon csak egy nagyon szűk kör ismerte a sorozatokat; nem volt elegendő ember, aki megtöltötte volna a nézőteret. Remélhetőleg most, hogy a TV3 levetítette a teljes eredeti, valamint a The Next Generation (TNG) sorozat első két évadját, sokkal többen ismerték és szerették meg a Trek-et, így az egész estés mozifilmek is nagyobb sikerre számíthatnak.

Az Insurrection sorrendben a kilencedik ilyen. A harmadik, ahol a TNG szereplőivel találkozhatunk, és a második, amiben csak velük. Be kell, valljam, nem véletlenül emlegetem az eredeti angol címén: a magyarított „Úrlázadás”, az „Alien – Nyolcadik utas a Halál” óta az egyik legpocsékabb fordítás. Sajnos nincs mit tenni ellene, a fordító szerint az eredeti cím elé ragasztott „úr” szócska

több nézőt vonz a mozikba. (Javasolom még jövőbeni felhasználásra az „úrmérték”, „úreginyúl” és „úrvezető” címeket!) Szerencsénkre a bugyuta cím a film legnagyobb baja.

A történet szerint Picard kapitány éppen diplomáciai missziót teljesít az Enterprise fedélzetén, amikor hírért veszi, hogy a tudományos kutatáshoz „kölcson adott” Data megkegyült. Tör-zúz, lövöldöz, és minden olyasmit csinál, amit megbízható és fegyelmezett androidunk leginkább soha nem szokott tenni. Kapott parancsai ellenére azonnal felkerekedik, hogy maga járjon utána a dolognak. Persze hogy a régi megszokott TNG csapat együtt legyen, még a történet elején felbukkan Worf is. A jugoszláviai események miatt sajnós szomorúan naprakész a film. Az egyes népcsoportok üldöztetése ismét napirenden lévő kérdés. Ez az az ok, ami Picard kapitányt és legénységét arra sarkallja, hogy a parancsai és a Föderáció ellen forduljon.

Ki kell fejeznem abbéli örömet, hogy végre sikerült összehozni egy olyan történetet, ami

mentes a logikai bukfencektől. Ez az utóbbi két filmben – az ilyesmire elég érzékeny trekkie társadalom legnagyobb bánatára –, nem jött össze. A színészeknek igazi jutalomjátékban volt részük; mindenki számára olyan szerepet írtak, melyben kidomboríthatták a sorozat nézői által megismert tulajdonságaikat. Jonathan Frakes aki nem csupán Riker első tisztet alakította, ha-



nem a filmet is rendezte, azt nyilatkozta, hogy a forgatás nagyon vidám hangulatú volt. Valami át is jön ebből, és vele visszatér a Trekre valamikor annyira jellemző könnyed humor. Bár tartok tőle, hogy a számos helyzetkوميكumból a legtöbbet csak azok fogják megérteni, akik az első két szezonnál többet láttak a sorozatból.

A speciális effektusokkal sem spóroltak a készítők, melyek közül néhány kimondottan jól sikerült. Az egyik jelenetben egy láthatatlanságot adó szkafandert viselő alak egy patakba zuhan. Valami döbbenetes, ahogy látjuk a vízben az emberi körvonalat, a „víz folyamatossági hiányosságát”, de nem látjuk magát az illetőt.

Az Insurrection végre ismét olyan Star Trek mozi, melyet a megszállott hívők nagyon fognak szeretni, de a kívülállók számára is élvezhető és élvezetes. Akciódús, de nem fullad zombi-horrorba, látványos, de nem úr piff-puff, érdekes háttértörténettel bír, de nem szájbarágós tanmese. **PC-X**



DVD Filmek



HÁZIMOZI SZUPERMINŐSÉGBEN

Schuerue

Az előző számban kis keveredés történt a bevezető táján, ezért nem derülhetett ki, hogy a magyar piacot feliratos filmekkel igen rendesen megterítő Intercom kínálatából válogatunk. Két nagy stúdióbirodalom mozijai kerülnek a lemezekre, a Warner és a Columbia Tristar nevével jelezett alkotások, Pro-Logic angol hanggal és – számos másik nyelv mellett – magyar felirattal is kaphatók. Az előbbieket 5000 Ft, utóbbiak 7500 Ft környékén.

A szív hídjai (Warner)

R: Clint Eastwood

Fsz: Clint Eastwood, Meryl Streep

A filmnek nem csak főszereplője, de rendezője és producere is egyben Clint Eastwood. Más színészek hasonló próbálkozásai ellenében, amelyek többségében csúf bukással végződnek, ezt Oscar-ésszel jutalmazták. Többek között a legjobb női főszereplő szobrocskáját Meryl Streep vihette haza.

A történet egyáltalán nem az Eastwoodra jellemző kőkemény, a világot gatyába rázó machó életének epizódja, hanem egy szép, romantikus mese, két ember egymásra találásáról és fájdalmas búcsújáról, néhány rövid nap után. Anyjuk halála után kerül, az időközben már saját családot alapított gyerekek kezébe néhány napló, amelyből kiderül, hogy a mama, amellyel, hogy élte csendes, már-már rabszolgaszerű életét apjuk mellet, szenvedélyesen szeretett egy férfit, akivel csak négy napot töltött együtt. A National Geographic fotósa, a híres fedett hidakat jött lefényképezni az álmos illinois kisvárosba, de a viharos kaland az ő életét is teljesen megváltoztatta. Arra a kérdésre nem ad választ a film, hogy valóban létezik-e életre szóló szerelem, vagy éppen a csodálatos négy nap emléke és a folytatás hiánya tette örökké, de erre talán nincs is válasz.



A szerelem hullámhosszán (Columbia)

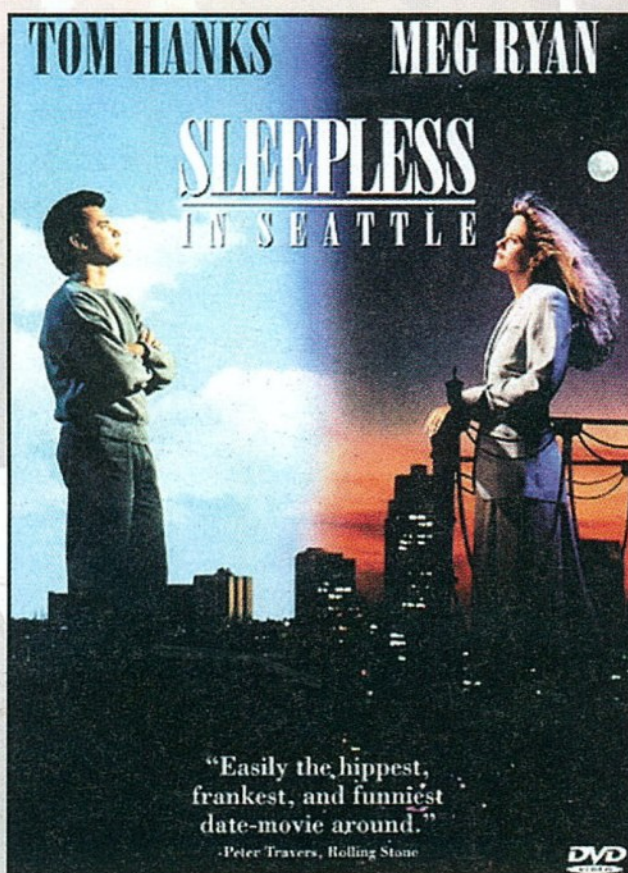
R: Nora Ephron

Fsz: Tom Hanks, Meg Ryan

Keresni az igazit, erre néha egy élet is kevés, nem csoda hát, hogy Sam (Tom Hanks) miután elveszti feleségét, aki maga volt a tökéletesség, mély letar-

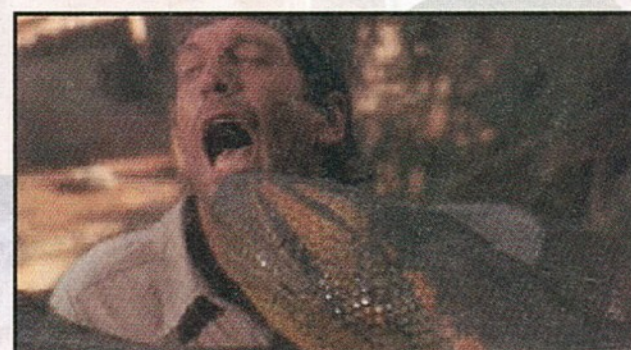
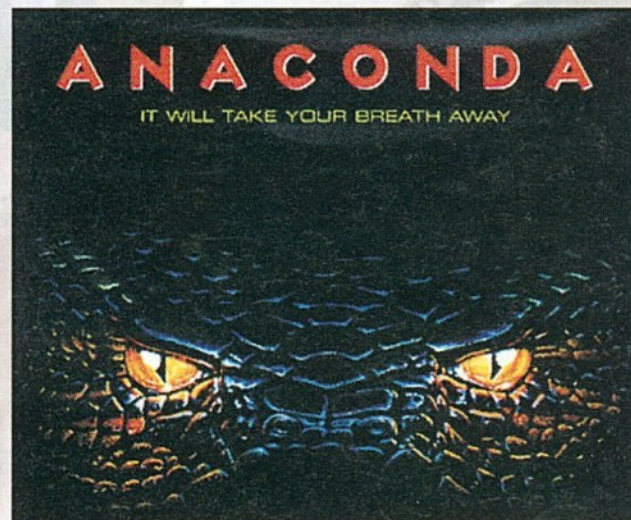
giába zuhan. Hiába próbálják kollégái, barátai ki-zökkenteni, munkába temeti magát, és ébren tölti éjszakáit. Egy karácsony estén fia már nem bírja tovább, és felhív egy rádióműsort, hogy találjanak új feleséget a papájának, akit a műsorvezető odacsalogat a telefonhoz, és mint egy pszichológus elmesélteti problémáját. Annie (Meg Ryan) élete látszólag sínen van, már az esküvőt tervezgetik vőlegényével, mikor maghallja Sam vallomást, fele-ségéről és szerelmükről, és megmozdul benne valami. A műsor után azonban valóságos láz tör ki a nők körében, hogy megszerezzék a seattle-i virasztót. Annie is ír, egy poénnak szánt levelet, amit el sem akar küldeni, az azonban a legfőbb döntéshozó, a nyolc éves Jonah kezébe kerül...

A humortól sem mentes film, nem igazán kínál könnyű nyáresti szórakozásnál többet, de arra a célra tökéletesen megfelel.



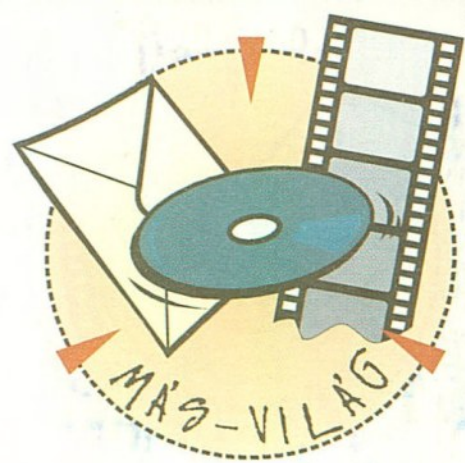
Az Amazonas menti hatalmas dzsungelben számos olyan állatfaj élhet, amellyel még nem találkozott a tudomány, azonban az őslakosok legendáiban megtalálhatók. Ezek néha nagyon különös, félelmetes lények. Egy forgatócsoport indul a köd népének nevezett törzs nyomába, a dokumentumfilmek azonban nem számolnak a legendával, amely szerint a hozzájuk vezető utat hatalmas kígyók vigyázzák. A szépen kezdődő utazás egyre inkább rémálomba csap át. A producert különös baleset éri, életét megmenti a korábban egy megfeneklett hajóról kimentett kígyóvadász, aki ezt követően magához ragadja az irányítást, és ismeretlen területekre viszi a hajót. És megjelenik az első hatalmas anakonda.

A thriller ugyan nem emelkedik hitchcocki magasságokba, de egy kiadós borzongásra mindenképpen alkalmat ad. Nem folyik hektószám a vér, sokkal borzasztóbb a kígyók szorításában szétmorzsolódó csontok recsegése. Azoknak vi-



szont, akik kicsit is ismerik a kígyókat, inkább, mint fantasztikus filmet ajánlanám, mert ezeknek az önjáró tűzoltó fecskendőknek nem sok köztük van a valódi anakondákhoz.

PC-X



Aréna

VÉLEMÉNYEK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Kedves Arénázók!

Egészen bizonyosak voltunk benne, hogy a rejtvényszelvény bevezetése viharokat fog kavarni, ezért kezdetnek néhány a beérkezett vélemények közül. Nem tudjuk, hogy a melegfront teszi, vagy valami más, de volt pár olyan levél is, melyre képtelenek voltunk komolyan reagálni – ezekből néhányat az Aréna végére tartogattunk.

Tornádó

„Nagyon sajnálom, hogy megszüntették az e-mail-es (megfejtés) beküldési lehetőséget...

Németi László”

„Elovestam a 81. oldalt és elég nagy marhaságnak tartom, hogy a megfejtéseket e-mail-on nem lehet elküldeni. Ok, hogy a postai levelekbe berakom az újság sarkát, de azért az e-mail-okon ékező leveleket nem kéne kizárni a játékból.

SzitA”

„...És még egy, hogy jó 5letnek tartom ezt a sarkos megoldást, még akkor is, ha ez az újság csonkításával jár.

Zádori Tamás”

Nos, a rejtvényszelvény bevezetésének mértéjéről már mindent elmondtunk az áprilisi Arénában. Változatlanul szükséges rossznak tartjuk, de kitartunk a használata mellett. Ismét sajnálatunkat fejezzük ki mindazoknak, akiket kellemetlenül érint. Részünkről a téma berekesztve.

„I want it all, and I want it now...”

„A PC-X 30-as számában irtál egy cikket a Driver c. autós játékról, azt szeretném kérdezni hogy honnan töltötted le a BETA-t. Csak a címre lennék kíváncsi. Addig is köszü Gyulai Roland Orosháza”

„Sehonnan. A kiadótól, a GT Interactive-tól kaptuk. De én azt hiszem, te kevered a fogalmakat. A béta olyan változat a programból,

ami kezdetleges, kidolgozatlan, számtalan dolog még nem működik, gyakran kifagy, millió baja van. Ezért, mint ilyen, nem publikus. Sok cég van, aki nem is ad ki bétákat senkinek.

Egy winchester halála

„... Ezzel kapcsolatban volna egy kérdésem. Az utóbbi időben megjelentek a Bad Sector-ok a vinyón. Nem tudom mitől, csak úgy ott voltak. Próbáltam egy format c: /u /s-t, ami a felére visszaszorította, de utána újra csak növekedtek. A kérdések:

1. Mitől lehet ez?
2. Hogyan lehet megfékezni, eltüntetni, stb.

Szakács László”

Rossz híreim vannak! A növekedő Bad Sectorok a HDD közeli elhalálzásának a biztos jele. Sajnos tenni ellene egyetlen dolgot lehet, ha még garanciás időn belül van a meghajtó, visszavinni az üzletbe. Javítani nem lehet. Őszinte részvétünk, sajna mélyebben a pénztárcádba kell, hogy nyúlj hamarosan.

Félreértelmező kéziszótár

„Mi az a rulez? Az Olvasokk zenéiből kivéve nagyon pozitív vélemény megjelölője lehet. Pém Mihály”

Az Angol „rule” ige egyes számú, harmadik alakja. (TRf azt mondja, hogy pont olyan, mint a Verne, csak az éppen Jules, de attól még rules.) Annyit tesz, hogy „uralkodik”. Ha stílszerűek akarunk lenni, akkor szó szerint „uralkodix”. Akik használják, azok szerint a „rulez” az, ami ők, és mindenki más nem. A többiek a „suxx”, de azt, ha lehet, nem magyaráznánk el, mert bonyolult, meg csúnya is.

Aki hallja adja át!

„Most csak azért írok, hogy megtudjam: MI LETT PELLUSSAL? Légyszi írjátok meg... Tóth Balázs”

Belépett az Idegenlégióba. Algírban állomásoznak. Most beszéltem vele telefonon, ül

a sátorban, mellette egy tevé legelészik és X-Wing Alliance cikket írogat. (Mármint Pellus, nem a tevé.) Nos, a dilizést félretéve, semmi extra nincs vele, legutóbbi művét, néhány oldallal odébb olvashatod.

Mindig tanulunk valamit

(Az áprilisi szám 3D-gyorsítókártya tesztjében csodálkoztunk rá egy magyarított driverben, a „BOÁK” kifejezésre.)

„Ha lehet megfejteném a BOÁK-ot = Be rendezés Orientált ÁramKör. Mostmár tudod. Lenne egy kérdésem az áprilisi tréfa, hogy a Ganxta Zolee száma a CD-n csak egy réveteg fütty és kész. Még egy megjegyzés a CD-ről: a Casio reklám helyett lehetett volna egy kis ASM Demo vagy egy kis demo zene.

Hotech”

A BOÁK-ot köszi, az életben nem jöttünk volna rá. Gengszter Zoltán és csapatának promo CD-jén az a bizonyos fütty volt hallható, melyet nem átalítottunk MP3 formátumba konvertálni, de erre Godzilla kolléga reflektált is az X-Musicban. Ami a CD-t illeti, ott azért volt kissé szegényes a kínálat, mert mindenáron fel szerettük volna szuszakolni a Simcity 3000, könnyű 120 megás demóját + az IE 5-öt.

Kisfilmek a nagyvilágból

„Ja, van még egy kérdésem: Mi a különbség a Quantum (ez itt most két u?) és az Udma win(ceszter)ek között? Grusi”

A Quantum egy merevlemez gyártó cég, az UDMA pedig – pongyolán megfogalmazva – egy HDD kezelési metódus.

„A 3DFX VOODOO 2 jobb, mint a DIRECT 3D? Horváth Máté”

Egyértelműen kijelenthetjük, hogy jobb! Ugyanis a Voodoo 2 egy 3D-s grafikus chip, míg a Direct3D, a Microsoft DirectX platformjának az egyik komponense.



A PC-X márciusi játékainak megfejtései és nyertesei:

FUTURE & FANTASY JÁTÉK– Mivel az esemény, a megjelenésünk előtt volt, a nyerteseket már értesítettük.

X-MUSIC – (ODDWORLD): CD nyert Ifj. Gyarmati Benjámint (Polgár), Haáb Róbert (Bag), Juhász Kornél (Szekszárd). Kazettát nyert Szikla Gábor (Budapest), Pálfalvi Krisztián (Szentlőrinc), Rossmann Zoltán (Pécs)

X-REJTVÉNY – (HA EGYSZER BEÜL, SOHA NEM AKAR KISZÁLLNI): Agócs Károly (Győr), Adorján Tamás (Eger), Katona Zsolt (Kazincbarcika), Tüskés Zoltán (Budapest), Tompa Zoltán (Pécs), Retek Margaréta (Kunfehértó), Gyivicsán Anna (Budapest), Gyenis Árpád (Magyarszék), Bertzi István (Nyíregyháza), Zelei István (Kistelek)

Az X-Rejtvény nyereményeit a Modern Media Service postázza!

Mindenkinek köszönjük a részvételt, a nyerteseknek **GRATULÁLUNK!!!**

NAGY JÁTÉK '99

Második forduló:

- Hogy hívják a Casio népszerű órcsaládját?
p) G-PONT c) G-PLAY x) G-SHOCK
- A Monster Sound hangkártya-család melyik 3D-s hangszabványt képviseli?
p) A3D c) EAX x) THX
- Mit takar a Logitech Cordless Desktop terméke?
p) Drótnélküli billentyűzet és egér
c) Drótnélküli kormány és joystick
x) Drótnélküli telefon és nyomtató
- A Microsoft milyen néven hozza forgalomba a játékokhoz készülő perifériáit?
p) Microtoys c) Sidewinder x) Sidekick
- Az AKG-n kívül melyik három másik cég termékeit forgalmazza az ATEC? (65)
p) Korg, Gibson, Marshall c) Onkyo, Roland, Dual x) Yamaha, Jamo, Aiwa
- Törött CD-t találsz az újságban. Mit teszel? (A kérdés komoly!)
p) Felhívom a szerkesztőséget, és segítséget kérek.
c) Felháborodott e-mailt írok az Ügyfélszolgálatnak!
x) Berakom egy borítékba, és elküldöm a Terjesztésnek.

Megfejtésül a karaktersorozatot várjuk, részletek a CD-n!

Microsoft
CASIO


Logitech


AKG
H. A. Harman International Company


PIXEL
MULTIMÉDIA

Ha megvan a másik fele, tedd össze a képet, ragaszd fel egy levelezőlapra, és küldd be a címünkre!



A szabályok változatlanok, megfejtés csak sarokkal!

Mostantól mindenki annyi megfejtést küld, amennyit akar. De tényleg! Csak éppen bevezetjük a „vágd le, és küldd be a sarkot” módszert. Csak az a megfejtés lesz érvényes, amely mellett a borítékban megtaláljuk az itt jobbra látható sarkot. Semmilyen más eljárást – fénymásolat, egész oldal kivágása, e-mail stb. – nem fogadunk el! Részletek a márciusi szám Arénájában.

Továbbra is azt szeretnénk, ha minden megfejtés külön lapokon érkezne, és mindegyik olvashatóan tartalmazná a megfejtő nevét és a címét. Megértésedet köszönjük, és még egyszer elnézést kérünk azoktól, akik eddig is tisztességesen játszottak velünk – higgyétek el, a ti érdeketeket szolgálja ez a döntés!

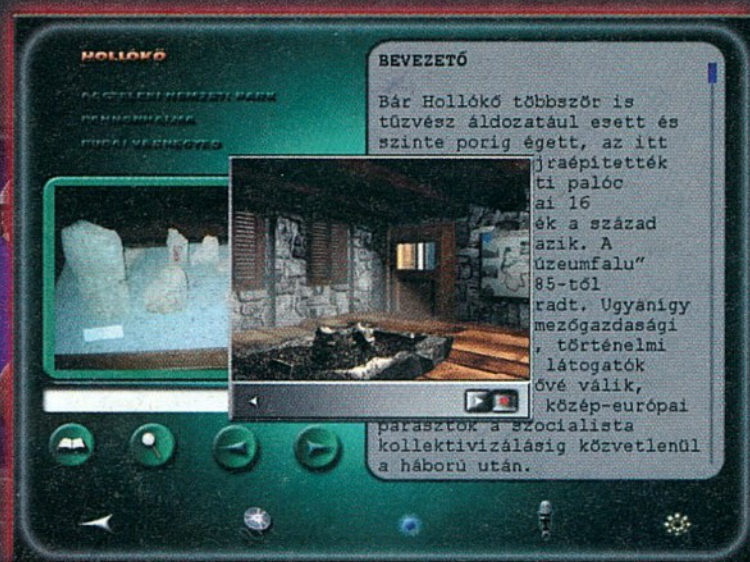
Emlékeztetőül a postacímünk: 1537 Budapest, Pf. 386. Ide várjuk a borítékokat.

ÁRÉSÉS !!!

- Magyar - Angol szótár...2,990.-
Hangos-Angol Szleng szótár...3,990.-
Budapest [dupla cd]...3,990.-
Családi cd-rom...2,990.-
Kvíz...3,990.-
Interaktív állatvilág...3,990.-
Cut Off Hangmintagyűjtemény...3,990.-
A nagybányai festőiskola...4,990.-

ÚJ!!

Magyarországi világörökségek...4,990.-



Net - Net Multimédia Kft.
2030. Érd Liptói u. 37.
Tel./Fax : 06.23.377.084.
e-mail : netnet@mail.matav.hu
www.netnet.hu



[CD-ROM]

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ!

X-WING ALLIANCE

+

ÖRÖKÖS TAGSÁGI KÁRTYA

9.880.-

ÜZLETEINK:

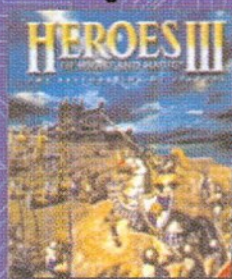
Átrium Mozi: 1024 Bp Margit Krt. 55
tel.:316-0186

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

Alfa CD Center: 1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350

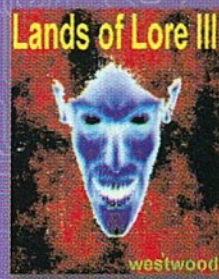
Újlaki Üzletház: 1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

Heroes of Might and Magic III



9.880.-

Lands of Lore III



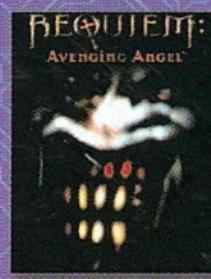
11.880.-

Championship Manager 3



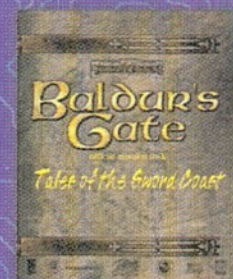
11.880.-

Requiem



11.880.-

Tales of the Sword Coast



5.880.-

Baldur's Gate	9880	Beat 2000	4880
Blood 2	11880	Caesar 3	11880
Carnivores	9880	Carnageddon 2	9880
Carnageddon	3880	Darklight Conflict	2880
Dark Reign	3880	Delta Force	11880
Darkening Privateer 2	3880	Earth 2140	4800
European Air War	10880	F-16 Agressor	12880
Fallout 2	11880	Filmlexikon	5990
Game Rage	3880	Grim Fandango	11880
Hardline	1880	Harvester	2880
Half Life	8880	Heretic 2	11880
Heroes of M&M III	9880	Jack Orlando	2880
Lula Pak	7880	Jövő Titkai	7880
Jane's WWII Fighters	11880	Knights & Merchants	6880
M.A.X.2	7880	Might and Magic VI	5880
Myth 2	11880	Outlaws	4880
Oddworld Abe's Exodus	11880	Powerslide	10880
Pro Boarder	11880	Recoil	9880
Resident Evil 2	11880	Sanitarium	11880
Settlers 3	9880	Settlers 3 Mission Disk	4880
Shogo - M.A.D.	10880	Sin	9880
SimCity 3000	11880	Starship Titanic	11880
Superbike Champ.	11880	Test Drive 5	11880
Tomb Raider 3	11880	Turok	3880
Turok 2	11880	Trespasser	11880
Warlords 3	9880	Worms Armageddon	11880

AKCIÓS ÁRAINK

Agent Armstrong	1880
Atlanta	1880
Bad Mojo	2480
Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Conquest Earth	2880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	1880
Heroes of M&M II	3880
King Dengotti	1880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
Virus	2480
Woodruff	2480
X-Men	1880

AKTUÁLIS ÁRAINKRÓL ÉRDEKLŐDJÖN LEVÉLBEN, VAGY TELEFONON ÜZLETEINKBEN

SAJÁTGYŰJTEM

2 ÉS 4 KERÉKEN



Gyorsabb és valóságosabb minden eddigi szimulációnál:

- Valóságos pályák
- Valóságos járműkezelés
- Tuning és beállítási lehetőségek
- Változó időjárás és napszakok
- Többjátékos opciók
- 3D gyorsító és force feedback támogatás

SPORTS CAR

GT



- Porsche 911
- BMW M3
- McLaren F1
- Mercedes CLK



- Ducati
- Honda
- Suzuki
- Kawasaki
- Yamaha



SBK

SUPERBIKE

WORLD CHAMPIONSHIP



Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078

Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center, Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45. Tel: 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen, Vár u. 10/C Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszki 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 Áruház Tel: 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 • Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • Kim Soft Multimédia CD-Shop, 1067 Bp, Teréz krt. 23. 302-8996 MediaMarkt Europark 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: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Atrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155