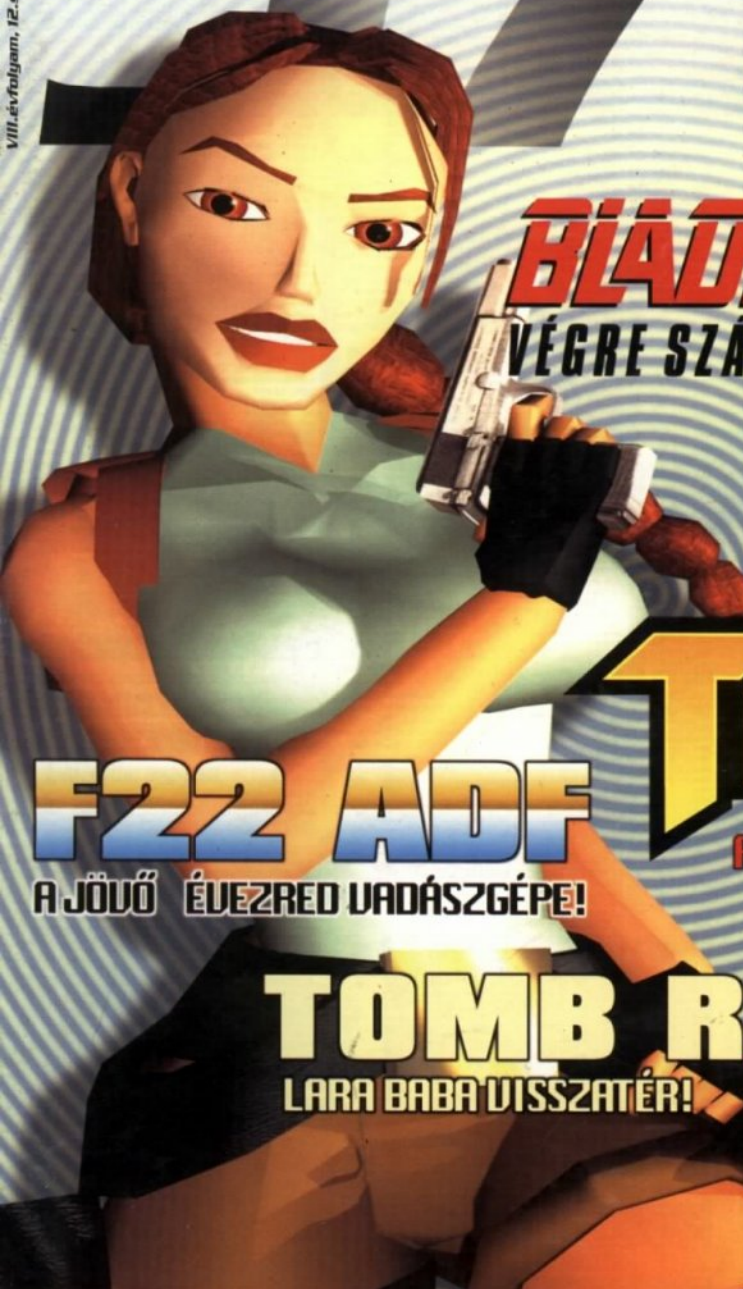


318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte



BLADE RUNNER
VÉGRE SZÁRNYAL A FEJVADÁSZ!

F22 ADF

A JÖVŐ ÉVEZRED VADÁSZGÉPE!

TUROK

AZ N64 ÁSZ PC-N IS ÚT!

TOMB RAIDER II

LARA BABA VISSZATÉR!

CURSE OF MONKEY ISLAND

ELVADÁS MÓKÁSBAN MINT HALÁSBAN



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénygel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívj a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CD 32

JÁTEKOK

ALFRED CHICKEN	2990	990
ALL TERRAIN RACER	4990	990
BATTLE TRACK	2990	990
BURBA AND STIK	4990	990
CHUCK ROCK	2990	990
CHUCK ROCK II	2990	990
3 GENERATION	2990	990
DECODE	2990	990
DIPLOMATE HERO	2990	990
FIELDS OF GLORY	2990	990
FIRE AND ICE	2990	990
FLY HARDCOR	2990	990
HOMAGE	2990	990
INTER KARAITE	1990	990
LITTLE DRILL	1990	990
LOTUS TURBO CHALLENGE	4990	990
MYTH	2990	990
NIKE WARRIOR WORLD CH	4990	990
PINBALL PARADISE	4990	990
PIRATES GOLD	4990	990
PREMIERE	2990	990
ROSE OF ROBOTS	2990	990
SPINNY LEGACY	4990	990
STORMER	4990	990
SURFAR 2000	1990	990
SUPER MATHS BROTHERS	2990	990
SUPER PUTTY	1990	990
SURFMANIA	1990	990
SURF MANIA 2	4990	990
TOP GEAR 2	5990	990
ULTIMATE BODY BLOWN	2990	990
UNIVERSO	2990	990
ZOO	4990	990
ZOO 2	4990	990

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ

A NYOLC ALAPFIGURA,

DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

AMIGA

JÁTEKOK

BANDHEE A1300	4990	990
BRAIN THE LION A1300	2990	990
DEWING A1300	2990	990
GLOOM A1300	2990	990
KICK OFF A1300	2990	990
KILLING WOODS A1300	4990	990
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	4990	990
RISE OF ROBOTS A066	4990	990
SECOND SAMURAI A1300	2990	990
SEKAI AND DESTINY	2990	990
SONGHEE A1300	2990	990
SHADOW FIGHTER A0A	2990	990
SUPER SHOGUNERS	2990	990
SUPER TOWER CHAMPS	2990	990
OUT TO LUNCH A0A	2990	990
XTREME RACING A1300	2990	990

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

COMMODORE JOY - ATTACK	2990	990
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2990	990
PC JOY - ACTION PAD	4990	990
PC JOY - COMPETITION PRO	2990	990
PC JOY - EXPLORER PAD	5990	990
PC JOY - F3000	6990	990
PC JOY - WAGON II	9990	990
PC JOY - WRESTLER PAD	5990	990
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4990	990
PC JOY - POWER PAD	3990	990
PC JOY - POWER PAD PRO	7990	990
PC JOY - SABRE	5990	990
PC JOY - SABRE PRO	4990	990
PC JOY - SPIRIT PAD	4990	990
PC JOY - TM PINBALL JOY	9990	990
PC JOY - TORNAO	2990	990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3990	990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3990	990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÁRGA	3990	990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZŐKE	3990	990
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	300	990
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1990	990
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6990	990

C64

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	590	990
POPEYE 1,2,3	590	990
POSTMAN PAT COLL.	590	990
POSTMAN PAT 1,2,3	590	990
A GÁLYA	990	990
A KÖZLETT	990	990
ACTION FIGHTER	990	990
ALÉN 3	990	990
BAL	990	990
BURGARD RALLY	990	990
BUM	990	990
CAPTAIN FIZZ	990	990
CREATIVES	990	990
CRISTOPHER 2	990	990
DALEK ATTACK	990	990
DE HARD	990	990
DOUBLE DRAGON 3	990	990
DYNASTY WARS	990	990
EMPIRE STRIKE BACK	990	990
F16 COMBAT PILOT	990	990
FACE OFF HOCKEY	990	990
FERRARI F1 CHALLENGE	990	990
FINALE FIGHT	990	990
FOOTBALL MANAGER 3	990	990
GRAND PRIX CIRCUIT	990	990
HUSSON HAWK	790	990
JAMES POND 2	990	990
JAWS	990	990
LAST WARRIOR	990	990
LETAL WEAPON	990	990
LONG LIFE	990	990
LUIGI'S EPIC	990	990
MC DONALD LAND	990	990
NEW ZEALAND STORY	990	990
NEWCOMER	990	990
NO LIMIT	990	990
NORTH & SOUTH	990	990
PAK FIGHTER	990	990
POLE POSITION F1	990	990
PREDATOR	990	990
RAINBOW ISLAND	990	990
RAMBO 3	990	990
RETURN OF THE JEK	990	990
ROADRUNNER	990	990
ROBOCOP	990	990
ROBOCOP 2	990	990
RUNNING MAN	990	990
SHADOW DANCER	990	990
SHADOW WARRIOR	990	990
SHOGUN	990	990
STAR WARS	990	990
STREET FIGHTER 2	990	990
STREET FIGHTER	990	990
SUPER MARIO	990	990
SMOKE OF HONOUR	990	990
TENNIS IN MANIA TURT	990	990
TERMINATOR 2	990	990
TEST DRIVE 2	990	990
TETRIŠ ÉS AKROU	990	990
TOM & JERRY 2	990	990
TOTAL RECALL	990	990
TURBO OUTRUN	990	990
TURBOSTAR II	990	990
TUSKER	990	990
VENDETTA	990	990

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	990	990
ROBOCOP 3	990	990
TROU	990	990

KAZETTÁK

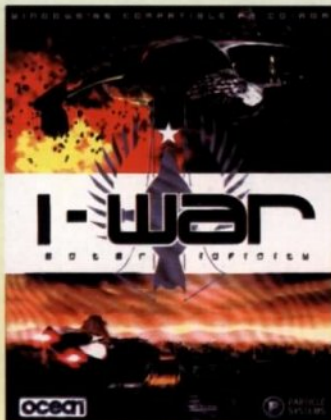
ACQUET	990	290
ALÉN 3	990	290
ARRANGO	990	290
ARNAUTS	990	290
BALANCE	990	290
BLUE BARON	990	290
CALIFORNIA GAMES	290	290
CHAMPIONSHIP WRESTL	990	290
CONTINENTAL CIRCUS	990	290
CROCODIN	290	290
DELTA	990	290
DOUBLE DRAGON	990	290
FIGHTER WORLD	990	290
GAMES WINTER EDITION	990	290
GENIE WINGS	990	290
GO FOR GOLD	290	290
HORDES OF THE LANCE	990	290
HUNTERS MOON	990	290
LAST YR	990	290
LED STORM	990	290
MC DONALD LAND	990	290
MCNEPPROSE GAZECR	990	290
MCNEPPROSE	990	290
MCDONALD	290	290
MULTIMAX 5	990	290
MULTIMAX vol I	290	290
MULTIMAX vol IV	290	290
MYTH	990	290
NEOBRUNNEN	990	290
NIGHTSHIFT	990	290
NINJA HAREBOTS	990	290
OUTRIDER EUROPA	990	290
PIRATES	990	290
PUPPY & SAGA	990	290
OLD TIME RUSTER	990	290
QUEZEC	290	290
RICK DANGEROUS 2	290	290
ROBOCOP	290	290
RODLAG	990	290
SALMON	990	290
SAVING USKRAJ	990	290
SOCCER DOUBLE 2	290	290
SOLD FLIGHT	990	290
ST DRAGON	990	290
STRECHER II	990	290
SUMMER CAMP	290	290
SUPER SCHAMBLE	990	290
SUPER SPACE INVADERS	990	290
SWAY	990	290
TETRIŠ ÉS AKROU	990	290
TIGER ROAD	990	290
TITANIC BLINKY	990	290
TORNGAR	990	290
WINTER GAMES	990	290

Magyarosított játékok az 576 KByte-tól karácsonyra!



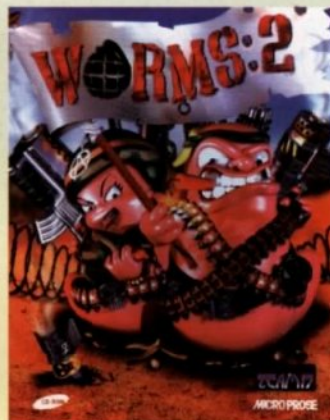
11.999,- 9.999,-

akciós szelvénygel



11.999,- 9.999,-

akciós szelvénygel



9.999,- 8.999,-

akciós szelvénygel

AKCIÓS SELVÉNY
Akciók árának csúszás esetén az
szelvényben megadott árakon
figyelj az áruval együtt érkező
használati utasításra is!

576

CURSE OF MONKEY ISLAND	6
EARTH 2140	8
NBA 98	9
FIGHTING FORCE	10
BLADE RUNNER	12
AGE OF EMPIRES	14
CHASM	16
SHADOW WARRIOR	17
TOMB RAIDER II.	18
GRAND THEFT AUTO	20
DREAMS TO REALITY	22
CM 2 SEASON 97/98	24
TONE REBELLION	25
TUROK: DINOSAUR HUNTER	26
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	28
NFS II SPECIAL EDITION	31
I-WAR	32
CONQUEST EARTH	34
MEN IN BLACK	36
TOURING CAR CHAMPIONSHIP	38
NUCLEAR STRIKE	40
HÍREK	4
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

AGE OF EMPIRES	14
BLADE RUNNER	12
CHASM	16
CM 2 SEASON 97/98	24
CONQUEST EARTH	34
CURSE OF MONKEY ISLAND	6
DREAMS TO REALITY	22
EARTH 2140	8
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	28
FIGHTING FORCE	10
GRAND THEFT AUTO	20
I-WAR	32
MEN IN BLACK	36
NBA 98	9
NFS II SPECIAL EDITION	31
NUCLEAR STRIKE	40
SHADOW WARRIOR	17
TOMB RAIDER II.	18
TONE REBELLION	25
TOURING CAR CHAMPIONSHIP	38
TUROK: DINOSAUR HUNTER	26

Start

V I . É V O L Y A M , 1



Age of Empires

A Microsoft stratégiai játéka annyira el van találva, hogy komoly fenyegetést jelenthet a Civ II trónjára.

14. oldal

Need for Speed II Special Edition

Most meglátjuk, mennyit javult egy nagy név gyengécskére sikerült folytatása.

31. oldal



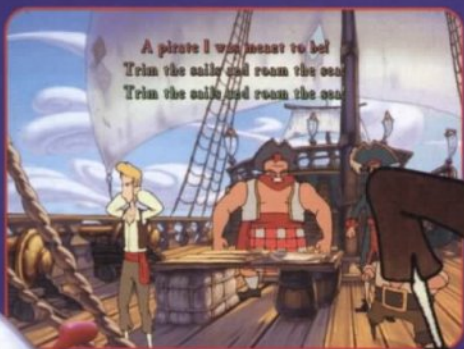
Tomb Raider II

A bögyös kis poligonbébi már megint itt portyázik. Kérdés, hogy sikerül-e felülmúlnia előző önmagát.

18. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/12-66-22)
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Kismaroszi Rendita Levéltájtás: Recent Kit
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
 Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf.: 132.



Curse of Monkey Island

Nem kizárt, hogy minden idők legmulatságosabb kalandjátéka került ki a Lucasarts boszorkánykonyhájából. Yikes!

6. oldal

Conquest Earth

Újabb real time stratégia a most már végeleáthatatlan C&C-klónok sorában.

34. oldal

Blade Runner

Újra-újra elkészült a 'Szárnycsapat' régóta várt adaptációja.

12. oldal



AKTUÁLIS

"Hull a hó, fú a szél, Dimitrij Lénáról mesél..." - énekl az alfa-béta- vagy valamilyen verzióról elnevezett együttes a rádióban. Az

időjárásjelentés valamelyes pontossággal bír, de nem Dimitrij mesél, és nem Lénáról, hanem az 576 KByte és - mostantól csakis és kizárólag - a PC-játékok mostanában igencsak pezsgő világról. Teljesen PC-k lettünk! A továbbiakban talán majd eldől, hogy ez előre- vagy visszalépés-e régi onmagunkhoz képest - azt viszont biztosan állíthatom, hogy a jövő évi számaink sem kizárólag Windows 95 alatt lesznek olvashatók, bár 3D gyorsítókártya támogatáson azért még gondolkodom. (Képzelték csak el, hogy milyen frankó lenne, ha mondjuk júliusi számunkkal februárban rukkoltánk elő...) Khm, kicsit elkalandoztak a gondolataim. Szóval ott tartottam, hogy a karácsonyi vásár idején azért nehéz a dolga az emberfiának, ha újságot óhajt összeállítani, mert egész egyszerűen megőrülnek a kiadók: annyi egyszerű új játék jelenik meg, hogy az ember nem tudja, mit hagyjon ki és minek a kedvéért. (Nem

baj, ha kimaradt volna valami fontosabb anyag, akkor azt alkalmazhatjuk.) Egyébként karácsonyi alkalmából megkezdődött a csodás magazinunk átforgalmazását: a legfontosabb előrelépés, hogy nem

Martin írja a Csevegőt, hanem egy szakképzett személy. Továbbá a Cinkelt Lapokban ezentúl nem kizárólag cheatok lesznek, hanem oda kerülnek a végigjátszások is. Folyt. köv. januárban.

A bevezető végére pedig jönnek

az ilyenkor aktuális jókívánságok: Éljen május elseje! Meg November 7! Egyébként meg KKÜ, BUÉK és BKV mindenkinek. CoVboj

GRIM FANDANGO (Lucasarts/Virgin)

Még alig jelent meg a karácsonyi piac egyik legnagyobb sikervárományosának számító Curse of Monkey Island, a Lucasarts máris egy újabb csemege ígérétevel szórakoztatja a grafikus kalandjátékok szerelmeseit. A Casablanca és egyéb film noir-alkotások hangulatát idéző Grim Fandango története Mexikóban játszódik, az egyik legnagyobb helyi ünnep, a Halottak Napja idején. A játékban Manny Calavera, a Halálügynökség szolgálatában álló utazó üzletkötő szerepét alakítjuk, aki kissé furcsa foglalkozást űz: emberkéket szed össze az Élők Földjéről, és magával viszi őket a Halál Földjére, ahol minden léleknek egy négy éves alvilági utazást kell tennie, mielőtt elfoglalná az örökélelősséget tartó végső nyughelyét. Ez elég morbidan hangzik, különösen ha hozzátesszük azt is,



hogy a leendő hullajelölteket nem csak úgy kutyafuttában kell összegyűjteni: ki kell választani a megfelelő klienst, ami már csak azért is roppant érdekes szórakozás, mert természetesen a játék összes szereplője mint csontváz kel életre... A történet tehát érdekes kutyuléka lesz a horrornak, a mexikói folklórnak és az ősi azték mitológiának – mindez körülbelül a hatvanas évek idejébe helyezve. A játék-



nak egyébként az a Tim Schafer a producere, akinek a nevéhez már olyan örökérvényű alkotások fűződnek, mint mondjuk a Day of the Tentacle vagy például a Full Throttle. A szerzők több mint 50 különböző szereplőt és körülbelül 90 teljes 3D-ben renderelt helyszínt ígérnek. A játék megjelenése előreláthatólag a jövő év első felére, azon belül is körülbelül tavaszra várható. (További részletekről esetleg megkérdezhetitek a Curse of Monkey Island egyik roppant "csendes" szereplőjét...)

GABRIEL KNIGHT 3 (Sierra)

Következő folytatásához érkezük nemcsak a Sierra Gabriel Knight-sorozata, ami elődjeihez hasonlóan a borzongásra vágyó kalandorok figyelmébe ajánlható. A játék a roppant biztató Blood of the Sacred, Blood of the Damned alcímet viseli, és egy kis európai falucskában játszódik, ahol olyan természetfeletti



események történnek, hogy még a Mulder&Scully duó is sikoltozva menekülne a környékről. A történet tulajdonképpen nyomozás, amelyben egy férfit (Gabrielt) vagy egy nőt (Grace) irányítva kell kibogoznunk egy zűrös ügy szálait. A harmadik főszereplő Sydney lesz, ami nemcsak egy okkult információkat tartalmazó adatbázis, hanem egy analízis ketyere is, tehát fontos szerepe lesz abban, hogy a végére járjunk a feluban zajló túlvilági dolgoknak. A szerzők az új részhez teljesen átdolgozták az előző két tőben megismert engine-t, grafikai vonatkozásban elsősorban a 3D gyorsítókártyák kedvéért, nemkülönben azért, hogy egy tökéletesen virtuális világot teremthessenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játékban szereplő személyek mindegyike ténykedéseink függvényében ide-oda mozog a terepen, sőt, információkat cserélget egymással. Természetesen most sem hiányozhat a játékból a hihetetlen mennyiségű video sem, ami minden idők legtöbb CD-n megjelenő játékává tette a két előző részt. A GK3 megjelenése előreláthatólag valamikor a nyár végén várható.

RIOT: MOBILE ARMOR (Manolith)

A Blood Plasma Pack befejezése után a Manolith gárdája gőzerővel gyártja új játékát, amelynek természetesen most is a Quake-örültek elsődleges célpontjai. Az "emberszimulátor" meghatározás most nem igazán lenne helytálló a stílusra, mert a szerzők úgy gondolták, hogy ha a konkurencia fantasy- és horrorshowt rendez a játékosoknak, akkor esetleg ők egy másik, már jól bevált környezetbe helyezik a történetet: a Riot főszereplői ugyanis az anime-filmekből illetve MechWarriorokból jól ismert hatalmas, páncélozott robotok ("bádogemberszimulátor"). Indításkor négy különböző "karakter" közül választhatunk majd, amelyeket menet közben nemcsak a szokásos új fegyverekkel, hanem különböző plusz felszerelésekkel is bővíthetünk. Az ellenfelekről annyit, hogy a szerzők legalább 20-30 különböző típusú szörnyet szándékoznak beépíteni a játékba. A játék az id Quake-engine-jeének egyetlen számba jöhető versenytársára, a DirectEngine-re épül (ezzel készül egyébként az Unreal és a Prey is), ami 16 bites színmélységet és – mostanság már magától értetődően – 3D kártya-támogatás biztosít majd a Riotnak.



Hogy a játék mekkora kihívást jelent majd a Quake II-nek, talán a nyár közepére ki is derül.

MIG ALLEY (Rowan/Empire)

A Flying Corps szerzői új játékkukkal ismét a repülés történetének egy elfeledett korába viszik nemcsak a szimulátorok kedvelőit, nevezetesen az ötvenes évek elejére, a koreai háború időszakába. Az időpont már csak azért is érdekes, mert ennek a háborúnak légcsatái mutatták meg a sugárhajtású repülőgépek vitathatatlan fölényét a hagyományos, légcsaváros gépekkel szemben. A játék az 1950 tavaszán lezajlott ENSZ-offenzíva idején kezdődik, és természetesen mindkét oldalon beszálhatunk a küzdelemben, olyan repülőgépek botkormányát markolva, amelyek neve talán már csak katonai repülés fanatikusainak jelenthet valamit: F-86 Sabre, F-80 Shooting Star, F-84 Thunderjet, F-51 Mustang, F-82 Twin Mustang (két motorral repülhetünk szabad vadász-, kísérő- illetve vadászbombázó küldetéseket, amelyet a gép a Flying Corpshoz hasonlóan különböző előléptetésekkel és plescnikkel díjaz – de ha minden igaz; lesz egy beépített küldetés szerkesztő is. A játék a modern gépek szimulátoraihoz képest már csak azért is érdekes lesz, mert ugyan a légcsavárosok mellett sugárhajtású gépeket is repülünk, de az elsődleges fedézetű fegyver még mindig a géppágyú: nem 50-100 km-re levő ellenfelekre lövöldözünk, hanem olyanokra, akik az orrunk előtt cikáznak. Lassacskán már elmaradhatatlanná válik minden szimulátorban a multiplayer opció és a 3D gyorsítók támogatása, melynek köszönhetően, egyszerűen akár 40-50 gép is harcolhat a légtérben. Ügyes húzás volt a készítőktől, hogy egy igen ritka időszakot választottak témának, tehát ha hozzák azt a formát, amit a Flying Corpsban, mindenképpen értékes csemegeivel gazdagodnak a gyűjtők. A játék megjelenését a nyár végére ígéri.



☛ Ha már az előbb a Bloodnál tartotunk, akkor apróságainkat is kezdhetjük vele, az Eidosnál ugyanis kitalálták, hogy filmet forgatnak belőle. A "szereposztás" egyelőre még titok.

☛ Csemege az AD&D-rajongóknak: az Interplay 4 CD-ből álló gyűjteményt jelentet meg a Forgotten Realms világában játszódó játékaiból. A 12 játék között olyan sikerek szerepelnek, mint pl. a Pool of Radiance.

☛ A Microprose Spell of the Ancients címen egy új kiegészítőt dob piacra a Magic the Gatheringhez, amelyben 130 új varázslat, szörny és képesség várja, hogy a fantasy-rajongók bevessék őket.

☛ Az Eidos fájdalomtól megtört szívvel jelentette be, hogy különböző jogi hercehurcák miatt a fejlesztés alatt álló Forsaken: The Thrall of Chaos című játékok címét Revenant-ra változtatták.

FROGGER (Hasbro)

Mielőtt még szó érné a ház elejét, részünk lesz egy kis akcióban is. Nem is akármilyenben, és ráadásul egy olyan cégtől, amelyik nem igazán ezen a téren szokott jeleskedni: a Hasbro a társasjátékok számítógépes adaptációjának koronázatlan királya. A Froggert nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatni bárkinek is, hiszen egy óségi Konami-játékgépből elindulva már többször meghódította a világot, és hirtelen nem is tudnék olyan számítógéptípust mondani, amelyre ne írták volna át (én még vagy 15 évvel ezelőtt egy 3D kártya nélküli ZX-81-en játszottam vele először. Adva van ugyebár egy szerencsétlen levelibéka, akinek az a fixa ideája, hogy át akar menni az országot túlföldalára vagy éppen a folyó túlpártjára. Az országot meg tele van különböző sebességgel száguldozó autókcal, a folyó pedig el-elsüllyedő faránkökkel. Na, ennyi az alapötlet. A mostani PC-feldolgozást ehhez képest elég rendezes feltupírozták, hiszen kilenc világban (sivatag, barlang, stb.) negyven szinten kell a krescsót a veszélyes terep és az éhes ellenfelek között biztonságba vezetnünk. Osztott képernyőn akár



negyszemélyes multibéka játékot is lehet nyomtatni, arról már nem is beszélve, hogy békáknak most már olyan speciális tulajdonságai vannak, mint a hőkereső nyelv, a "hipervarty" és a szuper ugrás. A játékot alapvetően PlayStationre írták, így nem csoda, ha PC-n elkerül majd némi 3D kártya is. Nagyon súlyos egy darab lesz, 9 és 99 között bárkinek ajánlható.



WIZARDRY VIII (Sir-Tech/Virgin)

A Wizardry-sorozat az Ultima mellett talán a leghosszabb (következőképp a legrégebben futó) sorozat, ami csak számítógépes játékokban létezik: az első része idestova 17 éve jelent meg. A sorozat legújabb darabja a kor kiemelkedésének megfelelően 3D engine-t és teljesen új, csinos külsőt kapott. Talán nem árulok el újdonságot, hogy ez a rész is egy fantasy világban játszódó RPG/kalandjáték, amelyben egy hat, meghatározható tulajdonságú karakterből álló csapat bók-lászik ide-oda, és vidáman fejbe-csapkodik a rárontó szörnyeket. A játék érdekessége, hogy nemcsak többféleképpen kezdődhet, hanem többféle végki-fejlet is lehetséges. A legtöbb változás a harcrendszer megoldásában lesz: most már távolról is akár több előalról is támadhatunk szörnyeket, és bár a harc tulajdonképpen körökre van osztva, úgy tűnik, mintha a küzdelem real time-ban zajlana. A karakterrendszer is új opcióval bővült ("személyiség"), és természetesen



az elődökhöz képest egy rakásnyi új varázslattal és skillel fogunk találkozni. Kellemes lehetőség, hogy a hetedik részben (Crusader of Dark Savant) és a Wizardry Goldban felépített karaktereket át lehet importálni a játékba. A játék előre láthatóan valamikor a jövő év első felében kerül a boltokba.

☛ Elképzelhető, hogy a Lucasarts nem kizárólag a Star Wars-mizériából óhajt megélni, ugyanis most hoztak ki egy új kiegészítőt spagetti-western-jükhöz. A címe Outlaws: A Handful Missions.

☛ Az Origin Ultima Online c. játéka tulajdonképpen még béta-fázisban van, de már minden rekordot megdöntött az Interneten, amikor egyszerre 2850 játékos játszott ugyanabban a világban.

EASTERN FRONT (Talonsoft)

Ugyan a stratégiák, és azon belül a háborús játékok szíve csücskét képezik, a Talonsoft végelethetetlen Battleground-sorozata (Ardenes, Gettysburg, Waterloo, stb. van még vagy tíz) sosem tartozott a kedvenceim közé. Közönthette ezt elsősorban az engine-jének, amelyből kifolyólag a játékok menü-rendszere szerintem enyhén túl volt bonyolítva, a mester-seges intelligencia inkább mesterséges untelegenciának tűnt, arról az apróságról pedig már ne is beszéljünk, hogy a látvány sem volt valami csodálatos. Három év után ez a Talonsoft háza táján is feltűnhetett, mert az új, fantáziadús névre keresztelt Campaign-sorozatukhoz egy teljesen új engine-t kreáltak. Ez elsősorban a grafikai kivitelezésre nyomja rá a bélyegét, mert most már egész normálisan fest a dolog. Az igényesen megrajzolt csapatok és a terep most már tényleg 3D-ben látszanak, továbbá bár nem túl sokat változott, de célszerűbb lett a menürendszer is (az AI-ról majd akkor nyilatkozom, ha kipróbáltam). A legfontosabb újítás, hogy az eddigi támadás/mozgás/utánpótlás/stb.-fázisokra osztott köröket elfelejtették, és a különböző parancsokat egy akciópont-rendszerre cserélték (á la X-COM-ok). További újítás, hogy néhány videó is színesíti a játékot. A Campaign-sorozat első darabja az Eastern Front, amely a II. világháború keleti frontján játszódik 1941-45 között, és a II. világháború keleti frontján játszódik 1941-45 között, és a



hadjárat legnagyobb ütközeteit (Sztálingrád, Kurszk, stb.) játszhatjuk le újra, természetesen akár a Wehrmacht, akár a Vörös Hadserg csapatait irányítva. Természetesen hálóban multiplayerben és a Neten keresztül is játszható a történet, továbbá mellékelni fognak hozzá egy küldetés szerkesztőt is.

JP3: LEGACY OF TIME (Red Orb)

Új részéhez érkezett egy rég elfeledett kalandjátéksorozat is (már amennyiben sorozatnak lehet titulálni két darabot). A Journeyman Project harmadik része a Legacy of Time alcímet viseli. A játékos feladata, hogy egy hosszas időutazás folyamán felfedezzen három, az idegenek által elpusztított földi civilizációt. A három helyszín (Atlantis, Eldorado és Shangri La) három különböző időszakot elevenít fel, amelyben a játékos egy érdekes ruhanemű, a kaméleon öltözék segítségével máskálhat. Ez a ruhadarab teszi lehetővé, hogy más borbéba bújjon, és a történet, a felszedett információk és a párbeszédok aszerint alakulhatnak, hogy éppen kiti is személyesítünk meg. Nyilván egy közlekedési rendőr kevés sikerrel ténykedik majd Dzsingisz kán udvarában. Régi ismerősként üdvözölhetjük az előző két részből már ismert robotot, Art-hurt, aki nem más, mint egy két lábon járó online help. A játék grafikailag tulajdonképpen nem is emlékeztet négy évvel idősebb elődeire, hiszen teljesen 3D, rendezelt helyszíneken zajlik. A hangok kivitelezésénél különös figyelmet fordítottak a sztereó hangkártyákban rejlt lehetőségekre: a tértárat azzal próbálták érzékeltetni, hogy ha például ordítást hallunk jobbról,



háttal fordítva hirtelen a hang is át-megy a bal oldalra. A játékhoz több mint 22 órányi filmet forgattak, amit aztán - szerencsére - sikerült a vágszobában 35 percet redukálni. A játék előző két része nem ért el különösebben nagy kasszasikert, de meglehet, hogy a négy éves kemény fejlesztés után a trilógia újabb darabjának ez sikerülni fog - majd kiderül a jövő év első felében.

☛ A tapasztalatokból okulva a 3D0 is kiterjeszti Internet stratégiáját: három új fejlesztésük (Meridian 59 Revelation, Renaissance és Might and Magic Online) is játszható lesz online-ban.

☛ Úgy tűnik, hogy a Microprose végleg elhalszta a Kallistot az Electronic Arts orra elől, ugyanis hosszú távú kiadói szerződést írtak alá velük. Hát ahogy a Dark Earth-t elnézem, nem egy rossz befektetés...

Yikes! Gondolom ez a stilszerű bevezető egy játékhöz, amelynek elődje számlájára telték azt a szép angliusz szócskát, ami egyébként ugyanazt jelenti magyarul is, mint amerikaiul. (Egyelőre ennyit a nyelvek rokonságáról.) Az idősebbek még emlékezhetnek rá (én ugyan nem – de az idősebbek talán még igen), hogy a '91-ben megjelent Secret of Monkey Island igazi mérföldkővet jelentett a kalandjátékok történetében, több szempontból is: ez volt a Lucasarts első igazán nagy PC-s (és akkor még Amigás) sikere; ez a játék volt az első, ami megmutatta a kalandjátékok jövőjét (akkor point-and-click adventure-nek hívták a stílust); ez a játék volt az első, ami igazi alternatívát jelentett a piacon akkor egyeduralmúknak számító Sierra Questjeivel szemben; na és nem utolsósorban: ez a játék volt az első, amiről 11 oldalt írt egy magyar újságban holmi botcsinálta tolnok... (Azóta halgatok érte.)

Mivel a harmadik rész egyben logikus folytatása is az előző kettő cselekményének, továbbá most is felbukkan néhány régi ismerős, talán fel is idézhetnénk az eseményeket, egyben meg is ismerünk a szereplőket:

A bájosan debil történet főhőse Guybrush Threepwood, aki ifjonti bohóságának hírtelen fellángolásában úgy határoz, hogy otthagya a polgári élet szürke hétköznapjait, és retteggett kalózválik. Mivel a 14. számú Fekete Szakáll Tengeri Rabló Szakmunkásképző ez évi kontingense betelt, a kalózi pályánál kénytelen autodidakta módon elsajátítani. Ezek lefolytatására a legalkalmasabb hely ter-

széri átkeresztelkednie mondjuk John Smithre, de aztán elhessegeti magától a gondolatot.) Néhány rendkívül illuminált kalóztól több rumról, grógról és egyéb testet-leket melengető alko-

Ajjaj! Hamarosan pofon érkezik az első vágányra: Elaine-nek megint nem tetszik valami



Avagy, a... Elaine-nek megint nem tetszik valami

Tartalomhoz a forma: a rettenthetetlen tengeri hős és új vízi járműve



mésztesen az ádáz tengeri harcosok Mekkája, a Karib-tenger, azon belül is a Melée Island, mely tudvalegileg hemzseg kalózkéktől, kalauzoktól és egyéb vegeyes népségektől. A szigetre érkezvén ugyan meglepetten tapasztalja, hogy a szigetlakók inkább illetékesek egy zárt intézmény falai között, mint mondjuk egy romantikus kalandregény lapjaira, mindenesetre eltökélten megindul a kalózási vállalkozás útján. Az első jelentősebb probléma, amivel szembekerül, az a tulajdon neve: a szigeten egy árva lélek nem tudja nemhogy megjegyezni, de kiejteni sem. (Ekkor elgondolkodik, hogy nem lenne cél-

hőidőjáról szóló népdal mellett értesül, hogy mit kell megtanulnia a teendő kalóznak. Így tehát külföldözni illik, leginkább Rejtő Jenő tollára illő kalandok során nekiall begyűjteni azokat a pálokat, amelyek felírata is bizonyítja, hogy párvadialban legyőzte a Kardmestert, megtalálta a Sziget Kincsét... Ahogy így kalózkodik (bocsánat – ha még egy ilyen szót kitalálók, frankón megmondom magam a Úrészty

Lacinak), megismerkedik a sziget kormányzójával, Elaine Marley-vel, aki a szó szoros és átvitt értelmében is meglehetősen kardos menyecske. Kapcsolata a hölgygel ugyan meglehetősen hullámzó lesz, de természetesen – lévén a történet egyetlen nőnemű szereplője – szerelembe esik vele (továbbá több alkalommal nagy magasságból le-). A hölgy nem túl kesztűs kezére több pályázó is akad. Ezek közül a legvéresebb LeChuck, az örökösi zombi/stb. kalóz, aki ugyan már alkalmasint távozott az élők sorából, de valami adminisztratív hiba folytán nem került át a túlvilágra. Ebből kifolyólag Guybrushnak egy csomó baja lesz vele. (Közben rövid lepszámolást végezttem, és kiderült, hogy van még egy női főszereplője a játéknak, nevezetesen Voodoo Lady, a napbarnított vajúkos asszony, aki különböző elmés jótanácsokkal segíti Guybrush – bocs, én is a Melée Islandon vakációtartam – kalóztanulmányait.) Jaj, majdnem kihagytam az egyik legfontosabb/legdőlőre-sabb/legbármilyenpénzreheesebb (Laci bácsi, csapjon a kezemre!) szereplőt, aki a szimpla Stan névre hallgat. Ő a helyi (hajóke- reskedő, és a keze ügyébe eső mozdítható dolgokat gátlástalanul eladja az arra járóknak, tekintet nélkül azok állapotára, illetve tulajdonviszonyára (ebben mondjuk nagy tanárúrnak tartom). Üzletpolitikáját régebben "rásózás"-ként definiálták – mosta-

nában "siker marketing-koncepció" néven fut. Egy szónak is száz a vége: 100, valamint a vidám történet végül azzal zárul, hogy némi kitérők után a két szerelmes szív végül is egymásra talál, LeChuck szellemkalóz elfoglalja az őt megillető helyet a túlvilágon, nagy tüzijáték és happy end – ami alig másfél évig tart, és a második részben (Monkey Island 2: LeChuck Revenge) már jön is az unhappy begin. (Ez egy új filmes műszo.) Guybrush a Scabb Islandon bókisszik a Nagy Durranás néven közsímsert kincsré, közben egykéses balfogásai egykéként segítke-

zik LeChuck egykori első tisztjének, Largo LeGrande-nak egykori főnöke fel-támasztásában. LeChuck tehát visszatér, és megint megpróbálja asszonyapjást lecsapni a kez-zimkről. Hatalmas voodoo-árokfutás veszi kezdé-

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Ahoy! Ahoy a horgászok is mondják: vízbe a csontikkal!



Ideális a környezet egy jó kis
hollywoodi kalózmusicalhez

*In peace it was meant to be
Twin the only real room the sea
Twin the only real room the sea*



tét, amelyben ismét kulcsszerepet kap a cig... Itz, a vajások asszony, nemkülönben Wally, az elfuse-
rált térképész, akivel együtt raboskodunk LeChuck
birtóiban. Hosszas kalauzka után természetesen
ismét sikerül meglógni Elaine-
nel a kalóztól, de a végő (7) leszámolás még várta magára...

... és itt kezdődik a harmadik rész, ahol az Intro-
ban Guybrush kapitány egy igazi kalózhöz méltán is-
mét a nyílt tenger hullámai hatája. Szomorúan vési
be a hajónaplóba, hogy se legénysége, se navigáci-
ós eszköze, az élelmiszerkészlete meglehetősen

csirkét. (A csirke az fontos: a játékban MINDEN tell
lesz csirkével.) Meg egy nagy horog grogol. Míután
vágya összes tárgya észrevétlen elszáktál mellette,
melankólikus hangulatot ágyúörgés zavarja meg,
amint a dozssem beúszik Monkey Island kikötőjébe.
(Itt a rajzfilmek hagyományait követve sajnos kény-
telenek vagyunk végignézni a stábilstát, ha nem
akarunk lemaradni az intro további részeiről.) A ki-
kötőben néhány ismerősbe futunk: piros sarkban
LeChuck szellemkalóz és párszák csontvázból álló
csapata egy hatalmas hadigálya fedélzetén – két
sarkban Elaine Marley, kormányzó és vadmacska,
a parti erődben. A mérkőzés egyelőre döntetlen
áll, pedig az ostromhoz LeChuck egyaránt beveti ne-
hezűzségét és ékkészletét is. pl.:

– Gyere velem, és a holtak Királynőjévé teszlek!

– Nem lehet. Tegnap este mostam
haját.

A tűz- és szőpárjában
hasonlóan emelkedett stí-
lusban zájuk, amíg a
lányka igen büdös és
kellően szeme-
mélynek titulálja a
szellemkalózt, és mellesleg
kibőki, hogy az
egyetlen ember
a Föld kerekén,
akit valaha is sze-
retett, egy Guy-
brush Threepwood nevű
figura. Ettől hűsünk
annyira elérzékenyül, hogy
majdnem lefordul a do-
dzsem fedélzetéről.

Egy pillanat
mőva vi-

szont egészen lefordul, amint beúszik LeChuck látó-
terébe, és az kicsiny zsebbeli ágyújával azonnal
odadurranl egyet neki. (Közben megjelenik egy új
szereplő: Murray, az íntudatos koponyo. Róla ké-
sőbb majd kiderül, hogy nem miányagból készült.
Sőt, az is lehet, hogy nem Made in Taiwan.) Guy-
brush a szellemhajó fedélzetére emelik, és a hely-
színen történő felkoncolását csak Elaine jól irány-
zott muskétálövése akadályozza meg. LeChuck te-
hát egy időre elnapolja a felgyűlés magasztos
szertartását: hűsüinket elhelyezteti a hajófenékekben,
és rettenetes voodoo gölyő támogatásával csontvá-
zait végő ruhába küldi az erőd ellen...

Itt kezdődik a hat epiz-
dídból álló játék. Az el-
ső két részhez VGA gra-
fikus engine-jéhez
("Szenyony"-szerkesz-
tő) képest jelentősen
megváltozott a program
külaakaja: az átvezető
animációkat leszámítva
640/480-as SVGA-ban
kocog, és a jelenleg
uralkodó trendnek me-
glehetősen az egész egy
Larry 7-et vagy Disc-
world 2-t idéző interak-
tív rajzfilm, ami ráadá-
sul 3D gyorsító kártyá-
kat is támogat. A grafi-
kusok és animátorok

A párbászédek az első két részhez ha-
sonlóan zajlanak, vagyis ha valakivel el-
més zseveljbe bocsátjuk, akkor kapunk
vagy hat-hét mondatot, amiből az utolsó rend-
szerint a csevegés befejezése. Mondanom sem
kell, hogy érdemes az összes témát kimeríteni,
egyrest azért, mert a beszélőgöpartnerek rend-
szerint valami információval szolgálnak – másrészt
meg azért, mert a szerzők szemléletmást az anyu-
kat is eladnak egy poén kedvéért...

Nagyon tetszik a játékban, hogy a társzat ellensé-
re tulajdonképpen lineáris és logikus is (nem egy
mint mondjuk a Discworld, mert attól a talra tud-

"Alyaisten! Az Ördögcsirke!"
Szókeszakáll azonban mindjárt
palacsintásutját ránt...



A lebegtető egység (ajtsz:
gumikacsja) akcióban



munkáján mondjuk egy kicsit meglátszik a legjobban
Disney-filmek hatása, mindenesetre elég egyedi és
a tartalomhoz tökéletesen illő hatást sikerült terem-
tenünk. Szinte már magától értetődik, hogy a sze-
replők szinkronizáltak, de az F1 billentyűvel lehi-
vathó menüben a save/load/hangerő-opciók mellett
bekapcsolhatjuk a szöveges megjelenítést is. A fel-
használói interface klasszikus Lucasas, vagyis
egyszerűbb már nem is lehetne, de azért van pár
hozzátűzínvalóm a bal clickre bejövő akciómenühöz
(még hogy "akciómenü"):
– a kéz rendszerint a tárgy levételét (tárgymenü
jobb click), de egyes esetekben egy tárgy elmozdi-
tását vagy használatát is jelenti (erre a játék során
nem árt majd figyelni!);
– a halálfejet vizsgálunk meg valamit;
– a papagáj pedig rendszerint beszélgetés, de
majd használható evésre-ivásra vagy valaminek az
elfojására is.

tam mászni!); amíg egy bizonyos kulcsfor-
tosságú tárgyat meg nem szerezünk, nem
is juthatunk tovább – ha viszont mindent
megvizsgálunk, mindenkivel beszélünk,
előbb-utóbb rá lehet jönni egy probléma
megoldására. A játékot két nehézségi fok-
zatban lehet indítani, a másodikban több
a megoldandó feladat, de ugyanaz a sor-
rend. Ha menet közben nem adom el a bil-
lentyűzetemet, akkor a Cinkelt Lapokban
talán lesz némi segítség a megoldáshoz,
bár a legjobb lenne egy könyvet írni róla –
az lenne a megfelelő terjedeleme ennyi
országos poén ismeretelésére.

Na, it is térhetünk a játék értékelésére:
Kedves egybegyűlteik! A Curse of Monkey
Island egy akkora ékteleen nagy ökléreg,
hogy ha nem néztek meg, akkor életemek tán nem
is lesz teljes. Igaz ugyan, hogy némileg hosszadalmas
végigkémeregni rajta, de azt garantálom, hogy ad-
ig felhátlan vidámságban lesz részetek, mert a já-
ték minden egyes helyszíne a marhaságotoknak vala-
mi oly hatalmas tárháza, hogy az már szinte elkö-
pezthető. Ha valakinek mégsem teltszene, azt
már csak azzal tudom vigasztalni,
hogy a közszolgálati és ke-
reskedelmi csatornák hamara-
san új végeláthatatlan szappa-
noperákat tűznek műsorokra. Puszt mindenkinek.
CoVody

curse of
monkey island

Kladja:
Virgin

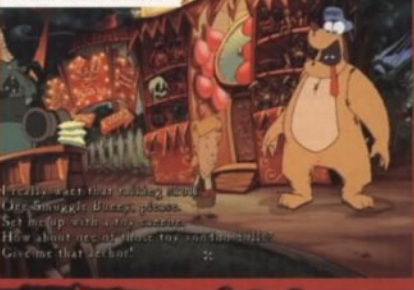
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4xCD, SVGA, WIN95

Tessék megnézni az értékelőt:
az mindent elmond a játékról!
X Mikor lesz már negyedik rész?!

95%

Dinghy Dog™ szerzője a XVI.
századi karibi stílust idézi



It really was that bad, right?
Oh, Smuggler! Bury me please.
Set me up with a toy cannon.
How about one of those toy cannons?
Give me that cannon!

Mitha mindezt már láttam volna a Command & Conquer-ben: ez volt az első benyomásom a most ismertetésre kerülő Earth 2140-ről, s ez az érzés a további játékkal eltöltött idő során csak megerősödött bennem. A véleményemet egyelőre fel lehet fogni elmarasztalásként, minthogy eredeti ötlet nincs sok a játékban, másrészt viszont dicséretre szavaznak is, hiszen a nem túlságosan közismert TopWare nevű cég mondhatni a nagy példaképpel azonos színvonalat ütött meg. A játék egyébként a német nyelvű területeken már kb. fél éve megjelent, s csak az angol változatra kellett mostanáig várni – viszont jó hír a magyar vásárlóknak, hogy idehaza a CD-hez magyar nyelvű kézikönyvet mellékelnek.

A helyszín a Föld, a nem is olyan távoli 2140-es esztendőben. Ahogy már megannyi sci-fi író megjósolta, az önpusztító emberiség "sikeresen" elérte, hogy a Föld energiakészletei csaknem teljesen kimerültek, s ez a helyzet természetesen ismét csak újabb háborúkat szít. Ekkor már csupán két nagyhatalom van talpon: az amerikai kontinens, Nyugat-Európát és Észak-Afrikát magába tömörítő Egyesült Civil Államok (UCS), és

megkezdődött: a győztes fél az lesz, akinek sikerül megkaparintania az utolsó energiaforrásokat...

A játékban az első dolgunk az, hogy kiválasszuk, melyik fél csapatát kívánjuk irányítani. Választásunktól függ, hogy a Föld mely részén (azaz milyen környezetben, pl. sivatagban vagy

is magunknak kell megoldanunk egy külön erre szakosodott járművel.) Az építkezésekhez viszont mindenképp energiára van szükségünk, tehát az első teendőnk mindig az erőmű felépítése lesz.

Ha már van fegyvergyárunk, a haditermelésnek már csak a pénzünk szab határt. Érdemes kutatóközpontokat is létesíteni, hiszen

ít a légi járműveire, átrepül az enyéim fölött, és nyilván a "markába röhög", hogy védtelenül hagyta a bázisomat. Napóleoni képességeinket maximálisan igénybe veszi a játék, főleg ha már több hadszíntéren folyunk a csaták. Hogy azonban ne váljon túl kaotikus az egész, a programozók gondoskodtak számunkra három virtuális tábornokról! Szerecsőre így nem kell egyszerre százezer figyelnünk: három nagyobb csapatot is kijelölhetünk, melyeknek csupán annyit kell "mondanunk", hogy támadjanak, vagy védekezzenek. Amúgy a mesterséges intelligenciával csupán két apróbb gondom van: amikor például meg akarok kezdeni egy építkezést, a katonáim igazán elfáradhatnának maguktól is a helyszínről, valamint ami még

kellemetlenebb: partraszállásnál az üres hajókat miért nekem kell odébb vinnem ahhoz, hogy a többiek is odaérjenek a partszakaszhoz. Ha ilyenkor ráadásul még legfogadtásban van részünk, tetemes veszteségeket szenvedhetünk.

Enyi kedvcsinálónak azt hiszem elég is. Az irányításról direkt nem szóltunk, hiszen minden megtalálható a kézikönyvben, meg amúgy is: aki már játszott a Com-

FÖLDRESZÁLLT ANGYALOK!

EARTH 2140



Ha már elhelyeztük a bázist, jöhet az építkezés



Az ellenség kutatóközpontja már az utolsókat rúgja

mérésékelt övi milióben) indulunk csatába, és hogy milyen fegyverek állnak majd a rendelkezésünkre – mert természetesen a két félnek eltérő a haditechnikája. Miután döntöttünk, három nehézségi fokozat közül válogathatunk, majd a megjelenő térképen rákattinthatunk a konkrét helyszínre. Kezdetben még alig van ellenfél, nyugodtan építhetjük a létesítményeinket. Először – ismerős módon – csupán egy nagy kocsit irányítunk, erről ala-

az Eurázsiai Dinasztia (ED), amelyhez Kelet-Európa és Ázsia területe tartoznak. S hogy mi van Ausztráliával, meg Afrika déli részével? Sajnos ezek a földrészek a háborúk áldozatául estek: oly mértékben szennyezetté váltak, hogy emberi életre többé nem alkalmasak. (Szegény zuluakat evakuálni kellett.) Államformáját tekintve a UCS sztochasztokrácia (a véletlenek uralma), a polgárai lusták és nemtörődömök. Ezzel szemben az eurázsiaiak kormánya diktatórikus, magától értetődően a háborút is ők provokálták. Az ED egyik főlelmetes fegyvere, hogy immár androidokat (az embereknél jóval ellenállóbb, és emberi intelligenciával rendelkező lényeket) is képesek gyártani. A háború te-

pozhatjuk meg, hol kívánjuk a bázisunk épületét felhúzni. Ha ez megvan, akkor lehet építeni a különböző gyárakat, erőműveket, bányákat. Talán mondanom sem kell, hogy mindezek nagyon sok pénzbe kerülnek, de természetesen a pénzszerezésre is van mód. A kicsinyített térképünkön szinessel jelölve láthatjuk a nyersanyaglelőhelyeket, tehát ha azokon a helyeken bányákat létesítünk, és a kibányászott anyagokat az ún. finomítóinkban feldolgozzuk, akkor jutunk pénzhez. (A bányák és a finomítók között még a szállítást

ezek segítségével egyre komolyabb harc eszközök válnak előállíthatóvá: páncélozott járművek, mehek, gyors motorok és még ami kell.

A csaták célja minden küldetésben más és más. Eleinte például csak meghatározott számú és típusú létesítményt kell felépítenünk, aztán az ellenség bázisát kell elfoglalnunk, mialatt pedig a miénket meg kell vé-



"Szívélyes" rakétaváltás a partraszállásnál



Adáz küzdelem – de a túlerő mindent elsöpör

mand&Conquer-rel, az két pillanat alatt bele fog jönni. A grafika kitűnő (a 640x480-as felbontáson kívül 800x600-ban is játszhatunk), a robbanások például krátereket hagynak a földben, sőt még a láncfalnyomok is megtalálhatók a homokban. Van hálózati játék is, ebben maximum hatan vehetnek részt.

V.Z.

earth 2140 **Kiadja: Interplay**

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igényes grafika • átlátható irányítás
× Csak egy C&C-klon

83%

denünk (de olyan is van, hogy a mi bázisunk már eleve el van foglalva, s ezért egy adott létszámú hadtesttel kell a sokszoros túlerő gyenge pontját kipróbálnunk). Az ellenség nem szűkülökdió sütnivalóiban: például megindítok egy hatalmas offenzívát, s már majdnem célban vagyok, amikor egyszer csak azt látom, hogy ellenfelem felpokolja a csapata-

A nukleáris fegyverekkel alapjában véve nincs semmi gond – mindaddig, amíg valaki nem akarja használni őket. De vajon mit lehet tenni, ha egy ilyen fegyver egy örült kezébe jut? Az Electronic Arts "Strike"-sorozatának legújabb epizódjában magunknak kell megtalálnunk a választ. LeMonde, a becsavarodott ex-idegenlégiós a világ öt táján robbant ki háborús helyzetet: bevetésünk első színhelye Indokína, majd a Dél-Kínai ten-

tékba, hiszen ezek a gépek természetesen külön páncézzal rendelkeznek. Külön páncézzal és persze külön menettulajdonságokkal: a léggárnás például igazán strapabíró eszköz, sokszor a legcélseztűbb, ha egyszerűen átgázolunk vele a megsemmisítendő objektumon.

A Nuclear Strike PlayStation-változatáról az októberi számunkban már olvashattatok egy bővebb ismertetőt, ezért most főként a PC verzió sajátosságai foglalkoz-

lehívunk, ugyanis olyankor egy új üzenettel hallgathatunk/nézhetünk meg. Ezen a képernyőn az F1-F3 gombok mellett az F4 is aktív: ezzel kaphatunk választ a ki, miért és hogyan kérdéseinkre. A térképet az F5-tel kapcsolhatjuk be, az infokat az F6-tal hívhatjuk le, az eredményeinkről pedig az F7-tel kérhetünk statisztikát. Ha a képernyőre nem fér ki a szöveg, az F8-cal görgethetjük. Ha egy régebbi üzenetet akarunk újrahallgatni/látni, az F10-et üssük le. Ha mindennel végeztünk, innen az Esc-pel tá-

gathatjuk rajta a kapcsolókat. Fontos: a földi járgányokból sajnos csak egy módon lehet kiszállni: ha beindítjuk az önmegsemmisítő szerkezetüket a "D" folyamatos nyomva tartásával – a helikopterünk majd később jön értünk. A D egyébként arra is jó, ha le akarunk dobni egy csomagot a csörönlök horgáról.

A játék paramétereit tekintve ugyanaz mondható el mint a PlayStation-

NUCLEAR STRIKE

AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS?

A léggárnás kiválóan legazolja az útjába kerülő dolgokat



koznánk. A PC-s változat még a konzolosnál is áttekinthetőbb, mivel még fejlettebb a HUD. A korai Strike-oknál nekem főként a nehézkes tájékozódással akadtak problémám (folyton átváltogatni a térképre), most már azonban minden csak egy gombnyomás. Az iránytű nem csak a pozíció-

geren egy kis szigetcsoporton folytatódik a harc, azután Észak-Korea fővárosába repülünk, ahol átélhetünk egy nukleáris katasztrófát. Dél-Koreában, közel a demilitarizált övezethez szintén akad dolgunk, végül Kelet-Szibériában egy titkos rakétaindító bázist kell megsemmisítenünk. A "Strike"-os hagyományokhoz méltóan alapvető felszerelésünk ezúttal is az Apache helikopter, de ezúttal a kijelölt leszállóhelyeken többször átszállhatunk majd más járművekbe is. Összesen 13 típust próbálhatunk ki: a helikopterek mellett többek között Harrier vadászgépbé, Abrams tankba, vagy páncélozott léggárnásba is beülhetünk – de az átszállás sosem kötelező. Ez mindemellett, hogy változatosabbá, még némi könnyítést is visza-

kat mutatja, hanem három színes nyíl is látható rajta. A kék jelzi az aktuális feladat célpontját, a piros a legközelebbi ellenséges jármű felé mutat, a fehér pedig a szövetséges erőket, illetve a felvehető eszközöket jelöli. Ezek persze láthatóak a radaron is, de hát nem is ez a lényeg: az elmondottakon belül specifikálhatjuk, hogy mondjuk a legközelebbi ellenséges tank hollétére vagyunk kíváncsiak, vagy a legközelebbi üzemanyagartálya van sürgősen szükségünk, stb. A felsorolt három kategóriát közvetlenül az F1-F3 gombokkal pörgethetjük át, de ha már nem tudunk elszakadni a megszokott módszereinktől, kijelölhetjük őket az SMFD (multifunkcionális képernyő) behívásával is, amit egyébként a Return-nel tehetünk meg. Ha a játéktér bal alsó sarkában egy ábra villog, akkor is ezt kell

A PC-s változat újdonsága a kézzel álló kontroll-panel



vezhatunk. Nos, a SMFD-t most már tudjuk kezelni, viszont magát, a helikoptert még nem. A gépet irányítani a numerikus billentyűzettel lehet, a rögzített és a követo nézet között váltani az Enterrel tudunk. A golyószórával tüzelni a Space-szel, a többi fegyverrel pedig a Z, X, C gombokkal lehet. Újdonság a célzás, amit a bal Shift és a használni kívánt fegyver gombjának egyszerűre való lenyomásával lehet bekapcsolni. Ezzel a másodpilóta ugyan nem fog jobban célozni, viszont láthatjuk, mikor fogott már be valamit, azaz nem fordulhat elő, hogy a fű kigyomlálására küldünk el egy drága rakétát. A jobb Shift szintén aktív, ezzel a radar hatótávolságán lehet változtatni. A PC-s verzió újdonsága, hogy a HUD kapcsolójával, a H-val nem csak a kijelzőket vehetjük le és rakhajtuk vissza, hanem (amennyiben 640x480-as felbontásban játszunk) egy egész kontroll-panelt is bekapcsolhatunk. Ha ilyenkor lenyomjuk az M-et, az egérrel – egy pointerrel – állít-

verzió: a grafika szuper, real time fényeffektekké tartított, a felbontás még jobb is mint konzolon, igaz a "gyengébb" gépekkel (értsd: P166 alatt) rendelkezők vissza is vehetnek ebből. (nem)tetszőlegesen egészen 320x200-ig. A program a kor követelményeinek megfelelően támogatja a 3Dfx kártyákat is. Csak a videók minősége rosszabb egy csöppet, de az sem vészes.

Vidám tűzijáték jelzi, hogy az első feladat kikapva



nuclear strike **Kiadja: EA**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOGA

586/90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

/ Többféle jármű • egyszerű kezelés

X A küldetések szokatlanok és a hangok lehetnének eredetibbek

90%



Éppen egy gyéren megvilágított parkon akartam átsétálni, amikor egyszer csak odalépett mellém egy szakadt csöves és egy felnyírt fejű hústorony. Tudtam, hogy ezekkel nem lehet szót érteni, így hát az általam olyannyira gyűlölt erőszakhoz kellet folyamodnom. Egyetlen rúgással leterítettem a kopsaszt, majd ugyanazzal a lendülettel visszakézből osztottam ki a hajléktalant, s a két kemény fickó abban a minutumban fájdalomtól eltorzult arccal rogyott össze. Ez ha hiszitek, ha nem, így volt! Na jó, igaz, csak a számítót-

síkat pedig térden rúgtam a hasammal." Mennyivel könnyebb a PC-nk mellett hős-ködni. Elég ha csak betöltjük a Fighting Force-ot, és máris mi lehetünk New York és az egész világ megmentői. Lássuk hát, milyen veszély fenyegeti (már megint) ezt a szerencsétlen világot!

Sajnos vannak, akik nagyon komolyan veszik jóslatokat. Ezek közé tartozik a sötét múltú néhai titkosügynök, dr. Dex Zeng is, aki mellesleg a teológia szakavatott értője is. Már hosszú évek óta készült a világvége előjvetelére: Zeng doki szilárdan hitte, hogy ez a balsors esemény egészen pontosan a 2000. év beköszöntével fog eljönni. Olyannyira biztos volt a dolgában, hogy még a korábbi alkalmazottait (akik "véletlenül" mindnyájan valamilyen katonai szervezetnél teljesítettek szolgálatot) is sikerült meggyőznie, és ezután segítettek neki felkészülni a végső napra. Zeng doki megszállott örüllté vált – ebben állítólag nem kis része volt annak is, hogy saját magát és a családtagjain próbálta ki azokat a szintetikus drogokat, amelyeken titokban – a kormány megbízásából – kísérletezett. Mint a történelem összes többi megalomániás holdkőrosza, ő is azt gondolta magáról, hogy ő a kiválasztott, ő az a személy, aki a Föld megmentésére hivatott.

Am mit tesz isten: eljön az a bizonyos 2000. esztendő, január elseje van, már

00:01-et mutat az óra, de még mindig nem történt semmi. Az utcákon ünnepeelve hömpölyög a tömeg, és semmi jele sincs a világ végének. **SEMMI SEM TÖRTÉNT!** Dr Zenget irritozatos düh fogja el: ez nem lehet, itt valami hiba van a képernyőn! – gondolja. De "szerecsére" ezzel a lehetetlen eshetőséggel is számolt: nincs más hátra, beindul a "B" terv. Zeng immár arról van meggyőződve, hogy ezek szerint nyilván az ő feladata lesz, hogy kijavítsa a hibát, s elhozza az Apokalipszist. Számára ez nem is jelenthet különösebb gondot, hiszen kisebb arsenál biológiai fegyver van a birtokában, egy egész hadsergnyi katonát sikerült összehoznia, s mellesleg rengeteg összeköttetése van az alvilággal – azaz csak egyet csettint, és nyomban városok borulnak lángba.

Zeng azonban egy dologgal nem számolt! Snapper, a doki egyik laboratóriumi asszisztense meglegelte ezt az új fordulatot és segítségül hívja a barátait. Négy kitűnő harcosból csupán erre az egy alkalomra összeáll a Fighting Force – most már jöhet a végítélet.

TOMB RAIDER+DIE HARD ARCADE

A Core Design úgy tűnik nem csak a Tomb Raider 2 fejlesztésével töltötte az idejét, hiszen a Fighting Force kétségtelenül egy elsorangú játék a bunyós kategóriában. Az "öregebb" játékosoknak az akció menete már bizonyára ismerős, ami nem csupán a



Két játékos módban hőseink egymást segítik

gépem monitorán, de hát ezt magatok is kitalálhattátok, hiszen ha ugyanezt mondjuk a Józsefvárosban próbáltam volna meg előadni sötétedés után, a történet egészen más fordulatot vett volna. Tudjátok, mint ahogy az egyik Woody Allen filmben: "az egyiket öklön vágtam az orrommal, a má-



Fé testápolóval kezeltém Misyri szem körül ráncait



A szuper maszlalattal egyszerre több ellentét is ellentéhető

véletlen műve. A Core az alapkonceptió kidolgozásakor a Streets of Rage-nek akart egy 3D-be átiteltetett negyedik részt csinálni, ám a Sega – arra hivatkozva, hogy más terveik vannak a címmel – ezt visszautasította.

A lényeg tehát a következő: New York városában járunk, ahol mindenfelől szedettvedett bandák támadnak ránk. Ahhoz, hogy az egyes helyszínekről tovább tudjunk jutni, ezek mindegyikét mind egy szálig el kell agyabugyálnunk. Láthatunk ugyan már korábban is ehhez hasonló dolgot, csak hogy korántsem ilyen csodálatos 3D környezetben. Igaz, a játéktérmi Die Hard Arcade már szintén 3D-ben zajlott, de ott az irányítás még mindig 2D síkban maradt. Namármost: képzeljünk magunk elé egy Tomb Raider-grafikájú terepet, azon remek animációval futó/verekedő ellenfeleket, a karakterünknek teljes 3D moz-

életben – oda se bagózik senki), majd néhány ütés után betörnek az ablakok, végül az autó elemi darabjaira hullik szét – mely kacatokat persze az ellenség képébe hajgálhatunk. A kólas automatákat szintén szétverhetjük, a tartalmukat pedig némi energiaként hőrinthetjük fel. A teljes mozgásszabadságot amúgy úgy kell érteni, hogy nem kötelező a "jobb oldalt a gonosz, baloldalt a főhős" felállítás, hanem a

futás gombját lenyomva bármikor bármire eliszkolhatunk, és tetszőleges irányból: a háttérből, az előtérből, oldalvást, egyszerűen bármerről támadhatunk. A kamera mindig automatán úgy követi a hősinkeket, hogy lehetőleg az ellenfél is képen legyen, s ne érhesen minket meglepetés – mi ezen a nézetben csak némi eltávolítással változtathatunk. A terep tehát akár a Tomb Raiderben, viszont míg Lara Croftnak maximum két három ellenféllel kellett megküzdenie, a Fighting Force hőseire gyakran négyen-ötven támadnak. Jól öltözött, öltönyös testőrök, mindenre kapható zsoldosok, fillérekért felbérlehető punkok – mind csak arra várnak, hogy megizlelhessék a vérünket.

INDULJON A BANZÁJ!

Egyedül vagy ketten játszva összesen négy karakter közül választhatunk. Mace Daniels egy hidegvérű bérgyilkosnő, aki akár a Nikita főszerepét is eljátszhatta volna. Hawk Mason ugyanaz a típus, csak férfi kiadásban. Ben (Smasher) Jackson a csapat "izomgya" (mert persze ilyen is kell). Végül a sort a 17 éves tinédzser "kislány", a Lana McKendrick zárja, aki valaha Zeng kísérletit nyula volt, s ezért akar most rajta bosszút állni. Természetesen mindegyik karakternek más a stílusa, mások a mozdulatai. Hogy az ütés és a rúgás gombjára milyen mozdulat jön elő, azt nagyban befolyásolja az ellenfél távolsága, illetve pozíciója. Külön említésre méltó az ún. szuper mozdulat, amit ha sikerül előcsalunk, egy hang és némi fényeffekt is jelez: ez nagyon hatásos, de sajnos az emberünk energiáját is fogyasztja. Ha ezzel a mozdulattal egyszerre több figurát is kiosztunk, a gép külön értékeli. Azonban még a mozdulatoknál is jobb a különböző fegyverek: a banditák kezéből, az autók csomagtartóiból gyakran löfegyverek, sőt néha rakétavetők is előkerülnek. A rakéták különösen nagy pusztítást végeznek: ezek használatával egyszerűen lyukat üthetünk a kapukba, az autókat pedig egyetlen lövéslel, vagy kiégett vázzá varázsolhatjuk. Továbbá találhatunk még késeket, vascsöveket is, de a huligánok által szétzört üvegeket is szétörthetjük ellenségeink koponyáján. A jómadarak persze gyakran védekeznek

beviszünk egy találatot, azt onnan tudhatjuk, hogy kiserken a vér a csapásunk nyomán.

A legbiztonságosabb módszer, ha egyfolytában futunk, és lendületből támadunk – minél kevesebb biztosítva támadófelületet az ellenségnek. Minden nagyobb pályarész után majd egy főellenséggel kell megküzdenünk, ezek persze sokkal erősebbek mint a többiek. Külön ajánlom figyelmetekbe, hogy az ütések után a földön elterülő tetet még tovább lehet rugdosni,



A dagadók megtanulja, hogyan kell bánni a hőgyekekkel

így ha nem bénázzuk el, megakadályozhatjuk, hogy ellenfelünk újra feltápászkodjon.

Küldetésünket az utcán kezdjük, majd miután Zeng megszökik a toronyházából, keresztül üldözhetjük őt New Yorkon (a metrónál ne felejtsük el bedobni a pénzt – bár lehet bicicelni is), hogy végül megküzdhessünk vele a laboratóriumban. Amellett, hogy különböző helyekről gyakran kerülnek el elsősegély csomagok, valamint a punkok uszját is elfogyaszthatjuk, a nagyobb részek után szerencsére van lehetőség állásmentésre is, az eredményes játékkal pedig még continue-t is gyűjthetünk – szóval a nehézség és a szavatosság teljesen korrekt. Az útvonal néhol elágazik, ezért a teljes játék megtekintéséhez többször is végig kell rajta mennünk. A látvány és az ehhez tartozó tökéletes hanghatások zseniálisak – az egész játékkal csupán ugyanaz volt a problémám, mint a régi nagy nevekkel: ahogy közeledünk a végkifejlet felé, egyre kevesebb a helyszín, viszont egyre szívszababb és egyre egyformábbak az ellenfelek, azaz a kevesebből akartak többet csinálni, minek hatására a játék túlzottan egyhangúvá válik.

V.Z.

gásszabadságot, majd ehhez adjunk hozzá azt a mennyiségű ütést, speciális mozdulatot és combot, amennyit a Die



Egy darab totálháros autó rendel

Hard Arcade-ben láttunk – végeredményként a Fighting Force-ot kapjuk meg. A játékok elképesztően realisztikus helyszíneken zajlik: az utcákon a háttérben civil autók húznak el, zajlik az élet. Például ha Bronxban nem vigyázunk, könnyen elgázolhat minket egy autó, ami a zsaruk elől menekül. És ami a csúcs: szinte az összes kezünk ügyébe akadó tárgyat használhatjuk egyrészt vagy fegyverként, vagy ha mást nem tehetünk velük, megromoghatjuk őket – ez utóbbit a gép a pályák végével külön pontozza. Alkalmaztunk jópofa, amikor például szétverünk egy kocsi. Először csak beleng a kasztni és megszólal a riasztó (amire persze – csak úgy mint az



Ha nincs kéznél bazoaka, meg a rombolás pusztá kézzel is

fighting force

Kiadja:
Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PI00, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Rongteng Interaktív Tereptárgy a létszerű környezet
✓ A történet vége felé az akció ellaposodik

84%

NÉHÁNY SZÓ A FILMRŐL

1982. Megjelenik a Blade Runner filmváltozata, ami hazánkban Szárnyas fejedásház címen fut. Elég "gyenge" egy alkotás: ismerek olyanokat, akik az első héten négyszer látták. Két-ség kívül kultuszfilm-gyanús alkotás kerül ki Ridley Scott keze alól. A főszereplő például Harrison Ford, a nyolcvanas évek csillaghőse. Nem kevesen a filmzenét tartalmazó magnószalagot hallgatták rojtosra – Vangelis már akkor is sokak kedvence volt, mellesleg a zene tényleg zseniális, azóta is sokszor fel-felcsendül. Persze Vangelistól, Harrison Fordtól még nem lesz

ben. A filmszerű minőséget megkapták: a Westwood az első tárgyalások után elkészítette a film elején lévő részt a fekete városról, a kéményekből kicsapódó tüzekekről, gigantikus fényűzőségekről. Ez volt a kezdet. Az összes többi helyszín is maximálisan hasonlít a filmbőre (mit hasonlít, olyan mint az eredeti!). Az egész hangneme nem volt olcsó mulatság a Westwoodnak: az 50 milliós licenccij mellett egész eltörpül a 10 milliós fejlesztési költség. A történet viszont nagyban eltér az eredetitől: a Westwood fejébe vette, hogy megalkot egy teljesen nem-lineáris, minden újrarájátszásnál új cselekményt "megíró" programot. A helyszínek jórészt ugyanazok ma-

más-más történet, az sok-sok időt fog eltölteni a játékkal. Aki nem vág bele még egyszer – miután néhány óra alatt végigvisz egy történetet – az inkább válasszon egy lineáris, 60-80 óra játékidőt igénylő klasszikus kalandjátékot.

A játék grafikai megoldásáról szinte a debütálás napjait nem szívrogtak ki információk, a Westwood nagy titokban tartotta. Velt mit. A gyönyörű helyszíneken állandóak a valós időben számolt fény, füst egy egyéb effektek, mindez 3Dfx kártya nélkül. A szereplők teljesen 3D-sek, és borzasztó élethűek. Ők nem textúrák technikával készültek, mindegyikük sok-sok poligonból van felépítve, s az eredmény félelmetes

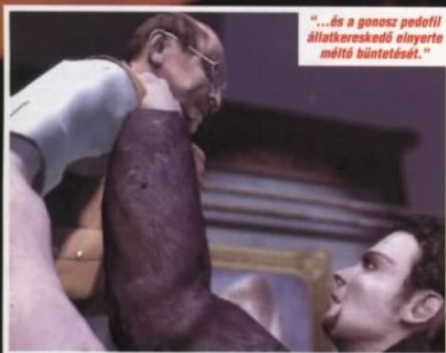
(tessék csak megnézni a képeket!). Külön kuriózum amikor átmegyünk egy másik helyszínre: ekkor a kamera követi hősünket, a háttér változik, de a helyszínen lévő szereplők nem mint a mozi előre felvett részei jelennek meg, hanem a program külön számolja ki őket, s ráhelyezi a "mozi-háttérre" – így ha futva megyünk át, akkor az animáció alatt tényleg futunk, ha szépen átgyalogolunk, miközben egy esernyős ember jön szembe velünk, akkor ezt látjuk az animáció alatt is. Ez persze némi számolást igényel, így a P100 nagyon a minimum, és a 2 Mb videó memóriát is jó komolyan venni. A program kifejezetten hálás, ha van 32 MB RAM. A zenék és a

BLADE RUNNER

CYB

egy filmből kultuszfilm. Márpedig ebből az lett, pedig egy borzongató utópia, a néha nagyon is közelinek tűnő világkatasztrófa utáni évek valószínű képe.

radnak minden játékban, de a szereplők egész más személyiséget kapnak; változik, ki lesz Nexus 6, ki nem, s a játékos



"...és a gonosz pedofil állatkereskedő elnyerte méltó büntetését."

Japán krikszkrakkokkal teletírt hirdetőablak, neonok, fény, állandó villódzás, a sötétbe metsző hideg-lehár-reflektorok mindenhova bekukantó szemek. Gözölgés, lassan forgó ventilátorok tempó sercegése, hatalmas gyárkéményekből felcsapó lúzgomyagok – de ezt kevesen látják (tényleg magasan van). Állandó halk kopogás, amit az ember akkor is hall, ha nem esik. A savas eső minden életet felemészt. Esernyők, vágott szemű árusok loცsogása, a magasan elhúzó repülő autók és állandó sötétség. A napot csak felidézni lehet, pedig nemrég sütött még – igaz az előző évezredben volt.



Itál, lányok, lányok, ragyogás. Erre mindig szükség lesz – még a 21. században is

...ÉS A JÁTÉKRÓL

Volt némi huzavona az adaptáció körül. A Blade Runner-team gőrcsően ragaszkodott a filmszerű minőséghez és a történethez – a kezdet-

egy egész új történetbe csöppen bele. Azt mindenki döntse el maga, megéri-e neki a Blade Runner 4 CD-je. Akit nem zavar, hogy ugyanazokon a helyszíneken játszódnak egy elviekben

hangok egy modern filmszínházban is megállnak a helyüket: a zenei aláfestés természetesen a szokásos Vangelis, a hangok pedig tökéletesen illeszkednek és alkalmazkodnak a helyszínekhez.

A KEZELÉS, AMI TÚL EGYSZERŰ

A program kezelése túlságosan is egyszerű: amit meg akarunk nézni, fel akarunk venni, vagy akivel beszélni akarunk, arra kell kattintani (a kurzor az aktív helyeken zöld lesz). A tárgyakat csak gyűjteni lehet, használni nem. A jobb egérgombbal lehet előhívni a fegyvert. A főhőre kattintva bejelentkezik az információs adatbázis. Fent a következő gombok találhatóak: esetek adatbankja, személyek adatbankja, összesített információs adatbank, válogatás az adatbankok között, vissza a játékba. Az adat-

landjátékok közé. Csak érteni kell az angolt - mert felirat az sajnos nincs.

NÉMI SEGÍTSÉG

Akinek fogalma sincs a Blade Runner történetéről, annak néhány szó: a harmadik világháború után a Tyrell társaság vezetésével biorobotok kerültek kifejlesztésre, azzal a céllal, hogy új otthont építsenek az emberiségnek egy másik bolygón. Miután a bolygók átalakítása megtörtént, a biorobotokra nem volt többé szükség - kiirtásukat törvény írta elő, és speciális "szárnyas fejdávszók" vadásztak a megmaradt pé-

térképen. A kocsival repülünk a Shusi gyorsétkezdébe, szólítsuk meg a kövér pincért, majd kövessük a konyhába. Sikerről meglepnie, ám a szemetesben egy rendszámra lelünk. Menjünk a rendőrségre, töltsük fel az adatainkat, majd az ESPER-en analizáljuk a CD képeit. Kinagyíthatjuk az egyik elkövető arcát, valamint a kocsi rendszámát, ami egyezik a kukában találttal. Kérdezzük ki a laborban Dinot az analízis eredményéről, majd térjünk haza, nyugovóra (egy kis lövöldözés után). Éjszaka egy gyilkosság történik a Nexus 6 kifejlesztője, a Tyrell társaság épületében. Menjünk oda, beszéljünk az őrel, s menjünk fel a lifttel. Kutassuk át az előszoba és az antigravitációs szoba padlóját: a szitakötő fülbevaló, a Kingston konyha szállító edényel, a kutya nyakörve mind-mind támpont lehet. A rendőrségen analizáljuk az őrtől kapott fotót, a nagysínt a rasztás kezében lévő detonátorra és a fülbevalójára. A térképen új helyszín, az Animod sor. Itt találjuk a szitakötő ékszer árust, egy fegyverke-

Emlékzok erre az utcára a filmből? Tessék csak összehasonlítani! Érdemes!



átkutatni az ágyat. A piros ruhás ember is egy központi figura - keresd a Shusi bár és a DNA sor környékén. Early Q - a piros ruhás bárja, ahol a táncosnőnek is szitakötő a fülbevalója. Az Early Q-val szemben lakik az egyik nem túl barátságos kolléga. Akiknek gondot okoz az őrlás patkány a csatornáknak, azok fussanak el előle jobbra a peremen, majd löljenek. A játék végén egy hajtóművet kéne beszerezni? Egy helyszínel előbb van egy a roncsok között.

És hogy miért is lett kultuszfilm? A kérdésektől. Amiket a néző tesz fel magának a 2 órás mozifilm vagy néhány órás játék után. Amolyan rejtett gondolatok, érzések kavalkádjai. A teremtszről, arról, hogy játszhat-e az ember Istent, s saját kreálmányai felett vajon szabadon rendelkezik-e, ha azoknak is van lelkiük. És akárhányszor megnézed a filmet, vagy csak eszedbe jut, mindig felteszel magadnak néhány kérdést. Egészen addig, amíg a Blade Runner utópiája nem kerül kézfoghatók közelségbe, míg nem válik valóságá. És valamikor azzá válik: ha nem is 2019-ben, és

BLADE RUNNER ERPUNKRÁCIÓ

Ah! Már megint a kínaiak! 2019-ben amerikai nyugodt lesz L.A.-ben kínai helyett!



bankok kezelése igen egyértelmű. Az Opt gombbal lehet az opciók menübe lépni, ahol a következő gombok fogadnak: hangerő állítás, segítség a kezeléshez, mentés, töltés, kilépes. A hangerő állításánál választhatjuk meg Ray stílusát az udvariastól az arrogánsig, illetve a ?-el szabadon választhatóra állíthatjuk. A "designer cut"-al a rendezői változatot kapcsolhatjuk be.

A játék egyik lényeges helyszíne a rendőrség, ahol a 3. emeleten lehet gyakorolni, valamint fel és letölteni adatokat a központi adatbázisba, valamint itt van az egyik ESPER. A 3. emeleten van a labor, ahol a feltöltött anyagokat vizsgálják meg s hasznos információkhoz juthatunk itt. A másik ESPER gép az otthonunkban van. Aki látta a filmet, az talán emlékszik erre a fényképpanelizáló gépre, mellyel ki lehet na-... tani a fényképek egyes részleteit. A játékban szerepe lesz, hessék türelemmel használni. Blade Runner az a kalandjáték, melyet ugyan... nem, de nem tartom túl szerencsés ötletnek az "én" játékom végigjátszásának ismeretetését. Miután minden játék más, más a történet egy kicsit, más egyes szereplők személyisége, változik, hogy ki Nexus 6 és ki nem, így nem sokan tudnák használni az "én" játékom leírását. Inkább egy helyszín-specifikus ismeretöt tartok, a helyszínek és a tárgyak (annyira) nem változnak. A játék különben sem túl nehéz, inkább sorolom az interaktív filmek, mint a ka-

dányokra. Legnagyobb feladat a Nexus 6 család felkutatása és megsemmisítése volt: ök intelligenciájukat és "agyműködésüket" tekintve nagyon közel voltak az emberekhez - tapasztalat útján már érzősek is kialakultak bennük. Fizikálisan természetesen messze meghaladták az ember teljesítőképességét. A játékban egy ilyen fejdávszót alakítunk, Ray McCoyt.

A történet állatgyilkossággal kezdődik. Az állatok gyakorlatilag kihaltak a bolygóról a háború után, s a megmaradt példányoknak óriási értéke van. Ray McCoy első ügye egy állatkereskedésben elkövetett megszárlás nyomozása. A helyszínen beszélgessünk a rendőrről, vegyük fel a karosszéria darabot, s vizsgáljuk meg a tüzoltócsapon a festékmaradványokat. Bent faggassuk ki a tulaját, akinek egy beosztottja van, a kis Lucy. A földről gyűjtjük össze a töltényhüvelyeket, a kamerából kérjük el a CD lemezt. Nézzük meg Lucy asztalát, vegyük fel a játékkutyát és a cukorkát. Lucy egy régi ismerős ajánlotta a kereskedőnek - az új helyszín megjelenik a

reskedőt, aki Izora a fekete fegyverárusra panaszkodik. A fegyverkereskedőtől hasznos kilytyu szerezhető be, mellyel beállíthatjuk milyen adatokat akarunk majd feltölteni a rendőrségi adatbázisba (jobb gomb). Izot keressük meg, miután lefényképez és elmenekül, vegyük fel a két fotót a földről (lehet vinni őket az ESPER-hez). Kövessük. Ennek majdnem tragédia lesz a vége - de rendőrtársunk előbb puffantja le Izora-t. Új helyszín: a DNA sor. Itt találjuk Murajt, aki a Nexus 6 kifejlesztésében és életkor beállításán dolgozott. Mielőtt felrobban, lökjük le a bilincset, és fussunk ki. Az emeleten található az Ikrék szobája, ahol gyanús üzenet és egy még gyanúsabb levél található az állatkereskedőtől. Nem messze van Chew, akitől megtudjuk Sebastian, egy másik bio-robot teljesítő címét. Chew üzlete mellett balra. Sebastian hátatétjen a rasztás és Clavis, állatgyilkos kezébe futunk.

Itt, a 2. Cd végén már igencsak szétszaladnak a szálak, nagyon különböznek az események játékonként - részben ezért, részben a helyhiány miatt marad a távirati stílus: a metel-szobából könnyű a menekvés, de ne felejtjük jól

Két egy egy testben. Még jó, hogy zsenik az ikrék!



nem teljesen így, de egyszer valaki nagyon hasonlítani fog Ray McCoyra, Tyrellre, vagy Clavisre. Vagy már most is?

Koronczai Gáspár

blade runner

Kiadja: Virgin

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSHZATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONNA

PIOD, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Döbbenetes effektek 3Dfx nélkül
• játékonként újgenerált történet
✓ nincs feliratkozás • kicsit könnyűre sikeredett

84%

A CIV2 TRÓNJÁRA LESELKEDVE!

Nyáron még csak a bétát próbáltuk, és reménykedtünk, hogy a Microsoftnál sikerül betartani a határidőket. Aztán eltelt vagy négy hónap és egyre jobban vágytunk utána. Most pedig végre elkészült. Kezembem tartom a dobozt, mely várhatóan az egész világon átvirrasztott éjszakákat okoz felébredni és gyerekeknek egyaránt. A program készítői elég egyszerűen fogalmazták meg céljukat: a legjobb stratégiai játékok akarták elkészíteni, ami ma a piacon elérhető. S mivel biztosra akartak menni, első lépésként leigazolták Bruce Selleyt, a MicroProse egyik azt. Ezt követte egy jó egy éves fejlesztés és tesztelés. Az eredmény egy tökéletes Warcraft – Civilization keverék, amely minden szem-

többiek pedig fegyvert fognak, hogy megvédjék a dolgozókat és új területeket ismerjenek meg, idegen népeket igázzanak le. Dolgozókból egy fajta van, aki a rá osztott feladatnak megfelelően alakul favágóvá vagy akár oroszlanvádásszá (ezt a mesterséget persze csak nagyobb csoportokban érdemes üzni), míg a katonák teljes mértékben specializáló-

is hasznos, hogy ha egy embert elküldünk fát vágni, akkor az addig nem hagyja abba, amíg talál a közelben mozdítható fadarabot. A katonák szintén képesek valamennyire önállóan működni, hiszen azonnal megtámadják a szemük elé kerülő ellenséges alakokat (érdekes, hogy például a két nép semleges viszonyban van egymással, harcossaink csak a katonákat támadják meg, a munká-

csak a fejlődés későbbi szakaszában válik nélkülözhetetlenné. Addig viszont a többi nyersanyagot helyettesíthetjük vele. Ezzel viszont óvatosan bánjunk, hiszen a program ilyenkor aranyunkat egy az egyben cseréli kajára, fára vagy kőre. A fa és a kő beszerzése teljesen egyértelmű, csak meg kell keresnünk a közeli erdőket, kőfejtőket. Az étel már bonyolultabb, hiszen egészen eltérő forrásokból juthatunk hozzá. A vadászat, halászat és a boglyók gyűjtögetése csak egy ideig működik, hiszen a felhelyek kiapadnak, a földművelés viszont stabil forrás lehet, csak legyen

AGE of EMPIRES

Népeknél muszáj szorgosnak lennie – különben lefolyt mindenki...



pontból megfelel az 1997 végi elvárásoknak.

Az egész történet úgy 14000 évvel ezelőtt kezdődik, amikor egy pár ágyékkötős, botokkal és bunkókkal felszerelt fickó megunja a sok kőborlást és letelepül. Ahogy elkészül a falu központja, embereink máris két csoportra oszlanak. Az egyik társaság feladata ezen a mindennapos munka, azaz a település etetése, bővítése és a szükséges nyersanyagok beszerzése lesz. A

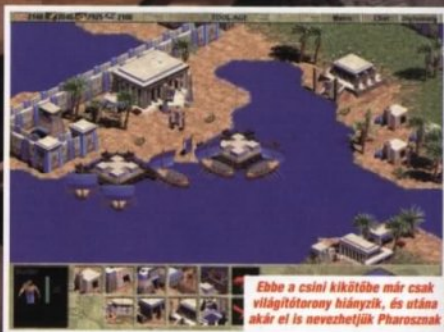
győzelemhez. A játék ideje folyamatosan telik, az emberek jönnek-mennek a képernyőn, s bizony kapkodniuk kell a fejüket, ha azt akarjuk, hogy soha ne tétlenkedjenek. A végső sikerhez még az egyszerűbb szinteken is gyors és persze helyes döntésekre lesz szükségünk. Munkánkat egyszerűsíti egy kicsit, hogy embereink csoportjait megszámozzhatjuk, és később a megfelelő szám lenyomásával azonnal ők kerülnek a kép közepére. Az

tak, azaz akit egyszer kiképeztünk alabárdosnak, abból soha többé nem lesz lovas vitéz.

Feladatunk sok apró színtől áll, s mindegyiken konkrét célok kell elérnünk. A legtöbb szinten az egész fejlődést előlől kezdjük, de a dolog mégsem válik unalmassá, hiszen minden pályán más utat kell találnunk a



sokat nem). A játékban bármilyen munka megkezdéséhez a négyféle alapanyag valamelyikére lesz szükségünk. Kaja kell például új telepések felneveléséhez és a katonák kiképzéséhez, fa és kő pedig az építkezéshez és a hajógyártáshoz. Az arany



Ebbe a csini kikötőbe már csak világítótorony hiányzik, és ottána akár el is nevezhetjük Pharosznak

A Vörös Hadsereg útja jelen esetben nem állt, hanem a Valhalla vezető



elég fánk mindig újabb farmot építeni (mert a farmok is kimerülnek egy idő után). Természetesen legtöbb problémánk az arannyal lesz, hiszen azt nem minden pályán fogunk csak úgy találni. Ilyenkor kereskedelmi hajóutakat kell létrehozunk, melyen kereskedőink fát, követ vagy kaját szállítanak, és aranyat hoznak cserébe. A kapott arany mennyisége csak a hajóút hosszától függ.

Amikor csapatunk egy kicsit megérsődik, kezdetünk épít-

kell megdolgoznunk). Amikor egy technológiai szinten eljutunk a maximumra, az egész várost tovább kell fejlesztenünk. Ilyenkor a falu központját kell kibővítenünk, s amikor ez elkészül, az egész falu egy fejlettebb korba lép (az elavult épületeket modernebb formák váltják fel, a választéklistákban pedig új elemek jelennek meg).

A játékban követendő stratégiánkat erősen meghatározza, hogy melyik népet választjuk. Történelmi ismereteinknek megfelelően a 12 ókori nép mindegyikének más az erős és gyenge oldala, és persze a lehetséges épületek, katonák, valamint a felfedezhető ismeretek is különböznek.

A gép játékát öt nehézségi szinttel szabályozhatjuk és már a középső fokozattal elég sok bajunk



A vaskorban szűrt már komolyabb vladárokra is sor került



kezni, terjeszkedni. Eleinte csak házakat, magtárakat, katonai barakkokat húzhatunk fel, de ahogy fejlődünk, úgy szélesedik ez a választék is. Az új épületek egy része

lesz. A profiknak viszont egészen egyedülálló ötlettel kedveskedtek a szerzők: a CO-n megtaláljuk a gép stratégiáját és a szabályokat meghatározó adatállományok részletes

dolgozók munkatempóját javítja, míg a többi a különböző fejlesztésekhez, felfedezésekhez szükséges. Az új kutatókat ugyanis nem egy speciális épületben indíthatjuk, hanem minden házikó a saját újdonságaiért felel (például a papi varázslatokért a templomban, a jobb felszerelésű katonákért pedig a barakkban

leírását. Ezek segítségével, ha valaki beleéssa magát, teljesen saját igényeire szabhatja a mesterséges Intelligencia minden döntését.

A játékban a véletlen állásokon túl több, mint 40 kész pálya és négy hadjárat vár ránk. Ha pedig ez sem elég, saját pályákat, hadjáratokat tervezhetünk, a kényelmesebbek pedig csak a program web-lapjáról kell időnként letölteniük az újdonságokat.

Lokális hálózaton vagy az Interneten keresztül (Internet Gaming Zone oldalon várhatóan mindig találunk magunknak új ellenfeleket) maximum nyolcan játszhatunk egymás ellen. Érdekes, hogy a játékosok által irányított népek csapatokba tömörülhetnek, és egymást segíthetik a gép vagy a többiek ellen. Ilyen szövetkezt menet közben is kialakíthatunk, ehhez azonban először békét kell kötnünk. A békétárgyalások leghatékonyabb módja, hogy

nemi ajándékokat küldünk ellenfelünk vezetőjének (turcsa, hogy amíg a pénz nem feledezzük fel, minden ajándék után a gép 25 százalékos forgalmi adót von le. Lehet, hogy egy volt magyar pénzügyminiszter is dolgozik a fejlesztők között?). További érdekesség, hogy egy népet ketten vagy még többen is vezényelhetnek, s így talán gyorsabban tudnak reagálni a folyamatosan érkező kihívásokra.

A játék megnyerésének feltételei minden pályán mások. Az egyikben le kell győzelnünk minden ellenfelünket, a másikon meg kell szereznünk a régi civilizációk által hátrahagyott összes tárgyat vagy romot, míg a harmadikon meg kell építenünk az ókori világ egy csodáját. A sikerhez tehát nem mindig vezet el a totális katonai fölény, hiszen gyakran a gyorsaság, a jó taktikai vagy diplomáciai érzék közelebb visz a győzelemhez. Az azonban biztos, hogy

Törzsi kupaletetés a klérus egyik tagjának vezetésével



Hopp! Komolyabb életmódszeri báziro bukkantam



ismereteink fejlesztése mindig a legfontosabb feladatok közé tartozik.

A Microsoft eddig is rendszeresen adott ki különböző játékokat. Voltak köztük egészen kiemelkedők, mint a Neverhood vagy a Puzzle Collection és voltak kevésbé érdekesek. Az Ensemble Studios-szal közösen kiadott Age of Empires azonban valószínűleg örökre bekerül a játékok történelmébe. A fantasztikus grafika, a monumentális bevezető animációk, a zene, melyben az ember teljesen elmerül, mind profi munka. Az ötletek jók és a megvalósítás tökéletes. A játék egyetlen negatívuma, hogy a fejlődés a vaskornál véget ér. De talán a következő rész majd innen folytatja az egész történetet. Az biztos, hogy a fejlesztők már török a fejüket a folytatáson. Nekünk pedig addig sincs más dolgunk, mint játszani orrvérzésig.

P. K.

age of empires Klajda: Microsoft

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 5VGA, 2xCD, Win95

✓ Minden vonatkozásban tökéletes: ilyen egy stratégiai játéktól
✗ Ha esetleg az egész történelmet végig lehetne játszani...

95%

Na végül! Alig egy év késés után megérkezett a Chasm. Az első demója idején nagyon meg voltam vele elégedve, mégpedig amiatt, mert hihetetlen sebessége miatt szinte felüldülés volt a Quake után játszani vele. Az engine teljes egészében 3D tárgyakat kezel, az id software programja után ez volt az első olyan játék, amit saját szememmel láttam, és tudta ezt az effektet: ráadásul a minimum konfiguráció egy 486 DX2/66 volt (valamint nem csak Intel, hanem Cyrix és AMD processzorok is rendesen futott...). Teljesen belsejérembe ebbe a programba, de

kapcsolókeresgélés, ráadásul ezt még megfejtették azzal, hogy hatalmas labirintusokban kell végéltáhalattn, vagy pont ellenkezőleg, girbe-gurba folyosókon kevergünk. Ez azért probléma, mert ezek, szükségességük miatt, teljesen alkalmatlanok a harcra, a kombozásra. Itt legfeljebb a szörnyek ele állhatunk, és addig nyomhatjuk a tüzgombot, amíg

kifutunk, és a lendület átvisz minket a fölödalra. Sajnos az egymás elleni partik egyik nagy problémája, hogy a karakterek nagyon gyorsan futnak, valakit követni szinte lehetetlen. Azon taktikázni, hogy vajon merre lehet akkor most a másik, ugyanezen okból szintén felesleges, mert mire végiggondoljuk, már rég máshol jár. Meg persze eléke-

ban valami miatt sokkal tovább programozták őket, mint az indokolt lett volna.

A másik nagy problémám, ami miatt sajnálom ezeket a játékokat, valakitől hiányzik pontosan azok hiányoznak, ami a másikban megvan. Ha az SW változatos bitmapkészletét és 3D tárgykészletét összehasonlítjuk a Chasm fantasztikus gyorsaságával és térbeli objekt-

CHASM

THE RIFT

valamelyikünk meghal, vagy a nagyon hatalmas kiugrok-a-sarok-mögül-lövök-visszaugrok taktikát lehet alkalmazni.

A design, ami alatt a környezetet és a szörnyeket értem, szerintem nagyon jól eltalált. Egyszerűen látszik rajta, hogy kelet-európaiak (ukránok) készítették. Végre egy kis felüldülés az egyik amerikai gondolkod-

niúts csak kevés esetben lehet, hisz a játékban nincsenek teleportok. Egyébként a teleportok hiánya szerintem egyáltalán nem zavaró.

A fegyverek szintén elég jól megtervezettek, például a supershotgun, ami elég jól sebez még távolra is. Sokkal használhatóbb, mint a Quake-ben. A diszkoszvető jó ötlet, sajnos az említett sebesség miatt hasz-

egy gyana, ami a második demó megjelenésénél vált bizonyossággá, erősen lelohasztotta a kedvemet. Ugyanis nem volt full 3D, vagyis nem tudott semmit sem egy másik objektum alá vagy fölé pakolni. Ez azért nagy probléma, mert hová lesz így a deathmatch-ek akrobatikus varázsa, az a rengeteg újfajta mozgáskombináció és csel, amit ez az újfajta megoldás jelent. Így ez a kiváló program márcsak emiatt is egy generációs szinttel fejlebb lévőnek számít, valahol a Quake (3d) és

A DUKE ÉS A QUAKE ÉDES GYERMEKEI!

a Doom (2.5d) között. Legyen mondjuk 2.75D...

Maga a játék a Hexen2-höz nagyon hasonló szerveződést követ, vagyis különböző korszakokban kell megvédenünk a Földet a rá támadó (dimenziókapukon érkező...) idegenek ellen. Minden epizód 4 pályából áll, melyek sajnos nem túl változatosak. Egyáltalán nem a harc dominál, hanem a

dásmód után. Az egykor hatalmas, ma már csak máladózó, ki-tudja-milyen rendeltetésű gyár azt hiszem, sok honfitársamban ébreszt valamilyen emléket... Az eg színe, és a csapadék szerintem nagyon eredeti, borongós hangulatot kölcsönöz a játéknak.

A szörnyek terén is megpróbálták újat hozni az alkotók, nekem a kedvencem az ülvölt zombi, akit ránkordít, és ezáltal sebez benünket.

A programhoz, mint ahogy az már alapkövetelmény, deathmatch pályákat is mellékelnek, melyek szerintem nagyon jól sikerültek. Itt látszik, hogy a készítő is látta az engine hiányosságait, és jó pályaszerkesztéssel megpróbálták korrigálni azt. Nagy, és áthidalható szintkülönbségeket raktak a pályákba, valamint, elég sokszor csak Doomos ugrással lehet eljutni valahová. Ez egyszerűen azt jelenti, hogy ne-

nálhatatlan, szinte senkit nem ér utól, különösen a Chasm zűgözős folyosóin. A rakéta elég jónak tűnik, bár nem annyira kiemelkedően jó, mint máshol. Ennek oka szintén a nagy sebesség és az, hogy amíg az előző be nem csapódik, újabbat nem lehetünk ki. Mindenesetre az biztos, hogy a fegyverek

kiegényesülőzöttak, jól használhatóak, nincs közöttük olyan, amit megszerezve a többieknek semmi esélyük sincsen.

A Shadow Warriorral összevetve: Van néhány hasonló, jó ötlet mindkét programban. Ezek közé tartozik a tripbomba, ami egymás elleni játékokban nagyon hatásos. Ezeket kell tenni a földre (Chasm) vagy elhajítani (SW). Ezután nem sokkal elesit, majd ha valaki a közelébe ér, robban.

Hasonlóan színvonalas megoldás mindkét játékról, az az, hogy hasonló problémákkal küszködnek. Ez pedig az elkésztettség. Mondjuk ha 1996 júniusában elkészült mindkettő, akkor óriási sikert arattak volna. A baj az, hogy már akkor is folyt a készítésük, azon-



Ez itt már egy méretebb darab



Bemutatóm ordító kedvencem

tumaival, ügyes fegyverrendszerével, akkor, azt hiszem, az év játékával állnánk szemben.

Igy, külön-külön azonban, mindegyik csak egy gyenge középest érdemel, és azt hiszem, gyorsan el fognak tűnni a sülyesztőben...

chasm the rift Kiadja: Digital Int.

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX100, 16MB RAM, 2xCD, DOS 5.0

✓ alacsony pérdíjny • elképesztően gyors • ügyes fegyverek
 x "2.75D" • kicsit elkésztett

71%



Ez pedig itt előt Mszola és Tidé (a hátsó nevet sajnos elfelejtettem)

Na végre! Allig egy év késés után megérkezett a Duke Nukem-vonal legújabb tagja, a Shadow Warrior. Egy elég hosszú időszak (1993-1997) jellemzte a két legnagyobb emberszimulátor cég és engine vetélkedését. A legelső igazán kidolgozott ilyen jellegű program, a Doom után nem sokkal meg is jelent a válaszlépés, a Rise of the Triads formájában. Azóta, hol egymást megelőzve, hol le-lemaradva folyik a vetélkedés a két cég és megvalósítási mód között.

A sorozat legnagyobb sikert aratott darabja a Duke Nukem 3D volt, még a Doom2-s időkben, majd következtek az átiratok, a Blood és a Redneck Rampage, melyek inkább csak rontottak, mint javítottak a cég árszámán. Aztán, mivel a nagy konkurens, az id software kihozta Quake című programját, a 3D Realms programozói úgy gondolták, válaszulnak a kihívásra, és létrehozzák saját új generációs játékokukat, ami a Quake múltó ellenfe-

szörnynek 8 féle képe volt, és mindig azt rajzolta ki a játék, amelyik síknyolcadban éppen tartózkodott a játékos. Nos, ezt a módszert itt megfelfejtették azzal, hogy sokkal több oldalt rajzoltak hozzá, ráadásul valami ravasz módszerrel az ezek közötti átmeneteket is kiszámolja a program. Azonban ez nem nagyon sikerül, mindig csúszkál, szütfolyik az adott tárgy, belelé a háttérbe, stb.

Az alapvető probléma itt az, hogy míg a Quake rajzolórutinja úgy gondolkodik, hogy: ilyen magasan van ez a tárgy ÉS ilyen a kiterjedése, úgyhogy ide fogom rajzolni...

Ezzel ellentétben a SW így: ilyen és ilyen magasan van ez a tárgy, DE kiterjedése nincs.

gán az engine-en belül, és ez, minden próbálkozás ellenére, nagyon megjelenik a képernyőn is. Szerintem nem tördögölni kellett volna a ROTT engine-l, hanem teljesen új algoritokra, koncepciózusan újat felépíteni.

Maga a játék megpróbálta a Duke nyomdokait követni, megpróbálták megmaradni ugyanabban a mókamiká stílusban. A főhős, Wang úr, hasonlóan élte szerepét, mindig kommentálja lánykedésüket, vagány, macsó és igazán jó fej. Az ellenfeleket is Duke-os stílusban, vicces-vereésre készítették, néha túlságosan is

mókásak, néha az embernek akaratlanul is a Hullaját jut az eszébe. Egyébként ezek az ellenfelek nem sikerültek túl nehézre,



Társaságom akadt

katána, de szerintem ezeket nem kellett volna. Eleve, ilyen játékban semmilyen közelharc fegyver nem túl jól használható. Mégpedig azért, mert ha valaki közel van, akkor ha egy kicsit is odébbmegy, túl nagyot kell utánafordulniuk. Míg ha messze van, akkor ha nagy utat is tesz meg, az a látóterünkben kis egérmozdulattal korrigálható. A Duke rengeteg apró kis poénját is megpróbálták át-hozni, van

KELETI KÉNYELEM SHADOW WARRIOR

le lehet. Ez lett volna a Shadow Warrior... (Csak közbevetőleg jegyzem meg, hogy szerintem a fenti vetélkedésben, ha csak árnyalatnyival is, de mindig az id soft vezetett. Bár történelmi, részletesség, felbontás és gyorsaság terén a 3D Realms mindig tudott újat hozni, de a piac fő sotrását, a leendő szabványokat mindig is az idsoftware határozta meg.) Szóval a Shadow Warrior... Sajnos nem lehet akkora vetélytársa a Quake-nek, mint annak idején a Duke-volt a Doomnak. Ennek legfőbb okát a nem egységes objektumkezelésben látom. Az SW nem tudott igazán három dimenziós lenni, nem sikerült átlépni azt a bűvös határt, aminek most már minden programnak meg kéne tudnia felelni. Ha a Doom 2.5D volt, akkor a SW legfeljebb csak 2.75D lehet. Ez a következőkben nyilvánvalóan meg: ugyan mindennek eltárolja az adatait 3 dimenzióban, azonban az így eltárolt dolgok továbbra is olyan papírmásék, mint a régebbi programokban voltak. Tehát mindig mindenki felénk néz, semmit nem lehet körbejárni, hiszen minden tárgy csak egy két dimenziós papírlap. Gondolom, mindenki emlékszik még a Doom-ból, hogy egy adott

csen, úgyhogy majd oda maszatolok valamit...

Tehát míg a Quake egy egységes koncepcióba beilleszthető, egységesen gondolkodó program, addig a SW-ban ellentét feszül ma-



Stephen King nyilván jól érezné magát ilyen társaságban

és gyökeresen újat sem sikerült alkotni (mint amilyen pl. a quake engine-l kihasználó, gránátdobáló ogre volt).

Megpróbálták visszahozni a közelharc fegyverek varázsát, mint karate öklét és

itt minden, mi szem-szájnak ingere, frányítható járművek, géppuskafészek, stb. A világ változatos, szinte pályánként változnak a bit-mapek, akár a Duke-ban, és a China Town-ösi Kína design is éppolyan ismeretlen ismerős, mint a Duke apokalipsz utáni Los Angelese.

Fülöp Viktor/Ender

shadow warrior

Kiadja:
Eidos

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 0056.02., SB

✓ Minden tekintetben rendkívül változatos
X "2.75D" • kicsit elkésett

67%

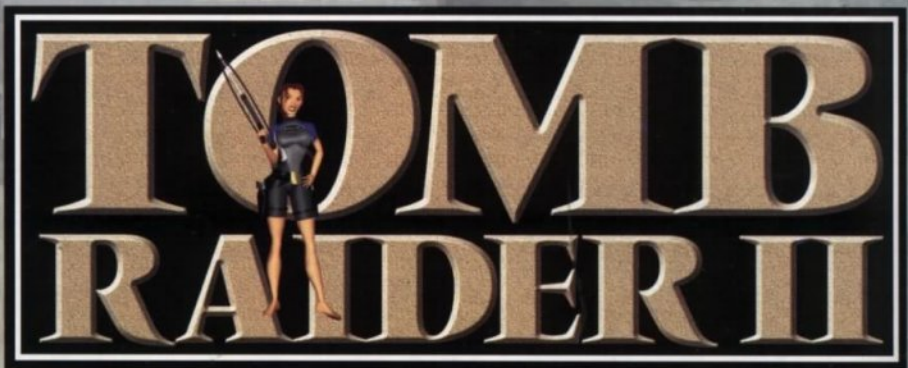


A teherautón egybegyűlt makrancos hölgyek leginkább figyelme méltó vonása a szerelésük...

Egyik kedvenc szörnyem és egyik kedvenc fegyverem

Ki hitte volna: manapság már egy számítógépes játék főhőséből (illetve főhősnőjéből) is lehet sztár. Gondolom sokan kitalálták, hogy kire gondolok: igen, a csábos "IndyJános" nénről, alias Lara Crofttól van szó! Öbögössége örökre beírta magát az Ügességi Játékok Nagy Könyvébe. Nem mulhatott el hónap anélkül, hogy valamelyik mérvadó nyugati szaklap posztermellékletéből ne vigyorgott/vicsorgott/lógt volna ránk Lara. Elvetemültebb újságok még aktképet is hajlandók lettek volna rendelni a dőlceg kalandornőről (ezt sajna az Eidos galád módon megakadályozta, de egyes szemfüles írókai alkalmazottak szerint az Interneten azért lehet érdekes stuffokat találni). A Croft-lázat azonban az

a hír tette teljessé, hogy valamelyik hollywoodi cápa is ráharapott a témára, s hamarosan mozifilm men teszik hősnőnket halhatatlanná.



Csak remélni merem, hogy nem egy Barb Wire színvonalú katasztrófilim lesz a dolog vége (Pamela Anderson mint Lara Croft – brrrrr...). Ennyi azt hiszem elég is a Tomb Raider 2. előzményeiről. Az első rész szerény véleményem szerint megjelenésekor a legjobb PC-s ügyes-

Lám a cápa szája tátra,
bárki látja fogsorát,
de lejebb merül Lara néni,
és megpillantjuk temporát...



dobnak a játékon. A gépigény kis jóindulattal korrektnak mondható, bár gyorsítókártya nélkül helyenként kegyetlenül szaggat a játék. Mintha összeesküdtek volna a software és hardware gyártó cégek, hogy mindenkivel megvetik ezt a kis ketyerét... A kezelés nem sokat, mondhatni semmit sem változott. Megjelent ugyan néhány új modulátor, de az egyetlen IGAZI újdonság az, hogy Lara akár járműre is pattanhat. Ez viszont ugyancsak megdobja a játékmenetet, különösen a velencei epizódban (motorcsónak rulez).

Ha már a játékmenetnél tartunk, erre ki is történék egy kicsit bővebben, mivel érzésem szerint ez a játék egyetlen gyenge pontja. A grafika ugye a tökéletesség határát súrolja, s ez igaz a hangokra is – ezekre tényleg nem lehet egy rossz szavam se. Maga a cselekmény viszont nem sokat (mondhatni semmit se) változott, mintha csak az alkotók kifogytak volna az ötletekből. A Tomb Raider megjelenésekor egy PC-n addig még nem látott stílus és színvonalat képviselt, és sikere nagy részben ennek volt köszönhető. A folytatásról ugyanez nem mondható el: szép, látványos, gyors, profi – de valami mégis hiányzik belőle. A végeláthatatlan pályákon bolyongva néha nem talakot és ellenfeleket látok, hanem textúrával felhúzott poligonokat. Féltreértés ne essék: a Tomb Raider 2 egy fantasztikus játék, a műfaj szerelmeseinek egyenesen kötelező darab. Csak épp bizonyos részei oly tökéletesre sikeredtek, hogy a gyengéi különösen szembeszökőek.

Éjszakai filmeket idéző jelenet:
két kigyúrt figura turkolt lábbalva
közélt a nőnemű szereplőhöz...



ségi játék volt, így aztán igen elégedett vgyorral kaptam ki a CoVboy kezéből folytatást. Mocsolyom csak akkor lohadt le, mikor bülbülhángú főszerkesztőm ismertette a lapzárta agasztóan közeli időpontját is. Egy szó mint száz: túl sok időt nem tudtam eltölteni a játékkal. Az alábbi cikk épp ezért első benyomásaim kusza krónikája, szigorúan a teljesség igénye nélkül. Persze a Tomb Raider 2. ennél azért többet érdemel, így aztán a januári számban még visszatérek a témára – reményeim szerint egy teljes végigjátszással. Már amennyiben nem akadok el végleg a 16 gigászi pálya valamelyikén, amire egyébként minden esélyem meg is van (nem baj, legfeljebb majd Vári Zolihoz, a másképzős játékok nagy doyenjéhez fohászok segítségért).

ELSŐ PILLANTÁSRA

A játék kinézetre nem sokat változott: gyönyörű, akárcsak elődje. 3D kártyával játszva ez hatványozottan igaz, a pixelmentes textúrák és a helyenként eivóvilánon kódfeffektek igen sokat

Az Operaház fantomja az emeleten próbálta meghúzni magát – mint látható, csokolyá sikerrel!



AMI MEGVÁLTOZOTT AZ ELSŐ RÉSZHEZ KÉPEST...

Sajnos ez nem lesz olyan hosszú bekezdés, mint amilyenre előzőleg számítottam. A kezelés maga semmit sem változott, így erre nem is térek ki külön (a Tomb Raider leírását a 1997/3. számban lehetitek meg). Új dolog az jelzőrakéta felbukkanása, mellyel az egyébként tükösköt helyeket világíthatjuk meg egy időre (100% billentyű). Hatása sajnos nem tart túl hosszú ideig, s a vaksötétben botorkálni nem igazán jópofa dolog – ezért az ilyen helyek előtt nem árt egyet menteni. Menteni úgy általában sem árt, mivel a

Tomb Raider 2-ben még nagyobb magasságok, még brutálisabb ellenfelek várják a mindenre elszánt játékosokat. Elég egyetlen rossz lépés, s már tölthetjük is vissza a legutolsó játékállást. Már az első rész se volt habostorta, de a folytatás különösen brutálisan sikeredett. Néhány pályán nem a szemünk, hanem lelki egyensúlyunk és a billentyűzet kímélésének okán kell negyedórás szüneteket beiktatni.

Már említettem a járműre szállás lehetőségét, ez alapvetően nem egy bonolyult művelet: másszunk fel a kiszemelt gépezetre és hajrá! Mozogni a megszokott módon tudunk, a sebességet sétára (SHIFT) váltva csökkenthetjük. Az ütközések egyébként nem a jármű, hanem Lara épségére vannak kedvezőtlően hatással, úgyhogy nem érdemes a Mad Max stílusú erőtleni. A járművekből egy balra illetve jobbraugrással szökkenhetünk ki.

Új dolog még a sekély víz, melyben ugrani csak egy helyben lehet, s Lara mozgása is lassul. Nem egy korszakalkotó újdonság, de legalább újdonság. Az már sokkal érdekesebb dolog, hogy Lara immáron a létrákra illetve könnyen megmászható falakra is fel tudja magát tornáztatni. Tehát nem árt a fal textúráját alaposan megvizslatni – nem egyszer ez a továbblépés kulcsa. Szintén dicséretes változás, hogy az egyes helyszínek sokkal változatosabbak és "térbelibbek", mint az első részben. Kalandozásaink példának okán a kinal Nagy Fal tövében kezdődnek, majd Velence következik, itt meg látogatjuk az Operát is, majd hajóroncsokban kutakodunk a tenger mélyén – szóval elég jól el fogunk majd szórakozni. Az mondjuk nem egy rossz ötlet, hogy hihetetlen kalandjaink nem csak sírbo-

KI LEHET EZ A LÁNY?



tok, piramisok és barlangok mélyén fognak zajlani. Az viszont elég debil dolog, hogy egy nagyváros (értsd: Velence) teljes populációja gengszterekből, dobermannokból és kötekedő kedvű munkásokból áll, kiknek egyetlen célja szerény személyünk likvidálása. Ennyire még a VIII. kerületben sem rossz a helyzet.

Ami az ellenfeleket illeti, ők sajna sokkal intelligensek lettek. A tigriseket s egyéb oktanlóságokat még könnyedén legyilkolhatjuk a magasból, de sokszor emberekkel is összeakasztjuk majd a bajszunkat (ez jelen esetben ugyebár képletesen értendő), ami már keményebb feladat. Ezek a visszataszító figurák ugyanis nem egyszer biztos fedezékből lödöznek a türekeny kis kalandornőkre, méghozzá igen nagyméretű fegyverekkel. Különösen visszataszító szerzet a pajszert lőbáló munkás (tán sztrájkőrőnek néz minket?), aki még a magasabban lévő helyekre is utánunk mászik. Harcolni egyébként már a víz alatt is lehet – már amennyiben sikerült összeguberálnunk egy szigonypuskát. Kelleme meglepetés még a játék íróitól, hogy a halálnemek repertoárja egy újabb darabbal bővült: a tűzhalállal. Lara ugyanis igen meglepő módon nem csak ugrik, lő és mászik, hanem némi rásegítéssel akár lángra is kaphat. Ez az állapot mondjuk igen kellemetlen, nem árt ilyenkor fejest ugrani valami méretezsebb medencébe.

...ÉS NÉHÁNY EGYÉB ÉRDEKESÉG

Már előre figyelmeztetek minden vakmerő játékost: a Tomb Raider 2. végigjátszásához körülídegek-re, kökemeny akarat-ra és nem kevés nyugtatóra lesz szükség. A játék ugyanis a n i s elődjéhez hasonlóan

iszonyúan hosszú (az, hogy a végeláthatatlan Nagy Fálnál kezdünk, akár finom célzásnak is felfogható). Nem mintha ez baj lenne, sőt... A gond csak az, hogy a jóval változatosabb játékmenet és grafika ellenére én néhol igencsak eluntam a játékot (ez mondjuk nem tartott túl sokáig – ahhoz sajnos túl jó a program). Maga a történet egyébként nem bővelkedik a logikai és kalandelemek-

Miss Croft irhabekesben is igen dekoratív – de még mindig tirthetetlenül sok rajta a ruha

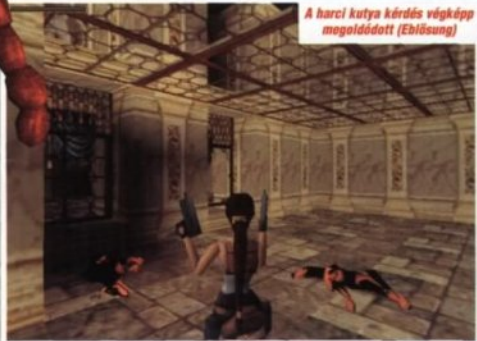


ben, a kapcsolókeresgélés és mászkálás fogja időnk java részét kitölteni. Alighanem az alkotók ráéreztek arra, hogy ez magában édeskeves, ezért sokkal élvezetesebbé és változatosabbá tették a harci részeket.

Az például különösen látványos jelenet, midőn a velencei epizódban a motorcsónakkal szállunk át néhány nyílászárón.

Az eddig leírtak alapján gondolom már sejthető, hogy igen pozitív véleménnyel vagyok a Tomb Raider 2-ről. Annak ellenére, hogy bizonyos szempontból lényegesen többet vártam a játéktól. Féltreértés ne essék: a Tomb Raider 2 igaz-vérig profi munka, s minden szempontból felülmúlja az első részt. Viszont a nagynevű előd annak idején ugyancsak felkavarta a PC-s játékok állóvizét – s ugyanezt a folytatásról már nem mondhatom el. Ahhoz túl kevés benne az ötlet, s a készítők túlságosan is ragaszkodtak a már bevált sémákhoz. Ennek ellenére a Tomb Raider 2. minden bizonnyal nagy sikert fog aratni s sokaknak fog kellemes perceket szerezni – s valahol ez a lényeg.

A harci kutya kérés végképp megoldódott (Ehüsung)



Először is egy kulcsfontosságú tanács: a komolyabb fegyvereket, mint amilyen az M-16-os [a granátvetőt meg sem említem, nehogy a Doom-rajongók izgalmi állapotba kerüljenek] tartogassuk az igazán kemény ellenfelek ellen. Munióit ugyanis igen keveset fognak találni, s gonosz módon azt a keveset is főleg a titkos helyszíneken. Titkos helyszínekből ugyan elég sok akad, viszont ezek felderítése és kifosztása igazán kemény embernek való mulatság.

A klasszikus "felmászik magasra és onnan orvlövész-kedem" taktika még mindig jól beválik – a gond csak az, hogy ellenünk is. Épp ezért még mielőtt egy nagyobb terembe belépünk, nem árt alaposan körbekémlelni a környéket. Sokszor ez se segít, mivel a kevéssé tes-

tes lények (pl. pókok és egyéb csúszómászók) teljesen váratlanul is előbukkanhatnak mindenféle rejtett odúból. Unatkozni tehát aligha fogunk...

Az időről-időre feltűnő üvegablakoknak van egy igen szimpatikus tulajdonsága: szét lehet őket löni. Lara tehát immáron nem csak a különféle kedves kis állatkák rettegett ellenfele, hanem a kirakatberendezők is. Yikes!

T.J.

tomb raider II

Kiadja:
EidosLÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

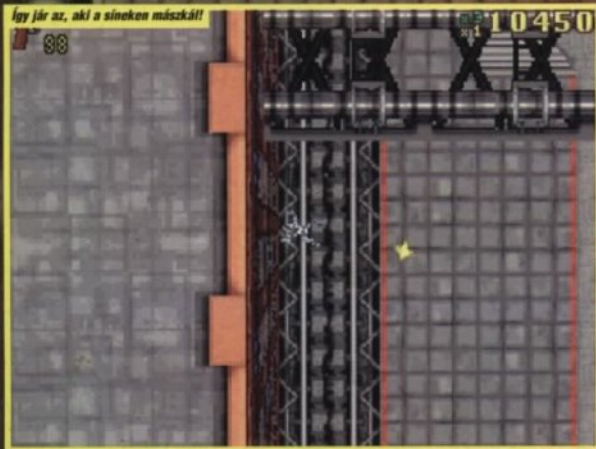
P90, 16MB RAM, 2xCD ROM, SVGA, WAVES

✓ A Core hozta szakásos formáját: mindenben felülmúlták az elődöt
× Nincs túl sok új ötlet

93%

Kicsi kocsi elcsenődik

Igy jár az, aki a sikeken mászkál!



Gyakran volt úgy velem, hogy az utcán egy formásabb autót látván felmerült bennem az a sötéti gondolat, miszerint kevem lenne meglovastítani azt. Sajnos (?) azonban józan paraszti eszemmel nem tettem "magamévá" a kicsikét, pedig a rendőrség hatékonyságát ismérven valószínű, hogy még ma is azzal mennék reggelente a suliba. Am most eljött az idő, s hosszú önmegtartóztatásom után végre belekóstolhatam az autótólvajok cseppét sem unalmas, ám roppant szórakoztató életébe.

UTAK RÉMEI

A program amolyan Micro Machines-szerű felülnézeti autószimulátor, de a pusztá száguldozásnál azért több lesz a feladatunk. Hatalmas városokban kell a megbízóink kívánságait teljesíteniünk, busás fizetség reményében.

Ami naggyá teszi a játékot, az

az ellopható járművek választéka. Pontosabban, hogyha bármelyik autó megtetszik nekünk, azt a sofőr eltávolítása után birtokunkba vehetjük. Utóbbi személyvel nem lesz sok problémánk, hiszen miután kinyitottuk a kitzemelt jármű ajtaját, emberként egy elegáns mozdulattal leüti az illetőt. A választék igen bő: az iskolabusztól kezdve gyorsasági motoron és taxin át a különféle sportkocsikig minden megtalálható. Ezek ráadásul mind-mind másképp viselkednek, úgy mint kormányzás, sebesség, feké...

A grafikára egyetlen rossz szavunk sem lehet: a kamera állandóan közelít-távolít, a fényvonalok mindenütt ottmaradnak, a kasztnik az ütközésektől folyamatosan torzulnak. Egy mezei Pentium 100-as gépen ragyogóan futott (persze csak VGA-ban), de azért a komolyabb gépek teljesítményének kihasználására ott van az SVGA és a 3Dfx támogatás.

LÁSSUNK MUNKÁHOZ!

A játék kezdetén egy hatalmas város közepeén találjuk magunkat, előttünk egy sárga nyílal. Ez mindig a küldetésünk célpontja felé mutat, jelen esetben a telefonfülkék felé. Itt a piros nyilak jelzik a felvehető telefonokat. Ezek tulajdonképpen egy-egy küldetés jelképeznek, s csak ezek elvégzése,

(iskolabusz, tűzoltókocsi kamion...). Ha gondoljuk, a vonatot is igénybe vehetjük, de a sinen ne nagyon mászkáljunk, mert elég megrázó élményben lehet részünk. Sokszor fogunk találkozni kis kék ikonokkal, amiket felvéve néha sokat segítő üzenetekhez juthatunk. Találhatunk még faladákat is (ezekről később bővebben), amiket érde-

grand auto

vagy egy bizonyos mennyiségű pont megszerzése után léphetünk tovább. Ha járműhöz akarunk jutni, akkor javasolom, hogy álljunk ki az út közepére, és az így kialakult "dugóból" válasszuk ki a nekünk szimpatikus járgányt. Ha ezzel megvolumánk, álljunk elé, és az Enterrel szálljunk be. Néhány megközelítendő célpont körül heves ellenállással találkozhatunk (értsd: megpróbálnak minket szitává löni). Általában ezzel nem kell számolnunk, amíg a járműben tartózkodunk, de ha még így is tüzet nyitnának ránk, egy darabig biztonságban vagyunk. Éppen ezért érdemes mindig körülnéznünk, mielőtt kiszállnánk, és a nem kívánatos személyeket "eltávolítanunk". Erre a nagyobb testű járműveket tudom ajánlani

mes minél gyakrabban aprítani, mivel értékes extrák lapulnak bennük. Üzeneteinket a képernyő alján láthatjuk (F10 hatására ismét előjönnek), személyhívónkat pedig a bal-felső sarokban találjuk.

Van, amikor elkezd visszaszámolni ez a ketyere, ilyenkor sürgősen találnunk kell egy telefonfülkét. Ha nem érünk időben oda, új munka után nézhetünk... Néha bizonyos emberkéket kell fuvaroznunk, akiknek testi épségére különösen ügyelnünk kell. Utóbbi személyeket általában nem sétakocsikázásra kell vinnünk, miután felvettük őket, kellemetlen kék-piros fényekben pompázó autók jelennek meg mögöttünk. Nem árt tehát beletaposni a gázba, s ha a szükség úgy hozza, végezni a

A körülöttem gyülekező emberek, és a közömbös mosolygó géppuska rosszat sejtet...



A telefonfülkéknél vehetjük fel a "megröndeléseket"

kellemetlenkedőkkel. Ha végzetünk az összes küldetéssel, a következő "fejezet" következik, azok után pedig új város.

AZ EXTRÁK

Az extra felszereléseket a már említett ládákban találjuk. Ha éppen egy autóban ülünk, elég, ha csak áthaladunk rajtuk, s így automatikusan felvesszük a tartalmát. A legtöbbször a jól bevált pisztolyt fogjuk találni, aminek hatékonysága csekély, de a rendőrök ellen azért megte-

séggel való összeütközés. Érdekes, hogy az autólopásért nem szállnak ránk (bár lehet, hogy ez már a játszhatóság rovására ment volna). Ha ideiglenesen el szeretnénk kerülni a konfliktusokat, ne nagyon lövöldözzünk az utcán, a robbantgatásokat pedig végképp mellőzzük. Gyalogosokat csak ritkán gázoljunk, golyó általi halálra pedig csak azt ítéljük, akire nagyon "berágtunk" (vagy küldetésünk teljesítéséhez szükséges). Ha nekiütközünk egy rendőrnek, az azonnal üldözébe vesz minket. A képernyő tetején tátogó rendőrfejek jelképezik üldözőinket és azok számát. Ha már komolyabb üldözésszerűre sikerült szert ten-

mas, inkább csak végcsúszás esetén használjuk. Ha már egy autót drasztikus mértékben lestrapáltunk, az lényegesen lelassul, és a motor hangja is elváltozik. Ez ilyenkor életveszélyessé válik, s egy-két ütközés után a levegőbe repül. Némi küldetés során egy-egy olyan járművet kell ellopunk, amelyekből a rossz helyen való kiszállást heves tüzijáték kíséri. Robbanásveszélyes még a speciális áruval megterhelte kamion is, ezért



Ezt a motort kéne valahogy elcsenni, de az a négy ór nem hagyja sokat belőlem...

Grand Theft Auto

szí. A kedvencem a géppuska, amivel hatalmas pusztítást lehet véghezvinni, de igen kevés helyen található. Erdemes tehát megjegyezni a felőhelyeiket, és ezeket rendszeresen felkeresni. Találhatunk még páncélt, kulcsokat, plusz energiát az autókba... Ez utóbbi akkor is megmarad, ha idő közben járművet változtatunk. Néha, ha egy gépfegyvert találunk, megjelenik a "kill by frenzy" felirat, ami annyit tesz, hogy bizonyos idő alatt minél nagyobb pusztítást vigyünk véghez. Ha több fegyver is a birtokunkban van, az X és a Z gombokkal válogathatunk közöttük. Amennyiben elkapnának vagy meghalnánk, a felszedett cuccok mind elvesznek.

nünk, rendőrkordonokkal is találkozhatunk, amik a megfelelő eszköz segítségével nem jelenthetnek akadályt. Persze mindezek betartásával "nem az igazi" a móka, egy kis keckeckedés a zsarukkal sosem árt...

TIPPEK

Ha a miket üldöző rendőr bácsi kiszáll az autójából, azt a másik oldalról egyszerűen toljuk rá, így halálát nem mindig a mi számlánkra fogják írni. Erdemes a hátrahagyott járgányát is eltulajdonítani, mert visszatérítő kinézete ellenére igen jó tulajdonságokkal rendelkezik. A motorok esetében már komolyabb gondok merülnek fel, mert irgalmatlan sebességre képesek, ám a legkisebb ütközés után is szárnyakra kaphatunk. A tolatásra pedig végképp nem alkal-

megfelelően változnak (például ami az egyik városban teljesen zárt, az a másik helyen nyitott). A járműveket jórészt valóságos márkákról mintázták, ám a neveikben némi eltérést tapasztaltam (Jugular, Porca Turbo...). Aki látni akarja, milyen sebességre képes a program, az kapcsolja ki a frame limitet (F8), így iszonyatosan fel tud pörögni a képráfrészt. Nekem minden-

Megy a gőzös, megy a gőzös...



inkább a "lassan járj, tovább élsz" taktikát alkalmazzuk.

EGY ÚJABB NAGY NÉV

A játék hangulatát fantasztikusan ettalálták. Az igazi izgalmat tulajdonképpen a már sokat emlegetett zsaruk jelentik, de a konkurencia lerázása sem lesz azért egy kis feladat. A küldetések változatossága nagyszerű, bár azt azért tegyük hozzá, hogy néha elképesztő ötletekkel keresnek meg minket (lopjuk el a maffiavezér motorját...). Az egyetlen dolog, ami nem tetszett, az a nyolc választható karakter teljesen egyforma viselkedése, ugyanis még a ruházatuk is egyforma (a hangjukról nem is beszélve).

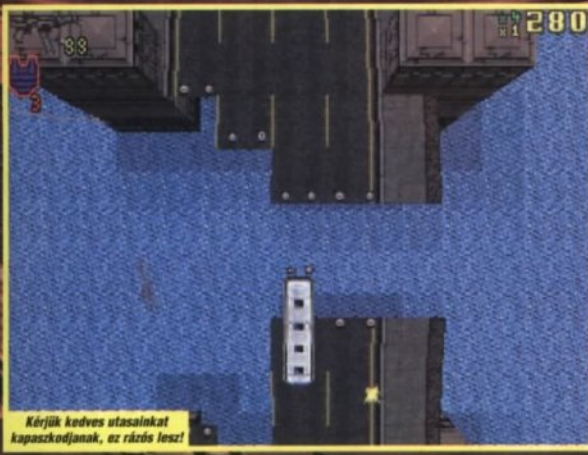
A játék végigjátszása alatt három teljesen különböző városba juthatunk el. Ezekben még az autók is az ottani éghajlatnak

esetre nagyon tetszett, s valószínűleg ezzel mindenki így lesz, aki egy kis akciódús száguldozásra vágyik.

G. P.

GAZTETTEINK

Feladataink végzésekor néha elkerülhetetlen lesz a rendőr-



Kérjük kedves utasainkat kapaszkodjanak, az rázás lesz!

grand theft auto

Kiadja:
BMG

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B Ő N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Maga az alapötlet + változatosság
X A karakterek között nincs különbség

82%

Kedvezően vala az MDK. E talányos rövidítés (hivatalosan "Mission: Deliver Kindness", de Zoli bátyó "Murder, Death, Kill" verziója is tökéletesen illik az anyaghoz) minden idők egyik legjobb PC-re íródott ügyességi játékát takarja. Villámgyors 3D grafika, fergeteges képi humor és hihetetlenül változatos játékmenet – ezek tették a maga műfajában jó ideig utolérhetetlenné az MDK-t (s hogy ez nem csak az én véleményem, azt híven tükrözik az eladási statisztikák). A program hatalmas sikert aratott, s ez aligha kerülhetne el a nagyobb software-forgalmazó cégek figyelmét. A Dreams to Reality is az MDK teremtete nemes hagyományokat követi, s van egy olyan érzésem, hogy még számos hasonló stílusú programnak örvezenzhetünk a közeljövőben. Elvégre Lara néni is már teljes mellszélesség-

randább. Elvégre ha 30 rongyot kiadok azért a ragyaverte kártyáért, s már 8 megányi videomemória ketyge a gépemben, akkor legyen is látható különbség. Az viszont, hogy egy korrekt konfiguráció mellett lebutított grafikával is szaggasson a játék, már egy kicsit fura.

Rendben, az efféle problémákon hamar túlélszi magát az ember. Elvégre közeledik a XXI. század, a számítástechnika rohamléptekkel fejlődik, Billy bácsi szerint az ezredfordulón egy átlagos processzor 1000 Mhz-en fog tekerni meg hasonló agyremék. Oké. Az autorun elindítása után (ami szerintem a létező legocsmányabb találmány a "plug-and-play" után) még a balga emberek magabiztossággal vegyes optimizmusával adtam ki az install parancsot. Minden nagyon szép volt, minden nagyon jó volt, bár azon

egy csüppet meglepődtem, hogy a 3DFX-es verziót külön a CD-ről és DOS alól lehetett csak elindítani. Helyes, felrakjuk a játékot DOS alá is, legálább gyorsabb lesz! E vakmerő kísérlet egy látványos lefagyással végződött, ekkor már kezdtem elmerengeni az élet forgandóságán (meg néhány más dolgon is, de azokat inkább ne feszegetjük). Pedig a java még hátra volt. A negyedik reset után már kezdett gyanús lenni a dolog: csak nem sikerült hazavágni a rendsze... akarom mondani a Windows 95-öt? Hát persze hogy igen. A tapasztalt felhasználók nyilván már sejtik is a megoldást: formatálj, formatálj, FAT tábláig meg se állj (bocsánat). Tök jó. Utólag azért átböngésztem a lemezen található readme file-t, s ott találtam is egy mondatot, miszerint "ha Win95-öt használsz, lehetőleg ne installáld föl a játék DOS verzióját". Kösz.

BENYOMÁSAIM A JÁTÉKRÓL

A fenti kálvária elszenvéde után legszívesebben a BSA-s üthengerek alatt láttam volna azt a ***** CD-t, de az előrehozott lapzárta (s CoVBoy említett kissé elnyűtt idegei) miatt mégis adtam egy utolsó esélyt a Dreams-nek. Ezt mondjuk nem bántam meg, mivel a játék maga szerintem



CoVBoy "kedvenc" együttesséi
idézve: "Repül a hálna..." – mi
meg repülünk rajta



Roppant érdekes játékban
roppant érdekes a víz színe is
– viszont frankón tükröződik



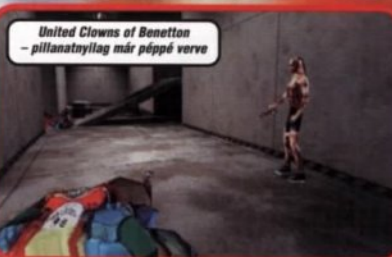
Popeye, sose kop ely – kivéve,
ha a hátára nem vered egyet azzal
a kicsiny zsebkéssel

gel nyomul, hogy a hamarosan megjelenő Deathtrap Dungeon és Fifth Elementet ne is említsem.

AZ ELSŐ PRÓBATÉTELEK

A játék alkotóinak szeme előtt egyetlen cél lebegett: megalkotni minden idők legszebb PC-s játékát. Azt ugyan nem állítom, hogy ez sikerült is nekik, de a Dreams kétségtelenül gyönyörű. Ezzel a mellékelt képek megismerlése után gondolom mindenki egyet ért, de már most megjegyzném, hogy a képek a 3DFX-es verzióról készültek. Ha azt mondom, hogy e hasznos kis ketyere nélkül a játék nem az igazi, IGEN finoman fogalmaztam. Az mondjuk teljesen érthető, hogy egy mezei PC-n a grafika kissé

Á L O M S Z É P D R E A M S



United Clowns of Benetton
– pillanatnyilag már péppé verve

ménynek. Ők a "Szervezet" nevű szervezetenek (ez mondjuk nem túl eredeti...) dolgoznak, s rövid úton ki is faggatják még ifjú hősünket. Eztán, a jegyzőkönyvek tanulsága szerint rejtélyes módon vízbe fulladnak... Maga a játék tíz év múlva veszi kezdetét, mikor Duncan, az azóta felcseperedett ifjú

nagyserű – már amennyiben rendelkezünk a már emlegetett 3D gyorsító kártyával.

Először is megemlíteném a magyar nyelvű kézikönyvet, ami az angol nyelvet nem túl magas fokon bírok számárra nem kis könnyűség. Ebben minden megtalálható a kezelérsől és a kerettörténetről, s mindemellé még egész pofásra sikeredett. A kerettörténet egyébként egyike a leghangulatosabb, legeredetibb történeteknek, melyhez egy számítógépes játékban szerencsém volt. Nagyon röviden: 1988-ban egy kislú átcsoppen az álmok világába egy rejtélyes kapun keresztül, mely egy tó vizén nyílik meg. E fantasztikus utazásból visszatérve azonban néhány marcona fickó fogadja, akik tanúi voltak e tursá ese-

visszatér az álmok földjére, hogy bejeltesitsen egy proféciát. Hogy mi ez a profécia, s pontosan mi is történt a múltban, a játék során tudjuk meg. Elvégre az álmok földjén a múlt, jelen s jövő egybefolyik, a történet csak a fináléban válik teljes egészzé (csak ize-lítőképp: a cselekmény az ókori Egyiptomban indul). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ellenfelünk a "Szervezet" lesz, akinek tudósai az álomvilágban eltöltött idő alatt egy kissé megzavarodtak, s lidércnyomásos lényekkel árasztották el ezt a valaha békés földet.

Mint azt már említettem, a Dreams nagyon sok mindenben hasonlít az MDK-ra. Ugyanaz az alapvetően lineáris játékmenet, ugyanaz a 3D-s grafikai környezet, s ugyanaz az utalós-



cselezős-lövöldözős harci rendszer. A Cryo programozói viszont nagyobb hangsúlyt fektettek a kaland- illetve logikai elemekre, mint a nagynevű előd alkotói. Duncan nem csak öklével (illetve lábával) írja az ellent, hanem útja során különféle varázslatokat is megtanulhat. E varázslatok

használatá manába kerül, mely szabadon áramlik az álmvilágban. A szabadon áramló manát kis buborékok jelképezik, ezeket összeszedve "töltődhetünk" ismét

AZ IRÁNYÍTÁS

Magát a billentyűzetkiosztást nem részletezem, ezt bárki megnézheti a kézikönyvben (illetve az F10-el is lekérhető). Az ESC billentyű lenyomásával léphetünk be a főmenübe, itt tudunk többek között a varázslataink és tárgyaink között váltogatni. Mentésre sajnos nincs lehetőség: ezt minden epizód elején magától megteszi a gép. Ez ugye egyfelől nem rossz dolog, mivel csak a játékra kell koncentrálnunk és bármikor visszaugorhatunk egy előző helyszínre. Más-

részt viszont egyes ügyességi részeknél e megoldásnak köszönhetően igen sokat kell majd tökölni, ami már kevésbé

szerecsés. A kézikönyvben ugyan találtam egy talányos utalást arra, hogy a TAB billentyű lenyomásával a Load menüben bármikor elmenthetjük a játékot. Hát ez nekem eddig valahogy nem akart összejönni. A játék egyébként egyáltalán nem nehéz, még a legbonyolultabb logikai illetve ügyességi részek megoldása sem jelent túl nagy kihívást. Ezt ellensúlyozandó viszont mindkét CD rendesen tele van írva, szóval nem egy egyedülálló játékról van szó...

Egyszerre három különféle varázslat lehet aktív (jobb alsó sarok), ezeket az 1-3 billentyűkkel használhatjuk. Ez persze fogyasztja a manákat, amit a bal alsó sarokban lévő gömb



"Jedi Knight"

eddig nem volt szerencsém. Nyugodt szívvel állíthatom: a Dreams szinte tökéletesen kihasználja a 3D-s kártyákban rejlő lehetőségeket. A víz alatti illetve ugrálós részek szintén fantasztikusak, a Cryo grafikusai egyszerűen zseniális munkát végeztek. Ha a programozók is hasonló szinten állnának, alighanem ez lehetne az év játéka...

kék része jelképez. A manát egyébként nemcsak a különféle varázslatok, hanem a repülés is fogyasztja. Az össze-vissza repülő buborékok be-cserkészése pedig még kigyúrt hő-sünknek sem egyszerű feladat, úgy-hogy takarékoskodjunk a manával. A gömb vörös része jelöl a léleterőt, míg a középső csík a levegőt (ennek

értelemszerűen a víz alatt van jelentősége). Játék közben előfordulhat, hogy egy-egy perspektíva-váltás miatt a játéktér egy fontos részét kitakarja a játéktér egy kevésbé fontos része, ilyenkor az ALT+5-0 billentyűkkel válthatunk nézetet. Ez főleg a legvéresebb küzdelmek közepette szokott előfordulni, ami elég idegcsináló tud lenni.

Ami a harcot illeti, itt egy dologra kell különösen figyelni: soha ne álljunk egy helyben. Leginkább ugró rúgásokkal és szaltókkal érdemes operálni, de a túl közel merészkedő lé-

nyeknek nyugodtan ki lehet osztani egy-két mafflást is. Ugrásnál a Duncan alatt megjelenő árnyék jelzi, hogy hova fogunk érkezni, erre mindig érdemes figyelni. A marconabb szörnyek ellen már varázslatokat is be lehet vetni, mint például a játék legelején megszerezhető varázslat: az a roppant hasznos kis varázslat: jó nagyot sebez és csak kevés manát emészt fel (emellett egész távolra elszáll, ami szintén pozitív dolog). Egy ellenséges érzületű lény közelébe érve a játék automatikusan átvált harci üzemmódba, ilyenkor a jobb felső sarokban látható gömb pirosra vált. Természetesen magunk is átválthatunk erre a harc üzemmódba, s e ravasz módon bárkit/bármit megtámadhatunk (ez mondjuk a történet szempontjából nem feltétlenül javallott, de legalább néhány gusztustalan kis tündért agyon lehet rúgni).

A második szigeten egyébként kapunk egy kis varázsgömböt, mely mindig jelzi a bal felső sarokban, ha az adott helyszínen tudunk valami lényeges dolgot cselekedni (egy ajtót kinyitni és hasonlókat). Ez szerintem már túlságosan is szájbarágós, elvégre egy ravasz és tapasztalt kalandor általában magától is rájön, hogy mondjuk a két szörny őrzte kapcsoló nemcsak esztétikai célokat szolgál.

ÉRTÉKELÉS

Minden adott ahhoz, hogy a Dreams to Reality igazi sikerprogram legyen. A grafika tényleg gyönyörű, a történet lebilincselő és a határozottan kellemes zenére se lehet egy rossz szavunk se. A gond csak az, hogy játék közben



Duncan motorizálta magát (Dancken Schön)



Itt pedig épp Robin Hood babérajára vágyik

olyan érzésem volt, mintha egy béta-verzióval játszanék. A már említett bugokon kívül ugyanis az engine sem tökéletes. Előfordul, hogy a poligonok egyik oldala eltűnik, ami elég randa és kiabrándító látvány. Aztán a már emlegetett perspektíva-váltások néhol teljesen el lettek szúrva. Roppant zavaró tud lenni, ha harc közben egy oszlop hirtelen kitakarja az ellenfeleket (mégha ez egy kameraváltással orvosolni is lehet). Azt, hogy DOS alól játszva a Dreams időnként kifagy, meg sem említem – manapság már örömtüzeket kell gyűjtani, ha egy játék nem csak Win95 mellett hajlandó futni.

Száz szóval is egy a vége: a Dreams, noha számos bosszantó hibával borzolja a felhasználó idegeit, egyike az utóbbi időben megjelent legszínvonalasabb játékoknak. Mondom ezt annak ellenére, hogy szerintem még legalább egy hónapig kellett volna tesztelni a játékot. Ez esetben persze a Dreams aligha jelenhetett volna meg karácsony előtt – s az efféle érvek sajna igen gyakran győzedelmeskednek az igényesség felett. Sebalj, egy ilyen káliberű játék esetén még ez is belefér...

T.J.

dreams to reality **Kiadja: Cryo**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

990, 16MB RAM, 4xCD, 64k color SVGA

✓ Erdekes hangulat • rikardó mennyiségű átvezető animáció
X Tell van bugokkal • csak 3D kártyával igazán élvezetes

82%

Sajnos (vagy talán inkább szerencsére) véget ért a magyar labdarúgás legutóbbi évi ideje. Teljesen szokványos dolgok történtek: folytattuk az utóbbi pár évizét "nemes" hagyományait, ismét lejjebb csúszunk a világranglistán, megint nem jutottunk ki egy nemzetközi versenyre és jó pároszr elkaptuk a labdáinkat, mind válogatott, mind klubszinten. Mivel a lab-

Juventus ellen. Amennyiben a meccs eredményére clickelek, láthatóvá válik a mérkőzés összes statisztikai adata, a nézőszámától kezdve, a gólszerzőköt keresztlül, az egyes játékosok értékelését bezárólag minden. Tegyük fel, hogy a négy góltól három a Horváth Feri rúgott, és 10-es osztályzatot kapva ő lett a meccs játékos. Milyen jól mutatna az a fiú az en csatársoromban a

számolja minden egyes meccs eredményét a másodosztálytól a szuperkupáig. A nemzetközi kupák (BL, KEK, UEFA, európai és világ szuperkupa) és tornák (EB, VB) természetesen folyamatosan futnak egy ország választása esetén is. A ki nem jelölt országokban is zajlanak a bajnokságok, legalábbis minden évben új arcképek fel a nemzetközi porondon, csak innen nem kérhe-

Championship MANAGER 2



SEASON 97/98

darúság egy életforma, ezért a fanatikusokot nagyon nehéz eltántorítani tőle – bár a magyar "foci" legutóbbi "eredményei" és látványai már-már elérte ezt a szinte teljesíthetetlen feladatot. Mivel ott is kezdődik a téli szelet, ahol ezt a sportágot még játésszák, és a baráti meccsekhez is kicsit hűs már a levegő, az egyszeri PC-s beszorul kicsiny lakása fűtési melegébe, és megpróbálja a gép segítségével feledteltelni bűjőit-haját. Erre kiválóan alkalmas a most ismerteltésre kerülő játék.

Meg kell mondjan, hogy a cikkírásnál semmiképpen nem felejtettem el egy objektív véleményt, ugyanis a program első verziója (Championship Manager 2, '95 őszén jelent meg) nagyon sok felejthetetlen órát (mit órát, hetet!) okozott nekem – máig az egyik legjobb focimanager programok tartom az én kis kedvencemet. Talán a Premiership Manager 97 közelítette meg valamennyire mind a mai napig, amely, bár jóval látványosabbra sikerült, de összehasonlíthatatlanul kevesebb adatot tartalmazott. Ezen okok miatt nagyon vártam, hogy a kezembe kaparinthassam a legjobb verziót.

A játék minden szempontból beilleszkedik a hagyományos, jó értelemben vett manager programok által sok éve feleltetett sémákba. Ez kicsit bővebben annyit jelent, hogy nem túl látványos, de rengeteg adatot és kezelési, irányítási lehetőséget felvonultató programról

Signori, Casiraghi és a Mancini mellett, mondja az egyszeri, jelenleg a Lazio irányító manager. Nincs is más dolgom, minthogy visszatérve az eredményjelző képernyőre, a Ferencváros csapatának a nevére clickelek, ahol megjelenik a csapat játékosállománya. Ha akad olyan ember, aki nem tudná, hogy a Fradi stadionja az "Ulloi uti" és 18 ezer férnek bele, az azt is megnézheti, vagy akár a csapat taktikáját, de miniket a csatár érdekelt. Nyomjuk meg a nevének az egérgombot, máris szemezgethetünk az adatok közt, amik csak erre a klubra vonatkoznak: az árá, a tulajdonosaját (mintegy 20-25 tétel szempontból) a sze-



rintem ez a játék tipikusan egyszerűes. Egy hasznos tipp a végére: ha vin egy játékos, akinek a skilljei nagyon jók, de már öreg (egy-két éven belül visszavonul), ne vegyük meg, csak vegyük fel a válogatólistákra. Amennyiben visszavonul, a helyén feltűnik egy új, ugyanazzal a tulajdonságokkal rendelkező fiatal, akit megvehetünk százdánnyi pénzért. Értékelés: Mint említettem, a játék nem túl látványos, de ennek ellenére rengeteg felőt tartalmaz. A program óriási előnye a már-már lenkiális méretű adat-

zonbeli teljesítménye, rögtől góllainak száma. Ha megnyerte tetszésünket, a megvétel ikonra kell clickeznünk, és ha minden oké, nemokára megérkezik.

Nézzük, miféle újdonságokat tartogat számunkra a program az előző verziókhöz képest! Azt hiszem a névből adódik, hogy a legfrissebb, a 97/98-as szezon adatait tartalmazza. Az irányítható bajnokságok összes (17) játékos és csapata benne van, és nemcsak a legismertebb gárdák, hanem az alsóbb osztályok is. Mindez természetesen az eredeti neveikkel, mert a halálom volt, amikor egy-

ik fociprogramban meglettám a Kolinsgan nevet Klinsmann helyett. Az országok: Anglia, Olaszország, Spanyolország, Belgium, Hollandia, Németország, Franciaország, Skócia és Portugália – tehát jelen pillanatokban az európai focinagyhatalmak mind-egyikét választathatjuk. Mivel rengeteg adatot kell a programnak számolnia, éppen ezért a 8 mega rammal rendelkezők egy ország, a 16 megakok 3 ország bajnokságát futtathatják párhuzamosan. Ez nem azt jelenti, hogy csak az adott országokban játszódó eseményeket kösérthetjük figyelemmel, mert akkor az nem lenne jó megoldás. Ez csak arra vonatkozik, hogy a kiválasztott ország(ok)ról a lehető leg részletesebben információkat tudjuk meg, a program ki-



Az új verzióban már a díg bajnokságban is nyomulhatunk

bázis, amely amellet hogy naprakész, még áttekinthető is. Kiváló a nemzetközi kupák megvalósítása is. Az egyetlen negatívum a viszonylagos lassóság, bár ez is más, ha azt vizsgáljuk, hány adatot mozgat és elemel a program. Egy szó, miit szék: ez a legjobb focimanager!

England	3	Moldova	0
Shearer	42	A. Grigorev	37
Le Saux	49		
Ferdinand	56		
Shearer missed pen.	97		
Attendance	63 030		

A világbajnoki selejtezőkben a neves magyar író anyhán lezakozott Angliától

van szó. A Championship Manager-sorozat azonban ezek közül is toronymagasan kitűnik elképesztően hatalmas adattárházával és remek kezelőfelületével.

Reméltem a legjobb focimanager kedvő már ismeri a programot, így nem igazán szaporítanám a szót az irányítás ismertetésével. Aki már játszott az előző részek valamelyikével, annak semmi problémája nem lesz, dícséretes módon nem változtattak a már jól bevált rendszeren. Aki először látja ezt a programot, annak bizony bonyolultnak tűnhet a végeláthatatlan menüsorozat, de minimális angol tudással szinte egy-két óra alatt világosnak tűnhet minden. Ha már az irányításnál tartunk, hadd említsem meg a program egyik legnagyobb pozitívumát: minden, mindenholom elérhető egy gombnyomással. Mit értek ez alatt? Látszik mindent egy pillán keresztül. Tegyük fel, hogy éppen a legutóbbi UEFA-kupa eredményeket böngészjük. Megezik a szemünk azon, hogy a Ferencváros idegenben 4:0-ra győzött a

ik fociprogramban meglettám a Kolinsgan nevet Klinsmann helyett. Az országok: Anglia, Olaszország, Spanyolország, Belgium, Hollandia, Németország, Franciaország, Skócia és Portugália – tehát jelen pillanatokban az európai focinagyhatalmak mind-egyikét választathatjuk. Mivel rengeteg adatot kell a programnak számolnia, éppen ezért a 8 mega rammal rendelkezők egy ország, a 16 megakok 3 ország bajnokságát futtathatják párhuzamosan. Ez nem azt jelenti, hogy csak az adott országokban játszódó eseményeket kösérthetjük figyelemmel, mert akkor az nem lenne jó megoldás. Ez csak arra vonatkozik, hogy a kiválasztott ország(ok)ról a lehető leg részletesebben információkat tudjuk meg, a program ki-



Lipscei még a Portóban – de azért háttérnek még jó lesz

CM 2 SEASON 97/98 **Kiadja: Eidos**

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

486DX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Iszonyú adatmennyiség
✓ jó kezelhetőség
✓ Időigényes • nem túl látványos

92%

Hát ez a Tone Rebellion egy nagyon furcsa játék! Tudom: ez nem túl frappáns kezdemény, de jobb (s talán jobb) bevezető hírtelenjében nem jutott eszembe. Nem mondom, már akkor hatalmába kerített egy haljós előérzet, mikor a játék nem túl izlések, de határozottan randa dobozát kezembe kaptam. A ridég valóság viszont valósággal letaglózott. Pedig a Tone Rebellion nem egy rossz játék. Elvégre ötletes, korrektil kivitelezett és megvan a maga sajátos hangulata. Ugyanakkor viszont jó játéknak se nevezem, pont a már említett sajátos hangulata miatt. A Tone Rebellionról valahogy azok a kiváló holland filmek jutnak eszembe, melyek hátulján a mindenféle haszontalan adatot (dol címe, hosszúsága stb.) kívül az is fel van tüntetve, hogy hallgatása közben a tisztelt vásárló miből és mennyivel löje be magát. Efféle tanácsokat a Tone Rebellion kézikönyvébe is belevehettek volna, mivel a játék így magában nem igazán élvezhető. Jömagam például csak egyszer tudtam másfél óránál többet elszórakozni a programmal, s akkor is némi alkoholos rásegítéssel. Na most vagy én indultam meg viharos sebességgel feléle a lejött, vagy a játék sikerült egy kicsit nehezen emészthetőre. Már maga az a tény is, hogy kalandjaink során kocsonyás, medizaszaru, kaffogó léteket kell egy Leviathan (roppant eredeti név...) nevű foszlatty elni vezetni, kissé megfokélt

The TONE REBELLION

titokzatos valami spóráira meg csápjaira vadászik. Akkor már inkább jöjjenek a láncfűrészes kukacok...

A LÉNYEG

Hosszas meditálás után úgy döntöttem, hogy a gyengébb idegetű (illetve józan) olvasók idegét kímélendő a részletes háttértörténetre nem térek ki. Tömören: négy különböző, igen mulatságos névre hallgató faj közül választhatunk, s célunk a Leviathan legyőzése lesz. A Leviathan nem egyetlen lény: számtalan spórája illetve kinövés van, melyek az idő múlásával egyre szaporodnak. A játék során ezek megsemmisítése valamint a különféle létsíkok elfoglalása lesz fő feladatunk. Alapvetően kétféle lényt fogunk irányítani: harcosokat és dolgozókat. Új dolgozók a birtokunkban lévő, Dojo Pool névre hallgató pocsolajákából születnek. A dolgozókat a Dojo nevezetű épületekben képezhetjük át harcosokká. Minden faj négy különböző harcos-kaszttal rendelkezik, s ezek mindegyikéhez egy külön Dojo tartozik. Építkezni csak a törképen világító kis körökre lehet, s azokra is csak akkor, ha rendelkezünk elég nyersanyaggal (illetve Hanggal). A Hang (Tone) nem egyéb, mint az univer-

Most elkezdhetnék hosszasan regélni a különféle épületekről, harcosokról illetve magáról az Irányításról – már amennyiben egy rövid ismertetőben lenne hely ilyesmire. Azt még megjegyezném, hogy a Hangterjesztők (Tone Spreaders) építésével terjeszthetünk a törképen, más létsíkokra pedig a kapukon át juthatunk. Minden kapuhoz tartozik egy kulcs is, melyet valószínűleg előrejt találhatunk meg – sok már érdekes stuffal egyetemben.

Szóval nagy vonalakban ennyi a játék: terjeszkedünk, harcosokat képezünk, lenyomjuk a Leviathan spóráit és egyéb kinövéseit, tovább terjeszkedünk, más létsíkokra lépünk át, ott építkezünk, terjeszkedünk, lenyomjuk a... szóval ennyi. A



A bal alsó sarokban látható ormányos hősünk épp bevetésről térnek vissza

A JÁTÉK ERÉNYEI

Ha más miatt nem is, de merészgőgükért mindenképp dicséret illeti a Tone Rebellion alkotóit. Olyasmibe vágták a fejcsüjeket, melyet előttük nem sokan próbáltak meg: egy tökéletesen egyedülálló játékot létrehozni egy olyan univerzumban, mely semmilyen módon nem kötődik a mi világunkhoz. Maga a kivitelezés sem rossz, bár a grafika helyenként sivár, a zene pedig enyhén elvont. A játékon mindezek ellenére érződik, hogy nem kevés energiát és ötletet feccöltek bele alkotói, s ez mindenféleképp tisztelet érdemel. Hogy a Tone Rebellion ennek ellenére egy igen szűk rétegnek szól? Sem-



Középen az a bizonyos híd, amelyen a különböző világok között bókliásunk

cselekmény hol élvezhetetlenül vontatott, hol pedig követhetetlenül gyors, a játék vége felé pedig már akkora tarulatra kell felgyelnünk, hogy tudatos tervezésről még csak nem is álmódolhatunk.

Taktikáznai jóformán lehetetlen, hadvezéri feladataink mindössze abból állnak, hogy minél több gusztagustalan izét szabadítsunk a még gusztagustalább betolakodókra. Ennyi.

mi sem lehet tökéletes. És minden bizonnyal akadnak majd olyanok is, akiknek elnyeri majd tetszését a program. De hogy nem lesznek túl sokan, abban biztos vagyok.

T.J.



A Leviathan spóráiból kinövő épületek rendkívül épületes látványt nyújtanak

gyrommat. Ehhez a remek témához a hol kellemes, hol éteri, hol pedig idegesítően monoton zene remekül illeszkedik, a kissé vont-

CSÁPHADARÓ!

A Leviathan-fertőzésből mentes idilli kis tájban büszkén növekszik dicső metropoliszunk



zum alapját képező elemi erő (vagy valami ilyesmi...).

tott játékmennel egyetemben. A gond csak annyi, hogy a program nem kínál semmi fogódzót, támpontot a játékos számára. Pedig minden játék (film, könyv, mese és amit akartok) alapja az, hogy legalább egy kicsit bele tudjuk magunkat élni a fűhős szerepébe. Én viszont egyszerűen képtelen vagyok magam egy másik dimenzióban lakozó, Dyla névre hallgató, bazi nagy ormányos démon helyébe képzelni, akiről/amiről mindössze annyit tudok, hogy a Leviathan nevezetű

minden élet forrása. Ezt a Hangot összesen háromféle formába önthetjük, s erre a háromféle nyersanyagra lesz szükségünk a játék folyamán. Ezt a minden bizonnyal bonyolult transzmutációt külön épületekben hajthatjuk végre, az itt termelt nyersanyagok a törzs központjába kerülnek, s a dolgozók innen hordják szét a különféle építkezésekre.

tone rebellion **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBOGA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az alapötlet eredeti + nagyon jó a zenéje

Az alapötlet talán túlzottan is eredeti + a végjáték áttekinthetetlen

75%

A Nintendo 64 európai megjelenésével szinte egy időben jött ki a Turok – Dinosaur Hunter. A játékok az akkori mércével mérve kétségtelenül a legklasszabb saját perspektívájú lövöldözős játéknak számított. Ráadásul nemcsak N64-es viszonylatban volt a legszebb, hanem minden más platformon egyaránt. Az új Nintendo 64 tulajdonosok dagadó mellel dörgölték oda a játékot a PC-sek orra alá, mondván: "Hol jön ehhez látványban a Quake?" Most azonban hüledzhetnek, hiszen a híres nevezetes játékokból egy olyan PC-s konverzió született, ami nem hogy csak megközelíti a konzolost, hanem még le is

események. Ennek köszönhetően a mozgások csodálatosan simák, a fényhatások pedig szinte már szebbek mint konzolon.

dián, aki a mi világunkból került át ebbe a szörnyű birodalomba, ám nem a saját jószántából: a családja már századok óta apáról fiúra adja át a Turok nevezetű tisztséget. A Turoknak igen fontos küldetése van: neki kell megakadályoznia, hogy ennek az idegen világnak a gaztevői megvessék a lábukat a mi Földünkön.

Bár a Turok látszólag a Doommal mu-

tat hasonlóságot, én mégsem említeném őket egy lapon – de nem azért mert az egyik jobb vagy rosszabb. (A kettő szerintem közel azonos fajtsúlyú.) A Turok semmiképp nem nevezhető egy szimpla Doomklónnak, hiszen a rengeteg ugrálás ügyességi résznek köszönhetően a program a rejtett akrobata képességeinket is alaposan próbára teszi. Elég egyetlen helytelenül megítélt távolság, és Turok szörnyű üvöltéssel zuhan a mélybe.

Még szerencse, hogy vi-

A csontvázharcos a legjóképűbb titkok egyike, akivel eddig találkoztam



pipálja. Bevallom magam sem gondoltam, hogy a PC-s akciójátékok ilyen rövid idő alatt ekkora fejlődésen mennek keresztül, noha az igazsághoz hozzátartozik, hogy ehhez a megnövekedett teljesítményhez mindenképp szükség volt a 3D-s gyorsító kártyák tudására. Ha pedig erről az oldalról nézzük a dolgot, már korántsem annyira rózsás a helyzet, hiszen egy ilyen kártya (még ha le is ment az utóbbi időben az ára) elég drága mulatság, csaknem annyiba kerül, mint egy N64. Tulajdonképpen bosszankodnom kéne, hogy manapság egyre több az olyan játék, ami már csak gyorsító kártyával hajlandó elindulni, de azt hiszem ez teljesen fölösleges. Ma már a napnál is világosabb, hogy a jövőben egyre nélkülözhetetlenebbé válnak ezek az eszközök, s aki nem akar lemaradni a kortól, az már ma holnap kénytelen lesz beszerezni egyet. A Turok méltóan demonstrálja egy 3D-kártya erejét: 24 bites színpalettával, 800x600-as felbontásban 60 képkocka/másodperces sebességgel peregnek az

Hogy egy példával is szemléltessék: gyönyörű animációval üldöz minket egy hatalmas T-Rex (még a föld is beleremeg), majd szélesre tárja az állkapcsait, és fényes tüzcsovát fúj felénk. Az összkép fenomenális – legfeljebb a méregdrága játéktérmi gépek tudnak ehhez hasonlót produkálni. (Na meg a N64.) A terep kidolgozása szintén remek: oserdőkben, barlangokban, ódon épületek között bolyonghatunk, mohával benőtt sziklafalakon kaptathatunk fel, kristálytisza vízben merülhetünk alá.

Ha esetleg nem olvastátok volna a N64-es változatról szóló cikkünket, akkor bizonyára kíváncsiak vagytok, miről és kiroi is szól ez az egész hajcihő. A történetet egy amerikai képregény sorozatból formálták: egy misztikus dimenzióban járunk, egy olyan helyen, ahol a modern ember találkozik az ősi dinoszauruszokkal, és ahol a mágia ugyanúgy hozzátartozik a mindennapi élethez, mint a csúcstechnológiájú – már szinte az atomkorszakot idéző – fegyverek. A főhős egy fiatal in-

RESZKESSETEK DÍNÓK!

Úgy látom, ma sült T-Rex lesz vacsorára



Egy egész őrökös mutáns a hüllők családjából: lézardógyű van az egyik mancsa helyén



Az egyik főellenség egy hormonzavaros imádó sáska – már amennyiben kicsit nagyra nőtt



szonylag sűrűn vannak ellenőrzési pontok, ahol időnként elment-hetjük az állást.

Turok fegyverzenája roppant széles skálán mozog, bármelyik más akcióhős megirigyelhetné. A harceszközök természetesen szintén három dimenzióban lettek megalkotva, klasszul fénylik a puska csöve, az ultramodern fegyverek pedig különösen frankó látványt produkálnak: elővéve őket a szemünk előtt nyílnak ki, azaz helyezik magukat kibiztosított állapotba. Az alapfelszerelés

spriccel a vérük, és egy halálhörgés kíséretében holtan terülnek el a földön. Ha valamelyik fickónak a nyaki ütőerét találjuk el (az ilyen találatokat ha jól vettem észre véletlenszerűen generálja a gép), a látvány még brutálisabb. De persze nem csak emberekre kell lönnünk,

Mi a szűz lehet ez? Mindgy: a biztonság kedvéért kilyuggatom



köpködő, óriásira nőtt sáskával kell hadakoznunk, a harmadik főgonoszt pedig már jól ismerhetjük a Jurassic Parkból: személyesen egy T-Rex-hez lesz szerencsénk. A végső cél persze megölni Campaignert, az idegen hordák vezérét – magától értetődően ez lesz a legnehezebb csata. Összefoglalva a lényeg: a PC verzióban minden megvan, ami a N64 változatban – minden, de semmivel

egy indián esetében természetesen a fű – igaz, még ehhez is lehet különleges vesszőket találni. A legegyszerűbb lőfegyver a szimpla revolver, amit már rögtön az indulás után felvehetünk. A választékból természetesen a shotgun sem hiányzik, aztán egyre brutálisabb eszközöket vehetünk be: többek között géppuskát, gránátvetőt, lézerefegyvert, valamint olyan rakétákat is kilöhetünk, amik kisebb atomrobbanást okoznak – néha még fákat is kidöntenek.

Persze az sem mellékes, hogy milyen "vadra" lövünk! Szerencsére a PC-s verziót sehol nem cenzúrázták meg, tehát folyik a vér rendesen. Morcos ábrázatú barbár harcosok rohannak felénk, majd a közelünkbe érve máris lendítik a bárdjaikat – de mindhiába: a lövéseink nyomán azonnal

tennünk. Energiaszerzés céljából lepuffanthatunk néhány békés, növényevő jószágot is – már amennyiben sikerül ezeket a túrge teremtményeket eltalálnunk. Az irányítás tetszőlegesen – azaz vagy billentyűzetről, vagy egérről – történik, de használható joystick is. Szubjektív véleményem szerint a N64 irányítója a legalkalmasabb az ilyen játékokhoz,

de azért az egér sem rossz. Billentyűzetnél az a kellemetlen, hogy nem lehet például tetszőlegesen gyorsítani vagy lassítani, magyarul csak a gyaloglás van, meg a futás.

A szintek hatalmas kiterjedésűek, ezért felderítésük nem egy, de nem is két perc lesz. Bizonyos fokig sajnós ez az élvezhetőség rovására is megy, hiszen ha egy eldugott zugot véletlenül nem találunk meg és ott marad egy kulcs, könnyen elforodulhat, hogy órákig bolyongunk, de nem haladunk előre egy tapodtat sem. A kulcsokat amúgy biztos, hogy észre lehet venni, ugyanis kisebb állványokon vannak elhelyezve. Ezek a varázskulcsok majd nem bizonyos ajtókat, hanem teleportokat fognak nyitni. Az első pályán egy sötét barlangból nyílik az összes (további hét) szint teleportja. A dimenziókapuk egy kört alkotnak. A kör közepén egy oszlopcsarnok helyezkedik el, ott találhatóak a teleportokhoz tartozó panelokat, és a megtalált kulcsokat ezekbe kell behelyeznünk (egyszerűen csak melléjük állva). A nyolc pályát négy igen keménykötésű főellenség őrzi. Az első közülük még csak egy sima vadász, aki dzsipekkel próbál elűzni minket. Másodjára egy savat

se több. Pedig nem bántam volna, ha az eredeti verzió néhány zavaró momentumát megszüntették volna. Kétlem, hogy a hardver nem tette lehetővé, hogy a terep vágását kicsit távolabbra tegyék, így ugyanis – csakúgy mint N64-en – a sűrű kód-effektus túlságosan is sűrű lett, gyakorlatilag csak megkésve vehetjük észre a támadóinkat. Nem jött volna rosszul egy több játékos üzemmód sem, ha máshogy nem, legalább osztott képernyővel.

V.Z.

Turok - dinosaur hunter

Kiadja: Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1333, 16MB RAM, 25CD, 30-kartriga

✓ Remek animációk • hatékony fegyverek

X Túl sűrű a kód-effekt • könnyűen el lehet akadni benne

85%

TOTÁLIS LÉGIFŐLÉNY - AZ ÉGEN ÉS A GÉPBEEN EGYARÁNT!

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Digital Image Design nevű kis szoftverészbrügád, akik üres perceiket jobb híján mindenféle repülőgép szimulátorok kreálásával töltötték. Egy ilyen időtöltés eredménye egyszer az F-29 Retaliator (emlék-

szárnyalják a EF2000-t, azaz megint megcsinálják a világ legjobb szimulátorát. (Az ember legyen maximalista, ugyebár.) Az új szimulátor főszereplője adódott magától, hiszen a Pentagon akkor-tájt jelentette be, hogy a jövő évezred első évtizedében a Lockheed konszern által gyártott YF-22 Raptorok veszik át a jelenleg rendszerben álló F-16 Falconok és F-18 Hornetok szerepét: ezek fogják biztosítani az USA totális légitőlényét a világ bármely pontján. (Természetesen az F-22-esek lesznek a főszereplői a mostanában megjelenő repülőgép szimulátorok legtöbbszörének is, ld. az IF-22-t az Interactive Magictól, az F-22 Raptort a Nova-logicól, vagy a Full Burnt a Ta-



Az AWACS-rendszer képernyője

szik vajon még rá valaki?), más-szor pedig a Eurofighter 2000 nevű szerény kis megmozdulásuk volt. Utóbbi úgy a szakma, mint a vásárlóközönség minden idők legjobb repülőgép szimulátorának tartotta, és tartja még ma is, majd két évvel a megjelenése után. (Mellesleg hazai viszonylatban is messze ez a szimulátor dicsekedhet a legkiválóbb eladási eredményekkel. A másolt példányokról sajnos nem áll rendelkezésre autentikus statisztika, de valószínűleg ott sem kategóriájának sereghajtója...)

DID komák új projektjük beindításakor azt a szerény feladatot tűzték célul maguk elé, hogy túl-

szereplői a mostanában megjelenő repülőgép szimulátorok legtöbbszörének is, ld. az IF-22-t az Interactive Magictól, az F-22 Raptort a Nova-logicól, vagy a Full Burnt a Ta-

ket is bevonhatnak szórakoztató célokra készülő játékaik fejlesztésébe, továbbá hozzáférhetnek olyan adatokhoz is, amelyek a nyilvánosság előtt természetesen rejtve vannak. Bár a kézikönyvben is jelzik, hogy az F-22 majd minden adata katonai titoknak minősül, és tulajdonképpen a gép meg fejlesztés alatt áll, így tehát néhány műszer vagy rendszer különbözhet a repülőgép végleges verziójától – de hát nem is Rap-

való, akik jobbra 10-20 percet szeretnek játszani egy játékkal. A szimulátor rész ugyan küldetésre tagolódik, és akadnak közöttük igen húzósak is, tulajdonképpen gyakorlásnak fogható fel, amelyben felkészülünk eljövendő dicsőséges hadműveleteinkre. Az első részében megismerkedhetünk egy vadászpilóta "szürke" hétköznapijával: itt gyakorolhatjuk az olyan szokásos légi manővereket, mint a le- és felszállás, üzemanyagfelvétel a levegőben, illetve egyes megbízásokból adódó vészhelyzetekben kell helytállnunk. A máso-

DID AIR DOMINANCE

tor-pilótákat kell képezniük mindenkiből, hanem szórakoztatni a közönséget.

Hogy hogyan sikerült megvalósítani a tökéletes szimulátor készítésére vonatkozó célkitűzést? Hm. Fogalmazzunk úgy, hogy tökéletesen. Kezdjük mondjuk az elemzést a grafikával, ahol ugyan a 3D gyorsító kártya nem alapkövetelmény, mégis a real time fény- és árnyékeffektek maximális élvezetéhez azért szükség van rá. A változtatható felbontásokkal ugyan hozzáigazíthatjuk gépünk teljesítményéhez a játékot, de a totális vizuális élvezet – szokás szerint – egy erőmű szükségeltetik, ami esetünkben egy 200-as Pentiumot takar, 32 mega RAM-mal és 3D kártyával.

A játék főmenüjében a már szokásos opciók és a demo mellett indíthatunk gyors harcot, ahol azonnal a bevetés kellős közepében találjuk magunkat, és másodpercekben belül tüzet is nyithatunk valamilyen célpontra. Ez azoknak

dik csoport küldetéseiben az F-22 különböző fegyvereinek használatával ismerkedünk éles bevetés közben, míg a továbbiakban a különféle támadó elektronikai bevezetések, valamint a kötelékben történő harcot próbálhatjuk ki éles helyzetekben. Az utolsó csoportban az AWACS-rendszer használatába mélyedhetünk bele (ld. később).

Ezek természetesen már önállóan is elég izgalmasak, de csak bemelegítésként szolgálnak arra, amikor valamelyik Tours of Duty-t, azaz a légi hadviselést fogjuk beindítani. Hadjáratból három különböző van, egyenként tíz-tíz küldetéssel. Ezek mindegyikének színhelye a Közel-Kelet (Vörös-tenger, Eritrea és Száúd Arabia), a világ jelenlegi és jövőbeni első számú háborús góca. A terep több ezer négyzetkilométert olyan tökéletes pontossággal és élethűséggel modelleztek le, hogy az szinte már elképesztő. (A DID akkuratúságára egyébként némi

A gép is szép, de mellékesen fethívman a figyelmet a tényhatásokra is



A kondenzcsík is egy igen jól sikerült effekt

fényt vehet az a szimpla tény, hogy a NATO-ban kiképzési célokra is használják a Eurofighter 2000-et.)

Ugyancsak a főmenüből érhető az ACMI repüléskiértékelő rendszer, ami az USA léglerejében használt eszköz alapján készült. A rendszer rögzíti a repülés minden egyes pillanatát, amit a bevetés végzetével három dimenzióba kivetítve, kockáról-kockára visszajátszhatunk – azaz saját hibáinkból tanulva fejleszhetjük pi-

sze-reinek automatizálhatóságát jelenti, mert akár a teljes hadművelet irányítását is kézbe vehetjük. Ennek elsődleges eszköze az AWACS, az USA légierő légtérfigyelési rendszerének irányításának. A rendszer az AWACS-felderítőgépeken alapul – tudják, azok a nagy benga repülőgépek, gomba alakú radarokkal a hátukon, amelyek

kel megjeleníti a szövetséges/ ellenséges/azonosíthatatlan légi és felszíni célpontokat, rendszerezzi a légi őrjáratokat – majd a legfrissebb adatok fényében meghatározza a légtérben levő szövetséges egységek tevékenységét. Az AWACS-parancsnok szerepében így tulajdonképpen a szimulátorból átszöppennünk egy stratégiai játékba, ahol kedvünkre tologathatjuk ide-oda csapatainkat, mindig a helyzetnek megfelelően. Ha egyébként valaki volt NATO-katona (biztos sokan vannak olyanok...), ismerős környezetben találja magát, mert az AWACS a standard NATO-kódokat használja az egységek megjelenítésére. A parancsgenerálás az egérrel történik, pofonegyszerűen.

vadászgépre, hogy személyesen vegyük kézbe valami rázósabb feladat elintézését. Miután a dolog bevezetett, vagy neadjisten kilövik alólunk a masinát, ismét az AWACS-panelon landolunk. Természetesen az AWACS parancsal ékes angol nyelven hangzanak el, és változatosságukra jellemző, hogy több mint 10.000 sornyi szöveg támogatja a kommunikációt.

De térjünk át a repülőgép megvalósítására. Nyilván ez lesz egy szimulátorhoz nem igazán szokott játékos számára a legjelzőbb rész, hiszen itt felvonul tulajdonképpen az összes bonyolult ketyere, amelyet az emberi agy csak kitalált a katonai technológiában. Már előre megnyugtatom a kedélyeket: a sok villogó bigyón gyorsan el lehet igazodni, és az alapvető rendszerek működése részben vagy egészen automatizálha-

ANCE FIGHTER

lótatadásunkat.

A játék teljesen egyedi és grandiózus abból a szempontból, hogy a játékos hadműveletben nemcsak egy repülőgépet irányít, hanem bármilyen szinten beavatkozhat az események irányításába: ez nemcsak a repülőgép egyes rend-

akár egy doboz sört is be tudnak mérni vagy 400 kilométeres sugarú körben. (Ezt speciál én is tudom, de repülni még nem igazán...) Az AWACS-rendszer a légi hadműveletek irányításának kulcsa: felderíti és 2 illetve 3D formátumban, kék/piros/zöld színek-

A légi utántöltés meglehetősen körülményes manőver – bár autopilotával gem annyira



ALT: 18000
SPEED: 287 KIAS
: 2:08:08

AUTOPILOT ENGAGED



Földi célpontok elleni támadásnál az alapfogorvost természetesen egy szép csokor bombából áll

ALT: 23200
SPEED: 11:31
16:11:09

Egy szövetséges egységre cickel-e megjelenik a típusa és a legutolsó parancsa, majd – a stratégiákban megszokott módszer szerint – mozgathatjuk ide-oda. Ha egy másik szövetségesre mozgathatjuk, akkor kötelékbe sorol vele vagy támogathatja; ha egy ellenségesre, akkor természetesen támadhat; ha pedig ismeretlen vagy semleges célpont, akkor kíséri és azonosítja azt. Mivel az események meglehetősen gyorsan változnak, természetesen vigyázó szemünk állandóan az AWACS-kijelzőjén fog lögni. Ha pedig a szükség úgy hozza, egyetlen gombnyomással átválthatunk a

tó. Az alapvető fedélzeti műszerek a következők: radar, IRST (infravörös kereső), IFF (barát/ellenesség felismerő), RHAW (radarelhárító) és MAW (rakétazavaró). Ezek az elektronikai rendszerek az EMCON-rendszer alá vannak rendelve, amely a lopakodó technológiát használó F-22-n felügyeli, hogy mennyire legyen rejtve a gép az ellenség öt kereső szemel elől. Történik pedig ez azzal a módszerrel, hogy a beállítás fokozatától függően bizonyos mértékben korlátozza az elektronikai rendszerek használatát. Hm, ez egy kissé poétikus így, megpróbálom kicsit egyszerűbben: szóval arról



van szó, hogyha maximális a lopakodási beállítás, az EMCON kikapcsolja azokat a műszereket, amelyek radarjelei bemérhetővé teszik a Raptort.

Az elektronikai berendezések legtréfásabb darabja a rádió, ami négy különböző frekvencián üze-

robotpilóta lesz, amivel tulajdonképpen az égvilágon minden dolgunk automatizálható a felszállástól a légi utántöltésig és a célpont meghatározásáig – sőt, még le is lövi a célpontot...

Célpontból pedig többszáz vagyton, hiszen csak csak repülő-

hetséges földi és légi objektumon, és azt több nézőpontból vizsgálhassuk, vagy akár annak szemszögéből kövessük árgus szemekkel az eseményeket.

Külön műsorszám a multiplayer játék, ami egyébként már a EF2000-nek is igen erős oldala volt. Játsható soros kábelben és modemen keresztül, de természetesen érdemes benézni a DID site-jára is az Interneten

(<http://www.did.com>), ahol mindig bőklaszik néhány ál-Richthofen. A játékosok maximális száma elméletileg 16, de mivel felső határt ennek nem adtak meg, a szerveren levő játékos határozza meg a játékosok maximális számát. A já-

belevették a játékba, hogy átvethetjük a parancsnokságot az AWACS felett – ez egyébként figyelemre méltó perspektívát jelent az eljövendő repülőszimulátorok előtt (kérdés, hogy ez eddig miért nem jutott másnak is az eszébe). Egyéb vonatkozásokban is elzengedezhetnék még egy-két dicsőhimnusz, de azokból már szerintem éppen elég lesz ennyi – most térjünk rá a "negatívumokra", ami egyébként nem lesz egy hosszú felsorolás. Az imént azt állítottam, hogy a játék MAJDNEM tökéletes. Az a majdnem azért leledzik ott, mert a játékból kimaradt egy dolog, amit azért előzetesen beígérték hozzá: nevezete-



Érdekes: nemcsak amerikai gyártmányú gépek vannak a légtérben – legalábbis pillanatnyilag *

mel. Küteléktársunkkal bármely frekvencián érintkezhetünk, és kilenc különböző parancsot adhatunk neki. A reptérrel és a földi irányítással viszont csak az első, az a AWACS-rendszerrel a második nyílt és a harmadik zárt, míg az utántöltő géppel a negyedik csatornán tudunk kommunikálni. Mielőtt bátran kiröppennénk az éter hullámaiba egy bohó eszmecsere, nem árt megnézni a kézikönyvben a kommunikációra vonatkozó passzusokat, mert a rádiózatás egy kissé neuralgikus pontja a játéknak.

Újjonc pilóták kedvenc elektronikai berendezése természetesen a

gépből majd hatvan különböző típust vonultat fel a játék. Ezek között vannak ugyebár már régi ismerősök is, de – lévén a cselekmény a jövő évezred elején játszódik – találkozunk néhány pillanatnyilag még csak tervezőasztalon létező típussal is (pl. Suhoj 33-37). Ehhez jönnek még a felszíni célpontok (tankok, SAM-rakétasíllók, épületek, stb.), hogy a vízen úszókat már ne is említsem...

A mókát egyébként fokozza a nézeti képek hihetetlen mennyisége. Az F-22 külső-, belső- és műszerfal nézeti képe természetesen magától értetődik – de a nézetek között tulajdonképpen ez csak töredék a tömérdek virtuális kamera mellett. A játék szerzői ugyanis biztosították, hogy "kamerák" helyezzünk el minden le-

Szemelvény Vári Zoli öröközöldeiből: "Egy impresszív külső nézeti kép"



sen a mission builder, ami azért nem árt a fanatikuskoknak. Ez valószínűleg üzleti szempontok miatt körülbelül egy féli év múlva jön majd néhány kiegészítéssel egyetemben Total Air War néven a EF2000 Tactcom mintájára.

f22 adf

Kiadja:
Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

PI00, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

/ Az egész játék egy szép nagy pozitívum – ha nem hiszed, nézd csak meg!

95%



Mondtam, hogy nem is olyan bonyolult a műszerek kijelzője

Nehez helyzetben vagyok, amikor értékelnem kell a játékot – hogy az ördögben értékelhetem a majdnem tökéletest? A grafikai megvalósítás csodaszép, mégha a maximumot csak a milliósok háztartásában fellelhető masinák tudják csak kihozni belőle. A kezelemben nagyon tetszett, hogy majdnem minden egyetlen egér gombnyomással elintézhető, nem kell szöztöven billentyűkombinációt fejben tartani. Kiváló ötlet volt, hogy összekombinálták a stratégiát a szimulátorral, vagyis

Túl jó ahhoz, hogy kihagyd! – hangzott a reklámszó a Need for Speed 2-höz, ám úgy látszik mégis sokan kihagyták, hiszen csupán fél év kellett hozzá, és máris itt van egy állítólag még jobb, úgymond speciális változat. Egy autóversenyről van ugyebár szó: az eredeti játékot a szaksajtó világszerzte tulajdonképpen alaposan leköz-

ti játék is nyolc résztvevő számára. A Special Edition természetesen mindezeket tartalmazza, és ezeket egészíti ki néhány újdonság. Elsősorban van négy új csodaautó: egy Ferrari 355F1, egy Italdesign Nazca C2, egy Ford Mustang Mach III, és végül egy Ford Indigo. (A Fordok közül ráadásul mindkettő cabriolet.) Az új járgányokhoz új pálya is dukál, ebből azonban csak egy van. A Last Resort nevű pálya valahol Dél-Amerikában kanyarog: kezdetben a tengerpart mentén indul neki a mezőny, aztán esőerdőkbe kanyarodunk be, majd barlangokon, egy függőhídon és azték templomokon vezet át az út. Mint az a pálya ismeretéből is látható, sajnos ez is egy olyan helyszín, mint a többi: ahelyett, hogy a tervezők valami normális, élet-

felet állítunk be), de a civil autók többnyire nem nagyon illenek oda a pályákra. A pályákat tekintve egyébként újdonság az is, hogy most már van visszafordított és tükrözött mód is, s ezáltal a pályák száma tulajdonképpen megkétszereződött.

Ennek az új változatnak a megvásárlásával elsősorban azok nyernek, akik rendelkeznek egy 3D kártyával. A program maximálisan támogatja a hardvert, a látványt tekintve majdnem ég és föld a különbség. Ez pedig nem csak abban nyilvánul meg, hogy a képfrissítés roppant

Bár a Need for Speed 2 továbbra sem tartozik a kedvenceim közé, egy biztos: a Special Editionnel a korábbi változat legdurvább hibáit szépen lecsiszolták (még mintha jobban is lehetne irányítani), s ezzel versenyprogramok "futamá-



Ez az 50-es évekből idecsúszott benzínfaló rejtett autó a játékban



Autóverseny a dzsungelben?

NEED FOR SPEED II SPECIAL EDITION

3D KÜLÖNSZÁM



ta, ami elsősorban a játék sívár grafikájának, és az ötletlen pályatervezésének volt köszönhető. Tudván, hogy az ilyen speciális változatok lényeges újításokat nem szoktak tartalmazni, túlzottan sok jót nem vártam a Special Editiontól.

Elsősorban is lássuk azt, ami már megvolt! A lényegesebb paraméterek: 7 pálya a Föld különböző pontjain elhelyezve (köztük jeges, sivatagos vagy városi pályák), ezeken a világ nyolc leggyorsabb autójával versenyezhetünk. Tehettük mindezt akár a gépi versenyzők, akár – osztott képernyő segítségével – egy emberi játékos ellen, továbbá az általános elvárásoknak megfelelően természetesen biztosítva volt a hálóz-



Nem értem, hogy miért van az, hogy ha bárki egy autóversenyyel elkezd játszani, akkor neki mindenképpen a forgalommal szemben kell közlekednie...

szerű útvonalat alakítottak volna ki, mindent egybeömlésztettek, amit csak Dél-Amerikában fel lehet lelteni. Bár, lehet, hogy akadnak, akiknek ez tetszik, számomra még mindig a NFS első része a nyerő, ahol teljesen hétköznapi utakon, hétköznapi körülmények között – azaz a zsaruk zaklatásától sem mentesen – folyt a verseny. Közúti forgalom ugyan ezáltal is bekapcsolható (már amennyiben csak egy vagy nulla ellen-

pedig stílszerűen szakadni fog az eső. Az esőcseppek pontosan a képzeletbeli "kameránk" lencséjébe hullanak, pár másodpercre minden egyes csepp kisebb maszatot okoz. Ezzel a sok aprósággal megtűzdelve még a régebbi pályák is egész pofásak lesznek, ennek köszönhetően jobban átélethetővé válnak – ezért állítom, hogy egy ilyen kártya segítségével zongorázni lehet a különbséget.



Nu jó, valljuk be, hogy a kullcsák így már egész pofásan festenek

gyors lesz, a pixelek pedig eltűnnek, hanem a pályákat egy csomó plusz látványeffekt is ékesíteni fogja. Minden egyes tárgy realisztikus árnyékot fog vetni, a kocsi klasszul csillognak, az ablaküvegeken megtörlik a fény, az esőerdőben

ban" sikerült felküzdenie magát az erős középmezőnybe.

V.Z.

need for speed II se **Kiadja: EA**

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B B O N A**

P90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

✓ Feljavított grafika (3D esetén)
x Unalmas pályák

79%

ELITE DARB

Az öreg számítógépes rókáknak aligha mondog újat azzal, hogy az Elite annak idején műfajt teremtett. Ez az "annak idején" persze még a rendszerváltás daliás korát jelenti, mikor a lelkes fiatalok a Szármal székházban lőporták sárba a szerzői jogokat és a C-64-es lemezmeghajtó (meg maga a C-64) kultikus értékű ritkaságnak számított. Azóta már sok víz lefolyt a Dunán, de az űrbéli szimulátor/kereskedő játékok népszerűsége a mai napig töretlen. Hol Mark Hamill borostás képe vigyorgott az űrharcra szomjúzó játékos képébe, hol Darth Vader szörcsögött vídámán – legutóbb az Ocean szállta meg az ihlet, hogy egy efféle programmal lépje meg a nagyérdeműt. Az I-War megjelenését igen vakmerően a karácsonyi nyüzisre időzítették a bölcs marketing-managerek, ami azt jelezte, hogy igen megbízhatók a fiúk. Elvégre olyan programokkal versenyezni, mint a Panzer General '97, Monkey Island 3 vagy épp a Worms 2 – nos, nem csekélység. Az igazat megvalva, a külföldi lapok hozsanná ellenére kissé szkeptikusan viszonyultam a dologhoz, elvégre az Ocean nem épp színvonalas szimulátor-programjairól híres. Az meg külön gémóság volt a részükről, hogy a screenshots mellé csak az utolsó utáni pillanatban tudták magát a játékot elküldeni (halál a PR-managerekre!), úgyhogy nem is tudtam igazán elmélyedni a játékokban. De az a viszonylag kevés idő is, melyet az I-Warral eddig elfajszogattam pont elég volt ahhoz, hogy rájöjjenek: ennél jobb és eredetibb űrhajó-szimulátorral az Elite első része óta nem találkoztam! A készítő nem kevesebb, mint három éven át dolgoztak a programon, s ez maximálisan meg is látszik rajta. Azt mondjuk nem állítom, hogy mindenki önkívületbe esve fog sikongatni az I-War-

tól. Elsősorban azért nem, mert a játék a maga módján egy igen nehezen emészthető darab. A kezelése rendkívül összetett és reális, a készítők ugyanis szentségtörő módon a va-

Na most akkor vagy túl gyorsan haladok, vagy pedig a világűrben is néha esik az eső



lós fizikai törvényeket is figyelembe vették. Épp ezért nem kevés idő és gyakorlás kell ahhoz, hogy valaki igazán profi módon tudja a hajót kezelni. Ez viszont egyáltalán azt is jelenti, hogy a program nagyon hosszú ideig lekötí a legfanatikusabb játékos is – ami szintén nem egy utolsó dolog.

A TÖRTÉNET (MERTHOGY AZ IS VAN...)

A háttértörténet a szokásos science-fiction sémára épül: 23. század, erős központi hatalom (ezt most épp Egyesült Nemzetközösségnek hívják), lázadózó kolóniák (ők az Indie-k) és marcona haditengerészek. Erre

kar is lenne több szót vesztegetni. VISZONT NINCSENEK SE GONOSZ IDEGENEK, SE GONOSZ ELYNYOMÓ BIRODALOM!!! Meg úgy általában nincsenek jók és rosszak, a szembenálló erők indítékai emberiek és logikusak. Az angol-szász kultúrszférában az ilyesmi a sors ritka és csodálatos ajándéka. Mi több, a cselekmény szálát magunk szöhetjük, tetteink helyenként az egész emberiség sorsát meghatározhatják. Hogy kökémény írtóhadjárta

kezdünk a separatista féreg ellen, vagy liberálisabb elvek alapján próbálunk békét teremteni – csak rajtunk áll. Ha még nem említettem volna, a Haditengerészet egy fiatal tisztjeként kell fényes karriert befutni és túlélni Nemzetközösség vs. Szakadók mérkőzés egyre keményebb meneteit. A már emlegetett fényes karrierhez külföldre küldetéseket kell sikerrel végrehajtani (ravasz...), melyeket a gép igen szigorúan pontoz. Irt mondjuk kicsit visszaköszönnek az Operation Wolfos hagyományok, mivel a pontozás szó szerint értendő, ami azért nem a lehető leghangulatosabb és legstílusosabb értékelési forma egy kalandelemekek átszűrt szimulátor esetében. Ez viszont nagyon tetszik, hogy válogathatunk a folyamatosan változó küldetések között. Természetesen az egyes küldetések közti átvezető képsorok az I-Warból sem hiányozhatnak, ami a program csekély 3 CD-s terjedelmét figyelembe véve nem igazán meglepő.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSÉRŐL

A kezelés az a téma, melybe túl részletesen most nem mennék bele. Ott az igen terjedelmes magyar nyelvű kézikönyv, abban lehet mindenféle billentyűzetkiosztásról és egyéb nyálakingságokról olvasni. Meg aztán az I-War irányítása tényleg nem egy féltábasos téma: Dreadnought osztályú kis hajócskánk nem egy könnyen kezelhető jóság. A gondok ott kezdődnek, hogy mind a négy tisztet, névszerint a Kapitányt, a pilótát, a mérnököt és a tüzért nekünk kell irányítani. Ez persze nem

jelenti az, hogy nincs módunk az autopilótát bekapcsolni vagy a szerelők maguktól nem ügyködnek – csak épp a vezetésünkkel jóval olajozottabban mennek a dolgok. Mindegyik tisztnek megvan a saját posztja a parancsnoki hídon, ahova bármikor átkapcsolhatunk.

A kapitány posztja afféle pihenőszoba, itt leginkább a fedélzeti számítógép arc-hívumában turkálhatunk. De innen vehetjük



át egy elemés kis szerkezet segítségével egy másik hajó (vagy rakéta) fölé az uralmat. Ez a határozottan kellemes lehetőség sajna csak ritkán áll rendelkezésünkre, mivel a roppant taktikus szakadók (illetve a még taktikusabb kereskedők) mindenféle biztonsági rendszerrel védik le hajóik számítógépét.

A pilóta posztjáról irányíthatjuk a hajót, tüzelhetünk a fontosabb fegyverekkel – tehát időnk java részét itt fogjuk tölteni. Mint azt már pedzegettem, a hajó irányítása embert próbáló feladat, így alapesetben a fedélzeti számítógép segíti a manőverezést. A gond csak az, hogy bizonyos nyaktörő mutatónyokat csak 100%-ig manuális irányítással lehet végrehajtani, tehát idővel el kell sajátítani azt a lényegesen nehezebb módszert is. A mérnök bölcs ültetését alapja lövedék-

Ez pedig csakis és kizárólag egy vagon írhajó lehet



kedve egészen az elhárító pajzsokig. Ez utóbbi dolog elég érdekesen működik: mindig, csakis és kizárólag egy ellenféltől védi hajónkat (viszont elég sokat kibír). A Dreadnought alsó és felső részét külön pajzs védi, hátulról viszont teljesen védtelenek vagyunk. A pajzsok egyébként automatikusan befogják a legveszélyesebb ellenfelet, így ezzel nem kell külön be-



Az a távolabbi bigyó onyha Star Wars-foelting sugall

nek a szerelők, akik hihetetlen módon parázs légi harcok során szerzett sérüléseket javíthatják. A játék egyébként rendkívül intelligensen kezeli a sérüléseket, figyelembe veszi az egyes fedélzeti rendszerek kapcsolatát is. Példának okáért a red-

belődnünk.

Ami a hajtóművet illeti, ebből rögtön három is akad. Az első a hagyományos, fűvőkákkal működő hajtómű. Légi harcnál ezt érdemes használni, mivel egészen finom manőverekre is képes. Példának okáért: ha csak a baloldali fűvőkát használjuk, a hajó elfordul jobbra, de egy kapcsolóval olyanra szögre is átállíthatjuk a fűvőkát, hogy fordulás helyett oldalirányú siklás legyen a művelet eredménye. Tán mondanom se kell, hogy a fűvőkák igazán profi használatát eltanulni elég macerás dolog, viszont segítségükkel számtalan olyan mozdulatsort is megtehetünk, amiről az eddigi űr-

hajószimulátorokban legfeljebb álmodozhattunk. Az LDS meghaj-

tással akár 1/3 fénysebességet is elérhetünk, ez főleg a rugalmas elszakadó-hadműveleteknél hasznos. Ekkora sebesség mellett sok mindent lehet, csak harcolni nem, úgyhogy a gaz ellent beérve nem árt visszakapcsolni a hagyományos hajtóműre. Egyébként van egy LDSI névre hallgató rakéta, ami roppant vicces dolog tud: rövid időre lehetetlenül teszi az LDS hajtómű használatát. Ez mondjuk a sérült és épp menekülni igyekvő hajók megrézfálására kiválóan alkalmas...

A hiperhajtómű a paprendszerek közti utazásokra alkalmas, mivel efféle utaknak elég reménytelen dolog LDS meghajtással nekivágni. "Hipergrugrani" csakis a bolygók körül keringő űrkapuk között lehetséges, ami eléggé leszűkíti a hiperhajtómű használatosságát. Mindennek tetejébe még csak egy bizonyos irányból egy bizonyos sebesség mellett működik a



De jó: azt üzenték, hogy ha követem az instrukciókat, akkor nem lesznek hullák – na és ha én akarok?!

hajtómű – tehát gyors menekülésekre nemigen használható.

ZÁRSZÓ

Az eddig leírtak alapján alig hiszem, hogy bárki is átérezné a játék nagyszerűségét. Ezért is hálátlan feladat egy I-War bonyolultsága anyagról ismertetőt

kár is lenne tovább rogozni. Elvégre ez olyan dolog, mint a... khm, szóval mint sok minden más az életben, azaz szóban

A Tarantula pont oly ronda, mint az a helyes kis rovar, amiről a nevért kapt



En erre azért nem bízom az életomat

nehezen körülírható. Ki kell próbálni, és kész. Hopp, még mielőtt valaki a vesémre illesztene 100 kilopond nyomással egy baseball-ütőt, búcsúzóul megemlíteném a 90 oldal körüli, magyar nyelvű kézikönyvet.

T.J.

Kiadja:
Ocean

i-war

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
ZAVATOSSÁG
ZENEBON A**

P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, hangkártya

✓ Grafikalag ott van a spiccen és a végtelenségig lehet játszani
✓ Kicsit bonyolult egy érző léleknek
✓ automatán nem a legjobb

93%

**AZ ÚJ I-WAR
"DREADNOUGHT"
SAJÁTOSÁGAI**

A fenti hajóosztály alkotja a Haditengerészet gerincét. Ehhez mérten ez is van látva minden jóval, a hiperhajtóműtől

Az emberiség fantáziáját mindig is izgatta naprendszerünk legnagyobb bolygója, a Jupiter. Vajon mi rejtegethet a gázóriás végtelen számúra elképzelhetetlen bevességu viharok által szagattal felhőrétege alatt? A válasz mindmáig váratotl magára. 1997 decembereit írjuk. A NASA Galileo nevü űrszondája több éves útját bevégezve

ményel. A Jovian Biztonsági Testület egyértelmü hadüzenetek tekintli az esetet. Az adatok elemzése és az Idegen test röppályájának analízise után a hihetetlenü agresszív Idegenek otthónának az oxigénen alapuló légkörü, a Naphoz túlságosan közel lévü, s épp ezért áttaluk eddig lakhatatlannak tartott harmadik bolygó bizonyult. A Tanács egyban-

Az EIDOS kiadhatta volna előbb is a programot, mert hogy remélnék ebböl profitot? No mindegy, lehet, hogy az utolsó számunkat olvassátok - de azért elemezzük csak ki a programot, ha más nem, akkor legalább a hamarosan megérkező Jovianok ekulnak majd belöle. A Conquest Earth első ránézésre egy újabb Command&Conquer-klónnak ígérkezik. Azonban ha jobban belemélyülünk a programba, kiderül, hogy nem egészen erröl van szó: a játék bizonyos szempontekböl többet, más aspektusböl vizsgálva viszont kevesebbet nyújt. Szerepünk természetesen a két bolygó megvédésére, kolonizálására és az ellenséges faj elpusztítására korlátozódik.

Az indulásnál több lehetöségünk van: indíthatunk New missiont, illetve New Campaignt. Az első

söbb bövebben is szölok, most térjunk át az írányításra, meghozzá az egyszerűbb Mission módban (ha valami a Campaign módban másképp müködik, azt külön jelezni fogom).

Aki hozzá van szokva a C&C irányításához, az az első egy-két órában igen sürün veszi majd szájára a készültöket felmenöt, ugyanis itt egy kicsit meg vannak kavarva a dolgok. Kizárólag a JOBB egérgombbal választhatjuk ki az egységeket, akár egyesével, akár csapatostul (a kerethúzásal). A kijelölt csapatokat is ezzel a gombbal irányíthatjuk a cél felé. A bal egérgomb megnyomása a tüzelésre szolgál, de ez sem akárhogy: bárhol is járnak az egységek, ha a bal gombot megnyomjuk, akkor megállnak (!), és arra a pontra tüzelnek, ahová clickeltünk (még akkor is, ha ez

Ideges Idegenek Idegtöpi idétlenkedésel a bázsomná. Csak nem idegre akarnak tenni?



belép a hatalmas bolygó atmoszférájába. A földön tudósok ezrei lesik a képernyöket, melyeken a szonda közvetíti a régen áhitott adatokat.

Azonban nem csak ök az egyetlenek, akik figyelemmel kísérik a Galileo minden mozdulatát... A Jupiteren kialakult intelligens létforma tudósai is megbölvé figyelik a szerkezetet, amely lassan bolygójuk légterébe ereszkedik. Eddig is érkeztek az aszteroidáüvezetböl meteorok a bolygóra, de ilyen anyagböl levövel még sohasem találkoztak. Egy számukra teljességgel idegen faj adja most tanújelét létezésének. Nem teilik bele sok idő, s egy új, pusztító erejü vírus kezdi szedni áldozatait a landolás környékén, a déli szektorban. 36 órával ezölött ütötte fel fejét a viharosan terjedö betegség, mely kezdetben csak az objektumon vizsgálódó tudósokat fertözte meg. 16 órával később már a bolygó populációjának 85%-át. Sürgösen összeül a Jupiter-béliek, vagy ahogy ök nevezik magukat, a Jovianok vezetö testülete, az Öregek Tanácsa, élükön vezetöjükkel, a Legfelsőbb Teremt-

A Jovialis Jovianoknál a kezelöfelület szinte egyértelmü...



CONQUEST EARTH FÖLDÖ

esetben lineárisan egymás után következő küldetések kell teljesítenünk, adott céllal, illetve kezdéskor meghatározott számü egységgel. Kb. ez az eddigi C&C-klónok hadjárat módjának megfelelője. Campaign választása esetén egy jóval inkább stratégiaorientált módba kerülünk. Itt a bolygó felszínén a különböző hadszíntereken nekünk kell megszervezni a védekezést, illetve a támadást, meghozzá azokkal az egységekkel, melyeket kifejlesztettünk, legyártottunk és elhelyeztünk a kritikus pontokon. Ez már jóval több gondolkodást, illetve hadvezérlé vánt igényel. Minderröl azonban egy kicsit ké-

kívül esik a hatótávolságukon (!) - semmi hatótávon belülre lépés, csak lönek, mint az ágyü. Az építési, védekezési, támadási menü, csak úgy hozható elő, ha NYOMVA TARTUNK a space billentyüt - hogy ezt miért kellett is, azt nem tudom, mert a szöbanáltaiban nem foglal el nagy részt a...böl. Az építkezés teljesen egyértelmü, általában misszióként egy-egy új egységgel gyarapodik a kínálat. Campaign esetén azokat az egységeket használhatjuk, amiket már kifejlesztettünk. Gondolom a legtöbbben az emberekkel kezdenek (bár nemes dolog az is, ha az ember a pártját ritkítja...) - ezt ajánlom is, mivel itt még felismerhetőek a menük, illetve a gombok. Az idegenekkel játszva érdekes érzés kerit minket hatalmába: úgy járunk, mint a 80-as évekböl átlagmagyar az osztrák Shopping City Süd-ben - szüntelenül kavargó a



Az Idegenek generátora egy ÜTE-drukker tüvisírásúra emlékeztet, de a környékén mászkáló csapatainál sokkal tüvisírásúbb a helyzet

színes kavalkádban, és az a kérdés tölul az ajkára, hogy hol vagyok tulajdonképpen, és mit is kell itt csinálni? Jópofa, hogy teljesen máshogy néz ki a képernyő, de az, hogy a karakterkészletet is a jovianokra optimalizálták, az enyhe túlzás volt. Kb. fél órán át küzdöttem, amíg megtaláltam a save game opciót. Ezúton is sok szerencsét kívánok mindenkinek az irányításhoz.

Ami az egységeket illeti: az emberekkel játszva jóval több fajta létezik, mint az idegenek oldaláról. Mindez azonban még így sem éri el mondjuk a Dark Reign egységeinek számát. Külön-külön nem fogom őket elemezni, mert az egy kicsit hosszadalmas lenne – elég legyen annyi, hogy a szokásos gyalogos és gépesített egységek állnak a rendelkezésünkre. Szárazföldi és légi egységek egya-

zelji nekünk az idegenek által előszeretettel használt kén lelőhelyeit); geológiai (30 terepletapogatóval rendelkezik, megmutatja az idegenek épületeit és a föld alatti kénforrásokat); a harmadik pedig egy harci típusú lesz, ami a sztratoszférában kering fölöttünk, és 24 óránként egyszer használható. Amikor a csatater fölé érkezik, átvehetjük a direkt irányítást, és lézere hatását látva a jovianoknak általában elmegy a kedve a harcokhatnéktól.

Egy kis kitérő: mire való a kén? A jovianok kedvenc trükkje, hogy egy kénfelhőt bocsátanak a harcmező fölé, mely alatt ők tökéletesen, mi pedig sehogyan sem tájékozódunk. A felhő eloszlása egy különleges, aknavető-szerű fegyverrel történik (a sárga színű gyalogosok használják). Campaign-

sunk sok creditre, anélkül meg akár fel is köthetjük magunkat.

A jovianok egységeinek száma jóval kevesebb. Nagyon jó, és fontos viszont, hogy teljesen másfajta harmadort kell használnunk, mint az embereknek. Gázalapu létformájukból adódóan a jovianok kiváló alakváltók, és ezt mi is bőven kamatoztathatjuk. Szabadon alakulnak át a gyalogos egységek bármilyen járművé, igaz, ehhez már nepe-sebb csapat kell. Ha velük vagyunk, előszeretettel használjuk a kénfelhőt is. Örülök neki, hogy nem ugyanazok az egységek szerepelnek mindkét oldalon, más köntösbe ültetve.

Taktika: mindkét oldalon van háromfajta támadási módszer: 1. *Rampage*: csak easy fokozatban használható. A kijelölt egységek azonnal betá-

re várunk, a végén kiderül, hogy már nincs hol és miért végezni a dolgunkat. Ez a része a játéknak jóval túlmutat az eddigi real-time stratégiákon, bár az eddigi tapasztalataim azt kell, hogy mondassák velem, hogy ez még nem tökéletes.

Értékelés: A grafika gyönyörű, 65k színben pompázik, ezzel legjobb tudomásom szerinti az első a sorban. Külön indíthatunk 16, illetve 32 mega RAM-ra optimalizált változatot, a különbség, hogy a 32 megásban a terep nagyszerűen néz ki, sokkal élethűbb és szebb, mint a kisebb verzióban. Az épületek és az egységek is resembre szabottak, bár az animáció a Total Annihilationé nem éri el. Külön szót érdemelnek viszont a robbanások. Ezt valami fantasztikusan szépen megoldották, akciójátékban is ritkán láttam ilyet. A zene CD audio, így a minőséggel nem lesz probléma, más kérdés, hogy a mostanában divó techno irányzatot igyekszik megfogalogni, így hát nálam a tizből nulla pontot ér el – de lehet, hogy valakinek ez fog a legjobban tetszeni. A hangok átlagosak, ellenben a videojelenetek nagyon szépre és látványosra sikerültek (főleg az intro). A gépigény viszont magas, annak ellenére, hogy a játék DOS-ból is játszható. A minimum konfiguráción nem

WEST

RTH

N F U T Ó

ránt megtalálhatóak, a víziek hiányoznak. Van cserébe viszont egy újfajta lehetőség: a Föld körül kering, szörös és nagy fogai vannak, mi az? Természetesen a műhód. Három fajtát lehetünk felbelle: meteorológiai (csak campaignben használható, jelentősége csupán arra korlátozódik, hogy

módban tovább bonyolódik a dolog: a földi létformák egyikének sem igazán kedvező, ha tömény kénfelhőben kell lélegeznie – az emberek (jelen esetben az adófitető polgárok) számának drasztikus csökkenésével jár egy kénfelhő huzamosabb megléte, így ne számít-



madják a legközelebbi ellentétet, majd ha végezt vele a következőt, és így tovább. 2. *Seek & Destroy*: hasonlít az előzőhöz, különbség, hogy nekünk kell kijelölni a célpontot, majd az egységek a védekezéssel sem törődve elkezdik a mészárlást. 3. *Hunt*: a legösszegezőbb támadási módszernek tartom, szintén hasonlít az előzőre (itt is ki kell jelölni a célt), de ha közben megtámadnak, a csapatok a védekezésre is figyelnek. A védekezés különbözik a két oldalon: az embereknél egy a támadáshoz hasonló hármas használható, az idegeneknél az átváltozás tűnik megfelelőnek, majd a későbbiekben használhatunk más taktikákat is, de ez legyen meglepetés! Mindkét oldalon megtalálható a waypoints lehetőség, ez mindenki számára ismerős kell hogy legyen, aki figyelemmel kíséri és kedveli a real-time stratégiákat.

A Campaign mode egy jóval összetettebb feladat: tulajdonképpen arról van szó, hogy most már globális, bolygónyi méretű területet kell figyelünk – és csoportosítani az egységeket, kutatni, nem utolsósorban pedig megszervezni a védekezést és a támadást. Helyszüke miatt nem térhetek ki minden képernyő és ikon ismertetésére (természetesen gyökeresen különbözik a földiek és a jovianok kezelése), csak azt a jótanácsot adnám, hogy akkor kezdjük bele, ha már a mission mode-ot végigjajtszoktunk. Az események itt is valós időben folynak, szóval az időgyorsítást nagyon óvatosan alkalmazzuk, mert igen könnyen előfordulhat, hogy amíg egy kutatás illetve gyártás befejező-

tudom elképzelni, hogy megfelelő sebességgel futna. Egy gyors CD-rom viszont nagyon kell neki (legalább egy 8X-ra gondolok). A program egyetlen hibája, hogy az irányítás elég poccsokra sikeredett, vagy legalábbis borzasztó nehéz az eddigi után megszokni. Az idegenek irányításához pedig született jovianoknak kell lenni, hogy sikeresen és gyorsan megtanuljuk kezelni azt a rengeteg krikks-krazsokt.

K.Z.



conquest earth

Kiadja:
Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P 90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD

✓ Rendkívül látványos ** a stratégia részben különbözik a két oldal X nehéz irányítás * az idegenekkel játszva áttekinthetetlen

85%

Az 1947-es Roswell eset óta már mindenki jól tudja: űrlények valóban léteznek. Azt azonban már talán kevesebben tudják – leszámítva persze azokat, akik már látták a Men in Black című filmet – hogy ezek a lények is itt élnek közöttünk. Lévéni, hogy nem ismerjük fel őket, nem is tudunk róluk, pedig az utcán naponta elme-

A zsaruk hétköznapijához nemcsak az utcák hajkurászása, hanem a szimpla bűnökkel lefelfedezése is hozzátartozik



gyünk mellettük. Egyesek menekülteként tartózkodnak a Földön, mások meg egyszerűen csak azért, mert szeretnek itt lenni. Hogy ezek a lények zavartalanul élhessék hétköznapijait, s megőrizhessék "inkognitójukat", erre a célra létrehoztak egy titkos szervezetet. A Sötét Zsaruk az intergalaktikus békét és biztonságot szavatolják: ők azok a fekete napszemüveges, fekete öltönyös fickók, akik hivatalosan soha nem is léteztek.

Nem hiszem, hogy akad olyan ember aki nem ismerne ezt a történetet (hacsak Tommy Lee Jones bele nem villantott a szemébe), ugyanis a mozifilm nyomán egész Men in Black-divatóriület uralkodott el először Amerikában, aztán az egész világon. Én nem igazán tudom, hogy a közönség mit eszik annyira ezen a suvickos képi Will Smith-szen, mindenesetre tény, hogy a film sikere nem kis mértékben az ő szereplé-

Ha nem megy a kulccsal, akkor talán meg majd cipőtalppal



sének volt köszönhető (nekem a másik sztár, Tommy Lee Jones játéka jobban tetszett). Szerencsére a film alapján készült játékban mindenki megtalálja az ízlésének megfelelő figurát, ugyanis mindkettőjükkel lehetünk, sőt még Linda Fiorentinóval is, aki ugyebár csak a film végére vált a testület oszlopos tagjává.

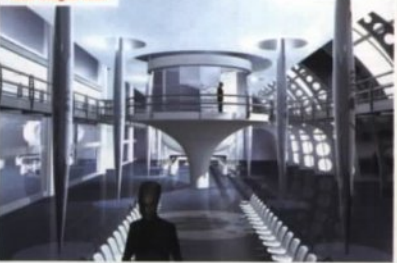
A játék az Alone in the Dark, illetve a Resident Evil sémájára épült, azaz minden egyes szereplő frankó 3D figuraként jele-

nik meg a pre-renderelt helyszíneken, s a cselekményt rögzített (vagy ha úgy tetszik: filmszerű) kameranézetekből irányíthatjuk. A poligonos figurákat az eredeti színészekről mintázták, így teljesen jól fel lehet ismerni őket, s aki már látta a filmet, az a feyyerek típusával és azok hatásfokával is tisztában lehet. Itt van minden, amire szükségünk lehet – beleértve a kis trükkös villantót is, mellyel bármely embert meg szabadíthatunk nyomasztó emlékeitől. A játék fejlesztői minden információt megkaptak a film készítőitől, ezért még olyan feyyerek is feltűnnek, amelyek a filmből már kimaradtak.

HASONLÓ, DE TELJESEN MÁS

A játék ugyanúgy indul, mint a film. Kezdetben még nem választhatunk karaktert,

Végre egy helyszín, ahol világos van!



hanem James Edwardsot, a Will Smith alakította New York-i zsarut kapjuk. Egy külvárosi ház koromsötét folyosóján találjuk magunkat. Hősünk még nem is sejti, hogy épp egy földönkívülit vett üldözőbe. Miután benyitunk balra az egyik lakásba, néhány közönséges bűnözőt kell összevernünk/lelőnünk, valamint egy bombát kell hatástalanítanunk (amikor sípol, akkor szabad a drótot leoldozni). Egy alak – pontosabban csak egy árnyalak – mindig egy lépéssel előttünk jár, s a tüzlépcsőn keresztül kezeket old. Ilyen könnyen azonban nem rázhat le minket: ugorjunk le a szemetes konténerbe, rúgjuk ki az oldalát, s üldözzük tovább. Az eközben utunkat álló handitákat lövjük le, a kerítést rúgjuk be, majd a ládákon keresztül ugráljunk fel a háztetőkre. Fontos: a hullákat mindig kutassuk át,

ugyanis gyakran löszert vagy elsősegély csomagokat találhatunk náluk. A löszerral pedig spóroljunk, tartogassuk a keményebb alakokra. A háztetőkön újabb gengszterek várnak ránk: igyekezzünk kihasználni, hogy nincsenek egymásra tekintettel: úgy helyezkedjünk, hogy a távolabbi gazfickó lövése a társa életét oltsa ki. Ha végeztünk velük, jobbra, felül átugorhatunk a következő házra. Ujjabb két pasas elintézése után a harmadik háztetőn végre sarokba szorít-

hatjuk a "barátunkat", aki a többiektől eltérően immunis a golyókra! Csak ököcspásokat és rúgásokat használva tudjuk elintézni. A hullánál egy különös szobrocskát találhatunk, ám amint magunkhoz vesszük, egyszer csak megjelenik egy napszemüveges pasas és vajon mit csinál? Természetesen villant!

Jön az átvezető animáció: láthatjuk, hogy hősünk önszántából távozott a hétköznapi emberek világából, a személyazonosságát törölték, s ezután már csak "J" ügynökként fogják szólítani. Nos, eddig tart a hasonlóság a film és a játék között – legalábbis ami a sztorit illeti. Ezután emberekkel teljesen más ügyekben fognak nyomozni, mint a vásznon, és a kezdetektől fogva választható lesz az ex-boncnok is. Csak a főhadiszállás épülete változatlan, mivel hőseink

szállás nem csak átvezető helyszíneként funkcionál: remek szórakozás a Shooting Gallery, a filmben is látott gyakorlótér. Ezen majdnem olyan fifikásan mint Will Smith-nek, nekünk is ki kell szűrniük, hogy melyik céltábla a gonosz és melyik a civil, s persze csak a rosszfiúkat (lányokat?) szabad eltalálni. A gép számolja, hogy melyik kategóriából mennyit puffantottunk le, s ha sikeresek vagyunk, átélhetünk a következő szintre – vagyis a lötér egy teljes értékű aljáték. Majd' elfelejtettem: a lötér bejáratánál bármilyen típusú feyyvert vételezhetünk. (Kár, hogy nem vihetjük magunkkal őket a küldetésekre.) A történet összesen három misztérióból áll. Az ügynökség elsőként egy sarkkutató bázisra küld ki minket, ami azért vált gyűnőssé, mert már hosszabb ideje nem jött onnan egyetlen rádióüzenet

FEKETÉBE

ugyanúgy onnan fogják a küldetéseiket megkezdni, illetve oda térnek majd vissza. A játékban felbukkanó idegenek legtöbbje is szerepelt már a filmben, lesznek például nagy fejű "roswelloidok" és persze találkozhatunk csótányokkal is. A főhad-



sem. A második küldetés egy Amazonas menti kis faluban játszódik, ahol a helybéli szintén különös dolgokat tapasztalnak: természetfeletti lények embereket esznek a közeli bányákban. Végül harmadjára a világ egyik leggazdagabb emberének, Skip Frales-nek a szigetére látogatunk, aki számítérek fejlesztésével foglalkozik – ám mint később kiderül, nem teljesen egyedül munkálkodik.

NÉHÁNY MEGSZÍVLE-LENDŐ TANÁCS

Kalandjaink során többnyire csak az akció részek okozhatnak gondot, a fellelhető tárgyak használata elég értelemzerű. Nekem inkább a kissé nehézkes irányítás okozott gondot, például a legtöbbször azon voltam

megakadva, hogy nem vettem észre, hogy a kutatóbázis számítógépes rendszerén külön rá kell kattintani a belépési kód beírására, noha teljesen úgy tűnt, hogy csak a bejelentkezés gombja aktív. Hogy lássátok, mire számíthatok, mindjárt átnézünk nagyjából az első küldetést. Először azonban jöjjen az irányítás!

A különböző tárgyakat felvenni/használni a Space-szel, letenni pedig a Del-lel lehet. A tárgylistánkat a CapsLock-kal tekinthetjük meg. A fogvyerek és a tárgyak közül közvetlenül is szelektálhatunk, ehhez a Home/End és a PageUp/PageDown gombokat kell lenyomnunk. Futni a Shifttel, ugrani a Ctrl-lal tudunk. Külön említésre méltó a Ctrl+Alt+valamelyik irány kombináció, ezzel ugyanis – akár egy bokszoló – körbeugráhatjuk az ellenfelünket. (Kézitusánál egy

mesztő hidegben hűfűtő tájra érkezünk, a kutatóbázison teljes kihaltság fogad minket. Az itt-ott fellelhető apró feljegyzésekből hamar kikövetkeztethetjük, mi is történt: valami vírus támadta meg az alkalmazottakat, amitől teljesen becsavarodtak. Később ugyan összefutunk néhány "túlélővel" azok viszont se szó, se beszéd nekünk támadnak. Akkor tehát következzenek a tippek: elsőként csak a kutyaürellel ékesített "ólba" juthatunk be, ott egy kódkártya hever. A közeli barakk mellék-helységében egy shotgun találunk.



Kodik Julia kívül én is nagy komlója vagyok a blükknek

AZ ÉRTÉKELES

A játéknak mindegy, melyik szereplővel vagyunk neki, az eltérő szereplők csupán majd eltérő stílusú poénokat fűznek a különböző szituációkhoz. A játék grafikája összességében kielégítő és a hangok sem rosszak, viszont a képregényes stílusú átvezető animációk szerintem abszolút nem passzolnak a program hangulatához. Külön idegesítő, hogy meghalás esetén csomó időt elvesz az animációk betöltése – nyugodtan kihagyhatták volna őket. Az se lett volna rossz, ha



Idegen a cowboyok között (ha már egyik a filmeknél tartunk) – vagy fordítva?

keményebb ellenfél ellen ez szinte nélkülözhetetlen.) Ha állást akarunk tölteni/menteni, de nem akarjuk ehhez az Esc-pel behívni a főmenüt, az F9 és F10 gombokat használhatjuk. Az első küldetés leginkább a Thing című filmre emlékezteti az embert: der-

Ugyanott az egyik szobában egy csákány fekszik a földön, ezzel levághatunk egy darabot a hűtőkamrában csüngő húsról. A kamrához egy padlóról nyíló csapóajtó vezet, lemászva mindaddig nem látunk sokat, amíg fel nem kapcsoljuk a villanyt. A kamrától nem messze egy generátort találunk, amit az ajtaja melletti kapcsolóval indítsunk el. A levágott húst a rádiós szobában fekvő eb tányérjába rakjuk, vészjelzést pedig a rádió melletti morse géppel adjunk. A körházi részleg nem nyílik, rúgjuk tehát be az ajtót. Bent a dokitól elvehetünk némi vakcinát, ezzel oltjuk be magunkat, a sarokból pedig egy kémcső vért vihetünk el. A generátor beindítása és beoltásunk után térjünk vissza a portához, s ott a hátsó helységben vegyünk ki a computer alól a jelzőfényt. Lépjünk be a computeres rendszerbe: kódszónak a főnök kedvenc kutyusának a nevét használjuk. (A szoba egyik fényképerő olvasható le.) Ezután visszakapcsolhatjuk a biztonság rendszerét, mire a portánál lévő monitoron egy titkos utat fedezhetünk fel a generátornál. Az út egy befagyott tóhoz vezet, de a jég alá bezakadva valami különös világba érkezünk – tele furcsa (és ellenséges szándékú) lényekkel. Miután a piros kulcs megszerzése után beindul az idegnek önmegsemmisítője, igyekeznünk kell! A piros kulccsal nyíló járatból el kell vinnünk a tartályt és a szomszédos ajtót nyitó kék kulcsot, hogy végül egy computer segítségével "kinyithassuk" azt a vészjáratot, amit a folyosón már korábban láthattunk...



Sikeres dzerszant hadmozdulattal partraszálltam a második küldetésben

a játékot az eredeti színészek szinkronizálják, bár a szinkronhangok tónusa nagyjából el van találva. Szóval mi is lehetünk sötétöltönyösök – csak legyen türelmünk a sötét hátterekre meregetni szemünket!

V.Z.

men in black

Kiadja:
Gremlin

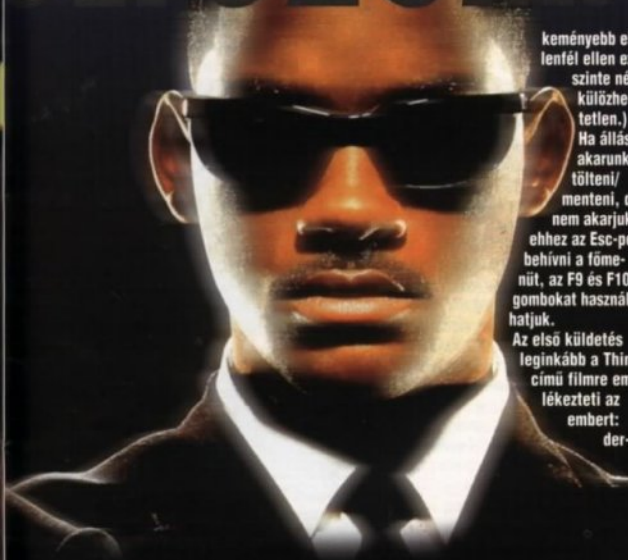
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

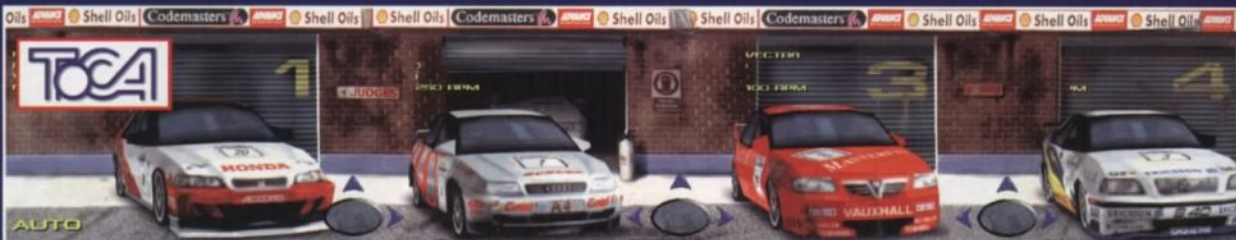
PIHD, 16MB RAM, VGA 2MB, 4XCD, WIN95

✓ Eredeti szereplők egy vadulij történetben
✓ Sokat töltöget ✓ az átvezető animációk nagyon gyengék

80%

ÖLTÖZÖM!





TOURING C champions



Óriási reklámhádjárt és várakozás előzte meg a Codemasters legújabb autóversenyzős programját, a Touring Car Championshipet. A cég, amely mostanában első-sorban a konzolokat, azon belül is a PlayStationt helyezi előtérbe (ld. például a Micro Machines 3-at, aminek PC-s változata csak vagy fél évnyi lemaradással követte a PSX-est), felfigyelt, hogy a PC egy 3D kártya segítségével ismét ott van a versenyben: ennek a felismerésnek az eredménye a TOCA. Az ismertetés előtt annyit mondanék, hogy a játék még nem a forgalomba kerülő végleges verzióját volt szerencsém tesztelni, hanem egy review-példányt, amit a Code Masters volt szíves eljuttatni szerkesztőségünkbe. Ez a végleges verziótól még néhány dologban különbözik. Ami nagyon

szíven ütött az a CD-re nyomtatott minimális konfiguráció volt, idézem: "Pentium 166 + 3D gyorsító kártya (de ez még nem a végleges konfiguráció)" Hm. Eddig azt hittem bika gépem van – most rájöttem, hogy minimális a kiépítettség. (Egyébként ha ez még nem végleges konfiguráció, kíváncsi leszek, hogy mi lesz...) Maga a játék hivatalos szimulációja a RAC Autotrader British Touring Car Championshipnek, azaz a szériautók brit bajnokságának. Nem tudom, kinek mennyit mond ez a tény, mert nálunk inkább a Forma 1-et favorizálják, így a sportág szerelmesei csak a műholdas adókon élvezhetik a különféle versenyeket. Mindenesetre az biztos, hogy a játék tartalmazza az 1997-es évad összes versenyzőjét, csapatát és pályáját. Mivel tizenhat autó versenyez és nyolc csapat van, kissé megerőltető fejszámolás után kiderül, hogy nyolcfajta autó nyergébe pattanhatunk. A választék: Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406, Nissan Primera, Ford Mondeo, Vauxhall Vectra (ld. kis galériánkat odafent). Azt hiszem innen mindenki ki tudja választani a szívének leginkább kedves járgányt. Talán hibának tűnhet, hogy túlságosan hasonlóra sikeredett minden autó teljesítménye (egészen minimális eltéréseket tapasztaltam csak közöttük) – de végül is poén, hogy így tulajdonképpen bármelyik autó esélyes a győzelemre. Legjobb választásnak talán a Renault Laguna tűnik, hiszen míg vezetői zsenialitásukat ki nem bontakoztatjuk, általában az nyeri a versenyeket. Egyébként nekem nagyon jól bejött, ha az Audival mentem, sorra nyer-

tem a versenyeket – hiába no, a német ipar, az tud!

A pályák: Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brand Hatch Indy, Oulton Park Fosters, Donington Park Short, Croft, Knockhill, Snetterton. Nyilván a nevek csak a fanatikusoknak mondanak sokat (talán az egy Silverstone-t kivéve, tekintve, hogy itt Forma 1-es futamokat is rendeznek), de ne aggódjunk: Igen változatosak mind az útvonal hosszát, mind a kanyarok számát, mind az időjárási tényezőket figyelembevéve. Természetesen senki ne számítson sivatagi, ne adj' isten dzsungelből pályákra, ugyanis a versenysorozat Angliában játszódik. Egyébként nagyon tetszett a pályák környezete, amire jó példa a doningtoni pálya, amelynek szomszédjában található a légishowknak is otthont adó Castle Donington reptér: ennek megfelelően a légtérben utasszállító gépek cirkálnak, ha pedig egy bizonyos ponton sodródunk ki, akkor egy életnagyságú Spitfire figyel csapnivaló stílusunkat.

Apropos, időjárási viszonyok: minden pályának van egy előre meghatározott időjárása, Silverstone például viharos időjárással, a Donington Park viszont szikrázó napfényrel köszönt minket. (Viszont ha a megfelelő hajlakot használjuk, akkor tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy milyen az időjárás...) Ez csak akkor érint minket, ha bajnokságot indítunk. Amennyiben csak szimplán versenyezni szeretnénk az egyik pályán, mi magunk állíthatjuk be az időjárási lehetőségeket, meghozza öt fajta közül: napos, esős, viharos, felhős, havas. Hatodikként a default szerepel, ekkor az eredeti viszonyoknak megfelelő közegben vezethetünk.

Térjünk át a legizgalmasabb részre, magára a versenyre! Előbb az általános szabályokról: sok más autó-

Silverstone-ban állandóan esik az eső



Nagy dudás egy csárdában



CeVboy apó kipróbálta a Renault Lagunát: az eredmény magáért beszél



A review-példányba beépített képlapó segítségével akár az aszfalt alatti nézőpultból is csengette ki kékhet

versenyhez hasonlóan csak akkor mehetünk szimpia versenyt az első két pálya (Donington Park, Silverstone) után következőkkel, ha azokat már Championship módban, azaz teljes szerezett játszva teljesítettük. Piha, mondhatja az egyszeri játékos, majd gyorsan végigrohanoz rajtuk, azt annyit! Erre a legnagyobb jóindulattal is csak annyit mondanék, hogy: Nana! Két dolog miatt mondanám: az egyik, hogy a játék nem túl könnyű, főleg nem a nagyrészt csak billentyűzetről küzdő PC-sek számára, a másik, hogy a teljes szezon 24 versenyből áll (van olyan pálya, amit négy (!) alkalommal kell teljesítenünk), hosszú bajnokságot játszva pedig 18 és 38 körös versenyek lesznek (plusz a három kvalifikációs kör minden verseny előtt). Ez még gombócból is sok, de ezt nyil-



RACE Macro Machines

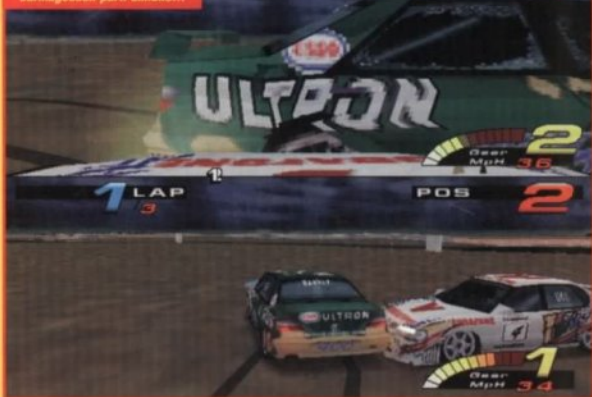
ván a készítő is érezték, mert beépítettek egy rövidített bajnokságot is. Itt is ugyanannyi a futamok száma, de a körök száma már "csak" 6 és 12 között ingadozik. Az meg végképp gonosz dolog, hogy bizonyos pontszámot is teljesítenünk kell a továbblépéshez. Az első 15, a második 12, a harmadik 10, a negyedik 8, az ötödik 6 pontot kap, inntől egyesével megy le a pontszám a 10. helyig, amely 1 pontot ér. Külön jutalompont jár azért, ha az időmérő futamokban a legjobb időt futva a pole positionból, azaz az első rajtkockából indulunk. Pontvesztéssel járhat a veszélyes vezetés is: a harmadik alkalommal 4, az ötödik alkalommal 6 pontot vonnak le tőlünk, míg a hatodik figyelmeztetés már a versenytől való kizárást vonja maga után. A kuparendszer hat versenyről áll, azaz az első rajtkockából indulunk. Pontvesztéssel járhat a veszélyes vezetés is: a harmadik alkalommal 4, az ötödik alkalommal 6 pontot vonnak le tőlünk, míg a hatodik figyelmeztetés már a versenytől való kizárást vonja maga után. A kuparendszer hat versenyről áll, azaz az első rajtkockából indulunk. Pontvesztéssel járhat a veszélyes vezetés is: a harmadik alkalommal 4, az ötödik alkalommal 6 pontot vonnak le tőlünk, míg a hatodik figyelmeztetés már a versenytől való kizárást vonja maga után.

Szabályokról ennyit. Nézzük, milyen nézőpontokból irányíthatjuk az autót. Két külső nézetünk van, egy távolabbi és egy közelebbi, szerintem ezekből lehet legjobban irányí-

tani az autót. Ezenkívül még van egy nézet a motorházatetőről és egy a pilóta szemszögéből. Itt próbáltuk valamit újítani, mert ez nem a szokványos műszerfal nézet, hanem mozgás közben látjuk a kezünk, ahogy kormányoz és sebességet vált. Maga a karosszéria is mozog, ahogy kanyarodunk és dőlünk az ülésben, vagy pattogunk egy-egy ütközésnél. Az ötlet nagyszerű, de a műszerfal belső kinézete valami olyan silány és elnagyolt, hogy egészen meglepődtem – arról nem beszélve, hogy így olyan marha sokat nem látunk a pályából.

Az autók mozgása nagyszerű, eddig talán a legjobb, legélethűbb, amit láttam. Ebből adódik, hogy vadabb kormányozdulatoknál vagy a pályáról kisodródva az autó azonnal megfarol – bár ey mondjuk 200-as tempónál talán el is várható. Mivel nagyon valóságosul viselkednek a gépek, éppen ezért az irányításuk is kicsit nehéz. Ha kicsúszunk a fűre, lehetőleg ne kormányozunk, vagy csak nagyon óvatosan, mert rögtön megpördülünk. Ugyanezt az aszaltont is előadhatjuk egy hirtelen kormányozdulattal, úgyhogy vigyázzunk! A kavicságyra kifutva nagyon lelassul az autó, az ilyesmit lehetőleg kerüljük, de ha egy S-kanyart szeretnénk levágni, és ehhez elengedhetetlenül szükséges a ráfutás, akkor is minél kisebb darabon hasítsuk át. A kocsik fara úgy mozog, hogy egy autómániás a "már-már szexis" kifejezéssel illetné. A ver-

Barátok egymást kódt. Egy kicsit azért még kódt a múltat! Carmageddon-parti emlékek...



seny izgalmas, már csak azért is, mert elég jól mennek az ellenfelek, de külön figyeltek rá, hogy azért ők is tudnak bénázní: kicsúsznak, néhol keresztbe állnak. Nehéz elsőnek lenni, de nem lehetetlen – úgyhogy a kihívás éppen megfelelő.

Ütközéseknél is az egyik legjobbat produkálja a program, érteve ezt az autók törésére. Betörnek az ablakok, horpadnak az ajtók, lerepülnek a motorházatetők – egy rázósbabb futamban úgy leamortizálhatjuk az autót, hogy rá se lehet ismerni. Az effektus talán még a Destruction Derbynél is jobb, azt leszámítva, hogy itt nem füstöl az autó.

Természetesen játszhatunk hálózatban, illetve – ami az újabb autóversenyekben PC-n még újdonság – játszhatunk osztott képernyőn is, egy gépen, akár négyen is! No ehhez azért rettenetesen bika gép kell, az én P166-osom még épphogy bírta a két játékost.

Sokan mondhatjátok most nyilván magatokban, hogyha ilyen jó a program, akkor miért nem adtam neki magasabb százalékot – azaz térjünk rá a hibákra. Ez jobbra annak tudható be, hogy bár a grafika szép, de azért láttam már jobbat is. Az autók kidolgozása például nem rossz, de ahhoz képest, hogy 3D kártyát használ, azért még kissé pixeles. Az International Rally Championshipben szebbek voltak az autók (igaz, ott egyáltalán nem látszottak rajtuk a sérülések). A háttér is szép, de szerintem a Psychosis

F1-é szebb volt, ráadásul ott az esőben autózva a víz is felverődött a kerekekről. A zene CD audio, és nincs vele gond, de remélem, hogy a béta-verzió hibája, hogyha vége a számnak, már csak a motorhangot hallhatjuk. A riportert csak a verseny elején és végén beszél az újonnan feltűnt Ifjú versenyzőről, de a verseny közben nincs semmi közvetítés (hova tűnhetett?).

Egyébként egy nagyon szép grafikájú, élvezetes autóversenyt kap kézhez a játékos. A Codemasters ismét egy jó játékot alkotott, bár szokásosan maximalista várakozásaitól egy picit elmarad.

K.Z.

Az élen nagy a lükkedés, szóval én inkább a karkot alatt próbáltam elosonni a Laguna-val!



Kódja:
Code Masters

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P166, 16MB RAM, 3D kártya, 2xCD, WIN95
7 Négy játékos üzemmód + hosszú bajnoki szezon + hibázó ellenfelek
X Elképesztő gépigény + helyenként elnagyolt grafika

81%

ÁJLAVDISZGÉM!

Az Electronic Arts legújabb remekművének elkészítésében 139 ember segedkedett. Volt aki rajzolt, volt aki tesztelt és volt aki az aláfestő zenéhez gitározott. Nem tudom, közülük ki mennyire híres saját szakmájában, de az biztos, hogy most mindenki tökéletes munkát végzett. A játék egyszerűen lenyűgözött, magával ragadott. Csak leültem, játszottam és képtelen voltam abbahagyni. Az előző változathoz képest a legnagyobb változások az irányításban jelentek, új lehetőségeink egyszerűen döbbenetesek. A játékot ugyan játszhatjuk sima joy-jal (de így semmi trükkre nem leszünk képesek), vagy billentyűzetről (ehhez azonban három vagy négy kéz sem elegendő). Az összes funkció eléréséhez azonban egy 10 gombos botkormányra vagy joypadre lesz szükségünk. Ezzel viszont néhány hét gyakorlás után a kosárlabda

ciójával az összes zsákolási formulát kipróbálhatjuk. Szintén két gomb kell ahhoz, hogy a palánk felé repülő játékosnak zsákolásra adjuk fel a labdát. A pontos dobásokhoz vagy a gép segítségét kell kérnünk (ilyenkor a találati arány az adott játékos NBA statisztikáitól függ), vagy eléggé oda kell figyelnünk, hogy milyen távolról és milyen időzítéssel engedjük el a labdát. A védekezés ehhez képest egy egyhangú, unalmas feladat. A lepattanó felszedésén és az irányított játékos váltásán túl csak a labdaszerzés és a támadó odébb-lökése marad.

A csapat a támadásnál és védekezésnél alkalmazott stratégiát automatikusan választja ki, de ha kedvünk és időnk engedi, ezzel is foglalkozhatunk. Ilyenkor a rendelkezésünkre álló formulák közül ki-választhatunk nyolcat-nyolcat, melyeket a játék közben a tűzgombok nyomogatásával változathatunk. Támadás közben normál esetben

van és folyamatosan követi az eseményeket, de ezt szintem már sokan tudják.

A programban ezek mellett néhány apróbb bővítés is felfedeztem. Játsszhatunk például 3 pontos versenyt, amikor a



Na ebből, borzasztó nagy zsákolás lesz!



Az egyik leglátványosabb mozdulat

NBA Live 98

eleméinek szinte teljes skáláját be tudjuk mutatni, mégpedig akkor, amikor mi akarjuk, s nem a gép véletlen döntésétől függően. Labdavezetés közben például a védőnek háttal fedezhetjük a játékoszt, lefordulhatunk a védőnkörül, vagy a lábunk között pattintva csapathatjuk be őt. Passznál a legegyszerűbb mód, hogy az előttünk álló társunkhoz dobjuk a labdát. Két gomb nyomogatásával azonban bármely másik csapattagot is elérjük (persze annak érdemes

passzolni, akit látunk a képernyőn). A dobásnál szintén teljes az arzenál. A labdát a levegőben bármikor elengedhetjük, s közben akár előre, akár hátradrólve kerülhetünk minél távolabb a védő kezétől. A gyűrűnek oldalvaszt állva egy szépen kivitelezett horog következik, a palánk alól pedig két gomb kombiná-

mindig azt az embert irányítjuk, akinél a labda van. Az NBA Live 98-as változatában viszont már azt is választhatjuk, hogy az egész meccs során egy játékost, mondjuk a centert mozgatjuk. Ilyenkor amellet, hogy szaladgálunk össze vissza, továbbra is beleszólhatunk a játékba, hiszen kikövetelhetjük a passzt társunktól vagy akár dobásra is rávehetjük a labdát birtokló gépjátékost.

A program grafikája szintén felülmúlt minden eddigi és talán minden várakozást is. Maximális felbontásban a figurák arcvonásaiban valódi NBA játékosokra ismerhetünk, egy egy közeli képnél pedig jól látható, hogy a figurák felépítésében még az izomkötegeket is külön-külön, teljes részletességgel dolgozták ki. Emellett csak érdekes ráadásnak tűnik, hogy a csillogó, fámintás parkettán a játékosok tükröképe és árnyéka váltja egymást, a nézők tombolva hullámanak a helyükön, hogy a forgó reklámtáblákról ne is beszéljünk.

A hangon túl sok újat nem tudtam felfedezni. Egy Verne Lundquist nevű palludmájá végig a meccset. Élő jó szövege

jól ismert módon egy perc alatt kell a 25 labdából minél többet a gyűrűbe juttatni. Az eddigi három mellett most megjelenik egy negyedik nehézségi fokozat is, amelyet a program szerzői kizárólag vérbeli profiknak ajánlanak. Én még csak a második szintet próbáltam, hiszen eleinte a többet néztem a botkormány gombjait, mint a képernyőt, de már ez is elég szoros meccset eredményezett.

Ahhoz, hogy a program minden lehetőséget bekapcsolva normális sebességen fusson, egy 166 Mhz-s Pentiumra lesz szükségünk. Akinél ennél gyengébb vasa van, annak döntenie kell, hogy a mintegy húsz lehetőség közül melyiket tudja nélkülözni. Bár a játék így is elég látványos lesz, azt hiszem az igazi fanatikuskok hamarosan processzoruk lecserélésén fogják törni a fejüket.

P.K.



Itt viszont a védő blokkolni fogja a pontosztárszást kísérletet

nba 98 Kiadja: EA

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

P90, 16MB RAM, 5VGA, 2xCD, WIN95

Eddig is minden évben egyre jobban felülmúlták magukat a készítőik, és ez már önmagában a sorozat legnagyobb pozitívuma

93%

CINKELT LAPOK

CURSE OF MONKEY ISLAND

I. RÉSZ

Kezdekor a hajófenékben találjuk magunkat. Van egy bezárt ajtó, és egy dühös, pici kalózunk, aki vadul durrogat ágyújával, közben ijesztő szövegeket intéz a vár védőihez. A durrogatást ugyan ez nem szünteti meg, de azért vegyük magunkhoz a puska-pordíngőt a hátsó falról, majd elegyedjünk szövegbe a marcona vízzel. Per pillanat Orrvérzés, a rettenetes kalóz néven fut – de Guybrush nemskára felismeri benne Wallyt, a téképészt, akivel egykoron együtt rabos-



kodott LeChuck börtönében. Hála LeChuck átképző szemináriumának, mostanra rettegett kalózá váit, bár az összképen azért egy kicsit ront a föltre ragasztott állszakáll. Csevegjünk vele a kalózképzés rejtelmeiről, majd kérjük el tőle a 'LeChuck módszere' c. kalóztankönyvet. A csevegés további részében hecceljük egy kicsit Wallyt, míg sírva nem fakad bánatában, miszerint nem képes leoljni csekélységünket. Közben elhullatja a jobb kezére szerelt műkampót, amit magunkhoz is szőlíthatunk, majd vegyük használatba az ágyút. A partaszálló csontvázhordák csónakjait szépen el kell sülyesztetnünk (a várra bevitt találatoknál Guybrush sűrű bocsanátkéréseket ordít), majd kukkantsunk ki az ágyúnyíláson. Ódakint némi roncs úszik, továbbá egy deszkán Murray, a beszélő koponya, aki éppen karja elvesztésén sópáncodlik. Szereljük rá a műanyag kampót a farúdra, és az így nyert csáklóval halásszuk ki a vízből Murray egykori karját, amelyben még – szintén egykori – kardja is benne van. (Esetleg pusztá szórakozásból fejbe is verhetjük a méltatlankodó koponyát.) Mivel az ajtó zárva van, és ráadásul otthon felejtettük az álkuiscsukat is, kinyitásának az ortodox

tól némileg eltérő módját választjuk: vágjuk el a karddal az ágyút a fedélzethez rögzítő köteleit, majd durratsunk egyet az ágyúval. LeChuck épp most vetette volna be a szörnyű voodoo labdát, de a detonáció miatt kiejti a kezéből, és ezt a hajó állapota egy csöppet megsínyli, már amennyiben felfordul és csendben sülyedni kezd. LeChuck csizmája távozik a csatamezőről, mi pedig a hajó kincseskamrájában térünk magunkhoz, ahol olyan hihetetlen értékek vannak felhalmozva, mint például egy "lebegtető egység" (egy kacska alakú úszógumi), egy kombinált mosógép és centrifuga, egy koszori "Légy a feleségem, avagy dögölj meg!" felirattal, stb. A legnagyobb kincs a néhány fabatkát tartalmazó erszény, aminek felvétele után egy szép gyémántgyűrűt is a zsebünkbe mélyeszthetünk. Mivel a tetőn levő nyílás túl magas van a feljártat pedig momentán a tengerfenék felé vezet, kénytelenek leszünk a hajóablakon keresztül kijutni: vágjuk ki az üveget a gyémántgyűrűvel. A tengervíz bezúdul a hajófenékbe, de a "lebegtető egység" szerencsésen a felszínre emeli Guybrushot.



A parton Elaine várja a büszkén partra evickelő hősünket, aki azonnal az után érdeklődik, hogy emlékszik-e mit mondott LeChucknak a szeretett férfiúról. Szó szót követ, a két érző szív egymásra lel, és Guybrush eljegyzi a hűgyet a gyémántgyűrűvel – happy end, függöny, vége a játéknak.

Illetve mégsem, mert megjelenik Wally, aki szerencsésen túlélte a robbanást, mert nem volt bekötve a biztonsági öve. Elég ünneprontó, amikor a gyűrű láttán kijelenti, hogy az LeChucké, és valami szörnyű voodoo varázslat ül rajta. Ettől Elaine csöppet ideges lesz, és nekikézzülődik, hogy jó szokása szerint lekeverjen mátkájának egy frászt – ami-

SHADOW WARRIOR



Eidos atyánk ugyan kicsit elcsúszott a játék megjelenítésével, már legalábbis ami a technikai színvonalat illeti (ld. cikkünket), de azért a Duke-rajongók kellemesen elszorakoznak majd vele. Különösen az alábbi kódokkal, amit a Ctrl megnyomása mellett kell bepötyögni. A már szokásos isten módot kapcsolja be/ki az

SWCHAN, a CTRL+J-vel repülhetünk, míg az SWTREKxx a kívánt szintre repít bennünket (xx a szint száma).

NEED FOR SPEED II SE



Az Electronic arts üdvösköjének folytatása világszerte enyhe csalódást aratott, így tehát mindenki kíváncsian várta, hogy a különkiadásban sikerül-e visszaszerezni valamit a megcsappant lelkesedésből (ld. ismeretónket). Cheat viszont van hozzá dögivel:

A cheatket rendszerint a főképernyőn kell bepötyögni (ha nem arra külön kitérünk), és ha valamelyik

aktív, akkor a képernyő jobb felső részén egy ábra figyelmeztet rá. Nyitáskor kezdjük valami marhasággal: a főképernyőn gépeljük be: MAD. Ha ezek után a játékok közben a korlátnak csapódunk vagy fékezünk, akkor nem füstfelhő, hanem tehének (igen, tehének!) fognak a nyomunkban terjengeni. (Csak 3Dfx kártyával működik.) Ha azt pötyögjük be, hogy CHASE, akkor az ellenfél autója mindenhová követ majd bennünket (árokba, szakadékba, stb.). Ha csúszós pályán akarunk haladni, a SLIP begépelésével érhetjük el, ha pedig esőre vágyunk, akkor a RAIN vár bepötyögésre a fűmenüben. További szípkát csinál nekünk a RUSHHOUR amitől marha nagy lesz a forgalom az úton, míg amatőr játékosok használhatják a PIONEER cheatet, ami a normálsnál jóval nagyobb motorteljesítményt biztosít. Ha éjszakai versenyt akarunk indítani, a pálya töltése közben (szóval nem a főmenüben!) nyomjuk az N billentyűt. A játékban van egy bónusz pálya és három autó, amelyet szintén a főmenüben aktiválhatunk: a pálya kódja HOLLYWOOD, az autóké BOMBER (egy ötvenes évekből származó benzinfaló), FZR200 (sportkocsij), illetve TOMBSTONE (egy Nascar-szerű versenyautó). További – néha elég meglepő – járgányok választása:

G018: iskolai busz
G019: Commanche pick-up
G021: traktor vontató
G031: Mercedes Unimog, katonai
G033: mint az előbbi, csak téli kivetelben
G034: busz
G035: limuzin

G040: fadoboz
G042: stand
G043: Tyrannosaurus
G044: vadnyugati kocsik
G050: sörsdoboz
... a többi majd a számtani sorozatok vonatkozó passzusainak figyelembe vételével kiprobáljátok.

kor a varázslat hatni kezd, és Elaine só-akarom mondani: aranybávnnyá dermed.

2. RÉSZ

Guybrush ugyan elemelkedik, hogy hány karátos lehet Elaine, de felvinni sajnos nem tudja – nyomhat vagy egy tonnát. Ennek örömeire vegyük fel a földről a parázsló végű botot. Távolban egy fehér vitorla és a vár, jobbra a város névadóinak, a vadscirkének egyik jeles tagja – egyik sem árkes, tehát menjünk balra, ahol Puerto Pollo városának üdvözlő táblája hívogat bennünket. A város egyelőre még várhat, nézzünk be előbb a sziget közepén levő mocsárba.

Itt egy lenyűgöző kis hajóroncsra lelünk, amit egy erre járó tájfun röpíthetett ide. Egy újdonsült ismerősre bukkanunk: mióta utóljára fejbe vertük, Murray magas állásba került: egy pózna tetejére. Per pillanat vidám jóvendőségekkel szórakoztatja a mocsárba tévedőket. Miután befejeztük vele az elmés társalgást, nézzünk be a hajóba. Az első figyelemfelkeltő objektum egy szép nagy krokodil, szokatlanul hosszú nyelvvél, amit a bátor és taktikus kalandor természetesen azonnal megragat. Erre az alagsorból előkerül egy régi ismerős, a Voodoo Lady. Hosszas csevegés veszi kezdetét a régi szép napokról, majd az új rondákról, az arannyá vált Elaine-ről, aki a termetes asszonyság szerint biztonságban van addig, amíg sikerül megtalálni az átkot – feltéve, ha jól elrejtettük. Tessék? A Voodoo Lady szerint nem kimondottan bölcs dolog egy tiszta arany szobrot elől hagyni egy kalóztól hemzseggő szigeten... A parton szomorú búcsút intünk a szoborral elhajzó fregattnak, majd vissza a varázslónőhöz, aki szerint a Veszejő Ősöbén (Danjer Cove) hor-

gonyzó kalózköz szőltották magukhoz értékes barátainkat, az átok megterésének a módja pedig az, hogy kicserejük az Elaine kezén levő gyűrűt egy hasonló értékűre. Egyetlen ilyen gyűrű létezik és az a Blood Islanden található. Az odajutáshoz mindössze három do-



logra van szükség: egy térképre, egy hajóra és legénységre. Az asszonyság nem óhajt velünk jönni, szóval ha nem vagyunk kíváncsiak néhány diétás receptre, akkor be is rekeszthetjük a csevegést. Vegyük magunkhoz a tüt a földön heverő voodoo babából, majd hajítsunk egy fabatkát a rágógumi automatába (esetleg meg is kóstolhatjuk, marad még bőven). Irány a város.

Rögtön a város szélén be is térhetünk a borbélyműhelybe, amit három nyugálományú kalóz üzemeltet, és "ahol minden hajvágás egy kaland". Guybrush kicsit túl sokat kukorékol az aranyszobrokról meg a gyémántgyűrűről, de hamarosan leunyugszanak a kedélyes (esetleg meg is kóstolhatjuk, marad még bőven). Irány a város.

egy úriemberhez méltó párbajban, a párbajra viszont csak a megfelelő inzultus után hajlandó (de énekelhetünk is neki – akkor ő fog inzultálni minket, de párbajhoz ez kevés). Torokmetsző Bill kissé anyagiás: csak olyan kapitányhoz áll be, aki valami kincset is fel tud mutatni (lehetőleg aranyból). A Rohadtsonka kapitány haján dolgozó



McMuttonnal nem tudunk munka közben csevegni, a francia származású vendéggel viszont hosszas eszmecsere-t folytathatunk, számos sértésel, ámde kevés eredménnyel – így tehát először Renét el kell öldözni. Fésűt lopni nem tudunk, viszont a földről fevehetünk egy "nyelvtrórt".

Sétáljunk ki a városka főterére, ahol a szökőkút mögötti színház ajtaja még zárva van, de az oldalt levő művészfejéről bejuthatunk. A kelléktárban egy csomó színházi kacat hever. Szép sorban végignéve őket előbb-utóbb eljutunk a fogasig, ahol az elnyitott kalézkabát galérián némi korpa hever. Illetve nem korpa – tetű. Olyat viszont minden kalóz hord magánál, tehát tegyük zsebre őket, a kabátujjából kilógó kesztyűvel egyetemben. A következő trükkös dolog az asztalon vár bennünket, ahonnan felvesszük a varázspálát. A varázskalapon használva semmi nem tűnik el, viszont megjelenik a Hasbeszélő Lexikona, ami szintén nélkülözhetetlen felszerelése még a legheftéknapibb kalózknak is. Jobbra beugorhatunk a szinpadra is, ahol az-eszt előadásos műsorra kerülő Shakespeare-egyveleget próbálják. Slappy semmiképpen nem óhajt bevenni bennünket a társulatba (az ímént áthallatszott az éneklésünk a borbélyüzletből), viszont pár szereplése már volt a Blood Islanden: Palido Domingo, tintáld magánál hordta az odavezetett utat tartalmazó térképet. Palido a helyi Beach Club tagja, ott bármikor megtalálhatjuk.

Térjünk vissza némi huncutság kedvéért a borbélyüzletbe. Először is úriemberhez méltó inzultáljunk van Helgen: orcán szubintjunk a kesztyűvel – és már vonulhatunk is vele párbajozni a városka mögötti tisztásra. Pisztollyal nem sok esélyünk lesz ellene, mert az úriember egy pötttyet csal: mire megfordulunk, ő már tized is, tehát kinyelelnek leszünk egy sokkal vérfagyasztóbb párbajszerszöveget igénybe venni – a bendzsót. (Ehhez előbb be kell csukni az egyik dob fedelét.) A bendzsópárbajban mindig azokat a hurokat kell megpendítenünk, amelyet van Helgen a futamjal végén utólagra pendített (először négyet, aztán ötöt). (A poént megmagyarázom: a Jeniknél és az angolknál széles körben ismert a Dueling Banjos című country szám, amelyben két virtuóz bendzsójátékos kacifántos futamokkal felelget egymásnak. Miveltebbek azt is tudják, hogy a Toy Dolls is játszott Drooling Banjos címmel...) Ha kétszer is követjük, van Helgen megvadul, és elképesztő szolóba kezd. Guybrush azt mondja, hogy ezt már képtelen lesz követni. Szóval akkor most mi csinálunk: vegyük fel az egyik pisztolyt, aztán lökjük ki a kalóz kezéből a bendzsót. Van Helgen

annyira elképeszti ez az aljasság, hogy haladéktalanul be is lép a csapatunkba.

Itt az ideje, hogy a szemtelen franciát elhajtsuk a borbélyüzletből. Amíg a borbély egy kis időre leteszi a fésűjét, gyorsan szörj rá a tetveket. A hatás nem marad el: a higiéniait mindenek elé helyező Haggis a tetvetlenítés leghatékonyabb módszerét választja a keze ügyébe akadó első szabállyal, és kihajítja a franciát – tehát mi vagyunk soron. Haggis szintén hajlandó visszatérni a tengerre egy kapitány alatt, ha az legyőzi őt a skótok ősi erópróbjában, a tuskóhajításban. Ezzel egyelőre még kár próbálkozni, mert ezt a behemót marhát úgysem tudjuk meg túsármányolni – kérjünk inkább egy hajvágást tőle. Haggis a nagy hajszobrásokhoz hasonlóan könyvből vág haját. Most egy kicsit el kell hogy távolítsuk, rugjuk le tehát a könyvről a nehezéket. Ez elsőre nem fog menni, mert túl alacsony vagyunk, de ha a fogantyúval feljebb húzzuk a székét, mindjárt sikerül. A szél ide-oda fújja a lapokat, Haggis tehát elvonul papirnehezéket keresni. Emeljük tovább a székét a plafonig, és húzzuk ki a mennyezetre ragadt ollót. Haggis dolgavegzeteniül tér vissza: az egész szigetben nem talál egy kavicsot, viszont ha kölcsonádnánk az egyik szemgolyónkat nehezékek, akkor akár francia stílust is kaphatnánk... Ez az amire nem vagyunk, tehát távozzunk az üzletből.

A város túloldalán egy fogadó nyitott ajtaja hívogat bennünket, de az irigylésre méltó szöke szörzetet viselő tulaj csakis a meghívóval rendelkező egynekét hajlandó kiszolgálni – és ilyen nekünk még nincs. A ház falán a mocsárba költözött voodoo-biznisz hirdetését olvashatjuk (tegyük el), majd pilantsunk be Kenyhez, a túloldalalon levő "talponálló" üzemeltetőjéhez. Az itt kínált limonádéhoz a helyi tisztiorvosi szolgálatnak is van egy-két keresztelne szava, de az árus elmondása szerint szinte mindent gyógyít, beleértve a foghiányt és a halált is (voodoo átkot nem). Egy fabatka nem sok érte, bár nem túl korrek, hogy a limonáde feának nélkül korbóban kapható. Ez ugyan megoldja Keny árutalponállási gondjait, viszont nem túl vásárlóbarát... Sétáljunk el jobbra, ahol a növényzet mögött a Veszej Öblöt sejteti az útjelző tábla. Itt vágyunk az ollóval magunknak némi ipeac virágot. A tábla tanúsága szerint a virágból készült fozeteket egykoron hashajtnak használták a sziget első telepesei. Vágjunk tovább utat magunknak az aljnövényzetben az ollóval. A következő helyszínen felvehető tárgyak hatalmas készlete vár bennünket, valamint egy kigyóveszélyre figyelmeztető tábla. Mig Guybrush azon mereng, hogy mitféle veszélyt jelenthet egy kigyó, első kézből meg is tapasztalja, amint reggeliként szelgő egy anakondának. A szanaszét hervó tárgyak neve ugyan egytől-egyig ígéretesen hangzik (kigyóirtászó, kigyófejé szétverő, stb.), de a hulló bendőjéből nem tudjuk felvenni őket. Kénytelenek leszünk tehát odabenn kutakodni, ami szintén több leletet is hoz. Nagy



X-COM: APOCALYPSE



mód; H: a rejtett területek; V: rejtett csapatok; I: láthatatlanság; W: súlytalanság; Esc: a trainer kikapcsolása.

lehetett errefelé gyakor a forgalom, mert a kigyó gyomrában van minden a porszivőcsőtől és gumibroncstól kezdve a kávéfőzőig. Az utóbbiban rögtön gyárthatunk is némi üdítő szirupot az ipeac virágból, amit a kigyó tején használva meggyőzhetjük az otromba hullót, hogy mi tulajdonképpen nem is vagyunk olyan finomok.

A megmenekülés feletti öröm csak átmenni, ugyanis a hulló a sziget természetvédelmi körzetébe köpi hősinket. Az arról nevezetes, hogy itt találhatók a futohomok, ami a vizgázatlan turistákat foglyul ejti és szépen elenyel. Mielőtt ez a sajnálatos esemény bekövetkezne, törjünk egy nádszálat és egy tuskét, majd tegyük a nehezéket az egyik lufira. "Beszéljünk" a lufihoz (vagys fújjuk



odébb), majd miután egy kört és megállapodott a fán lógó lán felett, tegyük a tuskét a nádszába, és az így nyert első osztályú fúvócsővel durranjunk ki a léggömböt. A kö elszakítja a fán lógó lánt, amibe belekapaszkodva kímáshatunk a homokból és kijutunk a Veszej Öblöbe. Itt horgonyoznak az Elaine szobrát elrabló kalózok. A hajójuk meglátogatását egyelőre még ne erőltessük, sétáljunk inkább vissza a városba.

A kigyó gyomrából felszedett cuccokból szerencsésen nálunk maradt az enciklopédia és a meghívó kártya. Utóbbival bevoulhatunk a fogadóba, amelyet Szöke Szakáll, a nyugalmiállású kalóz üzemeltet. Alapvetően csirkéből készült ételkeivel várja a részórlókat, de pillanatnyilag kizárólag szendvicseket ajánl, mert a hegyekben élő kétméteres Ördögcsirke kiengedte a ketrecekből a csirkéket – ráadásul pont most, amikor egy komolyabb megrendelésre lenne: a Danjer Cove-ban horgonyzó kalózok élel-kamráját kellene feltöltenie. Ráadásul ő sem élvezheti tovább a csirkék ízét – de az Ördögcsirke egyszer még visszatér hozzá, és akkor még boltot csinál belőle... Az épületes történetet hallgatva feltűnhet, hogy a Szözi szájában levő egyetlen fog aranyból készült – ez a maga nemében valósgós kincs! (Szöszinek mondjuk mindenképpen...) Adjuk neki oda először a nyelvet, illetve jelen esetben: fogtörőt, majd miután sikeresen kitörte vele a fogát, kínáljuk meg egy kis rágóguumival. Amikor lufit fúj belőle, durranunk ki a tível és már zsebünkbe is mélyeszhetjük az aranyfogat. Vegyünk egyet az ajtónál álló szendvicse hordóból,

A Microprose már a harmadik bört húzza le az X-COM sorozatról, de azért nyilván jól jön majd hozzá némi segély. Az ALT leenyomása mellett pöttyöjünk be:

TAC CHEAT, ami aktiválja a csalás üzemmódot. A továbbiakban szintén az ALT leenyomásával a következő könnybbségeket kapcsolhatjuk be/ki: T: tréning

majd sétáljunk a "roppant csendes személy" asztalához. Állapotából ítélve már egy jó ideje itt lehet, mert mihielyt megszólítjuk, az asztalra hullik és kalapja alól egy "Kérdez engem a Grim Fandangor!" (a Lucasarts készülő kalandjátéka) jelvény gurul ki. Vegyük magunkhoz a hátából a kését, valamint a klubkártyát az asztalról, aztán sétáljunk vissza a fodrászokhoz.

Mutassuk meg az aranyfogat Torokmetsző Billnek, aki az elképesztő aranykincs láttán rögtön be is áll a legénységünkbe. Most már csak Haggis van hátra, viszont a tuskóhajító verseny megnyeréséhez némi előkészületek szükségesek: menjünk ki a párbajterre, ott pedig a tisztásra (a hordó mögött). Itt néhány gumifa nő, valamint egy bakon álló rümoshordó (illetve az nem nő – de csak úgy ott van). A csontváz hátából kisedeztet kés a gumifát ugyan nem vágja – annál inkább a simát, vagyis a fűrészbakot. A hordó elgurul és néhány liter rum folyik szét (jaj, minő kár!), amit szépen begyűjtünk a parázsló fadarabokba. A detonáció kibombantja a gumifát, mi pedig most már kihívhatjuk Haggist "tuskót nyüni". Természetesen győzni fogunk, mert a gumifa kipattog a világból. Haggis mesterrel tehát most már teljes a legénység – már csak egy térkép kell és egy hajó. Nézzünk először a térkép után!

(Közben egy kis bejárás tanú lehetünk, amint André Király kapitány hajójának legénysége kihalászta a játék elején lezajlott csetepaté maradványait: keveske banánt, egy hordó gortot csirkével a tetején – meg egy turcsán izzó csizmét...)

Itt az ideje, hogy bezzújunk a szigorúan zárt körű Beach Clubba, ami a nevéhez híven a tengerparton helyezkedik el. A pofátlan kabinosfiú rámutat, hogy ez a klub ANNYIRA exkluzív, hogy aki nem rendelkezik tagsági kártyával, az semmilyen szolgáltatást nem vehet igénybe – sőt, ki se mehet a partra. A Szöszinél pihenő hullá már 1632 óta tag, tehát a kártyáját adjuk oda a kabinosfiúnak. Az egy pöttyet megüdüdik rajta, de most már kísérelhetünk a tengerpartra.



Azaz csak sétálhatnánk: a homokot a langymelegnél egy kicsit tovább futtató a nap. Vegyünk tehát magunkhoz három törülközőt és mártuk bele őket a jégesedénybe – ezeken végigszállva már kijutunk a tengerpartra. Előbb azonban megfegyveljük az ar-

Szeretettel köszöntök mindenkit szerény kis háztájimban, ami hosszas vírfagyaló küzdelem után mégiscsak visszakerült az illetékes kezekbe. (Mi fáradságomba került, hogy a tróbrilatornak csinálják egy újságot! Felkarolom, egyengetem az útját, dédelgetem, hagyom, hogy galaktikus kis rovatomat fídhöz ragadtató változtatasa – és tessék: a Konzolban bezeg nem csinál levelezési rovatot! Na mind egy...) Mielőtt bármibe is belekezdem, felhívnam a figyelmet izléses illusztrációkra, amely egyben ars poeticának is felfogható. Ifjabb korában a Battles of Hannibal c. Interactive Magic játék reklámjaként szerepelt, de azóta jelentősen feljavult. Most már szomorú vagyok, hogy előre elkészítettük az oldalt, mert menet közben kaptam egy személyre szóló karácsonyi ajándékot Pukler András, cellődmölki olvasónktól is – na az aztán tényleg ott van a spiccen! Kár, hogy nem volt nálam szebbélt fotóapparátom, mert mindenképpen az is idekivánczolt volna. Csak azért nem áruolom el a kiváló darab mibenlétét, mert januárban esetleg sort keríték a műalkotás elemzésére. Na, ássunk lyukat a levélhegy közepébe! Első vendégünk a "Legalább olvassatok el!" jelígerre érkezett kritikus darab:

Martin és CoVboy+ (Mi van, felhúzható az órajelem? Csak nem lepentimp-roccszoroztát!?)

Tiszelt 576 én már négy éve veszem az újságot de némi romlást vélek felfedezni a lap minőségében. Pt: a 4 év alatt egy alkalommal sem emlékszem, amikor pontosan megjelent volna az újság, na jó lehet, hogy ebben a magyar posta is közrejátszott "mint általában mindenkor".

Az meglehet. Egyébként MIHEZ KÉPEST nem jelent meg pontosan az újság?

2. az újságban levő információk nem mindig hitelesek, magyarul van benne elég sok kacsa, itt a játékok megjelenésére tesztredményeire sok cheat hibás leközlésére, téves hírek a hírek című rovatban.

Pardon, álljunk meg egy szóra!

1. A játékok megjelenési időpontjának eltérését elég ostoba dolog számon kérni rajtunk, mert ha akad valaki, aki nekem egy félkész játékról hétre pontosan megmondja a megjelenését, annak én a nyílt színen beny... izé, Benyovszky Móric, vagyis odaadom a fele sörömet, hamut hintek a fejemre és nagyon nagy istenként imádom. Ha jól emlékszem, idén rézszeről csak én legalább hatszor írtam le ennek a csodaszép újságnak a hasábjain, hogy egy előkészületben levő játéknál a megadott megjelenési időpontok erős fenntartásokkal kezelendők. Nyilván nem az újjunkból szopjuk ezeket (bár lehet, hogy nagyobb lenne a találati arány) – a kiadó cége hétről-hétre különböző faxokkal, előzetes infokkal és hasonló nyálkásokkal szórakoztatnak bennünket a megváltozott megjelenési időpontokról. Néha egy csúszásnak lehetnek üzleti okai is (pl. nem akarnak együtt kijönni valami hasonló stílusban futó nagy névvel), de a legfőképp azért találhatunk ok is, mert ők vi-

szont a fejlesztőktől függenek: ha azok nincsenek készen, nekik nincs mit kiadniuk. Szép példa erre mondjuk a Dungeon Keeper három éves kálváriája, vagy mondjuk mostanában a Daitakana, amit az Eidos még novemberben is novemberre ígért, miközben Romeroék már szelbéten-hosszában hírszertették, hogy március előtt akkor sem lesznek kész, ha az Eidos teljes igazgatótanácsa a feje tetejére áll és japán népdalokat énekel nekik. Gondolom sikerült megvilágítanom a problémát: az a biztos megjelenési időpont, amikor az az üzletben már kapható. Ma, november 29-én például biton állíthatom, hogy a Tomb Raider II november 28-án jelenik meg... Ez az egyik fele. A másik fele meg az, hogy egy előzeteshez azért csak illik annál valamivel pontosabb megjelenési dátumot megadni, minthogy "majd egyszer". A harmadik fele meg az, hogy optimisták kell nézni a világot: például egy csomót el is találtak.

A tesztredményekről (amiről asszem szintén volt már szó, de azért átvesszük még egyszer): ízlések és pofonok különbözőek. A végeredmény általában a szerző véleményére van bízva, azzal a megkötéssel, hogy ha több ellenkező vélemény van, akkor esetleg felülbírálom. A szerző véleménye rendszerint azért mérvadó, mert általában olyan stílusú programot adok ki neki tesztelni, amit szeret, tehát bőven van összehasonlítási alapja. Az egy más kérdés, hogy vannak szörösebb és lágyabb szívű szerzőink is. Nálam például egy verekedős vagy máskálós játék nem nagyon menne 60% fölé, mert egész egyszerűen nem érdekelnek – egy stratégia meg nem nagyon menne 70% alá, mert még akkor is órákat el tudok szöszmötölni vele, ha olyan ronda, mint a bűn.

Cheatek: a cheatek beszerzésének helye természetesen az Internet, a kiadó vagy a fejlesztő site-ja. (Szép példa erre egy jó kis magyar újság, ami angol kísérőszöveggel közli a csalásokat.) Mivel egyelőre még nem a Daily Newshoz hasonló apparátusú dolgozunk, nem mindig jut idő a beszerzés, installálás és kipróbálás procedúrára. Sorry. (Arról nem is beszélve, hogy vannak olyan játékok, amelyeknél – ki tudja mi okból – más cheatek üzemelnek az amerikai és európai változatokban.) Vigasztaljon a tudat, hogy egy pár azért működött is...

3 Túl sok felesleges, igénytelen játékokat tesztelték le. lásd: túl sok a stratégia jellegű játékteszt, vagy tömegszámragyártott ma megjelenő szimulátoros vacak "csak az igényesebbeket kéne ezek közül letesztelni, nem minden vacokot, ami a kezetek ügyébe kerül".

Mivel kicsit rugalmasan bánsz az írásjelekkel (nemkülönben a szöközőkkel), nem tudtam eldönteni, hogy igazából túl sok a stratégiai játék tesztje, vagy túl igénytelenek a stratégiai játékok tesztjei. Végül is mind egy – szerintem TÚL KEVÉS a stratégiai játék. Ízlések és pofonok – lásd, mint fent. A szimulátorok természetesen "vacok".

Nagyon sok olyan PC-s játékot teszteltek ami még a NASA erőgépein is alig szólt meg, vagy esetleg kelt hozzá

MMX, vagy 3D kártya, ez eddig mind rendszerbe melyik magyarnak van erre pénz!

Nem tudom, hogy feltűnt-e már neked, de az 576 KByte egy hírság: a friss játékokat teszteljük benne. Sajnálatos módon ez a bunkó újság olyan játékokat teszlet, amelyet a bunkó fejlesztők írnak. A bunkó fejlesztők meg olyan konfigurációkra fejlesztnek játékokat, amelyet a bunkó hardware-gyártók forgalomba hoznak. A bunkó hardware-gyártók meg drágán adják a cuccaikat. Szomorú dolgok mennek mostanában. Mennyivel jobb lenne öt évvel ezelőtti konfigurakra íródott tufokat tesztelni, pl. a Secret of Monkey Islandet. Egyébként ajánlom figyelmébe '94-95-ös évfolyamunkat, amelyben 200-as MMX-nél gyengébb gépre íródott játékok ismertetőinek valóságos hegyeit találhatod. Utánvétel kedvezményesen megrendelhető, csak tudunk küldeni, részletek a 48. oldalon.

(Hihi. Most hallom először, hogy a NASA PC-ke használ. Nahát! Esetleg Windows 95 alatt? NAHÁT!!! Kiváncsi lennék, hogy mihez kezdenek, amikor mondjuk a

Columbia leszállási közben egy egyszerű lemezművelőnél megjelenik az a bizonyos kedves kis ablak az "Illegal operation" felíratl. Közben, hogy szerintem: reménykednek, hogy a gép a Mikropuhányok

Most ugyan nem volt száz, de biztosíthatatlak, hogy egyenlő arányban vannak elosztva. (Mondjuk a Shadow Warrior meg az X-COM sajnos nem működik. Jaj, most látom, hogy az NFS II SE sem – sebj, cheat nélkül is tők jól lehet játszani a játékokkal!)

5 a total 64 című újság miatt N64 Magazine néven szerepel az angol újságok között?

Csak. Bővebben: azért, mert egy N64 magazin. Total 64 néven megzavarhatna a néhány C-64 tulajdonost.

6 tudom, hogy nehéz de meg lehetne megint próbálkozni játékok program készíttéssel "régi szép idők" itt nem átirásra gondolok, hanem az 576 által kiadott (fejlesztett) programokra.

Hm, az ötlet nem rossz, csak annyi a baj, hogy a piac elvárásai a "régi szép idők" óta kicsit átalakultak. Akkor egy ügyesebb emberke akár egy-két hónap alatt összedobott egy frankó kis lövöldözős játékot – most már 40-50 csöke is eldolgozhat néhány évet egy-egy darabon. Persze természetesen senkit nem fogunk elzavarni, ha beállít ide mondjuk a Quake III-mal

CSEVEGŐ

szék-házára esik.)

Egyébként az nagyon jó ötlet volt, hogy különbözőek a konzolt és a PC-t.

Ja, csak abban a bunkó újságban mindenféle N64-meg PlayStation-játékokról hablatyolnak a Martinék, amelyek nemhogy az otthoni Jaguaromon, de még a NASA Gameboyain sem hajlandóak elindulni!

Több cheatet kéne írni, mert összegezve a két oldalon lévő cheateket, géptípusonként szerintem nem egyenlő arányban vannak elosztva terjedelemben.

vagy a Populous 4-gyel, de házon belül egyelőre nem óhajunk játékokat felleszteni. Bár ha jól belegondolok, alkalmasint én szoktam néha fejlesztve menekülni...

7 az utóbbi időben túl sok volt a PC-s leírás, "aminek legalább az 50%-a az igénytelen egyhangú unalmas játékokról készült", lásd 97/10-s szám 15 PC-s-játékteszt, 6 db PS-játékteszt, 1 db N64-játékteszt, valamiféle hasonló arányokat vélek felfedezni az utóbbi számokban is! Még szerencse, hogy valakinek eszébe jutott, hogy szét kéne választani a Konzolt és a PC-t "na ez már valami" "hála isten végre valakinek van valami esze és üzletérzéke a szerkesztőségben". Na csá az emlitettre próbáljátok odafigyelni a továbbiakban üdvözlöm a szerkesztőséget és sok szerencsét kívánok az elkövetkező időben a lap ismerős folytatásához. Horváth Balázs, Keszthely

A hetes pontra már nem is tudok válaszolni. Mindenesre gratulálok, valószínűleg matematikusnak kellett volna menned. Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy egyáltalán te milyen típusú játékokat szeretsz,

valamint hogyan néz ki egy ismertető, ami szerinted "igényes". Kérem a követezőt!

Csőkulcs CoVboy!

Na igen. Végre véget vetettél (vetette) a vitának, amely a konzolok és a PC-szek között folyt. Úgyes vagy. Ezzel kapcsolatban azt szeretném kérdezni, hogy az új, PC-s 576 KByte Magazinban lesz CD-melléklet? Vagy tartjátok magatokat az eredeti koncepcióhoz? (erre természetesen válaszolj a Csevegőben, ha vagy olyan kedves!) Na. A másik kérdés az lenne, hogy: ugyebár olvashattuk az újságban, hogy cikkrókat kerestek. Csak a konzolos újsághoz vagy a PC-shez is? Én ugyanis egy PC-s táborhoz tartozó egyén vagyok és szívesen készítenék leírásokat az 576 számára (természetesen nem mint főállású újságíró, hanem mint egy próbálkozó, aki esetleg helyet kap egy extra jó magazinban). Ha van igény ilyenre, írd ler légy szíves a Csevegőben a választ! Úgye bízhatok benned?!

Óskü Ambrus, Budapest.

Na igen. Martin kitűnő ötlete volt, hogy csodaszép levelezési rovatomba tévedve újságírókat toborozzon a konzolba. Jelentkeztek úgy ezen is PC-szek és majd-nem kétharmad konzolos. (Ennyit az arányokról.) Én viszont nem keresek PC-s-játéktesztelőket, mert a jelenleg meglevők is állandóan megénekelnek, ha ilyen-olyan jótéket valaki másnak adok ki ismertésre. Min-

denesetre a szerénység nemes tulajdonság. A másik témához annyit hozzáfűznivalom lenne, hogy ehhez a számhoz biztosan nem lesz CD-melléklet. (Ha valaki mégis találna, akkor azonnal küldje vissza, mert akkor mégsem a Martin dugta el a Panzer General II-et.) A januárihoz sem. Később meg - ki tudja? A Sors útjai kifürkészhetetlenek...

Helló CoVboy vagy Martin vagy mit tudom én! (Igen azt hiszem ebben a zír-zavarban ez a korrek tejszóvalítás.) Én azt kérem tőletek, hogy legyen CD-tek, Hogy mit tegyetek rá? Nos, szerintem válogassátok ki az a hónap számából a legjobb játékokat! Pl. novemberi szám: Lands of Lore 2., Agent Armstrong, Incubation, stb. és még valami légy szíves aggy a WARCRAFT2-hoz

(PC) cheatokat és részletezd le ezt a csomagküldő szolgálatunkat. Kösszzz! Ja és még légszűt tegyél be a Csevegőbe.

Podolski Ákos, Mezőhegyes
Rendben, betettek. (Egyszer van karácsony.) Fejbl viszont nem tudok Warcraft-cheateket (mondtam, hogy csak egyszer van karácsony), traine-rem van hozzá. A CD-ötlet egyébként nem rossz, majd elelmélkedek rajta.
Helló CoVboy!

Egy ideig gondolkodtam, hogy megírnám-e ezt a levelet, mert szerintem úgysem fogod betenni a CSEVEGŐBE (ugyanis az a levél oda íródott). (Mindeneknek karácsony van. Na jó: majd-nem mindenkinek.) Arról lenne szó, hogy nagyon elszaladt a ló MARTINKÁVAL. (Nicsak. Akkor nemcsak nekem tűnt fel...) Ne engedjétek PC-s-cikket írni, mert nem tud reálisnak cikkel írni. Martin hülyeségei a 97/11-es számban: Jodi Knight-cikk:

— szedi a kiváló játékot (Fentebb már többször volt szó az ílések és pofonok különbözőségéről. Ha megengeditek, én is kimondanám a véleményemet: én el nem cserélném a Redneck Rampage-emet a JK-ért! Nálam nem az effektek, hanem a játék a fontos. A JK egyébként tényleg nem érdemelt 77%-ot — jóval kevesebbet kellett volna kapnia, ha a Hexen II-höz viszonyítjuk!)

— a 4x83MHz-es megjegyzéséhez csak annyit szólnék hozzá, hogy ha egy másik újságban levő emberről beszél, akkor irigy, mert neki csak azért van olyan jó gépe, mert egy számítécs céget vezet. (Martin senkiről sem beszél, csak úgy nyomja a pítét, bele a levegőbe. Ha valakivel kekeckedni akarna, úgyis megcenzúrázám! Egyébként sem nagyon fog a továbbiakban itt írkaálni, lesz elég dolga a konzolban...)

Agent Armstrong cikk:
— lekirályozza a játékokat és ad rá 80%-ot. Hogy van ez? Erre azt fogod írni, hogy az összhatás számít. (Az összhatás számít. Interaktív levelezés.) A Martin viszont ezeket írta:

— "bombajó játék, tökéletesen játszható, állati szép, elég nehéz...tök szuper." (Végletes pasi.)

— nem írt egyetlen negatívumot sem (Pozitív gondolkodás.)
— megint leszólja a PC-s verziót, mert "a PSX verzió talán szebb"
(Mondjuk szerelmes a PlayStationbe, de nem a PC-s verziót szolta le, hanem a PS-t dicsérté. Egyébként is szíve-joga, hogy melyik tetszik neki jobban.)

Levelezési rovat:

— a felét elvette az 576 Konzollal (A bunkó. Pedig én azt mondtam neki, hogy az EGÉSZET a szétválásra érkező reagálásokkal töltse fel...)

— a másik felében szidja a levélrókat (mondjuk szerintem is elég nagy bunkóság azon kiakadni, hogy Rain kivégzését nem jól írtátok)

(Akkor most te is szidod a levélrókat?)

Egyelőre csak ezek jutottak eszembe, de légy szíves reagálj valamit a leveleimre, de inkább vágások nélkül tedd be a Csevegőbe, mert mint már mondtam, szerintem nemcsak az én véleményem. Előre is kösz, csál

Farkas Sándor/Ede/, tájfutó, Jászapáti Betettem. Kellemes karácsony!
U.i.: Ismersz valakit, aki tájfutó, vagy a volt?

Hogyne, a Monspar Soralót. Meg a Rézműves Bólat. Ja, bocs, az nem tájfutó, hanem tájbokszos.
(Hopp, egy kis intermezzo következik: MIKI-ng maestronak üzenem Topolcá-ra, hogy a továbbiakban nem muszáj két példányban elküldenie a levelet, azokívül emlékszem még rá. "Nézd, lebeg a vízen...")

Hello CoVboy! Először is szögezzük le, hogy Bencének hívják. (Valami szöveget üttött a fejembe...) De ha akarsz szólíthatok Killenek is, ugyanis hálózatban az a nevem (fedő). (Kedves Fedő! A hálózat csapdájában vigyázz a killel!) ÉN PC-s vagyok! (Nahát. Pedig azt hittem, hogy egy Nintendo-hálózatból üzensz.) A konzol *****
***** (Sponsored by Fedő, Censored by CoVboy)

Az újság kétféle bontása szerintem nagyon jó ötlet. Ezért tippelkelek szolgálnék a Kbyte-hoz (NEM KONZOLI)

1. Például negyvenévként lehetne CD, rajta gamek demoval... stb. (Ugorjunk.)

2. Síralmas játékokról NE legyen leírás, pl 97/11 Spirou, Tin Tin in Tibet. Lehetnek helyettük valamilyen rovat vagy leírás értelmesebb játékokról.

3. Szerinted melyik játék jó úgy mostanában! (Hát mostanában a fájer. De egyébként én tőrhetőnek tartom a Panzer II-t, a Gettysburg, Age of Empires, Monkey 3-at is, Mostanában. A Civ II-t pedig mindörökké. Ámen.)

4. Hány oldalas lesz a KByte? (Hát ahogy így énlézem, az még mindig ugyanúgy 48+8, mint eddig. Közérdék közlény: ha árat nem is, de terjedelmet bármikor módunkban áll csökkenteni, ha a nép is úgy akarja...)

5. Mi a Doom 1-nek a története, mert én még ma sem tudom. (Röhej, mi?) (Már nem nagyon emlékszem, pedig vagy négy éve nagyon belemélyedtem. Majdnem két percre.)

6. Nem értem azt a kifejezést, hogy szilikongyerek. Mit jelent? (Martin nevezti így azokat a gyerekeket, akik fejbl tudják minden Mortal összes kivégzését illetve mindenféle -ityjeit. Meg egyébként így hív mindenkit, aki meg tud különböztetni egy winchestert egy hangkártától.)

Na ennyi lett volna. Az utóbbiakkal már vallatni is lehetne, mert kérdések, ha nem vetted volna észre. Please válaszolj, különben hába pazaroltam a papírt, a tintát, meg a bélyeget.

Sir Benco Csányi, Győr
Na ennyi fárt bele ez évi utolsó levelezési rovatunkba. Az ünnepek alkalmából kívánom mindenkinek azt duplán, amit ő nekem. Egyébként meg vigyázzatok magatokra szilveszterkor, ne essetek be a dolgok alá (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább puhára), ne dobáljátok petárdákat (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább tízes kötegekben), ne dudáljátok az ablakom alatt éjjel után (de ha muszáj, akkor a kutya 75 kilót nyom és idegesíti a dudálás (is is es engem is)) — hirtelen most nem jut más eszembe, szóval búcsúzom is.

CoVboy

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

Novembertől szombaton is nyitva 9-13-ig!!!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.440,-
33600 Fax Modem External	12.600,-
33600 Fax Modem Internal	9.200,-
14" Tatung Monitor (2 év garancia)	31.600,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	39.600,-
17" Apple SVGA monitor	88.000,-
Pentium TX Pro alaplap 512kb cache	13.760,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.920,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, 53V+, minitorony, 101g klaviatúra	73.440,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, 53 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	96.800,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek teljes körű üzemeltetésben, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óráig tesztelésel.

1+2 év garanciával, rakjártó! Teljeskörű szervizszolgálatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Arank ÁFA nélkülük. 1 év garanciát tartalmaznak és kézpérfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladási árjegyzékünket!!!

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,

CD lemezek, hangkártyák,

GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

1166MMX, Acarp TX, 1.44, 2.1GB UDMA,

32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill.

132.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit
beszámítjuk.**

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

**Whűjteményem
számára**

vásárolnék, vagy az 576
KByte-ban kapható progra-
mokat adnék régi könyvekért,
papírrégiségekért, 1920 előtti
képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők,
alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:**

IONERA ZIP Drive párhuzamos port	29.500,-	33000-os külső voice MODEM	13.900,-
Külső kivitelű, 100MB-os cserélhető lemez meghajtó		63 Virge PCI, 4MB RAM	8.800,-
Diamond Monster 3D 3400	34.900,-	VIP 88 aktív hangszóró pár, szájt táppal	5.800,-
3DFX Voodoo, 4MB EDO RAM, 8 játék CD-vel (3D-s kiegészítő kártya, már megfelelő VGA mellé)		ASOUND aktív speakerpár, szájt táppal	2.500,-

**Gravis és Sound Blaster hangkártyák, Gravis,
Thrustmaster botkormányok teljes kínálat!**



PILOT-COMP Kft.
Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Telefon/fax: 351-2338, tel: (30) 427-086

Az árak az ÁFA-t
nem tartalmazzák!

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036

SÜBA Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBÖLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

Az alábbi új helyeken is található az az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32, 2 db control pad, 19 db CD. A játékok külön-külön is eladók. Tel.: 06-23-416-086

Commodore-64 Amiga Gyorscentrum és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciales javítása, értékesítése C64 turbókártyák, Amigás bővítesek. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-510

C64 KÍNÁL

Eladó: C64-es monitor 5e Ft, 85 db tele lemez 5e Ft, lemezartó 1500 Ft, 1541-es floppy 2e Ft. Tel.: 06/78/404-224

PC KERES

Megvételre keresek Ishtar 1-2-3 programot ármegadással. Sürgős. Török Miklós Szeged. Tel.: 62/329-219 (16 h után)

PC KÍNÁL

Eladó egy vadonatú Formula T2 kormány + pedál az eredeti (35 000 Ft) helyett 28 000 Ft-ért. Erd. 06/30/534-162

Játékaimat eladnám: Caesar2, Road Rash, Heroes of Might&M, Gene Wars, Creature Shock, Earth Worm Jim, 3D Ultra Pinball2. Irányár: 3500 Ft/db. Érdeklődni: Jerkovich Péter Tel.: 173-8834

EGYÉB KERES

MD2-re megvenném az NHL 96 vagy 95 Hockey-t. Dudás Tibor 3555 Harsány, Petőfi u. 4. Tel.: 46/992-504

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SEGA Megadrive II., 2 db joystick, 5 db játék. Irányár: 30.000 Ft. Érdeklődni: 06-46-350-306

Szeretném eladni Tiny Toon GameBoy kazettámat és Pinocchioit cserélni a Donkey Kong 1-2-re. Érdeklődni: Spengler József Magyarpolány, Sallai u. 36. Tel.: 06-89-231-063

Eladó PSX-re eredeti Die Hard Trilogy 10.000 Ft-ért vagy elcserélném. Érdekel: Formula 1 97 vagy Andreotti Racing. Erd.: 06-20-384-236, ill. 06-34-350-213-as telefonon.

Eladó SEGA MS. 1 joy, 9 játékkazetta 30000 Ft-ért. Tel.: 28/366-083 Mateka Márton

Eladó SEGA GameGear 12 db játékkal. TV Tunerrel, esetleg külön is. (játékkazetták 1500 Ft-tól) Tel.: 155-39-51 (16 óra után)

Eladó SEGA Megadrive, 2 joystick, 4 játékkal (Sonic, NHL 94, 2 új: NHL 97, MK3) Érdeklődni: Baran László 2481 Velence, Úttörő u. 49. Tel.: 06-22-471-558

Óriási kínálat: kitűnő állapotban lévő Super Nintendo, 1 joy, 1 játék, 15 db 576 Kbyte újság eladó. Ára: 16500 Ft. Tel.: 06-48-475-843 (7 óra után)

Eladó SNES alapgép, 1 joy, Donkey Kong2, Lost Vikings, Sim City. Irányár: 24000 Ft, vagy PSX-re cserélhető. Tel.: 285-51-51 Kivaló karácsonyi ajándék!

Eladó Terrordrome Thunderdome CD-k. Keresem a Terrordrome 5. részét. Tel.: 06-62-293-723 Kis Dani

Eladó N64-re Killer Instinct Gold 12500 Ft-ért. Cim: Gergely Krisztián 9073 Bony, Agy E. ut. 15/a. Tel.: 06/96/451-506 (16 h után)

Eladó SEGA Megadrive II., 6 joy (3 hatgombos), 9 játék (NBA 97, NHL 96, I.S Soccer Deluxe, Sarphar 96, Super S, F 2, Urban Strike stb.) Lehetőleg egyben: Irányár: 69.000 Ft. Balogh István 8900 Zalaegerszeg, Erkel F. u. 23/6. Tel.: 92/331-303

SNES-re eladó: Super Metroid 3, Secret of Mana darabja 7000 Ft. Tel.: (061) 290-3855

Eladó PSX-re sürgősen: FIFA 97 és NHL 97 - 9000 Ft/db. Érdeklődni lehet a 99/315-938-as telefonszámon.

Eladó SEGA MD2, 2 joy, 5 játék: FIFA 97, Ultimate MK3, Smurfs, Primal Rage, Rock 'N' Roll Racing. Ár: 30000 Ft. Tel.: 06-93-386-305

Eladó SMD játékok: MKII 5500 Ft, Asterix 3000 Ft, King of the Monsters 4500 Ft, Cliffhanger 2500 Ft. Tel.: 85/261-206

Eladó egy fantasztikus SEGA Saturn, 2 joy, RF Unit-cabel, Daytona USA, Batman Forever. Mindössze: 46900 Ft. Tel.: 2807237

Eladó PSX-re: Tekken/Platinum, WipeOut/Platinum, Alien Trilogy, Destruction Derby, Összesen: 19 000 Ft-ért. Darabonként is megvásárolhatók 5000 Ft/db. Tel.: 208-4716

SNES-re eladó: MK3 - 5500 Ft, Killer Instinct1 - 5000 Ft, Street Fighter2 - 2000 Ft, Power Drive - 5000 Ft, Virtual Soccer - 1000 Ft, Paws of Fury - 7500 Ft. Erd.: Tel.: (62) 346-996

PSX-re Chessmaster 3K eladó, Hibátlan karcentes. Mással ne keresd, ügysem találás. Ritkaság. Ár: 10000 Ft. Tel.: 62/482-980

Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA 97, UMK3, Mindössze: 25000 Ft. Rausz István 2094 Nagykovácsi, Rozmaring u. 13. Tel.: 138-9311 Csak egyben!

Eladó Nintendo 64-re Mario 64 - 11.000Ft-ért. Tel.: 277-9709 (16 h-tól)

EGYÉB CSERE

CD32 cserepartnerek keresek. Kínálat: Jungle Strike, Super Stardust, Beneath a Steel Sky, Liberation 3D, James Pond2. stb. Tel.: 34/338-666

Elcserélném SMD játékomat (alapgép, 1 joy, Sonic2, Batman Forever) Toshinden vagy WipeOut PSX CD-re (bármely rész érdekel) Dudás Szilárd 6500 Baja, Bernhart S. u. 84.

N64-re Turok c. programot Super Mario 64-re cserélnék. Tel.: 88/214-585

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK: Magán személyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC C64 CSERE VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
 AMIGA EGYÉB KERES INVERZ (+50% FELÁR)
 KÍNÁL KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576
KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!

Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

A megjegyzés rovatba ird be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	376,-	97/7-8.	376,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltségt) rendelhető az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

**576 KByte
a Pólusban is!**

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



**Ugye Te is felkeresed
bennünket
december 1. és január 4.
között a budapesti
Vörösmarty téren,
ahol hatalmas akciókkal,
leértékelésekkel vár téged
karácsonyod első számú
szállítója az 576KByte!**

HERTA



bruttó ÚJDONSÁG!
399.900,-

**Az ideális konfiguráció
csúcseljesítményű alkalmazásokhoz!**

- TYAN (USA) ATX Pentium alaplap
- Intel TRITON TX 512kB cache
- Intel PENTIUM 166MHz MMX processzor
- 32 MB SDRAM -1,44 MB floppy drive
- 2100 MB winchester - CD ROM
- SoundBlaster AWE 64 hangkártya
- 300W aktív hangfal
- 33600 bejövő faxmodem

1 hónap ingyenes Internet hozzáféréssel

- Hercules Stingray 128 6 MB PCI VGA csatoló + 3 ajándék játék CD
- Goldstar 15" SVGA LR/NI digitális monitor
- ATX miditorony ház
- 104 gombos magyar billentyűzet
- Genius F20 joystick + ajándék játék CD
- Microsoft OEM egér + pad

AJÁNDÉK!
A szelvény bemutatója
ajándékba kapja a Joystick-
et és a hangfalat



e-mail: hertaktf@herta.hu

BUDAPEST XV., SZENTMIHÁLYI ÚT 131. TELEFON/FAX: 419-4020 (Pólus center)

BUDAPEST V., NYUGATI TÉR 7. TELEFON/FAX: 302-4175 (Griff áruház)

BUDAPEST X., KEREPESI ÚT 73. TELEFON/FAX: 262-3164 (Plazza üzletközpont)

BUDAPEST V., BELGRÁD RAKPART 12. TELEFON/FAX: 266-5052

BUDAPEST III., VÖRÖSVÁRI ÚT 23. TELEFON/FAX: 368-8864

BUDAPEST VII., DOHÁNY U. 37. TELEFON/FAX: 322-7846 (Számítástechnikai szaküzlet)

BUDAPEST XX., KOSSUTH L. U. 33. TELEFON/FAX: 285-6006 (Erzsébet áruház)