

Senorg atomerőművek: Pentium III 600 és Celeron 500 teszt



A CD-ROM  
MELLÉKLETEN:  
**MIDTOWN  
MADNESS**  
SYSTEM SHOCK 2  
KIPRÓBÁLHATÓ DEMO

1999. SZEPTEMBER

**MAGYAN**

**POSZTER**  
melléklettel!

OKTÓBERTŐL ÚJ NEVEN:  
**GameStar**

# Kingpin

A város ura csak egyvalaki lehet,  
a legvégén mindig a Kingpin nevet!

# Unreal Tournament

Quake 3-gyilkos, lehengerlő multiplayer akció

# Might & Magic VII

Minden, amit tudnod kell, hogy végigjátszd

## A CD tartalmából:

**Demók:** FreeSpace 2, Midtown Madness, Mortyr, Shadow Man, System Shock 2

**Patchek:** Dungeon Keeper 1.51, Half-Life 1.0.1.3, Sin 1.06, Rogue Squadron 1.2, Kingpin 1.10

**Mélyvíz:** a nyár csemegéi a szokásos témakörökben: antivírus, audio, grafika, internet, tesztek, rendszerprogramok, file-nézegetők, tömörítők, tuning

**Demozóna:** összeállítás az Assembly '99 anyagaiból ...és még rengeteg más hasznos és érdekes dolog!

1999. szeptember  
Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft

9 771218 358009

Dungeon Keeper 2, Re-Volt, Jane's Fleet Command, Mig Alley, Total Annihilation Kingdoms, Machines, Heavy Gear 2, Jagged Alliance 2, Rubik's Games, Upwords, Star Wars: Episode 1 - Insider's Guide



Az élet olyan, mint egy szürke némafilm...

# a **Topware** INTERACTIVE termékei nélkül!

Még mindig tart fantasztikus nyári akciónk!

RoboRumble  
6.995.- ~~4.995.-~~

Vészhelyzet  
4.495.- ~~2.995.-~~

Earth Gold Edition  
4.995.- ~~2.995.-~~

Get Medieval  
6.995.- ~~4.995.-~~

## JÖN! JÖN! JÖN!

JAGGED ALLIANCE 2.  
magyar nyelvű kézikönyvvel

9.995.-

## JAGGED ALLIANCE



TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905  
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

# Jön! Jön! Jön!

# GameStar

Októbertől kissé megváltozott formában jelenünk meg. A PC-X Magazin v2.0 teljesen megújult külsővel, több mint száz oldalon és két, az eddigiekhez hasonlóan tartalmaz CD-vel kerül majd az újságárusokhoz.

És mindez változatlan áron!

Eddigi előfizetőink természetesen a GameStar automatikusan megkapják!

## Találkozunk a jövő hónapban is!!!

## Megrendelőlap

PC-X/GameStar előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
  - 1/2 évre (4200 Ft)
  - 1/4 évre (2100 Ft)
- ..... 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 (24-27, 1200 Ft/4 db, 350/db)
- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

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

További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (780 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)
- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter ~~990 Ft~~ helyett csak **800 Ft**)

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

Nevem: .....

Címem:     .....

Csekket kérek

ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladhatod: [pch.terjesztes@idg.hu](mailto:pch.terjesztes@idg.hu) A fentieket személyesen is megvásárolhatod ügyfélszolgálatunkon:

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

Senorg atomerőművek: Pentium III 600 és Celeron 500 teszt

A CD-ROM MELLEKLETEN: MIDTOWN MADNESS SYSTEM SHOCK 2 KIPÁRULÓKÉNT NYERŐ

1999. SZEPTEMBER

POSZTEREK melléklettel!

GameStar

**Kingpin**  
A város ura csak egyvalaki lehet, a legvégén mindig a Kingpin nevet!

**Unreal Tournament**  
Quake 3-nyílkos, féhenjertő multiplayer akció

**Might & Magic VII**  
Minden, amit tudnod kell, hogy végigjartsz!

A CD tartalmából:

Demon: Abomination, FreeSpace 2, Midtown Madness, Mortyr, Shadow Man, System Shock 2  
Pálchek: Dungeon Keeper 1.5! Wall-Loe 1.0, L3, Sin 1.06, Roguó Squadron 1.2, Hángató 1.10  
Mélyint: Windows 98 SP1 • a nyári csomagban a szokásos temetővel, natúr, audio, grafika, internet, töltes, rendszerprogramok, film-nézetők, filmhírek, tuning Demó, és az az aszemly '99 nyugalomból... és még rengeteg más hasznos és érdekes dolog!

Dungeon Keeper 2, Re-Volt, Jass's Fleet Command, Mig Alley, Total Annihilation Kingdoms, Machines, Heavy Gear 2, Jagged Alliance 2, Rubik's Games, Upworts, Star Wars: Episode 1 - Insider's Guide

Game Over?  
Szó sincs róla...  
GameStar!

Hurrá! Öt évesek lettünk! Szinte hihetetlen, hogy fél évtized telt el azóta, hogy Shy megkereste az IDG-t, és Mr. Chaossal közösen megalapították a PC-X-et. 1994 szeptemberében, nem sokkal az első szám utcára kerülése után szép számú tömeg tolongott a Wizard'sban, hogy tanúja legyen a nagy bejelentésnek: itt az újság, amely „egyszerűen csak bájos”.

Hol van ma már a Wizard's, hol a Quasar, ahol először mutattuk meg farkaskörmeinket? De nincs már velünk Shy sem, Mr. Chaos pedig a PC World-öt főszerkesztgeti mostanában. Emlékezzünk Csillára, Sütire és Newlocalra, akik szintén „alapkövei” voltak az induló lapnak, és persze a többi cikkíróra – egy komplett generáció –, akik mostanra már felnőttek, és kirepültek a „fészekből”!

Na de ne szomorkodjunk a múlton – nincs is miért! Számos ötletünk megvalósult, és még nagyon sok vár ugyanerre. Voltak szép napjaink, és lesz is még rengeteg! Egy kicsit elfáradtunk, de ez talán érthető. A nyáron azonban volt idő gondolkodni és cselekedni is. Örömmel jelentem: itt áll az ajtóban egy erőteljű duzzadó, tehetséges, új srácokkal kiegészült csapat. Októberben pedig már valami mással jelentkezünk: egy olyan PC-X-szel, ami nagyobb, szebb, jobb – csak éppen nem PC-X lesz a neve. Hanem GameStar.

De egyelőre itt van még egy képzeletbeli születésnap tortát öt virtuális gyertyával. Mielőtt elfújnánk, azt kívánjuk, hogy a GameStar fényesen tündököljön!

The Richfielder

Ne feledd! Októberben már

**GameStar**

lesz az újságárosoknál!

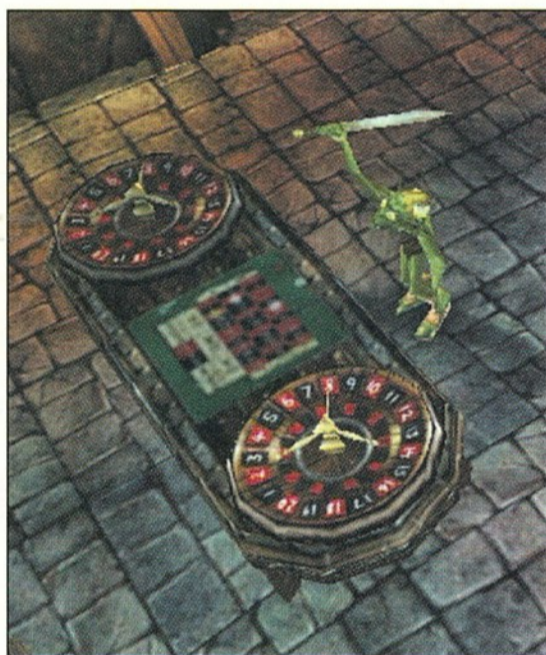
CÉLPONTBAN

12 Kingpin: Life of Crime  
20 Unreal Tournament



GAMEPORT

Dungeon Keeper 2	26
Re-Volt	30
Fleet Command	32

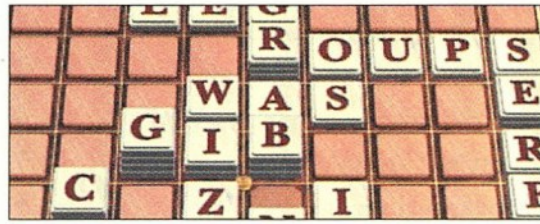


Mig Alley	34
Total Annihilation: Kingdoms	38
Machines	40
Heavy Gear 2	42
Jagged Alliance 2	44
Rubik's Games	46



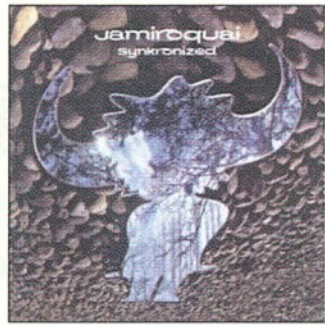


Upwords 47  
Might & Magic VII 48



## MÉLYVÍZ

- 54 Szörfözni mentünk
- 55 Insider's Guide
- 58 Senorg Progress PC
- 60 Mobildesign
- 62 Fordul a kocka
- 64 Logitech Cordless MouseMan Wheel
- 66 Géphűtés 2
- 68 Dr. Tracker



## MÁSVILÁG

- X-Rejtvény 70
- Demozóna 72
- X-Music 74
- DVD Rovat 76
- Könyvjelző 78
- Aréna 80
- Hátsó oldal 82

A 30. PC-X User

http://prog.pmmf.hu

### PC-X User

# TARTALOM

- Adatbázisok** - Alapok: adatmodellek, normálformák
- Cheat rovat** - Extra mennyiségű csalás
- Delphi** - Nyomtatás Windowsból
- HTML készítés** - Stylesheets, receptes könyv
- Kommunikáció** - BSD sockets - WinSock
- Linux első látásra** - Tapasztalatok, VMWare
- Pascal Iskola** - Dinamikus memória-kezelés
- Sebességmérés** - Írjunk sebességmérő programot!
- Visual Basic** - A közkezdelt vizuális fejlesztőkörnyezet
- Visual C++** - Írjunk KUMM-Tetriszt!



VI. Évfolyam 9. szám  
1999. szeptember

Megjelenik havonta.  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó:  
Bíró István  
ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő:  
Spányik Balázs (The Richfielder) • [trf@idg.hu](mailto:trf@idg.hu)  
Szerkesztő:  
Samu József (Sam. Joe) • [samjoe@idg.hu](mailto:samjoe@idg.hu)  
Főmunkatárs:  
Peller András (Pelace) • [pelace@idg.hu](mailto:pelace@idg.hu)  
PC-X User szerkesztő:  
Bérczi László (R4s) • [pc-xuser@freemail.c3.hu](mailto:pc-xuser@freemail.c3.hu)  
Tördelőszerkesztő:  
Palotai Árpád (Malachit) • [malachit@idg.hu](mailto:malachit@idg.hu)

Reklámreferens:  
Paál Szilárd (Doki) • [istenkiralycsaszar@idg.hu](mailto:istenkiralycsaszar@idg.hu)  
Kereskedelmi iroda: 356-8691

PC-X Club Bázisparancsnok:  
Almássy Ernő (Arnie) • [arnie@idg.hu](mailto:arnie@idg.hu)

Külsős munkatársak:  
Bíró Dániel (El Capo) • [elcapo@idg.hu](mailto:elcapo@idg.hu)  
Bódy Zoltán (Godzilla) • [godzi@matav.hu](mailto:godzi@matav.hu)  
Kovács Balázs (Basq) • [basq@eurotrend.hu](mailto:basq@eurotrend.hu)  
Mánfai Tamás (Skywalker) • [manfai@neu2.njszki.hu](mailto:manfai@neu2.njszki.hu)  
Peller László (Pellus) • [laszlo.peller@jungheinrich.hu](mailto:laszlo.peller@jungheinrich.hu)  
PC-X User stábja • [pc-xuser@freemail.c3.hu](mailto: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](mailto:pcx@idg.hu)  
A megrendelés e-mail címe:  
[pcx.terjesztes@idg.hu](mailto: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](http://www.pcx.hu)

Előfizethető a kiadó Terjesztési osztályán (1537. Budapest. Pf. 386.)  
a hírlapkiadóknál, valamint a vidéki postahivatalokban.

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: 98.0304  
HU ISSN: 1218-358X

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

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen fel-  
használása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megje-  
lent hirdetéseket 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.

# A Seven Kingdoms II kálvária

Úgy tűnik, az Interactive Magic összeomlása hosszú ideig kihatással lesz a játékiparra. Az aktuális parádé éppen a Seven Kingdoms II körül zajlik, amely az IM és az Ubi Soft megállapodásának megfelelően a francia cég fennhatósága alá került, ám a hongkongi fejlesztőcsapat, az Enlight ezt kissé másképp élte meg. Szerintük az IM CD-ROM ágának megszűnésével az ő kiadói szerződésük is megszűnt, így ha az Ubi Soft ki akarja adni a játékot, fizessen érte. A franciák ettől természetesen elzárkóztak, mire az Enlight meghirdette, hogy kiadót keres, honlapján pedig előjegyzést kezdett felvenni az SK2-re (lásd még „magánkiadás”). Több se kellett az Ubi Softnak, hatalmas perekekkel fenyegettek meg bárkit (beleértve a fejlesztőket is), aki kiadóként lépne fel, majd kiadták a megjelenési tervezetüket, amelyben a játék novemberi dátummal szerepelt. A helyzetet bonyolítja, hogy az SK2 most, augusztus elején, kész, gyártható (Gold) állapotban van. A franciák szerint a hátralevő idő a gyártás és a marketing megszervezéséhez szükséges. Úgy gondolom, hogy a legokosabb, amit mi tehetünk, hogy jókat játszunk a CD-n található demóval.



## Elülni látszanak a viharok a Theocracy körül

Hányatatott sorsú stratégiánk lassan révbe ér, ugyanis a Philos Labs és a Ubi Soft egyezsége kötött, hogy az utóbbi fogja kiadni a magyar fejlesztésű real-time stratégiát. A boltokba kerülés dátuma egyelőre még ismeretlen. A fejlesztők még dolgoznak, némely részeket újraírnak, mint például a talaj grafikáját, a karakter-animációkat, és a teljes menürendszert. További részletek: [www.philoslabs.com](http://www.philoslabs.com)

## Imperium Galactica 2: Alliances sajtótájékoztató

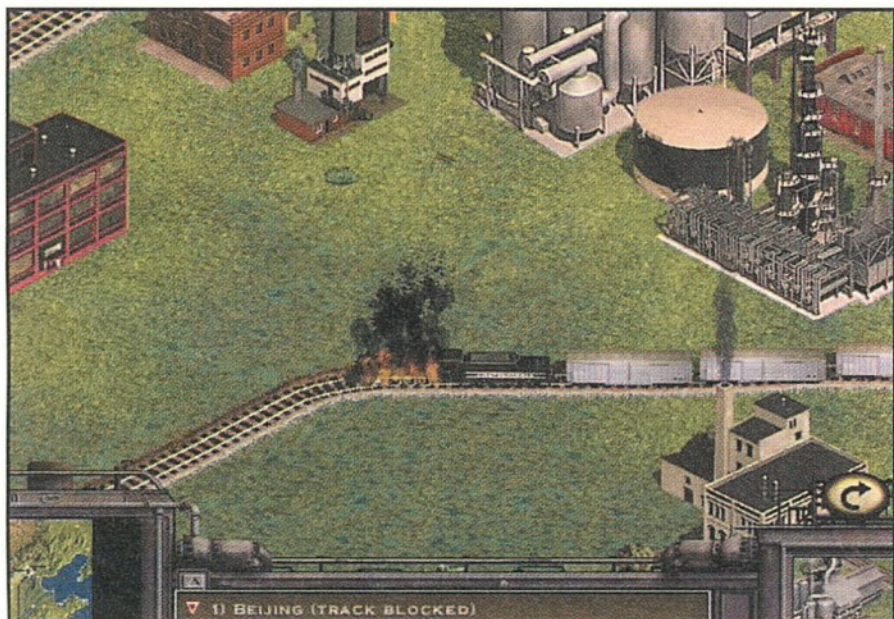
Jöttek az újságírók a világ minden tájáról a Digital Reality által meghirdetett sajtótájékoztatóra, ahol bemutatták azt a programot, amiről már mindannyian tudtuk, hogy készül, de sokat még nem láthattunk belőle.

Beültünk a Corvin mozi egyik kisebb termébe, és kezdődött a show. Megnéztünk 15-20 eszméletlenül szép animációt, s bepillantást nyerhettünk a játék különböző részeibe. Az esemény után pedig a különteremben ki is lehetett próbálni magát a programot.

Este pedig az egész csapat ellátogatott a Lancelot étterembe, ahol egy eszméletlenül jó hangulatú vacsora közben tárgyalhattunk a fejlesztőkkel és a külföldi újságírókkal.

Végre kiderült: kis hazánkban is lehet olyan profizmussal dolgozni, mint tőlünk nyugatabbra, csak elhatározás (no meg rengeteg pénz) kérdése. Következő számunkban (Ne feledd: !!!) már remélhetőleg a teljes játék tesztjéről olvashattok.





## Aranylemez lesz a Railroad Tycoon 2

Akinek még nem lett volna elég a sínekből, annak készítik az ősszel megjelenő Railroad Tycoon II Gold Edition-t. Az eredeti játékon kívül még 12 új pálya is rákerül a CD-re. Ezen kívül még tartalmazni fogja az Official Strategy Guide elektronikus változatát, természetesen ez is kibővítve az új helyszínekre ajánlott fogásokkal. Szeptemberben kerül a boltokba.

## Civilization 2: Test of Time

Nemsokára megjelenik a Civ 2 félig-meddig folytatása, jelentette be a Hasbro Interactive, amely ugye a MicroProse-t fölvásárolta annak idején. A lényeg persze maradt ugyanaz, de a klasszikus játékon kívül két új világot is kapunk: az egyik a fantázia világába repít el bennünket, törpökkel, elfekkel, sárkányokkal, míg a másik sci-fi környezetben játszódik. Az eredeti játék is benne lesz a dobozzal, de egy kicsit átdolgozva, ugyanis előttünk a lehetőség, hogy a Centaurus csillagrendszer is kolonizáljuk, és a grafikán is fejlesztettek.

Az új játékmódok ráadásul már négy terepen játszódnak egyszerre: a föld alatt, a felszínen, a felhők fölött és az égben. Meglátjuk mennyire lesz elég ennyi újítás, hogy legyőzze a Civ: CtP-t.



## Vegyél részt az első Intel-Senorg játék kupán a GameStar színeiben!

### Helyszínek:

- szeptember 18. Nyíregyháza, Tesco
- szeptember 25. Győr, Office Depot
- szeptember 26. Székesfehérvár, Tesco
- október 2. Kecskemét, Office Depot
- október 3. Szeged, Tesco
- október 9. Pécs
- október 10. Kaposvár, Tesco
- október 16. Miskolc, Tesco
- október 17. Debrecen, Tesco
- október 30. Budapest, Tesco

Az országos döntőn a helyi selejtezők győztesei indulnak.

A döntő időpontja:

október 31. Budapest, Pólus Center

### Díjak:

1. díj: Senorg Progress PC 582 Intel® Motherboard Pentium® III 600 MHz-es processzossal
2. díj: Senorg Progress PC 552 Intel® Celeron™ 500 MHz-es processzossal
3. díj: Intel® CA810 alaplap + Intel® Celeron™ 500 MHz-es processzor
4. díj: Intel® Celeron™ 500 MHz-es processzor
5. díj: Intel® CA810 alaplap
- 6-10 díj: Értékes szoftverek a Modern Média Kft-től

A versenyre a helyszínen, az újságban levő szelvényvel nevezhetsz. További információkat a [www.senorg.hu/game](http://www.senorg.hu/game) címen találsz!

# Toshiba minden-az-egyben

A Toshiba bejelentette új SD-R1002 meghajtóját, ami voltaképpen egy CD-újríró (CD-RW), amely az egyszerűség kedvéért DVD-t is képes olvasni. Az ATAPI interface-re csatlakozó szerkezet 4-szeresen írja meg a CD-ket, 24-szeresen olvassa azokat és 4-szeres DVD-olvasónak felel meg. Külföldön szeptembertől lesz kapható, önmagában és kit-ben is, az utóbbi esetben 400 dollár körüli áron (kb. 100.000 Ft).

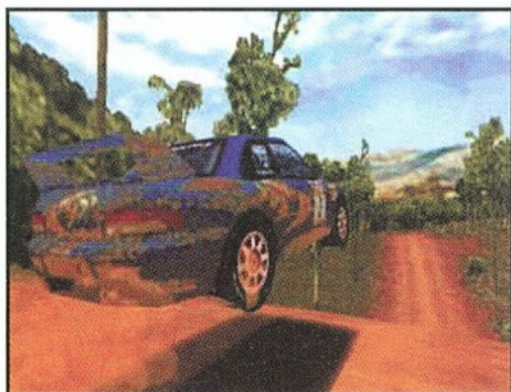
## Romero vissza a gyökerekhez

Amióta a Daikatana ötlete kipattant a fejből, John Romero szünet nélkül szervekedik, és azon dolgozik, hogy a projekt minél közelebb kerüljön eredeti vízióhoz. Ám mindezek közben szemernyi ideje sem maradt kedvenc időtöltésére, a térképek tervezésére, amit már a Quake megjelenése óta nem csinált. Ez az állapot nem különösebben nyerte meg tetszését, ezért sajtóközleményben tudatta a világgal, hogy visszatér gyökereihez, és újra a tervezőasztalhoz ül.



## Colin McRae visszatér

A Codemasters bejelentése szerint a másfél millió példányban eladott Colin McRae Rally sikere után már tervezik is a folytatást, mind PC-re, mind PlayStationre. A versenyző neve már biztos a címben, de a támogató csapat már nem a Subaru lesz, hisz az 1999-2000-es évad-



ban McRae már a Ford Focus csapatot erősíti. Sokat fejlesztenek a grafikai motoron, nő az autók részletessége, hisz nagyságrendekkel több poligonból állnak majd. Újítanak a tükröződésekben is, megpróbálva azt még élethűbbé tenni. A helyszínek pedig eredeti fényképek felhasználásával készülnek. Megjelenés még ismeretlen.



Egy másik hír a Daikatana-hoz kapcsolódóan, hogy újabb vezető programozójuk gondolta úgy, hogy otthagyja a készítő csapatot. Steve Ash ahhoz a kaliforniai Big Ape Productions-hoz nyergel át, aki a The Phantom Menace-t készítette a LucasArts számára. Aki számolja, annak feltűnhet, hogy ez már a negyedik vezető programozó, aki feláll székéből az 1996-os Daikatana beharangozó óta. Ám a hírek szerint ez már nem veszélyezteti a novemberi megjelenést, mert a kód szinte már teljesen készen van.

## Válassz dobozt és nyerj!

Új divat ütötte fel a fejét a Sierránál. Mostanában megjelenő játékaik dobozára szavazhat a nagyközönség az Interneten keresztül. Összesen három változatot tárnak elénk, amelyek közül kiválaszthatjuk a nekünk legjobban tetszőt, és ha e-mail címünket is megadjuk, még egy játékot is nyerhetünk vele. Nemrégiben még a Pharaoh volt terítéken, most a Homeworld nevű űrstratégiára a soros, de mire ez a hír megjelenik, már biztosan újabbak jönnek. Érdemes körülnézni a Sierra honlapján ([www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com)).

## Antientam

A Sid Meier's Gettysburg sikere után várható volt, hogy a Firaxis nem fog sokáig ülni a babérjain, és nem kell sokáig várni a következő darabra. Ez a Sid Meier's Antientam nevet fogja viselni, és szintén az amerikai polgárháború egyik nagy csatáját dolgozza föl.



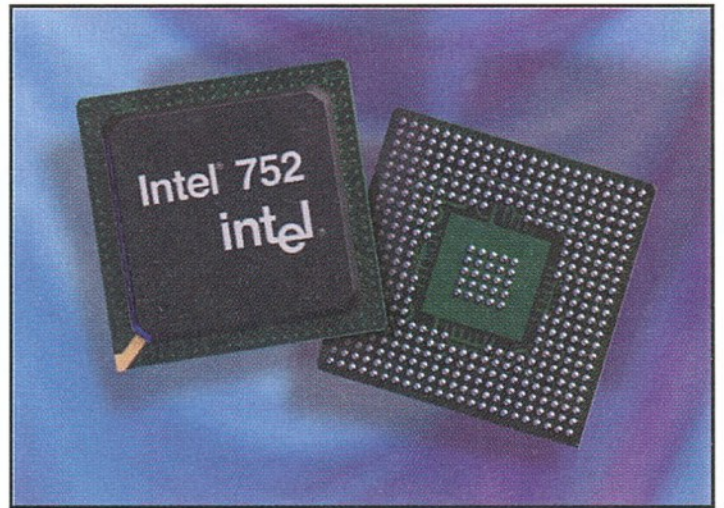
De nem is erről szól most a hír. Az igazi érdekesség az, hogy a csatamezőn jelen lévő egyik tiszt, bizonyos Ezra Carmen a 13. New Jersey Önkéntes csapatától lejegyezte a történeteket, mégpedig elképesztő részletességgel. Az antientami csata után élete java részét annak szentelte, hogy több ezer katonával beszélgetett, akik szintén ott voltak, és ezekből a történetekből könyvet írt. A könyv soha nem jelent meg, az eredeti kézirat a Kongresszusi Könyvtár mélyén pihent egészen mostanáig. Ugyanis a játék készítői, az amerikai kormány engedélyével, mellékelni fogják ezt az 1800 oldalas könyvet minden egyes programhoz, mint a csata leghitelesebb beszámolóját.



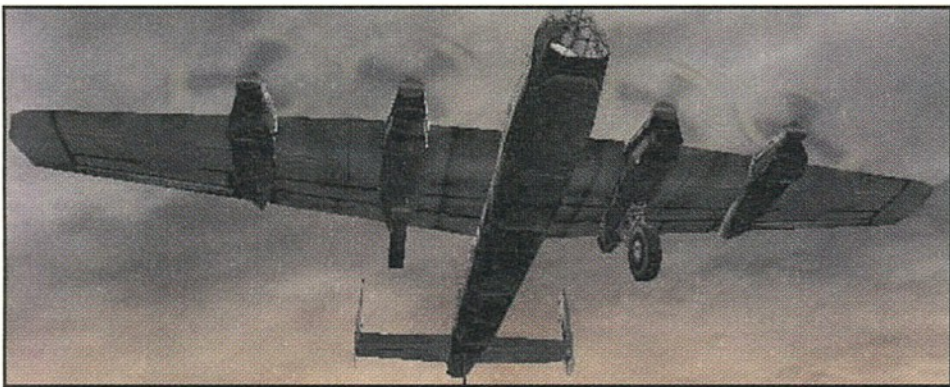
# Nincs több i7xx!

Alig több, mint egy év után az Intel Corporation kiszáll a különálló grafikus chippek üzletágából. Múlt év februárjában dobták piacra az i740-et, ami már megjelenésekor sem volt a grafikus gyorsítók élvonalában, de rendkívül jó árfekvése, és az ahhoz képest nem rossz teljesítménye elég kedvelté tették. Ám az újabb és újabb fejlesztések elmaradtak, így a chip egyre inkább lecsúszott a low-end gépekbe.

A tervek között szerepelt erre az évre egy i752-es chip, jövőre pedig egy i754-es, de jelen pillanatban mindkét projektet leállították. A cég a továbbiakban kizárólag alaplapi chipsetekbe integrált grafikus chippekkel fog foglalkozni.



# Készül a Hidden & Dangerous 2!



tak meg a Take 2 Interactive-val, ami azt jelenti, hogy jó ideig biztonságban érezhetik magukat. Az H&D Európában már eddig is a Take 2 forgalmazta, de ezzel a szerződéssel az egész világra kizárólagos jogot szerzett a továbbiakra, sőt benne foglaltatik a konzol-gépekre való átírás joga is. Az öt játékban várhatóan benne lesz a Hidden & Dangerous 2 és egy Gangster nevezetű program, nevéből ítélve ez sem a gyenge idegzetűeknek.

Az idő rövidege miatt ebbe a számba már nem fért be, de itt figyel az asztalunkon a kommandós játékok újabb etalonja, a Hidden & Dangerous, aminek a demóját már láthattátok júniusi CD-nken. A GameStar első számában remélhetőleg többet olvashattok róla.

De a hír most nem ez, hanem hogy sikerre való tekintettel a készítők, az Illusions Softworks további öt játék kiadási jogában állapod-



# Flight Simulator 2000

A Microsoftnál készül a polgári repülést feldolgozó Flight Simulator sorozat következő darabja, mégpedig a 2000-es. A „játék” két változatban kerül a boltokba, a pilótáknak és a profi rajongóknak a Professional verzió, míg az kevésbé képzett repülésimádóknak a normál verzió. Tisztára, mint egy irodai alkalmazáscsomag. Itt most kaptok néhány képet a programról, és ha fölfér a CD-re, ott lesz néhány videó a programban szereplő repülőkről.



# Hercules halott (!?)



Ánélkül, hogy pánikot akarnánk kelteni, szeretnénk mindenki figyelmeztetni, hogy várjon egy kicsit, mielőtt bármilyen Hercules terméket vásárol! Augusztus végi hír szerint a Hercules haldoklik. Mostanra valószínűleg már kiderült, hogy a hír igaz-e vagy egy lehetetlenül jól szervezett globális lejáratási akcióról van-e szó, de tény, hogy az Interneten több, egymástól jól elkülöníthető helyen (weblapokon, newsgroupokban, levelezési listákon) egyszerre kezdtek el terjeszteni, hogy baj van a céggel. Az Extreme Hardware site augusztus 21-étől folyamatosan tájékoztatott az eseményekről, hivatalos (-nak mondott) leveleket idézve, mely szerint a vezetőség lemondott, a dolgozók hetek óta nem kaptak fizetést stb.

Más weblapok is hasonló, „belső információkat” szereztek. A dologban az a szép, hogy a cég home page-e úgy működik, mintha mi sem történt volna, beharangozták a Dynamite TNT 2 Ultrát, és természetesen felvesznek rá rendelést. A szakértők most mindenkit arra biztatnak, hogy, vegyék fel a kapcsolatot a bankjukkal, és tiltassák le a Hercules hozzáférést a bankszámlájukhoz (a rendelés ugyanis hitelkártyaszám megadásával történik).

Nem lévén biztos benne, hogy nemcsak egy hecckampány, ami folyik, felvettük a kapcsolatot a magyarországi forgalmazóval, a Hertával, ahol Tibor György elmondta: ők is az Internetről értesültek a dologról, és bár megpróbálták kapcsolatba lépni a céggel, hivatalos választ nem kaptak, és a megrendelt TNT2-kről sincs semmi hírük.

# CD GALAXIS

**A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!**

Ha meguntad a hamis ígéretek, a soha meg nem érkező újdonságokat és a kibontott, használt dobozokat, akkor itt az ideje, hogy elnézz hozzánk, és

**TALÁLKOZZ AZ IGAZI JÁTÉKVILÁGGAL!**

Nálunk az ország legjobb programkínálata vár, kizárólag eredeti, bontatlan, originál kiadásban – hogy valóban a legjobban vásárolhass.

Plusz minden héten újdonságok, új akciók!

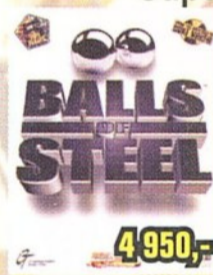
Adventure Pack* (Broken Sword 2, Fallout, Die By The Sword + Mission)	9 950	Flight Unlimited 2	4 950	Imperialism	4 950
Age Of Empires Gold	11 950	Fly*	9 950	Imperialism 2	9 950
Ages Of Myst (Myst 1 + Myst 2 Riven)	9 950	Flying Corps	3 950	Industry Giant	5 950
Aliens vs Predator	9 950	Gabriel Knight Anthol. (GK 1+2, regény, zene)	6 950	Jack Orlando	1 950
Alpha Centauri	7 950	Game Commander (Írányítsd hanggal a játékodat!)	9 950	Jagged Alliance 2 (eng.)	9 950
Arany Kollektio Shareware: Autóverseny	1 950	Gangsters	5 950	Jazz Jack Rabbit 1+2	4 950
Gyerektételek	1 950	Get Medieval	4 950	Joint Strike Fighter	3 950
Sportjátékok	1 950	Gex 3D	3 950	Kingpin	10 950
Baldur's Gate	9 950	Grand Prix Legends	5 950	King's Quest 8	5 950
Baldur's Gate Mission	5 950			Knights & Merchants	5 950
Balls Of Steel	4 950			Lands Of Lore 3	9 950
Biggest Names 2* (FIFA 98, Need For Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Dark Omen)	7 950				
Billiard Clubhouse	9 950				
Blood 2	6 950				
Braveheart	9 950				
Caesar 3	7 950				
Carmageddon (+ 2 j.)	4 950				
Carmageddon 2	4 950				
Champ. Manager 3	7 950				
Civiliz.: Call To Power	9 950				
Civiliz.: Test Of Time*	9 950				
Colin McRae Rally	7 950				
C&C Tiberian Sun*	AKCIÓ				
Commandos BtCoD	5 950				
Conflict Freespace	3 950				
DarkStone*	9 950				
Deathtrap Dungeon	3 950				
Descent 3	9 950				
DethKarz	3 950				
Drakan*	9 950				
Driver*	9 950				
Duke Nukem 3D Plus (alap + kiegészítők)	4 950				
Dungeon Keeper 2	9 950				
Earth 2140 Dlx	2 950				
Ecstatica 2 (+ 2 j.)	4 950				
European Air War	9 950				
Expendable	10 950				
F-16 / MiG 29	6 950				
F-22 Lightning 3	9 950				
Falcon 4.0	9 950				
FIFA Soccer 98	4 950				
FIFA Soccer 99	5 950				
Fighter Squadron	5 950				
Fleet Command	9 950				



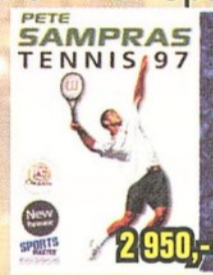
Superbike



GT Sports Car Racing



Balls Of Steel



Sampras Tennis



Toonstruck



MegaPak 8

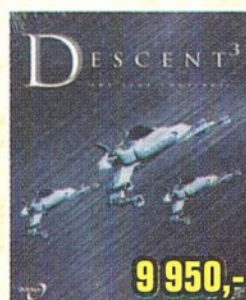


MegaPak 9



Mega 3 Pak

GT Sports Cars Racing	7 950	Larry's Casino	4 950
Half-Life Spec. Ed.	10 950	Lords Of Magic	4 950
Heavy Gear 2	9 950	M1 Tank Platoon 2	4 950
Hell-Copter	9 950	Machines	5 950
Heroes Of M&M 3	9 950	Magic & Mayhem	2 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950	Master Of Orion 2+CivN	3 950
Hidden & Dangerous	9 950	MechWarrior 3	9 950
Ignition	2 950	Mega 3 Pak	4 950
Imperium Gal. 2 Naptár	1 950	(3 teljes játék: Carmageddon, Ecstatica 2, X-Com Apocal.)	
(Falinaptár poszter képekkel)			



Descent 3



Railroad Tycoon 2 Gold



Half-Life Spec. Ed.



Might & Magic 7

## MIÉRT ÉRDEMES NÁLUNK TÖRZSVÁSÁRLÓNAK LENNED?

- Mert a legkényelmesebb feltételekkel jár:
- Örök érvényű, ingyenes kártya
- Soha ki nem merülő kedvezmények
- A legszabadabb felhasználási mód, nincsenek kötelezettségek
- Kényelmes bevezető ár az újdonságokra
- Kizárólag bontatlan, minőségi termékek széles választékban



## INGYENES AJÁNDÉK!

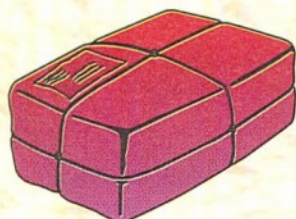
Ebben a hónapban minden vásárlónkat, a vásárlás értékétől függetlenül

## AJÁNDÉK POSZTERREL

lepjük meg ingyenesen!

## CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Az ország egész területére.



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

Telefonszámunk:

**361-4061**

Vagy gyere be boltjainkba, hogy személyesen válogathass a legjobb, legfrissebb játékok közül!





# Life of crime Kingpin

ÖLVE VAGY HALVA

Tami Gear

„Yo. Ezerkilencszázkilencvenkilenc / az évezred végén a múlton merengsz / nincsenek úrből jött idegenek / csak a fegyverek / dörögnek az utcán / életed múlhat egy lefűrészelt puskán / yo, testvér, ez a balhé birodalma / minden sarkon egy kőkemény gangsta' / nem vagy te Freeman, se Nukem, se Duke / szétlövi a segged egy hülye kis tyúk, / rossz mozdulat és máris tüzet okád / egy Thompson vagy Magnum / mert nem tetszik a pofád / de ha ügyes vagy és / van vér a pucádban / ismerni fognak minden utcában / össze-szedsz majd egy kis zsozsót / veszel rajta néhány skulót / meg fegyvert hozzá / shotgun a pálya / és ha belédkötnek, bízd magad rája / egypár haver is kell még neked / segítenek majd, hogy megtarthatd a fejed / nyomd le a várost az utolsó házig / egy nagymenő mindig nagyban játszik / a város ura csak egyvalaki lehet / a legvégén mindig a Kingpin nevet.”



**H**át igen, az ember elmereng a múlton. Ahogy a programok technikailag egyre fejlettebbek lettek, úgy lettek egyre unalmasabbak a kerettörténetek. Hős katonák, kommandósok kontra nyálkás úrszörnyek, zombik stb. ellen, teljesen valószínűtlen környezetben, ahol azért lépten-nyomon gondosan odakészített felszerelésekbe botlunk. Aha, biztosan...

Lehet, hogy pont ezt unta meg a Xatrix Entertainment főnöke, Drew Markham, aki úgy gondolta, hogy éppen ideje visszatérnünk a Földre, itt is van elég probléma, és nem vasbetonból gyúrt izomagyú hősökre van szükség, hanem kicsit realisabb szereplőkre. Az ötletet előbb egy demo, most pedig a végleges játék, minden idők legszókimondóbb FPS-e, a Kingpin követte.

## DURVA

Állandóan folyik a vita a vérengzős játékok hatásairól, érvek és ellenérvek hangzanak el, egyes országokban betiltják, vagy csak szelídített verzióban hozzák őket forgalomba. Magyarországon persze ezzel még nem nagyon foglalkoznak. (Kicsit erős volna, ha azt mondanám, hogy szerencsére, de úgy

gondolom, hogyha ebbe is úgy „tapos” bele valaki, mint ahogy az az MP3-mal történt – „ősellenségünk, kiirtani, beperelni, fúj!” –, akkor jobb, ha még egy ideig inkább nyugi van. – TRf) A Kingpin annyiban más, hogy egy, jelenlegi világunkban nagyon is erősen létező, mondhatni mindennapos témát dolgoz fel. Ja, hogy szétfreccsen a vér és csorog a falon? Hogy az arcba lőtt bácsinak lerobban a feje a nyakáról? (Nincs is nyaka.) Ezeket már megszokhattuk a korábbi játékokból.

A szöveg azonban még egyetlen korábbi játékban sem volt ennyire trágár: a Kingpinben kötőszóként szerepelnek a legválogatottabb gorombaságok. Igaz, a sok „muddafukka” és hasonló beszólások természetes közege az ábrázolt környezet, és angolul hangzanak el, habár jelentésük megértése valószínűleg nem jelent majd problémát a többség számára. Még a sima, baráti párbeszédekben is hemzsegnék az olyan kifejezések, amelyeket itt le se merek írni, mert derék főszerkesztőm még derékig pirulna. (Erről vagyok híres. – TRf) A durva képek és hangok együttese sokak nemtetszését is kiválthatja. A Kingpin – elébe menve a várható kritikáknak – egyrészt már telepítéskor figyelmeztet a szókimondó szövegekre és a vérbő látványra, másrészt felkínálja az „alacsony szintű erőszak” te-

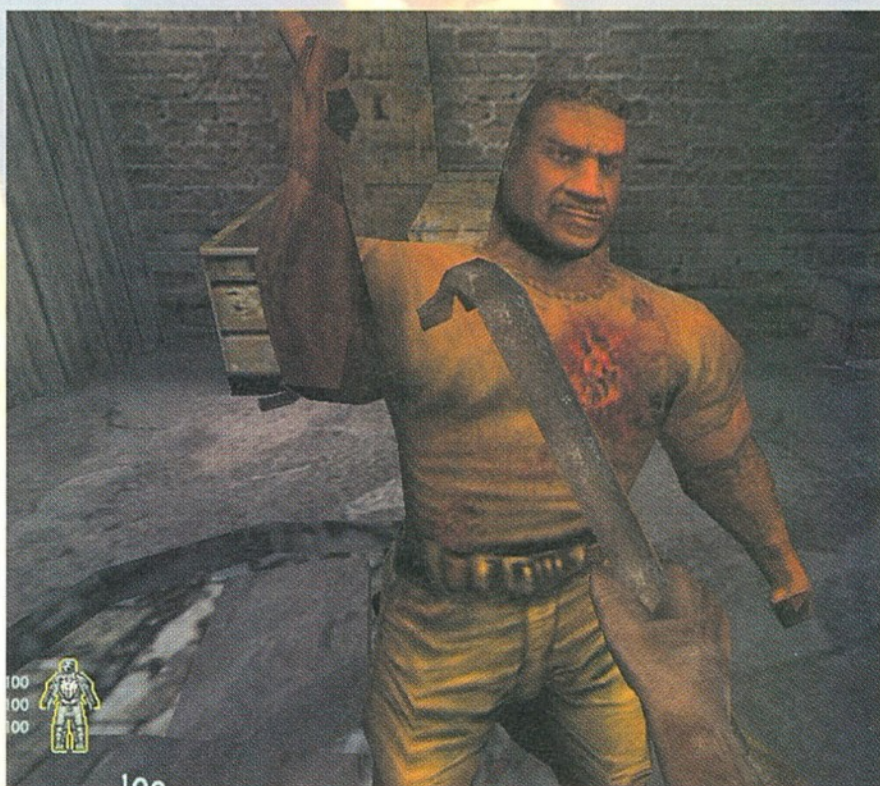
lepítési módot, amelyben kevésbé tocsog a vér, a trágárságok helyén pedig sípolás hallható. De magunk közt szólva, nemigen hiszem, hogy lenne olyan álszent játékos, aki kihasználná ezt és megfosztaná magát a nyers valóság virtuális élményétől.

A durva jellegzetességek sorába tartozik az is, hogy az általunk irányított főszereplőre (aki a hasonló játékokban valamilyen pozitív figura) korántsem jellemző a jószándék és a kifinomult lelkiállapot. Egy alkalommal pl. teherautóstopppal utazunk egy újabb állomásra. Kiszálláskor a sofőr közli, hogy mennyi lesz a fuvardíj. Negatív hősünk kis türelmet kér, és fizetés helyett egy jól irányított lövéssel hálálja meg a sofőr szívességét, majd méltatlankodó becsületsértéseket dörmögve távozik... Szóval, lehet benne valami, hogy 18 éven felülieknek...

## HÁTTÉR

A Kingpin világának alapja az alternatív múlt. Tehát nem a jövőbe megyünk, hanem egy olyan múltba, amely sosem létezett. Íme a receptje: vegyük a harmincas évek Chicagóját, rakjuk tele korunk gengszterfiguráival, adjuk hozzá a modern technikát, öntsük le Art Deco-szósszal, fűszerezük egy kis Blade Runner-stílussal, szórjunk rá csipetnyi Ponyvaregény-utánérzést és körítsük a Cypress Hill zenéjével. Tálaljuk forró akcióban, nyers, durva módra.

A történet azzal indul, hogy miután magunkra haragítottuk Nikki Blancót, Poisonville helyi keresztapját, emberei egy külváros lelepukkantabb



részen, félig agyonverve otthagynak minket egy sikátorban, azzal a megjegyzéssel, hogy be ne tegyük többé a lábunkat Poisonville-be. Miután magunkhoz térünk, és felfegyverkezünk egy méretes ólomcsővel, nekivághatunk a nagy kalandnak. Az elsődleges cél, hogy életben maradjunk, és nyomára bukkanjunk egyrészt Nikkinek, másrészt azoknak a szalaknak, amelyek a város vezető gonosztevőin át elvezetnek magához a „kingpin”-hez, azaz a Nagyfőnökhöz.

Nem lesz könnyű dolgunk. A játék 6 epizódra és 24 szintre tagolódik. Mindegyik egy külön városrész, amelyet egy-egy főnök ural. A kezdeti Skidrow epizódban a konkurens Csatornapatkány és Skorpió bandák által uralt negyedből kell élve elmenekülnünk. A továbbiak (Poisonville, Wharf, Steeltown, Radio City) során különféle küldetéseket kapunk, amelyeket teljesítve az újabb pályákra mehetünk. Természetesen közben meg kell küzdenünk a kiscsőfőnökök (Nikki Blanco, Dr. Ziegfried



Heilman, Moker és Blunt) embereivel, hogy aztán az impozáns Crystal Palace termeiben sarokba szoríthassuk a Nagyfőnököt, és eldönthessük végre, ki is lesz a Kingpin.

A program remekül tárja elénk a nyomasztó, leobbant városnegyedek hangulatát. A komor háztömbök falai felett csak időnként pillanthatjuk meg az eget, de az is borongós és sötét. Az utcákra alászállva rengeteg apró részletet találunk, amelyek mind az atmoszférát erősítik: könnyű pára üli meg a távolabbi zugokat, a csatornarácsokból gőz gomolyog, zizegő neonreklámok vonják színes szórt fénybe az arra járókat. A bárokból kiszűrődő zenefosztlányok, a távoli kutyaugatás, párbeszéd és más környezeti zajok is a beleélést szolgálják.

A környezeti architektúra kialakításánál a készítő láthatóan ügyeltek arra, hogy elkerüljék az építőelemek unalmas „újrhasználását”. A tematikusan egységes epizódokban a legváltozatosabb épületeket találjuk, helyenként olyan mérnöki megold-

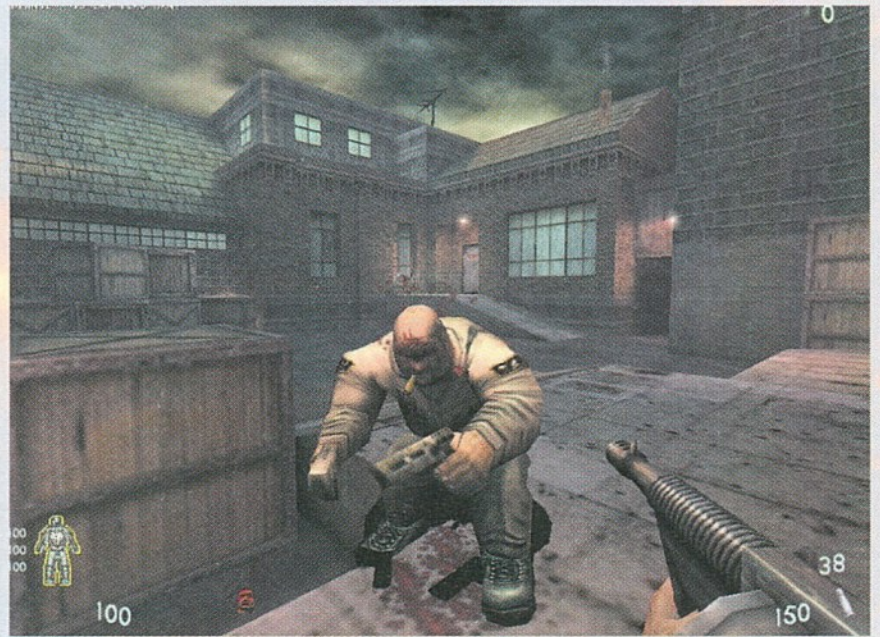
dásokkal, hogy néha egy CAD-látványtervben érezzük magunkat. A Kingpinben a házak tetején büszkélkedő reklámtáblák tetején egyensúlyozhatunk, és a legkülönfélébb lépcsőkön, liftaknákon, átjárókon, rámpákon és létrákon keresztül juthatunk a folyosók, irodák, raktárak, termek, garázsok, pályaudvarok szövevényébe. Innen pedig leereszkedhetünk a csatornába, gázolhatunk a szennyvízben, üdítő savfürdőt vehetünk a mérgező hulladék feldolgozó tartályaiban, alábukhatunk a kikötők gyanús vizeibe, és ha éppen arra vagyunk, fejest ugorhatunk a frissen csapolt, izzó vasba is... Rengeteg masina, gépek, szerkezetek, daruk, emelők állítanak elénk akadályt, vagy éppen segítik továbbjutásunkat.

Közlekedési eszközökben sincs hiány, igaz, utóbbiak esetében leginkább abban válogathatunk, hogy egy metrószerelvénnyel vagy egy tehervonat, netalán egy függővasúttal üssön-e el bennünket. Van olyan rész is, ahol a járművek csak a hangulat fokozására szolgálnak, mint pl. az első epizódban a hátsóudvarok felett átszattogó metró. A kerítések megcsörrennek, ha nekik ütközünk, lépteink aszerint dobognak vagy konganak, hogy deszkákon vagy vaslépcsőkön nyargalunk, vagy éppen süppedő, vastag szőnyegen osonunk...

## TECHNIKA

A Kingpin (a Half-Life-hoz hasonlóan) a módosított Quake II motort használja. A módosítások egyik legfeltűnőbbje, hogy a grafikai minőség érdekében teljes egészében kimaradt a szoftveres rendering, azaz akinek nincs 3D-s kártyája, az megnézheti magát, de a Kingpint nem. Igazán szép élményben akkor lesz részünk, ha a kártyánk képes a 32-bites textúra-megjelenítésére, és teszi mindezt 1024x768-as felbontásban; TNT-tulajdonosok előnyben.

Processzor- és memóriaigényét tekintve a Kingpin Pentium II-n és 64 mega RAM-mal érzi jól magát, de beéri



P200-zal és 32 megával is. Persze utóbbi esetben célszerű kikapcsolni az árnyékokat, visszavenni a felbontást, különben csak szaggatott, képes összefoglalót fogunk kapni az eseményekről. Mervelemmel viszont készülünk fel, mert a telepített Kingpin kb. 580 mega (!), ehhez jönnek még a mentett játékállások, átlagosan 15-20 mega helyigénnyel. Összesen tehát mintegy 750-800 mega szabad helyre lesz szükség. Ennek a falánságnak az az oka, hogy az összes hang WAV fájlokban, a textúrák, és egyéb grafikák pedig TGA formátumban (tömörítetlenül) tárolódnak. A minőségért tárhellyel kell fizetnünk.

A grafika – a Quake II motornak a Half-Life-ban már megcsodált tuningolásának köszönhetően – igen szép (feltéve, ha 32-bites színmélységben, legalább 1024x768-ban nézzük). A szórt fények gyönyörűek, különösen a színes neonok visszfénye a multitextúrázott fegyvercsöveken. A legjobb példa erre a shotgun: érdemes egy fényforrás alá állva tanulmányozni. A textúrázott szereplők polygonjainak felét az árnyékolásért felelős darabok teszik ki, ennek megfelelően, ha kikapcsoljuk a „shadows” opciót, akkor jelentősen gyorsul a mozgás, de persze csúnyább lesz a látvány. Az objektumok textúrájában nagyon jól néznek ki a félig áttetsző ablaküvegek, a környezeti köd pedig a nyíltabb helyszíneken gondoskodik a valószerűségről. A sötétebb helyeken kézi lámpával világíthatunk, de a

demóban megfigyelt remegés (ahogy tartjuk a lámpát) itt már kimaradt, akárcsak az a nehezítés, hogy kétkézes fegyver használata mellett nem lehet világítani. Így tehát, miközben két kézzel markoljuk a puskát, vidáman világíthatunk – ilyenkor a lámpát nyilván a fogunk közé szorítjuk, vagy a homlokunkra szíjazzuk.

A környezettel való interaktív kapcsolat a FPS játékokban alapvető fontosságú, ez biztosítja ugyanis, hogy az egyéni játék ne csak öncélú mézszárlás, hanem egyben akció-kaland is legyen.

A Kingpin bőséges lehetőséget kínál ilyen téren is: ólomcsövünkkel vagy feszítővasunkkal szétverhetünk ládákat

(eze-

ket kalapácsos ember rajza jelzi), hordókat, dobozokat, így megtudhatjuk, van-e bennük valami számunkra hasznos dolog. A továbbjutás érdekében a rozantabb deszka-kerítéseket né-



hány ütessel, a repedt ajtókat, vaslemezeket puska lövésekkel zúzhatjuk szét. Beverhetjük az üvegfelületeket, vandalizálhatjuk az asztali telefonokat, ventilátorokat és az idegesítően vinyogó rádiókat. Van azért, ami ebben a világban is sérthetetlen, így pl. nem tudtuk szétlőni az utcai tűzcsapokat (mint ahogy tehattük a Duke Nukemben), és a bútorok is ellenállóbbak, mint a Half-Life-ban voltak. Sajnos a tükröző felületek alkalmazása szintén kimaradt, ami a Duke Nukemben és a Shadow Warriorban létezett, és a tükörképünk elégedett szemlélése mellett hasznos volt a harci helyzetekben is (arról nem is szólva, hogy milyen feeling ezeket szétlőni). Vannak viszont mozgatható ládák (M betűvel jelölve), ezeket húzhatjuk és tolnak, hogy aztán felugorva rájuk eljuthassunk valami-

lyen magasabb helyre. Az utcai kukákat hősrünk kontaktus esetén nagy zajjal felrúgja.

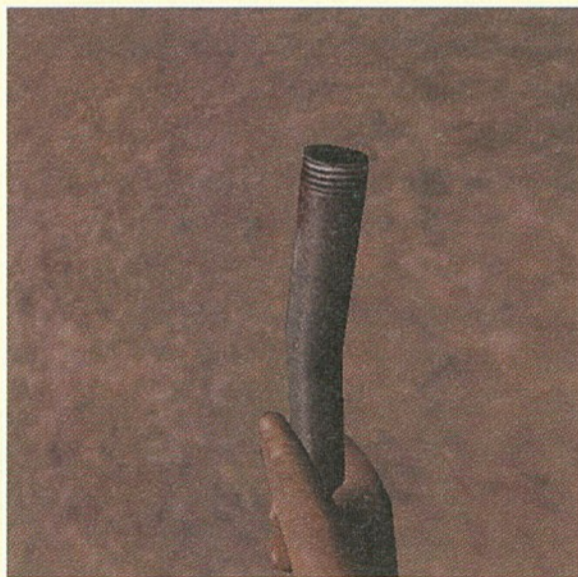
Sok helyen találunk robbanékony hordókat is (néha csak résnyire nyitható ajtót torlaszolnak el belülről), ilyenkor a kellő óvatossággal felrobbantva őket, új utakat nyithatunk magunk előtt. Tűzharcban is fontosak: ha ellenfeleink közelében ilyeneket látunk, akkor máris célba vehetjük őket egy



kis tűzijáték kedvéért. Mi persze lehetőleg ne benzineshordók mögött keressünk fedezéket...

Nagyon precízen valósították meg a környezet finomabb részleteit: a kerítéseken, rácsokon, lépcsőkön, korlátokon a megfelelő helyeken és szögben kapnak gellert a golyók, pattognak ide-oda a puska gránátok. A lövöldözés gyászos eredményei, a sérülések is alapos munkáról tanúskodnak. A szereplők a hagyományos fej-tor-potroh felosztásban sebződnek, de ezen belül 15 külön szegmens térképezi fel a sebzéseket és alkalmazza ennek megfelelően a sérülési textúrákat. A demóban tapasztalt hibát (a feszítővas ütései nyomán megjelenő lőtt sebeket) itt már kijavították. A felvehető pajzsok a fejet (sisak), a testet (mellény) és lábakat (nadrág) védik, méghozzá kétféle (50 és

### Ólomcső (Lead Pipe)



Ládák, kerítések és puhányabb polgárok buksi fejének szétverésére használható. Mivel elég rövid, ha ezzel harcolunk, jól tesszük, ha közben folyamatosan mozgunk, körül táncoljuk ellenfelünket. Alapfegyvernek számít, főhősünk rögtön induláskor rálel.

### Feszítővas (Crowbar)

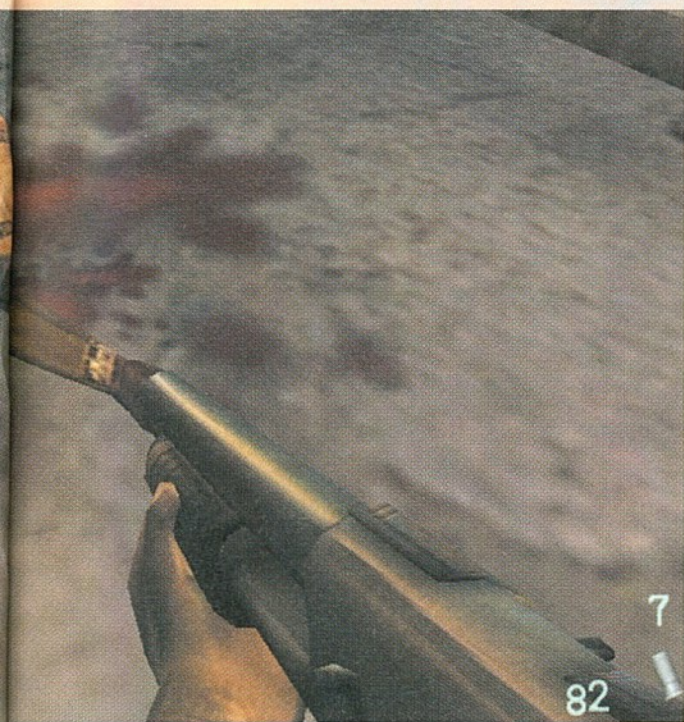


Ah, a derék crowbar, amellyel olyan jól lehetett fegyelmezni a dokikat a Half-Life-ban! Ugyanarra a gombra kerül, mint az ólomcső, így lehet váltogatni a kettő között. Kétszer akkorát sebez, mint a cső, távolabbról is lehet vele ütni, és nagyon hozza a „pajzszerrel halálra csépelés” élményét. Feltéve, ha a megfelelő végén helyezkedünk el.

### Pisztoly (Pistol)



Nem túl erős, félautomata .45-ös. Távlabbi célpont esetén már elég pontatlan. A Pawn-O-Maticben vehetünk hozzá hangtompítót (Silencer), amit a gomb ismételt megnyomásával csavarhatunk fel-le. A Rate of Fire és a Magnum Mod kiegészítők a tűzgyorsaságot és a sebzést duplázzák, a Reload Mod pedig felére csökkenti a tárcseréhez szükséges időt.



100) erősségben. A sebzés a fegyvertől és a távolságtól függ. Közvetlen közléről a szereplők szerkezeti felépítése komolyan sérül: shotgunnal fél méterről arcba lövés eredménye általában fejetlenség lesz, de a végtagokat is lehet lőni a helyükről (combban/vállban). A brutálisabb fegyverek hatékonysága viszont azzal a kényelmetlenséggel járhat, hogy nemcsak a bácsikból és nénikből lesz vagdalék, de a náluk lévő holmiktól is.

A Kingpin életszerúségét fokozza, hogy oda kell figyelni a fegyverek töltöttségi állapotára, és kézzel táraznunk kell, ha kifogyott a lőszer. Hasznos kiegészítés a hátizsák, amelyet felvéve, duplaannyi lőszert vihetünk magunkkal. A leölt ellenfeleket természetesen kifoszthatjuk, de ehhez le kell kuporodnunk a testhez, és át kell kutat-

nunk; hősünk „belegyalogolva”, automatikusan csak az ellenfél elejtett fegyverét vagy lőszerét veszi fel (ennek hiánya volt a demo egyik legdühítőbb hiánya!).

Az AI (mesterséges intelligencia) jól működik. Ellenfeleink és felbérelhető embereink taktikáznak, körbeszaladnak, a legerősebb ellenséget támadják, intelligensen követik a legésszerűbb, legkevésbé sérülésveszélyes utat. Egy ízben társunk mellől, egy háztetőről leugorva szöktünk meg, és kíváncsian vártuk, hogy utánunk veti-e magát a hatemeletnyi mélységbe. Hát nem; eltartott ugyan egy darabig, de virtuális barátunk szépen körbecogta az egész tömböt, lépcsőzött, kúszott-mászott, és úgy jött utánunk. Ja igen. Mindenki tud létrán és efféléken mászni, és leguggolva kúszni is. A harc során többször alkalmaz a program ügyes bekerítéseket, csapdákat, így nagyon fontos, hogy tudjuk, mi történik a hátunk mögött. Társainkat megállíthatjuk, magunkkal hívhatjuk, és utasíthatjuk őket egy kijelölt célpont elintézésére, legyen az ellenfél, páncélszekrény vagy zárt ajtó. Sajnos, arra nem lehet őket rávenni, hogy egy kijelölt helyre mozogjanak.

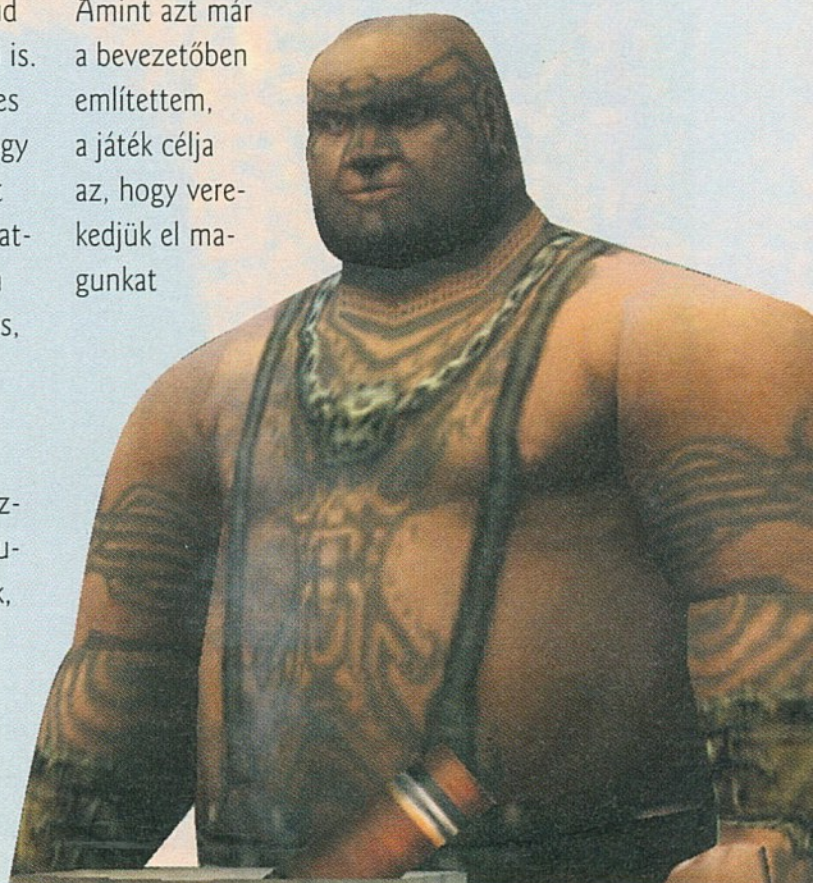
A karakterek három szinten kerülnek velünk kapcsolatba: először érzékelik a jelenlétünket, aztán szóba elegyednek velünk, majd pedig a szituációtól függően viselkednek (támadnak, elfutnak, tovább beszélnek hozzánk stb.) Viselkedésüket befolyásolja az is, hogy „pozitívan”, barátián szólítjuk-e meg őket, vagy „negatívan”, azaz agresszív állatként beszélünk-e nekik. Ez utóbbi általában agressziót vált ki, de

nem mindig. Ha kezünkben fegyverrel lépünk oda valakihez, azt mindig agresszióknak fogja tekinteni, kivéve, ha a felbérelt embereinkről van szó, őket nem zavarja a fegyver.

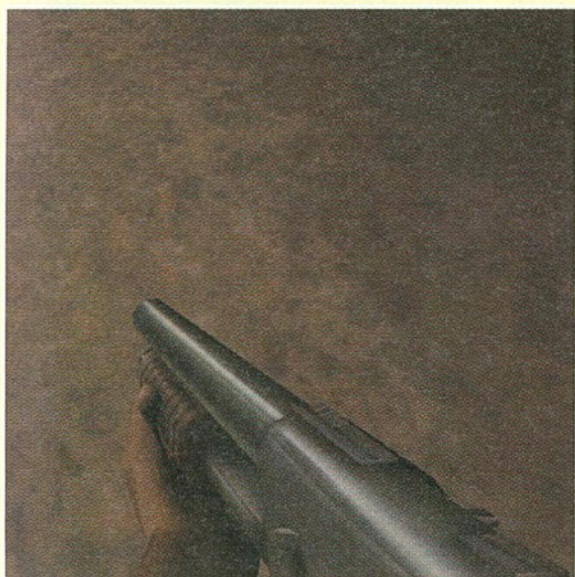
A Kingpin remek környezeti hangjai és az ordonáré beszéd mellett a kísérőzene keltett már a demo idején nagy figyelmet, ez utóbbit ugyanis a Cypress Hill szállította. Egészen pontosan az 1998-as „IV” című albumról a „16 Men Til There's No Men Left”, a „Lightning Strikes” és a „Checkmate” című számok hallhatók a programban.

## NYOMULÁS

Amint azt már a bevezetőben említettem, a játék célja az, hogy veredjük el magunkat

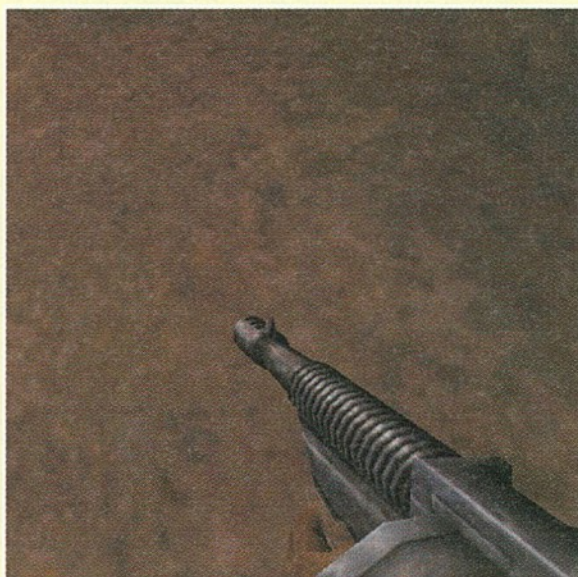


### Puska (Shotgun)



Szinte minden játékban elmaradhatatlannak számít, máshol „lefűrészt csövűként” közismert. Brutális erejű, főleg közelharcban. Hátránya, hogy a nyolc töltény könnyedén kiröppen, majd ezt követi a lassú, egyenkénti tárazás. Viszonylag nagy szórása miatt távolabbi célpontok redukálására akár elő se vegyük!

### Csigatáras géppisztoly (Tommy Gun)



Al Capone, Lucky Luciano és társaik kedvenc fegyvere, a jó öreg Thompson. Sokszor dobtársnak is nevezik, holott a Tommy tárában csigavonalban tekeredő szalag rejtja a félszáz, .45-ös töltényt. Igazi gyorstüzelő, középtávig remekül használható, akár több ellenségre is. Nagyobb távolságban már szór, és viszonylag hamar kiürül.

### Nehézgéppuska (Heavy Machine Gun)



Ez már .308-as lőszert használ, iszonyú torkolati kezdősebességgel, miáltal nagy távolságra is pontosan lő, ereje pedig hihetetlen. Hármassorozatokban, jellegzetes ugatással (budda-budda) köpi a halált, hűtőköpenyvel (Cooling Jacket) a sorozatok közti 1,5 másodperces hűlési időt is megspórolhatjuk. Ha ezzel valakit háromszor meglövünk, annak a napja már el lesz rontva.

a Kingpinhez, hogy aztán mi ülhessünk a helyébe. A készítőik igyekeztek minél több kalandelemet beleszőni a játékmenetbe, ami elsősorban az egyedi játékosoknak kedvez: jómagam egy pillanatra nem untam a programot, mindig jött valami új dolog, meglepetés.

A kommunikációról már volt szó. Viselkedésünk a többi szereplővel nincs kihatással a játék egészére, legfeljebb az adott helyzetre. Mindenre általános szabály, hogy lehetőleg ne tá-

tunk odabent, és sokszor itt bérelhetjük fel az épp munka és áldozat nélkül lézengő társakat is. A bárkba, kocsmákba természetesen csak beugró ellenében mehetünk be, ez 10 dollárt jelent. Sajnos semmit nem rendelhetünk, de ezeknek a helyeknek nagy előnye, hogy bármikor ingyen visszatérhetünk, és bent tilos a fegyverhasználat, így nem kell atrocitásoktól tartanunk.

Az utcán is lehet üzletet kötni, rögtön a legelőjén pl. jutányos áron vehetjük meg a Half-Life-

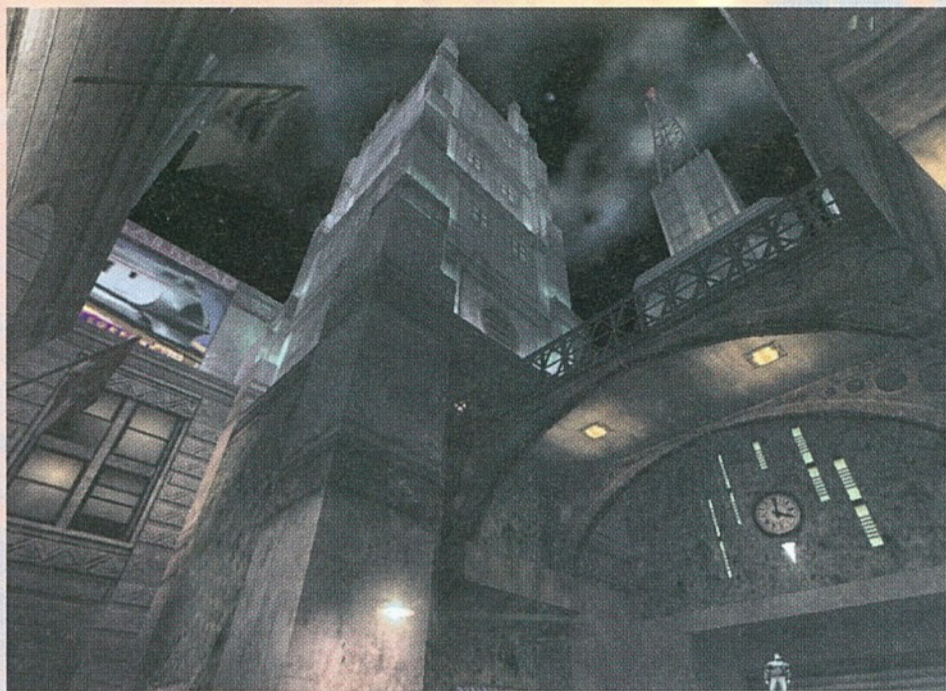
os csihi-puhik emlékét idéző feszítővasat egy ácsorgó jóembertől. Az más kérdés, hogy miután felhajtottuk neki a pénzt és megkötöttük az üzletet, a frissen kapott szerzőt nyomban kipróbáltuk szegény bácsin, ráadásul a dollárunkat is visszavettük tőle. Hja, ilyen a vad utcák törvénye! A játék későbbi szakaszában – háromszoros gyilkosság árán, amit

ráadásul kizárólag feszítővassal hajthatunk végre! – felvételt nyerhetünk a Jokers banda tagjai sorába, ami azzal az előnnyel jár, hogy ingyen mellénk szegődnek társnak. Szintén ingyenes segítséget jelentenek a félrabszolgaként dolgoztatott gyermekmunkások is.

A fegyverzet tekintetében érdemes minél többfélét beszerezni, bár nem minden fegyver jelenik meg mindegyik pályán. Az elhunyt okvetlenül természetesen vegyük el a fegyvereiket, de a játékban – kalandelemként – előforduló boltokban, a Pawn-O-Maticokban vásárolhatunk is. Ezekben kapható még lőszer, pajzs, egészségügyi csomag, és különféle kiegészítők. Utóbbiak közül érdekes a pisztolyunkat módosító töltésjavító, tűzgyorsaság-növelő, brutalitásfokozó Magnum-adalék és hangtompító, ami pár lövés után annak rendje-módja szerint el is használódik. Jóféle kiegészítő még a géppuskára applikálható hűtőköpeny, miáltal a sorozatok között nem lesznek akkora szünetek.

Sérüléseinket kisebb kötszercsomagokkal, illetve fekete orvosi táskákba pakolt gyógyszerekkel kezelhetjük. Ezeket szemetes-konténerekben, raktárszobák polcain, ládáknak elrejtve lelhetjük fel vagy a Pawn-O-Maticban vásárolhatjuk meg. Társaink sérüléseit mi nem gyógyíthatjuk, ők maguk gondoskodnak a gyógyulásukról. Ha pihennek, rejtélyes módon visszanyerik egészségüket, így az útközben felbukkanó egészség-holmik megmaradnak nekünk.

Mozgásunk során általában futunk, de néha célszerű lassabban lépkedni, esetleg lekuporodva surranni, hogy ellenfeleink ne vegyenek észre, vagy ne halljanak meg bennünket. Nincs is annál felemelőbb, nemes tett, mint amikor az ember lábujjhegyen egy nagydarab ór háta mögé oson, tarkójának nyomja a shotgunt és BLAMMO... Sokszor az alapos helyzetfelmérés és a jól megvá-



madjunk azonnal, előbb beszéltesük az illetőket. Sokszor csak üres duma az egész, de gyakran kapunk jó tanácsokat, tippet. Társalogni lehet az utcán, de a társadalmi élet a vendéglátóipari egységekben zajlik. Ilyenekből minden pályán akad, nagyon hangulatosak, sok információhoz jutha-

### Gránátvető (Grenade Launcher)



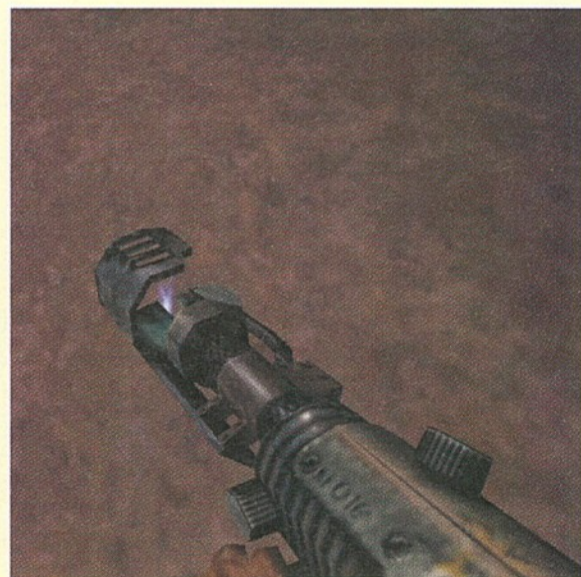
A Shadow Warrior óta favorit: pukk, és már pattog is a gránát befelé, valami zárt helyre... Ügyeljünk arra, hogy a gránát nem robban becsapódáskor, csak kis idő múltán. Tehát hiába lövünk az ellenfél hasába, rossz esetben még vissza is pattan róla hozzánk. Zárt terekben megbúvó ellenfelek ritkítására alkalmas, közepes távolságig.

### Páncélököl (Bazooka)



Elmaradhatatlan RPG-típusú fegyver. A kilőtt rakéta becsapódáskor robban, sebése erőteljes és szilánkos. Kisebb csoportokat könnyedén feloszlatunk vele, a szó szoros értelmében. Nyilván csak megfelelő távolságból érdemes használni, ellenkező esetben káros hatással lehet elmeállapotunkra.

### Lángszóró (Flamethrower)



Lángoló, ragacsos folyadékot spriccelni a felénk jövő bácsikra és nénikre valóságos móka. Akit lefújunk, szépen lobogva fog égni, és sikoltozva rohan felénk. Ha szerencséje van, kialszik, és megússza. Ezért praktikus, ha az illető felgyújtása után átváltunk géppisztolyra vagy puskára és a tűz sebzését kiegészítjük ólomadalékkal is. Patkányok ellen is hasznos.



lasztott taktika a célravezetőbb, és nem a „rúgjuk be az ajtót, aztán gyakjunk” megoldás. Célszerű felmérni az ellenfelek helyzetét, megfelelő fegyvert alkalmazni ellenük, s ha kell, visszavonulva magunk után csalogatni őket, például egy viccesen pont arra robogó metró elé...

Sokszor kell létrákon másznunk és kúsznunk, szűk vaspallókon szaladgálnunk. Ilyenkor tartsuk szem előtt, hogy a rácsokon igenis át lehet lőni, pláne nagy szórású fegyverekkel, és ügyeljünk arra is, hogy ne szoruljunk be a kísérőink miatt. Ha ugyanis nincs elég hely a kikerülésükre, akkor nagyon útban lesznek, alig lehet őket odébb lökdösni, átugrani pedig lehetetlen. Ha keskeny síkatorok vagy szellőzőalagutak felé vezet az utunk, jobban tesszük, ha leállítjuk barátainkat, és előremegyünk felderíteni a terepet. Vigyázzunk a patkányokra is, sokféle valósággal hemzsegnék, és akkorákat harapnak, hogy arról koldulunk.

Alapszabály, hogy mindent gondosan vizsgáljunk meg, a legelrejtettebb zugokban is lehet valami fontos dolog. A kikötő vizeinek mélyét mindenkinek figyelmébe ajánlom: bár halak helyett csak elegáns betoncsizmát viselő illetőkre számíthatunk, de ki tudja, milyen értéket vittek magukkal... Mielőbb kerítsünk lámpát (az első pályán a raktárépületben találunk egyet), és a sötét zugokba világítsunk be, mielőtt ostobán belerobogunk a homályba. A lámpa érdekessége, hogy sosem fogy ki belőle az elem. Sokféle találunk ládákat, amelyekben pajzsrészek, lőszer stb. lehetnek. Jellemző – és dicséretes –, hogy a Kingpinben nem hevernek az utcán a pajzsok, a sarkokon nem lebegnek-forognak varázslatosan a legkülönfélébb fegyverek. Sőt. Az egész játékban talán egy-két hely akadt, hogy egy puska csak úgy le volt támasztva valahol a fal mellé. A fegyvereket és a többi cuccot mind raktárak vagy egyéb tárolóeszközök rejtik – és keményen meg kell értük küzdenünk.

A történet folyamatosan bomlik ki előttünk. Az egyes részek végén átvezető animáció („cut-scene”), azaz egy bevágott jelenet játszódik le, ezekre figyeljünk oda, mert fontos dolgokat tudhatunk meg az előttünk álló szin-tekkel kapcsolatban. Sajnos, nagy fogyatékosága a játéknak, hogy itt nem működik a feliratozás. Kemény amerikai angoltudás és éles fül szükségel-

tetik a megértés-hez. Szerencsére van más módja is a szálak követésének: az F1 megnyomására egy jegyzetfüzetet kapunk, amelybe hő-sünk automatiku-san naplózza az eseményeket, te-endőket. A jegyzetfüzetben a szögletes zárójelekkel lapozhatunk, eltüntetni az F1 újbóli megnyomásával lehet.

Hálózatban

a Kingpin támogatja a helyi hálózatos (LAN) és az internetes játékot egyaránt, ez utóbbi esetében a Heat.net és a Gamespy támogatás is megtalálható. Bár kooperatív üzemmódról a Kingpin esetében nincs szó, a csapatjáték mégis bekerült a programba. A jól ismert CTF-et (capture the flag) itt a Bagman helyettesíti, lényege pedig, hogy a két csapat egymás széfjét próbálja kifosztani, illetve a magáét pénzzel feltölteni és megvédeni.

## VÉLEMÉNY

Ellentmondásos érzelmeket keltett bennem a Kingpin. A demo által felfokozott várakozásnak a játék nagyon is megfelelt és örömdetes volt látni, hogy kijavították az ökörségeket. Fantasztikus az architektúra, nagyon jó a hangulat, a grafika és hangok megfelelnek korunk elvárásainak. A kegyetlen durva szövegelésekkel és a sztorival pedig tényleg sikerült a Xatrixnek

egy eredeti játékot alkot-

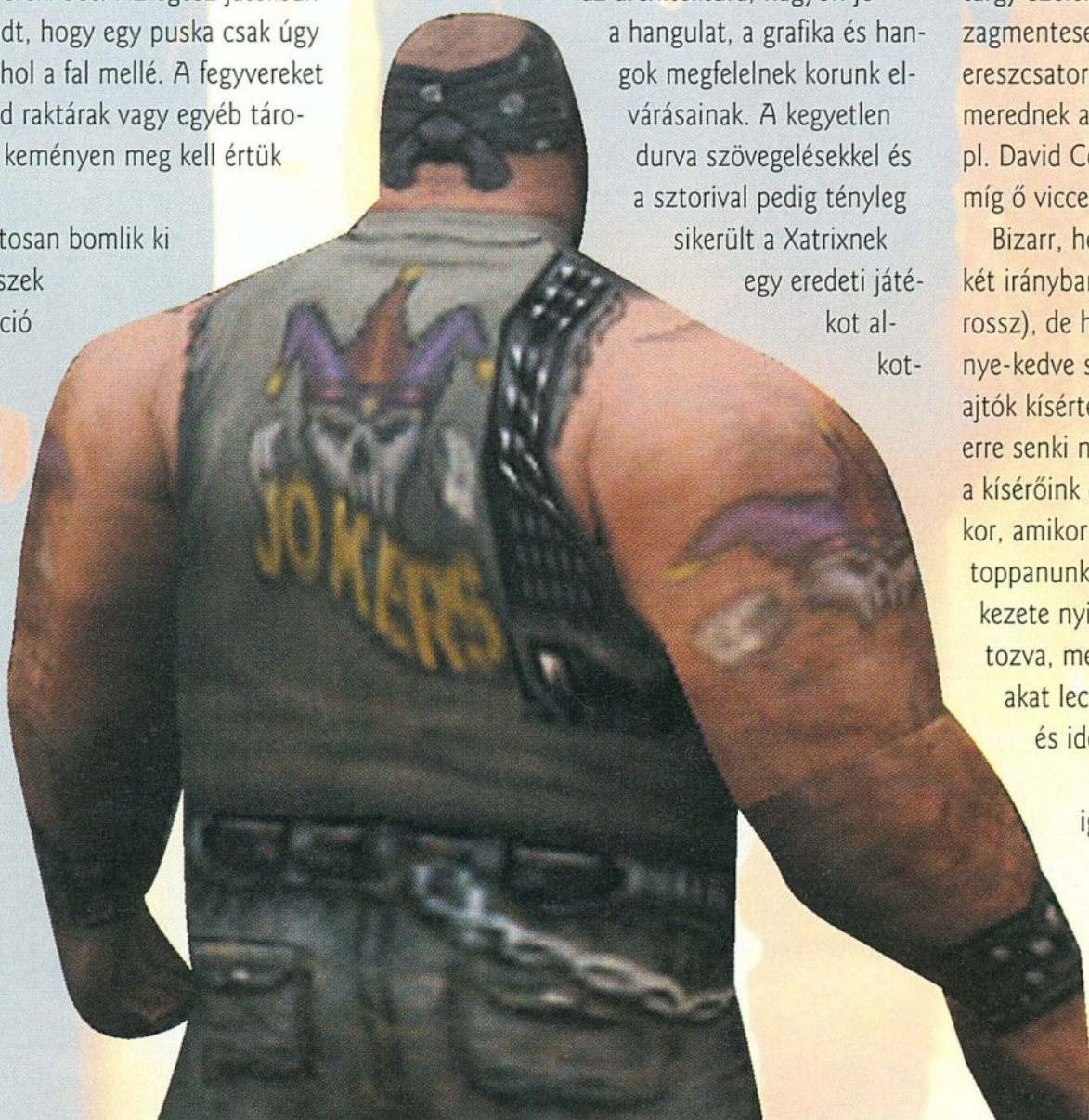


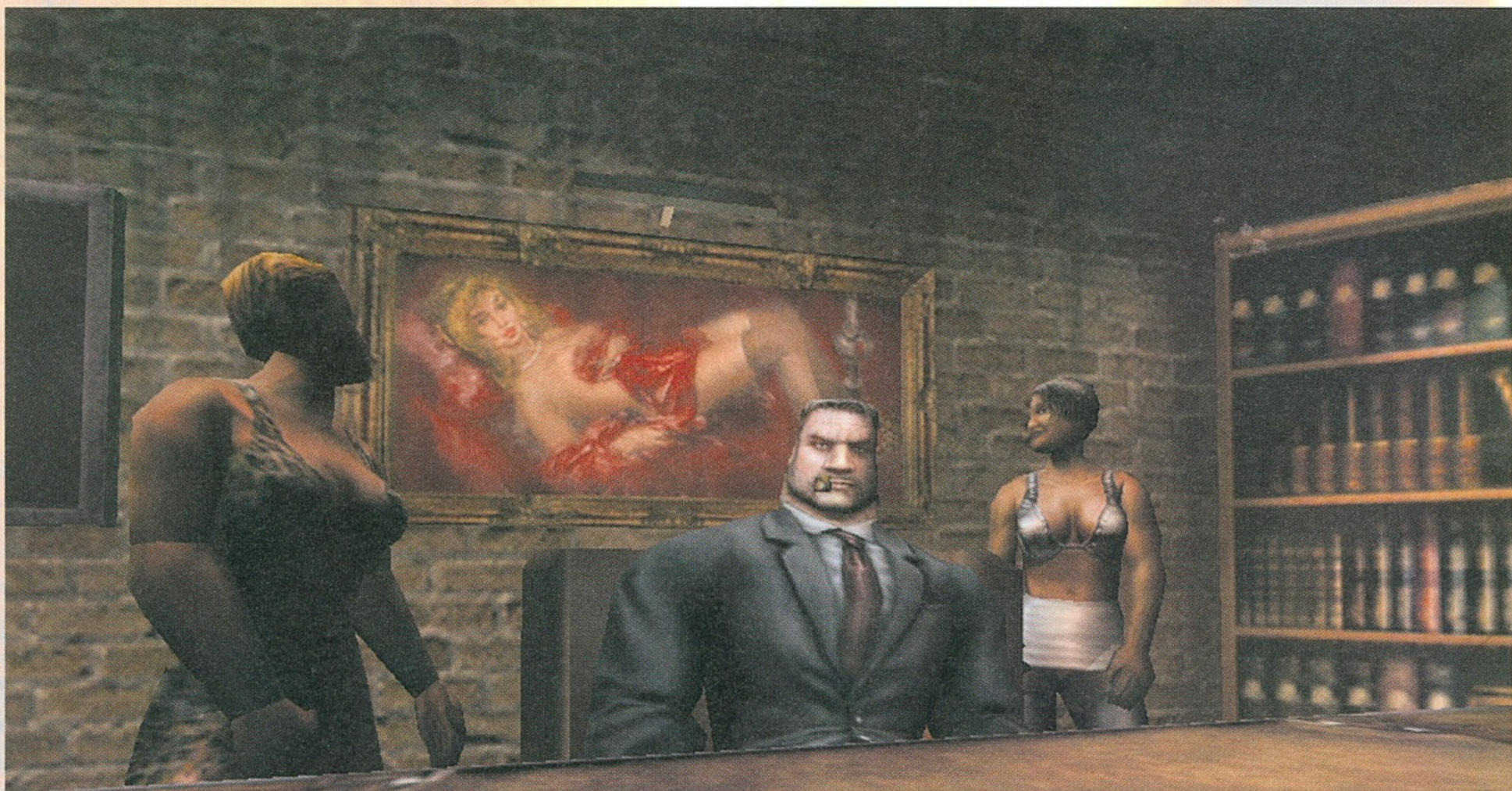
nia. Ugyanakkor bosszankodva állapítottam meg, hogy – akárcsak több korábbi FPS – ez is a „lehető voltna” kategóriába tartozik. Lehetett volna pár dolog jobb is benne, és volt néhány ziccer, amit kihagytak a fejlesztők. Néhány helyen elképesztően pontatlanul illeszkednek a textúrák, a köztes jelenetekben a beszélők szája nem mozog. Borzasztó, ahogy egy falhoz közeledve nem a finomabb részletek, hanem tejelesen szétkent pixelek tűnnek elő. Az autóroncok megvalósítása pedig egyszerűen gyalázatos: skatulyára ráfestett szálnalmas mázsolmányok.

Az objektum- és vektorkezelés szempontjából a Kingpinben különös, parafenomén jelenségek játszódnak le, ha ellenfeleinket valamilyen tereptárgy szélénél végezzük ki. Ilyenkor vidáman, hézagmentesen hanyatlanak bele a falba, vagy az ereszcsontról a bokájuknál fogva vízszintesen merednek a levegőbe. Egy székre roskadt bácsi alól pl. David Copperfield módjára kitoltam a széket, míg ő viccesen fennmaradt a levegőben.

Bizarr, helyi megoldásként az ajtók mindenhol két irányban nyílnak (ami még nem is volna rossz), de hogy éppen merre, ezt a program kénye-kedve szerint dönti el. Érthetetlen módon az ajtók kísértetiesen bezáródnak maguktól, holott erre senki nem kérte őket, és rendszerint pont a kísérőink orra előtt. Ez fantasztikus élmény akkor, amikor egy ellenfelekkel túlszűfolt szobába toppanunk. Némely szorosan lezárt ajtó zárszerkezete nyilván a környékbeli rosszfiúkra van drótozva, mert csak akkor nyílnak ki, ha az utóbbiakat lecsapjuk. Ezek a megoldások elnagyoltak és idegesítőek.

Ha már a kísérőkről esett szó, ők se igazán vannak minding maguknál. Mivel a fejlesztők intelligensen kifejejtették a küldés lehetőségét (kijelölöm az emberemet és kattintok a célke-





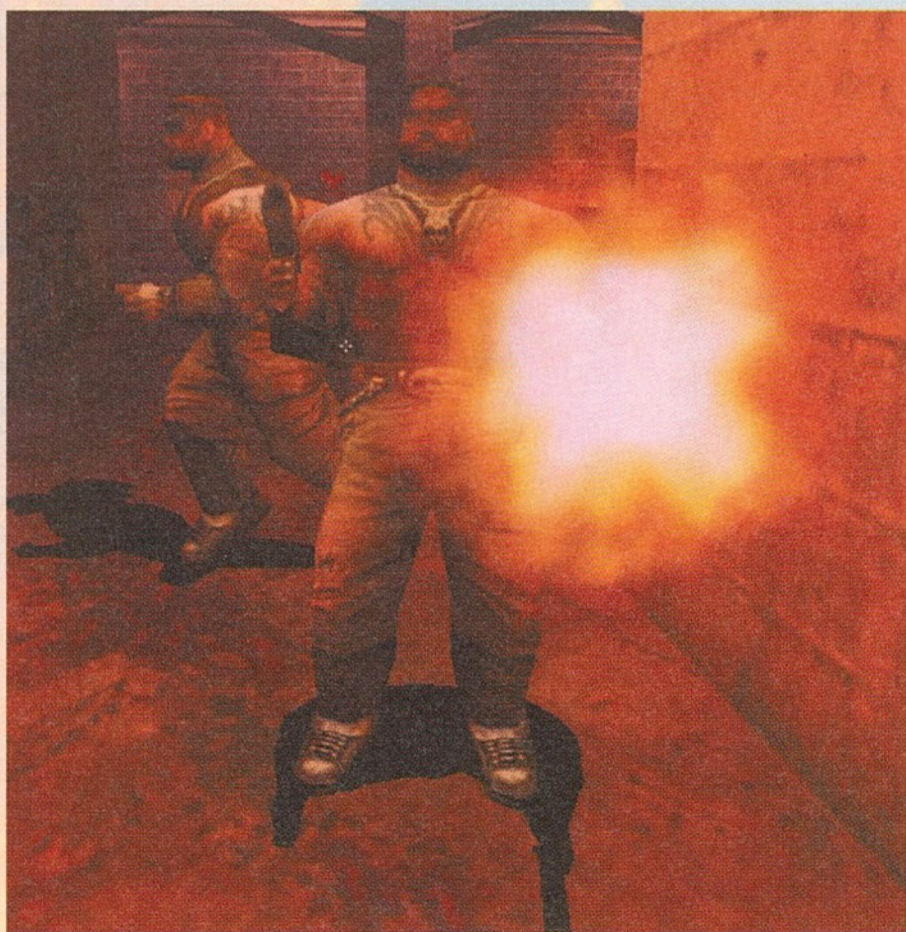
reszttel a pálya egy pontján, mire ő odaballag), az összes harci helyzetben mi kerülünk előre. Ha beléptem egy ellenséges terembe, abban a szerencsében lehetett részem, hogy utánam tóduló embereim elzárták a visszavezető utat, mehettem egyenesen neki az ellenséges tűznek. Volt olyan helyzet, hogy egy embernyi szélességű folyosón

nyomásunk támad, hogy bébiszitternek csaptunk fel. Mások meg időnként durcásan lecövekkelnek egy ponton és az istennek nem jönnek utánunk...

Azt már említettem, hogy a társaink maguktól gyógyulnak, ördög tudja, miféle mágikus erővonalak ráhatására, de jó, ez rendben van, legalább nem eszik el a medkitekét. De az már mégiscsak

furcsa, hogy felbérelek egy pasast 50 dolcsiért, futunk keresztül az utcákon, mint a bolondok, aztán egy párás lövöldözésben elpatkol szegény feje. Az újrahasznosítás elvét követve visszavenném az 50 dolláromat, és megrökönyödve azt tapasztalom, hogy nincs sehol a pénz. Mágikusan elköltötte útközben, vagy kiesett a zsebéből futtában? Azért ez pofátlanság a készítőtől. Az állatvilág kutyákkal és patkányokkal képviselteti magát, de a kutyák az első epizód után eltűnnek, és csak a játék végén bukkannak fel ismét. A patkányok iszonyatos harapása (ak-

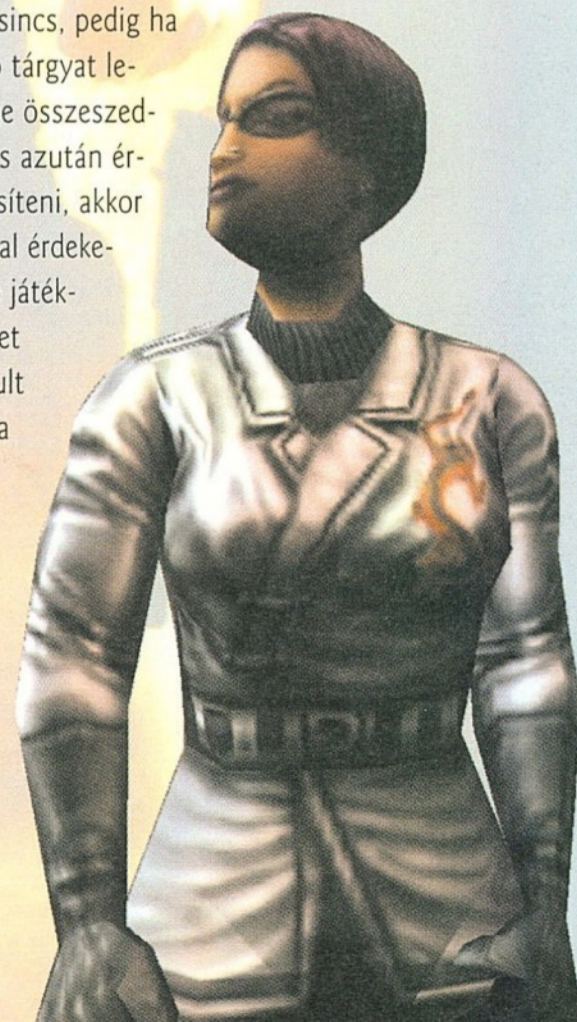
művek, nincsenek rendőrök (pedig egy ilyen játékhoz hozzátartoznának), egyéb szereplőkből pedig csak 4 típus van: dagadt fickó, izmos fickó, nő és kutya. Hogy mégsem tűnnek unalmasnak, az csak a nagyon változatos, háromszintű textúra-variációknak köszönhető. Nincsenek igazi civilek sem, pedig milyen jó lenne egy dörzsölt újságárus vagy pár járókelő... És még egy furcsaság: nincs igazi bűnözés sem, minden gengszter csak áll, és szemlátomást abból él, hogy szivarozik, beszélget és megtámad minket. Hol vannak az ilyen környezetből a bűncselekmények? Még az utcán álldogáló lányoknak sincs fuvarjuk... Kimaradt a kereskedés is: bár minden Pawn-O-Matic felirata büszkén hirdeti, hogy ők vesznek és eladnak, eladási lehetőségéről szó sincs, pedig ha több tárgyat lehetne összeszedni, és azután értékesíteni, akkor sokkal érdekesebb játékmenet alakult volna ki.



a két kísérő közé kerültem, és se előre, se hátra nem tudtam haladni tőlük. Követni tudtak, sima úton lökdöshettem is őket, de arra már nem tudtam rávenni őket, hogy másszanak fel előttem egy létrán. Van olyan kísérő is, aki csak nyugnek van a nyakunkon, vigyázni kell rá, és a végén az a be-

korát sebeznek, mint egy pisztolygolyó!) egyszerre bosszantó és nevetséges. Az már csak hab a tortán, hogy ellenfeleinket és kísérőinket természetesen nem harapják meg...

Hiányoznak a játékból a Half-Life-ban és a Shadow Warriorban megszokott vezethető jár-



## Cheatek:

A cheatek működéséhez először aktiválni kell a konzolt, mégpedig „fejlesztő” üzemmódba kapcsolással, ami egyes források szerint, bizonytalanná teszi a játékot. Ezért érdemes a ki-bekapcsolást két gombra definiálni, így miután beírtuk a kódokat, egyszerűen ki lehet kapcsolni. A Kingpin könyvtárban belül, a Main alkönyvtárban található autoexec.cfg-be kell beírni az alábbiakat (a gomb1, gomb2 helyére tetszőleges, másra nem használt billentyű helyettesítendő):

```
bind gomb1 „developer 1”
bind gomb2 „developer 0”
```

A konzol ezután a megszokott módon, a ~ (tilde) gombbal hívható.


A kódok:

immortal	sérthetetlenség
give all	összes fegyver, töltény és egészség
give adrenaline	teljes egészség és pajzs
give armor	teljes pajzs
give weapons	összes fegyver
give health #	# mennyiségű egészség
give cash #	# mennyiségű pénz
give bullets #	# db. pisztoly-, tommy gun-töltény
give shells #	# db. puskatöltény
give 380cal #	# db. HMG-töltény
give grenades #	# db gránát a gránátvetőhöz
give rockets #	# db. rakéta a rakétavetőhöz
give gas #	# adag gáz a lángszóróhoz
give mods	összes fegyverfejlesztés
noclip	faljáró üzemmód
notarget	az ellenfelek nem vesznek észre
togglecam	külső 3D-s nézet be-ki
extracrispy	mindenki kigyullad a környezetben
map térképnev	betölti a megadott térképet

A kezeléssel kapcsolatban is akad kifogásolni való: úgy látszik, a Quake II motort felhasználó

A Xatrixnek ez nem sikerült, minden töltés kifejezetten hosszú, ráadásul eközben egy dilettáns,

szabadkézi rajzra hasonlító képet kell bámulnunk, ami már legelsőre sem tetszett. Az állásmentéseknél apró, de zavaró kényelmetlenséget sikerült elhelyezni: az Esc megnyomása után a GAME menüpont van kijelölve (Enter), az almenüben viszont nem a SAVE, hanem a NEW GAME/MEDIUM. Tehát, ha az Esc után figyelmetlenül két Entert ütünk, a játékállásunknak annyi, és máris elkezdünk egy új játékot. Tetejébe az apró betűs, nehezen olvasható játékálláslistában nem adhatunk meg saját nevet, és maximum 15 helyünk van állásmentésre.

A sok kritika után értékelve a Kingpint, mégis PC-X Top-ra javaslom, mert egy viszonylag hamar végigjátszható, mindvégig izgalmas, fordulatos, nagyon hangulatos játékkal állunk szemben. És van egy olyan érzésem, hogy lesz még ennek folytatása is. 

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

Yo, HAVER, EZ A JÁTÉK KIRÁLY!

XATRIX ENTERTAINMENT  
INTERPLAY



cégek közül csak a Valve volt arra képes, hogy – a Half-Life-ban – megoldja a zökkenőmentes pályátöltést.

## A térképek:

kpcut1 . . . . . What's The Count	pv_boss . . . . . Nikki Blanco	ty3 . . . . . Train Yards
sr1 . . . . . Skidrow	sy_h . . . . . Lizzie's Problem	ty4 . . . . . Depot
sewer . . . . . The Sewer	bar_sy . . . . . Salty Dog	kpcut4 . . . . . The Picnic
bar_sr . . . . . Jax's Bar	sy1 . . . . . Pier Pressure	rc1 . . . . . Radio City Station
sr2 . . . . . The Super	sy2 . . . . . Das Boot	rc2 . . . . . Enter the Dragons
sr3 . . . . . Mean Streets	steel1 . . . . . Steeltown	rc3 . . . . . Streets of Fire
sr4 . . . . . The Jesus	bar_st . . . . . Boiler Room	rc4 . . . . . Skytram Station
bike . . . . . Motorcycle	steel2 . . . . . Steel Mill	bar_rc . . . . . Typhoon
pv_h . . . . . Poisonville	steel3 . . . . . Steel Processing	rc5 . . . . . Central Towers
bar_pv . . . . . Club Swank	steel4 . . . . . Moker Shipping	rcboss1 . . . . . Central Palace East
pv_1 . . . . . Louie's Errand	kpcut3 . . . . . Consequences	rcboss2 . . . . . Central Palace West
pv_b . . . . . Blanco Industries	ty1 . . . . . Derailed	kpcut7 . . . . . Money
	ty2 . . . . . Dark Passage	idiot . . . . . Idiot

1201 Bp, Baross u. 55. CSILI  
Tel: 284-1471, 283-0230/36  
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21.  
Tel: 06-209-441-564  
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10.  
Tel: 06-309-241-814  
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

Már most jegyezd elő,  
hogy a legjobb áron  
kaphasd!!!

Diablo 2  
Age of Empires 2  
Imperium Galactica 2

GAMELAND  
PC CD  
SHOP

Rendkívüli akciós árak!



9490,-



7990,-



9890,-



8990,-

Hercules 4990,-  
Quake 1 Pack 3990,-  
Gangsters 3990,-

Tagsági kártya előnyei:

- CD vásárlás esetén legalább 10% kedvezmény
- a Csili-ben FÉLÁRON játszatsz 6 db hálózatba kapcsolt 3DFx-es gépen
- a kiválasztott CD-t otthon kipróbálhatod

**VISZONTELDADÓKNAK további kedvezmények!**

Rendelj játékokat otthonról,  
az eBolt internetes áruházból!



<http://www.ebolt.hu>



# Unreal Tournament

## TÉNYLEG NEM EVILÁGI

## El Capo, TRf, Pelace

Ma már nyugodtan kijelenthetjük, hogy az Unreal, noha évek hosszú során keresztül vártunk rá, nem teljesen váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Grafikailag szép volt, de hihetetlen gépigénye és rengeteg problémája többeket eltántorított attól, hogy kegyeibe fogadják az Epic Megagames üdvöskéjét. Most, alig másfél évvel később, a fejlesztők tesznek még egy kísérletet, hogy rajongókat hódítsanak el a konkurenciától.

A „multiplayer-only” játékok sorát az X-Wing vs. Tie Fighter nyitotta 97 tavaszán, és ha bele nem is bukott, finoman szólva nem aratott osztatlan sikert. Alig egy évre rá az id Software bejelentette, készítene egy újabb FPS-t (first person shooter), kimondottan csak a többjátékos üzemmódra kihegyezve. Elég

nagy bátorság, gondolhatnánk, de jobban megfontolva, az id könnyedén dobálózhatott ilyen ígéretekkel: mögötte csupa olyan sikertermék áll, amely éppen az együttjátszás fantasztikus lehetősége tett egyedivé. Ezzel szemben az Epic mögött nem állt semmi, csak a kissé leszerepelt Unreal, amikor tavaly ők is hasonló nyilatkozatot tettek.

pontján tökéletesen megállja a helyét. Az Epic, érezvén, hogy nincs még egy dobása, az első programsortól az utolsóig az Unreal-rajongók visszajelzése alapján építette fel a játékot. Először is beláthatták, hogy céltalanul botokra (mesterséges intelligencia által irányított, emberszerűen viselkedő játékosok) lövöldözni nem túl felemelő dolog, így nem tekintették szükséges, elhagyható koloncnak a kerettörténetet (mint teszi azt a konkurencia). Persze, nem kell mélyenszántó gondolatokra, világmegváltó cselekményre gondolni, de azért ez is több mint a semmi!

2291-ben legalizálták a vére menő harcokat, amely olyan nagy népszerűsége tett szert, mint szórakoztatási forma, hogy hamarosan profi ligát alapítottak, és ennek keretében rendezték az összezecsapásokat. Eltelt 50 év, és most rajtunk a sor, hogy legendás keménységünket, brutalitásunkat ebben a versenyben is bizonyítsuk. (Arról nem szól a fáma, hogy hol itt a véres kivégzés, amikor minden halál után az ember vidáman visszatér, és ott folytatja a harcot, ahol abbahagyta. ☺)

Erre épül tehát az egyjátékos üzemmód, a *Tournament*, ahol kezdetben az egyszerű Deathmatch ligában kezdünk küzdeni. Három győzelem után meghívást kapunk a Dominationbe. Ezt a Capture The Flag és a Assault követi, szintén 3-3 győzelem után. Ha mind a négy li-



A sors furcsa fintora, hogy most úgy tűnik, ők készülnek el hamarabb, és alaposan feladják a leckét az id csapatának.

Az Unreal Tournamentben semmi különleges nincs. Mondhatni, távol áll attól, hogy forradalmasítsa a 3D-s, lövöldözős, akciójátékok kategóriáját, mint ahogy tette azt mondjuk a Half-Life tavaly. Hogy mégis nagy közönségsikerre számíthat, az elsősorban annak köszönhető, hogy az FPS szinte minden kritikus



**Impact Hammer (1)**

Sűrített levegővel működő kalapács. Csak közelharcban használható.

1: A ravaszt letartva csomó levegőt szorít össze, aztán nagyot üt. Akihez így hozzáérünk, abból rostos üdítő lesz.

2: Szögbelövőként viselkedik, nem túl nagy hatáskokkal.

Tipp: A föld felé fordítva a Quake-ből ismert „RocketJump” effektus valósul meg, viszonylag kis sebzés mellett.



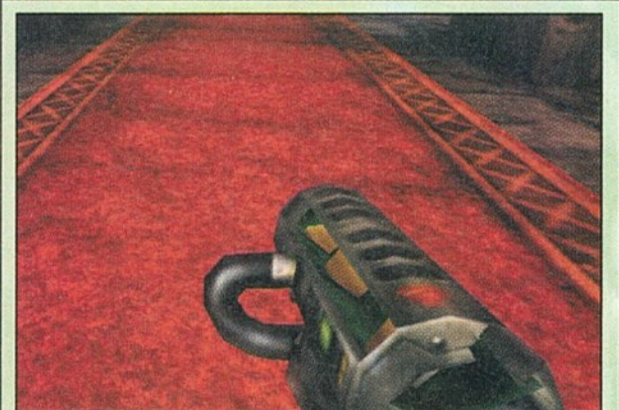
**Enforcer (2)**

Pisztoly, kis tárral, kis tűzerővel ám annál nagyobb pófával.

1: Pontos, de lassú és gyenge tűzerő. Közelről, hátulról azért kellemesen halálos.

2: Gangsta stílusú, 90 fokban befordított, tüzelés, ami gyorsabb, ám pontatlanabb, mint az előző. Zolee biztos imádná!

Tipp: Kettőt felvéve, dupla élvezet. „Banderasként” is közismert.



**GES Bio Rifle (3)**

Futurisztikus biotrutyi-fegyver

1: Tarydium Byproductot (alias zöld takony) lő közepes távolságra, ami később szétrobban.

2: A ragadós trutyiból kipattan egy másik, majd mindkettő felrobban.

Tipp: A lövedék mindenhez odaragad, szűk folyosóban kiválóan alkalmazható. Hátrálásnál előszeretettel használható, előre szaladva azonban nem ajánlott (pont a robbanásakor léphetünk bele).



tudnánk húzni a ravaszt. A különböző csapatjátékok alapjaival és szabályaival még a legbútabb is tisztában van, sőt, meglepő remekül helytállnak a „társszerepben”: követnek a támadásnál, fe-

gában bajnokok lettünk, vár a végső kihívás, azaz a Challenge. Itt előbb négy pályán InstaGib Deathmatch-ben kell helytállni, végül az eddigi bajnokot kell egy az egy elleni meccsben megverni (a különböző játéktípusok leírását lásd külön).

Ami a mesterséges intelligenciát illeti, az Steven Polge műve, aki annak idején megalkotta a legendás Reaper botot a Quake-hez. Ennek megfelelően az UT botok is sokszínűek: lehetnek tök hülyék, nulla taktikai érzékkel és pályaismerettel, de lehetnek akár szinte sebezhetetlen gyilkológépek. A két véglet közötti skála igen széles, tudásuk sok lépésben állítható (ez különösen élvezetessé teszi az egyjátékos módot). De választható akár a „tanuló” bot is, amely kezdeti fejetlen rohangálás után, kezdi kiismerni magát a terepen, megtanulja használni a fegyvereket, és ha háromszor ugyanazzal a fegyverrel ugyanúgy lőjük le, negyedszerre már tudni fogja, hogy el kell ugrani előle, ötödször pedig még azelőtt agyonlő, hogy meg-

hozni a zászlót, vagy akár keményen védekeznek. Mindezt csinálják maguktól is, de persze, utasításokat, parancsokat is adhatunk nekik egy adott feladat végrehajtására (erről később még lesz szó).



#### Shock Rifle (4)

Az Unrealból lehet ismerős, de egy kicsit máshogy néz ki.

1: Egyenes, kék plazmasugarat lő, határfoka közepes.

2: Nagy, erős, de lassú plazma labda az eredmény.

Tipp: A másodlagos labdát, küldjük meg az elsődleges sugárral! Halálos tűzijáték.



#### Pulse Gun (5)

Igazi, „kaszálós” („fűrészlős”) gyorstüzelésű fegyver.

1: Közepes nagyságú, gyors plazmagolyókat lő nagy sebességgel.

2: Egybefüggő zöld villámot lő magából, pontossága a célzástól függ, nagy határfokú.

Tipp: A másodlagos módot pontosan használva másodperc alatt megizzaszthatunk bárkit.



#### Ripper (6)

Automata konzervnyitóként közismert.

1: Nagy sebességű, jól kifent, fogazott, forgó titánkorongot lő ki magából, amely tova pattog a falak között.

2: Hasonló az elsődlegeshez, de pattogás helyett „érintéskor” robban.

Tipp: Ha az ellenfél nyakviszketésre panaszkodik, ezzel kellemesen „ápolható”. A villámgyors visszapatpanás miatt ön és közveszélyes fegyver!



Ha egyedül vagyunk, akkor sem kell feltétlenül a Tournament pályáin nyomulnunk. A Practice Session keretei között rendszeren felkészülhetünk a multiplayer összecsapásokra. Minden játéktípusban egy csomó beállítási lehetőséggel fűszerezve, apríthatjuk a botokat, így mindenki a tudásszintjének megfelelő ellenfelekkel gyakorolhat.

Ami a többjátékos üzemmódot illeti, mindent az Internet felől közelítettek meg és dolgoztak ki, beleértve a helyi hálózatokat is. A csatlakozás sebességének kiválasztásakor lehet beállítani, hogy mi helyi hálón szeretnénk nyomulni, és így a Start Internet Game-re egy helyi játékot fog elindítani. Nagyon tetszett, hogy a botok számát dinamikusan kezeli a program, vagyis a játék közben is beléphet egy emberi játékos, és ilyenkor egy bot szó nélkül távozik, vagy akár fordítva, egy ember távozásakor rögtön a helyére pattan egy bot, így mindig a megadott létszámon marad a csapat. Rend-

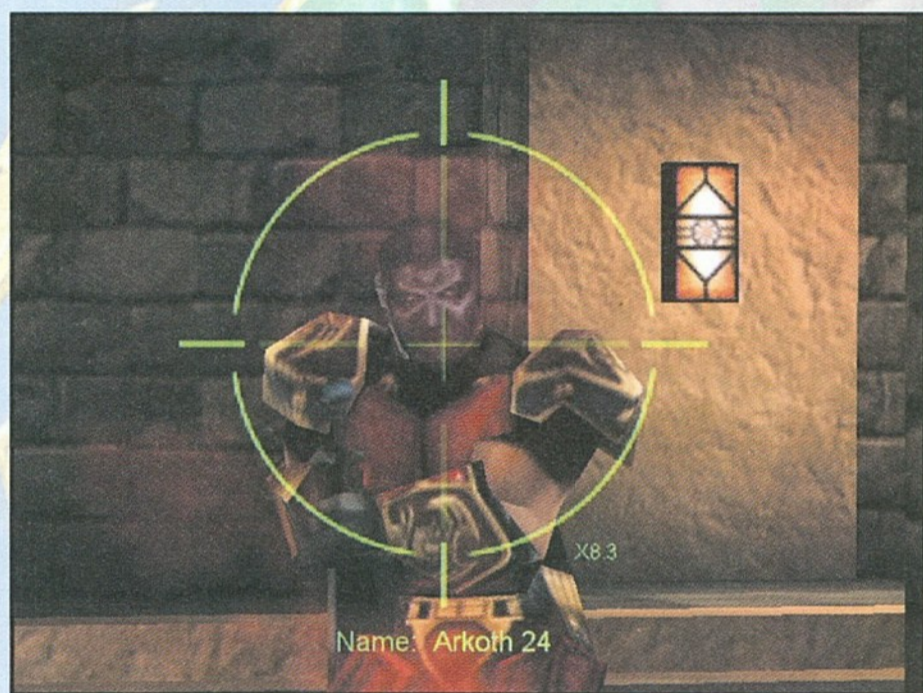
módon értesül minderről: kiíródik a képernyőjére, de hallja is a „hangunkat” a fejhallgatóján. Igaz, a rendszer kissé nehézkes, hisz a menüpontok bogarászása közben a legnagyobb nyugalommal szítává lőhetnek, de azért nagyon hangulatos, és megvan az a nagy előnye, hogy a botoknál is alkalmazható, sőt, ott érdemes csak igazán!

Grafikailag a játék szinte tökéletes. Bár az engine jobbára ugyanaz, mint az Unrealben volt, azóta azonban két dolog történt, amely igencsak megszépíti a jelenlegi helyzetet. Az egyik, hogy a fejlesztők

kívül ötletes az is, hogy a csapatokkal már nemcsak ordibálással vagy hosszú szövegek bepötyögésével tarthatjuk a kapcsolatot, hanem egy külön rendszer lett kialakítva erre a célra. A V billentyűt lenyomva balról bekúszik egy ablak, amelyben az egérrel különböző parancsokat adhatunk, majd az előbújó almenük segítségével tovább konkretizálhatjuk azt, akár személyre lebontva.

A csapatárs audiovizuális

belenyúltak, itt-ott javítottak rajta. A másik, és ez talán fontosabb, hogy az igényelt nagy gépteljesítmény mára már egyáltalán nem számít különlegesnek. Tavaly tavasszal egy 350 MHz-es Pentium II a luxuskategóriába tartozott, manapság lassan elavultnak számít (persze tisztában vagyunk vele, hogy Magyarországon kissé más a helyzet, de ez idén már nem írható az UT számájára). Az élményt fokozza, hogy a különböző pályák döbbenetesen látványosak lettek. Az új hóbortnak megfelelően – lásd még a Kingpin – itt is életre kelt, komplett CAD látványtervekben éreztük magunkat. Mindegyik pálya más-más témára, ötletre épül, ami nemcsak formájában, felépítésében mutatkozik meg, de a gyönyörűen kidolgozott textúrákban is. Van ódon lovagvár bástyákkal, trónteremmel, van komplett kalózhajó többszintes hajóbelsővel, tattal, vitorlával, kormányval. Van úrben száguldó úrhajó, illetve a semmiben le-



**Minigun (7)**

Minden hasonló FPS-ben (First Person Shooter) felbukkanó, halált köpő, hatsövű géppuska, rendkívüli tüzerevel, ám mindig túl kevés löszerez.

1: Jó pontosságú (kis szórású) gyorstüzelés

2: Szuper-gyorstüzelés, nagyobb szórással

Tipp: Labilis idegzetű kollégákat érdemes ólommal stabilizálni, közlelől, másodlagosan. Esméletlenül sok löszert eszik.



**Flak Cannon (8)**

Kellemes, hatásában a rakétára hasonlító kézi fegyver.

1: Kellemetlen, forró vasszilánkokat lő ki nagy szórással.

2: Viszonylag gyors tüzeléssel, gránát formájában adja ki magából a vasat.

Tipp: az elsődleges nekifutásból tömegoszlatása, míg a másodlagos zárt térben, kanyarokban használható kiválóan.



**Rocket Launcher (9)**

A szintén jól ismert, hatlövetű rakétavető, kellemes meglepetésekkel.

1: Viszonylag nagy szünetekkel, kegyetlen rakétákat lő magából. A „ravaszt” nyomva tartva max. 6-ot betáraz, és egyszerre küld útjára.

2: Gránátvető üzemmód. Eredménye hasonló, a tárazás lehetősége itt is áll.

Tipp: Célkövetésre kapcsol, ha sikerül a célkeresztet huzamosabb ideig valakin tartani. Ilyenkor elég jó százalékban talál.

begő űrbázis (ezekből több is), ahol természetesen más jellegű a gravitáció, így az ember át tudja ugrani a fél világot. Van többszintes piramis, közepében egy aknával, amelyben a felfelé áramló meleg levegő az egyetlen lehetőség a közlekedésre, de akár említhetném a titokzatos, fából összeácsolt vertikálisan elhelyezkedő épületkomplexumot is. És persze ezeken kívül még számtalan palota, gyár, sötét városrészlet és egyéb témájú pálya vár a játékosokra. Az első alkalommal a legnagyobb élményt nem is az ellenfelek lemészárolása, hanem a környezet megismerése, bejárása jelenti. A tervezők nagyon kitettek magukért. (Aki éreznek magukban kedvet, hogy beálljanak a sorba, a CD-n megtalálják majd a komplett pályaeépítő program felhasználóbarát verzióját.)

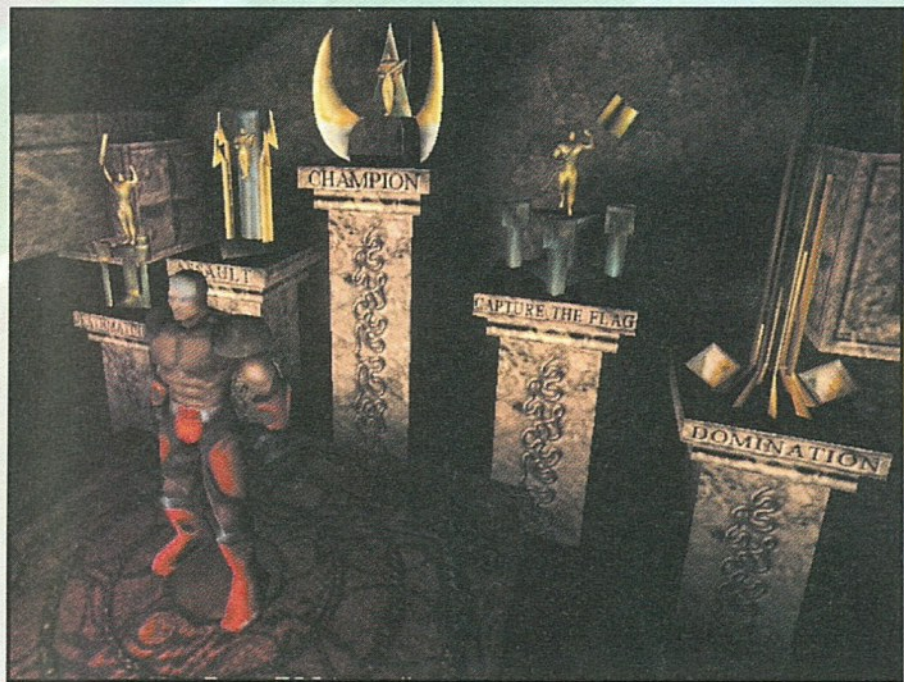
Az FPS egyik „mellékőrület” a különböző skinek utáni rajongás, ezek gyűjtögetése. Valószínűleg készülnek majd az UT-hez is új, fantá-

ziadús darabok, de a beépítettekre sem lehet panaszkodni. Legalább 20-25 különböző van, a személyiségtől, hovatartozástól és még jó pár más adattól függően. Tetszett, hogy különös figyelmet fordítottak az arc kidolgozására – ezek között külön válogathatunk –, ám az már kevésbé, hogy a játék hajlamos volt elfelejteni választásunkat. Egyöntetűen pozitív megítélésre talált körünkben a HUD (head-up display, az eredmény és egyéb információk a képernyőn). A változtatható méret, szín és összetétel jó ötlet, szépen is lett megoldva.



A fegyverek grafikai kidolgozottsága is csak néhol hagy kívánnivalót maga után (egy-két esetben előfordulnak csúnyább vektorhibák), de meglehetősen látványosak önmagukban is, hát még használat közben! A különböző effektusaik teljesen realiztikusak, ha szabad ilyet mondani egy alapvetően sci-fi beállítottságú játéknál: kellemes lézersugarak, vagy más esetben pattogó töltényhüvelyek

színesítik a látványt. Ugyanez mondható el a különböző „módosító” objektumokról, mint a láthatatlanság vagy a „Quad Damage”. Utóbbi esetben például a fegyver sejtelmesen izzó drót-váz képét láthatjuk. Manapság „view weapon” opció (azaz, hogy az ellenfél kezében levő fegyver is felismerhető) már kötelező gyakorlatnak számít, természetesen megvalósul az UT-ben is. Amivel nem voltunk megelégedve az a felhasználói felület, amely a 98%-os verzióhoz képest is meglehetősen félkész állapotúnak tűnt. Az egér – bár sebessége erre külön állítható volt – úgy vánszorgott rajta, mint a csiga, bizonyos menüpontok teljesen hatástalanok voltak, megint másokra a program egyszerűen „elhagyta magát”, és egy új felületen kínálta a beállítási lehetőségeket. Mindez azért kellemetlen, mert az UT-nak előnyére válik, hogy elég sok mindent szabályozhatnánk a GUI-n keresztül. Bízunk benne, hogy



### Sniper Rifle (10)

Mesterlövés puska, köztudottan a tökéletes „camper” fegyver. Árnyékban megbújni, snipperrel gyilkolni, az ám a jó!

1: Nagy erejű golyót lő, amely azonnal halásos lehet.

2: Maximálisan 8.3-as digitális Zoom, autófókusz, légy és más rovarok, ellenfelek irtására.

Tipp: Egy több oldalról védett, sötét helyről, fejre célozva hullahegy és ponteső az ajándék. Nincs is szebb, mint amikor az ellenségnek halvány fogalma sincs honnan lőtték le.



### Redeemer (10)

Nukleáris töltetű, a képernyő 3/4-ét kitakaró, hihetetlen nagy erejű fegyver.

1: Kilövi az egyetlen rakétát, amelynek becsapódása után lökéshullámok indulnak útnak. Használat után pucolj a környékről!

2: Kilöve a rakétát az orrában lévő kis kamera segítségével irányíthatjuk. Akár az egész pályát bejárhatjuk vele.

Tipp: a 2-es módot csak nyugis, távoli, fedezett helyről lőjük, mert miközben az irányítással vagyunk elfoglalva könnyű prédák lehetünk.



### Translocator (1)

Bizonyos csapatjátékok során használható teleport-rendszer.

1: A teleport egységet dobja el a célhelyre.

2: Az eldobott egység helyén jelenünk meg.

Tipp: A „töltetet” az ellenfélre lőve, és ráteleportálódva hússaláta az eredmény. Úrpályákon születéskor helyezük el egy csendes helyen, és ha netán kiesnénk a pályáról, zuhanás közben használjuk! Vigyázat! Az egység megsemmisíthető, berugdosható a lávába – kellemetlen mellékhatások.

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

GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, VÁLTOZATOS  
JÁTÉKLEHETŐSÉGEK, PROFI KIDOLGOZÁS

GT INTERACTIVE  
MODERN MEDIA SERVICE

5  
PCX  
TOP


UNREAL TOURNAMENT

ezeket kijavítják a végleges verzióra.

Visszatérve a fegyverekre, igazán szép arzenál várja a játékosokat. Egy részük bizonyára ismerős lesz más FPS-ekből,

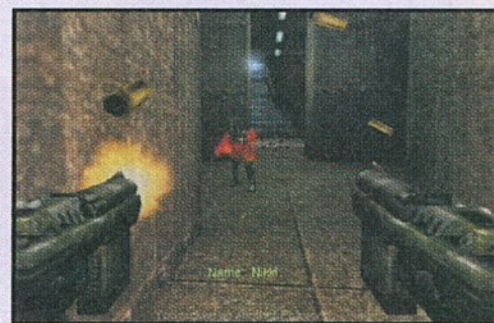
egy részük az Unrealből került át, kissé módosított formában, de van néhány, amely itt debütál. Fontos, és óriási pozitívum, hogy fegyverek szempontjából a játék tökéletesen kiegyensúlyozottnak tűnt, azaz nincs közöttük olyan „használatlan” darab, ami csak tessék-lássék tettek volna bele. Mindegyikkel hatásosan lehet harcolni, nyilván különböző helyzetekben; folyamatos használatuk során pedig számos érdekességre, trükkre derül fény. A másodlagos funkciók új szint visznek a játékba. Vannak egészen rendkívüli megoldások is, mint például a Bio Rifle „osztódással szaporodó”, ragadós robbanós zöld taknya, vagy a Rocket Launcher, amely beépített célkövető rendszert tartalmaz, sőt, és képes akár hat rakétát is kilőni magából egyszerre, meggyőző a mesterlövés puska dinamikus, max. 8,3-szoros nagyítása, de a pálmát a Redeemer atomtöltetű, általunk irányítható rakétája viszi el.

Mindez persze mit sem érne a kiváló játszhatóság nélkül, ebben pedig igen nagy szerepet kapnak a különböző játéktípusok. Az UT ezen a téren is megállja a helyét. Legtöbbjüket már ismerhetjük más programokból, így biztos nem szorul részletesebb bemutatásra a Team Deathmatch és a Capture The Flag, talán még a Domination sem. Zseniális ugyanakkor fiatalkorom számháborúit idéző Assault, amely oda-visszavágó alapon zajlik, és ahol az egyik csapatnak, mint támadó, bizonyos feladatokat kell végrehajtani, amelyben a másik csapat, mint védő, próbálja megakadályozni. Például el kell foglalni egy hajót, fel kell robbantani egy hatalmas fegyvert, vagy egy energiaforrást, meg kell semmisíteni egy kommunikációs központot stb.

Kérdés, hogy van-e létjogosultsága egy „csak-multiplayer” játéknak idehaza, ahol az Internet még nem tart sehoh, és habár évről évre nő a hálózatlan játékosok száma, azért még messze öklentik a kisebbséget. Igen, úgy érzem, hogy az Unreal Tournament idehaza ugyanúgy „megtalálja” majd az otthon egyedül játszókat, mint a vérprofi interneteseket. Ez az, amit egyelőre a Quake 3-ról nem mondhatunk el. Nem tudni, mi lesz a Quake-Unreal összecsapás vége, de nálunk jelen pillanatban az Unreal Tournament áll nyerésre a Q3:A Test verziójával szemben. 

## Tournament Deathmatch

A legalapvetőbb játéktípus, amelyben megadott számú ellenfél küzd egymás ellen egy arénában. Plusz egy pont jár az ellenfél leöléséért, illetve mínusz egy az öngyilkosságokért, vagy a pályáról való kiesésért. Általában egy adott ponthatár (frag limit) eléréséig vagy időtartamig játsszák, majd ugyanez folytatódik a következő pályán.



## Tournament TeamPlay

A másik klasszikus. A játékosok csapatokba szerveződnek, és minden foltra, ami más színű, mint a csapatuké, megeresztenek egy rakétát. A szabályok és a célok hasonlóak, mint a deathmatch-ben, annyi különbséggel, hogy itt számít az is, hogy lehet-e sebezni a csapattagokat, vagy sem.



## Domination

Csapatjáték, amelyben a feladata az arénában elhelyezett, kezdetben gazdátlan kontrollpontokat birtokunkban tartani. A kontrollpontot „érintéssel” szerzi meg magának a csapat, ilyenkor 5 másodpercenként 1 pontot jelent számukra. A cél egy bizonyos ponthatár elérése.



## Capture The Flag

Közismert csapatjáték, amelyben az összes csapat rendelkezik egy bázissal, benne egy zászlóval. A feladat a másik zászlójának elrablása, és hazavitele – ez egy pont. Eközben persze a sajátunkat is meg kell védenünk, illetve elrablása esetén vissza kell szereznünk, még mielőtt az ellenfél beérve a bázisára. Itt is egy megadott ponthatár elérése a cél.



## Assault

Igen izgalmas, kétfordulós játék, amelyben a két csapat közül az egyik egy adott időtartam alatt egy adott feladatsort kell, végrehajtson, míg a másik ebben próbálja megakadályozni. Ha sikerül, vagy lejár az idő, szerepcseré következik, és most a másik félnek van ugyanannyi ideje, hogy végrehajtsa a feladatsort. Amennyiben rövidebb idő alatt megcsinálják, ők nyertek, ha nem, akkor a másik csapat.



## Last Man Standing

Hasonló a Deathmatch-hez, ám egy kis csavarra, ugyanis a ponthatár ezúttal a játékosok életének számát jelöli. Akinek elfogy, az már nem születik újra, így kiesik a küzdelemből. Az nyer aki utolsónak marad. Külön érdekesség, hogy már születéskor a teljes fegyver arzenál azonnal a játékos rendelkezésére áll.



## InstaGib Deathmatch

A sima Deathmatch egy furcsa változata, amelyben az arénából minden fegyvert és a legtöbb objektumot törlik, mindenki ASDM Shock Rifle-lel születik és azzal rohangál. Mivel nincs lehetőség feltápolni, minden találat halálos, a végeredmény pedig egy sokkal izzóbb, parázslóbb csata. Szintén egy adott ponthatár eléréséig zajlik.





# HÍD AZ ÉVEZREDEK KÖZÖTT

## GAMESTAR ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Ajándékba kapod a II. évezred legjobb Blizzard illetve Sierra játékeit és így elsőként Tiéd lehet a III. évezred játéka, a

# DIABLO



Fizess elő egy évre a GameStar magazinra és válaszd ki az ajándék játékodat:

S.O. Pro Pilot 98

S.O. Ultimate Soccer Manager 98

S.O. Red Baron 2

S.O. Lords of Magic

B.O. Warcraft II (= Blizzard Original)

B.O. Diablo

*További részletek az akcióról a következő számban.*

**N-TEC**

**GameStar**



SIERRA

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT



# Dungeon Keeper 2

JÓ LOVAGOK, RESSZKESSETEK!

Pelace

Megjött a játék, amely a jelen felállás szerint jó eséllyel pályázhat az év stratégiájának címére. Eszméletlenül látványos, könnyen kezelhető és emellett még jó is.

Valamikor két évvel ezelőtt jelent meg a Dungeon Keeper, amely a játéktörténelem egyik legnagyobb ötletére épült: kifordították a szerepjátékok egyujjas kesztyűjét. Az ilyen típusú programok korai változatánál ugyanis kötelező volt egy lehetőleg jó sok szintből álló pincerendszer, melynek a mélyén ott tanyázott minden gonoszok legnagyobbika, akit az általunk irányított kis csapatnak annak rendje és módja szerint át kellett küldenie a másvilágra. Ehhez persze meg kellett birkóznuk az előző szinteket benépesítő szörnyhordákkal és csapdahegyekkel. A Dungeon Keeperben ezt a hagyományosnak mondható felállást borították fel, mégpedig azzal a zseniális huszárvágással, hogy mi játszhattuk a gonoszt, építhettük fel a saját kis dunszonunkat (nem kell röhögni, megnéztem az angol-magyar nagyszótárban, hogy mi az angol *dungeon* szó magyar jelentése, és az egyik ez a *dunszon* volt! – a Helyes-e? azért aláhúzza). Minket akartak megölni a jó oldal hősei, jöttek a lovagok, törpök, íjászok, varázslók dögvél, de ha jól dolgoztunk, mind elvérezték, mire egyáltalán eljuthattak volna labirintusunk szívéig.

A remek ötleten kívül a játék mellett szólt a kiváló grafika, és az, hogy megszállva a minket szolgáló lényeket, bebolyonghattuk a saját magunk által kiásott helyszíneken. Ám voltak erős negatívumai is, mint például a máig legendásan gyenge mesterséges intelligencia, ami az ellenséges gonoszt játszva (mert olyan is volt ám) sokszor még odáig sem jutott el, hogy kibányássa a saját labirintusa melletti aranyereket. Ennek hatására a lényei elhagyták, nekünk már csak az üres termeket kellett elfoglalnunk.

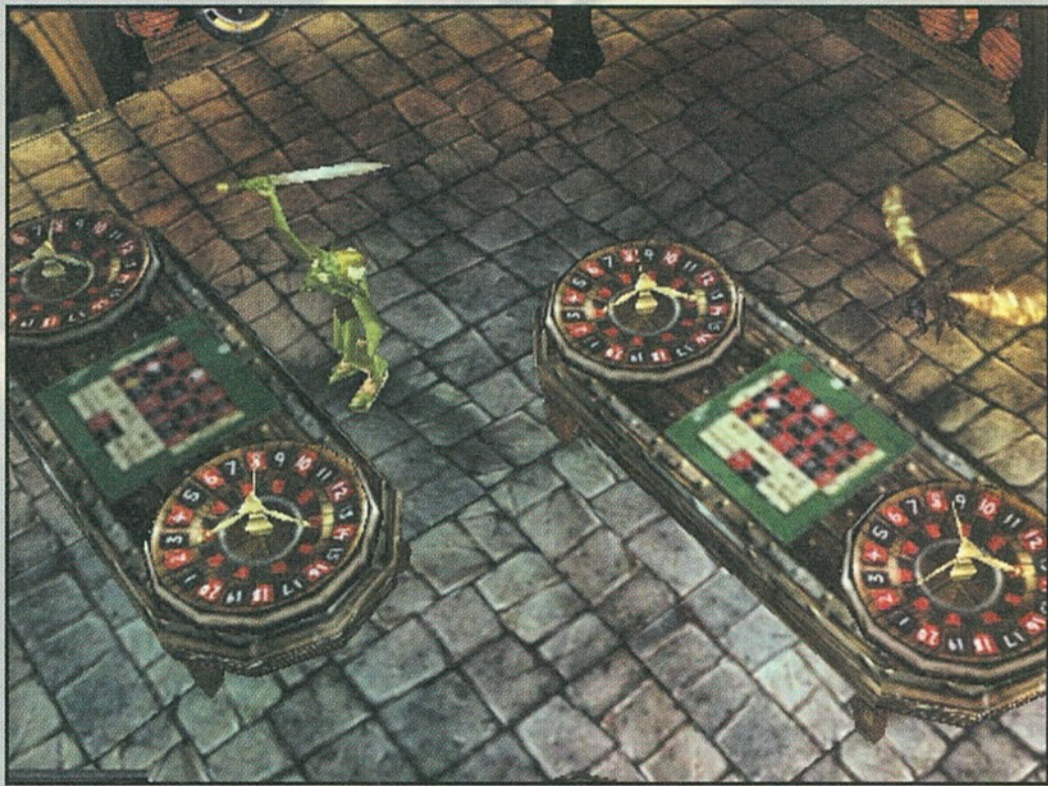
Miután lassan megírtam a cikket az első részről, akár rá is térhetnénk a lényegre, vagyis a most megjelent

Dungeon Keeper 2-re. A játék felépítése – szerencsére – alapvetően nem változott, de azért sok apróságot átalakítottak. Ennek következtében nem lehet azt mondani, hogy csak egy grafika-ilag feltuningolt rókabőrrel lenne szó. Először is megjelent a játékban a mana. Az előző részben minden aranyba került, az is, amikor mondjuk villámot szórtunk az ellenfél csapataira. Egy nagyobb csata után, ha nem figyelt eléggé az ember, könnyen arra ébredhetett, hogy a lényei fizetésüket követelve dörömbölnek az üres kincstár ajtaján, amiben egy megveszekedett rézgaras sem volt. Ennek egyenes következményeként néhány percen belül már nem csak a kassza volt üres, hanem az összes többi terem is, mert a lények úgy döntöttek, hogy keresnek egy anyagilag biztosabb lábakon álló főnököt.

Nos, a mana bevezetésével ilyen jellegű pénzhiány a túlzott varázsolgatóból kifolyólag nem fordulhat elő. A mana automatikusan termelődik minden egyes meghódított padlóköckéből, amelyik összeköttetésben áll a szívvel (ez utóbbiról még lesz szó).

Manára van szükség kis Impjeink megteremtéséhez és

életben tartásához is. Ők rendkívül fontos szerepet játszanak, ugyanis ők azok, akik a voltaképpeni alantas munkát elvégzik nekünk, vagyis kivágják a folyosókat, padlót raknak, falaznak és nem utolsósorban aranyat és drágaköveket bányásznak



nekünk. Ha elfogy a manánk, a munkaerő is eltűnedezik.

A hálózati játékon kívül három módon tehetjük próbára tudásunkat. A leglényegesebb a kampány, ahol pályáról pályára kapjuk meg az újabb szobákat, és így haladunk a jó király uralmának megdöntése felé. A másik érdekesség a *My Pet Dungeon*, ahol kedvünkre építközhetünk, és a megfelelő pillanatokban hősök áradatát ereszthetjük a labirintusunkba, hogy teszteljük annak védelmi képességeit. A célunk egy megadott pontszám elérése, melyet a bonusz feladatok teljesítésével könnyen elérhetünk. Ekkor sem kötelező abahagyni a játékot, mesterkedhetünk tovább is. A harmadik az egyszerű *Skirmish*, ahol néhány gépi ellenféllel mérhetjük össze tudásunkat.

Az itt következő dolgok már azoknak íródnak, akik nem ismerték az első részt, így a gyakorlatabb gonoszok máris ugorhatnak a cikk végére, ahol az értékelés található.

## Termek

A labirintusod központja még mindig a hatalmas szív, amely összegyűjti a varázserődöt a környező mezőkből, és egész birodalmadat ellátja energiával. Itt összegződik minden energiád, ezért

mindenféléképpen meg kell védened a betolakodóktól. Ha elpusztul, vele pusztulsz te is. Az előző résszel ellentétben most már némi pénzt is tárolhatsz körülötte. De egy nagyobb pályán nem szabadulsz meg az igazi kincstár felépítésének feladatától, ugyanis az a 16000 arany, ami itt elfér, egy értékesebb szoba felépítéséhez már messze nem elég.

A szívet és a **Portalt**, melyen keresztül lényeid bemásznak hozzád, nem te építed, de minden pályán szükséged lesz rájuk. Az utóbbi a legtöbb esetben nem rögtön a tied, de biztos, hogy nem lesz túl messze tőled.

Az első és legfontosabb szobák a hálóterem (**Lair**) és a keltető (**Hatchery**). Mindkettő lényeid alapvető szükségleteit elégíti ki: az előbbiben pihenhetnek ki a csapatok, a gyakorlatozás és a munka fáradalmait, míg az utóbbiban korgó gyomruk hangjait csillapíthatják. A kincstárban (**Treasury**) gyűlik a sok-sok aranyad (remélhetőleg...), míg a könyvtár (**Library**) a különböző kutatási munkák helyszíne. Warlockjaid ide vetik be magukat, hogy a varázsigék, új szobák és csapdák fejlesztésének szenteljék magukat. Csakúgy, mint az előző részben, az edzőterem (**Training Room**) a lényeid fejlesztésére szolgál, de neheztésképpen már nem trenírozhatjuk őket csak négyes szintig. Onnantól a csatákra és az arénákra (**Combat Pit**) vannak bízva, ahol akár a 8-as szintet is elérhetik, és ráadásul szórakozásként sem utolsó, vagyis emeli a morált is. Rendkívül lényeges a műhely (**Workshop**), hisz itt készülnek az ajtók és a különféle csapdák. Ez utóbbiak szerepe megnőtt, hiszen néhány jól elhelyezett csapdával akár lények nélkül is megvédehetjük a labirintusunkat. A kaszinó (**Casino**) a beállítástól függően vagy a hangulatot emeli, vagy a fizetéséért kiadott aranyak egy részének visszaszerzésére szolgál. Az ellenfél leütött katonáit börtönökben (**Prison**) gyűjthetjük halomba, ahol némi idő elteltével elhaláloznak, és csontvázként már a mi oldalunkon folytatják áldásos tevékenységüket. De a dutyiból akár fel is kap-

hatjuk szegény foglyokat és át-dobhatjuk őket a kínzókamrába (**Torture Chamber**), ahol értékes információkat húzhatnak ki belőlük. Adott esetben akár át is állíthatjuk őket a mi oldalunkra. Minél tovább tart a kínzás, annál nagyobb erre az esélye, ezért néha érdemes gyógyítani is az értékesebb figurákat. A hullák tárolására legalkalmasabb a temető (**Graveyard**), ami az újrahasznosítás diadala. Ugyanis ha elég hullát szállítunk ide, akkor hamarosan egy vámpírral leszünk gazdagabbak. A sötét istenekhez sem árt néha fohászodni – erre ideális hely a templom (**Temple**) –, miközben lényeid jó sok manát termelnek. És persze be lehet mutatni áldozatot is különféle ajándékok reményében. Legutoljára maradt az őrszoba (**Guardroom**), ahová bepakolva lényeidet, őrzik az adott területet, és minden arra járó ellenséget megtámadnak. Csak csirkéért és fizetésért távoznak el onnan. Érdemes még megemlíteni a különböző hidakat, melyek segítségével átkelhetünk a vízen és a látatengeren. Utóbbival érdemes vigyázni, mert a fahíd csak rövid ideig bírja felette.

### Lényeid

Ami az ügyünknek megnyerhető szörnyeket illeti, a választék igencsak megcsapant az elmúlt két



van rögtön a **Firefly**, ami a vízzel és lávával teli pályákon rendkívül jó szolgálatot tehet a nagy termék felderítésével, de egyéb célokra (pl. harcra) tökéletesen alkalmatlan. Ha már nem kell, egyszerűen vissza szoktam hajítani a portálba, ne foglalja a helyet, és ne vigye a pénzt. A következő delikvens a **Goblin**, aki a leggyengébb közelharcra specializálódott lény. A játék elején jól jön, de már ott is csak nagy tömegben, később nyugodtan felejthető. A **Warlock** a varázslatfejlesztés nagymestere, ugyanis ő már a kezdetektől beszerezhető, míg az összes többi lény, aki dolgozna a könyvtárunkban, csak igen drága termék felépítése után látogat meg minket. A **Troll** jó szolgálatot tehet nekünk a műhelyben, de csatában sem utolsó. Magasabb szinten már remekül megállják a helyüket az első vonalban. Nagyjából ugyanerre használhatóak mindannyiunk kedvencei, a **Bile**

**Demon**-ok, ám velük annyiban érdemes vigyázni, hogy könnyen felzabálják az összes csirkét, és akkor másnak nem marad (már ahhoz is legalább 5x5-ös keltető kell, hogy egyáltalán betegye a lábát hozzád). Az őrhelyek sztárjai a **Dark Elf**-ek. Remek távolsági harcosok, és éles látásuknak köszönhetően messziről is képesek a csapdák kiiktatására.

A **Skeleton**, mint már említettem, a börtönben elhalálozó szegény ellenfelekből keletkezik. Remek tulajdonságuk,

hogy nem igényelnek sem kaját, sem fizetést, így ideálisan alkalmazhatók az őrhelyeken, ám csatában csak nagy tömegben hatásosak. A nagy fenekű **Mistress**ek a kínzókamrában élnek ki magukat, ahol imádják hallgatni a kínzásoktól elgyötört páciensek sikolyait. Ha nincs más, akkor maguk is befekszenek egy kis kerékbetörésre vagy a villamosszékbe. Ám ami számunkra a legfontosabb:



évben. Eltűntek például a sárkányok, a csápok, a pókok stb., a baj csak az, hogy újak nem jöttek helyettük, így akiket megtalálunk, abban sincs sok fantázia, hiszen már láthattuk őket az első részben is. Itt



a negyedik szinttől kezdve remek harcosokká válnak. Nyakig a lávában gázolva is életben maradnak a **Salamanderek**, ami többi lényünkről nem mondható el. Nem túl erősek, de oldalvédnek remekül használhatók. Van még egy **Rogue** nevezetű briganti is, aki a lopakodás és a pénzlopás területén érzi nagyon otthon magát, de felderítésre sem rossz. A **vámpírok** a temetőben kelnek életre. Leghasznosabb tulajdonságuk, hogy amikor levágják őket, nem halnak meg, hanem egy szintet visszafejlődve újraélednek a temetőben. Ha ekkor éppen nincs ilyen terem a kezünkön, az nagy pech. A legjobb közelharcos kétség kívül a **Black Knight**. Érdemes felfejleszteni az arénában, mert utána egymaga végez akár egy kisebb hadsereggel. És a végére itt van az ászok ásza, a **Dark Angel**. Szinte legyőzhetetlen a csatában, és olyan varázslatai vannak, amiket még mi, a labirintus

## Tippek

- Kincstárból és keltetőből inkább több kicsit építs, elszórva a birodalmodban, ugyanis sok időt elvehet egy lény idejéből, amíg ezekhez bakat a munkahelyéről és vissza.
- Ebben a részben az egységeket már harcmodoruk szerint sorolták be. Ilyen típus a blokkoló, támogató (hátról lövöldözik), megkerülő (aki az ellenfél támogató csapatait próbálja levadászni a főszereg megkerülésével). Mindenkit érdemes a saját feladatkörének megfelelően használni, különben abban a meglehetősen szomorú élményben lesz részünk, hogy egy nyolcfős seregünk pillanatok alatt a földön hever négy ellenféltől körbevétel.
- Soha ne ess túlzásokba! Eleinte például megteszik a kisebb termek is, csak olyan távolra helyezd őket egymástól, hogy bővíthetőek legyenek.

## Varázslatok

Itt most elvileg az összes varázslat felsorolásának kéne következnie, de ennek semmi értelmét nem látom, mert a hatásuk vagy elég egyértelmű, vagy két pillanat alatt rá lehet jönni. Elég annyi, hogy eszméletlen mértékben fogyasztják a manát, ezért ne reméljük, hogy egy csatát meg tudunk nyerni vele. Annál sokkal hamarabb kifogy a készletünk. Esetleg a mérleg nyelvének felénk billentésére jók. Egyébiránt nincs olyan sok varázslat (ám ha kiegészítjük a lények által használtakkal, akkor már elegendő), de egyetlen egy sem felesleges, a győzelem érdekében mindegyiket használnunk kell.

## Csapdák

Sokkal nagyobb lett a szerepük az első részhez képest. Néhány jól elhelyezett csapdával egy teljes rohamot megállíthatunk. De ezekkel is vigyázni kell, mert nem elég, hogy a kirakásuk után folyamatosan manát igényelnek, de minden egyes lövésük is fogyasztja tartalékainkat. Valószínűleg épp erősségük miatt van egy olyan korlát a játékban, hogy csak 500-zal nőhet a manaszintünk másodpercenként, akármennyi mező van is a kezünkön. Értelemszerűen nem érdemes negatívba menni, legfeljebb csak nagyon rövid időre, különben elvesznek az


urai is megirigyelhetnénk.

A lényekkel kapcsolatos az is, hogy most már nem lehet őket ledobni a csata közepébe, mert leesés után még hosszabb-rövidebb ideig kótyagosak. Ez harci értékükre meglehetősen negatív hatással van, ezért jó néhány sérülést összeszedhetnek, még mielőtt elkezdődött volna a küzdelem.

Impjeink, nem működik semmi, és ráadásul még varázsolni sem tudunk.

## Értékelés

A grafika félelmetes változáson ment át az első rész óta. Emlékszem, az első képeket nézgetve mindig az jutott eszembe, hogy kizárt dolog, hogy ez a szép és színes világ elfogadható sebességgel fusson egy normális gépen. Aztán amikor megjött, leesett az állunk, ugyanis élőben még szebb volt, és ráadásul a sebességgel sem voltak gondok (600-as PIII-on. He-he, ez csak vicc volt: már az 550-esen is egész tűrhetően futott! ☺). Egyetlen dolog nem tetszett, mégpedig a lények belső nézete. Az előző részben sokkal egyénibb módon látták szörnyeink a világot: a légnél például hatszöglettel torzítva szerepelt a kép, tényleg olyan volt, mint ahogy egy összetett szem mutathatja a külső történéseket. Ám most egy egyszerű és ronda fekete négyzethálót kaptunk a szemünk elé, és nincs semmiféle torzítás. Egyéb lényeknél is legfeljebb egy kis színt vittek bele, de igazi egyéniséget nem. Valószínűleg a játszhatóság felé akarták inkább vinni a játékot, ami bizonyos szempontból sikerült is, de túlságosan érezhetően a kinézet rovására.

A hangokra nem lehet semmi panaszunk, minden lény egyéni módon „szólal” meg, a kommentár hangja fergetegesen jó. Ennél már csak a játszhatóság és az irányítás egyszerűsége jobb. Így hirtelenjében a kisebb hibákon, mint például néhány elszállás, nem is nagyon tudnék negatívumot mondani a programról. Ezeket meg úgymint kijavítják az elmaradhatatlan patchekkel, így ez sem lesz sokáig gond. Majdnem tökéletes. 

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

ÁZ EGYIK LEGSZEBB ÉS LEGJOBBAN  
KIVITELEZETT STRATÉGIA HOSSZÚ IDŐK ÓTA

BULLFROG / EA  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 268-0361



DUNGEON KEEPER 2





1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799

Honlap: [www.automex.hu](http://www.automex.hu) • E-mail: [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)

Postai utánvét: 1410 Pf. 185., • Tel.: 461-5767

**Óriási meglepetések várják kedves vásárlóinkat  
a BNV, D pavilon 203 standján!**

Látogasson el hozzánk!

# NYÁRI JÁTÉKSZOFTVER KIÁRUSÍTÁS

## Amíg a készlet tart!

Szoftver címe	Kiadó	MOST AZ ÖN ÁRA!	Szoftver címe	Kiadó	MOST AZ ÖN ÁRA!
LANDS OF LORE 3.	EA	8990	JOINT STRIKE FIGHTER	EIDOS	6990
NASCAR REVOLUTION	EA	8990	PREMIER LINKS	EIDOS	3990
FIFA '99	EA	7190	DOMINION STORN	EIDOS	8790
FIGHTER PILOT	EA	4490	<b>GANGSTERS:</b>		
F-16 AGRESSOR	EA	9260	<b>ORGANIZED CRIME</b>	EIDOS	6390
REDLINE	EA	8990	TOMB RAIDER 3	EIDOS	8790
NBA Live'99	EA	5390	EXTREME-G 2.	ACCLAIM	7990
ALPHA CENTAURI	EA	8990	FORSAKEN	ACCLAIM	6390
NEED FOR SPEED 3	EA	8090	<b>MACHINES</b>	ACCLAIM	5990
NASCAR REVOLUTION	EA	8990	<b>TUROK</b>	ACCLAIM	2990
SUPERBIKE CHAMPIONSHIP	EA	8990	<b>TUROK2</b>	ACCLAIM	7990
LANDS OF LORE 3.	EA	8990	MEGAPACK6	MEGAMEDIA	5990
ALIENS vs.PREDATOR	EA	8540	MEGAPACK9	MEGAMEDIA	5990
<b>BRAVEHEART</b>	<b>EIDOS</b>	<b>7990</b>	MEGASIXPACK	MEGAMEDIA	4990
CHAMPIONSHIP			MEGATRIPACK	MEGAMEDIA	2490
MANAGER 3	EIDOS	9590	GAME RAGE /5CD	MEGAMEDIA	3990
FIGHTING FORCE	EIDOS	7190	SKULL CAPS	UBISOFT	8990
FORMULA 1 RACING	EIDOS	6990	RAYMAN DESIGNER	UBISOFT	4990
MYTH - THE FALLEN LORDS	EIDOS	6990	ARMY MEN 2.	3DO	9990
COMMANDOS	EIDOS	8790	DUNGEON KEEPER 2	BULLFROG	8990
DEATHTRAP	EIDOS	8790	MIGHT AND MAGIC VII	TEEN	9990
THIEF	EIDOS	7190	DECAMERON /VCD	COM SER	3990
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	EIDOS	8790	DESCENT 3	REQUIRES	9990
FLIGHT UNLIMITED 2	EIDOS	4990	MIG ALLEY	EMPIRE	8990



Vásároljon az Automex.hu Online áruházban!  
Mert minden szoftver árából 15% kedvezményt kap!  
Mert minden műsoros videokazetta árából  
10% kedvezményt kap!  
Mert minden DVD film árából 5% kedvezményt kap!  
Mert 5000 Ft felett posta és csomagolási költséget  
nem számolunk fel!  
Mert több mint 1000 termék közül választhat!  
Mert megrendelését azonnal teljesítjük!

# SHADOW MAN™



# Re-Volt

KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD...

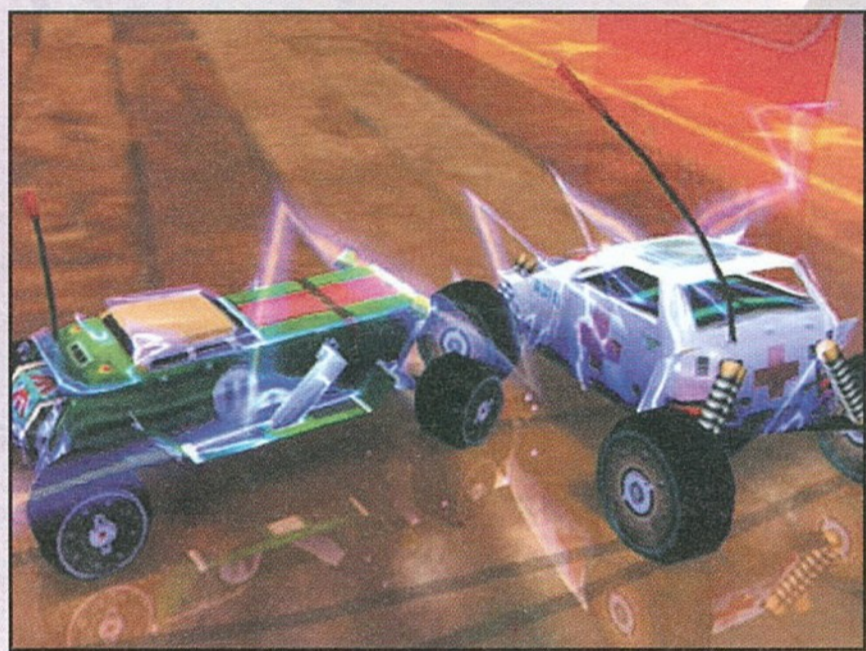
Doki, TRf

*A számítógép korában felnőve talán nem számít nagy durranásnak a távirányítós autó. Amikor mi voltunk kicsik, sokunk számára ez maga volt a megtestesült vágyalom. Végül lett egy nekem is, egy olyan gyönyörű piros, csak előre száguldós, rükkvercben kanyarodós, négy ceruzaelemet egy óra alatt bekajálós csoda. Nagyon szerettem, pedig ez mégsem volt az igazi.*

Az igaziak robusztusak voltak és sokkal szebbek. Nagy kerekeik voltak, csillogó matricás borításuk, és drasztikus távirányítójuk, a két iránynak megfelelő gombokkal, vagy akár egy igazi kis kormányval. Egy-

A Re-Voltban olyan gyönyörű távirányítós autókat vezethetünk, amelyek még az itthon kaphatókon is tútesznek. Valódi Toy-Volt típusok alapján modellezték őket, hogy aztán gyönyörű 3D-s környezetbe ültessék, és egy klassz játékot

kanyarítsanak belőle. Aki látta a demót, az nagyjából képben van, de számára is tartogat meglepetéseket a teljes verzió. Természetesen itt is többféle verseny van, az egyszeri futamoktól a bajnokságokig. De még mielőtt felcsapnánk profi „távirányítónak”, nem árt megismerkedni az autókcal, illetve azok



szer, amikor apu külföldön volt, egy ismerősünk kint élő rokonai küldtek egyet az ismerősünk gyerekének karácsonyra. Két hétig állt nálunk a legmagasabb polc tetején, ahova a hokedliről sem értem fel. Sosem próbálhattam ki. Aztán a srác megkapta, de mire legközelebb meglátogattuk őket, és végre játszhattam volna vele, addigra jól tönkre tette. Sosem hevertem ki ezt a traumát.

Egy jó pszichológus biztosan kimutatná, hogy innen származik a vonzódásom az olyan autóversenyes játékokhoz, amelyekben kisebb, földhözragadtabb autókcal kell száguldozni. Ilyen volt a Micromachines annak idején, amelynek 3D-s változatát ma is gyakran emlegetjük elrettenő példaként. De mikor tavaly ősszel először láttam meg a Re-Voltról szóló képeket, rögtön tudtam: az Acclaim megvalósította az álmomat. Igaz, 15-20 év késéssel, de hát az ember ne legyen elégedetlen!

vezetési, menet- és töréstulajdonságaival. Erre tökéletes a gyakorló üzemmód és a kaszkadőr pálya, ahol nemcsak az összes autót próbálhatjuk ki, de számos izgalmas és látványos akadállyal és tepelemmel is közelebbi kapcsolatba kerülhetünk.

Edzés után irány a verseny. A fokozatosság elve itt is érvényesül, azaz kezdetben csak pár

autó és helyszín áll rendelkezésünkre, a többit ki kell érdemelni. Négyféle nehézségi fokozaton vághatunk neki a játéknak. Junior és arcade módban nem lesz nehéz boldogulnunk, azonban sokkal több gyakorlás szükségeltetik a szimulátor és a konzol fokozatokhoz. Ugyancsak négy bajnoki cím vár meghódításra, ezeket – nem túl sok fantáziával – bronz, ezüst, arany és platina névre keresztelték. Mindegyik több futamból áll, amelyeken kötelező az első három között végezni. Amennyiben ez nem sikerül, újra szerencsét próbálhatunk az adott pályán, de csak három ilyen dobásunk van. Végül összetettben elsőnek kell lennünk ahhoz, hogy megnyíljon előttünk a következő szintű bajnokság. Ilyenkor ajándékba kapunk még új autókat is, hogy hely tudjunk állni majd a nehezebb mezőnyben és az



egyre bonyolultabb összetételű pályákon.

Aki nem pályáz ilyen babérokra, számára más lehetőség is kínálkozik. Próbára teheti a gépet sima futamokon, de akár az idő ellen is küzdhet. Akinek módja van rá, mindenképpen próbálja ki a többjátékos üzemmódot! Összesen egyébként 28 (!) autó vár kipróbálásra, 14 különböző versenypályán!

Megszokhattuk már, hogy az ilyen „kicsi kocsi újra száguld” típusú játékoknál nemcsak a versenyzés a lényeg, hanem különböző, nem túl sportszerű eszközök is bevethetők a győzelem érdekében. Ez itt is így van: a pályákon fellelhetünk számtalan olyan eszközt, amelyekkel ellenfeleink sikerélményét jelentősen csökkenthetjük! Vagy ők a miénket! Az arsenál az egyszerű szupersebességre gyorsítótól, a vízzel töltött lufikon és elektromos sokkolón keresztül a különböző irányított





buckákban, megcsúsznak a homokban, pattognak, rugóznak, élethűen borulnak stb. Külön figyelmet érdekel az autó és a környezet kölcsönhatása. Nem hagytak ki

**CPU/RAM:** PII 266, 32 MB  
**SYSTEM:** WIN95/98  
**X-TRA:** 3D TÁMOGATÁS  
 CSODÁLATOS LÁTVÁNY, REMEK JÁT-SZHATÓSÁG, MULTYPLAYERBEN FER-GETEGES JÁTÉKÉLMÉNY  
**ACCLAIM**  
**AUTOMEX KFT.**  
**TEL.: 461-5700**

**RE-VOLT**

**5**  
**PC X**  
**TOP**

olyan gageket például, hogy ha ráhajtok egy slagra, szép lassan csökken a víznyomás, és már csak csordogálni fog a víz. Számos további ilyen jellegű képi poén került a játékba, de mi köztudot-tan telhetetlenek vagyunk, és hiányoltunk belőle valami drasztikusat. Mondjuk forgalmat az úton: egy rossz mozdulat, és reccs; volt autó, nincs au-tó! Sőt, az ilyen járgányokra igazából a legkézzel-foghatóbb veszélyt a véletlen rálépés jelenti (még belegendolni is rossz), így számos helyszínen le-hettek volna Gonosz Lábak, akik egy suta mozdu-lattal darabjaira taposták volna a kocsikat.

A fejlesztők a kreatív autóvezetőket meg-ajándékozták egy pályaszerkesztővel is, amelynek megítélése igen ellentmondásos. Tény, hogy viszonylag egyszerűen használ-ható, azonban ennél fogva nem lehet a be-építettekhez hasonló, ötletes és szép pá-lyákat építeni vele.

A Re-Volt tehát beváltani látszik az elő-zetes képek alapján hozzáfűzött reményeket. Vannak apróbb hibái, és átgondolatlanok tű-nő részei (bízunk az elmaradhatatlan patchek-ben), ám ezek szóra sem érdemesek a program nyújtotta vizuális és játékélmény mellett. **PC X**

rakétáig terjed. Utóbbiból van, amit a cél be-fogása után lőhetünk ki, de van olyan is, amely a versenyben vezető autóra van „hangolva”. Használatuk felér egy kisebb katarzissal, ráadásul látványos speciális effektusok (szédületes robbanások, kép-a-képben effektus stb.) is kísérik.

Mivel az Iguana logója feltűnik a játék indításakor, gyanítható, hogy a Re-Volt alatt dolgozó engine valamelyik Turok-leszár-mazott. A grafikára mindenesetre semmi pana-szunk nem lehet, hiszen nemcsak szép élénk, színekkel teli, de realiztikus és részletes kidolgo-zott. Összesen hét különböző helyszínrre épülnek a pályák, így olyan helyeken száguldozhatunk, ahol az életben sosem lehetett volna! Például a játék-boltban (néni, ezt még kipróbálhatom?) szupermar-ketben (anya ledöntöttem azt a konzervhegyet, baj?), múzeumban (Pistike, ne üsd el a koronaék-szereket!), botanikus kertben (jaj kisfiam, mégis melyik bokor alá gurult?), a szomszédos környék (megmondtam öcsi, meg ne lássalak itt ezzel a ka-cattal!), és a vadnyugaton. Ehhez társulnak a han-gok, amelyekre szintén nem lehet panaszunk. Az autók effektje – a motorok jellegzetes zümmögése – tökéletesen élethű, és a környezet hangjai is tel-jesen reálisak.

A kocsik modellezése bámulatosan jól sikerült: súlyuk függvényében változik kezelhetőségük, fizi-kai tulajdonságaik, és természetesen típusonként más-más érényeket, illetve hátrányokat vonultat-nak fel. Ehhez tökéletesen passzol az alkalmazott fizikával felszerelt realiztikus környezet. Az autók máshogy pattannak vissza egy útszéli kockakőről, mint egy gumiabroncsról, gellert kapnak a kiálló



# Fleet Command

NAVY-KÉKBEN SZÉP A BABÁM...

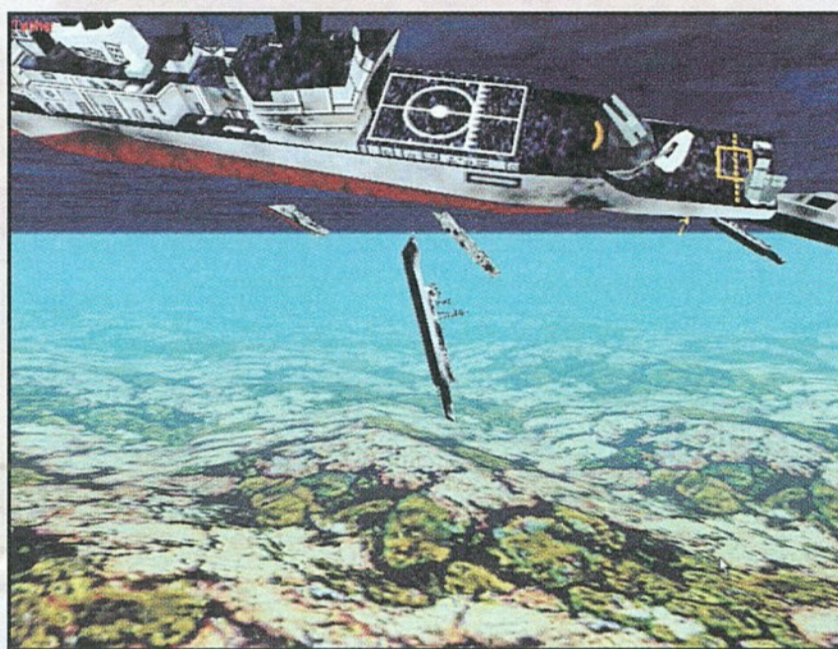
Cmdr. Trau

*Azt hiszem, nem keveseknek okoz heveny szívdobogást egy amerikai Nimitz-osztályú repülőgép-hordozó látványa. Persze engem sem hagy hidegen az erő és a technika eme hajóba sűrített remeke, könnyes szemmel tapadok a képernyőre, ha kedvenc TV-csatornámon ezekről az aranyos hajókról van szó.*

Ezeket a Jane's fiúkat nem lehet nem szeretni. Meghallgatták imáimat, könyörgéseimet és fenyegetőzéseimet, így elkészült a Fleet Command, a legeslegújabb kedvencem. Napok óta alig alszom, kávéfogyasztásom több literre rúg, és szegény feletteseim csak a fejüket fogják benn a seregben, mikor az asztalra borulok délelőttönként... Hiába, a CVN-71 Theodore Roosevelt vezette flotta vezénylese igencsak kimerítő dolog, ha folyamatosan lönek az emberre...

Kimerítő még akkor is, ha nagy meglepetésemre csak négy hadjárat várt rám. Ez még akár sok is lehetne, de ezek igazából nem túl hosszúak, de legalább rettentően pergősek, folyamatosan küzdesz a hajóid épségéért. Mivel real-time stratégiai játék, nincs túl sok időd gondolkodni a megfelelő lépéseken, hiszen gyakran másodperceken múlik egy-egy manőver sikere vagy bukása. Itt tényleg elsüllyed a hajó, még akkor is, ha amerikai... Ugyanakkor fenséges látvány volt, mikor a VMS Vikraat (ex-HMS Ark Royal) nyolc Tomahawk-telitalálattól atomjaira szakadt szét... Szóval alaposan fel kell kötnie a tengerészkék alsóneműt annak, aki mind a négy (Bengáli-öböl, Malacca-szoros, Tajvan-szoros, Kuril-szigetek) csatát meg akarja nyerni! Jó néhány további (a dobozban mellékelve össze-

sen 34, négy nehézségi fokozatban) ütközet vár ránk a Single Mission címszó alatt, főleg ha az Interneten is keresgélünk. Egy délután alatt több



mint 200 (!!!) új bevetést találtam! Unatkozni senki nem fog, főleg a „Revenge of Milosevitch” esetén... Sőt, bárki barkácsolhat magának vadonatúj bevetéseket is, mondjuk az angol és a francia flotta heveny összecsapását. Természetesen lehetőség van multiplayer játékokra, akár az Interneten keresztül is. Csak találnék valakit, aki hajlandó lenne kiállni ellenem egy jó kis LAN-partyra lenn a klubban! Hmm??? Eldönthetnénk, kié is tulajdonképpen a Csendes-óceán...

Végül amolyan túlélési kiskátét állítottam össze, a tapasztaltak alapján. Fogadjátok sok szeretettel, mert mondataimat tengerészvérrel írták...

Nagyon fontos a légvédelem! A bevetés legelején azonnal küldjél fel egy E-2C radarrepülőgépet és négy F-14 Tomcat-et, melyek két géppárban adják a legkülső védelmi vonalat. A Ready 5 (azaz az öt percen belül indítható) gépek összetétele 2-2 F-14-es és F/A-18-as legyen! A többiek mehetnek a 15 és 30 perces készenlétre. A felküldött gépek üzemanyagszintjét kísérd figyelemmel, és cseréld őket, nehogy lezuhanjanak!

Állandóan serteptertéljen a flotta körül 3-4 S-3 Viking tengeralattjáró-vadász. A felfedezett ellenséges kontaktusokat azonnal nyírd ki!

Rakétatámadás esetén próbáld meg bemérni az indítóeszközt, és sürgősen lödd ki! Ezzel a további rakétázást optimálisan megelőzheted.

A bejövő rakétákra érdemes odafigyelni, még akkor is, hogyha azonosítatlan (sárga) a rakéta. Hidd el nekem, ha egy azonosítatlan valami tart feléd kilencedmagával és 1400 mérföld/órával, akkor az ellenséges valami lehet... Támadd meg az „E” billentyű

segítségével, ne várd meg, míg közel ér!

Azonosítsd az ismeretlen hajókat és repülőket támadás előtt,

hiszen nem néz ki jól a hírekben egy tömött B-747-es utasszállító gép füstköddé változtatása...

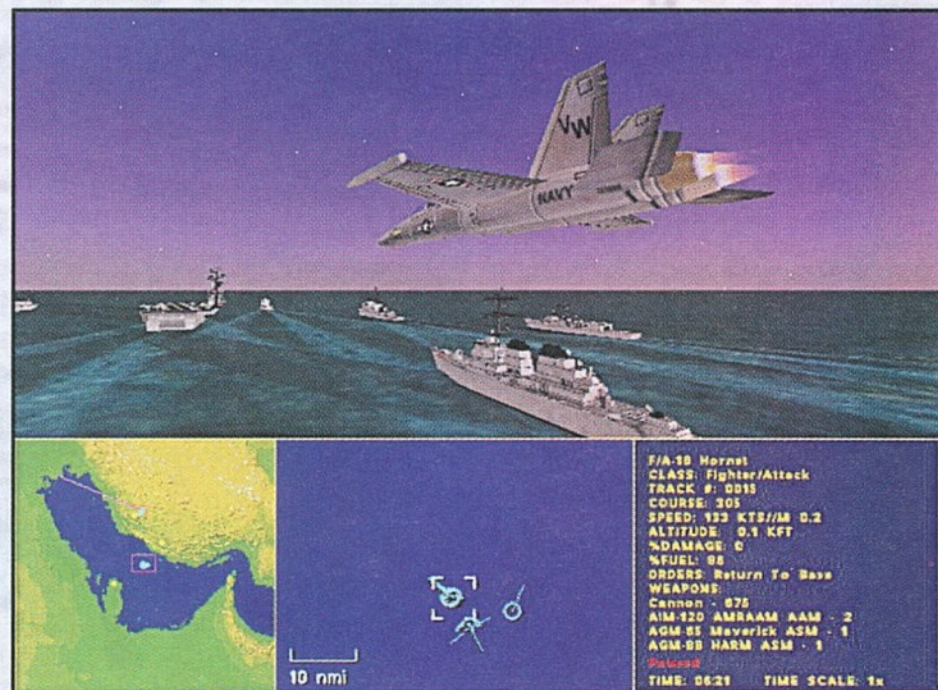
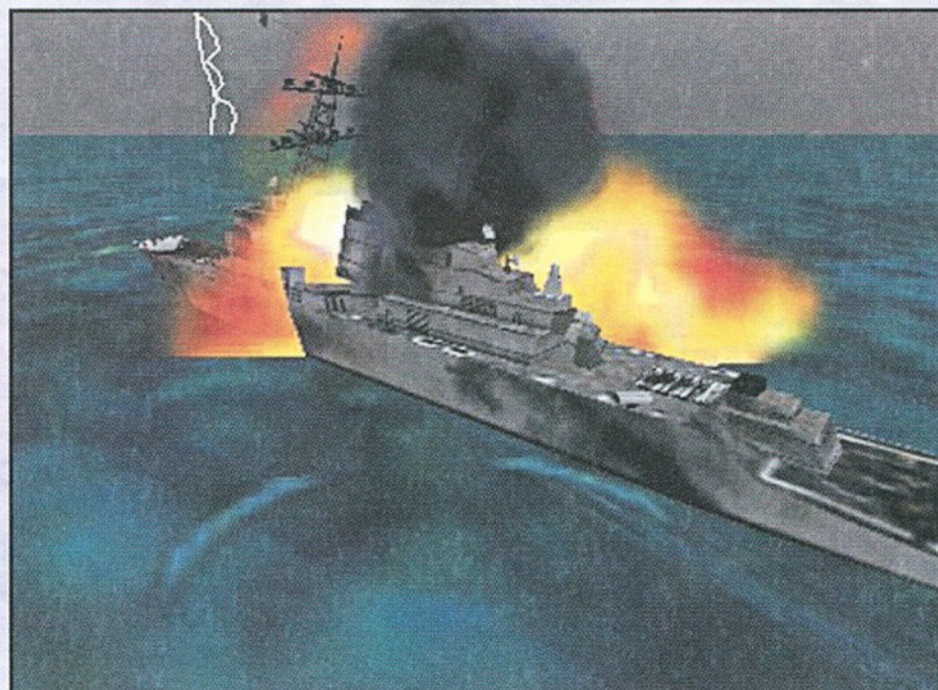
Ha megvan a célpont, TE LŐJ ELŐSZÖR!

CPU/RAM:  
SYSTEM:  
X-TRA:  
HOSSZÚ, VÉRES SZEMEK ÉJSZAKÁJA  
JÖVEND...

JANE'S / EA  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 268-0361

**5**

FLEET COMMAND





# US NAVY Carrier Battle Group

Az amerikai haditengerészeti doktrínák alapján épül fel a CVBG (Carrier Battle Group), azaz a repülőgép-hordozó(k) vezette harci csapásmérő csoport. A csoport vezetője a repülőgép-hordozó, ahol egy CAW (Carrier Air Wing) települt. A wing repülőgépei látják el a legfontosabb feladatokat, és képesek bármikor, bármilyen időjárási viszonyok között megtámadni a célpontokat szárazföldön, vízen és levegőben. A légvédelmi (és újabban, a LANTIRN infravörös-lézeres célkereső/követő konténerrel felszerelve földi célpontok elleni) feladatok elsődleges végrehajtója a jó öreg F-14 Tomcat-ek, melyek kifejezetten légi harcokra lettek optimalizálva. Az újabb generációjú F/A-18-asok adják a wing gerincét, hiszen légi harcokra és földi célpontok ellen is egyaránt hatékonyak, és mindezt egy bevetés alatt! Az E-2C Hawkeye, a mini-AWACS látja el a flottát radarfelderítési adatokkal, illetve innen irányítják a flotta légvédelmét.

Tengeralattjárók ellen hatásos az igen nagy hatótávolságú S-3 Viking, torpedókkal felszerelve. Ennek ES-3 változata elektronikus felderítésre szolgál, szintén derekas hatótávolsággal. Az elektronikus zavarás a vietnami veterán EA-6B Prowler feladata, melyet igen hatékonyan lát el. A kereső/mentő és tengeralattjáró-elhárítási feladatokra egyaránt alkalmas

es függőleges indítószervezetben (VLS) 2x60 darab Standard Missile 2MR közepes hatótávolságú légvédelmi rakéta szolgál elsődleges



fegyverként. Ha ezen az ernyőn túljutott az ellenséges technika, akkor juthatnak szerephez a jó öreg 127 mm-es MK 45 típusú kettős feladatú lövegek, majd legvégül két, Phalanx Mk 15-ös gyorstüzelő gépágyú, becenevén „R2-D2”. Valóban hasonlít kívülről a jó öreg StarWars-hős konzervdobozra a szerkezet, csak ez jóval veszélyesebb.


A flotta légvédelme rétegesen épül fel. A egkülső terület az F-14 Tomcat-ek és az AIM-54 Phoenix légi harc-rakéták „ját-



az SH-60F Seahawk.

Miután a hordozó meglehetősen sérülékeny, ezért víz alatti és légvédelmét egyéb,

jóval kisebb hajó látja el. A legfontosabb szerepet a Ticonderoga-osztályú légvédelmi cirkálók töltik be (eddig összesen 27 hajó épült belőlük), melyek a flotta „szemeinek” mondhatóak. Elsődleges feladatuk a flotta légvédelme, az ellenséges repülőgépek, föld-föld osztályú rakéták és cirkálórakéták megsemmisítése. Erre a célra szolgál az Aegis-rendszer, amely a hajó összes érzékelő/felderítő eszközét és fegyverrendszereit integrálja magába. Légvédelmi célokra két Mk 41-

szótere”, egészen az (alapesetben) 165 km-es külső határtól 85 km-ig. Itt kezdődik a Standard Missile 2MR-k vadászterülete, amelyek a CAP-okon keresztüljött ellenséges technikákra csapnak le. Ha valami/valaki ezt is túlélné, legvégül a RIM-7 Sea Sparrow pontvédelmi rakéták és a Phalanx Mk 15-ös gépágyúk. Elméletileg ez a többszörös védelmi rendszer szinte 100%-os biztonságot ad a flottának. Szinte, ezt hangsúlyoznám. A tengeralattjáró-elhárításban is jeleskedik a hajóosztály, az Mk 41-es VLS-ekből lehet ASROC (anti-submarine rocket) fegyverrendszert kilőni, melyek Mk-46-os vagy Mk-50-es torpedót juttatnak a hajótól jelentősebb távolságra is. Hajók ellen használhatók a 2x4-es Harpoon hajóelhárító rakétát, melyekkel 127 km-en belül lévő ellenséges hajókat támadhatunk. Komolyabb fegyver a VLS-ekben elhelyezkedő Tomahawk cirkálórakéták két változata (TLAM, szárazföldi célok ellen 2500 km-es hatótávolsággal, és a hajóelhárító verzió, 460 km-es akció-rádiusszal). Végül még a 2x3-as torpedóvetőcső is megemlíthető, ahonnan Mk-46 Mod5 vagy Mk-50-es „halacska” indítható. 





# MIG Alley

A JET KORSZAK HAJNALÁN, LEHULL A SÖTÉTSÉG

Arnie

Egy kézen meg lehet számolni, hány olyan szimulátor-program készült, amely a koreai háború (1950-53) idején játszódtott. Ez a próbálkozás nem kezdőknek való, de ha időt szánunk rá, nem kevés élvezetben lehet részünk.

A második világháború hatalmas megmérettetést jelentett a föld legtöbb nemzete számára. Voltak szövetségek, szövetségesek, a megállapodásokat felrúgó tagok és olyanok, akik még akkor is kitartottak, amikor a többiek már csak a fű alá akartak bekúszni. Aztán 1945

után a vesztes félnek megmondták, hogy mit csináljanak a fegyvereikkel, viszont a győztesek nem igazán tudták, hogy hová tegyék a megmaradt harci potenciált, illetve gyártási kapacitást. Így az addig szövetséges nagyhatalmak egymás ellen kezdtek el fegyverkezni. Az, hogy mennyire csinál-

tak hiúsági kérdést a technikai fejlesztések gyorsaságából és az ezekkel együtt járó rekordokból, azt jól példázza a hangsebesség átlépése és az űrverseny is. A szovjetek kezdtek egymásra kacsintgatni a kínaiakkal, ami a nyugati hatalmak számára meglehetősen rossz hír volt, hisz ez szinte a teljes ázsiai kontinens egyeduralmát jelenthette volna. Ezért sem nézték tétlenül, mikor 1950. június 25-én az észak-koreai csapatok átlépték a 38.

szélességi kört, hogy egyesítsék a koreai félszigetet. A kommunista erők hatalmas számbeli fölényét kitűnően érzékelteti az adat, hogy 105 db F-86-tal 525 MIG-15-ös állt szemben. Az észak-koreai előnyomulást lassan sikerült megállítani, majd 1950 októberére az amerikai-dél-koreai ENSZ erők már ellentámadásba mentek át, amelyet egészen a koreai-kínai határig folytattak. Ekkor már Kína sem ült tétlenül, hanem milliós létszámú csapatait harcba küldve megfordították a háború menetét. Eddigre viszont Japánból, az ősi ellenségéből a nyugati hatalmak szövetségese lett. Innen szálltak fel az amerikai stratégiai bombázók és szintén a felkelő nap országa lett a konfliktus logisztikai bázisa. Végezetül, 1953 nyarán, amikor az észak-koreai éhezés, energiahiány, a rettenetes bombázásoktól már elviselhetetlenné vált, a kommunista szövetség hajlandó volt békét kötni.

A háttér meglehetősen érdekes, és bővelkedik a harci eseményekben, ez a program egyik legfőbb erénye. A repülhető típusok már önmagukban is kuriózumnak számítanak. Kifejlesztésükben mind az oroszoknál, mind az amerikaiaknál a német tudósok és az elhurcolt dokumentációk játszották a főszerepet. Ezek voltak az első generációs gáz-



**MIG-15 Fagot**

Együlékes, elfogó vadászpilóta. A merőben új konstrukciónak számító gép tervezésének 1946 januárjában láttak neki a Szovjetunióban. A repülőgépet egy darab RD-45F sugárhajtómű hajtotta, amely a Rolls-Royce Nene licence-verziója. Harci alkalmazására Koreában került sor először, ahol nagy meglepetést okozott az amerikaiaknak, de a típus mégis alulmaradt az F-86-al szemben. Kitűnő emelkedő és forduló-képességének előnyeit sajnos ellensúlyozta a nagyobb sebességeknél fellépő rázkódás és instabilitás. Beépített fegyverzete egy 37 mm-es és két 23 mm-es gépágyú.



**F-51 Mustang**

Együlékes vadászpilóta/vadászbombázó. Ha valakinek nem lenne ismerős a besorolás, akkor a North American P-51 Mustang már otthonosan cseng a nagy háború nagy vadászárol. Hajtóműve egy Packard V-1650-7 Merlin soros motor. Beépített fegyverzete hat 12,7 mm-es géppuska. Teljesítménye alapján talán a legjobb propelleres vadász volt. Felszerelhető volt üzemanyag-pót-tartályokkal, rakétákkal és bombákkal is.



**F-84 Thunderjet**

Együlékes vadászpilóta/vadászbombázó. Az USAF első, háború utáni sugárhajtású repülőgépe. Hajtóműve egy Allison J-35. Szűzfelszállására 1946 februárjának végén került sor. Sajnos egy másik téren is megszerezte az elsőséget a Republic e gépe, ugyanis ez volt az USAF első atomhordozó sugárhajtóműves repülőgéptípusa. Beépített fegyverzete hat, egyenként 0,5" kaliberű gépágyú. Külsőleg függeszthetőek voltak hagyományos bombák, rakéták, pótüzemanyag-tartályok és napalm-bombák is.

turbinával felszerelt repülőgépek, ami meglátszott a megbízhatóságukon is.

Az installálás – ami ugyan nem a leglényesebb része a programnak, de ezzel találkozunk először – eléggé csúnya és ráadásul még lassú is. Az intró semmi különös, amolyan renderelt harceszköz-bemutató. A főmenü egészen meglepett, ugyanis van benne egy Quick Start és egy Hot Shot nevű menüpont is, melyek lényegében ugyanazt nyújtják. Hogy minek? A beállításoknál profik előnyben, ugyanis a Preferences alatt hét almenüt találhatunk, mindegyikben legalább 10 lehetőséggel. És akkor ez még csak a videó volt. Ennél már csak a kézikönyv jobb, amiben bozótvágókés nélkül pillanat alatt eltéved az ember.

Amerikai oldalról repülhetünk az F-80, az F-84 és az F-86 típusú sugárhajtású gépekkel,



## F-80 Shooting Star

Együlékes vadászpilóta/vadászbombázó. A Shooting Star volt az első olyan sugárhajtású repülőgép, amelyet az USAAF harci bevetéseken alkalmazott. Hajtóműve egy General Electric J33-GE-9 vagy 11 volt. Tervezéséhez a Bell P-59B szolgált alapul. Első repülésére 1944 januárjában került sor. Beépített fegyverzete hat 12,7 mm-es géppuska, valamint külsőleg függeszthetőek rakéták, illetve bombák és pótüzemanyag-tartályok a szárnyak alá.

de szerepel még a játékban a második világháborús veterán F-51 is, ami az egyetlen légcsavaros típus. Orosz oldalról a MIG-15 alaptípusát és a továbbfejlesztett BISZ-t is kipróbálhatjuk.

Természetesen a program tartalmaz kampányokat, a komplett háborút és többjátékos-üzemmódot is. A teljes háború a hadjáratok szekvenciális, időbeni folyamatát jelenti. Az is furcsa, hogy a hadjáraton belül nem ütközetek, vagy csaták találhatók, hanem maguk a küldetések. Az egyes missziók pedig nem olyan nagyszabásúak, bonyolultak és hosszúak, mint amelyet egy csatától várunk.

Készüljünk fel rá, hogy a repülés előtti eligazítás egy Korea-térkép felett van megjelenítve ablakos, interaktív formában, ami látszatra igencsak egyszerűnek tűnhet. Online, talán így lehetne nevezni ezt a felületet, amelyen össze-vissza kattintgatva az egérrel újabb és újabb ablakok tűnnek fel, a Windows 2.0-ás verzióját is megszegyénítve. A térkép vé-



## F-86 Sabre

Együlékes vadászpilóta/vadászbombázó. Első felszállására 1947. október elején került sor. Motorja egy General Electric J-47 sugárhajtómű. 1948. szeptember 15-én sebességi világrekordot állított fel a North American e típusa. Eredetileg nagy magasságú elfogó-vadásznak indult, de az igények változásával áttervezték minden időjárásban és napszakban bevethető vadászbombázóvá. Koreában minden egyes gépre 10 lelőtt MIG-15-ös jutott. Beépített fegyverzete hat, egyenként 0,5" kaliberű gépágyú. Külsőleg függeszthetőek voltak hagyományos bombák, rakéták és pótüzemanyag-tartályok is.



gett elismerésem a készítőknél, ugyanis a legapróbb légyiszokra klikkeltve is kiderül számunkra a terület épsége, hovatartozása, azaz a legfrissebb felderítés szerinti állapota. Ajánlom minden repülés után sóvárgó kacsamadárnak, hogy még itt, a térképnél szerezzék meg a lehető legtöbb információt magáról a célpontról és annak környékéről! Miért fontos ez? Azért, mert a kor repülőgépeiben nem volt GPS (műholdas navigációs rendszer), de még rádió-navigációs rendszer sem, mármint ezekben az alaptípusokban. Jogos a kérdés, hogy jó, de akkor hogy találjuk meg a célpontot? Nos, mint ahogy Horváth Rozi kiadványaiban olvashatnánk: „Hozzávalók: éles szem, bődületes PC, gigantikus videokártyával, az utolsó divat szerint, monumentális monitoron megjelenítve”. Szóval, azt feltételezve, hogy mindenki egy 21"-os monitor előtt ül, a MIG Alley-t 1280\*1024-ben futtatva, nézzük meg, ha látjuk, hogy pottyan le a légvédelmi üteg mellett egy teherautóban ücsörgő Koreai katona Marlboro cigarettája, akkor mindent jól csináltunk (áldom a 14"-os monitorom)!

Félretéve a tréfát, irány a beton! Hirtelen a repülő kályhacsőben találjuk magunkat, 100%-on dübörgő hajtóművel. Majd a torony keserű hangon tudatja velünk, először tisztességesen, majd ha nem reagálunk, akkor keményebben, hogy jó lenne, ha eltakarítanánk magunkat a betonról, mert más is padlót akar fogni. Rendben fékeket ki, majd kb. 100 csomónál botot hátra, megcélozva a kék égboltot! Mikor még légi-betegségünk ki sem alakulhatott, már elmélyedhetünk kabinunk mélyén a térképben, amely egyben integrált autó-

pilóta is. Az kizárt dolog, hogy valaki egymaga manőverezve átrepülje a teljes útvonalat úgy, hogy közben érintené a navigációs pontokat és megtalálná a célpontot is. Hagyjuk az útvonalrepülést a robotpilótára, amit a program időgyorsítva állít szolgálatunkba. Majd ismét a botot a markunkban érezve a célkörzetbe kerültünk, ahol azonnal megkezdődik a rádiózás. Ez az az eszköz, amely legalább olyan fontos, mint a gépágyú. Minden információt a rádión kapjuk és adjuk. Tehát a célkörzetben azt hallhatjuk az éterből, hogy nagyjából hol, hozzánk képest milyen irányban keressük a célpontot, amelynek típusa is meg van határozva. Egy tipikus üzenet: „Cobra, célpont 12 óra irányban, gépjárműoszlop halad délnyugati

tunkat. Cheat-nek, azaz csalásnak, de mindenképpen rendkívül hasznosnak nevezném az úgynevezett padlock-nézeteket, amelyek a képernyő közepébe helyezik az általunk kiválasztott ellenséges vagy saját egységet, repülőgéppontot forgatva hozzá képest. Így mindig pontosan tudhatjuk az ellenség helyzetét, még a földön is.

Tegyük fel, hogy megvan, amit kerestünk. Tegyük fel, hogy a tipikus négygépes kötelékben repülünk, hogy a normál mennyiségű, hat-tizenkét darab páncéltörő rakéta van a szárnyak alatt, és hogy az átlagos, legalább 8-10 páncélosból álló oszlopot kell



adatain alapszik, azaz renderelődik. Elismerem, hogy nem lehetett akkoriban könnyű megtalálni egy



irányba, a hegyoldal felől”. Sajnos semmilyen pontosabb megjelöléssel nem segít minket a program, értem itt a piros négyzetek és rombuszok halmazát, mint ami a második világháborús szimulátorokra volt jellemző. A realitást előtérbe helyezve kérhetjük az ellenség füstbombával való megjelenítését, ha sikerül meggyőznünk a célpont körül repdeső FAC-ot (Forward Air Controller), hogy segítsen végső elkeseredésünkben. A FAC, a programban egy T6 Mosquito-n repül, a mai AWACS-ok 1950-es évekbeli megfelelője, tehát taktikai, légi harcálláspont. Vele kell kommunikálnunk, ha elkeveredünk, vagy nem találjuk célpon-

megettámadnunk. A kor repülőgépeibe még csak elég pontatlan célzóberendezés volt beépítve, így azt ajánlanám, hogy olyan közelről lőjünk, amilyen közelről még nem okoz kárt bennünk maga a robbanás, nem csapódunk a földnek és még célozni is tudunk. Vigyázzunk, mert pár találatot még elvisel a repülőgép, de ha sokáig kísértjük a sorsot, akkor menthetetlenül felrobban.

Az ellenséges repülőgépek lelövése nem okozhat nagy nehézséget, csak hozzá kell szokni a kicsit túlérzékeny irányításhoz. Segítségképp be lehet kapcsolni a képernyő bal felső sarkában egy kis indikátort, amely jelzi nekünk az ellenség helyzetét. Légi harcban öt dologra kell legalább odafigyelni: 1, oldjuk le az üzemanyag-póttartályokat, hogy kisebb legyen a repülőgép légellenállása, így jobban manőverezzen; 2, ha alulról felfelé lővünk, próbáljuk elkerülni, hogy a roncs ránk zuhanjon; 3, ne repüljünk egyenes vonalban, még akkor sem, ha nincs elég sebességünk, inkább borítsunk le; 4, a lőszer véges volta miatt csak akkor lőjünk, ha biztos a találat és ne felejtünk a manőverező gép elé célozni; 5, figyeljük sebességünket és magasságunkat, ha átesik repülőgéppont, még legyen időnk kivenni a zuhanásból! Dugóhúzóba esés után, ha nem érte madarunkat végzetes találat, és még magasságunk is van, általában ki lehet venni a zuhanásból, ha a botkormányt előre és a forgásiránnyal ellentétesen toljuk.

A MIG Alley fő erénye, a grafika, amely műhold-felvételeken és kémek felderítési

gyors, sugárhajtású repülőgép fedélzetéről a bokrok alján rejtőző, amúgy is kistermetű észak-koreai katonákat, de egy szimulátorban, pixeleket nagyítóval keresgélni egy hegyoldalban, amely közelről – de csak nagyon közelről – úgy néz ki, mint konyharuha tejeskávával leöntve, igazán nem egyszerű! A programban abszolút a legnagyobb történet- és élethűségre törekedtek a készítőik. A repülőgépek kidolgozása fantasztikusan szépre sikeredett. A törzs valóban kör-keresztmetszetű, a szárnyak vége pedig lekerekített. A sérülések meglátszanak a felületeken, vagy leszakadt borítások, vagy lyukak formájában. Kifejezetten tetszik a hajtóműből áradó fekete füst. A műszerfal élethű, a kabinban szabadon mozgathatjuk fejünket, továbbá minden indikátor működik és a kézikönyvben jól dokumentált. A földön tomboló tűz és füst, továbbá a robbanások kidolgozása már nem tetszett ennyire, ezeken még lehetne javítani, de összességében még nem volt szerencsénk ilyen kitűnő grafikával rendelkező programhoz.

CPU/RAM:	P166MMX, 32 MB
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	3D TÁMOGATÁS
ELFELEDTT HÁBORÚ FELEDHETETLEN FELELEVENÍTÉSE	
EMPIRE INTERACTIVE ECOBIT KFT.	



MIG ALLEY

Manapság átlagosnak nevezhető hanghatásai vannak a MIG Alley-nek, ami csöppet sem lebecsülendő, hisz ez gyakorlatilag kitűnő. Ami tény, hogy minden effektet, a túlterheléstől csörömpölő repülőgéptesttől a szárnyakon susogó szélíg már hallhattunk más szimulátorokban is.

Szívünk szerint mindenkinek ajánlanánk az Empire legújabb szimulátorát, de mindenképp meg kell jegyezni, hogy inkább megszállottaknak való, semmint kezdőknek. Aki egyszer megéri és hozzászokik, az rengeteg lehetőséget és örömet fog találni a MIG Alley-ben, hisz a repüléstörténet- és technika kuriózumnak számító időszakába varázsolja a bőrkalaposokat!



Multimédia Shop a Teréz Üzletházban (Oktogonál) 1067 Budapest, Teréz krt. 23. · Telefon: 302-8996, 332-4399/120

Nyitva tartás: hétfő–péntek 10–18, szombaton: 10–13 óráig

Játék-, ismeretterjesztő, oktatóprogramok és számítástechnikai szakkönyvek széles választéka!

## TIBERIAN SUN



3D Lemmings	4 990
Age of Empires	8 990
Age of Empires: Rise of Rome	7 490
Age of Empires Gold (2 rész)	11 990
Age of Empire 2	*
Age of Myst (Myst+Riven) (új!)	9 990
AH64-D Longbow	5 990
Alien vs. Predator (új!)(mk)	10 990
Allied General	2 990
Alpha Centauri (mk)	10 990
Apache OEM	2 490
Archimedian Dynasty	3 740
Army Men 2 (új!)	9 990
Baldur's Gate	10 990
Baldur's Gate Mission (új!)	7 490
Beasts & Bumpkins	2 990
Beat the House (Casino játékok)	3 490
Big Game Hunter	4 990
Blaster! (Akció!)	1 990
Broken Sword (kalandjáték)	3 990
Caesar 3 (mk)	8 990
Caesar II J/C	4 490
Carmageddon	4 990
Carmageddon 2 (mk)	7 990
Championship Manager 3	10 990
Chessmaster	2 990
Civilization Call to Power (mk)	10 990
Civilization II + C&C	7 490
Civ. II Ultimate Collection	11 990
Close Combat I.	8 990
Close Combat II.	5 990
Close Combat III.	14 500
Colin McRae Rally (Akció!)	9 990
Commandos Mission (teljes !)	7 990
Dark Reign Expansion	4 490
Deadlock II + Dark Omen	3 990
Descent Collection (3CD !)	4 490

Descent 3 (mk)	9 990
Diablo	4 990
Discworld Noir (új!)	11 990
Driver (új!)	*
Duke Nukem 3D Premier Coll.	3 990
Dune 2000 (mk)	7 490
Dungeon Keeper Gold	3 990
Dungeon Keeper 2 (új!) (mk)	9 990
EF 2000 Evolution	5 990
European Air War (Akció!)	8 990
F1 Racing Simulation (Akció!)	3 990
F-16 Agressor (mk)	11 990
F22 Lighting III (új!)	11 990
F22 Raptor (Akció!)	6 490
Falcon 4.0	10 990
FIFA 98 Classic (Akció!)	4 990
FIFA 99 (mk)	7 990
Fighter Squadron	10 990
Fighting Steel (új!)	11 490
Flashback	4 490
Fleet Command (új!) (mk)	10 990
Flight Simulator 98 (Microsoft)	16 990
Flight Unlimited III.	*
Fly ! (új!)	11 990
Football W95 (Microsoft)	3 990
Formula 1 Racing (Official) (új!)	6 990
Gabriel Knight	4 490
Get Medieval (magyarul !)	4 990
Grand Thief Auto	7 990
Grand Thief Auto London (új!)	7 990
GTA + London egyben !	10 990
Grand Touring (új!)(Akció!)	5 990
Grim Fandango	10 990
GT Sports Car Racing (új!)(mk)	10 990
Half-Life (mk)	8 990
Hell-Copter	9 990
Hercules	5 990
Heroes Pack ( I + II.+ mision)	9 990
Heroes of Might & Magic III.	9 990

\* = bármelyik nap megjelenhet! · mk = magyar kézikönyvvel

Heroes II	3 990
Hidden & Dangerous (új!)	9 990
Imperialism (mk)	4 490
Imperialism 2 (mk)	9 990
IndyCar II	3 990
Israel Air Force (mk)	9 990
Jack Orlando (mk)(kalandjáték)	1 990
Knight & Merchants (magyarul !)	6 990
Kingpin (új!)	9 990
Lego Island	4 490
Lemmings 3D	4 990
Little Big Adventure 1	3 990
LBA 2	3 990
Lords of Magic	4 990
Luftwaffe Commander (új!)	9 990
Magic & Mayhem	9 990
MAX II	6 990
Midtown Madness (új!)	11 990
Might & Magic VII. (új!)	9 990
Monkey Island B. Pack (I-II-II.)	10 990
Motocross Madness (Microsoft)	11 875
Moto Racer Classic	4 490
Motorhead	5 490
Myth II	10 990
NBA Live 99 (mk)	7 990
Need for Speed II. SE (Akció!)	3 990
Need for Speed III. (mk)	7 990

Need for Speed IV. (új!)(mk)	9 990
NHL 99 (mk)	7 990
Nightlong (kalandjáték)	7 990
Oddworld: Abe's Exodus	10 990
Official F1 Racing	6 990
Outcast (új!)	7 990
Outlaws	4 990
Pax Imperia	2 990
Phantasmagoria II	4 990
Pizza Syndicate	*
Populous 3. (mk)	7 490
Populous 3. Mission (új!)	6 990
Prince of Persia 3D	*
Privateer 2. Classic	3 990
Rage of Mages	6 990
Railroad Tycoon	4 990
Rally Championship	5 990
Rayman	4 990
Requiem (új!)	9 990
Revolt	*
RoboRumble (magyarul !)	4 990
Roller Coaster Tycoon	10 990
Settlers II Classic	3 990
Settlers III (mk)(Akció!)	6 990
Settlers III Mission CD	4 990
Settlers III + Mission CD	9 990
Seven Kingdoms	6 990

Seven Kingdoms Mission CD	4 990
Shogo (magyarul !)	6 990
Silver (új!)	11 990
Sim City 2000 SE Classic	4 990
Sim City 3000 (mk)	10 990
Thrust Twist and Turn	3 990
Tiberian Sun	*
Transport Tycoon Deluxe	4 490
Tom Clancy Politika	3 990
Turok 2	10 990
UEFA Championship League	10 990
U.S. Navy Fighters 97	3 990
Ultimate Race Pro	6 990
Unreal (Akció!)	6 490
Unreal Tournament	*
Uprising 2	9 990
V-Rally	6 990
Vészhelyzet (magyarul !)	2 990
Virtual Chess	4 990
Wargames (mk)	6 240
Warzone 2100 (új!)	7 990
World League Soccer 99	8 490
World War II Fighters (mk)	9 990
Worms United	4 490
X-COM Interceptor	6 990
X-Files: The Game ( 7 CD ! )	4 990
X-Files: U. A. (2CD!)	2 490

### Joystickok:

Zykon JoyFighter	4 250
Zykon JoyWarrior	5 240
Logitech WingMan	6 490
Logitech WingMan +	
1 db teljes játék : Descent II !	6 990
Logitech WingMan Extr. Digital	12 900
Logitech WingMan Interceptor	15 900
Logitech WingMan Force	45 900

### Egyéb játékvezérlők:

Dexxa GamePad (8 gombos)	2 490
Logitech Thunderpad	4 290
Logitech WingMan Thunderpad	3 990
Logitech WingMan Gamepad	8 990
Logitech CyberMan 2	17 990
Zykon Virtual Twister +	
2 db teljes játék !	14 990

### Kormányok:

Dexxa Steering Wheel	14 900
Logitech WingMan Formula	28 900
Logitech WingMan Form. Force	59 900

KIM-SOFT Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft. · 1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2. Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

Nyitva tartás: Hétfő–Péntek 8.00–16.30

Teljes árjegyzékünk lekérhető faxon tone üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497# vagy az Internetről: [www.datanet.hu/kimsoft](http://www.datanet.hu/kimsoft)

**VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉST IS VÁLLALUNK!**

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Az árukészlet és az árak változhatnak. Az árváltozás jogát fenntartjuk!



# Total Annihilation: Kingdoms

## KISKIRÁLYOK NAGY DOLGAI

## Pelace

Végre megérkezett a *Total Annihilation* fantáziavilágba helyezett utódja. Már óriási érdeklődéssel várunk, és – kisebb negatívumok mellett – nem is kellett csalódnunk benne.

A játék felépítése egyébként meglehetősen egyszerű. Mindössze egyetlen nyersanyag gyűjtésével kell törődnünk, és ez a mana. Ebből épül minden épület és egység. Megszerzése úgy történik, hogy a térkép bizonyos helyein talál-

**D**arien földje valamikor szép volt és étellel teli. Garacuis varázsló bölcs uralkodása alatt mindenki boldogan gyarapodhatott, amíg meg nem halt. Ám egyszer minden jónak vége szakad, így Garacuis sem élhetett örökké. Négy gyermekére hagyta a királyságot, akik tulajdonságaiknak megfelelően le is telepedtek a különböző tartományokban.

*Elsin*, jó lovagjai társaságában **Aramon** óriási fellegváraiba vette be magát. E kiskirályság csapatai a leginkább hagyományosak, hisz nagyrészt íjászból, lovasokból és gyalogos katonákból áll, alig néhány varázslatos teremtménnyel kiegészítve, mint például a titánok. Légierjük csak felderítésre használható (kivéve persze az egyetlen sárkányt, amiből mind a négy oldal megidézhet egyet), és csatahajókból sincs óriási választékuk.

*Kirena* a tengerek szerelmese, ezért **Veruna** óriási flottájával járja a vizeket. Hajóinak se szeri, se száma, és ez a faj az egyetlen, amelyik védőtornyot építhet a tengerre is. Szárazföldön sem kell sokat szerénykedniük: számszerűjászok, muskétások adják a támogatást a katapultokkal karöltve, míg a különböző harcosok és lovagok az ellenfelet csépelik. Sajnos légi egységük nekik sem nagyon van.

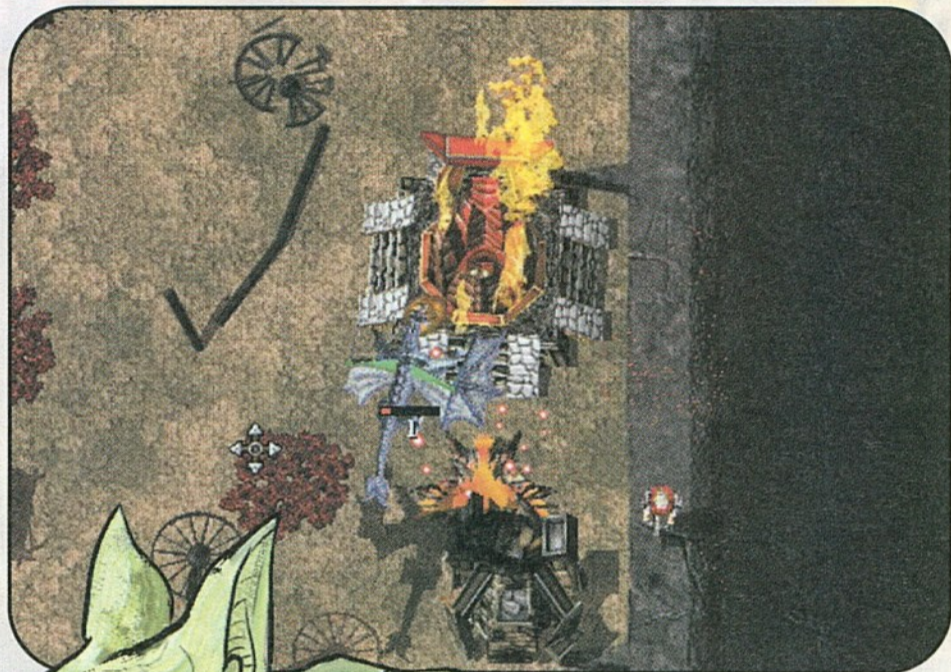
*Thirsa* a dzsungel mélyén lelta meg önmagát, ahol félig-meddig állatokból álló seregével **Zhon** néven alapított királyságot. Az ő különlegességük, hogy az épületeket nem nagyon kedvelik, és épp ezért a csapatépítéseket is különböző szintű egységek végzik. Ennek a harcmódnak az a nagy elő-

nye, hogy nem kell mindig a térkép túlsó feléről áthozni a frissen legyártott egységeket, hanem csak egyszerűen odébb kell helyezni a termelést. A seregekben itt már burjánzik a mágia: trollok, goblinok, baziliszkek, dracoidok, krakenek és óriások alkotják a fő erőket. Ez a királyság egyetlen telepített védelemmel rendelkezik, a **Death Totem**-mel, amely nagy tömegben alkalmazva minden sereget megállít.

Az utolsó királyság **Taros**, *Lokken* vezetése alatt. Emberi szemnek ebben a tartományban nem sok szépség akad, élőholtakból és egyéb sötét lényekből álló seregek masíroznak a kietlen tájakon. Fekete lovagok, csontvázíjászok, boszorkányok mellett tűzzel és villámokkal játszó sötét papok és varázslók is ezt a hadat erősítik.

E négy kiskirály egy ideig békében élt egymással, apjuk akaratának megfelelően,

Legfeljebb kis határszéli villongások borították fel a békét. Ám most a Zhon és a Taros királyság szövetségre lépett, és megindították mindent elsöprő offenzívájukat a másik két testvér ellen, akik bár ki nem állhatják egymást, kénytelen-kelletlen ők is összefogtak, hisz külön-külön semmi esélyük nem lett volna. Így kezdődött a nagy háború, melynek a program segítségével mi is aktív részesei lehetünk.



ható kis Stonehenge-ek közepén lévő villódzó körre kell egy Lodestone-t vagy egy Divine Lodestone-t építenünk, és ezek a kör méretétől és saját típusuktól füg-

gően termelik nekünk a manát, sőt egy kis részt el is raktározhatnak belőle. Ezt értsd úgy, hogy minél több ilyen köved van, annál több manát tudsz tárolni. Létezik ezen kívül a varázserőnek egy másik fajtája is, ez az egyéni egységekhez kötődik. Ebből különféle erősebb támadásokat tudnak végrehajtani, mint ami az alapfegyverük. A gép szerencsére van annyira intelligens, hogy ha már nincs elég mana a megfelelő támadás végrehajtásához, akkor az egységünk nem áll kukán és várja, hogy a készlete feltöltődjön, hanem automatikusan visszavált az eggyel gyengébb fegyverre, legvégső esetben pedig arra az alapfegyverre, ami nem fogyasztja a varázserejét.





Több játékmódban is kipróbálhatjuk tudásunkat. A Skirmish-ben maximum 7 gépi játékos ellen vívhatunk, a Multiplayer természetesen az emberek elleni partik helyszíne, míg az Adventure módban 48 küldetésen keresztül játszhatunk végig egy meglehetősen jól felépített történeti szálal. Ez utóbbin látszik, hogy rendkívül jól átgondolták, nem csak másodlagos szerepet szántak neki, mint azt sok valós idejű stratégiában megszokhattuk. A küldetések között mindig megtudjuk, hogyan kapcsolódik a következő feladat az eddigiekhez, közben gyönyörű festett képeket láthatunk, szép áttűnésekkel. Egyetlen hátránya, hogy a feliratozás nem szerepel az opciók között, ezért az angolul kevésbé tudók könnyen elvesztik a fonalat és továbbnyomják ezeket a bejátszásokat, és így a szemükben sokkal kevésbé jó játék képe körvonalazódik, mint az valójában.

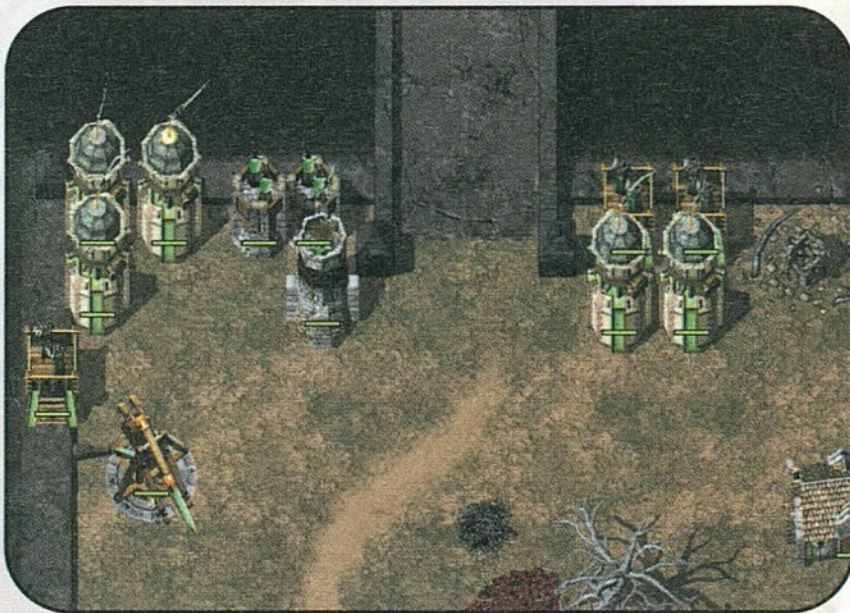
A kampányban még az is érdekesség, hogy a négy faj történetét nem külön-külön vesszük végig (mint mondjuk a Starcraft-ban, ahol egy történet vonult végig, de a fajokkal egymás után játszottunk), hanem a küldetések során ugrálunk az egyik fajról a másikra. Ez több szempontból is előnyös, mint például így egyszerre ismerkedünk meg a fajok fejlődésével, és ha el akarunk jutni a történet végére, mindenkivel játszani kell. De bennem több zavaró tényező is fölmerült. Például az egyik küldetésben véres verejtékkel fölépíték egy partraszállás után egy kis bázist, majd a következő körben az ellenfél oldaláról ugyanazt kell porig rombolnom. Ez szerintem igencsak lecsökkenti a hősökkel való azonosulás lehetőségét.

A kampányban egyébként meglehetősen jól variáltak a különböző típusú küldetések, tehát nem kell negyvennyolcszor bázist építeni, csapa-

tokat gyártani, majd legyilkolni az ellenfelet. Van egyszemélyes felderítőmunka, egy fontos személy vagy tárgy kísérete, védelem, támadás, egyszóval a feladatok megfelelően különböznek egymástól. Ennek tükrében már nem is olyan nagy szám ez a 48, hisz egy csomó misszió nem tart tovább három percnél. Épp ezért egy vérbeli stratégia számára

nem lesz túl nehéz végignyomni. Alig két három küldetés volt, amely igazán megizzasztott és több óráig is eltartott.

A grafika első ránézésre teljesen ledöbbsentett. Nem hittem volna, hogy amire ilyen hosszú ideig vártunk, ennyire csúnya legyen. Aztán minél tovább haladtam a játékkal, annál inkább megragadott az egységek animációinak kidolgozottsága, a részletekkel való törődés és az ebben rejlő szép-



ségek. Ám ezek nagyobb felbontásban már nem igazán látszanak, kisebbben pedig csak nagyon kis területet lát át az ember, ami stratégiai nem túl előnyös. A végső konklúzióm az, hogy ahhoz képest, hogy egy kétéves grafikai motor felújításáról van szó, nagyon jól néz ki. Sokan örülnének, ha ma tudnának ilyet írni.

A program gyorsaságáról sajnos messze nem lehet ódákat zengeni. Amikor csak földi egységek vannak

a pályán, akkor még nincs olyan nagy baj, de a repülő csapatok megjelenése tökéletesen játszhatatlanná teszi a játékot. Nyolcvan kissárkány egyidejű levegőbe emelkedése esetén a legkisebb túlzás nélkül egy nem túl gyors diavetítéssé alakul a kép.

A játékmenet viszont szerintem lenyűgözően jó. Minden egyes faj lényegeiben különbözik egymástól mind élmény, mind kihívás szempontjából. Itt nem estek abba a hibába a készítő, hogy a különböző királyságok különböző egységei csak a nevükben eltérőek, minden egyébben ugyanarra használhatóak (az eredeti Total Annihilation-ról nyugodtan elmondható ez). Külön pozitívum, hogy a CD-n ott találjuk a térképszerkesztőt is, és ha az ígéretekben nem kell csalatkoznunk, akkor a TA-s hagyományokhoz híven az internetről folyamatosan lehet majd letölteni az újabb egységeket és épületeket (az első Aramon egység elvileg már ott figyel a CD-n)

Azonban nem vagyok különösebben elégedett a mesterséges intelligenciával. Mint már a kampányban is említettem, a gépi ellenfél legyőzése még azoknak sem fog sok gondot okozni, akik először játszanak ilyen játékkal, a vérbeli profik pedig fejen állva és csukott szemmel is megcsinálják. Legfeljebb a számbeli fölényvel lehet gondunk néhány helyen. Bár némely kimondottan intelligens mozdulatot láttam a gép részéről, mint például amikor egy Trebuchettel (kb. a TA-s Big Bertha-nak felel meg) távolról lőttem az épületeit, akkor egy kisebb csoporttal kitámadott és rögtön annak esett neki, nem a környéken álló védelmi tornyoknak, vagy hogy általában nem hagyta magát becsalogatni a telepített védelmem hatósugarába. De sajnos nem ez volt a jellemző.

Mivel kezdek kifutni a helyből, már csak egy jó tanács a végére, ha úgy gondolod, hogy nekivágsz ennek a nagy feladatnak: Ne húzd el, amit nem muszáj! Ha van lehetőség a gyors győzelemre, akkor ne tétovázz, mert az ellenfél is egyre erősebb lesz, és csak magadnak nehezítetted meg a dolgodat.



**TA: KINGDOMS**

CPU/RAM: P233, 32 MB RAM  
 SYSTEM: WIN95/98  
 X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

NAGYON JÓ, VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉK, APRÓ HIÁNYOSSÁGOKKAL

CAVEDOG  
 ECOBIT KFT.  
 TEL.: 268-0361

5 PC-X



# Machines

## ROBOTOLJUNK!

## Doki

Alig 2 hónappal ezelőtt még a Warzone 2100-ról olvashattatok beszámolót és akkor azt hittük, hogy a Tiberian Sun megjelenése előtti utolsó nagy alkotásról van szó. Tévedtünk...

Szép halkan, csendben érkezett meg szerkesztőségünkbe a Machines. A forró nyári délutánokon azonban sokáig nem kapott lehetőséget, hiszen mindenki a már jól bevált kedvencekkel mulatta az időt. Aztán lassan lehullott a lepel az Acclaim legújabb alkotásáról, és bizony elismerően csettinhettem a hosszas játékmenetek után. Annyi már az elején is kiderült, hogy az emberi faj a jövőben mit sem változik és kapzsi módon egyre többet és többet akart. A világűr meg-

na vár a játékosokra, az mind-mind nagyon kellemes. A menürendszer hangulatos és könnyen áttekinthető. Érdekes a grafikai beállítás után elkezdni a gyakorlásokat. Alapvető mozgásokat és parancsokat sajátíthatunk el benne, amely feladatok elsőre ugyan nagyon egyszerűnek tűnhetnek, de nem árt elvégezni őket.

Természetesen folyamatosan nehezülnek a gyakorlatok és amikor már tisztában vagyunk a legfontosabb funkciókkal, illetve lehetőségekkel,

akkor átkerülünk a küldetésekhez. Ezek már nagyobb odafigyelést követelnek meg, és szép átvezető bejátszások választják el őket egymástól. (vajon miért nem lehetett az intró is ilyen?) A játékban alapvetően semmi különös nem kell csinálnunk, mindössze a mobil lokátorainkkal megkeresni az érdeklő helyeket, majd a bányáink felépítése után a feldolgozóban pénzre váltani azokat. Aztán gyárthatunk minden földi jót, amit csak szeretnénk és jónak tartunk az ellenfeleink megsemmisítésére.

Persze ez eddig szokványosnak hangzik, ám a készítő gondolt arra, hogy sokáig megjegyezzük a Machines nevet. Először is meg kell dicsérni a már említett gyakorló és küldetés sorozatokat, mivel nagyon jó hangulatot kölcsönöznek a játéknak. Szintén meglepett a grafika, amely egy csodás, 3D-s környezetet varázsol elénk.

Az épületek, járművek, a helyszínek alapos munkára engednek következtetni, egészen ráhangyítva a tárgyakra is szép látvány tárul elénk. A harcoknál keletkező lövések,

robbanások effektjeiről is csak jót mondhatok, különösen a zöld lézernyalábok tetszettek. A hozzájuk kapcsolódó hangok sem okoznak csalódást: minden becsapódás, összeütközés hatalmas robajjal jár. Külön említést érdemelnek a kommunikációs hangok, amelyeket egységeink közölnek velünk egy-egy parancs kiosztása, illetve teljesítése után. És amikor az ember azt hihetné, hogy egy stratégiai játéknál nem lehet teljesen kihasználni a 3D-s gyönyörű környezetet, az téved.

A Machines 3 különböző nézőpont használatára ad lehetőséget, amellyel további jó pontokat szerez. Az első a klasszikus kameraállás, amely talán a leghasznosabb lehet nagy létszámú ütközeteknél, amikor is érdemes mindent átlátni. Kiseb harcoknál azonban ki ne szeretne maga is ott lenni, és egy emberként lövöldözni az ellenfelek robottankjaira. Nos, a „first-person” nézet minden egyes járművünkre érvényes, azaz csaknem minden részén ott lehetünk a pályának. A harcok közötti szünetekben pedig szabadon mászkálhatunk a bázisunkon, az épületeink között, ami igencsak felemelő érzés. És ilyenkor egyértelműen lehet látni, hogy mennyire is alapos és szép a grafika. A harmadik nézőpont inkább a látványt, mint a célszerűséget szolgálja, hiszen a bolygó felszíne felett szabadon elkalandozhatunk, nem vagyunk járművekhez kötve. A kezelhetőség nagyon jó és könnyen elsajátítható, beleértve ebbe a nézőpontváltásokat is.

Olyan pozitívumok ezek, amellyel nem sok vetélytárs büszkélkedhet, és bizony az okos ötletekhez jelen esetben magas szintű megvalósítás is társul. Parancsokat kiadni a képernyő bal oldalán



hódítása szép rendben is ment, előre küldött óriási automata anyagajók terraformáló robotokat telepítettek az alkalmasnak talált bolygókra. Ezek az óriási robotagyak kitermelték a bolygó erőforrásait, ezekből robot-szolgahadat építenek, és a planétát alkalmassá tették az emberi életre. Ám telepések soha nem érkeztek meg és az erőforrások kezdetek kimerülni. A központi agy megépítette az első csillagközi utazásra alkalmas űrhajóját, és elkezdte kolonizálni a környező csillagrendszereket. Azonban egy szép napon összeakadt egy másik szuperagy kolonizáló robotjaival, ami magával hordozta a konfliktus kirobbanását. Ennyi röviden és velősen a kerettörténet.

A kolonizációban részt vevő robotok irányítása a mi feladatunk lesz. Olyan valós-idejű stratégiai játék ez, amely irányítása és lehetőségei révén klasszikusnak mondható, viszont mégis tartalmaz egy-két újítást. Az intró nem árul el semmit az előzményekből, és úgy tűnik, hogy csak kötelező jelleggel tették fel a korongra. Szerencsére ez a legnagyobb negatívum is egyben, mert ami utá-







megjelenő menüfalon lehet, amelyet akár el is lehet bújtatni és automatikusan előjön, amikor valamely járművünkre vagy épületünkre kattintunk. Ez nagyon kényelmes és praktikus megoldás, hiszen harc alatt nem zavar bennünket, és láthatjuk az egész képernyőn az eseményeket. Közben pedig a bázisra ugorva egy építőrobotra kattintva rögtön kiadhatjuk az általunk kívánt utasítást. Itt az tűnt fel, hogy a gyártható épületek és járművek ikonjai lehettek volna nagyobbak is, mert bizony nem könnyű feladat elsőre felismerni őket, többszöri játék után is csak az elhelyezkedésük alapján lehettem biztos a dolgomban.

A bánya és a feldolgozóüzem alapkövetelmény, majd következhetnek a civil, és a katonai gyártóüzemek. Később – várható módon – ezekhez szükségeltetik majd fejlesztőközpont is, ami hatékonyabbá teszi munkánkat és harcunkat. A felépített ércbányákból ezúttal fogy az anyag, tehát egy idő után újabb lelőhelyek után kell kutatnunk, azaz terjeszkedni, hódítani kell, nem állhatunk be védekezni. A gép intelligensen, taktikusan támad és a kezdéstől számított 5 percen belül már számítanunk kell a látogatására. Nincs sok időnk, rossz sorrendben történő építkezés akár végzetes is lehet. Ha viszont az elején bizto-



sítunk erre a célra 5-6 robotot, akkor nagy meglepetés nem érhet bennünket.

Mindazonáltal a gépi ellenfél a szokásosnál jóval nagyobb és intenzívebb ellenállást fejt ki, ami jót tesz a játéknak. Arra sarkall ugyanis, hogy megtaláljuk a megfelelő harcmódot és a leghatékonyabb eszközöket, robotokat fejlesszük ki a harcokra. Az egységek irányítása egyértelmű, a bal egérgombbal végezhető a kijelölés és a végpont meghatározása is. Sajná-

latos viszont, hogy a már jól megszokott *CTRL + számok* kombináció itt nem él, a csapatok kijelölése a már említett bal oldali menüfalon végezhető el. Kár érte, nem lett volna szégyen átvenni ezt a tulajdonságot, hiszen attól még lehet egyedi program, ha a lényeges mozzanatoknál, a játék alapjainál már jól bevált, rutinos megoldásokat használnak.

Nagy bosszúságnak hangzik, de engem annyira megfogott a grafika és a hangulat, hogy nem bosszankodtam, hanem megszoktam az újítást. Azt már tudjátok, hogy a Machines egy nagyon átgondoltan, okosan és igényesen elkészített program, amely – az őt körülvevő viszonylagos csend ellenére – zajos sikerre számíthat, de a hosszas játékok végén feltűnt egy olyan újabb tulajdonsága, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. Ki nem emlékszik arra a jelenségre, amikor is egységeink nem fértek el egy-egy épületekkel, erdővel, sziklával teli helyen, vagy amikor egymástól nem tudtak moccanni sem? Age of Empire és Starcraft rajongók emlékeztek, hogy hány csatát veszítettek emiatt? Ez a játék azonban más! Először nem hittem a szememnek, majd miután háromszor produ-



káltam hasonló szituációt, örömteli arccal motyogtam magam elé: ezek megoldották!!! Igen!

Sikerült annyi intelligenciát belevinniük a programba, hogy saját egységeink már előre félreállnak az újonnan érkező járművek előtt, helyet adnak neki, arrébb állnak és nem akadályozzák azt. A legtöbb esetben, amikor épületek között keletkezik forgalmi dugó, akkor sem kell aggódnunk. Összesen két esetben fordult velem elő olyan helyzet, amikor már nem ment tovább a robotom és tétlenül leállt. Azonban én már előre örültem, egy gomb-

nyomással átváltottam első-személy nézetbe, és – mint a járművem vezetője – már mentem is tovább... Valahol itt kezdődik az, amikor odafigyelnek egy játékra és megpróbálnak egy játékos fejével gondolkozni.

Ezt az érzést egyébként a játék során végig érezni lehet, minden olyan magától értetődő, nem kell találgatni, kísérletezgetni, – régen nem éreztem ehhez hasonlót! Nem hittem volna, hogy a Warzone 2100 alapvető tulajdonságait ennyire túl lehet szárnyalni, arra pedig gondolni sem mertem, hogy a Machines lesz az, aki mindezt bemutatja. Érdemes megjegyeznünk ezt a nevet is, mert nemigen akad jelenleg vetélytársa. Mind a grafika, mind a játszhatóság terén magasra helyezi a mércét, egy olyan alkotás, amely a valósidejű stratégiai játékok megszállottjainak kötelező darab. A GDI és NOD Szövetségek harcainak folytatását, a Tiberian Sun-t természetesen továbbra is várjuk, de nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy mi újat tud majd felmutatni, amit a Machines-ban még nem láttunk.

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

SZÉP IS, JÓ IS, ÉLVEZETES IS!

ACCLAIM  
 AUTOMEX KFT.  
 TEL.: 461-5700

**5** PC-X

**MACHINES**



# Heavy Gear 2

MANGA FOREVER, MÁSODIK EPIZÓD

LGaby

*Az Activision, miután elvesztette a Mechwarrior kiadásának jogát, a nem túl sikeresen piacra dobott Heavy Gear-ben látta meg a mostanság divatos, robotos kánaánt. A Heavy Gear megjelenésekor viharos népszerűsége tett szert, majd hasonló sebességgel vetette magát a süllyesztőbe. Azt hiszem az oka ugyanaz volt, ami a második részre is igaz: sok csúszás után, félkészén került ki a polcokra.*

Igazán sajnálom ezt a játékot, hiszen látszik mennyi jó ötlet kapott benne helyet, néhol azonban olyan hiányos, hogy egyszerűen hihetetlen, volt bármilyen tesztelése is. A sietség valószínűleg a MechWarrior 3-nak szólt, azonban így is csak utána tudtak megjelenni – és az összehasonlítás nem a HG2-nek kedvez.

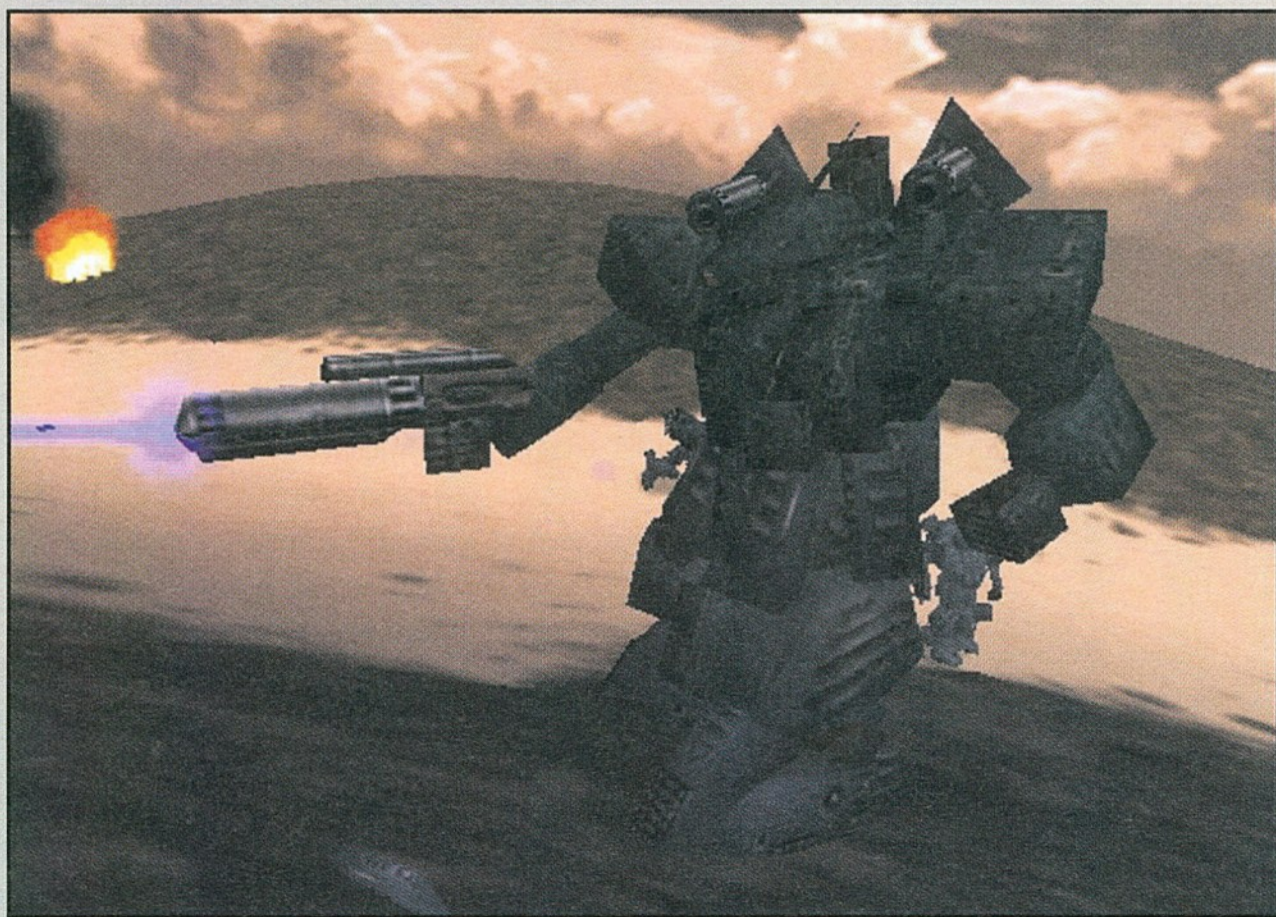
A Dark Side fedőnevű engine teljesen új, készítői – a Target Games(?) – szerint a lehető legjobb, ami a piacon létezik. Főbb előnyének említették a gyorsaságát, amely kisebb gépeken is élvezhetővé varázsolja a játékot – minimum konfiguráció P166. Ezzel szemben az én közepkategóriás gépeimen [Celeron 450+Voodoo2] jó néhányszor akadozott, amit nehezményeztem és furcsálltam.

A játékban 4-5 méteres csatapáncélokkal kell leküzdeni az ellent, aki megtámadta minden létező világok legjobbikát, amely történetesen a miénk. Az egyetlen, amit tehetünk, egy marék elit pilótával lerohanjuk az ellenfél központi bolygóját, és különböző katonai támaszpontokon történő randalírozás után elkötünk egy hajót, majd a jól végzett munka teljes tudatában hazaindulunk. Az átvezetések a jelenlegi divatnak megfelelően a játék engine-jét használják megjelenítésre, nem

pedig egy előre elkészített filmet játszanak le. Ez roppant jótékonyan hat a helyfoglalásra, illetve további tetszetős előny, hogy változóak: látszik mivel/mikkel játszunk, mennyire rongyolódunk le stb. Viszont nem szakíthatók meg. Halálos élvezet egy húszad-szorra ismételt küldetésnél az egyperces bevezető, majd tizenöt másodperc múlva egy következő.

A grafikai elemek szépen ki lettek dolgozva. Meg akarták mutatni, milyen szegényes is a MW2 grafikája (ami miatt a Mercenariest annyira támadták – úgy tűnik, a 3dfx editionról mindenki elfeledkezett). A környezet sokrétű – vizes mocsártól sziklás havasokig –, a tereptárgyak nem élettelen dobozok. A gearek tényleg szépen kidolgozottak, tudnak mindenfélét, amit a kor megkövetel (lehajolnak, kapaszkodnak ilyesmi). Különösen tetszett például az egyes fegyverekhez tartozó, csípőhöz

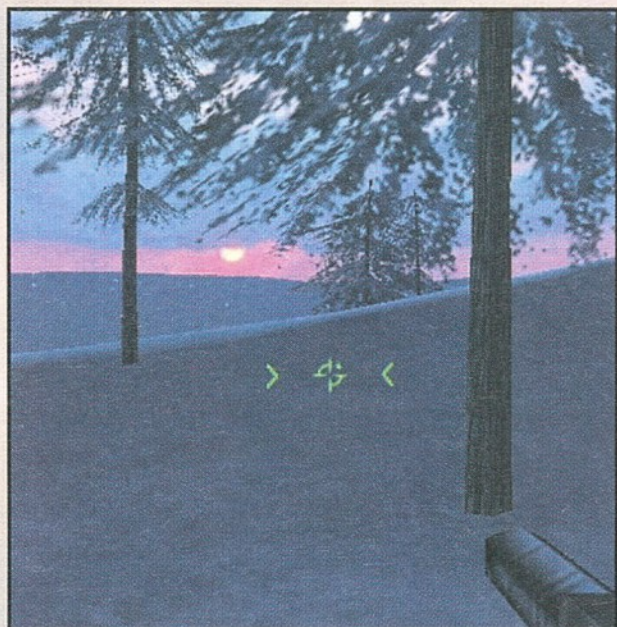
verődő tár, ami nagyon látványos és fordítottan arányosan praktikus. A stílus, mint már említettem, elég „mangás”, ami a mozdulatokban is megmutatkozik. Ugyanide könyveltem el a minden gearre szerelhető „görcsolyát” is, illetve a páncélok legmarkánsabb lehetőségét, a lopakodást. Ilyenkor az ellen még akkor sem vesz észre, ha a hőmezőn a börtön reflektorának fénytócsájá-



ban a lába alá vetjük magunkat, és megbotlik (!) bennünk! Milyen kár, hogyha lefekszünk a földre, fegyverünk vagy lábunk eltűnik a sziklában, mint ha az víz lenne, vagy ha elég ügyesek vagyunk, egyszerűen keresztülsétálhatunk a hegyeken és falakon. Ezt egyébként az egyik úrbeli pályán csodálatosan lehet kamatoztatni. A ferde felületek időnként „kevésbé unalmas” recés felületekké változnak. A kilőtt gránát pedig olyan pirueteket tud előadni a levegőben, ami valószínűleg komoly programozó kapacitást igényelne, ha szándékosan feltételeznék.

A hibák természetesen design téren is megmutatkoznak. A pályák lezárását láthatatlan falak oldják meg. Ezek legtöbbször a térkép szélein vannak nem sok vizet zavarva, de időnként egy-egy tereptárgyat védelmeznek (pl. egy-egy sziklagerincet vagy falat). Ezekben a gear látszólag át tud ugrani vagy mászni, ám a kísérletezéskor jól nevelt pingponglabdaként pattan vissza. Hogy ennek mi értelme van egy-egy olyan pályán, ahol végig lehet szaladni rejtőzködve?

A küldetések az elején rendkívül primitívek, amolyan bevezető „gyakásnak” foghatjuk fel őket. A későbbiekben a nehézség folyamatosan



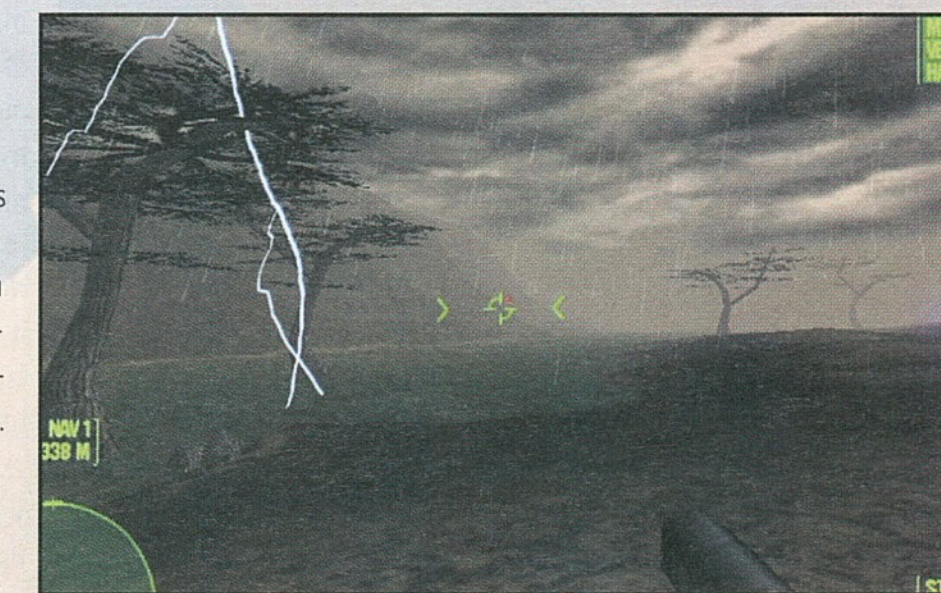
nő. A 8-9. küldetéstől előkerülnek nyelvünk jellegzetes szóvirágai (mármint a szánkából), a 20. küldetés környékétől pedig már csak nagy szerencsével sikerül egy-egy rész elsőre. Igazából persze nem a pálya nehézségével van a gond, hanem a kimondottan rosszindulatú (mondhatnám szemét) tervezéssel. Egy-egy 10-30 perces unalmas rész után jön a mozgalmas és kritikus rész. Ilyen például a lift mellett elhelyezett lőtorony, amely jóval gyorsabb nálunk, így ha nem találunk valami módot az előzetes vagy ultragyors eliminálására, már csak a szépen rendezelt robbanásunkat szemléljük meg. (Az említett pálya hat órai tiszta játékidőmet vitte el, és bár rém nyugodt ember vagyok, majdnem lefejeltem a billentyűzetet, amikor az első liftes torony után jött a második.) Ezeket a küldetéseket az is nehezíti, hogy még a legerősebb páncélzatú gear is roppant könnyen szenved el kritikus sérülést, például attól, ha menet közben nekiütközünk egy lánknak, míg ugyanez a láb ártalmatlanul tapodhat rajtunk, ha fekszünk. Kifejezetten érdekelné, hogy miért egyben kezelődik a páncélzat és miért nem testrészenként, ha már kritikus sebzéseket tud dobálni felszere-

lésenként. Az pedig végképpen ködös, hogy miért titok a csapattársak státusza.

Ha már szóba kerültek, a csapattársak saját természettel/intelligenciával (értsd önfújóság) rendelkeznek. A squad (csapat) kontroll elég választékos, bár még mindig hiányos, például nincs „kússz” vagy „területtartás” (hold position) parancs. Persze ha lenne is, a gyakorlati tapasztalat azt mutatja, hogy a fiúk és lányok fütyülnek az utasításokra.

Állítólag a teljes fegyverarzenált újragondolták, és kiegyensúlyozva, áttervezve kerültek vissza. (Hm, roppant figyelmetlen lehetek.) Nos, a fegyvereknek kb. negyede-ötöde használható, a többi csak szerepjáték elem. :-). Érdekes ötlet a táblás játékokból – nem említettem még ugye, hogy a HG is így kezdte? – ismert „threat value” (veszélyesség) is. Egy-egy igazán ütős fegyver többszörösét éri az a szenzor fokozat, amelynél már az ellenfél (vagy saját csapattag) páncélzatát meg tudom állapítani. Kicsit érdekes, hogy egy-egy helyen, ahol egyébként a logika tiltaná, változik a felhasználható pontszám. A fegyverekről kapható infó elég zavaros és ellentmondásos, valamint sehol nem derül ki, hogy mi is az egyes fegyverek pontos hatótávja. Azaz mennyi is a középhatótáv (változó!) és változik-e a sebzés távolságtól függően (elvben a rakéta és az indirektek kivételével igen).

Az ellenfelek változatos alakban törnek életünkre. A legtöbbjük kísértetiesen ismerős és roppant kevésbé veszélyes, ha már megszoktuk a gear irányítását. Ennek ellenére a küldetések kimenetele a nagyon gyakori, korábban idézett kritikusok miatt rendkívüli



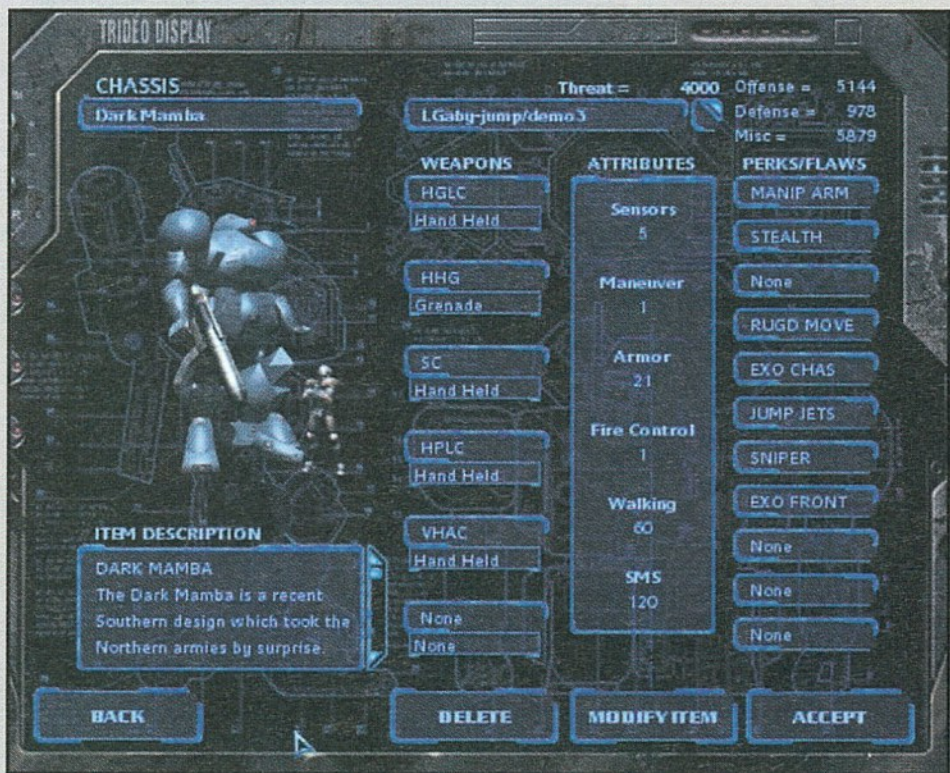
mértékben a szerencsén múlik.

A kézikönyv alulmúlja az összképet is. Gyakorlatilag a help van nyomtatva, semmi háttértörténet vagy plusz nincs benne. Még a szükséges vagy ajánlott hardware-ek listája sem derül ki belőle.

Ami viszont tetszetős, az a multiplayer rész. Rendelkezik páros, deathmatch (mindenki mindenki ellen), „steal the beacon” (a catch the chicken mintájára,

Tanácsok

- Használjunk energiafegyvereket (HGLC) – ha fekszünk, és finoman masszírozuk az elsütő billentyűt, az áldozat nem vesz észre, hanem bémultan áll. Nagy segítség ilyenkor a „sniper” kiégészítés.
- Ha nincs energiafegyver, használjunk radarvezérelteket. Ezek ugyan folyamatos aktív radarhasználatot igényelnek, ami növeli a bemérhetőségünket, de rendszerint megéri mert fedezékből lőhetjük le a gonoszt.
- A legnagyobb sebzésű fegyverek csak egy-egy pályán érik meg a használatot.
- Kézigránátot tudunk ám dobálni folyamatos tüzelés közben is!
- Igen hatékony minden közelfegyver (balta) ha közel tudunk kerülni a célponthoz. Legtöbbször mégsem éri meg a kockázatot.
- Nem feltétlenül kell erőtaktikát alkalmazni. Jó néhány feladat megoldható több mint tízezer pontot spórolva, teljesen egyedül. Csak lopakodni kell kicsit.
- És az utolsó, amivel sok idő spórolható meg: „scannald le a kaput is”!



amolyan egyszemélyes zászlóvédős játék), csapat (erődökkel és egyéb tereptárgyakkal, amiket meg kell védeni) és „capture the flag” módokkal is.

Azt hiszem, kicsit csúf összképet festettem le a játékról, pedig inkább a kiadót illeti a megrovás. A HG2 jól játszható, és a legtöbb küldetésbe (ha még nem a tizedik ismétlésnél tartunk) könnyen beleéli magát az ember. Már is erőteljes játékos táborot gyűjtött be, külföldön már több sikeres multiplayer tornát is tartottak.

CPU/RAM: P166, 64 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

„VÁRJUK A KÉSZ VERZIÓT“

ACTIVISION  
MODERN MEDIA SERVICE



HEAVY GEAR 2

AKCIÓ LEÍRÁS

43



# Jagged Alliance 2

FELSZABADÍTÓ ZSOLDOSHADSEREG

Pelace

Megérkezett a körökre osztott stratégiák (egyik) etalonjának folytatása. Remek grafika és utolérhetetlen hangulat jellemzik a programot.

Már alig bírtuk kivárni! Nagyon sokunk kedvence volt annak idején a Jagged Alliance, és egy emberként örültünk, mikor meghallottuk, hogy a Sir-Tech készíti a második részt. Aztán ez év elején, amikor problémák voltak a céggel, megfagyott az ere-

A pénzt itt már nem a megcsapolandó fákból nyerjük, mint az eredetiben, hanem különböző bányákat kell meghódítanunk, és az ottani termelésből tudjuk fizetni a zsoldosainkat. Ám itt sem elég csak azt a mezőt meghódítanunk, amin a bánya található, hanem a biztonságos termelés érdekében a környező területeket is nekünk kell ellenőrizni. Csak ekkor fognak közel 100%-on termelni a bányászaink.

Ami a zsoldosokat illeti, sok ismerőssel találkozhatunk, de eleinte biztos, hogy nem a régi kedvenceinket fogjuk felbérelni, hisz ők azóta már öreg rókává váltak és ennek megfelelő a fizetési igényük is. A zsoldosainkat már több helyről is beszerezhetjük, hisz az előző rész ezermestere, Speck

megpróbál konkurenciát teremteni az A.I.M.-nek, és megalakította saját közvetítő irodáját. Az ő emberei némileg olcsóbbak, ám ez a tulajdonságaikon is meglátszik. Elkészíthetjük saját karakterünket is néhány ezer dollárért, ami azért nagyon előnyös, mert ugye magunknak nem kell bért fizetnünk, hanem ingyen is saját magunk rendelkezésére állunk.

A győzelem érdekében itt már nem elég halomra gyilkolni a gonosz zsoldosait, hanem kommunikálni is kell a helyekkel. Nagyon sokat tudnak segíteni, hisz vannak, akik ingyen csatlakoznak hozzánk, különböző tárgyakat szerezhetünk be tőlük stb. Ez persze nem azt jelenti, hogy mind-egyikükkel kesztyűs kézzel kell bánni, hisz vannak köztük gonoszak is, akiket a legnagyobb lelki nyugalommal szitá-

va lőhetünk. A szigetről kifelé kommunikálni az interneten keresztül lehet. A laptopunkon tudunk új embereket fölvenni, fegyvert rendelni

(itt nem árt, ha nem Moszkvába küldetjük az árukat, mert az ebben a játékban már nem sokat segít nekünk), és e-mailen újabb üzeneteket is kaphatunk Enrico-tól.

A Jagged Alliance 2 nem tartozik a 3D-s csodák sorába, ám ennek ellenére nagyon szép és sokrétű a grafikája. Itt érezhetően nem ez, hanem a játszhatóság lett az elsődleges szempont. A kis gép-igény mellett ennek az is nagy előnye, hogy jóval lassabban avul el, még évek múltán is nyugodtan elővehető anélkül, hogy sírógörcsben fetrengenék az asztal alatt, hogy ilyen kockafejű 3D-s modellekkel is képes voltam nyomulni (ld. Quake mai szemmel). Még évekkel a megjelenés után is be-raktam a gépembe az első részt, és van egy olyan érzésem, hogy ezúttal sem lesz másképp.

A nagy elődben még alig volt mozgá szabadságunk, hisz embereinket legfeljebb arra vehettük rá, hogy letérdeljenek, vagy fussanak. Ezzel szemben itt már kúszhatunk, fölmászhatunk a házak tetejére, egyszóval taktikusabban eshetünk neki az ellenfél torkának. Sokkal nagyobb lett a játéktér is, immár egy 16x16 szektoros térképen kell rendet teremtenünk, ami a végigjátszás idejét is megdobja kicsit, pedig már az első rész se két napos elfoglaltság volt.

Sajnos ebbe a számba nem fért több a róla, de reményeink szerint a következőben sokkal bővebben folytathatjuk, amibe egy csomó jótanács is befér.

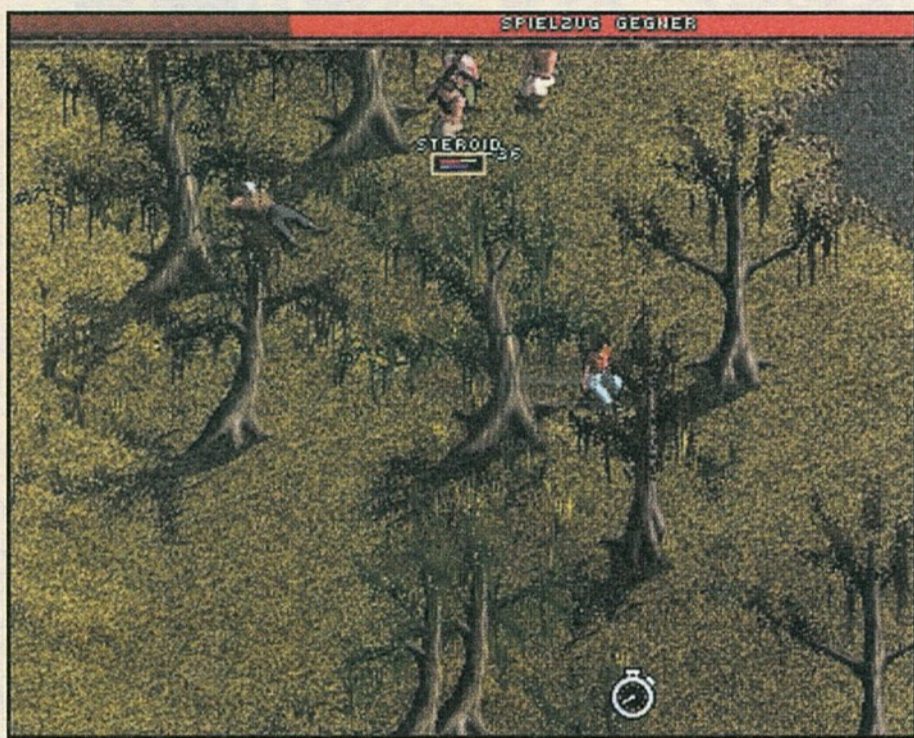
CPU/RAM: P133, 32 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: N/A

A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIÁK EGYIK KÖTELEZŐ DARABJA

SIR-TECH  
TRAVELBOX HUNGARIA  
TEL.: 06-37-315-905



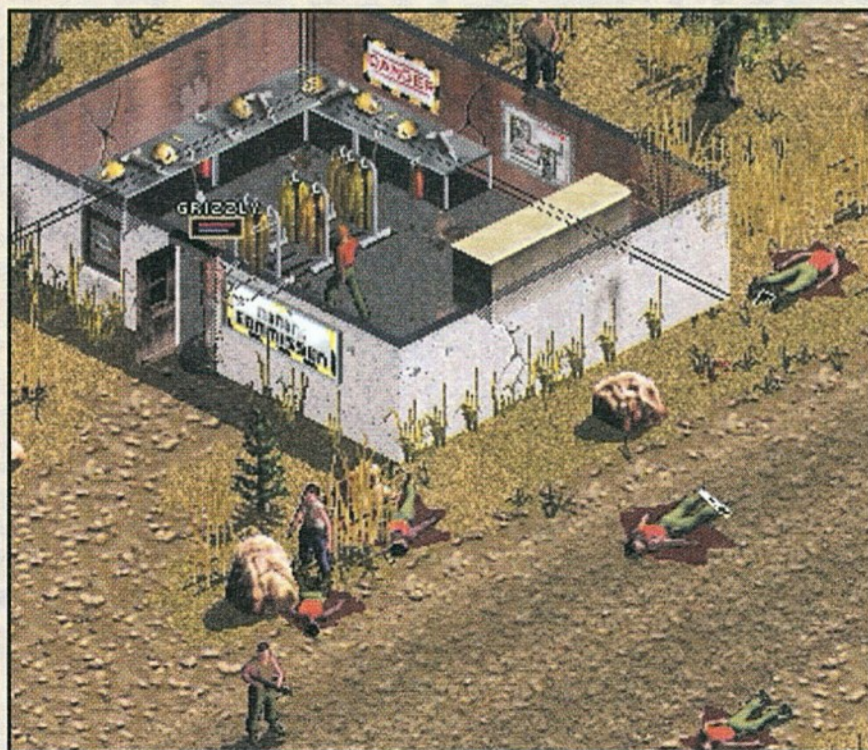
JAGGED ALLIANCE 2



inkben a vér, de aztán elvonultak a viharfelhők, és ha némi késéssel is, de megérkezett a várva-várt Jagged Alliance 2.

A végső cél, hogy megbosszuljuk megbízónk, Enrico családját, akinek feleségét szabályosan kivégezték, pár hónapos gyermekét örök álomba szenderítették, ő magát megkínózták. A csodával határos módon menekült meg a biztos halál elől, és életét csakis a bosszúnak szentelte.

De megöregedett, és elgyengült. Nem tehet mást, mint minden megtakarított pénzét nekünk adja, hogy tegyük meg azt, amit neki kellene. A főgonosz a változatosság kedvéért nő, és egy egész országot kormányoz. Egész kis hadserege van, akik persze soha nem fogynak ki a lőszerből, sőt néha még tankba is pattannak, és úgy próbálnak legyilkolni bennünket. Persze minket sem kell féltetni, egy helikoptert és egy dzsipet mi is szerezhetünk, de a kettő azért mégsem ugyanaz. Egyetlen kis területről kiindulva lépcsőről lépésre kell átvennünk az uralmat a sziget felett, közben persze gazdálkodni az anyagiakkal és a fegyverekkel.



# UpWords

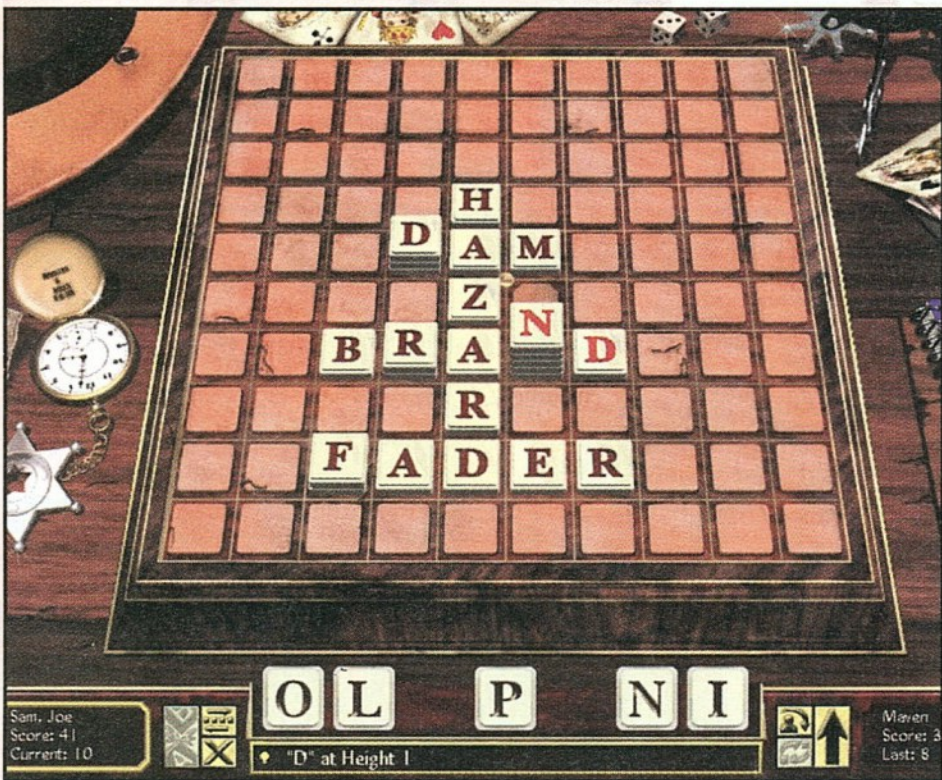


SZERINTED VAN OLYAN SZÓ, HOGY...

Sam. Joe

Nem tudom miért, de ha azt hallom valamiről, hogy az egy készségfejlesztő játék, akkor mindig a következő kép ugrik be. Kiscsocsesz ül a szőnyegen, előtte egy hihetetlenül csiricsaré műanyag valami, különböző alakú lukakkal, és körülötte hasonló alakú műanyag idomokkal, ő pedig éppen a kockát próbálja beleklopfolni ezerrel a csillag alakú nyílásba egy sípoló, citromsárga gumikalapáccsal. Közben az apuka könnyes szemmel nézi; „Az én fiam!” Brrrr... Na, ezt nem! Az UpWords úgy készségfejleszt, meg játszva tanít, hogy még csak véletlenül sem gyűje.

geles”-nek gondolunk, és nyomtatott formában, mint „L. A.”, (ejtsd „elé”) szokott szerepelni. Persze az első tucat meccs után az ember azon veszi észre magát, hogy ezeket a randa kis trükköket ő is előszeretettel használja a gép ellen.



is helyezni, így a már táblán lévő szavak értelmét tökéletesen megváltoztatva a teljes szóért besöpörni a pontokat. Nem hangzik nehéznek, ugye? Nem? Emlékeztek még rá, hogy mindez angolul van? Már is nem olyan könnyű! És éppen ez benne a remek!

Tetszett, hogy nem lehet trágár kifejezéseket használni. Ugyan nyelvtanilag elfogadható a szó, és a szabályok szerint így nincs is semmi gond vele, de miután kiraktuk a táblára, a gép által alakított játékos azonnal a „Challenge” opcióhoz nyúl, melynek hatására betűink visszarepülnek a készletünkbe, és próbálkozásunkért nem jár pont. Ez az opció a társas játékmódokban is működik, így ha az ellenfelünk által kirakott szót értelmetlennek találjuk, akkor élhetünk vele. A gép ellenőrzi a szótárában, és ha egyetért velünk, akkor az ellenfél koppan.

Amikor megjött az UpWords, először gép

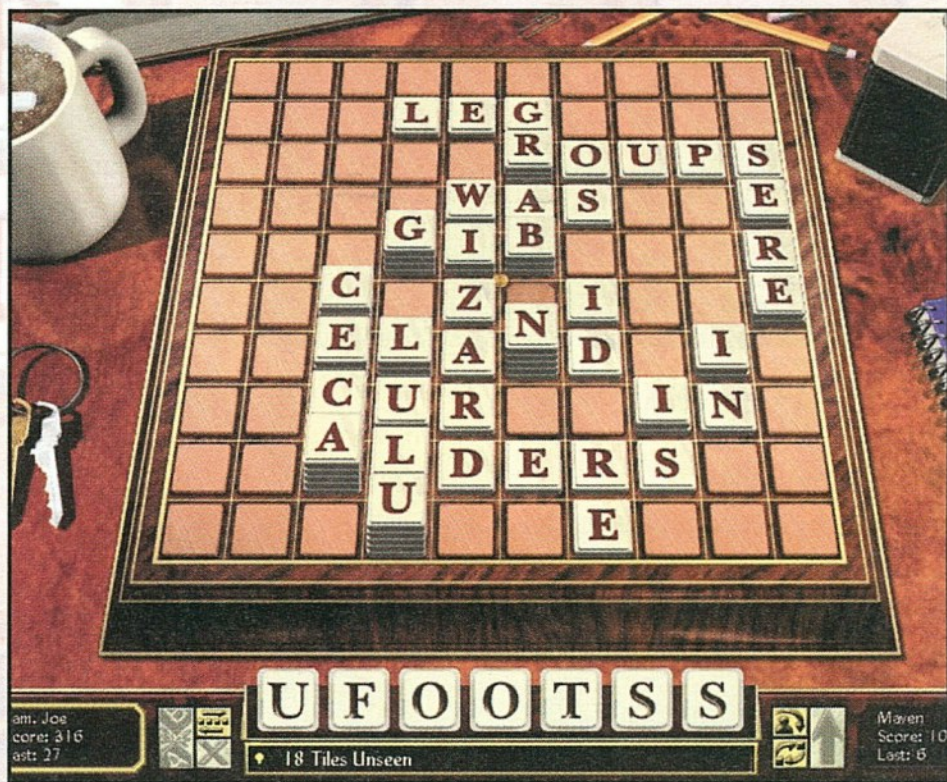
Mint az említettük többen is játszhatunk a játékkal, egymást váltva a billentyűzet előtt, vagy akár hálózatra kötve is. Kár, hogy ez utóbbi módon csak akkor, ha mindannyian rendelkezünk

Angolul már pedig tudni kell – legalább egy kicsit –, különben a kilencvenes évek végén nekünk annyi! Az még csak hagyján, hogy annak, aki számítógépek közelében akar valamit alkotni, az angol szabadon választott kötelező gyakorlat, de lefogadom, hogyha kimentek a fürdőszobába, és körülnéztek, akkor a nagybetűs feliratok között kevés lesz magyarul. Szóval, ha már a fogmosáshoz is kell az angol alapfok – aki már kezdett neki a műveletnek kézkrémmel fogpaszta helyett, az tudja, hogy miről beszélek –, akkor ott egy nyelvtanító, szókirakó játéknak létjogosultsága van!

A feladat tulajdonképpen nem nehéz. A véletlenszerűen elénk kerülő betűdominókból értelmes szavakat kell kiraknunk a táblára vízszintes és függőleges irányokban, kb. mint a keresztrejtvényeknél. Természetesen egy-egy betű több szó alkotóeleme is lehet, ha össze tudjuk hozni a vízszintes sorokat a függőleges oszlopokkal. Nos, gondolom eddig minden tiszta, a dolog emlékeztet a Scrabble néven ismert játékra, vagy ha valamelyik magamfajta vénségnek az többet mond, akkor húsz évvel korábbi, kétszatonányi, „hétfőn nuku” TV-ből a „Játék a betűkkel” c. vetélkedőre. Nos, itt jön a csavarás! Lehetséges a betűket egymás tetejére

ellen próbáltuk ki, majd előbb ketten, aztán hárman csaptunk össze. A második kör után már hosszú percekre növekedett a betűk elhelyezése előtti fejkavarás, az azon való tanakodás, hogy ki lehet-e hozni bármilyen szót is például a „Qu”, „E”, „E”, „T”, „Z”, „C”, „Y” kollekciónból.

A gép ellen játszani néha gutaütéssel egyenértékű. Ugyan tizenegy-néhány fokozatban állítható a nehézség szintje és ezzel mindenki megtalálhatja a neki legmegfelelőbb kihívást, de mivel a program jókora szótárból dolgozik, néha olyan szavakat rángat elő a tarsolyából, melyekről nem is gondolnánk, hogy azok angol szavak. Tegye fel a kezét, aki kapásból tudta, hogy az „eke” ugyanazt jelenti, mint az „also”, „then”, meg a „too”! (Azaz „is”.) Vagy éppenséggel olyasmiket lő fel, amik igazából nem is szavak. Az egyik ilyen kedvencem a „LA”, amit közös kútfővel „Los An-



egy-egy példánnyal az UpWordsból. Egyébként egy klassz táblás játék, nem kell hozzá atomerőmű, és megmozgatja a játékos agyát. Mi kell még?

CPU/RAM: P75, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: N/A

ANGOLSZÓTÁR BIFLÁZÁSHELYETT IS ISTENI!

HASBRO INTERACTIVE

5

UPWORDS

LOGIKA LEÍRÁS

45

"D" at Height 1



# Rubik's Games

## BŰVÖS KOCKA

TRF

Rubik Ernőt, remélem, senkinek nem kell bemutatni. A Bűvös Kocka, Dominó, Kígyó, és még ki tudja, hány másik gondolkodtató, ügyességi játék szerzője számítógépeinken tér vissza, hogy újabb „találma-nyaival” késztesse fejtezésre minket!

Az idei E3 kiállításon találkoztam először a Rubik's Games-szel, és első látásra beleszerettem. Öt remek játékot rejt a kollekció, amelyből az első éppen a Bűvös Kocka, illetve annak minden leszármazottja. Kipróbálhatjuk az eredeti 3x3x3-as, valamint a 2x3x3-es felállást (utóbbi volt a Bűvös Dominó), de az extrém sportok kedvelőinek ott a Maxi (4x4x4) és a Giant változat (5x5x5). Aki azt hiszi, hogy a 2x2x2 vagy a gnóm 3x2x2-t sokkal egyszerűbb, az téved. A program nemcsak összekever és asszisztál szenvedéseinkhez, de képes kirakni saját (valódi) kockánkat, sőt, akár meg is tanít rá, hogy kell!

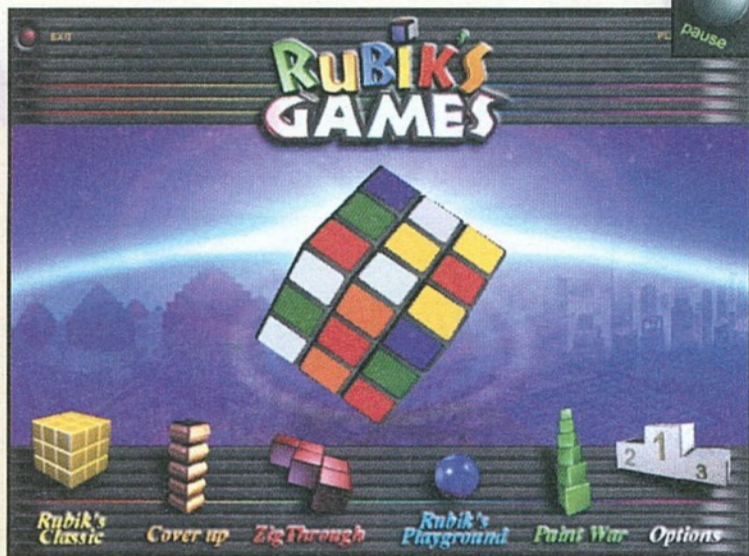
az alsóba. A kígyó magától megy, mi csak a kanyarodásba szólhatunk bele, illetve a színeket



rozhatjuk meg, hogy melyik labda, honnan, merre induljon, illetve lerakhatjuk a terepelemeket, ha vannak. A többi már a fizikán múlik.

A Paint War egy nem túl egyszerű táblás-, társasjáték, így a részletes ismertetéstől most eltekintek. A lényeg, hogy mindkét játékosnak van 6 bábuja, amellyel a megadott szabályok szerint léphet, festhet vagy üthet, a cél pedig az, hogy az érdekes alakú táblán 21 mezőt a saját színünkre fessük, vagy kiüssük az ellenfél összes bábuját. A játék érdekességéről a fordultatos kiegészítő szabályok gondoskodnak. Játsható párban is (hálózaton keresztül), de a gép is kemény ellenfél!

A Rubik's Games nemcsak azért érdemel figyelmet, mert Rubik Ernő áll mö-



tudjuk forgatni rajta. Akadályként további színes kövek vannak elszórva a pályán, amelyekbe ugyan megakad, de ilyenkor ha a három egyforma szín kerül egymás mellé, azok eltűnnek, így előbb-utóbb szabaddá válik az út. Vagy nem.

A Playground egy különös játszóteret modellez, a fizika törvényeinek megfelelően. A fel-



A Cover Up tipikus számítógépes logikai játék. Adott egy tábla, amelyen bizonyos helyeken színes kőtornyok állnak. A köveket a torony alapjához viszonyított négy irányban tetszőleges módon „bonthatjuk le”. A feladat: a tábla teljes lefedése (elmagarázni nehezebb).



A ZigThrough lényege, hogy egy színes kockák-ból álló kígyót átvezessünk a tábla felső sarkából

adat végül is az, hogy a mindig változó terepen a különböző labdákat a kiinduló pontból a célba juttassuk. A játék négyféle labdát (gumi, fém, műanyag és robbanós) ismer, illetve kiegészítve ezeket a különböző tereptárgyakkal (pl. emelkedő, lejtő, emelet, sarkok stb.) egy izgalmas, igazi fejtörő játékot kapunk. Mi ugyanis csak azt hatá-

götte, hanem a látványos megvalósítás miatt is! Ötletes kezelőfelület, gyönyörű grafika, és kellemes zene jellemzi. A játékok egyszerre gondolkodtatók és szórakoztatók, és ha első látásra kissé értetlenül is állnánk előttük, mindegyikhez részletes szabályleírás és filmes bemutató is tartozik. Figyelem! Használata során hasonló mániakétség alakul-

hat ki, mint anno, a Bűvös Kocka idejében! Ha aznap akarsz még mást is csinálni, ne kezdj bele!!!

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM  
SYSTEM: WIN95/98  
X-TRA: N/A

VÉGRE EGY OLYAN LOGIKAI JÁTÉK, AMELYRE RÉGÓTA VÁRTUNK

HASBRO INTERACTIVE



# GameStar

**132 színes oldal**

**2 CD melléklet**

**MEGJELENIK SZEPTEMBER 30-án**

**ára: 992 Ft**

**Találkozzunk!**

WINDOWSIS

'99





# Might & Magic VII

TALÁN INKÁBB VI.V

Pellus

A teljes játék kézhezvétele után örömmel tapasztaltam, hogy júniusi bevezetőm 95%-ban megállja a helyét (a maradék ötre még kitérek a tippek elején). Igaz viszont, hogy mind inkább megerősödött az az érzésem, hogy a különbségek elhanyagolhatók a korábbi részhez képest! A M&M VI. persze nagyon jó játék volt, de éppen ezért a folytatástól még többet vártam.

Nem szeretném még egyszer elmondani ugyanazt, amit két hónappal ezelőtt írtam, ezért a mostani leírásban inkább gyakorlati tapasztalataimat mesélem el, és adok jó pár tippet a kezdő kalandozóknak.

## Karaktergenerálás

Minden szerepjáték alfája és omegája! Ezúttal négy faj közül választhatunk (ember, elf, dwarf és goblin), ám a különbségek gyakorlatilag elhanyagolhatók. Sokkal fontosabb a foglalkozás vagy osztály, ez ugyanis alapjában befolyásolja a karakterek tulajdonságait (skill). Itt rendkívül komoly korlátozásokkal kell számolnunk, sőt egyes osztályok esetén akár több tulajdonságról is teljesen le kell mondanunk. Az eligazodásban az alábbi táblázatok segíthetnek egy kicsit. Mindenképpen fontoljuk meg, hogy melyekre lesz okvetlenül szükségünk, és olyan foglalkozást válasszunk, amelyik azt mester vagy nagymester szinten tudja! A táblázatban csak a **határértékek**



szereplenek, vagyis az a szint, amit a karakter minden lehetséges előléptetés után szerez meg (a teljes táblázat a gépkönyvben megtalálható). Jó tudni, hogy a Dark és Light közül **csak az egyik** választható, attól függően, hogy a játék során melyik utat (a jót vagy a gonoszt) választjuk. Ez mindenki számára kötelező, vagyis nem

lehet egy gonosz pap és egy jó varázsló a csapatban (sajnos).

A sok adat után én zavarba ejtően ugyanazt a csapatot indítottam, mint a korábbi részben, vagyis Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer. Sajnos le kellett mondanom a Disarm Trap és az Alchemy profi művelőiről, de a többi tulajdonság elég jól képviselve volt a csapatban, és mindenki tudott varázsolni is! Szívesen kipróbáltam volna a pusztakezes harcművészt is, de sajnos erre sem került sor...

## Képzés, fejlődés

Kritikus eleme a játéknak, hogy karaktereinket az osztályuk és rangjuk által megengedett tulajdonságokból a lehető legmagasabb szintre képezzük. Az elért szintekkel, mindig adott mennyiségű pontot oszthatunk szét ezek között. Minden tulajdonság növeléséhez annyi pont kell, ahányra azt éppen emelni akarjuk. Ha mondjuk Learningból 3-as értéken állunk, akkor 4 pontért növelhetjük, vagy a 8-as Fire Magic-ről 9 ponttal léphetünk feljebb. Egyszerű nem? A megtanult,

### Mágikus tulajdonságok és a karaktertípusok által elérhető szintek:

	Fire	Water	Air	Earth	Spirit	Mind	Body	Dark	Light
Knight	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Thief	Basic	Basic	Basic	Basic	-	-	-	-	-
Monk	-	-	-	-	Basic	Basic	Basic	-	-
Paladin	-	-	-	-	Master	Master	Master	Basic	Basic
Archer	Master	Master	Master	Master	-	-	-	Basic	Basic
Ranger	Expert	Expert	Expert	Expert	Expert	Expert	Expert	-	-
Cleric	-	-	-	-	Grand	Grand	Grand	Grand	Grand
Druid	Master	Master	Master	Master	Master	Master	Master	-	-
Sorcerer	Grand	Grand	Grand	Grand	-	-	-	Grand	Grand

### Harci tulajdonságok és a karaktertípusok által elérhető szintek:

	Sword	Axe	Staff	Spear	Dagger	Bow	Mace	Unarmed	Leather	Chain	Plate	Shield	Dodge
Knight	Grand	Master	Expert	Grand	Expert	Expert	Master	Expert	Master	Master	Grand	Grand	Expert
Thief	Master	-	-	-	Grand	Expert	Expert	Expert	Grand	Expert	-	Basic	Master
Monk	Expert	-	Grand	Expert	Expert	Basic	-	Grand	Master	-	-	-	Grand
Paladin	Master	Expert	Basic	Expert	Expert	Expert	Grand	Basic	Expert	Expert	Master	Grand	Basic
Archer	Expert	Expert	Basic	Master	Expert	Grand	-	Basic	Master	Grand	-	-	Expert
Ranger	Expert	Grand	Basic	Expert	Expert	Master	-	Basic	Master	Master	-	Expert	Expert
Cleric	-	-	Basic	-	-	Expert	Master	-	Expert	Expert	-	Master	-
Druid	-	-	Basic	-	Master	Basic	Expert	-	Expert	-	-	Expert	-
Sorcerer	-	-	Master	-	Expert	Basic	-	-	Expert	-	-	-	-

### Egyéb tulajdonságok és a karaktertípusok által elérhető szintek:

	Disarm	Perception	Merchant	Learning	Meditate	Body Building	ID Item	Repair	ID Monster	Arms Master	Stealing	Alchemy
Knight	Basic	Expert	Expert	Basic	-	Grand	-	Grand	-	Grand	-	-
Thief	Grand	Master	Master	Expert	-	Expert	Master	Basic	-	Master	Grand	Expert
Monk	Master	Expert	-	Grand	-	Grand	-	-	Expert	Master	Expert	-
Paladin	-	Basic	Expert	Basic	Expert	Master	-	Grand	-	Expert	-	-
Archer	Expert	Grand	Expert	Master	Expert	Expert	-	Expert	-	Expert	-	-
Ranger	Expert	Master	Basic	Expert	Basic	Expert	Basic	Basic	Grand	Expert	Expert	Basic
Cleric	-	Expert	Grand	Master	Master	Basic	-	Master	Expert	-	-	Expert
Druid	-	Expert	Expert	Master	Grand	-	Expert	-	Expert	Basic	-	Grand
Sorcerer	-	Expert	Basic	Master	Master	-	Grand	Expert	Grand	-	-	Master



Magic Skills			Merchant			Axe		
Skill	Expertise Level	Location	Expertise Level	Location	Expertise Level	Location	Expertise Level	Location
Fire	B	Any Guild of Fire	B	Tularean Forest	B	Harmondale (village)	B	Most Weapon Shops
	E	Tularean Forest, Tatalia	E	Evermorn Island (SE)	E	Harmondale (village), Avlee	E	Stone City
	M	Harmondale	M	Bracada Desert (top of tower near stables)	M	Tatalia (village)	M	Most Weapon Shops
Water	GM	Erathia (South of town)	GM	Every Elemental Guild	GM	Bracada Desert (SW)	GM	Avlee
	B	Any Guild of Water	B	Deyja, Bracada Desert	B	Most Weapon Shops	B	Avlee, Tatalia
	E	Tularean Forest, Avlee	E	Nighon (south)	E	Tularean Forest	E	Stone City
Air	M	SW of Nighon	M	Evermorn Island (west)	M	Most Weapon Shops	M	Tularean Forest
	GM	Harmondale	GM	Every Clerical Guilds	GM	Stone City	GM	Stone City
	B	Any Guild of Air	B	Deyja	B	Most Weapon Shops	B	Most Weapon Shops
Earth	E	Tularean Forest, Tatalia	E	Bracada Desert (SE)	E	Tularean Forest	E	Tularean Forest
	M	Avlee	M	Avlee (west isle)	M	Nighon	M	Nighon
	GM	Bracada Desert (top of tower near stables)	GM	Every Trainer	GM	Tatalia / Erathia (Sewer)	GM	Most Weapon Shops
Spirit	B	Any Guild of Earth	B	Bracada Desert (village)	B	Most Weapon Shops	B	Tularean Forest
	E	Harmondale (village)	E	Deyja	E	Tularean Forest	E	Nighon (north)
	M	Tularean Forest	M	Nighon	M	Harmondale	M	Harmondale
Mind	GM	Deyja (west)	GM	Every Magic Shop	GM	Harmondale	GM	Harmondale
	B	Any Guild of Spirit	B	Harmondale	B	Most Weapon Shops	B	Erathia, Stone City
	E	Tatalia, Harmondale	E	Bracada Desert	E	Tatalia	E	Deyja
Body	M	Erathia (NE village)	M	Tularean Forest	M	Harmondale	M	Harmondale
	GM	Tularean Forest	GM	Every Magic Shop	GM	Erathia (SE village)	GM	Bracada Desert (village)
	B	Any Guild of Mind	B	Harmondale	B	Evermorn Island	B	Erathia (NE village)
Dark	E	Erathia, Nighon	E	Tatalia	E	Most Armor Shops	E	Harmondale, Avlee
	M	Avlee	M	Harmondale (village)	M	Nighon (NE)	M	Nighon (NE)
	GM	Tatalia	GM	Every Trainer	GM	Tularean Forest	GM	Tularean Forest
Light	B	??? (top of tower near stables)	B	Bracada Desert (village)	B	Most Armor Shops	B	Most Armor Shops
	E	Harmondale, Erathia	E	Deyja	E	Tularean Forest, Tatalia	E	Avlee
	M	Castle Gloaming	M	The Pit	M	Avlee	M	Deyja (NW)
Miscellaneous Skills	GM	Bracada Desert, Celeste	GM	Castle Gloaming	GM	Harmondale (village)	GM	Most Armor Shops
	B	Bracada Desert	B	Bracada Desert, Celeste	B	Tatalia (village)	B	Tatalia (village)
	M	Celeste	M	Celeste	M	Erathia (SE village)	M	Erathia (SE village)
Combat Skills	GM	Celeste Castle	GM	Celeste Castle	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert
	B	Any Guild of Body	B	Any Guild of Body	B	Most Armor Shops	B	Most Armor Shops
	E	Harmondale, Erathia	E	Harmondale, Erathia	E	Erathia	E	Erathia
Alchemy	M	Tatalia	M	Tatalia	M	Tatalia (village)	M	Tatalia (village)
	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert
	B	Harmondale, Erathia	B	Harmondale, Erathia	B	Bracada Desert	B	Bracada Desert
Stealing	M	Harmondale, Erathia	M	Harmondale, Erathia	M	Bracada Desert	M	Bracada Desert
	GM	Harmondale, Erathia	GM	Harmondale, Erathia	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert
	B	Harmondale, Erathia	B	Harmondale, Erathia	B	Bracada Desert	B	Bracada Desert
Arms Master	E	Harmondale, Erathia	E	Harmondale, Erathia	E	Bracada Desert	E	Bracada Desert
	M	Harmondale, Erathia	M	Harmondale, Erathia	M	Bracada Desert	M	Bracada Desert
	GM	Harmondale, Erathia	GM	Harmondale, Erathia	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert
Shield	B	Harmondale, Erathia	B	Harmondale, Erathia	B	Bracada Desert	B	Bracada Desert
	E	Harmondale, Erathia	E	Harmondale, Erathia	E	Bracada Desert	E	Bracada Desert
	M	Harmondale, Erathia	M	Harmondale, Erathia	M	Bracada Desert	M	Bracada Desert
Dodge	GM	Harmondale, Erathia	GM	Harmondale, Erathia	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert
	B	Harmondale, Erathia	B	Harmondale, Erathia	B	Bracada Desert	B	Bracada Desert
	E	Harmondale, Erathia	E	Harmondale, Erathia	E	Bracada Desert	E	Bracada Desert
Sword	M	Harmondale, Erathia	M	Harmondale, Erathia	M	Bracada Desert	M	Bracada Desert
	E	Harmondale, Erathia	E	Harmondale, Erathia	E	Bracada Desert	E	Bracada Desert
	GM	Harmondale, Erathia	GM	Harmondale, Erathia	GM	Bracada Desert	GM	Bracada Desert

megvett skill egyes szintű, de már használhatjuk vele az adott csoportba tartozó tárgyakat. Tehát addig nem vehetünk fel bőrpáncélt, amíg a karakterünk legalább egyes szinten meg nem kapta ezt a skillt.

Ha egy-egy tulajdonságra több pontot költünk, akkor a megfelelő tanítót felkeresve, megtanulhatjuk a következő szintet és ezzel különböző bonuszokat kaphatunk. Az expert szinthez 4, a master szinthez 7, a grandmaster szinthez pedig 10 skill érték kell. Érdemes a tanulást nem elhanyagolni, mert egy 4-es skill és egy 4-es expert skill bizony nem ugyanaz! Utóbbi adott esetben éppen kétszer olyan hatékony is lehet!

**Varázslatok**

Nem sok értelme lenne mindet felsorolni: egyrészt benne van a gépkönyvben, másrészt a játékban is: egyszerűen egy jobb klikkel előhívható (ezt akár a boltban is megtehetjük, mielőtt rengeteg pénzt dobunk ki az ablakon). Fontos, hogy bizonyos varázslatokat csak adott szint

(pl. master) elérése után tudunk megtanulni! Vagyis – ellentétben a korábbi résszel – amatőr varázslókkal itt nemcsak a bonuszoktól esünk el, hanem egyes varázslatoktól is. A guild-ek szintje (initiate, adept, master, paramount) határozza meg, hogy milyen szintű könyveket árulnak azon a helyen. Grandmaster varázslatot például

csak a paramount guild-ben van esélyünk beszerezni!

**Acromage**

Minden kocsmában lehetőségünk van egy egyszerű kis kártyajátékkal múlatni az időt (ha van paklink, amit egy küldetésben kaphatunk meg). Kicsit hasonlít a Magic the Gatheringhez, de a szabályok jóval egyszerűbbek. Háromféle erőforrás van (brick, gem, beast), amik minden körben egy adott értékkel nőnek. Minden játékosnak van egy védőfal és egy tornya. Minden játékos 6 kártyát tart a kezében, amelyek valamennyi erőforrás felhasználásával támadásra, védekezésre vagy esetleg a nyersanyagok változására vannak hatással.

A feladat egyszerű (de koc-



### Basic Potions (any character)

Név	Hozzávalók	Hatás
Cure Weakness	Yellow Reagent + Empty bottle	Cures Weakness
Cure Wounds	Red Reagent + Empty bottle	Heals 10 + PS hit points
Magic Potion	Blue Reagent + Empty bottle	Restores 10 + PS PSELL points
Catalyst strength	Gray Reagent + Empty bottle	Mix with another potion to change potion

### Complex Potions (Alchemy, normal level)

Név	Hozzávalók	Hatás
Awaken	Cure Weakness + Magic Potion	Removes sleep condition
Cure Disease	Cure Weakness + Cure Wounds	Cures Disease
Cure Poison	Magic Potion + Cure Wounds	Cures Poison

### Compound Potions (Alchemy, expert level)

Név	Hozzávalók	Hatás
Bless	Cure Wounds + Awaken	Grant Bless PSELL for 30 min/PS
Cure Insanity	Awaken + Cure Disease	Cures Insane
Harden Item	Cure Weakness + Awaken	Increases the item's toughness (more resistant to breaking)
Haste	Cure Wounds + Cure Disease	Grant Haste PSELL for 30 min/PS
Heroism	Cure Wounds + Cure Poison	Grant Heroism PSELL for 30 min/PS
Preservation	Magic Potion + Cure Disease	Grant Preservation PSELL for 30 min/PS
Recharge Item	Magic Potion + Awaken	Recharges Item. Item loses 70%-points of P.S. of its charges.
Remove Curse	Awaken + Cure Poison	Removes Cursed.
Remove Fear	Cure Disease + Cure Poison	Removes Afraid.
Shield	Magic Potion + Cure Poison	Grant Shield PSELL for 30 min/PS
Stoneskin	Cure Weakness + Cure Disease	Grant Stoneskin PSELL for 30 min/PS
Water Breathing	Cure Weakness + Cure Poison	Prevents drowning damage

### White Potions (Alchemy, master level)

Név	Hozzávalók	Hatás
Might Boost	Cure Poison + Heroism	Increases Might by 3 x PS for 30 min/PS
Intellect Boost	Awaken + Harden Item	Increases Intellect by 3 x PS for 30 min/PS
Personality Boost	Awaken + Recharge Item	Increases Personality by 3 x PS for 30 min/PS

Endurance Boost	Cure Poison + Shield	Increases Endurance by 3 x PS for 30 min/PS
Speed Boost	Cure Disease + Haste	Increases Speed by 3 x PS for 30 min/PS
Accuracy Boost	Cure Disease + Stoneskin	Increases Accuracy by 3 x PS for 30 min/PS
Luck Boost	Heroism + Shield	Increases Luck by 3 x PS for 30 min/PS
Flaming Potion	Awaken + Haste	Adds „of flame” by weapon for 30 min/PS
Freezing Potion	Awaken + Heroism	Adds „of frost” to weapon for 30 min/PS
Noxious Potion	Cure Disease + Shield	Adds „of poison” to weapon for 30 min/PS
Shocking Potion	Cure Disease + Recharge Item	Adds „of PSarks” to weapon for 30 min/PS
Swift Potion	Cure Poison + Haste	Adds „of swiftness” to weapon for 30 min/PS
Cure Paralysis	Cure Disease + Heroism	Cures Paralyzed
Divine Restoration	Awaken + Shield	Removes all conditions except Dead/Stoned/Erradicated
Divine Cure	Cure Poison + Recharge Item	Heals 10 x PS hit points
Divine Power	Awaken + Stoneskin	Restores 10 x PS spell points
Fire Resistance	Cure Disease + Harden Item	Set Fire Resistance to 3 x PS for 30 min/PS
Air Resistance	Haste + Recharge Item	Set Air Resistance to 3 x PS for 30 min/PS
Water Resistance	Shield + Harden Item	Set Water Resistance to 3 x PS for 30 min/PS
Earth Resistance	Heroism + Stoneskin	Set Earth Resistance to 3 x PS for 30 min/PS
Mind Resistance	Heroism + Recharge Item	Set Mind Resistance to 3 x PS for 30 min/PS
Body Resistance	Recharge Item + Stoneskin	Set Body Resistance to 3 x PS for 30 min/PS

### Black Potions (Alchemy, grandmaster level)

Név	Hozzávalók	Hatás
Pure Might	Cure Disease + Might Boost	+50 Might permanently
Pure Intellect	Cure Disease + Intellect Boost	+50 Intellect permanently
Pure Personality	Cure Poison + Personality Boost	+50 Personality permanently
Pure Endurance	Awaken + Endurance Boost	+50 Endurance permanently
Pure Speed	Cure Poison + Speed Boost	+50 Speed permanently
Pure Accuracy	Awaken + Accuracy Boost	+50 Accuracy permanently
Pure Luck	Stoneskin + Swift Potion	+50 Luck permanently
Rejuvenation	Bless + Divine Restoration	Removes all unnatural aging
Slaying Potion	Preservation + Divine Restoration	Adds „of dragon slaying” to weapon
Stone to Flesh	Water Breathing + Divine Restoration	Cures Stoned

mánként változik): felépíteni egy adott magasságú tornyot, vagy lerombolni az ellenfelét, vagy valamelyik erőforrásból egy adott mennyiséget összegyűjteni. Aki valamelyik célt előbb eléri, az nyert.

### Alkímia

Bevallom, én nem nagyon használtam ki az ebben rejlő lehetőségeket, mivel nem volt druidám, aki képes lett volna fekete italokat keverni (mindjárt meglátjátok a táblázatból, hogy ez miért fontos!). Mindenesetre érdemes néhány alapítalt mindig

magunknál tartani, hogy ha minden gyógyítónkat kiütik, vagy elveszik a manáját (vannak szörnyek, akik speciális támadása ilyen), akkor is tovább tudunk harcolni. Amíg nem tudunk mindent gyógyítani, addig érdemes néhány speciális gyógyhatású készítményt is tárolni!

Alapitalokat reagensekből lehet keverni, amiből többféle erősségűt is találhatunk. Az erősebb nyilván jobban gyógyít. Ezenkívül lehet katalizátorokat is gyártani (szürke színű), amikkel egy-egy már elkészített ital erősségét lehet megváltoztatni (lásd táblázat).

fogy. Épp ezért igen fontos, hogy tudjuk, mikor hova juthatunk el (lásd táblázat).

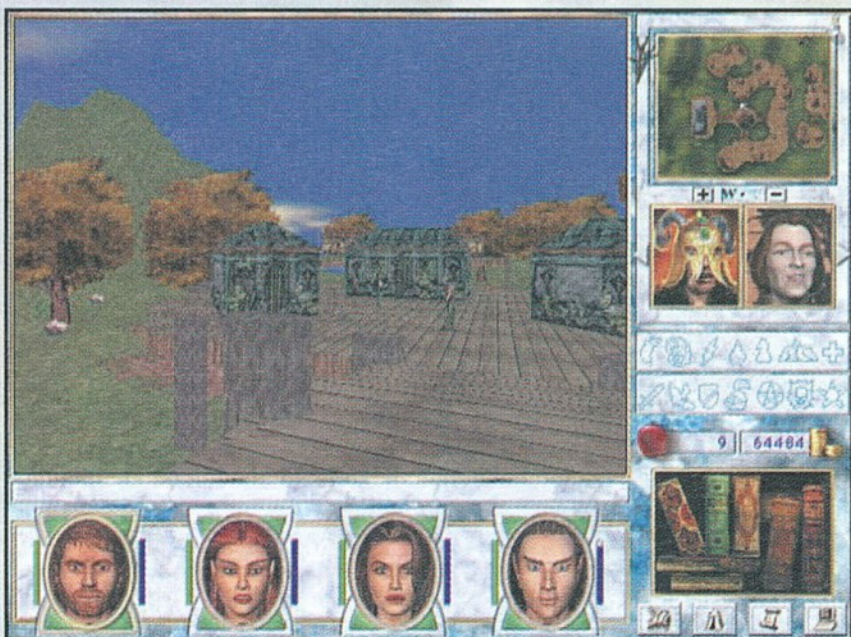
### Internet

Rengeteg egyéb info található még a neten – a táblázatok egy részét is onnan vettem. Legtöbbször rendszeresen frissítik, így valószínűleg mire az újság megjelenik, már mindegyik szinte teljes lesz. Én a <http://www.angelfire.com/id/mmVII/> címet találtam a legjobbnak, a CD-n található térképek is onnan származnak. Aki hozzáfér, annak mindenképpen érdemes körülnéznie. Itt (és nyilván máshol is) teljes küldetéslistát is találhatunk, amit én szándékosan nem vettem át, mert szerintem az már erősen rontja a játék élvezhetőségét! Mindenesetre aki elakad, az talál segítséget, és természetesen engem is meg lehet keresni e-mailen.

### Tipppek

Végül néhány apró ötlet, ami esetleg segítségekre lehet:

- Az előzetesben azt mondtam, nem lehet kijutni a kezdő szigetről a béta verzióban! Nos, ez nem igaz, csak a Crude Bow, amit én a bírónak vittem, nem számít igazi hosszú íjnak, így azt nem fogadtam el. Persze két helyen is található ilyen íj, csak



### Utazás

Erathián az utazásnak több formája is van: amíg nem ismerjük a Town Portal varázslatot, addig bizony hajókra és kocsikra leszünk utalva (sőt részben még azután is, mert ez a varázslat csak a nagyobb városokba vihet el minket). A legtöbb helyen mindkettő lehetőségünkre áll, de persze át is sétálhatunk az egyik térképről a másikra. Ez általában tovább tart, és az élelmiszerünk is



is érdemes összeszedni. Folyamatos hátrálással elég komoly kárt tehetünk a szörnyekben, mielőtt egyáltalán közelharcra kerülne a sor.

- Továbbra is érdemes használni az Enchant Item varázslatot fegyvereink turbózására (eladás előtt értékük növelésére). Ne felejtjük el, hogy a Fire Grandmaster rang is lehetővé teszi némi permanens fegyverjavítást!
- Ha nem repülő lényekkel harcolunk, kihasználhatjuk a lejtő-

ami éppen elég az összes skill és varázslat összeszedésére a szigeten.

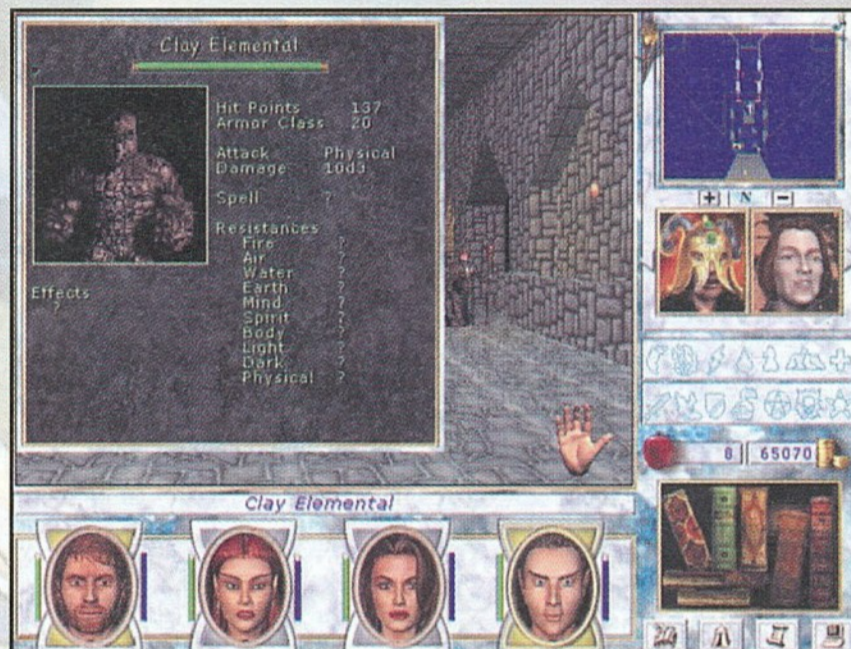
- Ha ügyesek vagyunk (és szabadtéren állunk), akkor nagy szörnyek esetén található egy olyan távolság, ahonnan ők még nem támadnak, de nyilakkal már elérhetők! Egyszerűen addig lövöldözünk az irányukba, amíg el nem pusztulnak – ők nem fognak elindulni felénk!
- Távolsági támadással rendelkező szörnyeknél, elég jó taktika, ha elcsaljuk őket egy sarokhoz, és úgy támadjuk őket közvetlen közletről. A sarok miatt az ő támadásuk elakad, míg mi elérjük őket a melee fegyvereinkkel.
- Olyan szörnyeknél, akik nem képesek repülni és/vagy vízen járni, eljátszható az a trükk, hogy

én nem is próbálkoztam, mert logikusnak tűnt a pálya illetően korlátozása.

- A szerencsét (luck) csökkenthetjük a karaktergenerálásnál, mert az első szigeten lesz egy kút, amivel úgys többször növelhetjük.
- A harcokat körökre osztott módban vívjuk. Legtöbbször ajtók kinyitása előtt is érdemes ilyen módba menni, hogy a benti szörnyeknek megfelelően megtervezhessük taktikánkat
- Mivel körökre osztott módban most már lehet mozogni is, az íjások szerepe még nagyobb lett! Minél előbb szerezzük meg ezt a skillt és jó íjakat

ket! Megállunk a meredek emelkedő tetején, és amíg az ellenfelek visszacsúszkálnak, szépen lenyilazzuk őket. Hasonló trükk liftekkel is eljátszható: ráállunk a liftre, egy-két szörnyet magunkhoz engedünk, majd elmegyünk egy másik szintre. A velünk jött szörnyeket leverjük és megyünk vissza.

- Vannak olyan ellenfelek (például sárkányok), akiket többször is ki lehet fosztani! Vagyis elveszünk valamennyi pénzt és tárgyat, és ha szerencsénk van (visszatöltés!), akkor a hulla ott marad, és még egyszer kifosztható. A kezdőszigeten lévő vörös sárkány például elpusztítható 3-4-es szintű partyval is! Persze nem lesz könnyű, de a +20-as Fire Resistance és a Day of the Gods pedestal, valamint a +50-es Fire Resistance kút segítségével meg-



a Fly vagy a Water Walk varázslatok segítségével eltávolodunk tőlük, és kedvünkre lenyilazzuk őket.

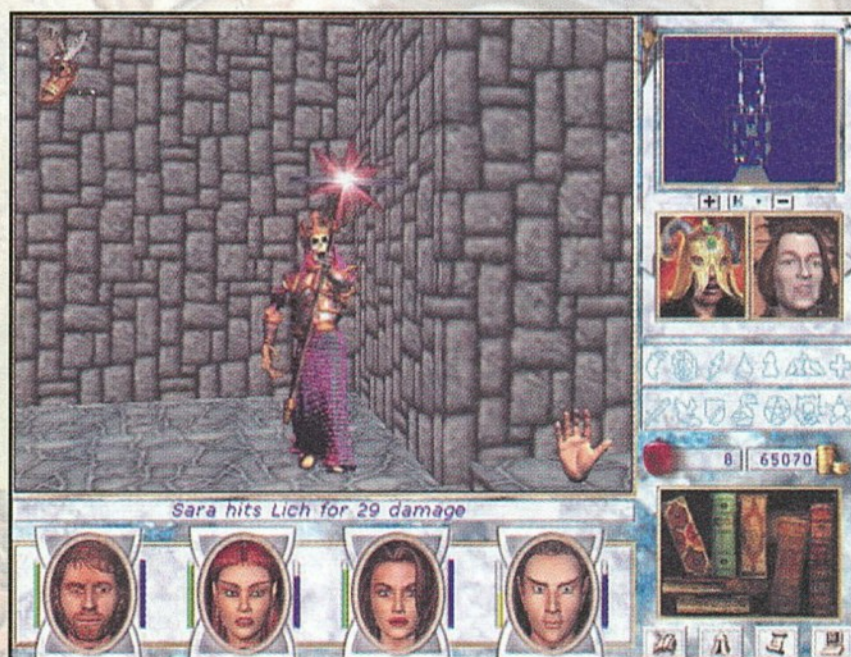
- A városok őrei segítségünkre sietnek, ha a szörnyeket becsaljuk magunkkal a városba! Főleg a játék kezdeti szakaszán jól jöhet ez a segítség!
- Ha nagyobb csoport ellenféllel szemben szoros a Berserk és a Charm varázslat! A legerősebb ellenfelet megbűvöljük, és amíg a többivel gyilkolják egymást, szépen lenyilazzuk a maradékot. A sötét oldalon a Reanimate varázslat használható hasonló céllal. Mivel a szörnyek legtöbbje a saját támadására immúnis, egyet feltámasztunk és a többi azt fogja ütni (persze hiába), míg mi szépen egyesével leszedjük a tömeget.

• Néhány elég gyengének tűnő varázslat meglepően hatékony lehet egyes szituációkban! Például a Fate és a Slow elég jó eredménnyel működött, ha egy nagyon erős ellenféllel kerültem össze.

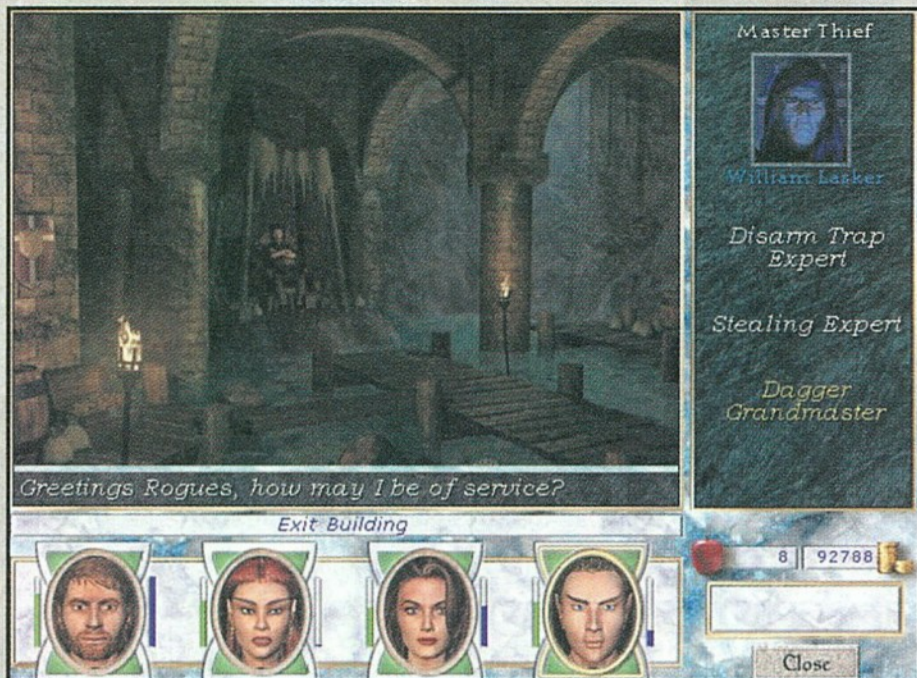
- Ha egy meredély szélén állunk és odalent nagy tömeg várja, hogy leugorjunk közéjük, a Fire hatékonyan használható szeretetsomagnaként, csak

Honnan	Mivel	Hova	Mikor
Harmondale			
J.V.C. Coral	ló	Erathia Tularean Forest Arena	H, Sz, P K, Cs, Szo V
Erathia			
Lady Catherine	hajó	Avlee Tatalia Bracada Desert	H, P K, Cs, Szo Sz
Royal Steeds	ló	Tatalia Deyja HarHdale Bracada Desert	H, Sz, P H, Cs K, Cs K, Sz
Evenmorn Isle			
Sacred Sails	hajó	Tatalia Tularean Forest	H, Sz, P Szo, V
Tularean Forest			
Sea Sprite	hajó	Bracada Desert Avlee	H, Sz K, Cs, Szo
Hu's stallions	ló	Avlee Deyja	H, K, Sz, P K, P
Avlee			
Plush coaches	ló	Tularean Forest Deyja	K, Cs, Szo Sz, V
The Windrunner	hajó	Tularean Forest Erathia Tatalia	H, Sz, P Szo, K Cs
Tatalia			
Dry Saddles	ló	Erathia	K, Cs, Szo
Narwhale	hajó	Bracada Desert Erathia Avlee Evenmorn Island	H, Sz K, Cs, Szo P V (*)
Bracada Desert			
Crystal Caravans	ló	Erathia HarHdale	H, Sz, P, V K, Szo
Enchantress	hajó	Tatalia Tularean Forest Erathia	H, Sz, P Szo V
Deyja			
Faithful Steeds	ló	Erathia Tularean Forest	H, Sz, P K, Cs, Szo

(\*) papi előléptetés után



oldható. Sokat segíthet egy Fireball Wand is, ami szintén összeszedhető a szigeten! Én 8-10 alkalommal fosztottam ki, így egy szuper karddal, több jó páncéllal és varázskönyvvel távoztam! Nem beszélve a kb. 15000 aranyról,



egy-két (tucatot) kell leszórnunk magunk elé. Szerencsés esetben 80-100 pontot is üthetünk egy-egy „aknával”! A Breeding Pit-nél nagyon jól jött.

- Minden szörny lebénítható buzogánnyal Grandmaster szinten!
- Egy haladó (expert) tűzmágussal már tehetünk ideiglenes tűzsebést a fegyvereinkre, így olyan szörnyeket is legyőzhetünk, akik egyébként csak mágiával pusztíthatók el (pl. ooze).
- Ha baráti lények vannak a közelben a yell (Y) opcióval hívhatjuk őket segítségül.
- A Crusader küldetés elég nehéz – egy kék sárkányt kell legyőzni az előléptetéshez, de nincsenek olyan segítő elemek, mint az első szigeten. Eljátszható viszont a nagy szörnyek elleni taktika, mivel a sárkány nagy és a barlangja is elég tágas. A sötétség némileg nehezíti a trükk végrehajtását.
- Az arénában a szörnyeket a party legalacsonyabb szintű tagjához igazítják. Ha valamelyik karakterünk valami miatt lemaradt egy kicsit, akkor könnyebb dolgunk lesz.
- Amíg nem tudunk azonosítani minden cuccot (vagy nincs ilyen segítőnk), jó szolgálatot tehet, ha a karakterképernyőn követjük a változásokat, miközben felvesszük az adott tárgyat. Attól, hogy nincsen azonosítva, a pozitív tulajdonságai még működnek!



- Stone Cityben nagyon jó árakat érhetünk el, ha megtisztítjuk az alsó szintet (ez helyi küldetés és nem is túl nehéz)!
- Az Arbiter (Harmondale) visszaad minden olyan küldetéshez kapcsolódó tárgyat, amit esetleg elhagytunk valahol. A Divine Transformation könyv is ilyen, amit jó pénzért eladhatunk, majd kérhetjük a visszaadását. Csúnya trükk, de működik.

- Ha összeszedünk ásványokat (ore) a földről vagy barlangok faláról, akkor Erathia városában ezekből különféle cuccokat csinálnak nekünk. Néha egészen jó dolgok sikerednek ily módon, az Enchant Item varázslat ismeretében pedig egész jó üzleteket köthetünk!
- Az Invisibility segítségével viszonylag alacsony szinten is komoly küldetéseket teljesíthetünk (pl. Perfect Bow), mert nem szükséges harcolnunk – egyszerűen elosonunk a szörnyek mellett.
- A városok egy idő után „feltöltődnek”, vagyis újra megjelennek a már kiirtott szörnyek. Személyes tapasztalataim szerint leggyorsabban az élőhalottakkal megspékelt pályák regenerálódnak, de egy idő után a normál városok is (szerencsepátkók!).
- Reagensekből a viszonylag erőseket igyekezzünk csak begyűjteni – ezekből az alapitalok is elég hatékonyak (mondjuk egy kék ital, ami 50+ pontot tölt vissza). Keverésnél ügyeljünk arra, hogy nagyon különböző erejű ita-  
lokot ne mixeljünk össze!
- Amíg nem tudunk repülni, addig a Jump varázslat segítségével is feljuthatunk mindenhová, csak nyomjuk folyamatosan az előre gombot két varázslás között, hogy le ne essünk! Különösen a Bracada Desert pályán lesz ez jó a dűnék megmászására.
- Személyes tapasztalata-

im szerint viszonylag ritkák az olyan tárgyak, amik HP vagy manát regenerálnak. Ha ilyennel találkozunk, ott ne hagyjuk!

- Vannak olyan tárgyak is, amelyek egy adott varázslatcsoport (pl. Earth Magic) erejét növelik. Ezek is nagyon hasznosak – a tulajdonságok képernyőjén a bonusz mértéke is pontosan leolvasható (általában 2-3 skill értéknyi szokott lenni, de kumulálódik).
- A relic és artifact tárgyak rendkívüli bonuszokat adnak, de általában ennek megvan az ára: más tulajdonságokat pedig lerontanak! Mindig olyan emberre adjuk, akinél a romlás nem kritikus! Például a personality nem kritikus érték a varázslónál, így ő kaphat olyan tárgyakat, amik ezt csökkentik. Ilyen tárgyak segítségével könnyebben nyerhetünk az egész birodalomban elszórt „contesteken” is. Itt egyszerűen a tulajdonságainkat tesztelik, és ha elég magasak, kapunk néhány skillpontot. A tár-



gyak cserélgetése mellett egy-két fekete ital felhőrpintése is sokat segíthet.

## Értékelés

Már említettem, hogy kicsit többet vártam ettől a résztől! Nem mintha nem lenne jó játék, csak szerintem kevés benne az újítás a korábbiakhoz képest, és ezek is inkább csak a karakterosztályokat és a fejlődést érintették (nehezítették), grafikailag és zeneileg szinte semmi előrelépés nem történt. Mindezek miatt a „Top” elmarad. Összességében azért ajánlom mindenkinek a játékot, aki szereti a szerepjátékokat, és nem riad vissza az angol nyelvtől (mert ez azért kell a MM7-hez)!

CPU/RAM: P133/32 MB  
SYSTEM: WIN95, WIN98, NT  
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

JÓ SZEREJÁTÉK, EGY KICSIT IDEJÉTMÚLT KÜLSŐVEL

3DO,  
NEW WORLD COMPUTING



# Eredeti játékok CD-ROM lemezeidet készpénzért átvesszük.

Vidékre  
csomagküldés  
utánvétellel!  
Rendelés: levélben,  
telefonon vagy  
interneten:  
[www.camelot.co.hu](http://www.camelot.co.hu)



**KÖNYV  
mint 400 féle CD  
amint 400 féle CD  
amint 400 féle CD**

CAMELOT - JÁTÉK, KÖNYV  
KIS ÉS NAGYKERESKEDEÉS  
BUDAPEST 1094 FERENC KRT. 27



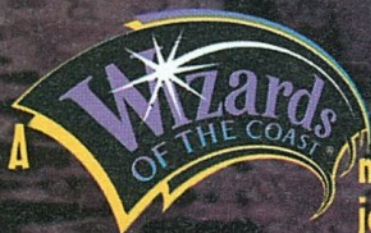
TELEFON: 216-7053  
[WWW.CAMELOT.CO.HU](http://WWW.CAMELOT.CO.HU)  
E-MAIL: [CAMELOT.CO.HU](mailto:CAMELOT.CO.HU)

## MAGIC The Gathering® Mercadian Masques™

### Bemutatóverseny

A Magic the Gathering Október elejétől,  
újabb kártya sorozattal bővül ki.  
A megjelenést megelőző bemutatóverseny  
szeptember 26.-án kerül megrendezésre  
a Ferencvárosi Művelődési Központban.  
A játék és a verseny részletes szabályát a  
honlapunkon találhatjátok meg:

[www.camelot.co.hu](http://www.camelot.co.hu)



magyarországi forgalmazójaként várjuk viszonteladók  
jelentkezését a teljes választékunkkal.





# Szörfözni mentünk

## AUTÓK, ÓH!

## Doki

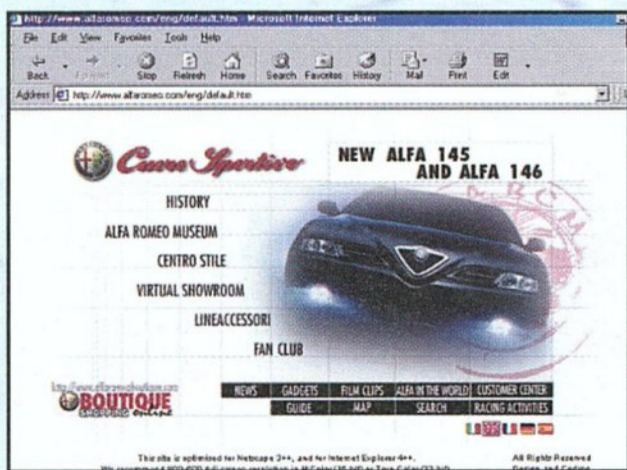
*Autók: ahány ember, annyi ízlés. Van, aki erre, van, aki arra esküszik. Hosszas és néha parttalan viták folyhatnak pro- és kontra, a lényeg azonban az autók szeretete. Hiszen ki ne keresné fel szívesen a nevesebb autógyárak műhelyeit, ki ne akarna egy kicsit a kulisszák mögé látni?*

**B**ár az én szívem a német autógyártás remekművei iránt dobog, mégis úgy állítottam össze virtuális sétánkat, hogy egyenlő arányban szerepeljen a vezető országok egy-egy jellemző márkája.

### Alfa Romeo

<http://www.alfaromeo.com>

Olaszországból a sportmúltjáról méltán híres Alfa Romeo-ra esett a választásom. A honlapon a 166-os típus agresszív eleje fogadott, izzó ködlámpákkal. Olaszul nem tudóknak ajánlott a jobb alsó sarokban látható zászlócskák közül nyelvet választani. Minden átlátható, így elsőre is könnyedén eligazodhatunk. Megismerkedhetünk a cég történetével, a múzeumban a különböző történelmi idők típusait csodálhatjuk meg, betekintést nyerhetünk a tervezés folyamatába és helyszíneibe, és persze elolvashatjuk a legfrissebb híreket. Info és képvadászok a Virtual Showroomban csemegezhetnek (a képek sajnos nem túl nagyok), az utóbbiakat érdemes megnézni a Gadgets helyszínt is! Találtuk hivatkozást a magyar oldalra is (<http://www.alfaromeo.hu>), amely működik, frissítve van és szintén nem rossz!



### Mazda

<http://www.mazda.com>

A központi oldalról egy kattintással juthatunk az angol (<http://www.e.mazda.co.jp>), illetve a magyar site-ra (<http://www.mazda.hu>). A külföldin meglátogattuk a Mazda múzeumot (remekül karolja fel a múltat és enged bepillantást a jövőbe), megtekintettük a híreket, az üzleti jelentéseket, a de-

sign-centert, és a teljes típusválasztékot. Érdemes megnézni a gyártásra kész, új RX 7-es modellt. Sajnos a képvadászok csalódní fognak. A magyar oldal is szép, könnyen áttekinthető és képeket is tartalmaz, ráadásul sokkal gyorsabb is!

### Renault

<http://www.renault.com>

A franciák közül a Renault gyárra voltunk kíváncsiak, és egy nagyon alaposan összeállított, sok információt tartalmazó honlapra leltünk. A kezdőoldalon a legújabb Renault-Nissan együttműködési szerződés részletei fogadnak, persze akit a számok és a hírek hidegen hagynak, az sem fog csalódní. Múzeum, história itt is fellelhető, a teljes típusválaszték szétválogatva személyautókra, mikrobuszokra, kisteherautókra és kamionokra. A jelenlegi sláger az új Clio és a Megane Cabrio volt, amelyek sokszor fel-felbukkantak az oldalak közt tallózva. Képek tekintetében is jó a helyzet, a Press rovatban a Pictures feliratra kattintva jelennek meg a választható képek Ezek már nincsenek rendszerezve, és eltart egy ideig, míg a nagyfelbontású verziók megérkeznek. Utánanéztünk a magyar oldalnak is, de a <http://www.renault.hu> címen még csak épül a Renault Hungária Kft. oldala. Ráakadtunk viszont a Baumgartner Autócentrum szépen kivitelezett oldalára (<http://www.baumgartner.hu>).



### BMW

<http://www.bmw.com>

A német gyár honlapja – autókhoz hasonlóan – nagyon igényes. Az először odalátogató nyolc nyelven tájékozódhat a bajor gyár termékeiről és

szolgáltatásairól. Történet, múzeum, aktuális hírek, legújabb típusok, teljes típusválaszték technikai adatokkal, egyéb érdekességek (színválaszték, ülészsuzat kínálat, egyedi extrák felsorolása és bemutatása, az M-sorozat darabjai stb.). Képek tényleg pazar a helyzet! A Library felirat után sorozatokra bontva jelennek meg a képek, amelyek nemcsak tartalomban, de minőségben is kiválóak. A számok emberei megnézhetik a pénzügyi jelentéseket, az eladásokat és minden fontosabb gyári beszámolót!



### General Motors

<http://www.gm.com>

A körsétából nem hagyhattuk ki a nagy öreget sem, hiszen mind Európában, mind Amerikában nagy piaci részesedést mondhat magáénak. A főoldalon számos helyre elcsatagolhatunk, megnézhetjük a friss híreket, a gazdasági jelentéseket, érdekes adatokat a vállalat jelenlegi helyzetéről, de az autókhoz csak úgy juthatunk el, ha kiválasztottuk a minket érdeklő régiót. Az Államokban maradvá tonnaszámra keresgélhettük álmaink kocsiját. Limuzinok, kisbuszok, Chevrolet, Pontiac, Buick, Cadillac, Saturn, Oldsmobil, GMC – ez mind-mind itt található, igen, nem tévedés: ez a General Motors. Gyorsan berontottam a Pontiac-hoz Firebirdöt nézni. Szép – de kicsi – kép, az összes technikai adat, árakkal, finanszírozási lehetőségekkel, egyszerűen csak éppen nem vezethettem. Nagyon jó honlap, a hangulata miatt mindenképpen érdemes felkeresni.

Összességében egyik oldal sem okozott számunkra csalódást. Persze ezek csak töredékei a teljes egésznek, a honlappal rendelkező autógyárak viszonylatában. Érdemes tehát bátran neki-vágni a szörfölésnek, és a jól ismert neveket bepötyögni a böngészőbe, mert számos hasznos helyre bukkanhatunk.

# Star Wars Episode I: Insider's Guide



NEM AKAROM ANI-NAK SZÓLÍTANI DARTH VADER-T! **Sam. Joe**

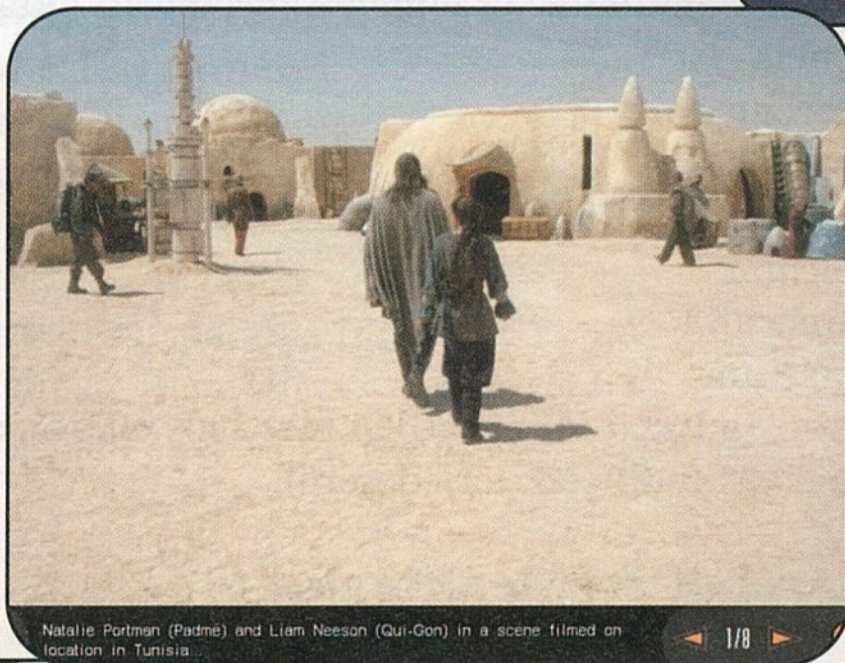
*Nemrégiben írtunk a Star Wars – akkor még trilógia – minden rejtett zegét és zugát feltáró csodálatos multimédiás lexikonról, a Behind the Magic-ról. Új film, új lexikon; megérkezett a folytatás. Vagy inkább az előzmény?*

A Behind the Magic két CD-je három filmről beszélte el azt, amit csak tudni lehet róluk, sőt kicsit már az új filmet övező hatalmas titok fátylát is lebegtette. Az Insider's Guide viszont csak az első epizóddal foglalkozik. Mondanom sem kell, hogy a változatlanul két CD-nyi terjedelm sokkal több mindent képes befogni, és elének tární egyetlen mozirol. A tálalás továbbra is osztályon felüli, de ezt megszoktuk már az elődnél is. Oktatni kellene minden porcikáját az utolsó bitig. Hihetetlen, hogy mennyi munka fekdühet benne.

Szinte felesleges arról beszélni, hogy mi található rajta, hiszen úgyis tudjátok. Minden, ami Episode I-gyel kezdődik. A megnövekedett terjedelm sokkal több klippet jelent. Interjúk mindenkivel, a kaszkadőri munkáról, a speciális effektusokról, a jelmezekről, díszletekről és még rengeteg másról. Megtalálhatjuk mindkét mozielőzetest, bár nekem úgy tűnt, hogy valamiért gyengébb minőségben, mint amilyenek az Internetről letölthető változatok voltak. Érdekes, hogy a filmrészletek megma-

A „mörcsöndájzingról” szóló rész – talán nem véletlenül – lényegesen terjedelmesebb, mint a Behind the Magic-nél. A kifestő füzeteket, audio könyveket (ez egy nálunk jobbra ismeretlen dolog: magnókazetta vagy CD, amelyen a filmen alapuló hangjáték hallható, gyakran meszerűen, kisgyerekek számára emészthetővé szelídítve), filmzene CD-ket megértem, az akciófigurák egy részét is, de amikor felfedeztem a – már bocs – mongoloid idióta

vállalkozásának „használtautó kereskedő” stílusban készült... öö... „TV reklámja”. Megkönynyebbültem, hogy a készítők nem vették el a humorérzéküket.



Natalie Portman (Padmé) and Liam Neeson (Qui-Gon) in a scene filmed on location in Tunisia



beütésüre megmintázott Anakin figurát, akkor elkezdtem azon merengeni, hogy vajon normálisak vagyunk-e akkor, amikor megvesszük ezeket.

Száguldoztam ide-oda a két CD-n, és hiába volt minden gyönyörűen kimunkált, hiányérzetem volt. Addig, amíg meg nem találtam, amit keresek, magam sem tudtam, hogy mi az, amit hiányolok. A Behind the Magic ellenállhatatlan bája abban volt, hogy nem vette magát komolyan.

Biztos emlékeztek még a jelmezeket bemutató résznél Leia divatbemutatójára, vagy a fegyverkísérleti állomás rohamosztagos áldozataira. Aztán a Pod Racer-ek fejezetben elem ugrott Watto

A számtalan „kulisszák mögötti” képből ítélve, ebből a filmből is jócskán vágtak. Például láttam olyan jelenetet, ahol Anakin éppen adok-kapok pofozkodásban van egy olyan fajú ifjonccal, mint Greedo volt a New Hope-ban, vagy éppen a mamája látható aki, hogy némi extra bevételhez jussanak, az enyészettől megmentett memóriaegységeket tisztít. Viszont ennek fényében hiányolom a Behind the Magic-ben olyan élvezetes „Lost Scenes”, azaz Elveszett Jelenetek részt. Lehet, hogy ezek a kivágott dolgok majd később még felbukkannak egy „Episode I: Special Edition” keretében?

Ami viszont nagyon tetszett, azok a valóban színpadok mögötti storyk. Például a recept, hogy hogyan tapsoljunk el másfélmillió dollárt. Mos Espa díszletét 1 méter 80 centisre építették meg. Megérkeztek a színészek, és azonnal kiderült, hogy baj van. Liam Neeson ugyanis 1,90-nél is magasabb. A díszlet pánikszerű tempóban végzett magasztása ennyibe került. Az „ilyen volt, ilyen lett” képek a számítógépes utómunkálatok eredményéről is tanúskodnak.

Nos, a bevezetőben azt írtam, hogy az Insider's Guide csak az első résszel foglalkozik. Ez nem teljesen igaz, mert olvashatunk néhány nyúlfarknyi tervet a második, és harmadik részről, illetve a „régifilmek” tartalmát zanzásítva.

De a lényeg, hogy ez egy újabb ritka igényes multimédia alkotás, mely nélkül nem lehet meg egyetlen megszállott Star Wars hívő sem.

radtak 16:9-es képarányúnak, így ezekben kicsit mindenki tojásfejű, és azt is észre kellett vennem, hogy ezek képminősége jóval gyengébb, mint pl. az interjúké... gondolom, mindenki sejti miért.

# WINDOWSIS

---

# '99



Szakmai találkozó, kiállítás, vásár és fesztivál

---

## **Szakmai konferenciák és bemutatók:**

- Az Office 2000 magyar változatának bemutatója és elméleti-gyakorlati oktatása
- Microsoft FókuszpoNT konferencia
- Rendszergazdák Fóruma – konferencia
- E-commerce Fórum – konferencia
- Sulinet Tanárok Fóruma – konferencia
- PR az informatikában – szeminárium
- Online médiumok piaca – szeminárium
- Windows 2000 előzetes – szeminárium
- Nyilvános kerekasztal-beszélgetések a hazai informatikai piac helyzetéről, a telefóniáról, a mobilkommunikációról, a webes technológiák terjedéséről

## **Színes informatikai programok mindenkinek:**

- Szellemi sziporkák: értelmiségi disputa az informatikáról
- Digitális képfeldolgozás otthon – bemutató
- Mit tudnak az új PC-k – bemutató
- Mit tudnak az új nyomtatók – bemutató
- Íróverseny – akiket az internet ihletett
- Képzőművészet és informatika: bemutatók, kiállítások, árverések
- Netikett – szeminárium
- Homepage-készítő verseny
- Virtuális város
- Mozi: főszerepben az informatika – nonstop filmvetítések
- Zene, hangszerek és informatika – bemutató

Premier:

Microsoft®

**Office2000** 

– magyarul.



# A nyerő adag a számítástechnikában: WindowsIS

1999. szeptember 10–12.  
Budapest, Lágymányosi Infopark

## Kiállítás és vásár:

- Informatikai cégek, megoldásszállítók szakkiállítása
- Informatikai és távközlési termékek vására az őszi legjobb árakkal
- Autó és informatika: gépkocsi-bemutatók

## Aréna koncertek:

- Szeptember 10, péntek: Kispál és a Borz
- Szeptember 11, szombat: Republic
- Szeptember 12, vasárnap: Pierrot táncszínháza  
Ladánybene 27

A szakmai belépőkhöz ingyenes PC World jár, minden belépőjegy mellé a nyomtatott iNTeRNeTTo-t is megkapja a látogató. A sorsátorban a felnőtt látogatók egy pohár sörré a WindowsIS '99 vendégei. A gyerekekre és fiatalokra más meglepetések várnak.



Stand- és jegyeladás: 215-22-61, 216-53-55 • mail: [pr1@elender.hu](mailto:pr1@elender.hu)

Támogatók:

**Microsoft**® **PC WORLD** **COMPAQ** **hp** HEWLETT®  
PACKARD

**elender internet**  
Elender Informatikai Rt.

**CISCO SYSTEMS**

**COMPUTER WORLD**  
**SZÁMÍTÁSTECHNIKA**

Rendezők:

**PR 1**  
STÚDIÓ

**IDG**  
INTERNATIONAL DATA GROUP



# Senorg Progeess PC

## ATOMERŐMŰVEK OTTHONRA

## Pelace

Nyár közepén nálunk járt a Mikulás! Ledobott nálunk két gépet, majd szerényen megjegyezte, hogy mindkettőben az Intel két termékcsaládjának csúcspocesszora dobog: egy 600-as Pentium III és egy 500-as Celeron. Mindkettő lenyűgözött minket, és nemcsak a sebességével!

**É**lesebb szeműeknek talán már feltűnt (remélhetőleg, nemhiába említjük meg minden cikkben), hogy lassan fél éve Senorg gépen végezzük hardvertesztjeinket, így van már némi tapasztaltunk a gépcsaláddal kapcsolatban. Ezt azért tartom fontosnak megjegyezni, mert az alábbi cikk meglehetősen pozitív hangvételű, és

lett az SR440BX-ből SunRiver és a BI440ZX-ből a Bimini. Az Intel honlapján érdekesebb a hivatalos névre keresni, így jóval nagyobb esélyünk van a találatra). A cég alaplapjai egyébként is megbízhatóságukról híresek, így azoknak tökéletesen megfelel, akiket nem érdekel, mi hogyan működik a gépükben, csak menjen.

A SunRiver egy Slot I-es, BX chipsetes lap. Szinte minden teljesen automatikus benne, így ez nem a megvadult processzortúlhajtók kedvenc játékszere, és legalább teljesen biztosak lehetünk benne, hogy a benne levő proci tényleg az, aminek mondja magát, és nem valamilyen átszított ócskavas. Az alaplapra van integrálva a hangkártya és a grafikus vezérlő is, az előbbi egy Creative Sound Blaster 64PCI, míg az utóbbi egy Riva TNT

a BX egy kissé lebutított verziója, vagyis kisedték belőle az olyan szolgáltatásokat, amit „a kutya se használt” (pl. többprocesszor-támogatást, amiről ugye tudjuk, hogy éppen nagy divat, igaz, egyelőre nem nálunk). Erre a lapra csak a hangkártya lett ráintegrálva, amely ugyanaz az SB64, mint a SunRiverben. A gépbe egy Savage3D került, ami ma egy jó közepes kártyának számít: az élvonaltól távol van, de aki nem akar feltétlenül mindig a legújabb csodákkal játszani – köztudottan a játék a leggépigényesebb felhasználás –, annak megfelelő.

Én általában nem vagyok híve az alaplapra integráltságnak, már csak két okból sem. Az egyik, hogy nem fejleszhető, a másik, hogy ha valami elromlik, akkor dobhatom ki az egész alaplapot, még akkor is, ha a többi része tökéletesen működik. Aki ezekkel meg tud barátkozni, annak nem rossz választás, hisz általában jóval olcsóbbak, mint ha külön-külön vennék meg az ugyanazzal a tudással felszerelt alkatrészeket, és akkor még a konfigurálásról nem is beszéltünk.

A mindkét gépben megtalálható (Phoenix) BIOS is kifejezetten felhasználóbarát. Jól néz ki, hogy a bootoláskor nem kell a sokak számára semmitmondó szövegeket bámulni, ehelyett egy grafika kerülhet a képernyőre (a nálunk kevésbé elterjedt „brand” gépeknél ez általános divat). A Senorg is élt ezzel a lehetőséggel, így saját logójukat láthatjuk induláskor. A BIOS-ba való belépéskor négy kezelési nyelv közül választhatunk. Rendkívül tetszett, hogy végre használható segítséget is kapunk, hogy melyik menüpont mit jelent, nem csak annyit, hogy milyen állítási lehetőségek vannak.



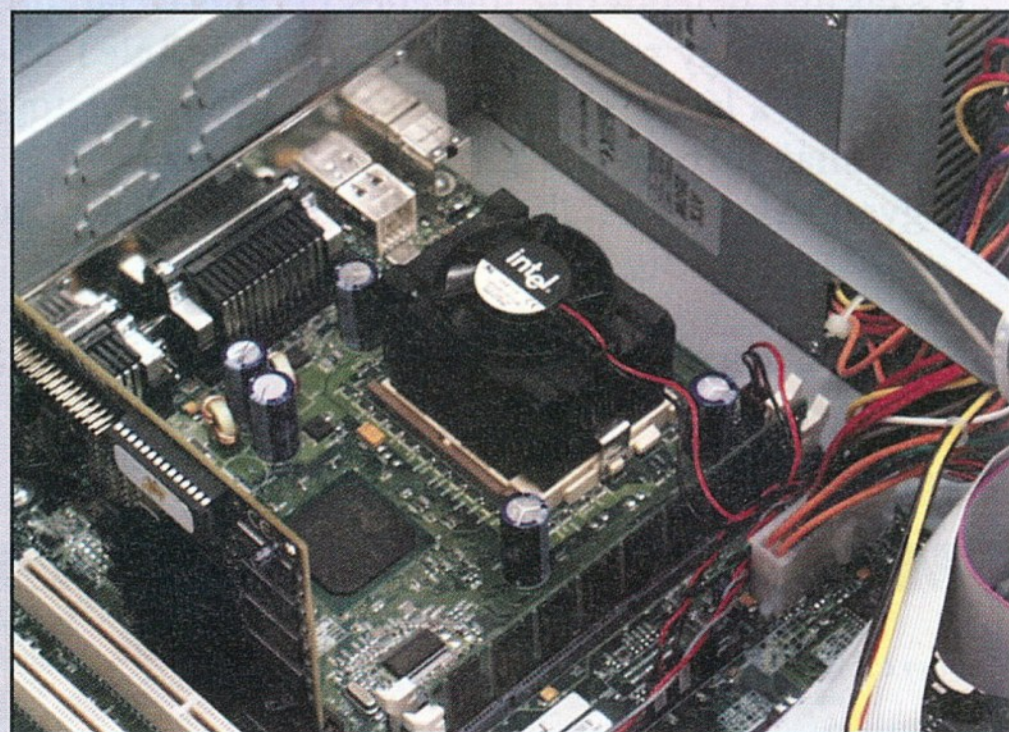
nem akarom, hogy bárki azzal vádoljon, csak azért írok jót, mert jóban akarunk lenni a Senorggal. Nem erről van szó; tényleg tetszetek a gépek, és ha voltak is fenntartásaim, ezeket sem szégyelltem megemlíteni az adott helyeken. Most, hogy ezt tisztáztuk, vágjunk is bele.

Rendkívül rossz szokásunk, tudom, de nálunk mindig úgy kezdődik a géptesztelés, hogy még a bekapcsolás előtt könyékig elmerülünk benne, és mindent jól szemrevételezünk. Egy mezei felhasználót általában kevésbé izgat, de szakértő szemmel fontos, hogy milyen „kultúráltan” van összerakva a gép. Itt csak ámultunk: a megfelelő hosszúságú kábelek katonás rendben összefogva, a CD-t a hangkártyával összekötő zsinór a ház hajlataiban bújtatva stb. Egyszóval: rendkívül „kultúrált”.

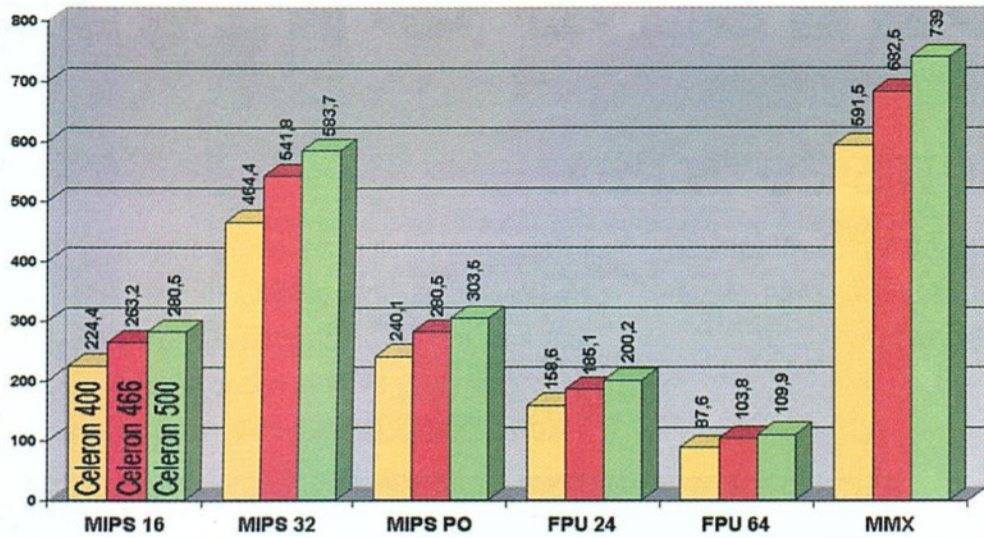
A gépekben eredeti Intel alaplapokat találtunk, az 552-esben egy Biminit, az 582-ben egy SunRivert. Ezek egyébként csak fantáziánévek, amelyeket az Intelnél már hagyomány szerint az alaplapok jelének első két betűjéből kreálnak (így

16 MB RAM-mal. Utóbbiról már szinte mindent megírtunk, amit lehet, így itt csak annyit jegyeznék meg, hogy egy jókora hűtőborda van rajta ugyan, de aktív hűtés (ventillátor) már nincs. Sajnos ez a „kártya” az AGP portot foglalja el, ami így természetesen nem jelenik meg foglalatként, vagyis a jövőben meglehetősen nehéz lesz monitorvezérlőt cserélni. A TNT-t ugyan le lehet tiltani, de utána már csak PCI-os kártyát rakhatunk a gépbe, ami meg messze nem olyan gyors.

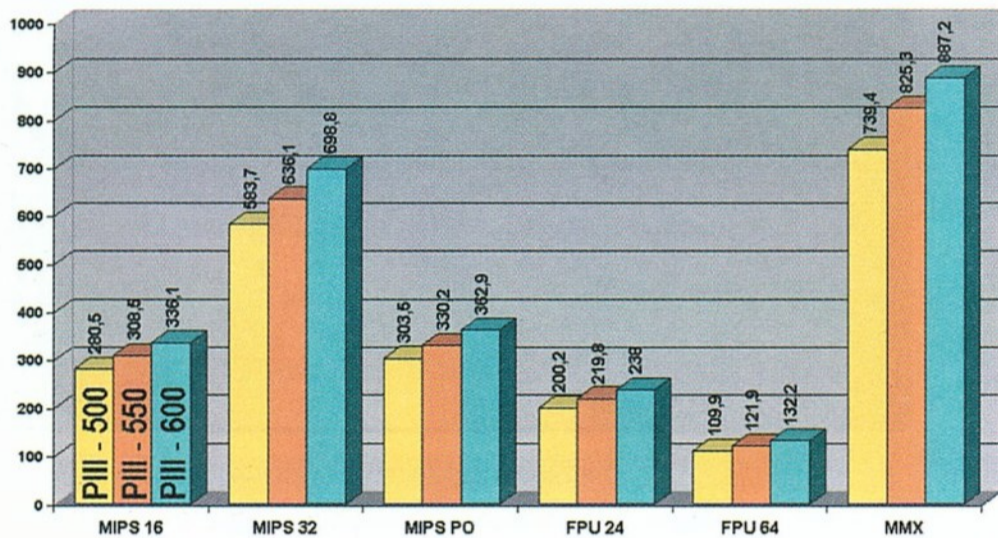
A Bimini már Socket370-es, és „csak” ZX chipsetes, ami



ASM Demo - Celeron



ASM Demo - Pentium III




## Pentium III-600 és Celeron 500 különteszt

Voltaképpen ez a teszt a gépekről szól, de nem bírtuk megállni, hogy a ma csúcstechnológiát képviselő két processzort, Pentium III 600-at és a Celeron 500-at, ne vegyük kicsit jobban górcső alá. Ehhez viszont ki kellett kapnunk a procikat az eredeti helyükről, hogy abban a környezetben tesztelhesük őket, amelyben eddigi vizsgálódásainkat végeztük. A grafikonon jól látható, hogy a teljesítmény közel lineárisan nő az órajelnek megfelelően, nincs semmi extra teljesítményugrás, de ezt nem is vártuk.

A mérések közben figyeltük a 600-as PIII hőmérsékletét is, és arra a megállapításra jutottunk, hogy hideg téli estéken akár hősugárzónak is alkalmazható. Egy jól szellőző házban, az AGP-portban lévő kártyát külön ventilátorral hűtve, 50 fokot mértünk a proci hűtőbordáján, közepes processzorleterheltség mellett. Egy olyan gépben, amire rendszeren föl van rakva minden oldalra, és egy modern AGP-s grafikus kártya is fűt, el sem merem képzelni, milyen hőmérséklet lenne. Nemhiába mondják már az Intelnél is, hogy ez a processzor a 0,25 mikronos technológia csúcsa, és annak idején ők sem remélték, hogy ilyen teljesítményt ki tudnak sajtolni belőle. Bár azt is meg kell említeni, hogy ez még egy gyártás előtti „Intel Confidential” darab volt, nem a végleges, túl kicsinek tűnő hűtőbordával. Biztos ez is számít egy-két fokot.

is beszélve a TNT támogatásáról). A 9,1 GB-os IBM winches-

terente cserélik a legújabb dolgokra az alkatrészeknek, nekik teljesen felesleges megfizetni az ilyen géppel járó szolgáltatásokat. 

tőségeink vannak. Néha még én is elcsodálkoztam egy-egy magyarázatnál, hogy „Jé, ez erre való!?”. Egyébként az automatikus felismerés miatt túl sok állítani való nincsen.

Két szolgáltatásra hívnám fel külön a figyelmet. Az egyik akkor rendkívül hasznos, ha valami nem stimmel, ugyanis a BIOS képes a vele történetek naplózására, így könnyen utánajárhatunk, hogy hol van a bibi. A másik egy biztonsági szolgáltatás, ami bootoláskor letiltja a billentyűzetet, amíg a megfelelő kulcsszót be nem gépeljük.

Egy dolgot hiányoltam, de azt nagyon, mégpedig a processzor hűtőventilátorának fordulatszám-mérését és a hőmérséklet-figyelést. A dolog azért is furcsa, mert a PIII-ra szerelt Intel ventilátor háromvezetékes, vagyis képes lenne ezt mutatni, viszont a Celeronra szerelt darab már nem. (Ezen akarnak spórolni az Intelnél?) Pedig ez a két szolgáltatás igen fontos, és ma már szinte minden alaplap támogatja. Egy ventilátorleállítás, amiről nem tudunk, könnyen a többszázézer forintos processzorunk életébe kerülhet, különösen annak fényében, hogy a PIII-600 hajlamos a melegedésre (lásd keretes cikk).

A gépeket tekintve az 582-esbe 128 MB RAM kerül egy hatszoros sebességű Creative DVD mellé (MPEG-kártya nincs benne, de ez a proci már a kisujjából is kirázza a szoftveres lejátszást, nem

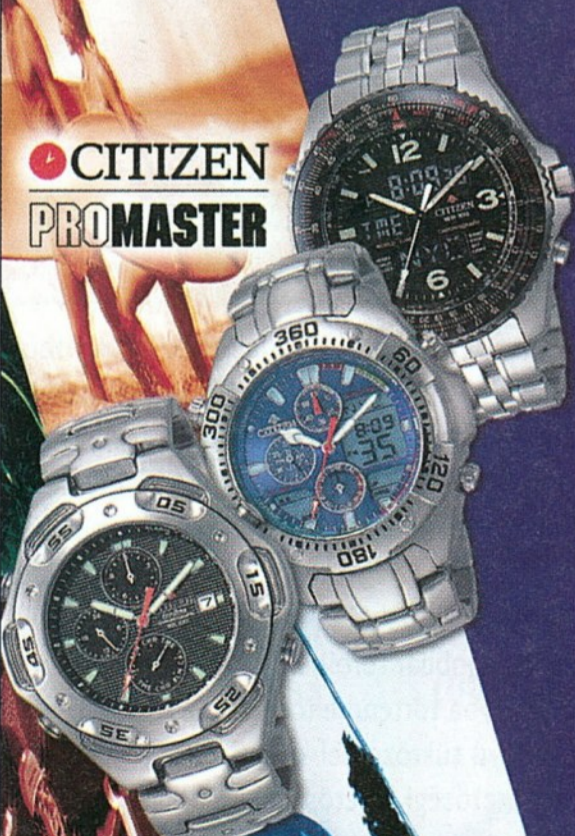
ter 2 megás cache-sel villámgyors lemezmuveletekre képes, igaz az én Quantumhoz szokott fülemnek egy kicsit reszelős volt a hangja, de ez már tényleg csak kekeckedés. A konfiguráció része még egy 56 Kbps-os Rockwell faxmodem is, ami ráadásul HIF engedélyes (elvileg kötelező lenne, de láttunk mi már karón varjút), ami elméletileg azt jelenti, hogy kompatibilis a magyar telefonvonalakkal. Az 552-esbe 64 MB RAM, 32-szeres Sony CD és egy 4,3 GB-os merevlemez kerül.

Külön pozitívum, hogy a gépekre már a Windows 98 legújabb verzióját, a Second Editiont telepítik, természetesen minden meghajtóprogrammal, működésre kész állapotban. Mindezek mellé egy rendkívül igényes kézikönyvet is kapunk.

Összefoglalva, ezeket a gépeket azoknak a vastag pénztárcájú sebesség-mániásoknak ajánlanám, akik nem feltétlenül indulnak vadászatra csavarhúzóval a házon belül.

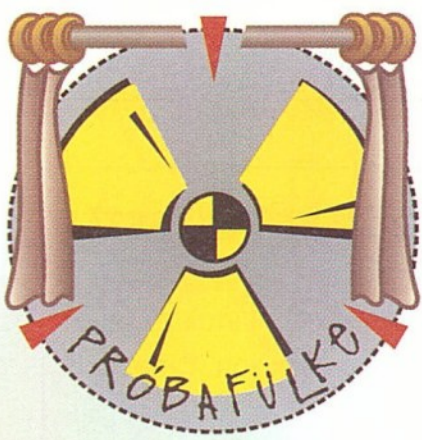
De szerencsére ez nem jár azzal, ami általában az előre összeszerelt gépek legnagyobb hátránya, mégpedig, hogy bele sem nézhetünk a gépbe, mert rögtön elveszítjük a garanciát. Itt nyugodtan levehetjük a fedőt, belerakhatunk például egy új winchestert, ettől még nyugodtan hajthatjuk álomra a fejünket, a garanciánk megmarad. Otthoni gépnek és kis irodákba tökéletes. Egy szűk rétegnek nem ajánlom, mégpedig azoknak, akik két-

Óráink a CD mellékleten és a Mammut bevásárlóközpontban!



**CITIZEN PROMASTER**

**CITIZEN 2 ÉV GARANCIA**



# Mobíldesign

## A NOKIA DATA SUITE ÉS TÁRSAI

TRf

Hurrá, lett egy mobiltelefonom, elérhetek bárkit, és engem is elérhetnek szinte bárhol. De mi van ezen túl? Van-e egyáltalán ezen túl valami? Persze, hogy van: lehetek James Bond, csak kell egy ún. „headset”, vagy akár összejöhetek a teregetőkötél túl oldalán lakó csajjal, ha ő is színvak, és pont rossz Xpress-on előlapot vett a Nokia 5110-eséhez.

Körülbelül itt tartottam én is egészen július elejéig, amikor beleakadtam egy érdekes weboldalba, amely az operator logó lecseréléséről szólt, és akkor megfertőződtem. Az alább bemutatott eljárás csak és kizárólag

infra porton tudjuk átjuttatni a telefonba. Mivel az 5110-eseken nincs csoportlogó, egy külön program, az **Operator Logo Uploader** segítségével, SMS-ben küldhetjük fel a remekműveinket. Még egy program érdemel még említést, ez pedig a **Startup Logo Editor**, amellyel a 6100-es sorozatú (és a 9110-es) telefonok kezdőképét rajzolhatjuk át és tölthetjük fel.

Természetesen még egy komponens szükséges mindehhez, mégpedig a PC és a telefon között a kommunikációt biztosító protokoll, amelyet a **Nokia Data Suite** biztosít számunkra (ennek része az összekötő kábel is). A Data Suite a fenti szolgáltatásokban csak „bedolgozóként” működik közre, ezen kívül lehetőséget biztosít a telefonban eltárolt nevek, számok, SMS-ek stb. kényelmes kezelésére. Talán nem kell részletezni, mennyivel egyszerűbb a PC billentyűzeten legépelni egy SMS-t. Vigyázzunk azonban az ékezetekkel – Nokiánk azért még hagy kívánnivalókat ezen a téren! Szóval egész hasznos kiegészítő volna, csak hát nem a legjobb és legpraktikusabb program a világon. A kinézet még elmegy (erős Win3.x feeling), de rögzített méretű ablakok túl kicsik. Kevés kényelmetlenebb dolog van manapság, mint a vízszintes gördítő csíkot húzogatni jobbra-balra, ahhoz, hogy el tudjunk olvasni valamit! Mindezt rögtön bruttó 29000 forintért (a Westel 900 ár-

listája szerint), ami barátok között is meghökentető. (Köztudott, hogy a telefonok viszonylag olcsó árát a kiegészítőkön próbálják behozni a gyártók, de ez talán még akkor is túlzás.) Az idei Cebiten a Nokia bemutatta a 3.0-ás verziót, ami külsőleg



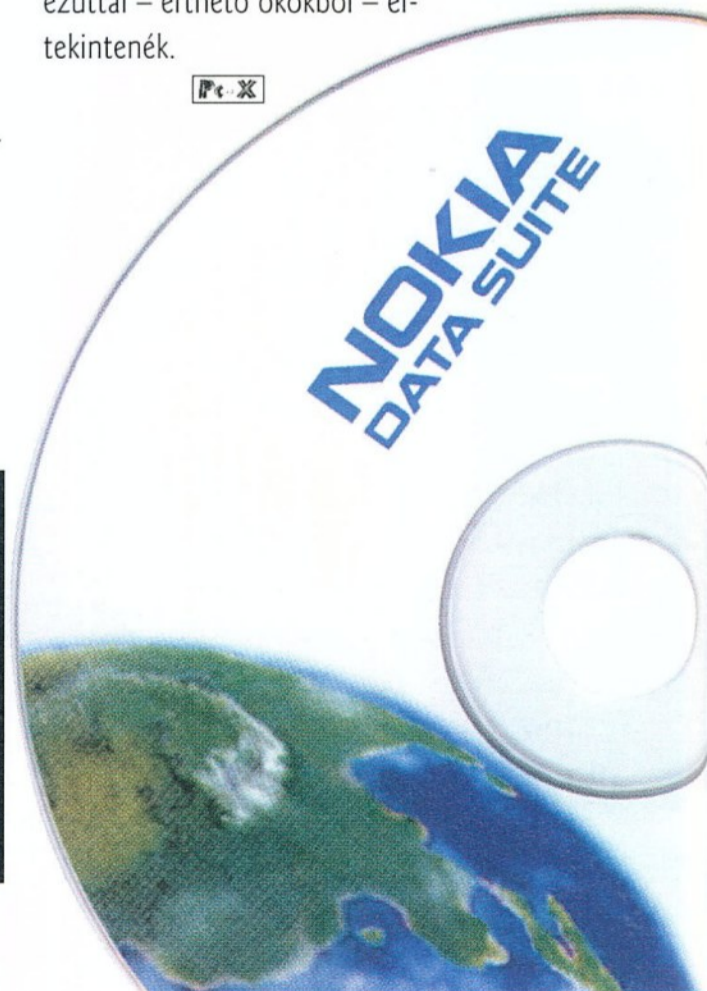
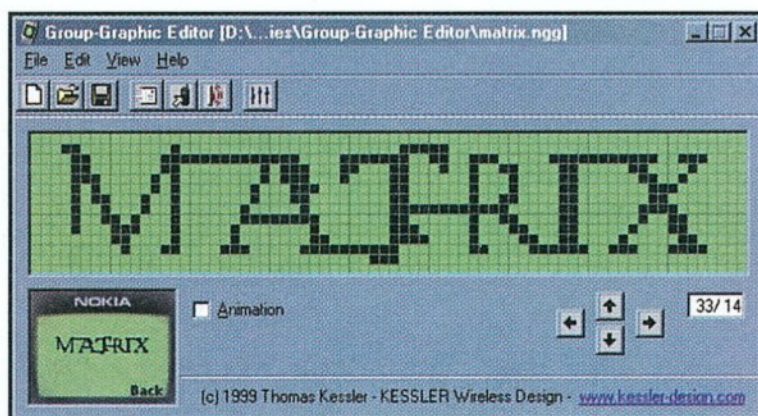
a Nokia telefonokhoz használhatók, azok közül is az 5110-es, 6110-es és 8110-es típusokkal. A **Group-Graphic Editor** az operator (szolgáltató), illetve 6110-től fölfelé a csoportlogó áttervezésére használható. A kép 72x14 pixel méretű és egyszínű (pötty vagy háttér). Ennek megfelelően a bal egérgombbal ki rakhatunk egy pöttyöt, a jobbal törölhetjük. A kép négy irányba történő eltolásával és a kétirányú tükrözéssel ki is merültek a szerkesztőségi lehetőségek (mondjuk egy copy/cut/paste nagyon hiányzik!). A program képes BMP, GIF, JPG, ICO, RLE, WMF stb. állományok fogadására, és persze saját formátumban tárolja a logót. Az eredményt SMS-ben vagy



inkább megfelelné elvárásainknak, és amelyet őszszel kívánnak piacra dobni. Igazán szép gesztus volna ennek megjelenésekor a 2.0-ás árát mondjuk „ésszerű” határok közé visszavinni.

Persze, létezik más megoldás is. Elég csak megkapargatni az Internet felszínét, és máris felbukkan a headsetből készíthető kábel kapcsolási rajza vagy egy 6000 forintért rendelhető változat. Szép számmal találni magyarnyelvű honlapokat mobiltelefon témakörben, igen részletes és izgalmas, helyenként erősen illegális tartalommal. Címektől ezúttal – érthető okokból – eltekintenek.

PC X





Senorg Progress PC 582 (Intel® Pentium® III 450 MHz processzor•9,1 GB 7.200RPM 2MB Cache•128 MB•Riva TNT 16MB•SB PCI64•CD-ROM•Windows 98)

## Mi a titka annak, hogy ez a 249 000 Ft-os Senorg Progress PC egy 364 000 Ft-os számítógép sebességével működik?\*

A vásárlók többsége úgy gondolja, hogy ha gyorsabb számítógépet szeretne, akkor kénytelen „több MHz-es” PC-t vásárolni. Pedig létezik ennél gazdaságosabb megoldás is.

Ugyanis a számítógép teljesítményét a processzor sebessége mellett döntően befolyásolja a többi összetevő minősége is. Ezek helyes megválasztásával hasonló eredményt érhetünk el, mintha erősebb - tehát jóval drágább - processzorral vásárolnánk gépünket. Most ajánlott típusunk tervezésekor különös hangsúlyt helyeztünk az ár és teljesítmény kedvező arányára. A

kivételesen gyors merevlemez lehetővé teszi, hogy számítógépe és programjai gyorsabban induljanak. Ez az egy alkatrész gyakran már önmagában is nagyobb teljesítménynövekedést biztosít, mintha 100 MHz-cel gyorsabb processzort tartalmazó számítógépet vásárolna.

### Mit mondanak gépeinkről a szakértők?

„A felső kategóriában 200 ezer Ft felett a Senorg gépe egyértelműen győztes, jó teljesítményéhez kiváló minőség és kivitelezés tartozik.”  
CHIP Magazin, 1998. december

„Tesztkonfigurációnak egy olyan (Senorg) gépet választottunk, mely számos PC-s játékos álma...”  
Pc-X Magazin, 1999. március

### Tartósság és bővíthetőség

A Senorg Progress PC-k tervezésénél az elsődleges szempont a tartósság. Gépeink a legmodernebb szabványok szerint készülnek, amelyek évek múlva is megállják helyüket. Már most elegendő teljesítményt nyújtanak a később megjelenő Windows® 2000 operációs rendszer futtatásához is. Alapvető követelmény a későbbi könnyű és olcsó fejleszthetőség, ezért bővíthetők a széleskörűen elterjedt, kedvező árú PC-alkatrészekkel. A számítógép háza a **három év garancia** elvesztése nélkül felnyitható, így a későbbi esetleges átalakításokat akár saját maga is elvégezheti.

### Választható ajándékok

Ha szeptember 13-ig megvásárolja ezt a számítógépet, akkor a készlet erejéig az alábbi ajándékok közül választhat egyet:

- DVD-ROM bővítés,
- modem és internet-előfizetés,
- Intel® 100Mbps hálózati kártya.

További információért hívja az alábbi számainkat:

**Telefon:** (06-1) 452-1000

**Fax:** (06-1) 452-1069



**SENOORG®**

Gyártó: Senorg Hungary Rt. • Internet: [www.senorg.hu](http://www.senorg.hu) • E-mail: [info@senorg.hu](mailto:info@senorg.hu)

**Forgalmazóink:** Auchan Budaörs • Cora Törökbálint  
Budakeszi, Fót • Office Depot Budapest, Törökbálint,  
Kecskemét, Győr • Origenet Lurdy-Ház



\*A részletes teszteredmények megtekinthetők internetoldalunkon. A képen látható monitor nem része a konfigurációnak. Áraink a 25% áfát nem tartalmazzák.



# Fordul a kocka

## INTEL KONTRA AMD – 3. RÉSZ

Fiery

Megállás nélkül folyik Dávid és Góliát küzdelme. A nyár minden eddiginél véresebb és látványosabb harcot hozott, amely mindkét céget megviselte. Az Intel újabb árcsökkentésekre kényszerült, míg megmaradt erejét a Pentium III-ak és az új, gyorsabb Celeronok zökkenőmentes bevezetésére fordította. Az AMD úgy tűnt, egy pillanatra padlóra kerül: a második negyedévi mérleg súlyos veszteségeket mutatott, így a fejlesztéseket vezető elnöknek is távoznia kellett. De hozzászokhattunk már, hogy Dávid a legszorultabb helyzetből is meglepő húzásokkal vágja ki magát. És könnyen lehet, hogy ez a mostani, minden eddiginél jobban fáj majd Góliátnak.

Másfél év megfeszített munkájának eredményeként 1999. június 23-án megjelent a cég új processzora, melynek neve végül nem K7, hanem Athlon lett. Az egyelőre csak kis példányszámban kapható termék igazi térhódítását az alaplakok hiánya és a vásárlók bizalmatlansága is akadályozza. Az első változat, az Athlon Professional árát az AMD egyelőre a konkurens Pentium III ára alatt tudja tartani, bár az igazi árverseny csak idén novemberben, az Intel Coppermine bejelentése és a drezdai Fab30 névre hallgató új AMD gyár megnyitására kezdődik.

Addig is lássuk, mit is tud az Athlon Professional. Négyféle verzióban kapható: 500, 550, 600 és 650 MHz-es órajelen, minden változat 128 KB elsődleges, és 512 KB félsebességű másodlagos gyorsítótárat tartalmaz. A rendszersín 200 MHz-es, ez azonban nem egyezik meg a memória sebességével, ami nem a processzortól, hanem az alaplap chipsettől függ. Jelenleg csak az AMD sajátja kapható (AMD-750),

mely támogatja az Ultra-DMA/66-ot és a 2x AGP-t, de nem képes sem a PCI33-as SDRAM-ok, sem a 4x AGP kezelésére.

Augusztus 10-én jelentette be a VIA az első Athlon chipsetjét, az Apollo KX133-at, amely képességeiben már méltó ellenfele a szeptemberben megjelenő Intel i820-nak, azaz támogatja az Ultra-DMA/66-ot, a 4x AGP-t és



a PCI33-as SDRAM-okat is. Az ASUS (K7M), BCM (QS750), BioStar, FIC (SD11), Giga-Byte (GA-71X), Micro-Star (MS-6167) és más alaplapgyártók termékei hamarosan a boltokba kerülnek, kezdetben

AMD-750 chipkészlettel, magas „bevezető” áron (150-250 USD).

A potenciális vásárlók érdeklődése már jóval a bejelentése előtt kikényszerített néhány irreálisan alacsony sebességadatot tartalmazó tesztet. Ezekben még innen-onnan (főleg külsős AMD tesztelőktől) beszerzett Athlon „béta konfiguráció” szerepelt, azaz a processzor által elérhető maximális teljesítményt nem tükrözték. Mindemelllett, az Interneten augusztus eleje óta fellelhető minden teszteredmény az Athlon egyértelmű fölényét látszik igazolni a piacot jelenleg vezető Pentium III-akkal szemben.

Az eddig Intelhez hű vásárlók is lassan kezdenek „beletörödni” abba, hogy immáron nem az Intel gyártja a leggyorsabb x86 családba tartozó processzorokat.

Persze ez nem jelenti azt, hogy most már mindig az AMD lesz fölényben, és az is biztos, hogy amíg az Athlon ilyen drága lesz, a vásárlók nagy többsége inkább a jóval olcsóbb Celeront

fogja választani. A legnagyobb bajban kétségkívül azok vannak, akiknek még mindig Socket 7-es alaplapjuk van. Nekik három lehetséges út közül kell választaniuk: kitartanak a Socket 7 mellett, azaz vesznek egy K6-2-t vagy K6-III-at, vagy többet investálnak a bővítésbe, és váltanak Celeronra. Az optimális döntés azonban a várakozás: az idei év végére, legkésőbb 2000 elejére eldől, vajon az Intel mit lép az Athlonra, melynek addigra különböző mutációi is megjelennek.

Az Athlon jövője sajnos közel sem olyan egyértelmű, mint annak idején a K6 családnak. Az biztos, hogy a 0,25 mikronos gyártástechnológia nem tartható sokáig, és az AMD által a jelenlegi processzormagra ígért 700-750 MHz-es órajel fölött már mindenképpen szükséges a 0,18 mikronra való átállás. Ez valószínűleg a drezdai gyár megnyitásával történik meg, tehát valamikor novemberben. A kisebb áramfelvétel lehetővé teszi az órajel 1 GHz fölé emelését, mely magával hozza a rendszersín 333 vagy 400 MHz-re való gyorsítását is. Ne menjünk azonban ilyen messzire, hiszen a tömegeknek inkább egy Celeronhoz hasonló, olcsó verzió felelne meg. Az Athlon 128 KB elsődleges gyorsítótára csaknem akkora,

Hivatalos név	Processzormag (= kódnév)	Órajel (MHZ)	Buszsebesség (MHz)	L2 cache mérete	L2 cache sebessége
Celeron	Mendocino	300-500	66	128 KB	CPU
K6-III	Sharptooth	400-500	100	256 KB	CPU
Athlon Select	K7	?	200	0 KB(?)	-(?)
Pentium III	Katmai	450-600	100	512 KB	CPU/2
Pentium IIIB	Katmai	533-600	133	512 KB	CPU/2
Pentium IIIE	Coppermine	?	100	256 KB	CPU
Pentium IIIBE	Coppermine	?	133	256 KB	CPU
Athlon Professional	K7	500-650	200	512 KB	CPU/2
Pentium III Xeon	Tanner	500-550	100	512 KB-2 MB	CPU
Pentium IIIE Xeon(?)	Cascades	600-667	133	256 KB	CPU
Athlon Ultra	K7	?	200	512 KB-16 MB	CPU

Athlon: magasabb teljesítmény, alacsonyabb áron! Augusztus 14-ei árak\*, 1 db-os megrendelés esetén

Órajel	PIII	Athlon	K6-III
450 MHz	\$200	–	\$150
500 MHz	\$350	\$277	\$209
550 MHz	\$550	\$481	–
600 MHz	\$644	\$662	–

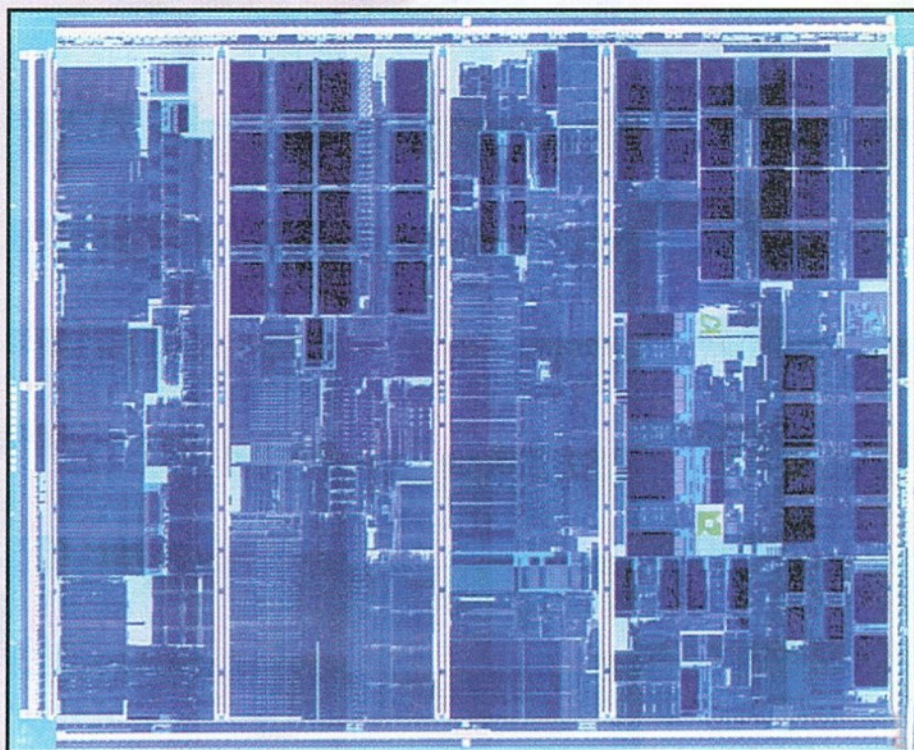
\*a www.pricewatch.com alapján

mint a Celeronban található összes cache (32 KB L1 + 128 KB L2). Így ha elhagyjuk belőle az L2 cache-t, azzal a processzor memóriakezelése csaknem olyan gyors marad, mint a vetélytársé. Nem szabad tehát kapásból elvetni a „herélt” Athlon gondolatát, hiszen míg a régi Celeronokban csak 32 KB cache volt, az AMD által Athlon Select-ként emlegetett, egyelőre ismeretlen paraméterekkel rendelkező processzorban 128 KB lenne. Ha ez mégsem lenne elég, s kell az L2 is, akkor vehetünk csak 256 KB teljes sebességűt, és a Celeronhoz hasonlóan a processzormagra integrálhatjuk. Így lehetővé válik a Socketes kialakítás (Socket A?), ezzel pedig az előállítási költségek további csökkentése. Természetesen mindez nem más, mint spekuláció, de ha csak a fele megvalósul, az a Celeronok eladási statisztikájára súlyos csapást mérhet.

Az AMD nagyra törő tervei azonban nem jelentik azt, hogy az Intelhez hasonlóan elhagyná a Socket7 süllyedő hajóját. Még 2000-ben is várható újabb K6 processzor, amennyiben a drezdai gyárban nem lesznek gyártási problémák. A jelenlegi tervekben nem szerepel ugyan 500 MHz fölötti K6-2, azonban egyes AMD-hez közeli források már megszégyesítették egy 133 MHz-es buszra készülő, 0,18 mikronos K6-III változat hírére.

A kisebb csíkszélesség csökkenti a K6-III eddigi igencsak magas árát, és lehetővé teszi akár a 800 MHz elérését is!

Az Intel sem marad rest, az eddig csak álomként létező IA-64 Merced mostanra, úgy tűnik, kezdi elnyerni végleges formáját. A tervező mérnökök egy része így felszabadult, és kész arra, hogy kifejlesszenek egy új IA-32 csodafegyvert, melynek kódneve: Willamette. A hetedik generációs Athlon hibáit szem előtt tartva készül az új, minden eddiginél bonyolultabb Pentium, melynek



Így néz ki belülről az Athlon, sokszoros nagyításban

megjelenése 2001 elejére tehető (az eredetileg tervezett 1998 helyett). Egyelőre nem sokat lehet róla tudni, az azonban biztos, hogy a konkurencia méltó ellenfele, és az sem kizárt, hogy legyőzője lesz!

Addig is az Intel a most aktuális Pentium III-at októberben már 100 és 133 MHz-es buszsebességgel, 500, 533, 550 és 600 MHz-es órajelen gyártja, s ha minden igaz, az első i820 (Camino) chipsetes alaplapon már az idén a boltokba kerülnek. A PIII 0,18 mikronos alváltozata, a Coppermine, leghamarabb novemberben jelenik meg, így nálunk valószínűleg csak jövőre lesz kapható. Eredetileg az RDRAM-mal (Rambus DRAM) hajtott Camino chipsettel jelent volna meg, ám az Intel nemrég kénytelen volt elvetni az RDRAM alkalmazását, a PC133-as SDRAM javára. Ennek köszönhetően az i820 hamarabb megjelenhet, az új processzor pedig 100 ill. 133 MHz-es buszsebességgel, 256 KB teljes sebességű L2 cache-t tartalmazva, min. 600 MHz-es órajelen készül majd. Még nem lehet biztosra venni, hogy az SSE utasításkészlet javított verziója kerül-e a Coppermine-be, vagy megmarad az SSE mostani, a 3DNow!-nál gyengébb teljesítményű megvalósítása.

Sok a kérdőjel a Celeron körül is, amelynek 500 MHz-nél gyorsabb változatait valószínűleg csak jövőre kezdik gyártani, egyes források szerint 66 és 100 MHz-es rendszersínre is. SSE-vel erősített Celeron az Intel 2000 első feléig szóló terveiben nem szerepel. Az azonban biztosnak látszik, hogy minden jelenlegi Intel foglalatba (Socket370, Slot1, Slot2) készülni fog valamilyen processzor, így ha lemondunk a PC133, Ultra-DMA/66 és 4x AGP csodákról, akkor a mostani BX-es alaplapon még egy évig biztosan kihúzzák gépünkben.

## GYET, azaz „Gyakran Előforduló Tévedések”

**Tévedés: A Rambus DRAM alkalmazását az Intel a konkurencia nyomására volt kénytelen elhalasztani.** Az RDRAM sokkal drágább, mint a jelenlegi PC133-as SDRAM-ok, és az alaplapon, valamint a ház (!) áttervezését igénylik, ugyanis magas órajelük miatt szélcsatornával kell őket hűteni. Az RDRAM foglalatok mellett az alaplapon nem helyezhető el SDRAM csatlakozó, így az átállítás közel sem olyan egyszerű, mint az annak idején az EDO-SDRAM esetében volt.

**Tévedés: A Rambus DRAM sokkal gyorsabb, mint a PC133-as SDRAM.**

Az RDRAM órajele max. 800 MHz lehet, ezt azonban (kezdetben legalábbis) az Intel lecsökkenti 200 MHz-re. Az RDRAM tetemes késleltetéssel (latency) dolgozik, továbbá a rendszer nagy buszterhelés esetén az átviteli sebességet a maximális 1,6 GB/s töredékére, akár 100-200 MB/s csökkenti, hogy megakadályozza a memória túlmelegedését. Így a nagy „forgalmat” bonyolító alkalmazásoknál nemhogy gyorsabb, hanem jóval lassabb lenne, mint a jelenlegi PC100-as SDRAM!

**Tévedés: Az 1 GHz-es Pentium III és az 1 GHz-es Athlon pontosan dupla olyan gyors lesz, mint a mostani 500 MHz-es változatok.**

Az alacsony memóriasebesség és a jóval nagyobb belső forgalom miatt egyik processzor sem lesz képes kétszer akkora teljesítményre. A Pentium III fejletlenebb architektúrája miatt az órajel növelésével egyre inkább lemarad az Athlontól, és ha a Coppermine L1 cache-e nem bővül 64 KB-ra, akkor a különbség még nagyobb lesz.

**Tévedés: A PC133-as SDRAM után muszáj lesz Rambus DRAM-ra váltani.**

Az Intel minden bizonnyal nem a PC266-os, ún. DDR (Double Data Rate) SDRAM-ot fogja favorizálni, hiszen azt az alaplapyártók sokkal egyszerűbben implementálhatnák, nem lenne sokkal drágább, mint a mostani PC133-as memóriák, és ráadásul 66 MHz-zel gyorsabb is, mint az Intel-féle RDRAM.



# Logitech Cordless MouseMan Wheel

## MINDENTUDÓ TÁVEGÉR

## Sam. Joe

Még áprilisban írtunk a Logitech zsinórnélküli billentyűzet-egér duójáról. Akkor a kettőst minden fenntartás nélkül szívünkbe zártuk. Most megérkezett a folytatás, egy minden igényt kielégítő, nagyon kényelmes fogású egér képében. Az általa kiváltott érzelmeink hasonlatosak ahhoz, amit az elődnél éreztünk.

Felejtétek el, amit a képeken láttok az új egérből! A formáját úgy tudjátok a legkönnyebben elképzelni, hogy odaültök az asztalhoz a gépetek elé, és lazán tartott ujjakkal az egérpadra teszitek a kezeteiket. Nos, az egérpadtól a bőrtökig tartó űr pontosan CMMW formájú! Hogy egészen pontos legyek, ez a forma nem teljesen új. Ugyanis nagyon hasonlít a régebbi ugyanilyen nevű, nem zsinórnélküli Logitech egérre. A különbség néhány ésszerű apróbb változtatás, illetve a plusz gomb a hüvelykujjánál. A szomszédos rész lehetőleg finom tapintású, sötétszürke gumiból készült borítást kapott. Ezt a gumírozást lényegesen jobbnak találtam a Microsoft IntelliMouse Pro-nál, mely hagyományos farkincás egeret ez ideig használtam. Sokáig meglehetősen szkeptikus voltam a „dizájnos”, kézbesimuló egerekkel kapcsolatban. „Egér az egér” mondtam volt, aztán úgy jó másfél évvel ezelőtt elkezdtek időnként iszonyatosan fájni az ízületek a jobb kezemben. Nos, hallgassatok rám, ti ne várjátok meg, míg gallyra megy a kezetek! Egy kényelmes egér önmagát megháláló befektetés.

Térjünk vissza a teszt tárgyához! A zsinórtalan-ság technikai hátterét változatlanul az a digitális rádiótechnika adja, mely gondoskodik arról, hogy

egy szobában akár egész egérluknyi rágcsáló se vesszen össze. A hatótávolság változatlanul kb. másfél méter – melyhez a „szufflát” két AAA szá-

már kell a mellékelt driver. Segítségével ugyanis nem csupán a plusz gombhoz rendelhető szinte akármilyen funkció – én a Shift-et feleltettem meg neki, így Internet-böngészés közben két kattintással új ablakban nyithatom meg az engem érdeklő linkeket, ahelyett, hogy a billentyűzet után kapkodnék –, hanem az összes többihez is, beleértve




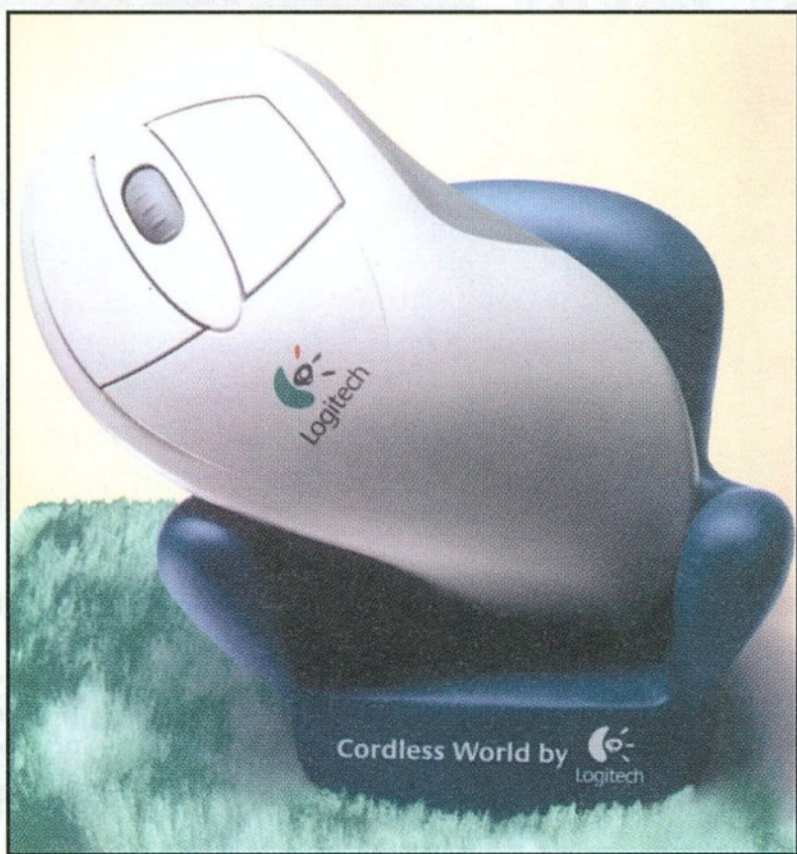
razelem adja a pocakban –, ami a fotelból való egerészéshez elég, ám arra kevés, hogy prezentációnkat a terem másik végéből tartsuk meg. A két elem terhe ellenére sem nehéz a mozgatása, sőt kifejezetten könnyűnek éreztem. Szolgáltatásai teljesen megegyeznek az igényesebb görgős egerek által nyújtottakkal, és talán ez a legjobb benne, mármint hogy tulajdonosának nem kell semmiféle kompromisszumot kötnie a zsinórtalan lét érdekében.

Ha az ezüst és szürke színekbe öltözött egeret a kezünkbe vesszük, a két gombon, és a keréken kívül – mely lenyomható –, egy további kezelőszervet is találunk. Egy újabb gombot a hüvelykujjunk alatt. Itt lép képbe a driver. Az alapvető egerészési funkciók eléréséhez nem kell speciális vezérlőprogram. Például a Win98 is simán kezeli a beépített alapvezérlővel. Viszont vannak olyan extrák, amelyek előcsalásához

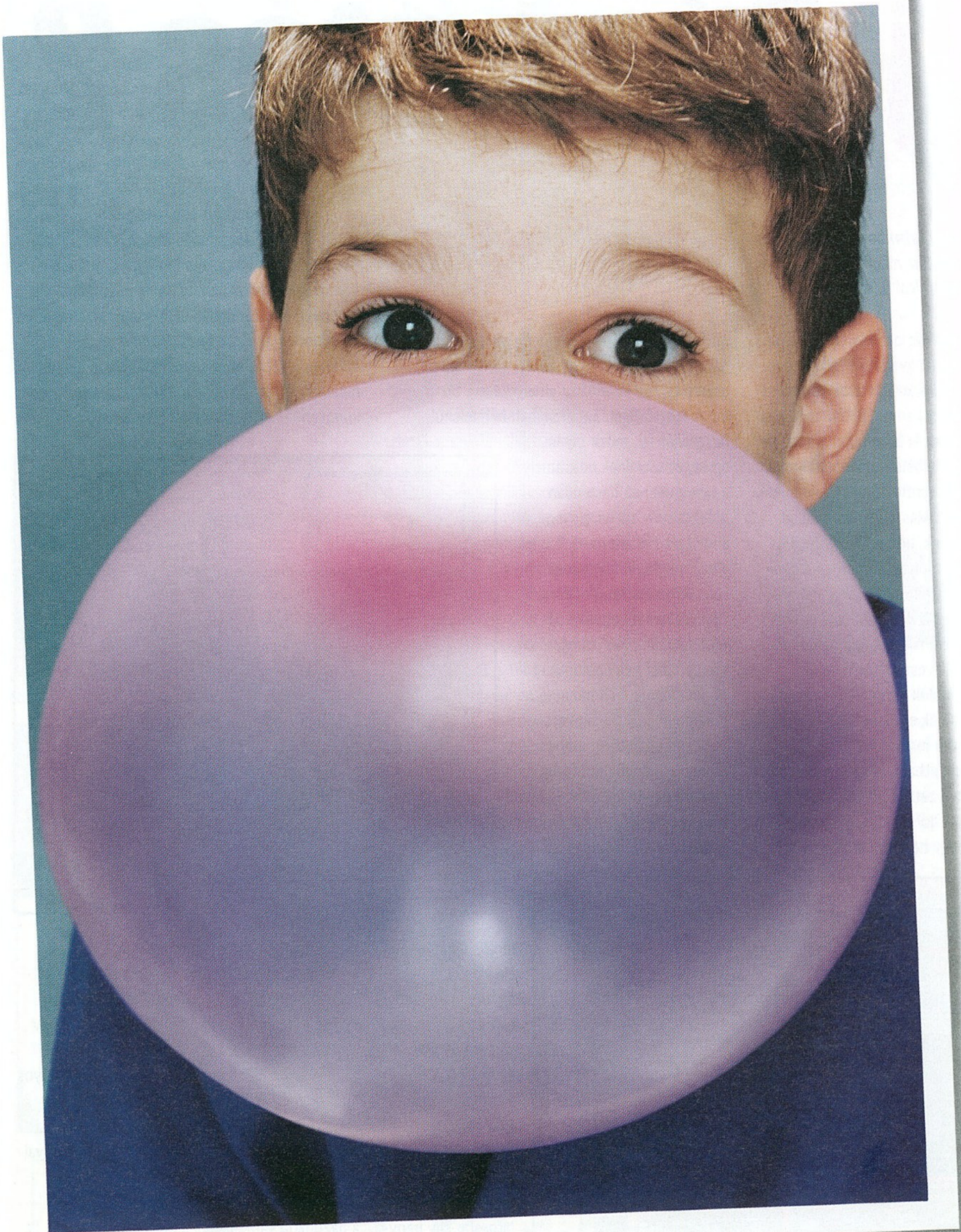
a görgő lenyomását is. A driver képes tájékoztatni az elemek töltöttségének állapotáról, így nem nagyon fordulhat elő, hogy pont a legrosszabb pillanatban maradunk egér nélkül. A mellékelt CD-n Win 95/98-hoz, Win 3.1-hez és NT-hez találjuk meg a szükséges vezérlőprogramokat.

A beépített rádióadó miatt nem merném olyan bátran szétkapni egy tisztításhoz, mint elődjét, de nem is nagyon van rá szükség. A golyót védő borítást eltávolítva jókora üreg tárul elénk, melyben könnyedén megpucolhatjuk a görgőket. Ha mindenáron hibát akarok keresni, akkor csupán annak ezüst színét tudom negatívumként megemlíteni, mely meglehetősen elüt a jobbára krémszínű billentyűzetektől. (Úgy látszik, ez a divat, hiszen a Microsoft októberben megjelenő új egere is ezüstszürke lesz. – TRf)

Befejezésképpen ésszerű volna árral és fellelhetőséggel szolgálnom, de sajnos nem megy, ugyanis e sorok írásakor még nem kezdődött meg a hazai forgalmazás. Szeptemberre viszont változni fog a helyzet. Bevásárlóközpontokban, számítástechnikai üzletekben bizonyosan szolgálnak majd bővebb információval. 







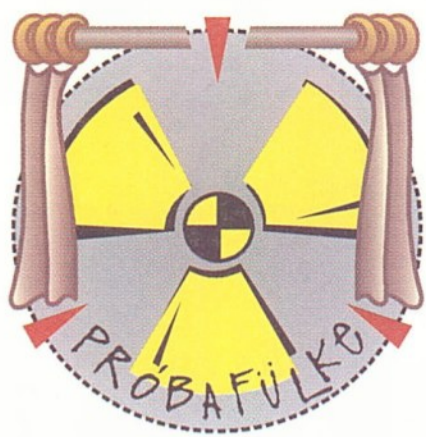
## MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.



Azért érzi úgy, hogy most tényleg sikerülne ekkora lufit fújnia, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. 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, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK  
HP PhotoREt technológiával

 **HEWLETT  
PACKARD**  
Expanding Possibilities



# Géphűtés 2

## LÉGKONDIK A HÁZBA!

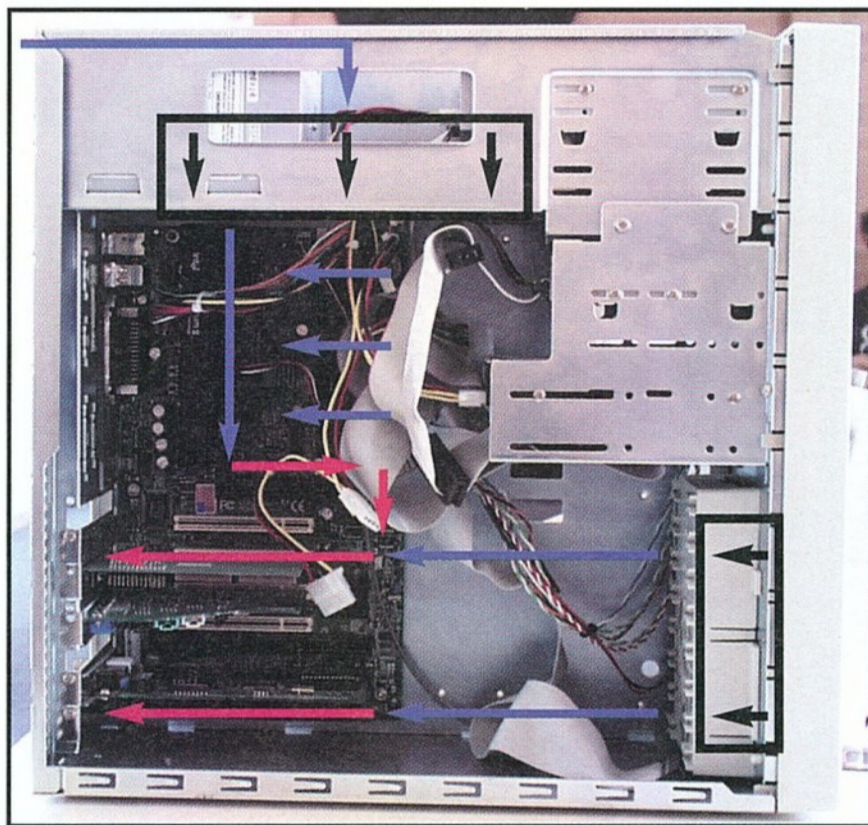
Led

Oly sok szó esik napjainkban a processzorok és a videokártyák hűtéséről, hogy sokszor megfeledkezünk a házról, amely éppúgy igényli a meleg levegő eltávolítását és hideggel való pótlását.

Ennek alapvetően két oka is van. Egyfelől a CPU és a 2D/3D gyorsító hűtőegységei csak a védett chipokról és azok közvetlen környezetéből távolítják el a hőt, ám ha nem gondoskodunk arról, hogy ez ki is kerüljön a házból, akkor végső soron csak a belső környezeti hőmérsékletet emelik a ventilátorok, értelmetlenül téve a működésüket. Másrészt nem szabad figyelmen kívül hagynunk, hogy a processzor és a videokártya bár legkomolyabb hőforrások, nem az egyedüliek! Ugyanúgy melegednek a merevlemezek, az alaplapi chipsetek, és sokszor olyan kártyák is, melyekre nem is gondolnánk! Nem is szólva az olyan speciális eszközökről, mint például a videodigitalizálók (személyes tapasztalat, hogy árkategóriájának egyik legjobbjá, a FAST AV Master 98 is erősen forrósodik).

Az 1. és a 2. képen látható, hogy a napjainkban elterjedt házak alaphelyzetben milyen hűtési lehetőségeket kínálnak. Jól látható, hogy az AT szabványú ház csak egy helyen biztosítja a hő

elvezését, nevezetesen a tápegységen át, ám mivel nincs, ami elvezesse a meleget. Az újabb házak egyik áldása, hogy rendszerint az előlap alján még egy ventilátor elhelyezésére biztosítanak lehetőséget. Ezt általában helytelenül használják fel, mikor olyan egységet szerelnek oda, amely a tápegységhez hasonlóan hideget szív, ahelyett, hogy a meleget távolítaná el. Pedig a ház megfelelő hűtésének kulcskérdése a hűtők célszerű elhelyezése. Ha ugyanis két ventilátorunk van, és ezek kellőképp távol helyezkednek el egymástól (az ATX ház esetében például a tápegységben és az előlapon), akkor ellentétes irányba kell forogniuk: az egy befelé szív, a másik kifelé fúj, biztosítva az egész házon keresztül az

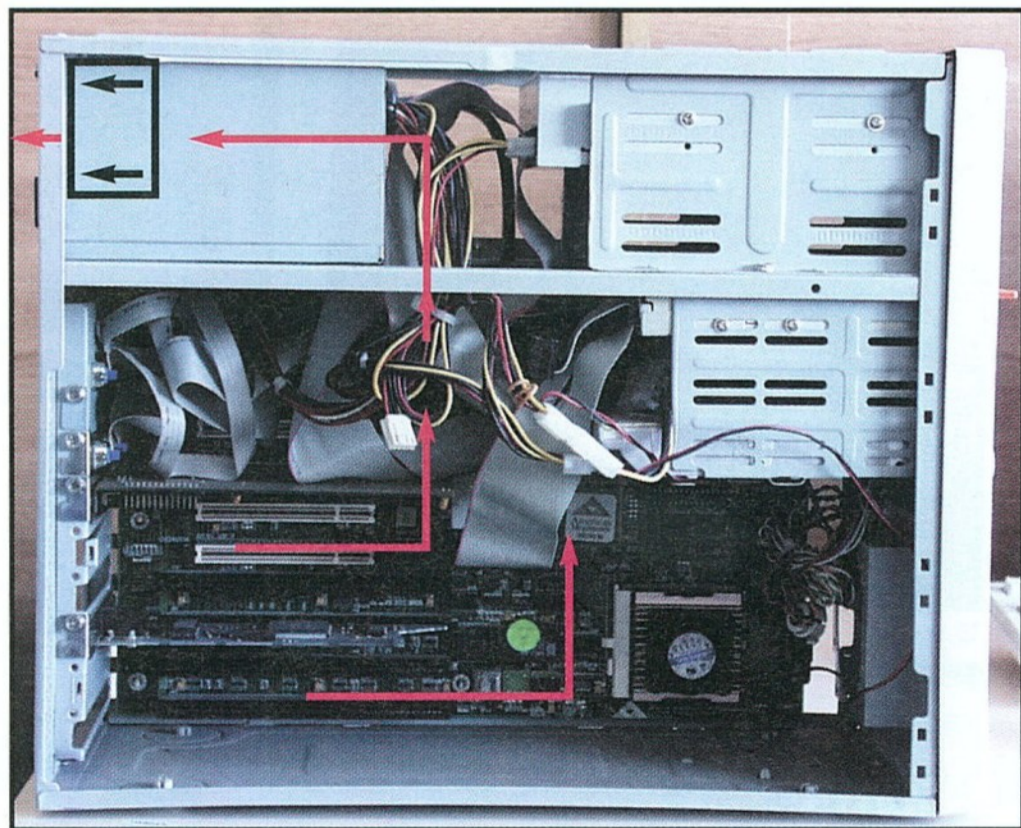
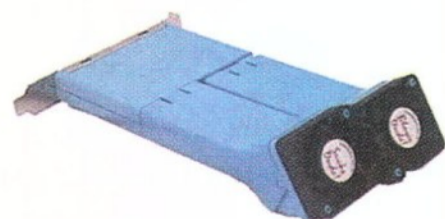


ideális légáramot. Ha viszont két egymáshoz közel eső ventilátorunk van (például az egyik a tápegységé, a másik pedig az AGP foglalat végéhez van erősítve), akkor azokat ajánlatosabb egy irányba tenni. Ennek oka egész egyszerűen az, hogy ha eltérő műveletet végeznek, akkor az

Találkozhatunk olyan ventilátorokkal, melyek képesek figyelni környezetük hőmérsékletét, és a szerint szabályozni sebességüket, hogy mennyire van rájuk szükség. Figyeljünk arra is, hogy kétféle tápcsatlakozást használhatnak a különböző példányok: vannak, amelyek a hagyományos 4 tűs megoldást alkalmazzák (olyat, amilyent a merevlemez és a CD-meghajtó is többek között), míg mások a kisebb, 3 tűs csatlakozóval érkezik, melyeket az alaplapra kell illeszteni.

Az első és legegyszerűbb megoldás, ha a házunkon van e célból előre kialakított hely. Ez esetben illesszünk oda egy ventilátort, amely rendszerint akkora, mint a tápegységé. Ezt vagy sikerül megkapnunk külön, vagy szerencsés esetben egy rossz tápegységből is kiszedhetjük.

A második lehetőséget a bővítő helyeket elfoglaló, magába a foglalatba természetesen nem illeszkedő hűtések



egyik túl gyorsan elszívja azt a levegőt, amit a másik éppen csak befúj, és így végképp értelmet veszti az egész. Mielőtt konkretizálnánk lehetőségeinket, nézzük meg azokat az általános jellemzőket, amelyekre minden esetben figyelni kell. Az egyik

elvezetését, nevezetesen a tápegységen át, ám a levegő cseréjéről, azaz a hideg beáramoltatásáról már sehogyan sem gondoskodik. Az ATX ház épp fordítva cselekszik: tápegysége befújja a hideget, ami elméletben jó a hozzá nagyon közel eső processzornak, ám hosszabttávon nem kifizetődő,

Mielőtt konkretizálnánk lehetőségeinket, nézzük meg azokat az általános jellemzőket, amelyekre minden esetben figyelni kell. Az egyik

jelentik. Ugyanúgy kell rögzíteni, mint egy kártyát. Ezekből többfélét is találunk. A 80 milliméteres ventilátorok (ilyet bemutatunk egy korábbi számunkban is) hatalmas szívóerejükkel sok levegő beszippantására képesek, amit a rácsozatos hátlapjukon kifújnak a ház mögé. Ezeket legcélszerűbb valamilyen erősen melegedő kártya mellé helyezni, ami néha csak azért jelent problémát, mert egy AGP-s videokártya esetén ez azt jelentené, hogy fel kell áldozni az első PCI slotot. A másik csoportba tartozók egy műanyag, üreges, téglatest alakú „kártya” révén mélyen benyúlnak a számítógépbe, és elsősorban a ház általános hűtését célozzák meg. Ezek rendszerint 40 milliméteres ventilátorokat használnak, amelyek kevésbé hatékonyabbak, mint a 80-asok, ám párban így is jó hatásfok érhető el velük. Vannak olyan megoldások, amelyeken a két ventilátor közül az egyik elszívja a meleget, a másik pedig befújja a hideget, míg másokon mindkettő szív vagy fúj. Szerencsés esetben olyan példányokat is találhatunk, ahol a ventilátorokat forgathatjuk,



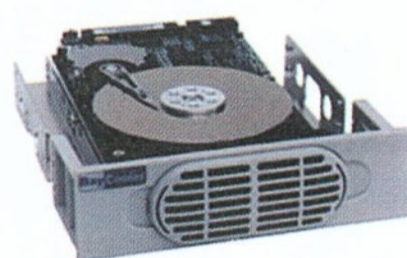
illetve a műanyag kártya benyúlásának mélysége teleszkópszerűen állítható.

Végül, de nem utolsósorban, következzen a házhűtők speciális csoportja. Ha rangsorolni kéne, hogy a számítógép mely három alkotóeleme melegsik a legjobban, a processzor és a videokártya után bizonyosan a merevlemez következne. Napjainkban már egyre sebesebb modellek jelennek meg, köztük olyanok is, melyeknek lemezei percenként 7200, 10 000 vagy akár még ennél is több fordulatot tesznek; természetesen


minél nagyobb ez a szám, annál jobban melegsik a merevlemez, amelyek élettartama így csökken, és akár véletlenszerű lefagyásokat is könnyen generálhat. Érdekes erre a területre külön figyelmet kell szentelnünk, különösen, ha 5400 RPM-nél gyorsabb egységünk van (nem is szólva az SCSI egységekről). A merevlemez hűtésénél a legkedveltebb megoldás, hogy a winchester által használt bővítőhely elejére, kvázi a ház előlapjára illeszkedik egy, két, esetleg három ventilá-

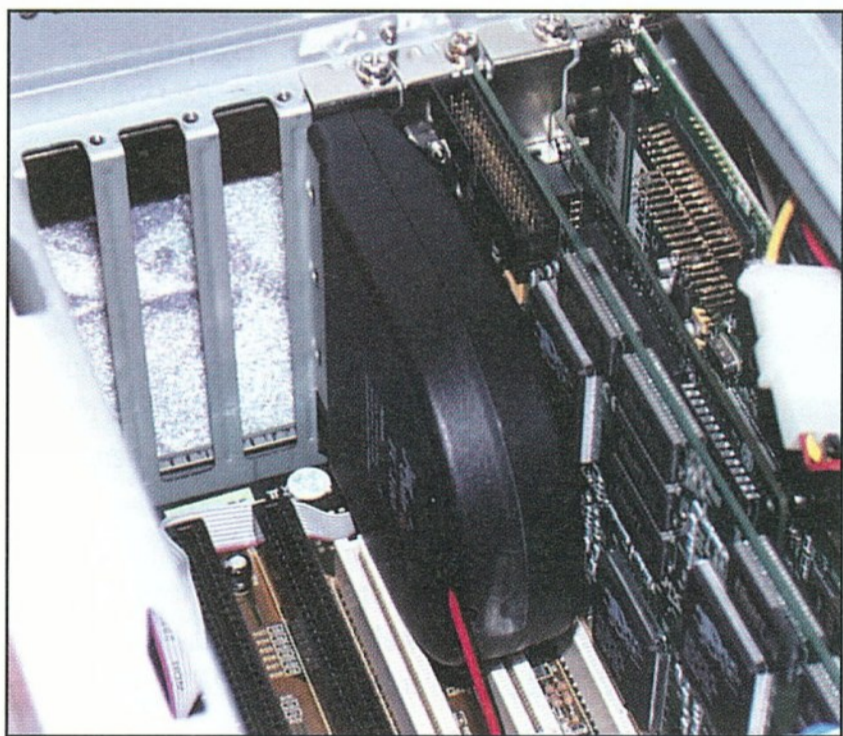
tort tartalmazó hűtőegység, mely a megfelelő légáramot hivatott biztosítani. Ezek az eszközök rendszerint 5,25 inches helyre vannak méretezve, s hogy a 3,5 inches merevlemez mögéjük helyezhessük, általában tartalmaznak kiegészítő síneket. E megoldások egyik nagy előnye egyébként az, hogy használhatók magukban, winchester nélkül is, így kitűnő általános házhűtőkké léphetnek elő.

A cikkben tárgyalt hűtőegységek szerencsére nem drágák: 1-2 ezer forintért már nagyon jókat kaphatunk. Azt általánosságban elmondhatjuk, hogy minőségileg nem nagyon van eltérés köztük, tehát a választást elsősorban a ventilátorok száma és mérete határozza meg, vagy legvégső esetben a kinézet. Bárhogy álljunk is a géphez,



legyünk megszállott túlhajtók vagy olyanok, akik mindenben tartják magukat

a gyári előírásokhoz, mindenképp érdemes egy kicsit áldozni a ház hűtésére. Csak és kizárólag jót tehetünk, segíthetünk vele – növelhetjük gépünk stabilitását és élettartamát egyaránt. Beszerelésük is gyerekjáték: még annyi kézimunkát sem igényel, mint egy videokártya hűtőbordáját a 2D/3D gyorsítóhoz rögzítő hővezető ragasztó felvitele. 



# HARDWARE HUNPAGE

<http://hardware.externet.hu>

## PC Game House

Gyere játszani az V. ker. Lázár u. 6-ba ! (Opera mögött)

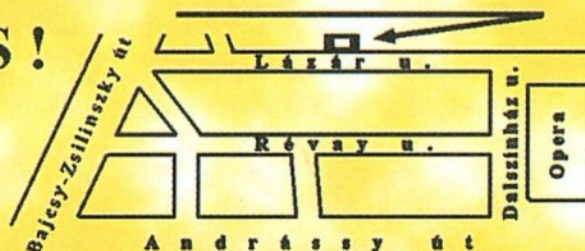
Klubtagjainknak az első óra INGYENES !

Ami Rád vár: - PII 400, Riva TNT, 17"...

- a legújabb játékok

- hűtött üdítő

- a legkedvezőbb árak !



Telefon: 06-20-946-34-94



# Yamaha RM1x

## A VÁLASZ

## Skywalker

Gondolom, már alig bírtátok ki alvás nélkül, hogy megtudjátok, melyik cég hozott még ki grooveboxot az elmúlt időben. Nos, biztosan rájöttetek már, hogy ez a cég nem más, mint a Yamaha a „doboz” pedig az RM1x Sequence Remixer.

**H**a jól emlékszem, talán márciusban volt, hogy épp a NETen kolbászoltam, és rábukkantam az RM1x fotójára. A kép nem volt valami megnyerő sőt, kifejezetten nem tetszett, de az életben persze teljesen más megasztalni a Yamaha új csodamasináját. Igen, ez

zenét) és 50 patternt lehet elmenteni, persze ezekben is egyenként 16 variáció van, ami azért javítja a dolgot.

A hanggenerátor AWM2-es típusú, ami már régóta megszokott a Yamahánál. A MIDI-t szerencsére tökéletesen kezeli, az összes paramétert

ható tekerőkkel és gombokkal gyorsan lépkedhetünk a menükben.

Ugyancsak újdonság a grooveboxok körében, hogy az RM1x 3.5"-os lemezmeghajtóval is fel van szerelve, amire kimenthetjük a patterneket, vagy a számokat, ezzel is memóriát megtakarítva. Ezen kívül képes olvasni az SMF (Standard MIDI File) formátumot, így akár az otthoni gépen készült zenét is színpadra lehet vinni élőben. A MIDI setupban beállíthatjuk azt is, hogy melyik csatornát szóltassa meg a saját hanggenerátora, és melyiket küldje tovább a kimeneten (MIDI Out), ezzel akár más hangszereket is vezérelve. A floppy meghajtóval egyébként nemcsak memóriát spórolunk meg, hanem sok pénzt is, hiszen nem kell költenünk különböző memóriakártyákra, amelyeket természetesen csak az adott cég árul irreális összegekért.

Bár az RM1x első ránézésre az egyik legbonyolultabb zeneszerszám, amit valaha láttam, mégis azt kell mondjam, hogy a Yamaha az eddigi legütősebb hangszereket készítette el. Az effektek nagyon jó minőségűek, de a szűrők (cutoff, resonance) szerintem nem sikerültek annyira jól, mint maga a gép. A gombok elrendezése és a hozzájuk tartozó magyarázat egy kicsit sem egyértelmű, nagyon sok alapfunkciót csak a leírásból tudhatunk meg. Ezzel együtt még mindig azon a véleményen vagyok, hogy ezt nagyon eltalálták és a továbbiakban is remélem, hogy a Yamaha követi ezt a trendet, amit most kezdett el.

Amennyiben ki szeretnétek élőben próbálni a ketyerét, akkor látogassatok el a nemrégiben nyílt belvárosi Yamaha márkaboltba, a Múzeum krt. 10-be, vagy érdeklődjétek a 267-2351-es telefonszámon.



nem vics, tényleg nagyon tetszett a gép, méltó ellenfele a Roland és a Korg grooveboxoknak.

Térjünk át a gyakorlati adatokra. Az RM1x két részre osztható, mégpedig a szekvenszerre és a hanggenerátorra. A szekvenszer memóriája összesen 110.000 leütést képes eltárolni. Mindemellett háromféle realtime és kétféle step-felvétel közül választhatjuk ki, hogy milyen módon akarjuk a dallamokat a memóriába rögzíteni. Mint sok más hangszerben, itt is vannak gyári, úgynevezett preset patternek, amiből összesen 50 féle stílus van, ezeken belül pedig egyenként 16 variáció (section). A variációkat billentyűzetről érhetjük el, a kisebb baj viszont az, hogy rögtön elindulnak amint megnyomjuk őket, azaz nem is várják meg az ütem végét, legalábbis én nem találtam más beállítási lehetőséget. A billentyűzet viszont két oktávós, így sokkal nagyobb, mint a többi grooveboxé. A tárolókapacitásra visszatérve szerintem kevés a felhasználói terület, mert 20 számot (kész

mind a 16 csatornán küldi és fogadja. Ezzel tulajdonképpen inkább MIDIs alkalmazásokkal célszerű használni, hiszen mint már említettem, a felhasználói területet keveselltem.

A munkánkat nagyon megkönnyíti a 64x240-es felbontású grafikus LCD kijelző, ami egyszerűen lenyűgözött! Nagyon sajnálom, hogy az ilyen kijelzőket nem használják más hangszereknél is, mert szerintem ezzel minden sokkal áttekinthetőbb és logikusabb. Leginkább az tetszett benne, amikor átlépünk a Voice menübe, a csatornák paramétereit egyszerre látjuk, akár egy keverőpulton. Az LCD körül talál-

### 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, világoskék, közép-kék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga, narancssárga.

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

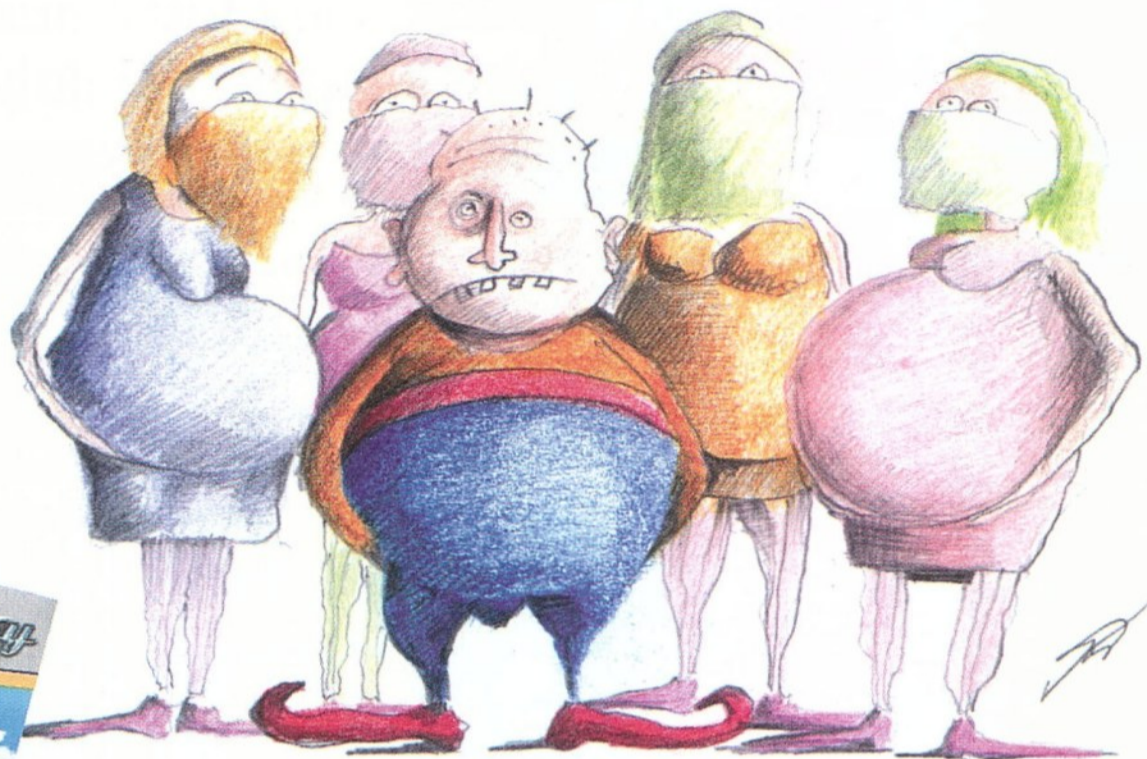
**http://www.elender.hu/~gyenis/ E-mail: gyenis@elender.hu**  
7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax: 72/ 421-522  
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



# X-Rejtvény

Néhány hónapos nyári szünet után, a keresztrejtvényünk ismét – ebben a formában utoljára – visszatér, a változatosság kedvéért most nem Ervin rajzának a poénját kell beküldenedek, hanem a számozott betűkből jövő havi meglepetésünket, míg a kiemelt sorokban a vele kapcsolatos teendőket.

Keresztrejtvényünk nyemérénye most 5 db Mig Alley című repülőszimulátor, ami az Empire Interactive ajánléka.



... 6 FAD AFDUL!

Ne felejtétek a 81. oldalról a sarkot!

	ÁLRUHÁ- BA ŐL- TÖZTET	FRAJT ...; SZÍNŰ- VÉSNŐ	ZALA MEGYEI KÖZSÉG KURTA	LITER SALAMON, BECÉZVE	PÁRIZSI TEMLOM DOKTOR, RÖVIDEN	NANO EGYIPTOM FŐVÁROSA	MEGFE- LELŐ A TŰLIUM VEGYJELE	MEGA EGYFAJTA DZSEM	SZABADÍT A SUGÁR JELE	ALLÓVÍZ	SAJÁT AKARA- TABÓL	ILLATOS GYÓGY- NÖVÉNY
A MEG- FEJTÉS ELSŐ RÉSZ												
TÖRTÉNÉS HOSSZA				7				ANTONOV FESZÍTŐ ESZKÖZ		EGY, ANGOLUL JÁROM		
MERT TÁVOLI FÖLD- RÉSZI					SÍR MINTA- DARABI		FELFOGJA KEZÉVEL JELEZ		8		SÁV VÉGEI ELEMÉR, BECÉZVE	
						3				ÉNEKES- MADÁR CÍMER- MADÁR		
EGYELI KÉN SZIGETEK, RÖVIDEN		DOHÁNY VÉGEI PAPAGÁJ- FAJ		MŰLTAT FELIDÉZŐ RÓMAI 1000!				CSÍP GYOM- NÖVÉNY INDITÉK		5		
			HAZAI ZENEKAR SERTÉS- HŰS				ELHÍZÁS JELE LATIN ELŐLJÁRÓ				INDULÁS, RÖVIDEN VÍZI NÖVÉNY	
SULFUR HOGYAN, OROSZUL KELET				... MOORE; SZÍNÉSZ- NŐ PIANO				SZÍNÉSZ- NŐ, MARI ÖVES ÁLLAT				TUPOLJEV LIBA- BESZÉDI
			2		ALUL TROMBI- TAHANG			ZORRO VÍZBEN TISZTÍT		6	TILTA- KOZIK A PANASZ SZAVA	1
VESZÍT RITKA, NÉMETŰL				A TALLIUM VEGYJELE VALAMINT		DUPLÁN: DOB ÉNEKLŐ HANG			IDEG- FÁJDALOM PARIPA			
NEM KÉSIK EL MEGFEJTÉS 2. RÉSZ					MEGSZÍDÓ, TRÉFÁSAN GIGA						KELETI TÁBLA- JÁTÉK NORTH	SZERZŐ: SZETEI ZSOLT MIKLÓS
▶ A												!

# AQUA

computer

**Elköltöztünk! Új címünk:**

Bp. 1072 Dohány u. 36.  
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44  
Faxbank: 233-36-66 / 1135  
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13

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

Tetszőleges konfigurációk  
összeállítását 1 napra vállaljuk

OTP Hitelügyintézés a helyszínen  
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!

Processzorok, Memóriák, Alaplapok,  
Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák,  
Winchesterek, CD-írók, Monitorok  
**A LEGJOBB ÁRAKON!!!**

Alkatrészekere 1 év , konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

# 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##

## Megnyitottuk új üzletünket!

Augusztus 16.-án a XIII. ker. Hegedüs Gyula u. 1.  
szám alatt, a Nyugati Pályaudvartól 3 percrenyire.

### SZÁMÍTÓGÉPEK TÖRZSVÁSÁRLÓI MÁR OTP HITELRE IS! KEDVEZMÉNY!



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

# e@bolt

EBOLT  
VÁSÁRLÁS  
FOTELBŐL!

[www.e@bolt.hu](http://www.e@bolt.hu)  
Keresse az Interneten!  
[www.e@bolt.hu](http://www.e@bolt.hu)

Ahol az alacsony árak  
csak egy kattintásra  
vannak...



Aktuális akciónk:  
miroVIDEO PCTV (TV a PC-n)

**20 900 Ft + áfa**

## CD ÍRÓK - DVD-K CÉLKERESZTBE

### CD írók, újírók

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

### SCSI CD olvasók

Toshiba 40x SCSI belső/külső  
NEC 16x SCSI belső/külső  
NEC 24x SCSI belső/külső  
Plextor 32x SCSI belső/külső  
Plextor 40x SCSI belső/külső  
Teac 32x SCSI belső/külső  
Pioneer 32x SCSI belső/külső

### DVD

Creative 5x encore KIT  
SONY 5x  
Toshiba 5x  
Panasonic 5x

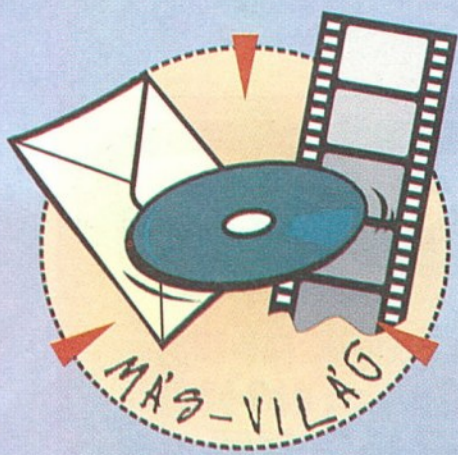
Az árakért telefonáljon!



### PILOT-COMP KFT.

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





# Demozóna

## ASSEMBLY '99 - A LEGNAGYOB B?

Basq

*Biztosan már mindenki nagyon várta az augusztust. A scenerok nemcsak a napfogyatkozás miatt, hanem, mert mint minden évben, idén is augusztusban került megrendezésre az Assembly party, a scene-világ legnagyobb rendezvénye a scene ős-otthonában, Finnországban. Emlékszem, hajdanán Dada/TSi egyszer azt mondta, hogy az nem is igazi coder, aki nem tud finnül. ☺ Ez azért lehet, hogy durva, mindenesetre az biztos, hogy nincs olyan scener, aki ne tudna az Assemblyről – egyrészt mint programozási nyelvről, másrészt mint partyról.*

nem hiszem, hogy valakinek magyarázni kéne, azonban a scene-en nem megszokott. A zenék általában trackerekkel készülnek, és ezek ismert formátumaiban kerülnek a compókra. Akiket igazán érdekel a zene, azok idővel a trackerek mellett a IDI-hez nyúlnak, beszereznek profibb szintiket,

A külföldi hírek előtt azonban pár gondolat a magyar aktualitásokról. Augusztus 20. és 22. között rendezik/rendezték az Antiq '99 partyt. Idén sajnos személyesen nem tudok részt venni rajta, de ígérem, hogy az anyagok, egy beszámoló, és – reményeim szerint – egy riport is vár majd benneteket a következő számban. Ha minden jól megy, és a szervezőknek minden sikerül, akkor szeptember-október környékén újra megrendezésre kerül a Rage-Scenest is, amit reménykedve várunk!

Augusztus 9-én reggel igencsak dobogott a szívem, amikor rá akartam nézni a hatalmas csinnadrattával beharangozott ASM'99 weboldalra. Itt ért az első meglepetés: az oldal nem működött, hiába ígértek fűt-fát, híreket, real-vidéot stb. Szerencsére a compók anyagait a mirror ftp-kről sikerült leszedni; ezúttal is hadd reklámozzam DC-1 szervert az ftp://demo.cat.hu címen. A legfontosabbakat természetesen megtalálhatjátok a PC-X CD mellékletén.

Első dolgom az eredménylista áttanulmányozása volt, ami szintén szolgált meglepetésekkel. Az MP3 music compót például egy Purple Motion nevű zenész nyerte meg – a szám rajta van a CD-n, magáért beszél, mindenki hallgassa meg! Ami meglepő a dologban, hogy Purple Motion, a legendás Future Crew zenésze, már a második Assembly partyn is nyert (a mostani a nyolcadik volt), szóval igencsak régi motoros. Ezt külön értékelni kell, kihálóban lévő állatfaj! ☺ Az MP3-at



samplereket, esetleg valódi hangszereken kezdenek el játszani. A baj az, hogy műveiket nem tudják a nagy nyilvánosságnak bemutatni (bár egyre több demo jön ki MP3-lejátszóval). Az ASM'99-en végre szerveztek MP3 compót is!

A PC demók kapcsán is pozitívumról számolhatok be: külön választották a 3D-gyorsítókat használó és a „klasszikus” demókat egymástól. Az előbbi kategóriát továbbra is a fejtelenség jellemzi: nincs szabvány platform, az egyiket D3D-re írják, a másikat Glide-ra, sőt, van, amelyik futtatásához Java virtual machine kell (amit továbbra sem érzek a Windows részének). Egyébként átlagos demók jellemezték a kategóriát, én sokkal jobbat vártam. A „királykategóriát” „PC classical demo” néven emlegették, jelezvén, hogy ezek a demók nem igényelnek, és nem is támogatnak semmiféle hardveres gyorsítót. Itt számít igazán a coderek, a grafikusok és a zenészek tudása és összmunkája. A győztes egy igazán remek alkotás, a Gasoline lett a recreation nevű bandától. A zene ugyan nem a legjobb, a szokásos elvont techno, de alaphangulatnak nem rossz. Az ötletek nem annyira az új effektekben, sokkal inkább a régiek újfélé megvalósításában jelentkeznek. Jó példa erre a színes „nincs adás” avagy a „hangyák tánca a háromnapos dinnyemaradékon” effekt (lásd hétfői







adásszünet, úgy 15 évvel ez előtt). A grafikák gyönyörűek, ízlésesek, és nemcsak nők vannak, hanem afro-amerikai feketék is (??? – TRf).

A 4K intróval sosincs gond, általában a 4096 byte-os alkotások nem igazán igényelnek különösebb hardvert. Az első helyezett a Matriisi lett, amely a Matrix enyhe paródiájának készült. Mindenki nézze meg, főleg aki látta a „csodafilmét”. Érdemes még megemlíteni a Rasia című intrót, mely Yobi műve, és harmadik helyezést ért el. Bár grayscale-ben megy (lehet, hogy csak nálam) de nagyon szép code, fraktál hegyek!

A 64K intro kategória művei között vannak talán a legnagyobb alkotások. Ha jól megnézik, szinte minden csapat ismeretlen, a stuffok viszont nagyon ütősek. Az első helyezett Viagra című intro, mely a Mewlers alkotása, nekem nagyon bejött. A zene elvont, tetszik, hogy trackerrel bővítkeztek a fiúk, ez legalább egy kis plusz hangulatot is ad a bémészködőnek. Az effektek ötletesek, kicsit régiek, de szépen vannak megcsinálva, gyorsak, nem kell erőmű az intro normális sebességű futtatásához. A grafika telitalálat, UFO-k tucatjai mindenféle nézőpontból.

Mindent összevetve az idei ASM'99 nekem kis csalódást okozott. Az anyagok minősége nem rossz, egy jó nemzetközi party színvonalának megfelelően, de nem a legnagyobbak. Figyelmetekbe ajánlom még a CD-n található Chip Muzak compo anyagait is, azok legalább maximális színvonalon vannak! Nincs más hátra, reméljük a legjobbakat; én úgy tudom, az Antiq'99-re sokan nagyon készültek itthon, reméljük, ott kellemesebben lepődünk meg, mint az idei Assembly-n.

Basq

basq@eurotrend.hu

**AKG** 1999  
A Harman International Company

**AMIT AZ AKG A BERLINI FUNKAUSSTELLUNG-ON (IFA) AUG. 28-TÓL SEPT. 5-IG BEMUTAT AZ LÁTHATÓ A BNV-N SEPT. 10-19-IG A SATSYSTEM „D” SZABADTERÜLET 1/1-ES STANDJÁN!**

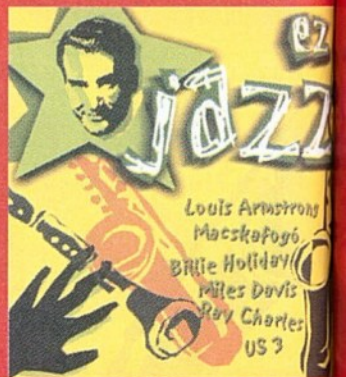
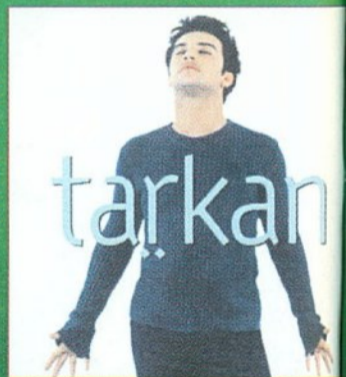
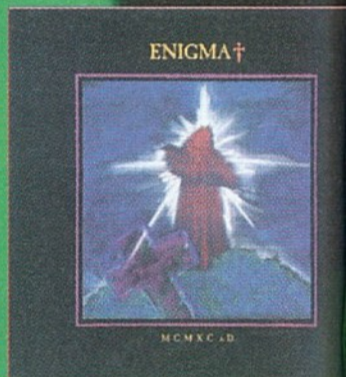
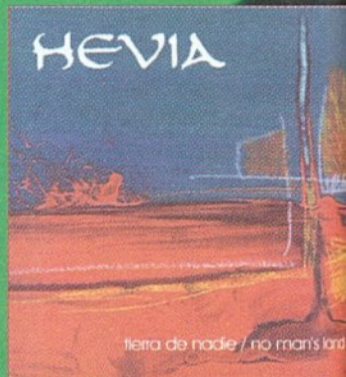
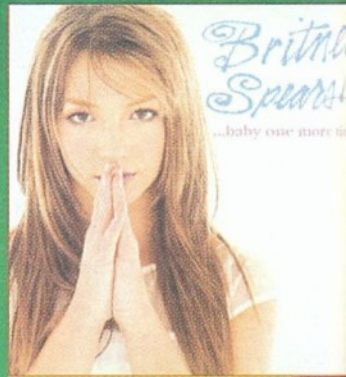
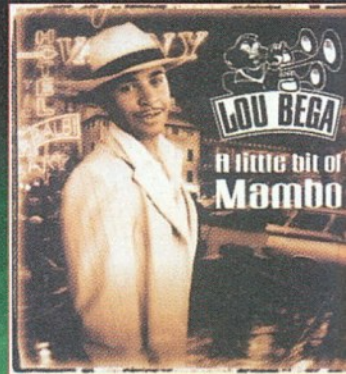
[www.atecaudio.com](http://www.atecaudio.com)  
[www.soundboard.org](http://www.soundboard.org)  
[www.akg-acoustics.com](http://www.akg-acoustics.com)

Részletes információk az AKG új termékeiről!  
[atecinformacio@atecaudio.com](mailto:atecinformacio@atecaudio.com)



# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



**Napfogyatkozás** címmel jelent meg a Sonic Age legfrissebb house mix-remix albuma. A korongon a felismerhetetlenné gyurmázott „vendégdalok” mellett számos saját szerzemény is virít, sztárvendégként pedig pulthoz áll DJ Budai, DJ Junior és DJ Newt is. Bár a lemez elég langyunalomra sikeredett, az ajándék hegesztőszemüveg azonban - ha a géntechnológia is fejlődik - kiválóan alkalmas a nyolcvanegynéhány év múlva bekövetkező Napfogyatkozás megtekintésére.

A Rúzs nevű formációt két jó hangú, jó „huzatú” csajszi, Kata és Keszi alkotja, repertoárjukat pedig a 70-es, 80-as, 90-es évek diszkóslágereinek átdolgozásai. Az „áldozatok” közt a Kool and the Gang, Limahl, Ami Stewart, a Bananarama, a Eurythmics, a Salt'n'Pepa vagy az Ace of Base egyaránt fellelhetők. A *Showtime* egyébként az első illatos CD a világon; a discmaned mellé hypót is pakolj a tatyódba, ha kirándulni mérsz.

A Not For Sale muzsikusról elmondhatjuk, nem tegnap kezdték a szakmát, hiszen Gyulai Zsolt, Demeter Gyuri és Pocsai Kriszta számos topprodukción acélosra edzett arcok. Le is ír az anyagról a profizmus, a vokálok gyönyörűek, a 70-es, 80-as évek intellektuális nyálstílusában megkreált, lírai-filozofikus dalok hangszerelése is kiváló. Azonban az ennyire fantáziamentes, álmosító, egysíkú, zene(fő)iskolás panelekből építkező muzsika szobrot érdemelne a magyar poppanoptikumban. A *Boldogtalan szép idők* születésekor megfáradt anyag. Negyedik fejezetéhez ért a BRAVO Summer Hits válogatás-sorozat. A bravósok szerint az idei év slágerbirtokosai a Mr. President, Sasha, a Dengaboys, a Scorpions, a Touché, a 4 The Cause, Cher, Britney Spears, a Faithless, a No Mercy, Robbie Williams, a The Boyz, Princessa, és még egy-két némethonban arató csapat voltak. Tinilányos egy válogatás, annyi szent, de a Mor-

bid Summer Hitsre a hírek szerint még várni kell (ehe-ehe).

Az idei (tavalyi?) nyár magyar popslágerei a *Balatoni Buli* című albumon próbálnak tömörülni. Az anyag megszerkesztői kinosan ügyeltek arra, hogy a számtalan, népszerű előadó (UFO, Irigymirigy, Auth-Szolnoki, Back II Black, Up!, Bon Bon, ShyGuys, Mr. Rick, stb.) megvételével akarva-akaratlanul meghallgassd a jövő sztárjelöltjeit is (Edina, Trans-X, Warpigs, Rúzs, Szexi Csoki, stb.).

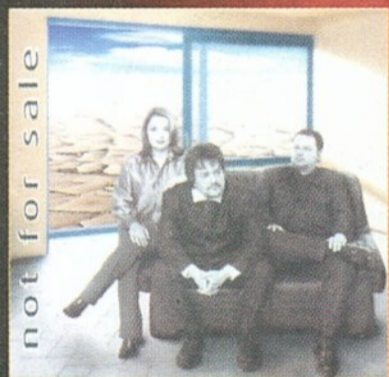
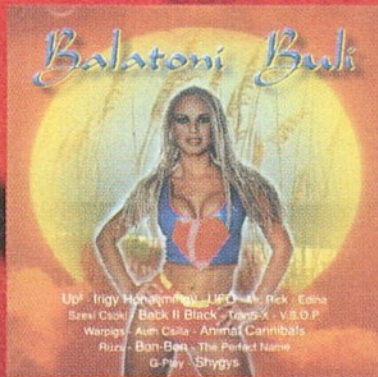
**Best Of Sexy** címmel az elmúlt évek erotikusan túlfűtött dalaiból kapunk egy kalappal az arcunkba. A borítón egy rendkívül dekoratív női segg (Magyar dizájnerek! – Mi jöhet még?!), a CD-n pedig csupa szexben tobzódó nótá. N-Trance, Whigfield, Susanna Hoffs, Transvision Vamp, B. Kelly, Joe Cocker, Gloria Estefan és más „beindult” előadók biztosítanak egy órányi tömény izgalmat.

Fantasztikus, történelmi dalokat rejt az *Ez Jazz* válogatás, mely a populáris dzsessz műfajából igyekezett összerántani egy muzikális arcul-bokszolást. A lemezen helyet kaptak klasszikus és újabb nóták, valamint feldolgozott örökzöldek. Louis Armstrong, Beautiful South, US3, Ray Charles, Chick Corea, Peggy Lee, Billie Holiday, Miles Davis, Duke Ellington, Bobby McFerrin és még sok fanatic dzsesszista. Vigyázz, az album ismerete általános műveltségi fokmérő!

A „Maradjanak velünk!” című rádiókabaré-összeállításban Fabri, Koltai, Kern, Boncz, Nádas és Hofi gondoskodnak az ugató hangokkal kísért, intenzív légzéstornáról. A 75 perces lemezanyag nem valamiféle agyoncsépeelt besztóf kabaré, hanem friss termés az idei év legjobb jeleneteiből szemezgetve.

Heveny cuppogások közepette debütál ügyeletes török szívtiprónk, **Tarkan**. Az ének végig török nyelven vartyog, és a zene is kis-ázsiai népzenei motívumokra épített pop-rock-techno-líra-sanzon. Mindeközben a srác folyamatosan elélezni készül. Nem tudom a diszkólatogatóknak mekkora a fogékonysági indexük manapság a keleti kuriózumokra, de a borító infói szerint nagy sikerre számíthat a Simarik, a Sikidim és a Bu Gece.

Michael Cretu, alias Curly MC, azaz az Enigma ismét kiadta *MCMXC A.D.* albumát, melynek érdekessége, hogy az eredeti anyaghoz egy hatszamos maxi is





társul a Sadness és a Mea Culpa új verzióival. A sokatmondó alcímek: meditation mix, violent US remix, orthodox version, catholic version, fading shades mix, extended trance mix. Az egyetlen furcsaság, hogy miért kell egy remix-kislemezhez egy kilencéves albumot újra megvenni.

**Tierra de Nadie** a címe José Angel Hevia, spanyol dudás albumának, melyen autentikus kelta és arab motívumokat valamint spanyol népdalokat ültetett át mai nyelvre azért, hogy némi modern hangszereléssel megáldott elektronikus aláfestést pakolt a nóták alá. A lemez inkább folk-pop, mint world music, a számok pedig ropant hangulatosak. Spanyolországban már tripla platina. **Britney Spears ...Baby One More Time**-ja ugyan már hónapok óta a listákon trónol, mégis érdemes róla megemlékezni, hiszen a 17 éves Britney hangja, énektudása és előadói profizmusa valóban elképesztő. A showbiz-gépezet ugyan kíméletlenül elkapta, és fiatal koradacára különböző szépségoperációkkal lepték meg. Azonban gumimell ide vagy oda, a kiscsaj igazi csodagyerek, és az általa prezentált, erősen boygroupos dalok is kiemelkedők a műfajban.

Míg Ricky Martint Latin-Amerikában nem tartják latin dalnoknak (csupán szimpla diszkósnak), addig **Lou Bega** háza táját nem érheti szó, hiszen bemutatkozó albuma, az **A Little Bit Of Mambo** a tradicionális latin gyökerekből táplálkozik. A háromnegyed órányi anyagon leginkább az „old style” mambó dominál némi szambával és leheletnyi modern, elektronikus ihletésű hangszereléssel fűszerezve.

A **Jamiroquai** stílusát a megmondók ugyan acid jazznek keresztelték el, igazából azonban egy a hetvenes évek funky-diszkó stílusát a kilencvenesekbe integráló bandáról van szó - akik évről-évre kiadják szinte ugyanazt a lemezt. A **Synkronized** sem sokat újít az előző koronghoz képest. Tehát: laza, rázós diszkó-feelig, kimunkált dalok, kimagasló hangszertudás, prémkucsma. **On The 6** címmel látott napvilágot **Jennifer Lopez** új albuma. A számok főképp lágyabb, líraibb témákra épülnek, néhol hip-hoposabban, egy kis férfirappal, másutt echte latinos zakatolással, vagy épp technoritmussal aládöngölve. Lopez hangja bársonyos-tüzes, és állítólag a zsirleszivás is használt neki. Sikervárományos. Az **Aswad** egy kéttagú rastaformáció, akik a reggae nemes hagyományait követve alkották meg **Roots Revival** albumukat. A dalok közt számos Bob Marley feldolgozás található, de szerepelnek rajta saját nóták, egy kiskanálnyi közel keleti vokál, valamint egy Sting szerzemény is, az **Invisible Sun**, amelyben a szerző is szóhoz jut.

**By The Request** címmel jelent meg a **Boyzone** greatest hits korongja, amely 14 dalt tartalmaz attól a fiúcsapattól, amelynek egyes tagjai alternatív szexuális beállítottságuk miatt újabban erőteljes rivaldafénybe kerültek. A női-férfi szívek egyaránt tiprói két friss

kislemez-slágert is felzökkentettek az albumra, köztük a „When You Say Nothing At All”-t, mely a **Notting Hill** egyik sikervárományos nótája.

Ha már szóba jött a **Notting Hill** című édes-bús komédia, tudni kell róla, hogy Julia Roberts és Hugh Grant főszereplésével a tengerentúlon már nagy ovációt aratott. A soundtrack sikeréhez egyebek mellett Shania Twain, Elvis Costello, Al Green, Trevor Jones, a Spencer Davis Group, a Lighthouse Family, a Boyzone, illetve a boyzone-os Ronan Keating szólója kíván hozzájárulni.

Csúcsformában címmel került a hazai mozikba a **Rush Hour**, melynek kísérő CD-je is megérkezett. A film zenéje leginkább a hip hop, a rap világába kalauzol el minket, hiszen Dru Hill, Redman, Montell Jordan, Jay-Z, a Wu-Tang Clan és tesóik húzák a talpalávalót. Az albumon számos, még kevésbé ismert, ám a kiugrási lehetőségre tigrisként vetődő ifjú titán is helyet kapott. A Sandra Bullock-kal és Ben Affleck-kel a főszerepben nyomul a **Forces Of Nature** (Mint a hurrikán), melynek soundtrackjén egyebek mellett a U2, a Propellerheads, a Touch and Go, a Gomez és a Faithless számai hallhatók. Változatos zenei anyag: az unplugged poptól a trip hopig, a country rocktól a latinig, széles a paletta.

Az Amerikában nagy sikerrel debütált kémkomédia, az **Austin Powers** filmzenealbumán régi és vadiúj dalokat hallhatunk. Új nótákkal jelentkezik Madonna, Lenny Kravitz, Mel G, a Green Day vagy az R.E.M., de felcsendül a The Who „My Generation”-je is a hatvanas évek közepéről.

Parádés szereposztású, jövő századi muzsikából kapunk kóstolót a **Matrix** soundtrack albumán. A kultuszfilm-gyanús mozialkotás futurisztikus feelingjéért felelős zenei zúzógárda jelentősebb csapatai: Marilyn Manson, Ministry, Prodigy, Rob Zombie, Deftones, Monster Magnet, Lunatic Calm, Rammstein, Rage Against The Machine.

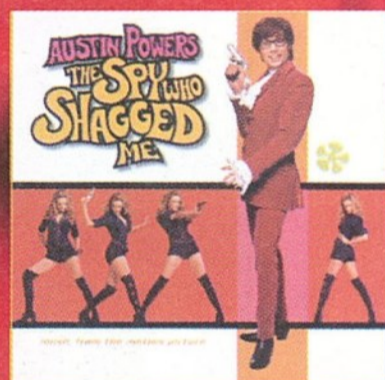
### DeWolf - The Sound of House



A magánkiadásban megjelenő albumon igényes, vokál nélküli house zenét találtunk. Bármelyik szám gond nélkül megállja a helyét az európai clubkultúrában, annak ellenére, hogy az alkotót - saját bevallása szerint - a korai Depeche Mode inspirálta leginkább. A CD-n két zenei irányzat, a szintipop és a minőségi techno ötvöződött, amelyből egy igazán különleges lemez született.

A CD-mellékleten egy teljes számot, és két 30 másodperces mintát találtok MP3-ban. Ha megtetszett, megrendelhetitek a teljes albumot 900 Ft + pkg áron az alábbi e-mail címen. Technikai kérdésekkel is fordulhattok a szerzőhöz, ha tud, segít.

e-mail: dewolf@freemail.c3.hu  
06-30-991-77-89 (Farkas Károly)





# DVD rovat

## LEJÁTSZANIVALÓK

### Sam. joe

*Az augusztus eleji harminc fok készületlenül a városban ért. Mivel mélyenszántó gondolataim valahol a Blaha Lujza tér és az Astoria között az aszfaltba ragadtak, ezért ebben a hónapban meg sem próbálkoztam újabb DVD meghajtók vagy dekóderkártyák szolgáltatásainak megért(et)ésével. Inkább körülbástyáztam magam az amerikai filmművészet közelmúltjából néhány olyan 2-es területi kódban közreadott, magyar feliratozású alkotással, melyek eddig kimaradtak az életemből.*

**N**ektek is feltűnt, hogy mostanában a hollywoodi forgatókönyvírók hülyére vesznek minket? Nem? Akkor ajánlom figyelmetekbe **Az 57-es utas** (Passenger 57) című akciófilmet, mely joggal viselhetné az „Afro-

Ugyanezt a „mese habbal irányvonalat” viszi tovább az **Armageddon** (Armageddon), melyet csak és kizárólag úgy szabad megnézni, hogy az ember még csak véletlenül sem próbál a történetre koncentrálni, hanem megfelelően letompítja ma-

gát pattogatott kukoricával meg kólával, és csak a látványelemekre összpontosít. Ez a film remek demonstrációja annak, hogy az évezred vége felé mit lehet speciális effektusból összekalapálni. A történet dióhéjban: a Föld felé közelít egy hatalmas kisbolygó méretű meteor, melyet, ha nem térítenek le az útvjáról, minden életet leradíroz a bolygóról. Természetesen ismét csak a bevaló amerikai srácokra vár – hurrá, esetleg hajrákiáltások, taps, ováció –, hogy megmentsek



amerikai Superman legújabb kalandjai” alcímet is. Ugyanis a Wesley Snipes (Demolition Man) által domborított jófiúra – aki jelen esetben egy légitársaság biztonsági főnöke, és azt a feladatot tűzi ki maga elé, hogy a minden terroristák leggonoszabbika által eltérített gépen rendet tegyen –, nem hatnak különösebben sem a fizikai törvények, sem a környezeti hatások. Ő képes rá, hogy egy kissé lepukkant járőr-kocsival utolérjen egy felszállófélben lévő, széles törzsű utasszállítót – kár, hogy nincs itt Trau bácsi, hogy megkérdezzem tőle, egy ilyen bébinek mennyi a felszállósebessége. Szerintem úgy 200 km/h körül lehet –, az anyósülésről átkapaszkodjon az egyik futóra, majd innen feljusson a fedélzetre. (Bagatell, Schwarzenegertől tanulta. – TRf) Természetesen közben sem a cűg nem viszi le a futóműről, amikor az bezáródik, nem nyomja szét a mechanizmus (pedig a Con Air-ben igen!), sőt a futómű-gondolából bejut a törzsbe. Aha. Biztos volt nála konzervnyitó. Az ilyen apróságoktól eltekintve még egész jó kis akciófilm. Kár, hogy speciális extrákat nem lelni ezen a korongon.

a totális katasztrófától – húúú, jujj, tyű, nyelvtudóknak wow-kiáltások – ezt a nyomorult sárgolyóbist. Látványelemként felbukkan Bruce Willis (Die Hard trilogia) – állítólag ő a főszereplő, de színészi játékot ezért a pénzért ne várjunk tőle –, meg Liv „Aerosmith: Crazy” Tyler (mellesleg Aerosmith: Steven Tyler lánya). A történet tele logikai buktatókkal és bugyutaságokkal. A mondanivaló a „húúú, de marha jó amerikainak lenni”-re korlátozódik, jól megtárogatva hősi pózokkal a csillagos-sávós lobogó

előtt, sok-sok szalutáló egyenruhással, villogó lámpájú rendőrségi, FBI, CIA, NASA, afenesetudjami autóval, egy Aerosmith – tök véletlen, nemde? – slágerrel, az Egyesült Államok elnökének beszédét hallgató sokasággal. Na, ez az utóbbi a legjobb az egészben! Az Elnök beszédet tart, amit az egész világon hallgatnak! Bizony ám! Kínai parasztbácsika a rizsföldön Sokolból, a francia kávéház vendégei a teraszon zsebrádióból, olasz família ebéd közben a TV előtt ülve, mind-mind az USA elnökét hallgatja! Szóval a félidő végén az állás Látvány 10, Történet 0. Kár, hogy a 2-es területi kódú változat, az 1-es kódú „flipperből”, azaz kétoldalas DVD-ből, összemert egy oldalúra, így extrák a lemezen nincsenek. (Anno TRf elkövetett egy kritikát erről a filmről, mely olvasható volt a PC-X home page-en. Most, hogy én is láttam a mozit, csak egyetérteni tudok vele. Ha az archív anyagok között megtaláljuk, ráveszem, hogy kerüljön fel a CD-re. Higgyétek el, megéri elolvasni.)

Kicsit félek a sokadik részekről, mert sajna leggyakrabban az eredetihez képest a „rossz vicc” kategóriában indulnak. A sorozattá fajult **Halálos Fegyver** egészen tűrhető kivételt képez. A negyedik rész az, ahol halványan érezhető a visszaesés (Lethal Weapon 4). A Mel Gibson (Mad Max) Danny Glover (Maverick, Predator 2, Dumbo hadművelet) duó szemlátomást kezd kifáradni. A zsarutörténet poénjai már nem olyan ütősek, mint az előző részekben (talán ezért volt szükség a hivatásos komikus, Chris Rock szerepeltetésére – TRf), de azért ebbe az epizódba is jutott néhány olyan poén, amin éppen olyan jókat röhög-



Köszönjük az  
**ATLANTIS MULTIMÉDIÁNAK**

a tőle kapott DVD filmeket!

1133 Hegedűs Gyula u.63. Tel.: 236-0818, [www.atlantis.co.hu](http://www.atlantis.co.hu), [info@atlantis.co.hu](mailto:info@atlantis.co.hu)

tünk, mint az előző epizódokon. Az üldözési jelenetekre és a bunyókra sem lehet panasz. A baj az volna, ha megcsinálnák az ötödik részt, mert addigra végképp kifújna a csapat. Gondoljatok csak bele, Gibson most lehet annyi idős, mint a sorozat elején az

„Én már ehhez túl öreg

va-gyok!”

Glover. A történetben a kínai maffiával akaszt bajuszt a duó, így a főgonosz is ázsiai. A csúnya bácsit egy Jet Li nevű úr játssza, aki nevéhez híven – mármint hogy Jet – Jackie Chan fénykorába illő hangsebesség feletti tempójú bunyókat mutat be. Kalapot le, ez igen! Kár, hogy a film végére kiderül, hogy ő Superman ázsiai inkarnációja, ugyanis egy másfél méteres vasrúddal átszúrva is úgy küzd, hogy egy egész tárnyskulót kell beleereszteni egy géppisztolyból, hogy lehiggadjon. Khmm... ráadásul mindezt víz alatt. Még ezzel is megbarátkoztam volna, ha a csúcspont után nincs több teljesen felesleges „minden szereplő minden másikkal a vállára borul”, „Maguk barátok? Kórusban: Nem, mi egy család vagyunk!” nyáladzás. Hallgassatok rám, a főgonosz halála után ki kell venni a lemezt! A flipper második oldalán nem csak egy werkfilm, hanem az előző három részből kivágott jeleneteket is lelni – ezek különösen jók!


A **Végképp Eltörölni** (Eraser) egy meglepően kellemes akció. Az Amerikában meglehetősen komolyan vett tanúvédelmi programban dolgozó John Kruger-t alakító Arnold Schwarzenegger

(True Lies, Total Recall, Terminator, nem létezik, hogy ne ismerné mindenki) átmegegy totál-brutálba! Hogy megvédje a Vanessa Williams (korábban szépségkirálynő és énekesnő) által alakított védencét – aki egy olyan fegyvergyártó cég titkárnője, ahol szupertitkos kézfegyvert adtak el majdnem a csúnyáknak

–, pusztán kézzel tekergeti ki a rosszfiúk nyakát. (Na, azt azért nem hiszem, hogy ez a valóságban is így megy.) Az akció megállíthatatlanul nyomul, jobbra mentesen az emészthetetlen túlzásoktól és logikai bukfenckektől. Érdekesség, hogy a főszereplő csoda-kézfegyvere megszólalásig hasonlít a Quake II Railgun nevű fegyverére, amely dugóhúzó formájú lövéseket produkál. Persze főhősünk változatlanul golyóálló, de hát ez belefér.

Az **Ügyfél** (The Client) már egy teljesen más jellegű film, mint az eddig említettek. Remek thriller, izgalmas story, csúcs szereposztás. Egy tizenegy éves kisserác szemtanúja lesz egy öngyilkosságnak, és meg tud valamit, amiről jobb volna, ha egyáltalán nem tudna. Így tartania kell a maffia bosszújától, és a törvény szigorától

egyaránt. Az ambiciózus, karrierista államügyészt Tommy Lee Jones (The Fugitive, MIB), ügyfeléért életét és karrierjét éppen kockára tevő ügyvédet pedig Susan Sarandon (Thelma & Louise, The Rocky Horror Picture Show) alakítja, hírnevükhöz méltón. A lemezen megtaláljuk még a film mozi előzetesét is.

Az **Angyalok Városa** (City of Angels) egy amolyan „vidd el rá a kedvesedet, ha be akarsz vágódni” film. Szóval igazi szerelmes-romantikus alkotás. A helyenként egészen szürreális képi világú moziban Meg Ryan (Sleepless in Seattle) fiatal sebészt alakít, aki egészen kiborul paciense halálán. Nicolas Cage (Con Air, Face Off), az ügyeletes angyal, megsajnálja, és hogy megvigasztalja megjelenik előtte. Maggie, addig nem hitt az angyalokban, míg szerelmes nem lett egybe. De lehet-e szerelmes egy angyal? Van-e az angyaloknak szárnya? Kiderül a filmből, mely tucatnyi kört ver a stílusában induló romantikus mozokra. Érdekes, hogy Meg Ryan számos ilyenben játszott – Szerelmem Hullámhosszán, IQ - A szerelem relatív –, de ezek közül ez az első, amely azok számára is érdekes lehet, akik a képernyő előtt nem a papírzsepi összekönnyezésével vannak elfoglalva. Ez a korong is flipper, melyen az extrák között kivágott jeleneteket is találunk. 



Köszönjük Pilot-Comp Kft-nak, a tőle kapott filmeket!  
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel.: 351-2338





# Könyvjelző

OLVASSATOK MINDEN NAP!

Schuerue

Újra jelentkezik könyvrovatunk, amely továbbra is sci-fi és fantasy témájú regényeket, novellásköteteket mutat be.

## I. rész: Baljós árnyak.

Terry Brooks – Aquila Könyvkiadó

Igen, igen, arról az első részről, vagy angolosan „Episode I”-ről van szó. A Csillagok Háborúja mítosz hatalmas reklámhadjárat közepette éledt újjá. (Külföldön – teszem hozzá halkán. Ami itthon zajlik, most augusztus közepén, azok az elkeserítően fantáziátlan óriás poszterek, szerintem a marketing tevékenység szégyene. - TRf) Kuliszszatitkok, kalózkópiák, lopott vagy innen-onnan összeszedett, majd lefordított forgatókönyvek után végre a mozikban is megcsodálhatjuk az Nagy Alkotást. Szeptemberben mindenki eldöntheti, érdemes volt-e a hetekre mozik elé költözni a nagy pocsolya túlsó felén.

Az sem titok, hogy a szerkesztőségben többen szenvedünk komoly SW függőségben. Éppen ezért nagy örömmel jelentem be, hogy nem csak a film, de az abból készült, pontosabban a forgatókönyv alapján írt regény is elérkezett hozzánk. Sőt az utóbbi már jóval a bemutató előtt az utcára és

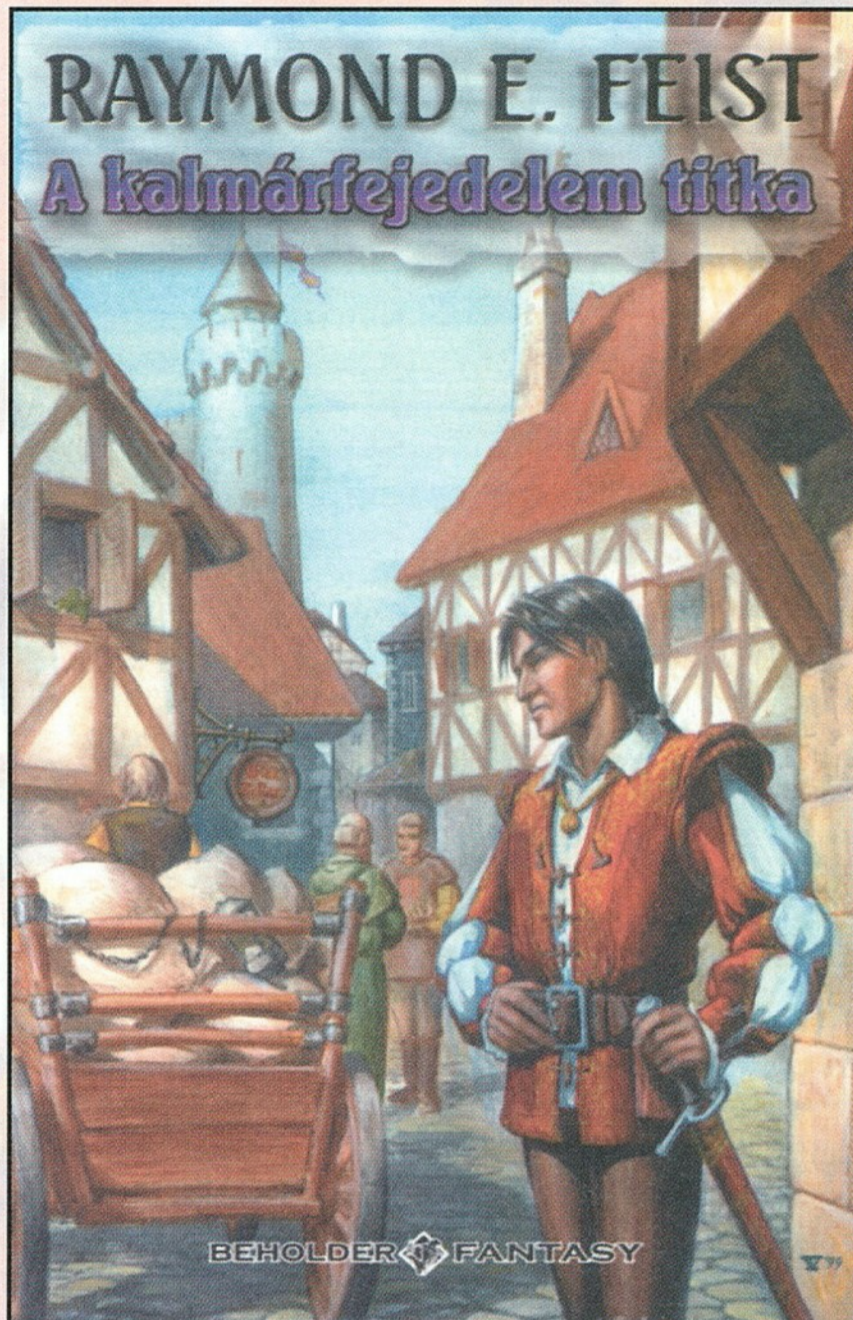
a boltok polcaira került. Rajongóknak nyilván kötelező olvasmány és kiemelt helyre állítandó kegytárgy, de azoknak is igen sok érdekességet tartogat, akik „csak megnézték” a filmet. A regény ugyanis több mint a film leírt változata. Terry Brooks, aki eddig inkább fantasy regényeiről vált ismertté, nem egyszerűen olvasmányos formára hozta a forgatókönyvet, hanem élve az írói szabadsággal, ki is egészítette azt. Ilyen, filmvászonon nem látható jelenet például az a balul végződő pod race, amire csak egy rövid utalást tesznek Anakin barátai a filmbeli versenyre készülés során. További előnyei a filmmel szemben a helyszínek részletgazdag bemutatása, az apró részletek kiemelése. A gondolati

sík, amelyet a legjobb színészi alakítással is szinte lehetetlen tökéletesen

visszaadni, közelebb visz egy-egy szereplőhöz, így átláthatjuk a néha érhetetlen miértek szövevényét.

A regény különlegessége, hogy két kiadásban jelent meg egyszerre, egy díszes, keményfedeles és egy olcsóbb puhaborítós verzióban. A borítókép és az ár az előbbi, igazi gyűjteménybe való kiadásra vonatkozik. (Megjegyzem, ez a kiadás külsőre megegyezik az Amerikában, májusban megcsodálttal. Ott hasonló kivitelben dobták piacra a regényt, csak éppen több különböző borítóval: mindegyik főbb szereplőnek jutott egy. Az igazi Star Wars rajongó persze mindegyiket megveszi. Na, ez marketing! - TRf)

Ár.: 1490Ft.  
www.aquila.hu

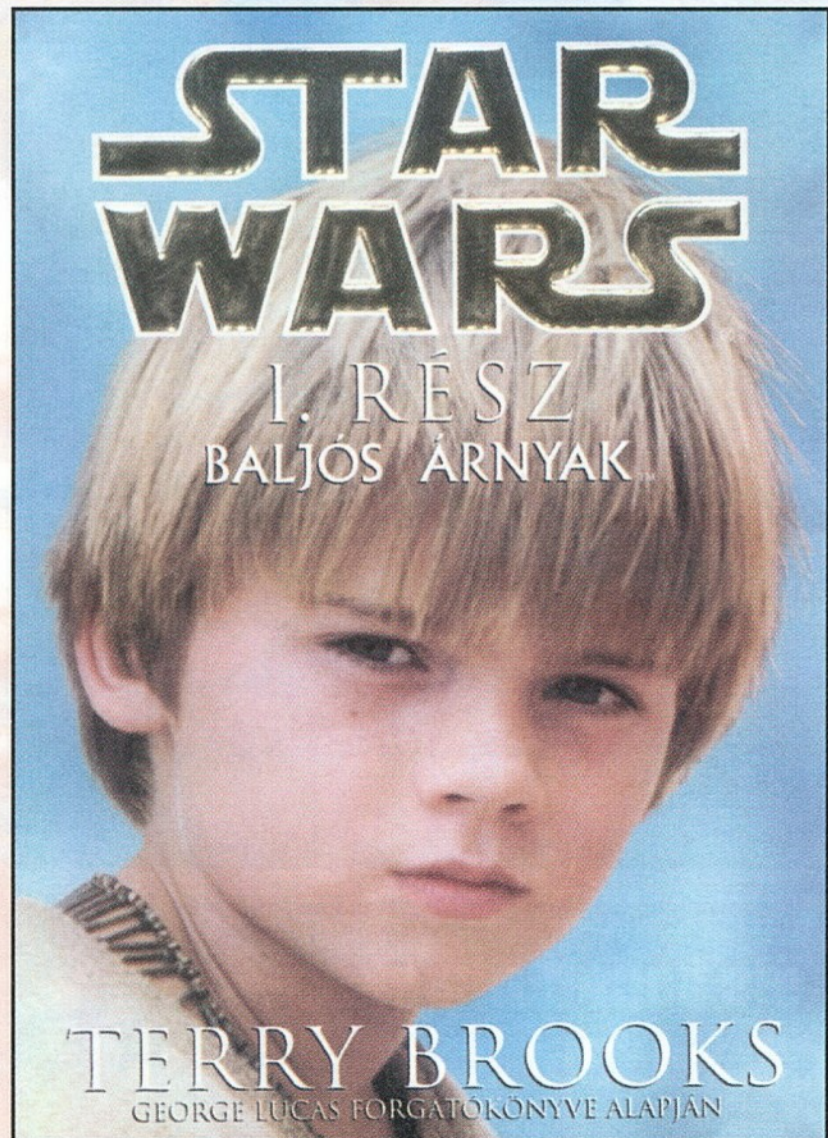


## A kalmárfejedelem titka.

Raymond E. Feist – Beholder Kiadó

Midkemia világa állandó harcban áll a külső síkokról betörő lényekkel. A sauruszokat ugyan legyőzték, de az őket szinte írmagjukig kiirtó démonfajzatok sem szának túl jó sorsot az őslakosoknak, egyszerűen élelemnek tekintik őket. És persze a világ lakói, egymással sem férnek nem békességben. A több szálon futó történetben két barát, a hadvezéri babérokra pályázó Erik és a kereskedői, sokkal kézzelfoghatóbb célokat kitűző Roo sorsát követve láthatjuk az események egy szeletét. A kalmárfejedelem titka „A sötét királynő árnyéka” c. kötet folytatása, a Midkemia elképzelt történetébe kigyóháborúként jegyzett legendát leíró regénysor második kötete.

Ár.: 1198Ft.  
Beholder Kft. 1680 Bp. Pf. 134.



# 3dfx™

## 3dfx grafikuskártyák

Voodoo 3 2000

Voodoo 3 3000

**A legsikeresebb grafikuskártya amerikában!**

Az eredeti A3D hangkártyák, az Aureal Inc.-től.

Vortex 1

Vortex 2

Vortex 2 Super Quad



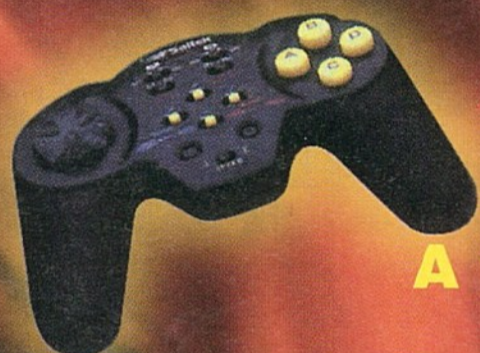
# VOORTEX2

(digitális kimenettel)

# Saitek

**Saitek játékvezérlők.**

**A tökéletesen kézreálló joystick.**



**Az egyik vezető OEM speakergyártó termékei. Már Magyarországon is kapható.**

**2.1-es 4.1-es és 5.1-es speakerkészletek dolby dekóderekkel is.**



**Viszonteladó? Herta Számítástechnikai nagykereskedés a legjobb árakon !!  
Viszonteladóknak kedvezmény, nagykereskedőknek speciális árak !!  
Hertakft@herta.hu vagy hívja a 322-2232-es telefont.**

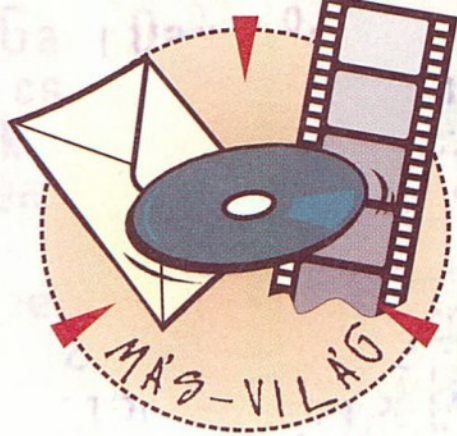
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846  
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)  
Bp. XV., Szentmihályi út 131.  
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020  
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864

Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052  
Bp. X., Kerepesi út 73.  
(Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164  
Bp. XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004  
(Erzsébet Áruház)

Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.  
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840  
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.  
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

Kizárólagos disztribútor: Aureal Inc., Cherry, JAZZ Speakers, Meridian, Saitek, Terratec  
Disztribútor: 3dfx, Hercules EPOX OEM partner

**HERTA**



# Aréna

## VÉLEMÉNYEK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Mielőtt belekezdenék az elmúlt két hónapban érkező levélhalom szemezgetésébe, szeretnénk köszönetet mondani azoknak, akik komolyan vették a júliusi köszöntőben írt felhívást. Arra kértük titeket, hogy kérdőív hiányában írjátok meg nekünk, mi tetszik, mi nem tetszik a PC-X jelenlegi formájában. Rengeteg levelet és e-mailt kaptunk, jó pár megszívlelendő javaslattal és tanáccsal. Igyekszünk mindre válaszolni, de ez eltarthat egy ideig. Még egyszer kösz, hogy nem sajnáltátok ránk az időt, reméljük, hogy a leendő változások megfelelnek majd elvárásaitoknak.

### KÉSIK A KÖLCSÖN PC-X?

Jonapot!

Olvastam a ujságban a cikket, és engem érdekel ez a kupa. Azért írok hogy az ujságot a barátomtól szoktam kölcsön kapni és nem tudom hogy mikor kapom meg tőle a szeptemberi számot. Azt kérném hogy ha megvannak a kupa részletei (kecskeméti selejtező időpontja helye, játék címe amivel játszani kell)akkor azt szíveskedjék megírni. Elore is köszönöm.

Viszlát.

Kispepe

Idézek az újságból: „Részleteket majd a szeptemberi számban közlünk - addig ne is érdeklődj”. Ennél egyszerűbben és világosabban nehez fogalmazni.

Nem akarlak megbántani, de még ha mi is lennénk a szervezői ennek a versenynek (mint ahogy nem mi vagyunk, hanem az Intel és a Senorg – és ez szintén elég világosan kiderült a hirdetésből), feltételezed rólunk azt a tisztességtelenséget, hogy jogosulatlan előnyhöz jutunk téged a többiekkel szemben, csak azért, mert te csak a hónap közepén *kapod kölcsön* az újságot a haverodtól??? Gondold ezt végig a mi oldalunkról is, ok?

### A REJTÉLYES STAR WARS

Hi Sam.Joe!

Képzeld,megvan a Phantom Menance,valamint a Racer.Boldogan felinstalálom őket,majd indítom a launcher,és kiteptem az összes hajam mikor megláttam hogy 3dfx kell hozzá.Őszintén,én sehol nem látam az Episode I játékokhoz valamiféle 3dfx szükségeset,csak a readme.txt-ben ami a cd-n van.A dobozról senki nem tudja meg.

Nos, akkor neked egy igen speciális dobozod lehet, mert a nálunk levők bal alsó sarkában ott díszelge a „Requires 3D Acceleration”,

azaz „3D-gyorsítót igényel” logo. Ez persze véletlenül sem jelenti azt, hogy 3Dfx által gyártott kártya kell hozzá! Mi például a Phantom Menace-t Matrox Millenium G200-on, a Racert Riva TNT-n és Savage3D-n teszteltük. Ha jobban megnézed, a doboz alján, ahol az igényelt konfigurációt részletezik, Video címszónál az áll, hogy „4 MB-os, PCI-os vagy AGP-s Direct3D kompatibilis gyorsítókártya szükséges” – persze angolul.

... nekem van egy X-Wing Allieném,nem régi játék.(egy hónapal ezelőtt jelent meg nagyjából).Nekem egy P-166MMX,32MB ramos gépem van,s azon az XWA boldogan futott mindent maxra húzva(Pellusnak ez ajánlott,mond meg neki hogy egy sima 166mmx en 3dfx nélkül szép texturával,minden high -al,zenével nálam zökkenőmentesen fut)

lordnep

A PC-X-ben, az értékelésnél szereplő konfigurációkat nem mi találjuk ki, hanem a gyártók/kiadók által megadott minimumkonfigurációt tüntetjük fel. Ha ennél gyengébb géped van, és mégis megy rajta, örülj neki. Általában nem ez a jellemző.

### JOE, MONDD A LOTTÓSZÁMOKAT!

Sziasztok!

Nem tudom, hogy személy szerint ki írta a júli-

us-augusztusi számban a híreket, de van egy örömteli hírem a számára:

Említette az EA új „műkorcsolyaszimulátorát, és képletesen kérdezte, mi jöhet még? Pl. Curling. Hát tessék: tegnapelőtt az X áruházban, egy kiállított Nintendo64-en ment a Curling szimulátor. Elég jó???

Miért nem akarja az illető megjósolni a Pentium 133+Voodoo1 pároson 50 fps-sel futó Quake3-at is? Hátha bejönne, nagyon hálásak lennének egy páran, ha bejönne! :-)))))))))

Lattman Tamás

Hehe, szerintem Sam. Joe maga sem tudja, milyen jóstehetség! E héten sorsolták a 750 milliót a Lottón. Ha nem vitte el senki, a következő héten Joe számaival indulunk, a következő számot már a Bahamákon szerkesztgetjük! Ami a Pentium 133-at és a Voodoo 1-et illeti, szerintem már a Quake II sem nyomott rajta 50 fps-t. Persze, a remény hal meg utoljára.

### A NAGYMESTER HŐMÉRŐZNE

hi!

a júl-aug számban olvastam a hűtésről szóló cikket, és gondoltam, hogy valaki tudna nekem segíteni.

1. Van egy asus p2b alaplapon, és benne egy p11 333 eredeti gyári hűtéssel, a ventilátorból egy 3 eres kábel csatlakozik az alaplapra, azthiszem, barna, sárga, és zöld. Namármost, az biosban a power managment setup-ba a cpu ventilátor fordulatszámát kijelzi, de a hőmérsékletnél „N/A” jelzés található. Ennek mi az oka? Hogyan tudnám megtudni, hogy hány fokos a processzor?

Nagymester B

### A PC-X júliusi játékaikak megfejtései és nyertesei:

**HÚSÍTÓ NYÁRI FEJTÖRŐ** – két megoldás volt. 1. „a Quake II Összes Művekre van nagyobb szükségem”, szerencsés nyertesünk: Halmosi Gellért (Győr). 2. „a Myst ötödik évfordulós díszkiadására volt nagyobb szükségem”, szerencsés nyertesünk: Forrai Gábor (Hódmezővásárhely). Természetesen bármilyen megfogalmazásban elfogadtuk a megfejtéseket.  
**X-MUSIC – (PAUL DI' ANNO):** Ökrös Zoltán (Orosháza), Berta Zsolt (Tásvár), Mészáros Márk (Budapest)

Mindenkinek köszönjük a részvételt, a nyerteseknek GRATULÁLUNK!!!



# LS COMPUTER

## a Nyugatnál

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, Super Micro, Lite-ON és még sok más!

Internet előfizetés (Datonet),  
monitor, nyomtató, notebook, egyéb  
alkatrész szervíz



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

Szinte az összes gépünkben P2B van, és jó fél éve engem is aktívan foglalkoztatott a probléma. Az ok prózai: azon a kábelben ugyanis a BIOS a CPU ventilátor fordulatszámát kapja meg. De az alaplapodhoz kaptál egy kézikönyvet is, amelynek erre vonatkozó részében gyönyörűen le van írva, hogy a CPU-hőmérséklet méréshez szükség van egy másik kábelre, ami viszont nem tartozéka az alapkiszerezésnek. Tehát, kénytelen vagy felkeresni, és keresni egy Asus képviselőt (legjobban teszed, ha a hivatalos magyarországi disztribútort, a Macrodat keresed meg, mi is tőlük vettük), ahol ezt az inci-finci zsinórt potom 1000 forint körüli áron adják el neked. Vigyázz, hogy úgy ragaszd fel, és kösd be, ahogy a kézikönyvben le van írva, ellenkező esetben mehetsz a következőért. Ezután a BIOS vidáman kijelzi a proci hőmérsékletet, lehet telepíteni a CPU-figyelő és hőszabályzó programokat a CD-ről!

### REJTVÉNY-MIZÉRIA

[...] Ja, és el tudnád mondani, hogy mit kell megfejteni a rejtvényeken??!! Mert én ott semmi féle keresztrejtvényt vagy megfejtést nem látok (Megjegyzem: JÓ A SZEMEM) Ha berakod, akkor köszi, de ha nem... akkor se lesz semmi baj. Amúgy jól vezetted a(z) (Quakell:)Arénát (Hi hi), és jó a szöveged.

Maász István

Július-augusztusra szánt rejtvényünk többeknek komoly fejfájást okozott. Nem István volt az egyetlen, aki ez ügyben megkeresett minket – de egyedül ő volt, aki kérte, hogy rakjuk be az Arénába, íme! Nos, ha fellapoztátok a 82. oldalt, éppen az ominózus rejtvény sarok hátoldalát, ott találjátok a nyári feladványt. Voltak, akik, ideig is eljutottak, de itt aztán elakadtak, nem tudván, hogy mi a teendő. Őket igyekeztünk meggyőzni, hogy bármily hihetetlen, de tényleg az a kérdés, hogy „Melyik játékra van nagyobb szükség?”,

de sajnos ennél több segítséget nem tudunk adni, mert a jó megoldást mi sem tudjuk. Végül aztán szépszájú megfejtés érkezett, úgy hogy a malőröket csak a komikus nyári időjárásnak tudtuk be.

### HOVA LETTEK A ZÖLD EMBERKÉK?

Szia!  
Lenne egy jó ötletem, ha az ujságban szereplő

cikkez a cd-n további írás vagy demó található, akkor annak a pontos helyét nem lenne hátrány közölni.

Pl. A (Keresd a kis zöld emberkéket az ott-honi gépeden!) cikkben azt olvasom, hogy a „CD-nken is megtalálható a program” na köszi szépen nézzél végig kétféle cd-t 1, 3GB adatot hogy mégis hol van!

Nagy Tamás

Igazad van, tényleg nem volna hátrány, csak egy baj van vele: időgép kellene hozzá. A nyomdai és a CD leadási határidők között ugyanis van jó egy hét, és persze a CD nagy része ez alatt áll össze, így már rég nyomják a lapot, mire kiderül, hogy hasznos kiegészítők lesznek a CD-n néhány cikkhez. Egyébként, ha tudunk róla, ezt – elsősorban a játékoknál – külön jelezni is szoktuk. Ilyenkor ez többnyire a GamePort alkönyvtárban pihen. Ha a Mélyvízben olvasol valamiről, akkor nagy valószínűséggel abban a könyvtárban kell keresned a hivatkozott file-okat, tehát azért az túlzás, hogy 1,3 gigát (vagy akár 650 megát) kell átböngészni. Egyébként a kis zöld emberkéket esete a kivétel, ami erősíti a szabályt, ugyanis a SETI@HOME program nem található meg a CD-n. Ennek prózai okai vannak: TRf nem rakta fel. De ha jól emlékszem, a címet megírtuk, így aki-nek van Internet-hozzáférése, az könnyedén megszerezhetette, ráadásul egy frissebb verzióját, amit a nyomdai átfutás alatt hoztak ki.

### HÁROM (KÉRDÉS MEG) A MAGYAR IGAZSÁG

Szia!

Már elég régen szeretnék levelet küldeni nektek de csak most szántam el magam hogy billentyűzetet ragadjak. Bele is vágok a közepébe.

1. Annak idején mért nem írtatok a Mortal Kombat Trilology-ról és a Carmageddon Splat Pack-ról és ha jól tudom akkor az MK4-ről.

2. Végül is mi ez a textúratömörítés. Textúrák összetömörítése RAR-al és kész vagy mi?

# Ready<sup>®</sup> COMPUTERS

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,  
BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ

Részletes arlista:  
2-333-666/1310#

BP. 1054 VADÁSZ U. 36.  
TEL.: 331-05-18 FAX: 311-86-71  
H-P.: 9<sup>30</sup>-18<sup>00</sup> Sz.: 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup>  
Ready Compker Kft.

Számítástechnikai alkatrészek,  
tartozékok, kiegészítők  
széles választékával,  
internet szolgáltatásokkal  
várjuk kedves vásárlóinkat.

Igénevei szerint összeállított  
számítógépek  
1+2 év garanciával,  
jogtiszta ajándék programokkal

Megegyeztünk a bankkal: ők  
továbbra sem árulnak PC-t,  
mi viszont adunk hitelt;  
20% kezdőrészlet befizetésével  
számítógép vagy nagyértékű  
részegység vásárlása esetén.

Folyamatos akciós  
kedvezmények

WWW.READY.HU

Viszonteladói árainkról érdeklődhetsz  
a 06-30-9413-453-as telefonon.

3. Lehetne stábfotó, mért nincs?

Ember

És a helyes válaszok:

1. Valószínűleg nem tartottuk őket annyira jelentősnek. Adott esetben, amikor játéktobzódás van, mérlegelnünk kell, hogy melyik cím fontosabb. A Mortal Kombat már a második részénél lerágott csont volt, a Carmageddon Splat Pack pedig végül is egy kiegészítés CD. Talán ezért.

2. Egyáltalán nem erről van szó, de hosszú lenne itt kifejteni. Viszont tudok egy remek helyet, ahol részletesen és magyarul (!) olvashatsz erről, mégpedig a Hardware Hunpage-en. A cím:  
<http://hardware.externet.hu/VIDEO/S3TC/index.htm>

3. Nos, talán semmi nem osztja meg ennyire a szerkesztőséget, mint a stábfotó. Érezzük mi is, hogy ennek hiányában kissé személytelen a lap, de egyes renitens szerkesztőségi tagok fényképellenes fogadalmat tettek, és azt hangoztatják, hogy az újság tartalma a lényeg, és nem az, ki írja. Ebben mondjuk van valami, de azért nem aggódj, hamarosan lesz fénykép! Addig javasolom a 3-as számú PC-X Akták (ha még lehet kapni) tanulmányozását.

Az például egy hajdani  
legendás stábfotó.



# Ennyi! Vagy nem!

Nem maradt más hátra, ezennel magunk mögött hagyjuk az ünnepi, de egyben utolsó PC-X-et. Talán mégse sírjunk most egymás vállára borulva, inkább tomboljunk az örömtől, hogy októberben jön az, ami még nem volt!

## GameStar

Az ígéreteket már fejből is tudjátok, ugye?

Kívülről: 132 oldal, 2 CD, belülről: játékhírek, előzetesek, leírások, végigjátszások, hardver- és szoftverbemutatók, tesztek, 3D-rovat és más oktató jellegű sorozatok, Internet, zene, film, könyv, szóval minden, ami a PC-X-ben jó volt, csak most nagyobb terjedelemben!

Mi hiányzik még? Egy hatalmas buli? Hát legyen!

Szeptember 10-11-12, Info Park, Budapest!

WINDOWSIS  
'99



### A GameStar hivatalos bejelentése és sajtótájékoztatója

Műsorok éjjel-nappal  
64 gépes hálózati játéklehetőség  
Mozimánia:  
filmek folyamatos vetítése  
Szabadtéri sportjátékok  
Rádiókabaré  
Pantomim show  
Fitness-bemutató  
Divatbemutató  
Karaoke show  
Vizes trikó verseny  
Disco  
Pierrot táncszínház  
Sörsátor

Élő koncertek:  
Kispál és a Borz  
Republic  
Ladánybene 27  
Somló Tamás  
St. Martin  
Bon-Bon  
Emberek  
Four Fathers  
Takács Tamás DBB  
My Cream  
Török Ádám és a Mini  
Budapest Ragtime Band  
Budapest Dixieland Band

És persze mi is ott leszünk! Gyere ki, találkozzunk, beszéljünk a régi és az új lapról! Kíváncsian várjuk kritikáidat a múltra, ötleteidet, tanácsaidat a jövőre nézve!

**Mindenkit szeretettel várunk!**



# GameStar

**132 színes oldal**

**2 CD melléklet**

**MEGJELENIK SZEPTEMBER 30-án**

**ára: 992 Ft**

**Találkozzunk!**

WINDOWSIS

'99

