

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

# 576

KByte

## MORTAL KOMBAT

MEGMONDJUK A JÖVŐT!

## QUAKE II

A VILÁG LEGJOBBAN  
VÁRT JÁTÉKA

## FANTASY-LÖKET

MYTH: THE FALLEN LORDS  
DIABLO: HELLFIRE  
DEEPER DUNGEONS  
FINAL LIBERATION

## SZIMULÁNSOK!

FIGHTERS ANTHOLOGY  
ARMORED FIST 2

## ABE'S ODDWORLD ODDYSEE

BEMUTATJUK A VILÁG LEGCSÚNYÁBB SZÍVTIPRÓJÁT!

# CSOMAGKÖLD SZOLGÁLAT

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

## FIGYELŐ TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraknk kizárólag a második oldalon található akciós szelvényekések!

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

### PC CD ROM JÁTÉKOK

Fogy. Arctikus II

100 ARCADE ACTION	1999-
100 CLASSIC ACTION	1999-
100 FIGHTING ACTION	1999-
100 SPORTS ACTION	1999-
11TH HOUR	4999-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD II	4999-
1942 PACIFIC THE BUNKER II	4999-
3 KOPONYA TOLTEC KINC	4999-
3D ULTRA FIBRAL LOGIC CONTINENT	9999-
3TH GUEST II 17TH HOUR	4999-
3TH LEGION	11999- 4999-
4000	9999- 4999-
ACES COLLECTORS EDITION	9999-
ACTIA SOCCER 2	11999-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	4999-
AFTERMATH RED ALERT DATA	5999-
AGE OF EMPIRES	12999-
AKI 1	11999-
AMBUSH RANGER II	4999-
ALEX GAMBER FOR HOCKEY	2999- 1999-
ALLEN INCIANT	7999- 2999-
ANDRETTI RACING	9999-
ANIMAL	3999-
ARCADE AMERICA	3999-
ARMORED FIST CLASSIC	4999-
ARMORED FIST 2	11999-
ASCENDANT	9999-
ASSASSIN HIDE	9999- 4999-
ASTORIA & ORELEX	9999-
ATMOSPHERIC 4	9999-
BACK TO BANGALOU	9999- 1999-
BANZO BUI	9999- 1999-
BATTLE ARCADE TECHNOLOGY	10999-
BEST OF 3 GAMES SKY IV	2999-
BEST GAMES OF '95	2999-
BEST OF ANIMATED GAMES	2999-
BIOWFIRE CLASSIC	3999- 1999-
BINGO OF FREY III	4999-
BLACK KNIGHT	9999-
BLACK RUNNER	1999-
BLOODNET	9999-
BLOODWING	9999-
BROKEN SWORD II	11999-
BUZ TUD	9999-
BUREAU 13	9999- 2999-
BUZZ ALDRIN RACE	4999-
CACTUS	1999-
CANNON FODDER 2 II	9999-
CAPTAIN GARDNER	5999- 2999-
CARMAGEDDON SPLAT PACK	5999-
CENTRAL INTELLIGENCE	4999- 1999-
CHAOS CONTROL	7999- 2999-
CHASM	11999-
CHESMASTER 5500 DELUXE	11999-
CHROMASCREEN	9999- 4999-
CITY OF LOST CHILDREN	4999-
CIVILIZATION II	4999-
CIVILIZATION II FANTASTIC W. DATA	5999-
COLDOZINATION II	9999- 4999-
CONSTRUCTION	9999- 4999-
COUNTER ACTION	11999- 1999-
INTERNATIONAL RED ALERT DATA	3999-
CREATURE SHOCK II	4999-
CRICKET '97	9999-
CRUSADERS NO REMORSE CLASSIC	9999- 4999-
CYBERA	4999-
DARK FORCES II	12999-
DARK LIGHT COMBAT	11999- 7999-
DARKNESS	11999-
DAWA PATROL II	4999-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999-
DAY OF TENTACLE II	5999-
DAYTONA USA	9999-
DEADLINE / ARGENTINA	4999-
DEATH RAIL	4999-
DEATHRAE SHAPENARES	1999-
DESTRUCTION DERRY ARGENTINA II	4999-
DONALD	4999-
DON 3 VIRTUAL WORLD	4999-
DUE HARD TROOP	12999-
DUNE	11999- 1999-
DUNE 2	11999-
DUNE 3	11999-
DUNGEON MASTER	10999- 4999-
DREAMS TO REALITY	11999-
DUNE HANDBOOK 3D ATOMIC EDITION	11999-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999-
DUNE	4999-
EARTH 2140	9999-
EARTH SEIGE	9999- 2999-
EARTHQUAKE JAMA-PTITVAL-GAMPADO	9999-
ECSTASY ARGENTINA II	11999-
ECSTASY II	11999-

Fogy. Arctikus II

EF2000 EVOLUTION	11999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
EF2000	9999-
MAVYAR LERASSAL	11999- 6999-
ERASER TURNABOUT	7999-
EXTRACTORS	3999-
EXTREME RACE OF TRIAD	2999-
EXTREME VELOCITY	12999-
F1 RACING SIMULATOR	2999-
F11A	11999-
F1A FLEET DEFENDER A SCENARIO II	4999-
F15 STRIKE EAGLE II II	4999-
F22 AIR DOMINANCE	11999-
F22 LIGHTNING II CLASSIC	4999-
FACE TO FACE CLASSIC	9999- 4999-
FAST ATTACK	11999-
FEEBLE FILES	11999-
FEUD OF GLENN	4999-
FIB 96 CLASSIC	4999-
FIB 96	9999-
FIBAL LIBERATION	9999-
FLASHBACK II	3999- 1999-
FLIGHT UNLIMITED II	4999-
FLYING CORPS GOLD	1999-
FORMULA 1 / JOPX	12999- 9999-
FORMULA 1 GP II	4999-
FORMULA 1 GP 2	9999- 4999-
MAVYAR LERASSAL	11999-
FLIGHT KARTS	11999- 9999-
FRANCKENSTEIN	1999-
FULL THROTTLE II	9999-
FUR PACK	2999-
FUR PACK 2	2999-
GAME MAMA 1	9999-
GAME MAMA 2	9999-
GAME MAMA 3	9999-
GAME MAMA 4	9999-
GAME MAMA 5	9999-
GAMES JACKPOT	12999-
GENE REARS	7999-
GENEWARS	11999-
GLORIANA	12999-
GLORINE	7999-
GOLD GAMES 2	9999-
GRAND PRIX RACER II	9999-
GRAND THEAT AUTO	1999-
GREEN POTION, DABLO TRODKIT	9999-
GT RACING '97	9999- 4999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
GUTS & GARDIERS	9999- 4999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
HARDCORE EXA	4999-
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999- 7999-
HEAVY GEAR	11999-
HELICOPTERS	7999- 4999-
HELLFIRE DABLO DATA	1999-
HEROES OF MAM II COMPENDIUM	2999-
HEROES OF THE 26TH	11999-
HOLIDAY ISLAND	12999-
HOCK - LEGEND OF KYRANADA	4999-
HONK	9999-
IGNITION	9999-
INFLAZ ARBANS	11999- 9999-
INCA	9999-
INCUBATION	9999-
INDIANA JONES III	9999-
INDIANAPOLIS SO 2	2999-
INDYCAR RACING 2	9999-
INFERNO	9999-
INTERNATIONAL ATHLETICS II	11999- 1999-
INTERNATIONAL SOCCER II	11999-
INTERNATIONAL TENNIS II	11999-
IRON ASSAULT	7999- 3999-
IRON HELIX	9999-
IT FIGHTER III	9999- 4999-
JIMMY WHITE SMOOKER II	3999- 1999-
JOHNNY BAZOOKADORA II	3999-
JOURNEMAN PROJECT	9999-
KID S NOT 4-7	9999-
KID S NOT 8-12	9999-
KINGS CAST II	4999-
KINGS TABLE	2999-
KIND TRIP	9999-
LATE EXPRESS	11999- 4999-
LEGEND OF KYRANADA 2 II	4999-
LEGENDARY	4999-
LEGO ISLAND	4999-
LEGENDS 3D ARGENTINA II	4999-
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC	4999-
LEMMINGS	9999- 4999-
LOMAMA	9999-
LEGENDS OF THE REALMS II ROYAL	9999-
LOST ELDEN II	4999-
LUCAS ARTS ARCHIVES II	12999-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999-
MAGESLAYER	11999-
MAGIC CARPET DATA	4999- 1999-
MANX II SUPERNOVA	11999-
MAXIMUM ROAD RACE	3999-
MEGA MAN X 3	11999- 4999-
MEGA MAN X	11999-
MEN IN BLACK	9999-
MICROSOFT	9999-
MONKY ISLAND 1&2 II	4999-

Fogy. Arctikus II

MONOPOLY	11999-
MONSTER TRUCKS	9999-
MORTAL KOMBAT	9999- 3999-
MORTAL KOMBAT 3	4999-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	11999-
MARPLES TREASURES ISLAND	9999-
MYTH	11999-
NASCAR - TRACK PACK	2999-
NASCAR TRACK PACK	4999- 15999-
NATO FIGHTERS	9999- 1999-
NAVY STRIKE II	4999-
NBA LIVE 98	11999-
NELD FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999-
NELD FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999-
NHL 96 CLASSIC	9999-
NHL 96	9999- 6999-
NHL 98	9999-
NIGEL MANSSELL II CHAMPION II	11999-
NINE	11999- 3999-
NO RESPECT	9999-
NOMAD	9999-
ODDWOODS 86 4000SE	11999-
OVERDRIVE	9999-
OVERDRIVE II	4999-
PANZERKORPS	9999-
PANZER GENERAL II	4999-
PANZER GENERAL 2	4999-
PERFECT TRAPION	12999-
PGA BOWLING	7999- 3999-
PGA TOUR	12999-
PGA TOUR GOLF 96/CLASSIC	4999-
PHANTASMOGONIA II	6999-
PIBBALL CONSTRUCTION KIT	4999-
PIRATES GOLD II	4999-
PLATEAUER 2000	9999-
POLICE QUEST 2000	1999-
POSTAL	9999-
POWER DRIVE	9999-
POWER F1	9999- 4999-
PRIMAL RAGE	3999-
PRISON ARTIST	9999-
PRO PIRBALL - THE WEB	7999-
PRO PIRBALL TIMESHOCK	1999-
PUSHOVER II	9999-
O.A.D.	9999- 4999-
QUAKE 2	9999-
QUAKE MASTER PACK 2	9999-
QUAKE	4999-
RAILROAD TYCOON DELUXE II	4999-
RANTON	9999-
REBEL ASSAULT II	4999-
REBEL ASSAULT 2	4999-
RED ALERT COLLECTOR PACK	13999-
RESIDENT EVIL	11999-
RISKS OF MASTERS LU II	9999- 3999-
RISKS & RULES OF ANCIENT EMPRES	9999-
RISKS OF ROBOTS	7999-
RISKY BIZ 2	9999-
ROAD RASH CLASSIC	4999-
SAM & MAX THE HERO II	4999-
SCORNER	11999- 2999-
SCORNER	4999-
SCORNER II	11999-
SCORNER III	4999-
SEA RALLY CHAMPIONSHIP	11999-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	9999-
SENSIBLE GOLF	9999- 2999-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999-
SETTLERS II GOLD	9999-
SHADOW WARRIOR	9999-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999-
SHARK FOR GAMES	11999- 3999-
SHIVERS	9999-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999- 3999-
SIB MEYER S GETTYSBURG	11999-
SILENT THUNDER	9999-
SIM CITY II	4999-
SIM GOLF	11999- 9999-
SIM PARK	9999- 7999-
SLEEPWALKER II	9999-
SMAURIS	9999-
SOFTIC 3D	9999-
SPACE RALLY 2 CLASSIC	4999-
SPREAD HASTE	4999-
SPRELLCASTING PARTY PAK	9999- 1999-
SPRINTERS '98	9999-
SPRINT	9999-
STAR BALL	9999-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999- 7999-
STAR TREK FINAL UNITY	4999-
STAR TREK GENERATIONS	12999- 9999-
STARBUCK	9999-
STEEL PARTNERS 3	1999-
STORM	9999-
STRIVE COMMANDER	9999-
SUBWARR 2000 & SCENARIO	9999-
SUPER CAR	9999- 7999-
SUPER CARS INTERNATIONAL II	6999- 4999-
SUPER PARTS	6999-
SUPER PUZZLE & DITHER II	9999-
SYNDICATE PLUS CLASSIC	7999-
SYSTEM SHOCK	7999-
SYZYGY	9999-
TAKO OD PRISONERS	11999-
TAROT	9999-
TELE PIM ALEY	9999- 3999-
TERMINAL VELOCITY	8999-

Fogy. Arctikus II

TEST DRIVE 4	11999-
THEME HOSPITAL	9999-
THEME PARK CLASSIC	9999-
THIS MEANS WAR	9999- 4999-
THUNDER HAWK 2 II	3999-
THE FIGHTER COLLECTOR CD II	4999-
TIGERSHAW	11999- 7999-
TILT	4999-
TITAN II TIBET	9999-
TOKA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	1999-
TOUR RAIDER 2	1999-
TOWNS CONSTRUCTION	9999-
TOP 100 WINDOWS III	1999-
TOR GUN II	4999-
TOTAL RACING	1999-
TOULOUSE ADV. OF 5TH MARSKETER	9999- 4999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
TRAPSHOT TYCOON	4999-
TURBES II	9999- 4999-
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 96/97	9999-
UFO ENERGY UNKNOWN II	4999-
ULTIMA PIRATA CLASSIC	4999-
ULTIMATE DODM	11999-
ULTIMATE FIGHTER COLLECTION	4999-
US NAVY FIGHTERS CLASSIC	9999-
VELOCITY STRIP POKER	9999-
VERTIGO DOD	11999-
VIRTUAL KARTS	4999-
VINDIC II	9999- 2999-
VIM COMMAND EXPLOSION	12999-
WARGAME	9999- 7999-
WARLORDS 2	1999-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	9999-
WE'RE OFF	9999-
WELLANDS	6999-
WHERE IS WALLY	9999-
WHITE LINE CLASSIC	9999- 4999-
WING COMMANDER II	4999-
WING COMMANDER III CLASSIC	2999-
WIREPUT ARGENTINA II	4999-
WOODEN II	4999-
WOLF	6999- 4999-
WORLD HALLY EVER	6999-
WORML	9999-
MAVYAR LERASSAL	9999-
WORDS UNLIMITED	4999-
X-COM	12999- 9999-
X-COM APPOCALYPSE 3 0	11999-
X-COM TERROR FROM FRODO	4999-
X-COM TERROR FROM FRODO 1-2	4999- 6999-
X-WING COLLECTOR CD	9999-
X-WING VS THE FIGHTER	11999-
YODI FORCES	6999-
ZEPHYR II	9999- 1999-
ZORK GRAND INDOUSTOR	1999-

### 1 + 5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999-
BLES BROTHERS	1999-
BOMBULL	1999-
CRAZY CARS 3	1999-
F15 STRIKE EAGLE II	1999-
F19 STEALTH FIGHTER	1999-
GRAND PRIX CIRCUIT	1999- 2999-
INTELLATHICS	1999-
ISHAR	1999-
LAST NINJA 2	1999-
MALDAMIA II	1999-
TV SPORT BASKETBALL	1999-

### PC 3.5" LEMEZEK JÁTÉKOK

ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999-
BATTLE SLIP	2999- 2999-
BREAKTHRU	2999- 2999-
COMANCHE MISSION DISK I	2999-
DAMOCLES SPECIES PACK	2999- 2999-
DARKER	6999-
DESPAWNE	2999- 2999-
EL TON	2999- 2999-
FREE CD	4999- 2999-
IMPERIAL PURSUIT X WING DATA	4999-
MENWARRIOR	2999-
PARAGLIDING	2999-
PATRIOT	4999- 2999-
PEPPER & ADVENTURE	2999-
PIBBALL DREAMS 2	3999- 2999-
PIZZA TYCOON	4999- 2999-
PROTECTOR SPECIES PACK	2999-
PROTECTORIA	2999-
QUEST FOR GLENN II	2999- 2999-
SHREK	9999- 2999-
STARLORD	3999- 2999-

Fogy. Arctikus II

# 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 árnyaloztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## CD 32 JÁTÉKOK

ALFRED CHICKEN	2999 - 999-
BATTLE TOMBS	3999 - 999-
BUBBA AND STIX	4999 - 999-
CHUCK ROCK	3999 - 999-
CHUCK ROCK II	2999 - 999-
D GENERATION	3999 - 999-
FIELDS OF GLORY	5999 - 999-
FIRE AND ICE	3999 - 999-
HUMANS	3999 - 999-
INTER KARTAZE	1999 - 999-
PREMIERE	3999 - 999-
SPERIS LEGACY	4999 - 999-
SUPER NINEAVE BROTHERS	2999 - 999-
SUPER PUTTY	1999 - 999-
SURF NINJAS	3999 - 999-
ZOOZ 2	4999 - 999-

## AMIGA JÁTÉKOK

BANGSHEE A1200	4999 - 999-
BRAIN THE LION A1200	3999 - 999-
DEMVIS A1200	2999 - 999-
KICK OFF 3 AT200	2999 - 999-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999 - 999-
RISE OF ROBOTS ASSO.	4999 - 999-
SECOND SAKURA A1200	3999 - 999-
SENSIBLE GOLF	5999 - 999-
SHADOW FIGHTER AGA	2999 - 999-
SUPER BOWMANS	3999 - 999-
SUPER TENNIS CHAMPS	3999 - 999-
DOT TO LUNING AGA	2999 - 999-
XTRME RACING A1200	3999 - 999-

## C64 LEMEZEK

A SÁLVÁ	999-
A KASTÉLY	999 - 499-
ACTION FIGHTER	699 - 499-
ALEX 3	999 - 499-
BAAL	999 - 499-
BUBBINGO RALLY	999 - 499-
BOOM	999 - 499-
CAPTAIN TIZZ	999 - 499-
CREATURES	999 - 499-
CREATURES 2	999 - 499-
DALIX ATTACK	999 - 499-
DIE HANS	999 - 499-
DOUBLE DRAGON 3	999 - 499-
DYNASTY WARS	999 - 499-
EMPIRE STRIKES BACK	999 - 499-
F16 COMBAT PILOT	999 - 499-
FACE OFF HOCKEY	999 - 499-
FERRARI R1 CHALL.	999 - 499-
FINA FIGHT	999 - 499-
FOOTBALL MANAGER 3	999 - 499-
GRAND PRIX CIRCUIT	999 - 499-
HUSSON NAME	999 - 499-
JAMES POND 2	999 - 499-
JAWS	699 - 499-
LAST NINJA 3	999 - 499-
LETHAL WEAPON	999 - 499-
LONG LIFE	999 - 499-
LOTUS ESPRIT	999 - 499-
MC DONALD LAND	999 - 499-
NEW ZEALAND STORY	999 - 499-
NEWCOMER	999 - 499-
NO LIMIT	999 - 499-
NORTH & SOUTH	999 - 499-
PINK PADDLER	999 - 499-
POLE POSITION 11	999 - 499-
PREMIER	999 - 499-
RAINBOW ISLAND	999 - 499-
RAMBO 3	999 - 499-
RETURN OF THE JEKI	999 - 499-
ROADRUNNER	999 - 499-
ROBOCOP	999 - 499-
ROBOCOP 2	999 - 499-
RUNNING MAN	999 - 499-
SHADOW CANCER	999 - 499-
SHADOW WARRIOR	999 - 499-
SHADOW	999 - 499-
STAR WARS	999 - 499-
STREET FIGHTER 2	999 - 499-
STREET ROAD	999 - 499-
SUPER MARIO	999 - 499-
SWIPE UP HONOUR	999 - 499-
TEENAGE M NINJA TURT	999 - 499-
TERMINATOR 2	999 - 499-
TEST DRIVE 2	999 - 499-
TETRIS ES KIKUJI	999 - 499-
TOM & JERRY 2	999 - 499-
TOTAL RECALL	999 - 499-
TURBO OUTRUN	999 - 499-
TURBOCOP II	999 - 499-
TUSKER	999 - 499-
VORRETTA	999 - 499-

## C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999 - 499-
ROBOCOP 3	999 - 499-
TOKI	999 - 499-

## SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK

COMMODORE JOY - ATTACK	2999-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2299-
PC JOY - ACTION PAD	1010
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999-
PC JOY - TM PIMBALL JOY	9999-
PC JOY - FALCON	1010
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZARVA	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999-
PC MOUSEPAD - MÓDUS MAT	1999-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999-

## ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EMG(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
N64 MAGAZINE	999-
PC FORMAT-CD	1999-
PC GAMING-CD	1999-
PSX OFFICIAL-CD	1999-
SEGA SATURN OFFICIAL	999-

## STREET FIGHTER KULCSTARTÓK JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

the deeper dungeons  
Electronic Arts/Bullfrog  
<http://www.bullfrog.co.uk>

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBON A

Minimum: 175, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22Win95  
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

Óh, bár adnát Uram, hogy minden mission disk ilyen jól sikerüljön!

92%

Mint az nemsokára kiderül, egy picit megváltoztattuk a játékmertetőink értékkelését. Ez adja a nagyszerű lehetőséget, hogy a benne rejlő tudományokat egy kicsit kivegyezzük, mert egyes levelekből az derül ki, hogy némi félreértésekre ad okot.

Az első sor ugyebár a játék neve - itt mondjuk nem nagyon lehet félreértés, ha csak össze nem kevertem az értékeltet egy másik játékkal...

A következő két sorban található a játék terjesztője/fejlesztője (mivel ez kontinensenként néha változik, maradjunk az európai terjesztőnél), valamint az a website, ahol valami információ lelezkzik az adott játékról. A következő négy sor tartalmazza a játék négy alapvető tulajdonságának értékelését, úgymint:

- látványosság: az a grafikai kivitelzésre vonatkozik;
- játszhatóság: ez elsősorban a kezelést hivottat minősíteni, de itt jelentkeznek a kivitelzésben megjelenő baklövészek is (vagy

- azok hiánya);
- szavatosság: mekkora kihívást jelent a játék, meddig csúszkóli egy józérzsű játékos, megzobol; aláfestő zenék és a hanghatások minősége.

Alul az a szép sárga % a tavaszi kabát (overall) eredmény, viszont ez NEM kimondottan az iménti négy paraméter eredője, hanem egy teljesen önálló érték, ami magát a játékot minősíti. Például lehet egy játék csodaszép, tökéletesen játszható, stb. - és attól függetlenül csak közepeske (lásd például a Rivent).

A következő két sor a minimális és ajánlott konfigurációt, illetve operációs rendszert tartalmazza, lejjebb pedig a pozitívumok és negatívumok bonyolultsága helyett (amik úgyis megtalálhatók a cikkben) visszatérünk a jól bevált somás végítélet bejelentéséhez.

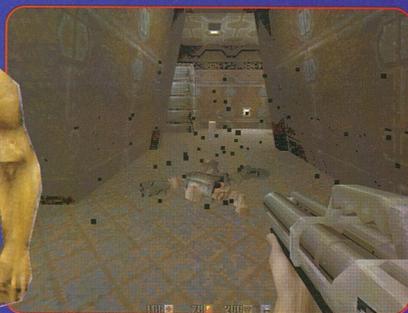
AKCIÓS SZELVÉNY  
Akciós árakon csak ezzel az szelvényvel együtt lehet érvényesíteni!  
Érvényesítéshez a lapot ki kell venni a boltból!

576

# tartalom

IX. ÉVFOLYAM,

QUAKE II .....	8
ACTUA SOCCER 2 .....	11
MYTH: THE FALLEN LORDS.....	12
RIVEN .....	14
DEEPER DUNGEONS .....	16
DIABLO: HELLFIRE .....	17
CLOSE COMBAT 2 .....	18
SCREAMER RALLY .....	20
FINAL LIBERATION .....	22
CIV II: FANTASTIC WORLDS .....	24
CHESSMASTER 5500 .....	25
FIGHTERS ANTHOLOGY .....	26
AHX-1 .....	28
ARMORED FIST 2 .....	30
VIRTUA COP 2 .....	32
MANX TT SUPERBIKE .....	33
G-POLICE .....	34
ABE'S ODDWORLD ODDYSEE .....	36
CRICKET 97 .....	38
ANDRETTI RACING.....	39
HÍREK .....	4
IMMORTAL KOMBAT .....	6
CINKELT LAPOK .....	40
CSEVEGŐ .....	44



## Quake II

Talán minden idők legjobban várt játéka volt. Most végre kiderül, mit csináltak az id-nél egy évig...

**8. oldal**

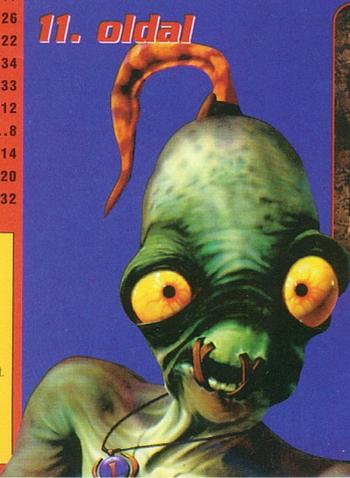
## Actua Soccer 2

Holtszezon van a fociban, de azért játék nélkül nem maradunk most sem

**11. oldal**



ABE'S ODDWORLD ODDYSEE .....	36
ACTUA SOCCER 2 .....	11
AHX-1 .....	28
ANDRETTI RACING .....	39
ARMORED FIST 2 .....	30
CHESSMASTER 5500 .....	25
CIV II: FANTASTIC WORLDS .....	24
CLOSE COMBAT 2 .....	18
CRICKET 97 .....	38
DEEPER DUNGEONS .....	16
DIABLO: HELLFIRE .....	17
FIGHTERS ANTHOLOGY .....	26
FINAL LIBERATION .....	22
G-POLICE .....	34
MANX TT SUPERBIKE .....	33
MYTH: THE FALLEN LORDS.....	12
QUAKE II .....	8
RIVEN .....	14
SCREAMER RALLY .....	20
VIRTUA COP 2 .....	32



## Oddworld

Az akciójátékok legújabb sztárja pont olyan, mint az a bizonyos csoki: ronda és finom.

**36. oldal**

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0665-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (98 2543/01-66-22)  
Félelős vezető: Vinkó György vezérigazgató

Lapfőigazgató: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
Laptervező: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismarosai Renáta Levélgátás: Recsent Kft.  
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, P.I.: 132

Terjesztés: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők  
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, P.I.: 132

## Myth

Fantasy, 3D és stratégia meg-  
lehetősen szokatlan elegy, de  
ez a turmix kiválóra sikerült.

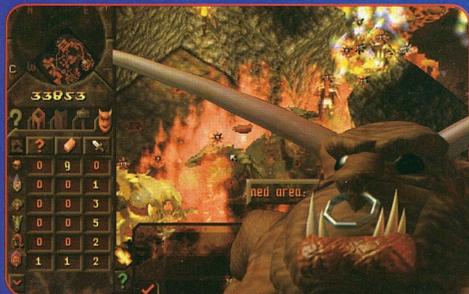
**12. oldal**



## Deeper Dungeons

A Dungeon Keeper kiegészítőjének  
pályáin csakis a leggonoszabbak  
számíthatnak sikerre.

**16. oldal**



## AKTUÁLIS

Bújék, meg minden, ha azóta nem találkoztunk volna. Remélem mindenki magához tért a szilveszteri meg-rázkódásokból, és megújult erővel veti bele magát galaktikus kis magazinunkba. (Igazán jó érzésről pedig azon olvasóink tesznek tanúbizonyságot, akik megragadják a soha vissza nem térő alkalmat, és élnek az előfizetés hihetetlen lehetőségével.)

Ezen számunkban fogunk szemezgetni azon karácsonyi stuffok között, amelyek decemberi számunkból balszerencsés véletlen, avagy a nyomdai határidők ördöge miatt kimaradt. Természetesen nagyító alá kerül minden idők legjobban várt játéka, a Quake II is, amely – több szakértő egybehangzó véleménye szerint – nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket (legalábbis multiplayerben nem igazán).

A célszerűség kedvéért kicsit megváltoztattuk az értékelőt is, mint az az előző oldal alján terpeszkedő eszmefuttatásból kiderül. Hosszú téli esteken buzogni olvassgások, rendkívül tanulságos egy darab...

Ja, tiszta zív-  
ból javaslom  
minden jóízű  
olvasónknak  
(amiről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor megvásárolta szépséges lapunkat), hogy mostanában tartózkodjon a televízió műsorainak megtekintésétől.

Most voltak itt ugyanis a tévétől, és arról interjúolták a Martint, hogy mi teszi agresszívulva a számítógépes játékokkal játszó gyerekeket? Ő ezt hosszasan fejtegette, pedig egy egyszerű mondat is megadhatta volna a helyes választ: az operációs rendszer...

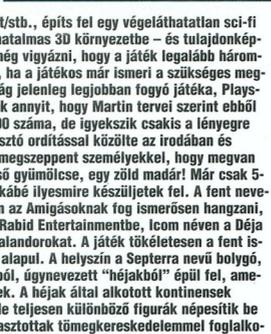
## SEPTERRA CORE (Rabid/Virgin)

E havi híreink nyitányaként egy egészen érdekes próbálkozásról van szerencsénk hírt adni: ismert tettesek végre megpróbálják adaptálni azt a fantasy RPG-stílust PC-re is, ami elsősorban Super Nintendón és PlayStationon divik. Aki még nem látott ilyesmit, annak elég nehezen lehet vázolni ez a kategóriát, de azért megpróbáljuk: végy néhány manga- vagy anime-rajzfilmből illő karaktert,

találj ki néhány száz szörnyet/robotot/stb., építs fel egy végeláthatatlan sci-fi történetet, helyezd az egészet egy hatalmas 3D környezetbe – és tulajdonképpen kész is a játék, csak akkor is, ha a játékos legalább három-négy hónapig tartson, még akkor is, ha a játékos már ismeri a szükséges megoldást... Klasszikus példa erre a világ jelenleg legjobb fagyó játéka, PlayStationon Final Fantasy VII. Erőti csak annyit, hogy Martin tervei szerint ebből áll majd az 576 Konzol kötetből 200 száma, de igyekszik csakis a lényegre szorítkozni... (Tegnapelőtt vártagyszót ordítással közölte az irodában és egyébként a kerületben tartózkodó megszeppent személyekkel, hogy megvan háromhavi folyamatos játékának első gyümölcse, egy zöli madár! Már csak 5-6 színes madár van hátra...) Szóval kabé ilyesmire készültetek fel. A fent nevezett ismert tettesek neve elsősorban az Amigáknak fog ismerősen hangzeni, ugyanis mielőtt bevolnáltak volna a Rabid Entertainmentbe, Icom néven a Déja Vu-játékokkal kergettek a sirba a kalandorokat. A játék tökéletesen a fent ismertetett konzol-RPG sikerreceptre alapul. A helyszín a Septerra nevű bolygó, ami hét koncentrikus csokaszítméből, úgynevezett "héjakból" épül fel, amelyek a bolygó magja körül keringenek. A héjak által alkotott kontinensek ugyan bizonyos módon átjárhatók, de teljesen különböző figurák népesítik be őket. A legfelső héjon lakik a Kiválasztottak tömegkereskedellemmel foglalkozó népe, aki a felső tízezer jó szokása szerint az alsóbb szintekre zúdítja a szemétyét. A Kiválasztottak egy ősi legenda alapján úgy vélik, hogy a bolygót a mennyekben lakó természetfeletti lény, az Alkotó hozta létre, és egy bizonyos célból mennek egy a dolgok, ahogy mennek. A titok nyitját bizonyos tárgyak és infok alapján a bolygó magjában sejtik, és megindulnak "lefelé". Sajnos az alsóbb szintek nem igazán kedvező létfelműjüknak, és némi művi beavatkozást igényelnek. Itt lépünk be mi a történetbe, amelyben a Kiválasztottak szintje alatti héjon élő turkálók alakítunk, aki aentről érkező szemétnel kutató próbál eladható tárgyakat találni megjelölhető biztosítani magának.

Nyolc különböző karakter áll rendelkezésre: itt van például Lolo, a szomszédban látható technikuslányka; Lobo, az egykori harcirobot, akit kielejtezése után saját intelligenciaváltó programoztak újra; vagy például Grubb, a szerelőgömböc bűjtött punk... A kontinensek pusztulásával fenyegető "héji háborúban" a feladatunk az, hogy először is megadjuk a saját kontinensünket a Kiválasztottakól, majd a többin átutazva eljussunk a Magba, ahol egy hatalmas biokomputerrel megtudjuk, hogy Septerra egy hatalmas puzzle, amely akkor áll össze, ha lakói megoldják a Küldetést. Ha elbuknának, minden elpusztul, ha viszont győznek, akkor szembe kell néznünk az Alkotóval...

A játék természetes tökéletes 3D-ben, 16-bites színmélységen nyomul, az összes karakter és ellenség szintén 3D-ben pre-renderelt. A történet összesen 15 fejezetből fog állni, amelyeket természetesen helyszínek és ellenségek százai átgázolva járhatnak be. A harci szisztéma érdekessége, hogy a szokásos "ráverek ezzel-ráverek azzal-ajaj, most á jönn" módszert ún. "Sorskátyákkal" (a la Magic the Gathering) dűsítették, amelyek megfelelő kombinációjával új harci technikákat hozhatunk ki karaktereinkből. Az ígéret szerint a nyáron már akár is próbálhatjuk a játékot – akkor ügyis ráér az emberek nagy része... (Persze ilyen méretű játékoknál azért nem árt fenn-tartással kezelni azt a bizonyos tervezett megjelenési időpontot – inkább legyen karácsony, de akkor bugok nélkül...)



ES: December egyik legnagyobb bombahíre volt, hogy a Squaresoft elkészítte a Final Fantasy VII PC-verzióját is. A kiadó ki más is lehetne, mint a derek Eldos. (Szóval lehet, hogy Martinnak még lesz PC-s leírása...)

ES: A Microsoft új rekordot állított fel az online-játékok történetében: a Tombling Zone nevű játéksite-jukat eddig már több mint félmillió ember kereste fel. (Illegál system operation c. játékot viszont offline-ban is meg.)

## BLACK DAHLIA (Take 2)

Nagy fába vágta a fejszét a Take 2 (egykoron Gamezet) legénysége. Megmártóztak már mindenféle játékkategóriában, úgy gondoltak most szülnék egy vérbeli kalandjátékot. A Black Dahliaiban egy a századunk negyvenes éveiben játszódó nyomozás történetét játszhatjuk majd végig, bár tegyük hozzá, hogy a téma egy kissé morbid: egy sorozatgyilkosságait kell felderíteniük, amelynek tettese helyrén feldarabolja aktuális áldozatait. A mintegy öt év eseményeit felolvasó cselekményt és a helyszíneket egyébként megtörtént események szolgáltatták: a Torso Killer néven ismert cleveandri sorozatgyilkos, Heinrich Himmler és az SS európai cselekedetei, valamint a háború utáni Hollywoodban ténykedő Elizabeth Short kisasszony, akit a sajtó a Black Dahlia címmel tüntetett ki. Megvalósítását tekintve egy hírből megoldást válszaltok a szerzők: a háttereket szépen lerendelték, míg a szereplők blackbox filmtechnikával rögzítve kádoroghatnak ebben az enyhén gyomorgrógtó világban. Ez a technika a hatalmas mennyiségben rögzített videóanyagunk köszönhetően az eredménye, hogy a játék valószínűleg rekordot dönt a számítógépes világban, ugyanis 8 (igen, pontosan nyolc) darab CD-n kerül majd forgalomba. Ha a CD-eladásokat nem komplett példányban, hanem mondjuk darabban mérnek, akkor a Take 2 már indulások is komoly konkurrenciát jelenthettek Michael Jacksonnak. Megjelenési ígért egyelőre még nincs, de a www.bdahlia.com-on egyéb szafos részletek mellett az érdekelték nyomom követhetik az eseményeket.



### SIEGE (Telstar)

Emlékszel még a jó öreg 64-es Defender of the Crown-ra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert jassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése után viszont már annyira stratégiai játéknak szolgáltatót fímat, hogy ebben már örökös rekordereket számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárakba húzódo oligarchák kizárólagos szorakozása abból áll, hogy zord hadaikkal egymás ellen vonulnának. Ha az összetettebb természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádogaiból lözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászatot, a számszerjés gyalgóságot, a szekercéceket, és néhány kőbor paraszt is, akik a hatalmas kaputalpotok talogátok fel-fel – ugyanis előbb-utóbb mernőkiket is fel kell bérlelniük, hogy ostromgépeket gyártsanak szorakozásainkhoz. A fejlészthető szerzasmok természetesen nem csak a kaputalpotokra korlátozódnak: gyáratathatunk faltró kost, gyűjtőnyilakat, ostromlét-rákat, esetleg forró olajjal teli üstöket (fejre borítandó) – meg mindenféle barátí eszközt, amire egy unatkozó hadúrnak csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékot 20 főből álló "sereglet" kezdjük, amit nemsokára akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyorségét hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erődíthetjük. Ha alapítéletét tekintve a DDC-ra, akkor kezelést tekintve a Dungeon Keeperre, grafikkalag pedig linkinább a Mythre (ld. ismertetőnk a 12. oldalon) fog ütni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajítják", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játéknak, a kiüzelmek személyes irányításhoz ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-lónában.

ES: Peter Molineux távozása után is tovább oszlik a Bullfrog: a Sindycaete Wars és Creation egykori projektvezető Mucky Foot néven új fejlesztőcéget alapítottak, és átszervezték a jó öreg Eldoshoz.

ES: A Sierránál úgy látszik, hogy minden alárendelnek a Babylon 5 fejlesztésének, mert a Space Quest 7. folytatásán dolgozó gardát is átvezényelték kérés. Lehet, hogy nem találkoznak idén az úrházmasterrel?

## BATTLEZONE (Activision)

Na tessék: még egy ökö-vület 98-as öltözetben! Úgy látszik a szoftverterjesztők ötletek híján kezdenek visszanyúlni a gyökerekhez – ha ez így megy tovább, az ezredfordulón Phoenixezni fogunk. Természetesen minden tankszimulátor ősapja, nem az eredeti grafikai-jával születik újjá (bár lehet, hogy azt a programozók 3D-kártya nélküli is meg tudnák oldani egy 200-as Pentiumon), mert néhány ezer poligonnal azért most egy kicsit több bókliászik majd a képernyőn – de azért a lényeg nem sokat változott. A játékhoz frappáns alaptörténetet is kreáltak, miszerint az 1960-as években a Szovjetunió és az Egyesült Államok egy titokzatos idegen anyagot folytat létehalharcot. Ennek hányászámból tudnak újabb és újabb harceszközöket kreálni – vagy a kilőtt ellenséges egységek maradványainak újrahasznosításából. A gyártáshoz természetesen szükség van gyárakra is, amelyekre viszont csak termálfurások mellé telepíthetünk. Ilyen történetek kiagyalása rendszerint a mértéketlen Red Alertezs eredménye... Erre utal egyébként az is, hogy az elmondottakból adódóan nem csak egy tankot irányítunk: lehet belőle egy rakás. Az egyes egységeinket változó méretű szakaszokba oszt-hatjuk önálló ténykedésre, vagy akár magunk mellé is rendelhetjük, hogy a közvetlen irányításunk alatt levelezvél csapatunkban támogatassanak bennünket. A játékban hét különböző világban nyomhatjuk sorban a küldetéseket, de ha valakinek túl sok lenne az ideje, akkor a mellékelt küldetészerkesztővel újakat is fabrikálhat magának. Ebben van egy elég meglepő vonás is, ugyanis nemcsak az ilyen játékoknál megszokott állást eddithatjuk, hanem akár teljesen új-generálhatjuk a pálya felszínét is. A játék másfél éves fejlesztése tulajdonké-pen már befejeződött, szóval még valószínűleg az év első felében magunkra csukhatjuk a tankok tornyait.



## PANZER COMMAND (SSI)

A Mindscape étes szárnya alatt ténykedő SSI stratégiai programjai rendszerint nagyon erős mércét jelentenek konkurenciáknak, de most megint olyan dologban török a fejüket, ahol a legerősebbek: II. világ-háborús páncélosokat fogunk harcba vezetni a végtelen orosz sztyeppeken, vagy éppen Afrikában. Ugyan a Steel Panthers 3. és a Panzer General 2. részét ugyan megint nagy okosan szinte egyszerre jelentették meg, úgy látszik, még mindig nem unták meg a témát... A hagyományokkal azonosan úgy látszik inkább szakítanak, ugyanis ez a játék már real time-ban zajlik, és sokkal inkább lesz majd szíkinthető egy Armored Fist-szerű szimulátorral, mint egy szokásos SSI-stratégiának. A real time-ban rendeltél változatos 3D terepen igyekeztek minél jobban visszaadni a csatamező valós érzetét: a kiválasztott tank tetszés szerinti álcázással és fegyverzetrel indul harcba, zötykölődik a bukkanókon, rázkódik tüzelés közben, ha pedig tüzéségi vagy légítámadást kap, akkor új textúrát kap, azaz rendszeren amortizálódik. A kivitelezésből adódóan természetesen nemcsak külső nézetünk vannak, hanem bármikor átválthatunk a személyzet (géppuskás, tüzér, tankparancsnok és vezető) nézetre, de egyébként a személyzet az Al-nak köszönhetően önállóan is intelligensen végzi a feladatát. A hagyományokhoz azért mégis jelen némi kötődést, hogy egyaránt játszhatunk küldetéseket és komplett hadjáratokat, amelyekben sikeres műveletek esetén egyre nagyobb kőtelékeket vezényelhetünk harcba.



A háborús játékok szerelmesei nyilván már előre feltehik a fogukat a darabra, bár a várakozást egy csöppet beárnyékolhatja, hogy a grafikai kivitelezésből adódóan a Panzer Commander nemcsak támogatja majd a 3D-kártyákat, hanem egyenesen megköveteli.

## AIR WARRIOR III (Kesmai/Magic)

Minden online meg multiplayer repülőgép szimulátor atya és legsikeresebbje, az Air Warrior harmadik generációjához érkezett. Vagy egy fél éve volt szerencsénk tetszeln a második részt, és máris itt van a harmadik. Az AWII-nél a fejlesztők elsősorban a single player-küldetésekre helyezték a hangsúlyt, de természetesen most sem hanyagolták el a krónikus Net-hiányban szenvedőket: a játék most már összesen 450 (!) egyéni küldetést tartalmaz, amelyek időpontja az I. világháborútól a koreai háborúig terjed. Ez a néhány küldetés összesen hat hadjáratra van felosztva – tehát ha valaki csak egyet óhajt végigjátszani, akkor is legalább két hét szabadságot célszerű kivennie. Több mint 40 különböző korabeli repülőgépet vonulathatunk harcba, ha pedig online-ban akarunk a levegő uraivá válni, akkor akár 250 ismerőssel is ringbe szállhatunk. A harmadik rész legnagyobb újdonsága azonban kétségtelenül az, hogy a játékot most már 3D-kártyákra is optimalizálták: eltűnnek a pixelek, minden küldetés teljesen új textúrát kapott, és kitaraktották a néha Kheopsz végső nyughelyére emlékeztető hegyeket. Ha valaki esetleg nem érné be ezzel a szimpla mennyiségű küldetéssel, akkor – miután komolyabban megérezte magát háziúrosával – új single- és multiplayer pályákat is gyárthat maga és kedves barátai épülésére.



...

## Babylon 5 (Sierra)

Egy újabb szép példa következik a reménybeli pánznásolás jól bevált sémájára: adott egy sikeres sci-fi sorozat, aminek nagy a tetszési indexe a főnép körében (ez jelen esetben a Warner Bros. hasoncímű darabja, aszsem nyomja valamelyik magyar vagy műholdas adó is) és van néhány hasonló játék is a piacon, ami tűrhetően fog (Star Trek-klonok, X-Wing vs. LucasArts, stb. – tényleg, kíváncsi vagyok mikor csinálnak az Alfa Holdbázisból is egy 3D űrhajószimulátort) – hát akkor csináljunk mi is egyet. Ezzel tulajdonképpen össze is foglaltam a Sierra új játékaikat (illetve játéklíróitájáikat, mert trilógiájaként fog indult) teljes koncepcióját, ami tőlük már csak azért is meglepő, mert a hasonló kategóriában mozgó Last Dynastyvel egyszer már buktak egy elég nagyot... Mindenesetre a téma akár halássá is válhat, mert szinte megismertél a maximális látványosságját. Szóval a játékban a tv-sorozatban megismert lények különböző típusú hajóit repülhettek be. A cél természetesen nemcsak a szimpla összecsapások megnevese, hanem a végső győzelem, szóval nemcsak egy hajót irányítunk: a mi kezünkben van a harcban alkalmazott taktikák, valamint az általános stratégia megtervezése is. A konkurenciára szemmel láthatóan elfigyelték a tervezők is, mert ugyan egy-egy hadjáratot megemrni is eltart egy ideig, viszont minden egyes új játéknál az Al-teljesen újragenerál-a a világmodelljét, tehát minden alkalommal egy teljesen új helyzetet kerülhetünk szembe. Hm, mit is mondhatnék még többet egy ilyen játékról? A végén még valami frankó is kislülhet belőle...



☛ Lassan már alapfelszerelés 3D-kártya. Akik most akarják beszerezni, azért még várjanak, mert a Diamond-től jön az új, Voodoo 2 chipsetes Monster-kártya, ami elődjé gyoraszár-gának háromszorosát fogja hozni.

☛ LucasArtsék folytatják a Star Wars pénzügytörténetét további fejezéssel: januárban jelenik meg az X-Wing vs. The Fighter pilus hadjáratait tartalmazó CD, de nemcsak a követi a Jedi Knight mission disk is.

☛ December harmadik hetében nagy meglepetés érte az európai játéktorgalmazókat: a Quake II lecsúszott az eladási listák 2. helyére, és éleveszélyes teljes megelaptesre bevágtott a Riven. Ki tudja, miért...

☛ Bill Gates az Office 97 ruszki premierjére Moszkvában látogatott decemberben. Biztos boldog lehetett, amint megtudta, hogy két órával a bemutatás után a feketepiacos is megjelent a cucc az eredeti ár 1%-áért...



# IMMORTAL

**A** számítógépes játékok immáron majd két évtizedes történetében rendszerint az a trend uralkodott, hogy a jelentősebb sikert elért mozi filmeknek készítették el számítógépes adaptációját. Ezek hol jobban, hol rosszabbul sikerültek, de ez a trend az utóbbi időben néhanapján megfordulni látszik, és nem nagyon csodálkozhatnánk, ha nemskora a filmvászonról kö-



**A szereposztás:**  
Robin Shou – Liu Kang  
Talisa Soto – Kitana  
James Rema – Rayden  
Sandra Hess – Sonya Blade  
Lynn 'Red' Williams – Jax  
Keith Cooke – Subzero  
Brian Thompson – Shao Kahn  
Reiner Schöne – Shinnok  
Chris Conrad (II) – Johnny Cage  
Musetta Vander – Sindel



szőnne vissza ránk Lara Croft, netán Larry vagy Guybrush Threepwood. A jeget először a Street Fighter törte meg, de eddig a legnagyobb sikert a világ talán legnépszerűbb verekedős játékaiból készült Mortal Kombat aratta. A sikernek megfelelően – a játékok hasonlóan – sorozattá duzzadt a film is, hiszen '98-ban jön a mindenki által várva várt folytatás! Az már biztos hogy ezt a filmet aztán tényleg látni kell. Már a szereplőgárda is sokat ígér (ha mást nem, legalábbis mennyiségére), bár azért meg lehetőségen szomorú képpel vehetjük tudomásul, hogy néhány karaktert az első részről színész kelt életre. No mindegy, ez van, ezt kell szeretni.



Irina Pantaeva – Jade  
Deron McBee – Motaro  
Dana Hee – Mileena  
Marjean Holden – Sheeva  
Litetoot – Nightwolf  
Tyrone Wiggins – Rain  
J.J. Perry – Cyrax/Scorpion  
Ridley Tsui – Smoke  
A szereplők mellett azért nem árt odafigyelniünk a stábilista egyéb részeire is, hiszen olyan patinás nevekkal találkozhatunk, mint például Chuck Comisky (Terminator 2, The Addams Family) vagy

Alison Savitch (Mortal Kombat, Terminator 2). Ők voltak felelősök a látványeffektákért, amit szokásukhoz híven természetesen 101 százalékra teljesítettek (lásd például Motaro esetét, aki egy méretes ló és egy ember kereszteséből született).

Az operatőr mondjuk nem kimondottan nagy név (legalábbis itthon nem): John Leonetti. Ő volt egyébként az egyik producer is.

A forgatókönyvet az eddigi Mortal-játékok két fő programozója, Ed Boon és John Tobias vállalta magára, bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem kellett különösebben új ötleteket legyártaniuk, hiszen a történetet a Mortal Kombat-játékok 2. és 3. részéből megismert szereplőkből és eseményekből elegyítették össze.

A zenéért a jó öreg George S. Clinton volt a felelős. Kelleme kis pattogós muzsikákat szült, amelyek természetesen CD-n és kazettán is meg fognak lenni. Magáról a filmről csak annyit lehet elmondani,

hogy akinek tettszett az első rész, az a másodikban sem fog csalódni. Azt azért elárulhatjuk, hogy vért most se nagyon keresettek a filmvászonon, hiszen nem korhatáros a film. Sőt, nem is különösebben hosszú, hiszen mindössze 91 perc az egész. Előzetesnek pedig álljon itt néhány kép, amelyek alapján buzogón reménykedhetünk, hogy a filmforgalmazók jövőtől tavasszal mindenkinek úgy leesik az álla, mint az első rész láttán."



1992. Egy Ed Boon nevű figura és néhány társa óriási vihart kavart egy újdonsült játékkal, melyben egészen új szemlélet mutatkozott be a kor akkori szellemétől eltérően. A játék nem szól másról, mint az esztelen öldöklésről, a brutális harcmodulokról és a vérről. Gondolom nem nehéz kitalálni, hogy napjaink egyik legnépszerűbb bunyós anyagáról, a Mortal Kombatról van szó.

nek kell születnie, ami kicsit komolyabban néz ki mint elődei (gondoljunk csak a Mortal 3 nevűségei kivételére, Kicsit gyengécske grafikájára, stb.), éppen ezért már a fejlesztés első szakaszában (kb. 2 évvel ezelőtt...) eldöntötték, hogy az egész játékot áthelyezik három dimenzióba. Ennek a lépésnek talán az volt a legfőbb oka, hogy elég sok konkurens jött ki a piacon 3D-s veredős játé-

játék komolysága érdekében nincs se Babality, se Friendship, se Animality, se Brutality), ahol is az eddigi verőlyás megnéyszereződik, vagy legalábbis a képernyőt elborítja a sok paradicsomlé. Küzdeni a szokásos módon lehet, de beépítették a programozók felvehető fegyvereket is, amiól izgalmasabbá válhat egy-egy küzdelem; minden karakter más fegyverrel rendelkezik, s ilyenkor extra-

Ha már a szereplőkről beszélünk, nézzük, hogy kikkel is találkozhatunk az új részben. Összesen 15 karakter választható alapból, de a játék készítői szerint tele lesz a játék meglepetésekkel és rejtett emberkével (bár mondjuk az is igaz, hogy minden rész előtt ezt ígérték...). A 15-ből már vannak itt régi ismerősök is: Liu Kang, Rayden, Sub-Zero, Scorpion, Sonya, Jax, Johnny Cage és Reptile;

# KOMBAT

kkal, és mondjuk elég kellemetlen lett volna a Midwaynek egy mezei 2D Mortal-lal ott fezengetnie. Szóval lón 3D. Az egész eljárás nem volt olyan bonyolult, hiszen a motion captured technika alkalmazásával tökéletes produkciót kivetthettek el a Midway emberei. Ez a "lemodellezés" tulajdonképpen annyiból áll, hogy a számítógépre kötött zsinórokat felaggatják egy emberre, aminek megjelenik 3D "váza" a monitoron, s máris le lehet modellezni a mozgását. Ezek után már csak egy textúrát kell ráhúzni az elkészített hálóra és készen is van a karakterünk. Nemcsak a harcok, hanem a pályák is teljesen 3 dimenzióban lettek elkészítve. Így lehetett megoldani azt, hogy a kamera állandóan mozgatható, és bármely nézetből mutathassa a küzdőtérre. Egyébként egyetlen olyan pálya van ami "interaktív", az az kivégzőoszak aktívhatósága háttér, és az ott lévő nagy daráló. Ha valaki felé repül... Mellesleg megjegyzném a játék egy kissé véresre sikerült, hiszen bármilyen ütést is viszünk be a vér csak úgy fröcsköl az emberből, s akkor még nem is említettem az extra fincsi kivégzéseket (a



de természetesen vannak vadonatúj, eddig még nem ismert karakterek: Reiko, Jarek, Shinok, Fujin, Tanya és Quan Chi.

Most jutott eszembe, hogy magáról a történetről még nem is meséltém semmit. Mellesleg itt megint bekaraváltak a készítőik, ugyanis a lehető legerőtelenebb sztorit agyalták ki a programhoz. Legyen amnyi elég, hogy Shao Kahn teljes megsemmisítése után minden visszaáll a régi kerékvágásba, s megszűnik az átjárhatóság a Föld és a Külvilág között. Aztán egyszer csak jön egy Shinok ne-

speciális mozgások is előcsalhatók.

Vannak még vicces trükkök a játéokban, mint például a testrészek törése, ami különösen poénos dolog. Az egész abból áll, hogy minden harcocs azonos kombinációra más más módon elég nagy kárt tesz a másikban, azaz különböző testrészeit szépen eltördeli.

A poénos dolgok közé tartozik még a színek és a kinézet megváltoztatása, amivel egyes szereplők ruhaszíne vagy megváltozik vagy teljesen eltűnik (pl. Sub-Zero maszk nélkül, Liu Kang átletta nélkül, Sonya piros felsőben, stb.).



vezető fazon és felborít mindent... Szóval Mortal Kombat 4 lesz, lesz... lesz! PC-n Windows95 alatt, és reméljük tényleg tavaszra készül el, mint ahogy azt a GT ígéri.

B.P.

1998. Ez pedig ugye frissen megkezdett esztendők, amelyben még igen sok meglepetés várja a Mortal-rajongókat. Ezek ismertetése most a célunk 1-2 sorban.

Na szóval itt van ez a mi Mortal gyermekünk, aki szépen felszaporodott: egyik napról a másikra (kb. 6 év alatt) hirtelen a negyedik részéhez érkezett – le számítva persze azokat a kis kitérőket, mint az Ultimate MK3 és MK Trilogy, amelyek főleg üzleti okokra vezethetők vissza. Az már a fejlesztés elkezdésénél tisztázódott, hogy végre egy olyan rész-



## EGY SIKERSOROZAT TÖRTÉNETE

Lassan már minden emberrészlőr-fának a vértől lesz az id software időbeosztás. Ez a következő: megjelenik egy új generációs játékok; rá egy évre ugyanannak az engine-nek a továbbfejlesztett változatával kihúzzák az előbbi játék második részét; ezzel egy időben jelentetik a következő program írásának kezdetét, amely két év múlva óraműszeri pontossággal megjelenik. Ez esztendőnk is így van, 1996 őszén jelent meg a Quake, pár hónapja szivárogtak ki az első hírek a következő projectről, a Trinity-ről, majd most, 1997 végén megjött az, amit mindenki úgy várt, mint a messiást: a Quake2.

Egy ilyen volumenű program megjelenését természetesen nagy várakozás előzi meg. Mindenki már előre találgatta, mik lesznek azok a korszakalkotó újdonságok, amelyek az eljövendő két év főbb trendjeit fogják meghatározni (mert hogy egy idsoft program csak trendalkotó lehet, az biztos). Azonban volt néhány általános igény, amely eléggé elfogadott volt, és mindannyian biztosra vehettük, hogy szereplni fog az új részben.

egyértelműen a használhatóság, mint inkább a design jegyében készült, ezért jelentős várakozás volt, hogy sokkal kiegészítettebb fegyverek legyenek a 2. részben, mint ahogy a Doomban is azok voltak. Ugyanacsak a Doom maradványa az, hogy mivel az optimalizálás miatt a második részre jelentősen gyorsul az engine, ezért lehetségesek válnak sok poligonból álló, hatalmas térségük megjelenése a pályákon. A Doom és a Doom2 közötti különbségből mindenki monumentális építményekre számított.

olyan ideitlen rajzolatúak, mint a Quake-ben. Végre lehetett emberi kezét is rajzolni, nem lett olyan szögletes, mint az első rész pillanatra bevilán, háltát fogó keze. Szóval gyönyörű lett: végre nem pengétes peremmel kapcsolódnak a felületek egymáshoz, és sikerült átváltani teljesen 3D-be, ugyanis – bár nem nagyon reklámozták – a Quake NEM csak 3D objektumok kezeit: a rohanás fénye bizony-bizony csak egy egyszerű sprite volt...

Szerencsére itt ezt már kijavították: a rohanás helyén is lüszög, és nem tűzölti jelenik meg. A Quake-ben a legkisebb objektum, amit a program kezelni tudott, az a pont volt. Ha valakit megsebzünk, piros szín-pontok



A másik nagyszerű újítás, amit én már az Urdu-um (1987) óta várok, az az, hogy sebződjenek végre vizuálisan is az ellenfelek. Gondolom, mindenkit zavart már, hogy csak lövők, lövők egy ellenfelet, semmi látható baja nincsen, aztán egyszer csak – amikor elfogyott a HP-je – szépen szétröbbed. Szerencsére régi álmom valóra vált: folyamatosan nyomom követhetjük ellenfeleink sérülését, egyre véresebb és zilaftabb



## A VÁRAKOZÁSOK

Már az alapprogram is tudjon skinekét/ruhákat kreálni, vagyis ne csak színt, hanem kinézetet is be tudjunk magunknak állítani. Nagyon fontos lenne már az alapverzióba valamilyen gépi deathmatch ellenfél. Mivel az id megvette a Re-aperBot jogait, és OmnikronBot néven elkezdte továbbfejleszteni, erre kiváló lehetőséget is látott mindenki. Különösen azért, mert az OmnikronBot nagyon jól sikerült, sokféle és sokszínű ellenfél közül válogathatunk, mindegyiknek saját külső stílusa és skinje van.

Sok jó teampaly szabályrendszer alakult ki a Quake-hez, mint például a CTF (Capture the Flag), a TeamFortress, stb. A legújabb Quake-kciónak már tudták is ezeket, vagy legalábbis a CTF-et (van a Jedi Knight-ban és a Shadow Warriors-ban is). Ezeket természetesen mindenki várta, hogy illő módon megjelenjen a Quake2-ben is, esetleg újakkal kiegészítve. A cooperative-és teampaly-fanok álmának netovábját volt az eldobható hátásza, amivel kisegíthetjük gondban lévő bajtársunkat a nekünk már felesleges fegyverrel. Mivel a Quake-ben a fegyverek nem

software felpakolt az internetre egy hárompályás kis demó, hogy mindenki megtudja, min is dolgozott az elmúlt években. Az új megoldások azonnal látszódnak, és nagyon elégedett is voltam velük...

A legfontosabb újítás, hogy már nem szögletes minden. Nemcsak a 3DFX-es változat, hanem a szoftveres is lekerekíti mindenképp az élet, ha a lehetséges. Ez leginkább a fegyvereken figyelhető meg: nem

## AZ ELŐZETES

Körülbelül egy hónap-pal a megjelenés előtt, az id-

verődtek le róla, a vérfröccsenés jelképeként. Ez nekem kezdetben nagyon nem tetszett, mostanra is csak megbarátkoznom sikerült vele, megszereti nem. Szerencsére ezt a problémát az id-nél is érzékeltek, és a második részben már a gömb vált a legkisebb önálló objektummá. Így ha valakibe belelövök, igazai vércseppek esnek le róla, már a szoftver változatban is, nemcsak a 3DFX-ben. Ja igen, 3DFX... Látszik, hogy a programot arra készítették az alkotók. Sokkal szebb egy gyorsítókartával, tehát jóval élvezhetőbb is. Nagyon úgy tűnik, hogy arrafelé fejlődik a világ, hogy már meg jelenik a szoftveres változata valaminek, ettől, mint a DOS-verzió...



lesz a kinézele, míg végleg meg nem hal. Nagyon jó poén emellett, hogy ellenfeleink nemcsak meghalnak, hanem halodokianak is, tehát ha valakit lelőtünk, akkor az a hollywoodi filmekhez hasonlóan még utolsó erejével meghúzhatja a ravaszt. Vagy ha nem is utolsó erejével húzza meg, de tönkerezett gerincevel a nyaktöréseket utolsó rohamával összerántja minden izmát, azt is, ami eddig biztonságos távolságra volt a ravasztól... (Ez egybeként nem morbid poén, a valóságban is így van. Ezért is nem jó olyan bácsi fejét szétlőni, aki éppen a tüssz fejehez szorítja a fegyvert. Feltevére persze, hogy nem közbömb számmunkra a tüssz sorsa...) Egyébként néhány kitértetett hullára egyből meg is indul a döglégyek áradata, egyéni ízt kölcsönözve a játéknak... Bár ez sokaknak nem tűnt fel, de szerintem az egyik legforradalmibb grafikai újítás, hogy 3DFX-es kártyával vannak többszínű a játékok, tehát nem csak világít a fényforrás,

# QUAKE





A légyott rendkívül nyomasztó hatással van az ott levő légyra

mint eddig, hanem saját színet is rávetíti az alatta elhaladóra. Természetesen a régóta várt "átlátszó víz" effektus is megfigyelhető, bár ez nem nagyon hozott különösebb újítást az eddigi normákhoz képest: elmosa a vízfelület túloldalán lévő dolgokat, alatta pedig beképzelt és hullámzóztatja a textúrákat, de csak ennyi. Tehát, az eddigiek alapján nagyon sokat vártam a programtól. Ezek az újítások megnyerték a tet-

anyabogójukon. Az inváziós feltes egészen megsemmisül, csak mi maradunk életben, egy szál pisztollyal. A parancsnokság természetesen azonnal reagál az új helyzetre, és megbíz bennünket, hogy ha már úgy ott vagyunk, elimináljuk az ellenséges civilizációt...

A demóval ellentétben most már megfigyelhetünk minden egyes ellenséget szörnyet. Szerintem nagyon jóra sikerülték, több szempontból is. Elsősorban sikerült egyesítés kinézetet adni nekik. Elvileg minden ellenségünk ugyanakkor a fajnak mutans vagy cyborgizált egyede, és ez nagyon jól megjelenik a kinézetükben. Noha sokfélék, és sokféle méretűek, mégis megfigyelhető bennük bizonyos hasonlóság. Ezt a hatást szerintem azzal érték el, hogy az arckifejezése mindenkinéknél hasonló, és majdnem minden ellenfelünknek látjuk is az arcát. Jó ötlet, hogy a szörnyek is azokat a fegyvereket használják, amelyeket mi. Tehát ők is BFG-vel, plazma fegyverrel, uzival, meg hasonlókkal támadnak ellenünk, amelyeket mi is használhatunk. Egy adott ellenfél több fegyvert is használhat, de nem úgy, mint a Quake-ben vagy a Doomban, hogy van egy távolsági és egy közelharci eszközük, hanem egyszerre akár két-három fegyverből tüzelhetnek ránk.

Ha már a fegyvereknél tartunk, nézzük át azokat is: Végre átjött a supershotgun! Egyik legnagyobb problémám volt a Quake-ben, hogy nincs sok használható fegyver, csak a hajszártó és a rakétavető. Hogy a szögvetők nem jönek semmire (legálábbis egymás elleni játékban), azt valahogy megemésztettem, de hogy régi kedvencem, a double barreled shotgun műve degradálódott, az nagyon zavaró volt.

Míg a Doom-ban használható volt a BFG 9000, a rakétavető, a supershotgun, a chaingun, és néha a plazma gun is, addig a Quake-ben az igazán jó fegyverek listája leszűkült a fenti két eszköze. Ezt a hibát szerencsére az id-s fiúk is érezték, és visszatértek a régi szép időkhöz. A duplacsövű ugyanis régi fényében tűndökölt,

a deathmatchek igazi királya lett újra. Visszahozták a forgatózárs gépfegyvert is, és nagyon erősre tették. Sajnos van egy apró hibája, hogy időbe telik, amíg felpörög, tehát ha egyszer elkezdünk vele lögni, akkor nem érdemes abbahagyni. Így sajnos elég sok löszert el lehet pazarolni – bár ez nem baj, mert elég csak néhányval találnunk, ellenfelünknek így is biztos a végete.

A Quake-ben túl erősre sikerült a rakétavető, tehát hogy itt ne lehessen az uralkodó fegyver, teljesen lebutították. Sajnos egy kicsit túlságosan is, ugyanis levettek a tűzgyorsaságából, a hatékonyból és a repülési sebességéből. Ez engem nagyon érzékenyen érintett, hiszen már a Doom első része óta a deathmatch játékok királya volt ez a fegyver, annyira, hogy az egymás elleni játék fogalma gyakorlatilag zonosult a rakétavetővel (még a Duke Nukemben is az volt a sztár). Ennek oka szerintem az, hogy a főbb játék (tehát a taktikázás, a másik játékos megkeresése, stb.) mellett van egy kisebb, ügyességi rész is: az, hogy mennyire tudom eltárolni, hogy hol lesz a másik az adott pillanattban, hogy pont eléj tudjak löni a rakétáival. Szerintem egy teljesen más stílusú program, a Populous sikerének is ez lehetett a kulcsa. Ott is kellett egy átfogó stratégián, és annak kivitelezésén törni a fejünket, de ugyanakkor ott volt az állandó logikai rész, hogy hogyan tudok



Mikrobi kései utóda a leghúzóbb ellenfelek közé tartoznak



Teljes siker: a célpont fejesztetten működik, de fejesztetten már nem tud...

berek ellen egyáltalán nem használható. Ennek oka az, hogy ugyan nem azonnal, de nagyon gyorsan odár, ahova célozunk, hatókörre viszont egyáltalán nincsen. Így szinte lehetetlen vele mozgó ellenfelet eltárolni. A gond az, hogy ilyesmiket Kiszámozni egy Botnak semmi, úgyhogy már előre látom, hogy mi lesz a Quake2 OBot-jainak kedvence, és ellenfeletlen fegyvere. (Mivel a fenti tulajdonságok mellett még egy olyan

60-70 %-ot le vesz egy találatnál.)

Gondolom, már itt a fegyvereknél fel-tűnt mindenkinek, hogy nem annyira a Quake-et



egyenletes szintre hozni minél nagyobb szárazföldet. Tehát, ennek a "játék a játékban" résznél vége, a rakétavető szinte teljesen használhatatlan, a fent kifejtett módosítások miatt. Ellenben újra körünkben üdvözölhetjük a régi császárt, a BFG-II! Ugy tünik, nem történt a szabályainak jelentős változtatás, maradt minden a régiben. Az egyik új fegyver, a railgun szörnyek ellen nagyon jó, de em-

## A VALÓSÁG

Nos, mikor már senki nem bírta tovább idegekkel, és az egész számítógépes társadalom Quake2-lában égett, 1997. december 9-án megjelent a játék... Az eddigi trenddel mostanra szakítottak a fiúk, ugyanis készült Intro a játékhoz. Egész hangulatos, megismerjük belőle a kerettörténetet, ami a szokásos id softos mélységbe vezet el minket. Vannak az idegenek, akik ellenségesek, de az emberek meglepik őket az

# KICSIT TÖBBET VÁRTUNK!



fejlesztették tovább, inkább visszanyúltak a Doomban bevált dolgokhoz. Valóban, ez a kevertörténet, (tudniillik semmi köze az első részhez), valamint a design is nagyon megütözik. Mellese a pályák jellemző fatüpusa, és a szörnyek kinézete is azt a stílust idézi. Sajnos, a pályaszervezés is a Doom első részének hagyományait követi, tehát kis, vékony, girbegurba folyosókon kell rohagálnunk. Sajnos, ez a szörnyek elleni játékok nagyon lerontja, ki-be ugrikunk a sarkokon, és a supershotgunnal pár lövéssel mindenkit leszedünk. Így nehézségben nem nagy fejlődés történt: míg a Quake nagyon nehéz volt a Doom2-höz képest, addig itt elég könnyű kiirtani bárkit.

A pályák sajnos nem sikerültek túl jóra. Hiába vannak kis térségek, azokat átláthatatlanul nagyorgó folyosórendszer köti össze. Ezekre a folyosókra kell aztán keresgelnünk az n-1 darab kapcsolót, és hogy a legtöbbet éppen melyik ajtó nyitotta ki.

A fenti elemek miatt meg morog kockázatni azt a feltételezést, hogy tudatosan szaktítottak az első rész megoldásaiára, és hogy ezt a programot célszerűbb lenne Doom3, mint Quake2 néven emlegetni. Talajdonképpen ez nem más, mint egy 3d engine-el megoldódott, az 1998-as év színvonalára hozott Doom.

Amikor először hallottam, hogy oda-vissza lehet közlekedni a pályák között, nem nagyon örültem. Attól féltem, hogy ók is belesznek abba a csapdába, hogy most már nemcsak pályán belül, hanem az egyes pályák között is keresgélhetünk kapcsolókat, ami inkább az unalmat, mint a szórakozást szolgálja. Szerencsére a végleges módszer egy teljesen egyedi dolog lett. A program tulajdonképpen nagyon kevés pályát tartalmaz, viszont ezek a pályák elég nagyok, ezért amikor jelentős távolságot teszünk meg rajtuk, akkor bebírt egy újabb pályARESZLET. Így tudunk bolyongani viszonylag nagy

olvasgatni akarunk, akkor jobb, ha félrevonunk egy nyugodt sarkokra, mert erseknél nincs tekintettel, közben nyugodtan lekereszelhatunk.

A hangjal nem csak a helping computernek, hanem megjelent nagy hangulatokat. A Quake-ben mindenre alapzörejt effektet (tehát az időnkénti, ok nélküli hűgőresek, robajokat) itt is megtartották, és továbbfejlesztették. Ebből a szempontból nekem a kedvemem az első pálya, ahol halljuk, ahogy kint az idegen városban dúl a csata, el-előrdülnék a leg-elhári-

pont ennek az örüljél. Szabódtak is az id sítején, hogy sajnos nem lettek készen vele időre, de majd kiadnak hozzá egy patchet. Gratulálók. Milyen olyan az, hogy kiadok egy félkész programot, aztán majd később megjelentetem hozzá a hiányzó anyagokat? Túl közel



Főnyesebb a lánctalp a talpa... A lánctalp meg pláne!



tó ütögek, stb. Nagy hangulatok. Szóval ezek lennének a grafika és a single player újdonságai.

Az elhullt bácsikák tetemét nyomokra duglgyek zimmögő hada lepi be



helyeken, vissza-visszatérve a kiindulóponton. Amikor teljesítettük a teljes komplex feladatot, akkor mehetünk tovább a következő egyiségre. (Szerencsére egy ilyen egység nem áll többö, mint két-három alrészölvi.) Hirtelen megtesztelt a demóban szereplő szép falkészlet, csalódó tapasztalat, hogy szinte az egész játékon az vonul végig, a pályák grafikaiilag nagyon egyhangúak, talán az utolsó néhány, a patola és környéke kivételével. Félve from le, de ilyen téren igazán meríthettek volna a Jedi Knight alkotói.

Az adott helyeken teljesítendő feladatokról a helping computer ad tájékoztatást. Ez egy nagyon hasznos kis eszköz, mindig közli, mik az éppen aktuális elsődleges és másodlagos célok, valamint ezek megvalósulásáról is tájékoztat minket.

Kicsit zavart, hogy amíg el nem olvassuk a megválasztott küldetésleírókat, addig egy kedves női hang három másodpercenként böffenti, hogy "Mission objectives updated!". Ez harsó közben lehet zavart. Nagyon szerencsés módon ugyanis a program nem otyan, mint mondjuk a Tomb Raider, hogy amíg a menüben turkálunk, addig a szörnyek bekésmen várnak a sorokra. Ha

volt a karcsóny, srácosk...? Ami mindennek a tetete, hogy még egy nyomorult teampaly gondolom az alapzörlöbön. Sincsen, majd ehhez is megjelenik egy kiegészítő márcslusban, Miscosa dolog, hogy ha valaki kész egy programmal, kevesebbet keres rajta, mint egy félkész piaca dobó (mert nekik a kiegészítő ára is be fog folyni)? De nézzük azt a nyomorult deathmatchet, ha már nincs más. Valami jó kis pályát...

Sajnos a single player pályák teljesen alkalmatlanok erre a játékra, túl nagyok és szövevényesek, valamint teleportokkal sincsenek túlságosan megtűzdelve. Egy jó kis race2face-t (két ember egymás elleni játéka) nem lehet játszani. Az egyetlen szöbe jöhető játékmód a malagica (vagyis sok ember, és mindenki mindenki ellen). Elképesztő...

Van azért néhány apróság, ami szerencsére jó módosítások a régi rendszerhez képest. Van force respawn, vagyis nem lehet halottként sünnyni, amíg ellenfeledek el nem fogy a quada. Ezenkívül a program figyeli, hogy éppen ki és hol mozog, és nem tesz le megjelenés-követlenül egy másik játékos elé.

A régi Doomos dút újra választható lett, bár ez már a Quakekorábban elérhető volt (egy fegyver nem tűnik el, ha felveszed, de csak akkor veheted fel újra, ha meghaltál). Ez a módszer sok játékosnál nagyon előnyös. Kiszájjából ezzel végre is érünk a kis szagjába, de legalább jelentéktelen pozitív újdonságoknak. Inkább fordítsuk figyelmünket a hibákra. Nem lehet szint választani, tehát ha lenne teampaly opció, akkor sem lehetne használni. Ehelyett lehet skint választani, különírt és férti. Ezek nagyon jól illeszkednek a háttér palettájába, ezért elég nehéz az ellenfelet észrevenni. Érdekes



Most csak két szlet kedvi focikból áll a fogadobizottság

métóds, hogy nagyon lassan lehet 100% főté menni, mind páncélban, mind életerében. A páncélok csak 25-30%-ot adnak, de ésszádnak, úgyhogy ha sokáig nem szöbödünk, akkor esetleg felvehetjük egy elfogadható értékre. Ezenkívül a 100%-os healthet el lehet feleltetni, a normál szint főté csak a 2%-ot ad powerupokkal lehet menni, szintén nagyon lassan. Ezeknek a módosításoknak lehet ennyi értelme, hogy nem lehet nagyon elhúzni, mert sincsenek 200/200-al szaladgató termínátorok a pályán. A fragok kijelölése szintén nagyon siralmas. Nem látjuk az ellenfeleket, csak a miénket írja ki a sarkokba, mint a Doomos időkben. Nincs tabella, sem semmi, csak ha meghalunk, akkor villantja be egy pillanatra az ellenfeleink eredményét. Szerencsére, a single playerrel ellentétben, egymás elleni játéknál lehet közöpre tenni a fegyvert. De hogyan? Nem rajzolja ki, nincs a középső fegyvernek semmilyen ábrája, csak alulra kirak egy nagyon apró ikont. Neveltséges! Nagyon sokan, így én is, nem célszerűtlen, hanem a puska csövével céloznak, így most mi mit csináljunk? Ezek mellett már apróságoknak tűnik, hogy amikor valaki meghal, akkor nem a hátzsidókat, hanem csak a kezében lévő fegyvert dobja el. Mi ez, Duke Nukem? Ja igen, és "természetesen" nem látjuk az ellenfeleink kezében lévő fegyvert...

Nem is folytatom tovább. Egy játékos üzemmódban ugyan el lehet vele szórakozni, de ami a hosszú távú játék fő eleme lenne (a deathmatch), az teljesen használhatatlan. A fenti dolgok, no meg a rakétavető átlárasa miatt nagyon szívnemlátatlan, egysíkú kezelhetetlen és kezdetleges lett. Talán nem kellett volna annyira sietni a karcsónyji megjelenéssel... Egy mondatban: ez a program a Quake-nek és a Doom 1-2-nek a cipőüzőjét sem kötheti be. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nem jó a játék, de azért az id software-től többet vártna volna az ember. Ez különösen igaz az elképzelődságra és a nagyon elrontott deathmatchra.

## QUAKEFÉNY:

Kicsit a témába vágya, egy jó hírt szeretnék közölni minden Quake rajongóval. Megrendezésre kerül hazánk első nagyszabású fragestje, 1998. jún. 30. és febr. 1. között. Minden lesz, mi szem-színnek ingere, hatalmas versenyek (face2face, malagica, teampaly), turnaj, 3DFX-es gépek, az érdekesebb mecssek promotorok kivételése, stb. Helyszíne az Óbudai Művelődési Központ (Bp., III. Sam Marco utca 81.) Nevezési díj 1000 forint, mely mindhárom kategóriában feljogosít az indulásra. Ha csak nézőként vagy ismerkedni szeretnél, akkor az megtehető ingyen is. További információk: interneten a quake.pgame.com-on, a quakefény linknél.

Endre

**quake II**  
Activision/id software  
<http://www.idsoftware.com>

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya,  
Ismerthető hangkártyák

Nem orosz. Vannak átült a névűl fordalmat várunk, nem reformokat.

84%

Nagyon népszerűek manapság a sorozatok. Az utcán járva szinte nincs is olyan áriáslaplakétyű, melynek egyikéről ne egy újabb, most induló, két-háromszáz részes bugyutaszt főszereplő vetnék ránk mélyreható intelligenciáról árulkodó tekintetüket. A trend sajnos világméretű, és természetesen nem kerül el a PC-t: mosta-

szörös szívűek, mert nyilván nem fogják sokan hiányolni a pl. Madrid-szigetek világszeret (elismert csapatát). Szóval ez úgy-ahogy egálnak tekinthető. A klubcsapatoknál már nem is érdemes elkezdni az összehasonlítást, lévén, hogy itt egy sincs – ami azért elég nagy baj. Ami viszont a kevesek és frissességüket illeti, abban talán egy kicsit az Ac-

Magáról a mérkőzésekről azt kell mondjam, hogy ebben is a FIFA javára billen a mérleg. A grafikai kidolgozás itt rossz (az Actua 2 is alapból támogatja a D3D-t és a 3DFX-t, de a játékosok valamilyen gyengébbek, mint a FIFA-ban (külön felhívandó a figyelmet Ronaldo szemetesztartályú alakú fölére, holott a valóságban egy borotvált köcsüsdőre hasonlít – hát hol itt ez a lélektelenség?). Az animációk mindkét programban nagyszerűek, ezzel nem lesz gond: ahogy az egy 97-es programtól el is várható, igen szamos

előálló Trevorba állandóan belefojtja a szót. Mivel ez akkor test, amikor pl. gól esik, kapufára rúgnak, vagy éppen egy szabálytalanság történik és a játék rendkívül akciódús, szegény Trevor csak a színeiben, illetve a mérkőzés lefutásával képes a mondanója végére éri (Ilyenkor pedig mi szakítjuk meg, azaz, hogy továbbküldjük a programot). Az is érdekes volt, hogy 2-1-re győzött ellenem a gép (neki három kapura rúgása volt, nekem kb. 20, öt vagy hat kapufára, egyszóval semmi sem jött be), és erre költök velem, hogy végig a győztes csapat irányította a mérkőzést. Hát ilyet!

# actua SOCCER 2 poligló!

nában olyan kevés az új és eredeti ötletek száma, akár a tizeszeké egy nyugdíjas pénztárcájában – és akkor még igen finoman fogalmaztam. Vetiúsiük le mindzet a sportjátékokra, azon belül is a focira! Két egyeduralgó sorozat fut mostanában: az Electronic Arts FIFA-ja és a Gremlin Actua Soccer. Az utóbbiól kerül most területre a 2-es sorozámot viselő. Mielőtt valaki a szemre vetné, hogy két rész mitől sorozat, előárulom, hogy volt egy pár olyan, ami ugyan nem az Actua nevét viselte, de a benne szereplő csapatokat kivéve teljes egészében megegyezett azzal, illetve a kor követelményeinek igazították a grafikát (pl. Euro '96, vagy az Actua 1 3DFX-re optimalizált változata). E közé a két nagynál közép nem tudott egyetlen kicsi sem beférni, nemcsak

tua javára billen a mérleg nyelve (legalábbis én a magyarokból ezt szűrtem le). Dicséretes, hogy egyik program sem tartalmaz közeleget, vagy ami még rosszabb, a kis-ujjából szoptott nevetek. Van ugyan editor, de köve hiszem, hogy a fanatikusok kívül len-

tösen szegényes adatbázisának, a kisde idejélt körültesnek, a helyenként igen érdekes poliglókonkó ésszerakkat játékosoknak és a retentense ostobán megalósított bajnokság- illetve kuparendszernek. A kommentár kidolgozására nem fordítottak elég időt, ez meg is látszik

**Thomas Mann: Romario és a varázsló. Szindarab több felvonással, fűszereben óriási dugókkal**

DISTANCE 21.08M  
TIME 0.52S  
SPEED 45.93KM/H

azért mert megették őket, hanem a többi próbálkozás olyan rossz volt, hogy egész egyszerűen szót sem érdemes vesztgetni rájuk (arról nem beszélve, hogy nem is voltak túl sokan).

A fentebb leírtak miatt most egy kicsit a FIFA '96-cal való összehasonlítgatás fogja az ismertető alapját képezni. Kezdjük rögtön az introval. A FIFA introja az egyik legjobban megdesignált, amivel valaha is találkoztam. Közszínhetően a kitűnő grafikanak és a Blur együttes Song 2 című számának. Az Actua2 ehhez képest olyan, mintha egy Scorese-filmet hasonlítanánk össze egy brazil televízió-gényével. Az egy dolog, hogy meglehetősen rövid, de hogy egy kb. 60X80-as ablakban fusson, az már egy kicsit túlzás. Nem mondatnám, hogy túlzottan lázba hozta. Eh, majd a játék kárpótol mindent, végülis egy sportjátékban nem az intro dominál. Válasszuk csapatot! A FIFA-ban a válogatott közül azt hiszem mindenképp benne van, még az óceánianak is. Az Actua is rengeteget tartalmaz, bár kevesebbet, mint a FIFA. Persze ne legyünk

ne olyan ember, aki fél napokat szórakozna egy teljes válogatott felépítésével.

Kezdődik a megmértetés! A FIFA alcíme nem véletlenül az "Út a világbajnokságra" – itt ugyanis a VB-selejtezőktől (természetesen az eredeti csoportbeosztásokkal) akár döntőt vezethetünk egy kiválasztott csapatot (plusz ugye néhány európai bajnokság is lejátszhatunk, ami itt hiányzik). Az Actuanál pedig játszhatunk velük ligát (sportornementek és kupát (egyne kiesés) – és puff, kész, vége, ennyi).

Mondduk ez az a két felállítás, amiben a foci története óta válogatottak még sohasem játszottak (csak a két-0 kombinációjában), tehát mindenképpen rendkívül jóindóság jelent – csak a valóságirtalarna közelít erősen a nullához, "remekül" beleélhetti magát az ember. Közéleg ugyanis a '98-as franciászajgi VB, és ha már nem jutott ki valaki, legalább a gépén hadt tegye ezt meg. (Bár ez annyit ér, mint a sivatagban szomjazóknak egy falat kenyér – de némi elégtelenség nyújtott, amikor a magyarok (illetve én) rúgtak a jugóknak 12-0-t – de én egy meccsért).



Mozaikombinációk hajthatunk végre. Az Actua-ban beállíthatjuk a lövés erősségét, vagy játszhatunk akár kénszerítettéssel is. Sokat lehet egyébként párosolni, de eredményes az egésszesen önző és, leg-könnyebb fogatoban majd minden meccsben löttem 40m-nél messzebbre lögöket. A stadionok kidolgozása nagyszerű, a közősége az Actua-ban szerintem jobb: majdnem az arcokat is ki lehet venni, bár így olyan hatást kelt, mintha 3 méter magas, görögördnyre-fejű emberkékből állna a "kemény mag" (ez néha igazán jól jönne egy-két tábornak meccs előtt és után...). Ami a FIFA-val szemben előny, hogy itt rengeteg felbontás közül választhatunk, így a lassabb gépek tulajdonosai is kelőképpen élvezetese tudják állítani a játékok. A taktikai képernyő is hozta a színvonalát, változatos és könnyen kezelhető.

A kommentár itt is két emberből áll, jelen esetben Barry Davies és Trevor Brooking képezik a hallhatóan párost. Ami jó: nem csúszik el a szöveg, ha gólt lövök (kapok). A kommentátor már azonnal kiabál is. A monddájuk ugyan nem túl változatos, de még megfelelő. Az új játékos nevét is megtanulták, és meglegelőn jó a magyar nevek kiejtése is. Ami rossz: Barry bácsi képtelen volt új mondanókat krealni az Actua 2-óta, ugyanazt a piteit 16Kt itt is. Mágózzó olyan előnáll, hogy az átláthatóan 8-10 mondatos monológokkal

(illetve hallatszik) rajta. Nagy előnye azonban, hogy itt jóval gyorsabb az akció (és most kiutelenen nem a géplegény mitől), amíg a FIFA-ban lefut egy támadás, addig az Actua-ban már két-három gólt lehet löni, illetve kapni. Nagyon tetszett még az időjárás megvalósítása az Actua-ban. Aki a FIFA-val szemben erre a sorozatra esküszik, annak megéri megvenni, aki nem tudja melyiket válassza, annak azért inkább a FIFA '96-at javaslom.



**actua soccer 2**  
Gremlin Interactive  
<http://www.gremlin.co.uk>

**L Á T V Á R Z H 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**

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, WIN95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Kicsit szegényes adatbázis és körítés, de gyors és akciódús

**82%**

Ha azt állitanánk, hogy PC-n eddig nem jelent meg 3D-s stratégiai játék, aligha mondanék igazat. Elvégre a különféle software-formázaló cégek már számos, leginkább ebbe a skatulyába suvasztható darabbal rukkoltak elő. Ilyen volt a Dungeon Keeper vagy egy az Incubation is - hogy csak a két legsikerültebb próbálkozást említsd. De a stratégiai játékok klasszikus hangulatait eddig még senki sem tudta keresztelni egy igazán látványos 3D-s engine-nel. Jönna meg sokáig az a véleményem voltam, hogy egészen a Populous 3 megjelenéséig nem is lesz szerencsés efféle "öszvéhez". Szerencsére pesszimizmusom most alaplatannak bizonyult, mivel a Myth: The Fallen Lords-szal az Eidos nemcsak egy hihetetlenül szép és eredeti programmal rukkolt elő, hanem új műfajt is teremtett.



**Lászkónai is szívesen a futás, de jelen esetben mindenképpen hasznos**

Hogy mi az, amiben a Myth felül tudta múlni az olyan nagynevű elődöket, mint például a Dungeon Keeper? Leginkább grafikai kiválóságában. Pedig a Keeper sem egy csúnya darab: a játéktér szabadon forgatható, tele van szebbnél-szebb fényhatásokkal s maga a föld alatti világ is gyönyörűen van rajzolva (na jó, VGA-ban azért nem az igaz). Maga a cselekmény azonban alapvetően egy izometrikus perspektívában futott, ahol a különféle nézetváltások inkább kényelmi funkcióknak szánták, s csoport sem voltak szerves részei a játékmenetnek. Egy szó mint száz: a Keeper (s népes kompániaja) nem volt IGAZAN térbeli. A Myth viszont... Ha azt mondom, hogy a játék maga egyetlen vizuális orgazmus, akkor még finoman és visszafogottan fogalmaztam. Ilyen tökéletesen megalkotott, hangulatos és gyönyörű 3D-s engine-t én se PC-n, s konzolon, se játéktérben nem láttam! Tényleg úgy szárynalhatunk a vérátzattá (ez a szó legszorosabb értelmében értendő) csatamező felett, mint egy madár. Nemcsak lehetőségünk van a játéktér teljesen sza-

bad forgatására és nagyítására, de erre rá is kényesztít a játék. Embereink az erdőben igent el-elhűnk a fák mögött, a hid alatt elrejtéses katonáink rejtezhetnek, s a kifogott mok mögött élőlíhtak lapulhatnak friss húsrá éhesen. Magyon sok függ attól, hogy pontosan milyen szögöl és magasságból irányítjuk csapatainkat.

A Mythnek már maga a kerettörténet sem nevezhető szokványosnak. Kalandjainak ott kezdődnek, ahol más játékok végződni szoktak: egy kis csapat koszos és elcsigázott katonáival végül beke egy meglehetősen reménytelen háborúba. Ellenfeleink a Bukott Hadurak által élre keltett élőlíhtak vége-láthatatlan hordái lesz. E Szálígrád-Életérzést

csak fokozza, hogy a hadi helyzet reménytelensége miatt a jól megszokott "tel-sorakozunkzánrohám" ütkezetek helyett valóságos kis gerillahabörük kell folytatni.

Lidercényként fogunk kavargolni a világ legtávolabbi pontjait közzött, túlélőkre, erőforásokra és mágius erekyékre vadászva. Az élők vársai romokban és a Bukott Hadurak túlereje elsöprő...

Egyébként sok más stratégiai játékkal ellentétben itt nem körülítünk forrá a világ. A hatalmas ütkezeteknek mi csak a legapróbb mozzanatokban vehetünk részt, nolla ezek a küldetések sokszor létfenntartásúak a háború egészt tekintve. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy míg a két főserég egy mindt elsöprő csatára készül, addig ohadvezérségünk néhány tucat katonájával az élőlíhtak háború körül sündörög, és megpróbálja a figyelmüket magára vonni (ez volna a másodík pályá). Sok küldetésben feladatunk még csak ennyire sem hősies: fogd a könyvet és fuss, keresd

meg a titkos alagutat és menekülj, tartsd életben a füvessebet és így tovább. Az ellenfél teljes és to-lábs megsemmisítésé? Hősies rohamok? Ez efféle üngylikos éleleteket nyugodtan el lehet felejteni.

Mi több, minden egyes katona életére felelünk nek! Az egyes fickóknak ugyanis nem csak saját ne-ve, hanem "priusza" is van. A program nem csak azt tartja számon, hogy eleddig hány csatában velték részt, hanem azt is, hogy hány élőlíhtal végezték. Tán mondanom se kell, hogy a kellőképp harcedzett katonák keményebben harcolnak és a gaz ellen-támadásait is jobban bírják. Néhány pályá után már a legóvatla-nabb had-vezér is alaposan meg fogja fontolni, hogy kit is küld egy biztos pusztulást jelentő felderítőútra...

Itt mondjuk vissza-közölnék egy kis-estit a jó öreg Red Alertes hagyományok. Egy nagyobb csa-patul a megszokott ke-retrézhözgatás módszerrel jelölhetünk ki a leg-könnyebben, illetve az Enter megnyomásával minden, a képernyőn tartózkodó katona körül

megjele-nik a már jól ismert kis piros ke-ret. A keret mellett lát-ható zöld (illetve sárga és piros) csik az életerőt jelzi. Egyékként egy dupla kattin-tással kiválaszthatjuk a köz-elben lévő tüssza tartozó em-be-riánkat. E módszerrel igen hamar csak lehet válogatni a teljes öszezerszásságban rébálható csapatokat.

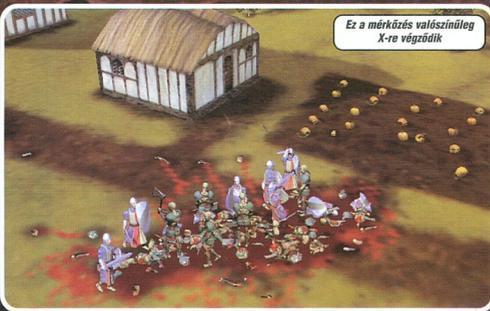
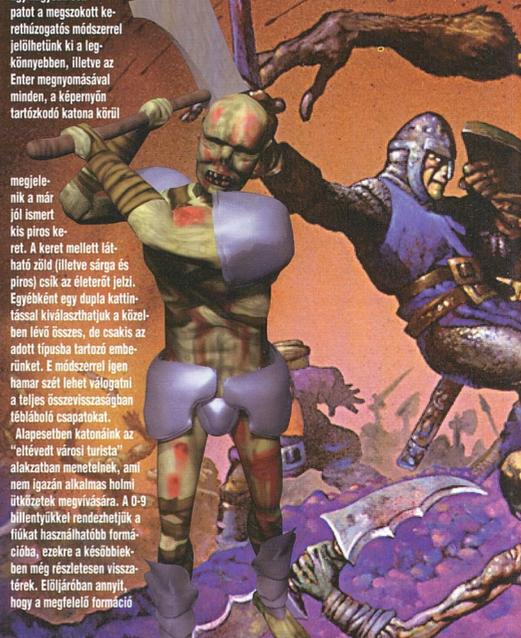
Alapvetően katonáink az "eltelveit városi turista" alakzatban menetelek, ami nem igazán alkalmas holmi ütkezetek megvívására. A 0-9 billentyűkkel rendezhetjük a fiúkat összemáthatóbb formá-cióba, ezekre a későbbiekben még részletesen vissza-terek. Előljáróban annyit, hogy a megfelelő formáció

lenyomva mindkét billentyűt. Maga a mozgás aligha igényel különösebb magya-rázatot, bár egy érdekesség azért itt is akad: a Shift billentyű lenyomásával különböző navigációs pona-tok jelölhetünk ki. s a csapat a pontok vonalát kö-zvetleg meg meneteli. E midőn egész korrekt elterelő illelve kifőző manővereket is meg lehet tervezni, bár a csata sűrűjében nemigen lesz ideák helyesimre.

Tán mondanom se kell, hogy a véres kezűtűk kö-zepette csöppset sem mellékes, hogy csapataink me-lyik felítek mutatják a rohamozó ellenek. Az efféle



THE FALL



**Ez a márkázás valójáknéig X-ra végződik**

URAM, EZ NEM IS OI

kiválasztása a győzelem egyik kulcsa, mind táma-dásnál, mind védekezésnél igen lényeges. Határozottan kellémes lehetőség az is, hogy előre kijelölhetünk bizonyos csapatokat, melyeknek tag-jai egy billentyű lenyomásával azonnal kiválasztha-toak. Először is a szokott módon jelöljük ki a delik-veneket, majd az Alt nyomtatására mellett vá-laszunk egy számot és néhány másodpercig tartuk

forgóldósa a legtöbb stratégiai játékban megleh-tösen egyszerűen zajlik, ám a Myth készítőinek sike-rült ezt meglehetősen idioszinkron és körülme-ny-sen megoldottnak. Jelöljük ki a kívánt csapatot, kat-lintsunk egy közeli helyre és fartsuk lenyomva az egér gombját, majd rövid várakozás után engedjük el és húzzuk el az egeret a kívánt irányba. Mint arról márt volt szó, az alakzatok megfelelő

kombinálása minden hadvezér számára létfontosságú. Nagy általánosságban elmondható, hogy a nyílzápor alatt álló csapatok számára a nyíltott, míg a közelharcban álló csapatok számára a zárt alakzat ideális. Nagyobb csapatmozgásoknál a két forma kombinálása a nyerő megoldás: néhány gyors mozgású, szétszórt felderítéscsapat a széleken, míg a főalakzat tömött sorokban vonul. Ez alól csak a törpék képeznek kivételt: őket mindenkitől (még egy mástól is!) tartjuk biztos távolban.

a sor nyolc emberből áll. Íjászok és népesebb csapatok számára ajánlott. Egyébként elég veszélyes dolog hosszú sorban menetelnit, mivel a katonák ilyenkor hajlamosak össze-vissza baktásni.

3-Laza sor. Hasonló a rövid sorhoz, csak jóval nagyobb távolság van a katonák között. A laza sorban állandólag katonák közül kevesebb áldozatot szenvednek a bombák illetve íjászok, viszont kéztüszánál nem szerencsés választás.

4-Lépcsős sor. Tán a leghatasosabb formáció az íjászok számára, mivel az első sort üldöző lényekre a második sor nyugodtan tüzelhet. Ettől a második sor kezd el menekülni, s az időközben mögöttük ért első sor lövi az ellent - és így tovább. A gond csak az, hogy mesterlövészek néha egymásba is beleeresztenek egy-egy közsza nyílvesztőt.

5-Mélység. Mintha csak a közkatonáknak (értsd:

kardforgatóknak) találta volna ki. Egyetlen hátulütője, ha a zárt alakzatban menetelő katonák között iszonyatos mérsárlást vihet véghez egy jól irányzott bomba.

6-Szétszóródni! A már emlegetett "eltévedt városi turista" alakzat, túl sok haszna nincs. Mondjuk a szanaszét állandólag katonákat elég nehéz becskereszni illetve kilőni - s ez bizonyos helyzetekben igen jól jöhet.

7-Széles körív. Derék katonáink felsorakoznak egy széles körív mentén. Az mondjuk nem rossz dolog, ha közepén áll néhány barbár és kardforgató, a széleken pedig íjászok. Ha az ellenfél taktikáitán módon közepben rohamoz, nem sok jóra számíthat.

8-Szűk körív. Bekerítéshez ideális, úgyhogy a közelharcú egységek számára ajánlott íjazán. Igazi kamikaze taktika, ha megvárjuk, míg a körív közepén összetörtölköz az ellent, és kivégzünk egy tördpét.

9-Ek alakzat. Az íjazán gonosz hadvezérek az egyik egységet egy-két tördpét állítanak, s megindítják a csapatot az ellenfél legsebébb alakzatai felé.

0-Kör. Védkezésként használatos alakzat. Igen gonosz dolog, ha középre bevesszempészünk egy füvesembert (ő mellesleg gyönyörtökét is funkcionál). Ezek voltak tehát az alapértelmezett formációk, de végszükség esetén a csapatnak még két különleges parancsot is kaphatunk. Az első ezek közül a fejtesszett menekülés (R), a második a szétszóródás (B). Utóbbi akkor javallott, ha íjászok illetve bombát



Eljött a rugalmas elszakadás ideje!

lőható élőhalkat jarkálnak a közelben.

Az egyes csapatállításokról elegendig nem ejttem szót, s ezúttal sem fogok, mivel nincs túl sok. A kihívást épp az jelenti, hogy e néhány figura megfelelő kombinálásával és mozgatásával határozottan a túlerőben lévő ellentelent. A kezdőkre vár még egy nagyszerű Tutorial pálya is, ahol igen hamar elsajátíthatja az egyes "fegyvernek" erősségeit és gyengéit.

Mint minden más stratégiai jäték, az egyes csapatokban, mindenféle galád barátok ellen játszva a leg-sorakoztatóbb. Elemelti síkon egyszerűen nem kevesebb, mint 16 (!) büsz hadvezér írhatja egymást az Interneten keresztül - de ehhez már ISDN vonal és valami híján maradjunk csak a négy fős játéknál. Először is a játék nem feltétlenül mindenki minden ellen alapon megy, akár két csapat is küzdhet egymás ellen. Az egyes csapatokban több játékos is szerepelhet, de van egy küzneti, kapitányunk vezetett hadi: ő osztja csak "alárendeltjeit" között a katonákat, illetve állítja össze magát a sereget.

Maguk a küldetések is igen változatosak, a végéit a legtöbb esetben nem is az ellen toláts kiirtása, hanem egy bizonyos feladatot végrehajtása. E feladatot lehet zástököt begyűjtése, bizonyos területek elfoglalása, de van egy roppant érdekes "labdajáték" is. Megunni egyhamar aligha fogjuk a játékok, legfeljebb a sorozatban letevések szeghetik kedvüket. Ez utóbbi dologt csak azért jegyeztem meg, mert a Bungie.net-en IGEN kemény ellenfelekkel akad össze a jobb sorsra érdemes játékos. Az egyik jenkü példánul barátilag megsgátja, hogy ő napi öt-hat órát Mythhez itt, s már kétség érezni a játékok (mit mondják, igen ritul le is nyomott). Erre csak annyit jegyez-

tem meg, hogy erre telően virgonkodna ennyire. Főleg mostanában (gondolom, a legújabb 40%-os ocsmányágsról mindenki hallott...).

Alig hiszem, hogy a bevezetőben elkövetett tömjénezésem után bárkinek is bizonygatónom kéne, hogy a Myth mennyire jó játék. Műfajában a tökéletesség határát súrolja, ám én inneprotó módon most mégis a játék gyengéit boncolgatnám: a helyenként körülmélyes irányítást és a nehezen áttekinthető játékmeneget, az előbbi kritika csak a nehezebb fordulásokra és formációváltásokra vonatkozik, s az esetek túlnyomórésztében nem is annyira zavaró a dolog. Az már jóval komolyab-

gond, hogy a pillanatról pillanatra változó hadi helyzetek és shehetetlenül gyors játékmenegetek hála, néha fenemőd nehéz átlátni a helyzetet. Aztán az állandó perspektívaállítások is gyakran zavaróak. Jömeagam például mindig jóval komolyabban ügy forgatni a játéktér, hogy ami nekem jobbra van, az a kicsinyített térképen is legyen jobbra (tehát a látótérünket jelképező trapéz pont felfelé nézzen).

T.J.

myth: the fallen lords

Eldos Bungie

<http://www.bungie.com/bungie.net>

LÁT VÁNYOSSÁG  
JÁT SZHAT OSSÁG  
SZ AVAT OSSÁG  
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
DirectX kompatibilis hi-color videókártya  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 30 MB ártár

Végjátékszani nehézt, abbahagyni viszont lehetetlen

92%

## EN LORDS



## AN BUKÁS!

Híába, kissé szeleburlik a srácoék... Az alakzatok: 1-Rövid sor. A csapat négy fős sorba rendeződik. Ideális, amennyiben egy szűk terepszakaszt kell a túlerő ellen megvédelmeznünk. Nagyobb csoportoknak nem túl biztonságos forma, mivel ezek hajlamosak összetörödni - amire a galád élőhalkat rögtön nyílzáppal reagálnak. Ez pedig nagyon nem... 2-Hosszú sor. Az rövid sorhoz hasonló alakzat, de



Ét hívják Blitzkriegnek...

# RIVEN

A játékban a szerzők sajátos módon tudtak levétüközi bizonyos korlátokat...



## SZÉP, SZÉP, DE...

A Míst – varázslatos grafika, fejtőró kalandelemek, a CD-ROM korai érdeklődésmonstrációja. A Míst a hínervét főként hihetetlenül élethű grafikájával és egyedülálló hangulatával teremtette meg. Sok-sok "követője" akad, rengetegen nyúzták a korongot. Manapság már szinte törvényszerű, hogy egy nagyszerű könyvnek, filmnek, játéknak megjelenjen a második része a kasszasiker reményében. Nohát, ez megtörtént – a karácsony előtti hajrában megjelent a Riven, a készítőket csodát ígérték, s az előzetes képek alapján mi is azt vártunk. Ha a grafikánál maradunk, az tényleg csodálatos. A raytrace-elt képek teljesen fotorealistikusak, mondhatni tökéletesek. Tessék csak megnézni a mellékelt képeket – ember legyen a talpán, aki megállapítja, hogy fényképek vagy a számítógép kreatúrai. A hangok és zenék is teljesen rendben vannak, rosszat nem írhatok rólok.

De! A Riven ugye már kalandjáték, s jómagam, mint a stílus egyik megszállottja, némi várakozással ütem lejtánszi. És bizony a Riven nem ütötte meg az én – szubjektív – mércémet. A kalandelemek kizárólag kapcsolók állítására, gombok megnyomására és néhány dolog megfigyelésére, megjegyzésére szorítkoznak. Nincsenek felvehető tárgyak, gondolkodtató puzzlék, csupán egy gyönyörű, mesebeli környezet és slussz. Ha valakinek elég a látvány, az nem fog csalódni, de aki izmosabb kalandra vár, hoppon marad.

Ez elismenne a Pacific Blue egyik díszletének is, de hol lehetnek a szöcsi lányok?



A játékban Atrus feleségét, Chaterine-t kell kiszabadítani Riven szigetéről, ahol Ghen, a gonosz varázsló, felfaláló stb. tartja fogva. Egy világot az összekötő könyv segítségével

érkezel Rivenre, éppen egy cellába, ahol rögvést elveszik az utrávalóul nek ked adott "bürtönkönyvet", amellyel Catherine szigetére mehetnél. A tolvaj nem örülhet sokáig szerzeményének, mert egy lázadó lelővi, a könyvet magához veszi, és ami igazán fontos: minket kienged. Itt kezdődnek a kalandozások a festői környezetben. Most jöhetne egy lépésről-lépésre szóló leírás, de attól tartok, hogy so-

A fákat ugyan kivágták, de a botlók készült kerítés mögött talán találtak valami érdekességet



kan dühösen vágnák a sarokba az 5 CD-t miután egy óra alatt végignyomták a játékot. Ezért inkább rátok hagynom a felfedezés örömeit, s csak a feladatokhoz adok segítséget. Tessék csak felderíteni a szigetet, s ha nagyon elakadtok, akkor lehet a leírásért nyúlni.

## AZ ARANYDŰM-SZIGET

A játék a központi szigeten kezdődik, innen kap a többi sziget energiát, valamint itt van a későbbiekben fontos aranyzsinó dóm. Szabadulás után menjünk jobbra, fel a lépcsőn, majd balra a forgó teremhez. Az ötszögű termen a két ajtó más-más kijáratot fogaathat, a kijáratok előtt található gombokkal. A gombokon kívül néhol egy kar is található, amivel a ráccsal lezárt kijáratok rácsát lehet felemelni. A hegyről egy másik kijárat is megközelíthető, ha tovább sétálunk lefelé, s átbyunk a zárt ajtó alatt. Az egyik kijárat mögött egy gázcsoport talál-

hassuk, melyik golyóhoz melyik állat tartozik. (A kacsacsőrű emlősök nagyon óvatossá közelítségük meg!) Őt állat kell megtalálni. Ezután keressük meg a falut, menjünk fel a legmagasabb pontjára, s onnan egy vizaljárót engedjünk a vízbe. Ezután keressük meg a csillót, szálljunk be, s utazzunk a Kísérletek szigetére.

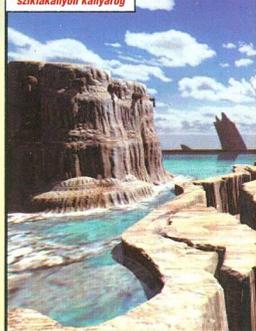
## A KÍSÉRLETEK SZIGETE

A tó közepén lévő kart állítsuk középbe, menjünk a nagy fémhenger mögé, állítsuk át a karokat, tekerjük meg a keréket, mire a víz elhagyja a hengert, s a benne lévő platform is lecsúszik. Lépjünk be a hengerbe, s menjünk le az üregbe, egy hal-konra érkezünk. Innen nem messze

# A FAN

létra vezet le a tópartra. Ezt eresszük le, majd lépjünk be a dupla ajtón, s rögvést zárjuk be magunk mögött. Az ajtószárnyak mögött két lejárót találunk, induljunk jobbra, keressük meg a függőhídon a kapcsolót és állítsuk át. Menjünk vissza az ajtóig, s keressük meg a békafogó szerkezetet. A szerkezet feletti ventilátor az iménti kapcsolónak köszönhetően megállít, így átmehetünk a szellőzőcsövön Ghen laboratóriumába. A lényeg Ghen jegyzete, amibe a kupolák nyitó kódjai vannak beírva. Másoljuk le a jeleket, majd lépjünk ki azon az ajtón, ami előtt két gömbkapcsoló van. Ezen az úton átsétálhatunk az Aranydóm-szigetre, a dómban a kerékek kienged-

A tenger közepén sziklanyon kanyarog



## A TERMÉSZET-SZIGET

Itt komolyabb feladat vár: a sziklába szerelt fagömbök titkának megfejtése. A lényeg, hogy jegyezzük meg melyik fagömb milyen állati hangot ad ki, majd keressük meg a szigeten a megfelelő állatokat, hogy azonosít-

# ZEN

heljük a körfolyosó hiányzó részét, s forgóteremhez vezető hidat egy karral felemelhetjük. Így már felmehetünk a dóm tetefére is, de az most még korai lenne. Térjünk vissza a Kisérletek szigetére, a kék gömbkapcsolóval hívjuk a függővasutat, s menjünk át hozzá a másik ajtón keresztül.

## A TÉRKÉP-SZIGET

Lépünk be a liftbe, nyomjuk meg a gombot, mire felemelkedünk, s magasról ráláthatunk a szigetre, amin az öt sziget "térképe" látható, s a panelről "bekapcsolhatók". A hegy belsejében található még egy szerkenyű, amely a szigeteket 3D-s szerkezetét mutatja. Ezek segítségével lehet bemérni, hogy az egyes szigeteken a forgó

karral emelkedjünk a falu fölé. A jobb karral bezárhatjuk a vízi őrhely padlózatát. Térjünk vissza a lifthez, menjünk a középső emelethez, húzzuk meg a kart, s lépünk ki a sárkány száján. A hely itt ismerős, menjünk a vizalattjáróhoz és szálljunk be. Iránytársa hasonlít a vasúti kocsiéhoz, az alsó karral a váltókat állíthatjuk. Menjünk arra az állomásra, ahol öt kar állítható, s állítsuk fel őket – így minden állomáson ki lehet majd szállni. A víz alatti szerkezettel menjünk az iskolához, ahol egy fura játék segítségével megtanulhatjuk Riven számit – ez nagyon fontos! Első lecke-ként fordítsuk le a Ghen könyvében talált jeleket normál számmra. Most a járművel irány az őrtorony, húzzuk meg a kart, majd a leereszkedő lifttel

ba zárunk, ahol nem sokára rád talál egy jóakaró, aki visszaadja a "börtön könyvet", amit a játékok elején elvettük. Ezen kívül Chaterine naplóját is átadja. Olvasd át, jegyezd meg és fordítsd el a benne lévő számsort. Mire elolvassod, megjelenik az iménti hölgy egy teleport könyvvel, amely visszavisz az állatos kőtáblához.

## A VÉGIJÁTÉK

Most érdemes felkeresni az aranydóm tetejét – itt egy 25x25-ös mátrixban kell elhelyezni a színes golyókat. A mátrixon található a szigetek rajzolata, s a színes golyók a dómoknak felelnek meg. A Térkép-szigeten



A síklépő vége az ismeretlenség ködébe vész.

## GHEN VILÁGA

Rács mögé teleportálódunk, Ghen hívjuk a gombbal. Amikor elveszi a "börtönkönyvet" és megkér, hogy használjuk előbb, készséggel tegyünk így. Aki olvasta Athrus könyvét, talán emlékszik: aki másodsorra használja a könyvet, visszajuttatja azt, aki először használja... Pechére az öreg kipróbálja utánunk. Kapcsoljuk be a generátort a teleport könyvéhez, majd menjünk le a háfőszobába, s hallgassuk meg az éjjeliszekrényen lévő óra hangját, s jegyezzük meg. Menjünk vissza a könyvekhez, s teleportálódjunk az egy négyzetes szigetre, Chaterinehez. A szigeten a liftet az imént halott hűvekkel kapcsolhatjuk be. Chaterine szabad, már csak Athrusnak kell jelezni. Ez tényleg a vége: menjünk vissza a Ghen világába, majd az Aranydóm-szigetre, az első helyszínhez, s onnan balra a távcsőhöz. A Chaterine könyvében talált távcsőnk segítségével nyissuk ki a földön lévő vasajtót, amely a lencsét védi. Ezután állítsuk át a bal oldali kart, amely óvja a távcsövet a túzótt leengedéstől, majd kezdjük leengedni a jobb oldalon lévő kar és a gomb segítségével. Törjük csak be az üveget, s élvezzük (?) a játék befejező képsorait, ahol a szereplések egymásra találnak ugyan, de... miféle dolog, hogy a lelkes játékos a végén a világegyetemben végzi?

# TÁZIA SZÁRNYAIN!

kupolák hol helyezkednek el a négyzetárcson (később nagyon fontos lesz!). Térjünk vissza a vasúthoz, forduljunk meg vele, szálljunk ki a másik oldalon, s derítsük fel a sziget többi részét. Ghen menekül előlünk egy másik vasúttal, de ne kövessük, hanem lépünk be a közeli terembe, ahol a tenger alatti életet figyelhetjük, s megtanulhatjuk milyen színhez milyen szimbólum tartozik Rivenben. Hívjuk az iménti kocsit, s menjünk a Természet szigetére.

## A TERMÉSZET SZIGETE

A lifttel menjünk legfelülre, a forgó kupolához, ülünk a székre és a bal

A sok napfény és tenger után kicsit nyomasztó hat az a szentély



menjünk fel. A cella mellett található a cella nyitója, nyomjuk meg, lépünk a cellába, s keressük meg a földön a kart, amivel eltolhatjuk a falat, s bejuthatunk a járatba. Menjünk el a tengeri, forduljunk meg, s a visszaötön kattintsunk mindig az ágakre, így világos lesz. Egy ajtót is észreveszünk így, nyissuk ki és lépünk be. Na, itt lesz szükség a fogalyok hátulján lévő számokra, és a hozzá kapcsolódó átlatokra. Aki lusta volt érre figyelni, annak egy kis segítség: háromszög alakú hal, béka, kacacsőrű emlős, tura hal. Jó sorrend esetén megnyílik a teleport a lázadó szigetre.

## A LAZADÓK SZIGETE

Sok mindent nem lehet itt tenni – mindenképpen elkapnak és egy szobá-

szertett tudást kell itt kamatoztatni. A megfelelő színnek elvileg a tengeriféltő teremben bekapcsolható színes lámpákkal azonosíthatók, de ez nem egészen egyértelmű, némi próbálkozás itt nem szűzben. Van egy egyszerűbb út is, a golyók koordinátái a mátrixban (bal alsó sarok a 0:0): piros (8,8), narancs (5,3), zöld (15,24), kék (21,24) illa (1,21). Húzzuk meg a szerkezet mellett kart, s nyomjuk be a fehér gombot. Most már használhatjuk a forgó kupolákat teleportáláshoz. Menjünk a legközelebbihez, állítsuk meg az előtte lévő szerkezetet, majd a kupola belsejében a csúszó-lapokat állítsuk be a Ghen könyvében megfelelően a 1-25-ös skálán, majd nyomjuk meg a gombot. Bent teleportálunk a könyvvel Ghen szigetére.

Gáspár

riven

Broderbund/Red Orb Entertainment  
http://www.riven.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P10D, 16MB RAM, 4xCD, 16MBPS,  
DirectX kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P16B, 32MB RAM, gyors CD

Attól még nem lesz jó egyetlen  
játék sem, hogy csodaszépen fest

70%

Gondolom abban mindannyian egyetérthetünk, hogy a Dungeon Keeper már megjelenésének pillanatában a kultikus játékok pantheonjába emelkedett. Peter Molineux Bullfrogos hatályúda a Carmageddon mellett talán a valaha megjelent legbülsőbb darabok egyike: az egyszeri játékosok mindenképpen kihozza a lelke legmélyén bújó-káló "földfutatót". Különösen vonatkozik ez például azokra a bónuszpályákra, amelyek saját alait-valóinkat kell érdekes elismerése mellett (sőt-ként) villámgymáztatásnak alávetik. A játék filozófiáját talán nem is lenne rossz ötlet kötelező tárgyá tenni a középiskolákban vagy a menedzserintertartományon – a nebulók biztos többre menének vele az Élet iskolájában, mint az agykontroll, a pozitív gondolkodással, meg hasznosuló tárgyalakkal.

Bullfrogék jó ideje erősen titokban tar-

tották, hogy újabb mérnyelre készülnek a szabaddiókn ellen, de azért a karácsonyra alá csak odahajítottak egy kis kiegészítőt a játékhoz. Széreny személyem nem igazán rajong a különféle kiegészítőért, mert rendszerint messziről bizetlenül róluk az üzleti szempontok – de ebbe azért csak merüljünk bele, mert egyrészt a Dungeon

Keeper egy ideje a szívem egyik csillete, másrészt most kivételesen egy igen költséges darabkát állunk szemben.

Talán mindannom sem kell, hogy az új pályákhoz szükséges az eredeti játékra is, de ezek teljesen önállóan működnek: nem a már megszokott kis kilófontokból fogjuk sorra meghódítani őket, hanem egy szimpla menüből választjuk ki, hogy melyik pályára akarunk játszani. A már teljesített pályák halványabb felirattal kapnak. Az alapjátékkal közös a hi-score lista,

vagyis az elért eredményük az eredeti DK rekordjai közé kerülnek, ha az egyik megnyerése után a főmenüből átkaravánok oda. Mindenesetre érdekesen festett, hogy a harmadik pályán majdnem 8.000 pontot csináltam. Hiányzik viszont a pálya megnyerése után az értékelés, győzelem után csak szimplán visszapotypannak a menübe.

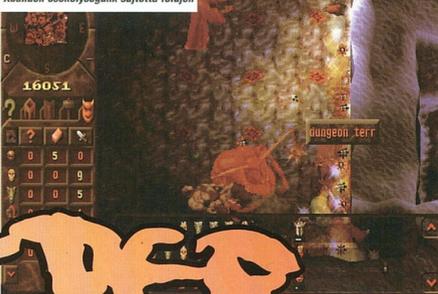
A mission disk 15 új egyéni és 15 multiplayer pályát tartalmaz. Utóbbiakat majd a kedves olvasó Kisöcsy barátjával kipróbálva minősítheti, nekem így karácsonyi magasságában mindössze annyam állt rendelkezésre a teszteléshez, és lévén fő a konyhán kívül nem képvisel különösebb játékerőt, talán inkább eltekintenek a boncolgatástuktól. Az egyéni pályákat viszont egész karácsonyi folyamatosan gyúrtem, és most, mielőtt még

végérvényesen lethagnám eme földi siralomvölgyet, beszámolnék tapasztalataimról. Mindenekelőtt: HÁT A JÓ EDES ANYUCIKÁJKUKAT! Tömören ennyiben tudom megfogalmazni a véleményemet a pályákról. Az alapjáték tapasztalatalából kiindulva a játékot nem az első pályával kezdtem: gondol-

a szer záloga. A probléma viszont az, hogy ezt a pályát is – akárcsak a többi – úgy tervezték meg, hogy mire betámadhatnánk, a konkurens dungeon(ok) tulaját, az adigra úgy megerősödik, hogy csak a legkörnyofontabb praktikákkal kényszeríthető térdre. Egyébként még nem is az utolsó pályá

(Bella) a legnehezebb, ott mindössze a 10-es Avatar és barátj társaságának eltalálása körülmenyes mulatás. Marhára nem tetszett, hogy néhány pályán imitálva van a lényeim darabszáma – igaz a konkurenciára is, de ez rendszerint a duplája/triplája az én lényeimnek (például a harmadik pályán nekem max 16 lényem lehetett, az ellenfélnek meg 40). Az viszont marhára tetszett, hogy ügyes ádsással a hűgök ügyes ádsással a hűgök horáit át tudtam terelni a konkurens keeper területére – és amíg ok egymás mé-

Az utolsó vídám ösziapni gyűjtés Abandon cselekvésyök sújtotta földjén



# THE DEEPER DUNGEONS DEEPSHOW

A végző összecsapás Avatar szerencsétlen utódjával, Bellal egykori dungeon szívével



A nagy harctékban támadó hűgöknek azért van némi előnye, csak megfelelő méretű börtön szükséges hozzá



tam, az első 5-6 nem is jelenthet különösebb meglepetést stratégialapon, szóval kezdtem mondjuk rögtön a menü első részének alján terpeszkedő Abandonnal. Számítottam vagy egy óras partira, de pötyvett tévedtem: úgy negyedik nekifutásra is egy öt órára tellett, amíg leomlottam a jó seregeit.

Körülbelül annyit jöttékidőre számítások a többi pályánál is, ugyanis az összes kiegészítő pálya igazenszámú és egy darab. Az új pályák tervezésénél valószínűleg

legbonyolultabb sakkfeladványok lebegtek a gonosz elképzelés szemei előtt, mert a játék szabályait nyújtotta összes lehetőséget felhasználták, hogy minél komplikáltabb helyzeteket teremtsenek. Gyegyük például az említett Abandon! Itt úgy indultunk, hogy a varázslathelyiségek tudományából SEMMI nem áll a rendelkezésre, még ímpet sem gyárthatunk! A helyiségeket úgy ismerhetjük meg, hogy a meglévő ímpekkel elfoglaljuk őket – ha rossz irányban ásnak, akkor néhány hét pottyan a nyakunkba, akik ellen ímpekkel hadakozni cseppet körülmenyes. Ezen a pályán körbe kell ásnunk a fél világot, míg végre a pálya keleti szegletében megjelik a föld urának tanyáját, amit elég sokatlan módon egy dungeonszív jelenít meg. Addig viszont le kell vernünk legalább 100 (száz!) 7-10-es szinten leledző hűst. Bőjos... Miután ősz hajszálakkal jelentésem bővülve átkécmeregtem ezen a pályán, megnéztem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál kiséása után az első beköszönő lényem egy nyolcas sztlú Horned Reaper volt, ami ugyebár szinte

sztlúléssal voltak elfoglalva. én szípen elfogalt-hattam néhány kulcszajzót, hehehe...

A dabonon és a kisértő fízeltékben a szerzők igénynek egy eszméjűdéságot, úgy minte...

→ továbbfejlesztett grafikat (ez mondjuk nekem nem tűnt fel);

→ továbbfejlesztett AI-t (ez feltűnt: a keeperek tényleg jobban játszanak, ráadásul most már ik is használják az eladás opciókat; ha elhiszgetjük őket a pénzhiányzástól forrássáktól), akkor is tudnak aranyat szűlni a Workshopban gyártott cuceköböl;

→ optimális pénzszereési lehetőségek (VISTONYLAG optimidásat). A pályák méretéből adódóan erre tényleg szükség is van, de az meg egy más történet, hogy erre az optimális módszerre, illetve a hozzá vezető útra azért neked kell rájönnöd...)

Egy szó mint száz: az új pályák kiválóak! – már amennyiben valaki hozzáan hasonló fanatikus, és hajlandó egy pályát fél napokat vesztadni. Neve-szermával vagy szabaddióval rendelkezőknek viszont nem igazán ajánlats. Azok inkábbb Tertrisz-ezzenek egy picit...

CoVboj

the deeper dungeons

Electronic Arts/Bullfrog  
http://www.bullfrog.co.uk

LÁT VÁNY OSSÁG  
JÁT SZHAT OSSÁG  
SZ AVAT OSSÁG  
Z EN EB ON A

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22/Win95  
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

Oh, bár kívánom Uram, hogy minden mission disk ilyen jól sikerüljön!

92%

# DIABLO

"Hát ennek már épp ideje volt!" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor végre megkaparintottam a Hellfire-t. Elvégre a Blizzard már jó ideje hitegette a népet egy, a Diablohoz szülő kiegészítő CD-vel... Új karakterosztály, új szörnyek, új pályák és új varázslatok", hogy csak a legutóbb hangoztatott ígéretek említésén. A s Diablon rajongók napról-napra népszerűbb táborba birkatürellemmel várt. Időközben persze megjelent egy Green Portal névre hallgató

számú CD, elvégre a program nem dobálózik az efféle tápos varázslatokkal. A de Hell fokozaton mégse illik egy szál bórpancél polozkodni a tucatszámra előrajzó démonokkal! A fegyverek korlátozása már kevésbé fájott pont, mivel a szerzetes puszta kezével is hatalmasakat sebez. S mindennek tetejébe még gyors és pontos is – ebben tehát nincs is hiába. A mágiához szintén könyvtől ökelme egy keveset, így a harcossal ellentétben egész magas szintre fejlesztheti varázslatait. A szerzetes különleges képessége, hogy felderítheti a labirintusban elrejtett tárgyakat, s így sok felesleges máskészítástól menti meg a játékoszt. Ez mondjuk szerény véleményem szerint

szám meg is nehezítették a játékmenetet. A legutóbbi meglehetősen durva példány, tényleg ezért csak az új szinteken találkoztunk velük. Összesen 29 új rusnyasággal hozhat össze miniket a balszerencse, s ezek mindnyike külön grafikát kapott (ezt csak azért említem ki külön, mivel egy csomó "régi" szörny csak színelében és statisztikájában különbözik egymástól). Visszatérve az új szintekre: ezekből összesen kétszer

madóvarázslatok lehettek meg, de a többi varázsigé is egész használható.

## A NAGYBETŰS NEGATÍVUM

Úgy isteniszárogó csak egy hibája van a Hellfire-nek, de az akkora, hogy először alig hittem a sze-

# A MÉNKÜJÉT!

# HELLFIRE

izé, amit az élénk fantáziával megidított Kiadó mint "nem hivatalos kiegészítőt" hirdette. Nem hivatalosnak épp nem hivatalos volt, elvégre kiadásához a Blizzard nem járult hozzá (nem mintha kérdezte volna...). Kiegészítőnek viszont nem neveztem, mivel a CD-szűz 30 Mb-nyit anyag várta a kedves vásárlót (azt, hogy ezek javarészt cheat-programok voltak, melyeket az Internetről bárki letölthetett, csak zárójelben jegyzem meg). Lett is a dologból nagy botrány, anyázás, pereskedés meg hasonlók. Az igaz is egyetlen vesztés persze a már emlegetett vásárló volt, aki a pénzért nem sokat, mondhait semmit sem kapott. Nekem ez jó időre el is vette a kedvem minden féle és fajta kiegészítő (mission, data, deluxe edition stb.) CD-től, s a Diablo 2 tenyegetően közelgő megjelenését tekintve nem is hittem volna, hogy a Hellfire valaha is meg fog jenni. De nem kis örömmel megjelent. Mi több, a meglehetősen horrorisztikus előzmények ellenére azonnal be is lopta magát a szívembe. Hogy miért? Mert pontosan azt kaptam, amire számítottam. Se többet, se kevesebbet.

## A SZERZETES

Leginkább persze az új karakterosztály (ez volna a szerzetes) izgatott, elvégre ez volt



Íme a kissé kaotikus grafikájú Festerling Nest és egyik barátságatlan lakója

az, ami igazából új írt adhatott a Diablonak. Elvégre jómagam már mindhárom figurával bejártam a poklot, s nyugodtan állíthatom: mind hangulatában, mind pedig nehézségében teljesen kiemelkedett a játékmenet. Az mindenesetre rögtön egyértelművé vált, hogy a szerzetes igen fureska karakterosztály. A készítői alighanem minden szerepjátékra rákfenéjűt, az állandó tájékozódás akarták kiadni az új, hogy a szerzetes sem a kültúrta népszerűvé, sem pedig a vadőgyereket nem tudja igazán használni. Mi több, magasabb szinten nussza kézzel harcol a legjobban, s a le- (ez a védettsége) is bírnyámszámba legjobbak. Ez az írt kalandorászoknál alap és kényes feladat, hogy a játékos, ám a végfeladat már hálafeladatok idején. Szegény főlanks barátunk kapakamennyi pluszt a védettségre, de hol van az mondjuk egy Sanity Plate of the Liontől??? Rendben, elég sokáig ez

rint nem túl hasznos képesség, főleg a többi osztályal összehasonlítva. A szerzetes mindent összevete erősegg szempontról is a harcra szintjén áll, s egy kicsit elmarad a tolvajtól. A varázslót már meg sem emlitem, mivel magas szinten a másik két... illetve már három karakterosztály a nyombába se ér.

## ÚJ SZÖRNYEK, SZINTEK, TÁRGYAK ÉS EGYÉN NYALÁNKASÁGOK

Hát ezekből bizony jóvár akad, úgyhogy csak nagy ártalmatlansággal szólnék az efféle tudásanyagokról. Leginkább a szörnyek nyerték el tetszésemet, mivel ezek ugyancsak felülből (s nem egy helyen alapo-



Himm... Wai koma statisztikáit elnézve inkább a katonákban próbálk szerencsőt

nég van a Hellfire-ben – amiket az eddigiekhez hasonlóan minden játékban újra sorol a. A Demon Crypt grafikája egészen lenyűgöző, vitán felül ez a Diablo legeszebbje. A Festerling Nest a maga módján szintén látványos, ám az ügybuzgó grafikusok néhol áttekintés a fő másik oldalára, azaz annyira látványos dolgot akartak összehozni, hogy az már az áttekinthetőség rovására ment. És akkor még vizsgálottan fejeztem ki magam. Nem baj, azért ennek is megvan a hangulata...

Ami a tárgyakat illeti, ezekhez túl sok hozzáfűznivalóm nincs. Főleg a unique tárgyak lettek erősebbek (és érdekesebbek), egyebéket nem sok minden váltzott. Az viszont pozitív, hogy az alkótok átirak néhány igen fontos algoritmust is.

memnek. Kapaszkodjon meg mindenki: a program csakis single player üzemmódban játszható! Hogy miért, azt tényleg a Blizzard fura urai se tudják. Tán attól tartottak, hogy a Hellfire varázslatai és tárgyai felborítják a játék egyensúlyát? Éz persze eleve baromság, mivel az Interneten nyomuló karaktereknek legalább a felén érzeni valamely cheat-program áldados hatásait. S ez még egy nagyon jóindulati becsles. Mondjuk a Hellfire ezen súlyos hiányosság rajtam kívül még sokaknak csiphette a szemét, mivel a szöbeszéd szerint már létezik egy kiváló kis patch-file, ami orvosolja a problémát. Hija, az életrevaló számítógépeseken nem lehet kizsgá...

Amennyiben ráakadok erre a kis programra, a Kötvetző Cinkelt Lapokban meg mindenképp vizsgálom a témára. Amúgy nagyon nem rossz a játék,



Vilám balról, agyaras randaság jobbról – egyszóval zajlik az élet

a megszállott Diablo-fanoknak egyenesen katarzius élményt fog jelenteni. De ezt a single-playeres hüzás azért akkor sem kellett volna...

T.J.

## diablo: hellfire

Sierra/Blizzard  
http://www.sierra-online.co.uk

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 D N A

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya

Egyetlen "apró" hibától  
eltelkenő tökéletes kiegészítő

85%

A Close Combat körülbelül másfél-két éve jelenthetett meg a magyar piacon, és bár volt néhány elég invenciózus ötlet benne, de különböző okok miatt igazán nagy port nem vert fel. A játék első része a II. világháború nyugati frontjának döntő időszakát, a normandiai partraszállás után kialakult csetepatéit dolgozta fel.



A vasútállomás ostroma. A taktikus hadvezír természetesen laposkijézőben közelíti meg a fedezékben levő ellenfelet!



Ez csak az egyik a sok távoli híd közül, de végül is az lett a legmesszebb

Igazán úttörőnek számított, hogy a csaták real time-ban zajlottak, ami akkoriban abszolút nem volt még divatos; továbbá a stratégiai programokban abszolút szokatlan módon csak nagyon kis szervezeti egységeket (rajokat, szakaszokat, maximum századokat) irányítottunk benne, amelyek egyes embereinek tulajdonságai az egymást követő csatákban folyamatosan változtak (különösen akkor, ha meghaltak az előző csetepatében...). Újdonságai miatt mindenképpen nagyobb érdeklődést érdemelt

volna a piac részéről, ha nem lett volna olyan elképesztően gyenge az AI. Volt például olyan összecsapás, amit a szakaszok megfelelő elhelyezésével úgy is meg lehetett nyerni, hogy közben egyetlen parancsot nem adtunk ki.

Most azonban megérkezett a második rész, és ez már igazán méltó a figyelemre, mivel fejlesztők a kinézetben és a megvalósításában meghagyták az eredeti ötleteket, viszont kiküszöbölték a blöfföket. Nemcsak a valós, hanem a Close Combat időszerűségében is eltelt némi idő, mert az "A bridge too far" alcímű folytatás az 1944. szeptemberben lezajlott Market-Garden hadműveletet hozza el monitorainkra, amelyben Montgomery tábornagy egy hatalmas angol-amerikai légedeszant hadművelettel három hidat elfoglalva próbált meg áttérni a Rajnán, pontot téve ezzel a háború végére. Mint az a hasoncímű, világsiker aratott könyvből és filmből is kiderült, a hid túl messze volt, és a németek jól elpáholták az angolszászokat – de csak a történelmi valóságban, és azt most kedvünkre átirhatjuk!

A játék teljesen speciális abból

a szempontból, hogy embereink, mint valódi katonák vesznek részt a harcban. Azt, hogy milyen gyorsan hajlítják végre utasításainkat, befolyásolja fizikai és szellemi állapotuk, s még az is előfordulhat, hogy ránk se bagoznak. Emellett komoly fejtorést okoz a rendelkezésünkre álló korlátozott erőforrások kezelése. A szövetségesek jóval utánpótlási vonalaink előtt harcolnak. A pillanatnyi rossz döntések, egy-egy



A házak között különösen nehéz dolgunk lesz

toogatni mégis csak egy 5-6 katonából álló szakasznak tudunk. Ha a csapat bármelyik emberén a jobb gombtal kattintunk, piros körvonal mutatja a szakasz összes katonáját (ez elhul-

# CLOSE

egység elvesztése az egész háború kimenetelét befolyásolhatja. A nehéz harcok során megszerzett területeket később elveszíthetjük, s ilyenkor újabb meg kell harcolnunk értük. Az irányítás kicsit eltér a megszokottól, de az előző részt idézi. Bár harcműzön a katonák külön-külön egyenként jelennek meg, parancsokat osz-

lokatat is) és egy parancsmenü jelenik az adott pillanatban kiadható utasításokkal. Sima mozgásnál embereink irányatlan a terep minden fedezékét kihasználva haladnak a cél felé. Az ennél gyorsabb haladást választva katonáink rohamléptekben célozzák meg a célpontot, de ilyenkor semmilyen

## A HÍD TÚL MESSZE VAN?

fedezék nem védi őket az ellenséges golyóktól. Ezzel szemben a kúszás biztonságos, ámde hihetetlenül lassú módja az előrejutásnak. Célszámláló a katona és a célpont között egy színes csík látszik, melyen a világoszöld rész a biztos találatot jelzi, míg a sötétzöldnél elég kicsit az esélyünk. A piros pontok már lőtávolon vagy a katona látókörén kívüli esnek. Minden katona azonnal önállóan tüzet nyit a tüzelési mezéjében feltűnő ellenségre, külön tűzparancsot csak akkor kell kiadnunk neki, ha a célját meg akarjuk változtatni, mondjuk gősztyűzet akarunk zúdítani valamelyik ellenséges alakulatra. A harcműzön csak azokat az ellenségeket látjuk, akik valamelyik embereink, páncélosunk vagy lövegünk látómezőjében. Ezt természetesen befolyásolja a környék természetes és mesterséges akadályai, a fedezékek tehát nem csak főtájkony hatásuk lehet. Ha már a fedezékeknél tartunk, a legbiztonságosabban embereinkkel





a magasabb épületek padlásán lehet elrejtőzni.

Menet közben mindenképpen szükséges a gyalogos katonák és páncélosok összehangolt irányítására. A

működésére is, hiszen egy páncélban levő sebesült (netán egy halott) nyilván nem fog hősies rohamra indulni az ellenségess páncélosok ellen.

A következő mezőben a csata üzene-

gészséges, sárga – sérült, piros – halott), az AP ember elleni, az AT pedig a tank elleni hatások fokát jelzi. Szimpla ejtőernyősök rendszernek nem rendelkezők páncéltörő fegyverrel, tehát harckocsikat támadni velük alkalmatlan őrnyolcs akció.

A rengeteg különböző csatát végigjátszhatjuk külön-külön vagy egy teljes hadjárat formájában. A sorozatban a megírvott csaták befolyásolják az



előtt néhány újabb egységet vásárolhatunk, de mivel ezek távolról sem jelentenek különösebben nagy utánpótlást, nem árt vigyázni a csapatainkra.

Egy csatának többféle módon is vége lehet. Az egyik az, hogy elfoglaljuk az ellenfél összes zászlóval jelzett stratégiai pontját (a megszerzett helyekre persze később vigyáznunk is kell). A másik, hogy kilővünk vagy foglyul ejtünk minden ellenséges katonát (a hadifoglyok az őket elfogó csapatot követik, így kiszabadításukhoz ezeket a katonákat kell elkapni). Végül az utolsó mód, hogy ellenfelünk főlényünket látva fejvesztett menekülésbe kezd. A végső győzelemhez azonban rengeteg próbálkozásra és igen jó stratégiaúra lesz szükségünk, hiszen a gép szinte hiba nélkül irányítja saját egységeit. De hát pont ettől lesz érdekes egy játék.

Kellemes meglepetést okozott a Close Combat 2. része, mert gyakorlatilag az első rész összes gyerekbetegségét kijavítottak benne. Így tehát kötelező darab lesz minden stratégia-fannak, különös tekintettel azokra, akik a II. világháború környezetében érzik magukat otthon.

P.K.

# COMBAT 2

gyalogsági, páncélos és kombinált taktikákat a tréningküldetésekben sajátíthatjuk el, amelyben bizonyos feladatok megoldásával tökéletesen sajátíthatjuk a program kezelését. Mozgó csapatainkat mindig nagy tűzerővel fedezük, és mielőtt elindulnánk, löjünk be minden lehetséges buvátyra. A füstgránát szintén hatékony védelmet jelenthet egy rohamban, mert akár teljes sebességgel is rohagálhatunk fedezékében.

A védekező katonák néha olyan ellenségre lőnek, akít nem látunk a képen. Az ellenséget a térképen először egy piros pötty jelzi és látható, amint ló ránk. Tovább figyelve már megjelennek a katonák, de semmi infót nem kapunk róluk. Ha pedig hosszabb ideig látjuk az ellenfelet, ugyanolyan részletes adatokat kapunk róluk, akár saját embereinkről.

A kép bal alsó sarkában csapataink sorakoznak egymás alatt. Az egység neve és képe mellett az éppen végrehajtás alatt álló parancsokat és az állapotukat jelző keresztet látjuk. A csapat nevének kettőt kattintva gyorsan megtaláljuk

teit kapjuk. Ezen kettőt kattintva azonnal az esemény helyére ugunk. Az üzenetek felletti színekkel fontosság szerint szűrhetjük ki a kapott híreket. A kis ablakok felett a státuszsort és benne az aktív csapat adatait látjuk. A hat széles fej a katonák állapotát (zöld –

egységek minőségét. Egy katona tapasztalata minden tüfölt csatával növekszik, s egyre jobban, ügyesebben vesz részt a harcban. A sok újonccal felálló csapat, sokkal kevésbé hatékony, mint az, amelyik hónapok óta együtt harcol. Kellemetlen tény, hogy a sebesüléseket is továbbviszik magukkal a következő csatapéumba. A rendelkezésünkre álló néhány pontból minden ütközés



**close combat 2**  
Microsoft/Atomic Games  
<http://www.microsoft.com/games>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATHATÓSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: 190, 16MB RAM, 3x3d, WIN95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: 256, 32MB RAM

A gyenge bácsikát egy igen izmos őcsike követte.

**88%**

Minden elfogultság nélkül állíthatom, hogy PC-re a legjobb és az egyik legélethibb autó szimuláció a Screamer 2. Szándékosan használok jelen idéit, ugyanis a már régóta vált Screamer Rally nem egészen tekinthető egy teljesen új játéknak (nem véletlenül nincs a cím után a 3-as szám), inkább csak új pályákról, no meg új

ne-ra emlékeztet. Az irányításon szerencsére nem változtattak: a kanyarokban nagy sebességnél klasszul ki lehet csapni a kocsik farrát, a gumik csúszása pedig abszolút az útburkolathoz igazodik. A lehetőségeket tekintve sok változás nincs a második rész óta, tehát a gyakorlott "screamerese" most ugorhatnak egy bekezdést.

zak kiválasztása után a garázsba kerülünk, benne a négy autóval. Az arcade módtól eltérően itt még a kocsink paramétereit is módosíthatunk, amennyiben a négy rendelkezésre álló "custom" beállítás közül választunk. A szerelőtérben az alábbiakon állíthatunk: kezelhetőség, fékek, gumik típusa, gumik keménysége, első és hátsó felfüggesztések. A beállítások módo-

A Settings menüben a program általános beállításait találjuk. Meghatározhatjuk a váltó típusát a bajnokságnál, változtathatunk a grafika részletességén, a kiírt körök számán, vagy módosíthatunk az Arcade ellenfelek tudási szintjén. Ugyanert persze a bajnokságnál nem tehetjük meg, hiszen a keményebb versenyosztályokban magától értetődően kemé-

# NINCS ÚJ NAP ALATTI! Screamer



kocsikról van szó. A furcsa az egészben pedig az, hogy ezt egy cseppet sem bánom, talán azért, mert a Screamer 2 messze meghaladta a korát, és még ma – több mint egy évtized később – is toronymagasan vezet a maga kategóriáját. A Screamer Rally csak annyiban múlja felül a híres második részt, hogy immár támogatja a 3D-s kártyákat, de még ez az állítás sem állja meg teljesen helyét, hiszen a CD-n találhatóunk egy patch fájllal, amivel a régi játék is felgyorsított, illetve "pixelmentesített" változatban játszható. Tisztafűz akkor a lényeg: a CD-n összesen 7 vadonatúj pályát találunk, és 4+1 választható autót. Csapatok most nincsenek:

## A SZOKÁSOS KÉNYELEM

Grafikailag az egész játék átálkult, rájött kezdesnek a menürendszer is átforgatták – legalábbis ami a kiegészítőket illeti. A bejárható előcsarnokot kihagyva egy kevésbé látványos, de talán átláthatóbb menürendszer hoztak létre, amiben viszont ugyanazokat találjuk, mint régen. Mik is voltak ezek? Először is ugyebár az Arcade mód, ami úgy működik, mint egy játéktéri automata. Kezdetben csupán három pályán kezdhettek ver-



Itt tudunk tönkretenni egy egyébként tökéletesen jól üzemelő autót...



talán a készítőknek nem volt türelmük az autók fényezésével olyan sokat bibelődni, vagy talán egyszerűen csak fölöslegesnek tartották őket. A járgányok a jól bevált módon most is fantáziáveken szerepelnek, habár nyilván valamilyen márkáról formázták őket – az egyikben például egy Toyota Celicát ismerhetünk fel, egy másik pedig a Renault Mega-

He tétre menő futamok akárcsak nyomati, akkor a főmenü Championship (bajnokság) pontját kell választanunk. Négy versenyszámban pontoszós rendszerben próbálhatunk szerencsét, persze először csak a kezdő osztályt választhatunk. Ott csupán négy pálya van, de ahogy felfelé haladunk a ranglétra a második ligában már egyelőbb, és így tovább. Minde-

sítésához nem árt érteni valamennyit az autókhoz, mivel a magárfajta kontárok például valószínűleg csak azt érik el, hogy az autó dupla annyira fog csúszni. A kész műveket a save-el menthetjük el.

A Time Attack leginkább csak gyakorlásra ajánlatos, Free Run beállítva a végtelenségig körözhetünk. Aki viszont már olyan ász, hogy kenterbe veri a gépi ellenfeleket, az saját magával is versenyezhet: csak be kell kapcsolni a szellemkocsit, azaz a Ghost Car a Settings menüben. A szellemkocsikat a gép mindig elmenti, tehát a legjobb eredményt a legelső menet után állandóan ott fog szárguladni a pályán.

A Multiplayer menüben a több játékos módra vonatkozó opciókat találjuk. Gondolom a legtöbbet a kettősosztályt képegyős Battle módot tudják használni, de akit tetszik, az hálózaton is játszhat (Network), vagy két gépet is összeköthet (Serial Link).

nyebbek lesznek az ellenlbasan. A multiplayer játékokban alapbeállításnál egy szimpla párbajt fogunk vívni, de ha kívánjuk, itt a Settings menüben oda is beállíthatunk ellenfeleket. Ezek után a szellemkocsi, a sérülések, és a zene ki/bekapcsolása következik, majd végül az eredményeket tekinthetjük meg. Hasznos dolog, hogy a legjobb eredményeink visszajátszását – a Ghost Car-hoz hasonlóan – elmenti a gép, így a legszebb pillanatokat bármikor (a View Replay opcióval) újra megnézhetjük. Verszajtszásnál a funkció gombokkal többféle nézet közül válogathatunk, ilyenkor van pályamenti nézet is, sőt átválthatunk az ellenséges versenyzők perspektívára is. Verseny közben visszajátszást is bekapcsolhatjuk (M billentyű), de mivel



elég nagy részt eltakar a kilátásból, én nem tartom ajánlatosnak.

### ÚJ KINIVÁSOK A VILÁG ÚJ RÉSZÉIN

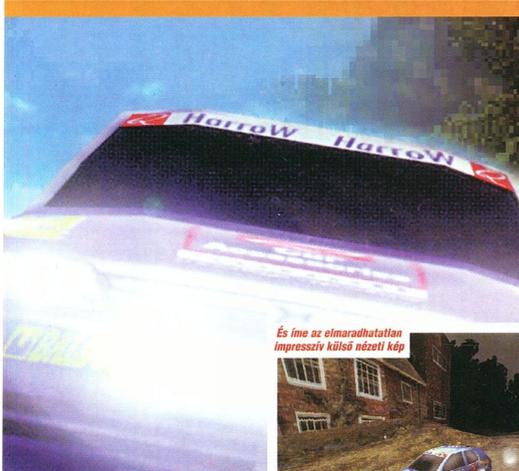
A kocsi közül mindenki kitapasztalhatja, melyik a neki legmegfelelőbb, én kezdek nek a

sőbb járgánnyal egyszerűen képtelenség a többiekkel tartani a tempót. Egy általános tipp: ha billentyűvel játszunk, indulásnál együtt nyomhatjuk a gázt a fékkel, s így izgatva a motort a megfelelő pillanatban elengedve a féket egy repülő rajthoz hasonló effektust tudunk produkálni. Az első pálya a Kínai Nagy Fal mellett kanyarog; többnyire földutakon, néhol sötétren ve-

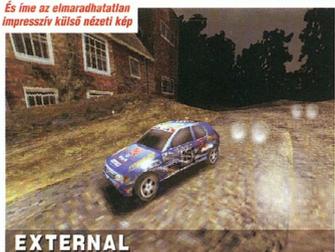
szőghen a festői szépségű kvasziron teljes gázzal száguldatunk át, de Kiváre a szabadba rengeteg éles kanyarral kell számolnunk. Arizona magától értetődően a sivatagban kell versenyeznünk. A sziklás talajon elég széles pálya kigyúzik, viszont van néhány hajtkanyar, és ami a legidegesítőbb: a szűk kanyonban össze-vissza kacskaringózik az út. A svéd rallyn ter-

nek, az autókönk üvegén a felhők tükröződnek, a gumik pedig füstölnek, illetve a fűvet csapják ki. Hirtelen egy nagy csattanás kíséretében oldalra kopt minket valaki, mire a járgányunk külseje klasszú eldetermálódik, hordpáncs teszük olvashatatlanra a szponzoraink nevét és a rajtszámunkat. A pályák változatoságát még az is fokozza, hogy néha köd ereszkedik le a terepre,

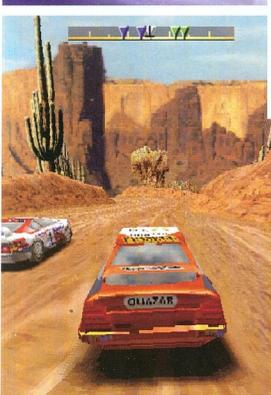
# RALLY



És íme az elmaradhatatlan impresszív külső nézeti kép



EXTERNAL



Arizona az egyik leghangulatósabb pálya

Motrait tudom ajánlani: középen gyors, viszont – léven, hogy négykerék meghajtású – jól gyorsul, és nehezebben csúszik meg. A harmadik versenyszájtól azonban azt hiszem elkerülhetetlen lesz a nehezekebben mozgó, de roppant gyors Sonell használata, hiszen egy las-

Ha jó íven vesszük a kanyarokat, itt szinte nincs is szükség a gáz felengedésére. Nem úgy a második pályán, Kanadában, ahol egy erdei versenyen vehetünk részt. A fűves út amúgy is csúszik, ráadásul egymást érik a kanyarok – csak a faházak mentén van aszfaltozott út. Olaszor-

mészetesen a hó jelenti a legfőbb akadályt – noha ez a pálya szerintem az előzőhöz képest sokkal könnyebbre sikeredett. A felfagyott aszfaltpálya ugyan elég sikamlós, de a csúszást könnyedén belekalkulálhatjuk a kanyarokba, ha pedig hibázunk – léven, hogy majdnem végig

Ittjona nemso kára egy élesen kanyarkosa (doos, egy rázóssabb svéd-csepp-kúra után vagyok)

BEST LAP  
00:07:19  
00:07:19

00:07:19  
00:07:19



mélyutakon folyik a verseny

– visszapattanunk a pálya széléről. Csak az emelkedőkön kell óvatosan bánni a csúszással. A hatodik futam Walesben játszódik, ez a helyszín a régi angol pálya környezetét idézi. A fűves fás terepen ódon épületek suhannak el mellettünk, és ami újdonság: egy helyen az út kettő-ágazik. Az utolsó pálya legyen meglepetés, ugyanis eme ismertető elkészítéséig még nem sikerült olyan pengének lennem, hogy eljussak rá, így – ahogy a menüben – számomra is csak egy kérdőjel maradt. Az ellenfelek a harmadik ligában legencsak bekeményítenek: mennek mint az esztelősök, lökdösődnek, szóval elég egyáltalán elmaradott kanyar, esetleg egy apró koccanás vagy kicsúszás, és máris a többiek porát nyelhetjük.

### AZ OSTÁLYZAT: CSILLAGOS ÖTÖS

Nem meglepő módon a grafika ismét tökéletesen sikeredett – tisztára mintha játéktérben lennénk. A pályák tervezése első osztályú, a látvány – főként ha 3Dfx kártyával játszunk – a közönség morajával és egyéb hangeffekkel fűszerezve teler egy valódi rally közvetítéssel. A tereptárgyak természetes színeikben pompáz-

nha pedig sötétben, a fényszórók világánál folyik a verseny. A Screamer Rally ismét egy hibátlan játék: gyönyörű, jól játszható, és hosszan tartó élvezetet nyújt – mellesleg az már önmagában is hatalmas pozitívum, hogy nem Win95 alá íródott. Még azt sem lehet a szemére vetni, hogy 3D kártyás erőreig kell hozzá (bár kétségte-  
lenül) azzal fest a leg-  
jobb), hiszen a program VCA felbontás-  
sal még a nagyobb gépek is gyönyörű és gyors kép-  
frissítést produkál. Csak egyetlen-  
tel, a

apró negatívumot tudok megemlíteni: igazán hosszabbra méretezhetők volna az audio track-eket, ugyanis amikor menet közben a CD-lejátszó visszauralk a zene elejére, roppant idegesítő, hogy egy másodpercre lefagy a verseny. Nehezebb fokozaton pedig elég egyetlen ilyen zavarázó momentum, és máris oda az első helyünk.

V.Z.

### screamer rally

Virgin/Milestone  
<http://www.vie.co.uk>

LÁT VANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD.

SB-Asus/ATI/3Dfx/Intel/IBM

Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 3D-kártya

Pontszám: 2-öt kapunk, amit a Screamer 2-utól elvárbattunk

94%

A megszállott stratégiák bizonyára egyetértenek abban, hogy a monitorról ránk vigyorgó SSI tolonjából jobb céger nem kell egy programnak. Ez volt az egyik ok, ami miatt igen nagy reményeket fűztünk a Final Liberationhoz. Elvégre egy ilyen jövőre software formájában még csak nem bálmalja magát a karácsonyi öröklet közepén mindentéle személt? A második ok már jóval személyesebb: a játék a Warhammer 40.000 néven elbortult világán játszódik, ami különösen közel áll szíveszem. Elméletileg tehát minden adott volt ahhoz, hogy egy újabb remek programmal gazdagítsam a winchesteremen burjánzó káoszt. Gyakorlatilag viszont az installálás után majd lefordítottam a székrlől, mivel az elemi erővel arcomba robbanó borzálvány (ez lenne maga a játék) valóságos fagallalózott.

En belátom, hogy egy stratégiai játéknál nem alakövetelmény a HiColor és SVGA grafika, de azért nem kellene visszatérni az Amigás időkbe. Mint arról a mellékelt képek is tanúsítják, a Final Liberation igen ritka sikeredett. És akkor még igen finoman fogalmaztam. Akárcsak is rajzolta meg az egyes csapatokat és magát a tétjét, pár hónapot igazán eltolított volna néhány művészeti album és tutorial file tanulmányozásával. Még a játék logója is hihetetlenül randa, pedig ezt az egyet azért igazán illetet volna korrektül (vagy legalábbis elfogadhatóan) megtervezni. Mindezekben még túl is tettem volna magam, ha a program a maga műfajában egy korszalkolót,

en itt kezdődnek, mivel a program írói nem feldolgozták, hanem egyszerűen átirták számítógépre az Epicot. Ez pedig szerény véleményem szerint igen nagy öngól, mivel nemcsak hogy nem használtak ki a PC-ben rejlő lehetőségeket, hanem mindezt még megfajlították egy alapvetően unalmas és idejétmúlt rendszerrel. Félreértés ne essék: maga az eredeti játék igen jó és élvezetes – apró figurák százzal tologatva, szabálykönyveket (lobogtató, ószavcszva ardlólvá és barátok társaságában játszva). De ugyanez egy PC fölött? Mit mondjak, nem az igazi. Mindezt tán pótolni lehetett volna néhány eredeti ötlettel és egy színvonalas kivitelzéssel, de pont ezek nem tartoznak a Final Liberation erényei közé.

### A VOLSTAD-HADJÁRAT

A játék egy Volstad nevezetű, meglehetősen barátságatlan bolygón játszódik. Sokáig egy alapvetően nyugalmas hely volt, leginkább szőlítű, kopár síkságairól és szörmekucsmás tá-

kérdést egyszer s mindenkorra megoldának, s visszafoglalnak Volstad lemoratórizálódott városait. Alapvetően két helyszínen irányították csapatainkat: a vérszátta csatamezőn és egy hatalmas stratégiai térképen, ahol a nagyobb csapatmozgásokat tervezhetjük meg. Ez utóbbi dolog egyébként a lát-szal ellentéren meg egy bonyolult vagy összetett dolog: egy társasjáték táblájára emlékeztető térképen kell az egyes szeptorokot visszafoglalni, illetve a folyamatosan érkező erősítésekkel szétosztani ezreid (Regiment) közt. Minden tartomány egy megadott mennyiségű erőforrás-pontot (Resource Point) ad, s ebből feljlesztjük fel a már emlegetett ezredeket. E seregek egyébként már-már misztikus módok közt kezdődnek a négyes számból: minden

semmiképp se veszítjük el, mivel az egyet jelent a játék elvesztésével (elvégre csak itt van írkiötöl).

### AZ ÜTKÖZÉST

Maga az ütközés a körkore osztott stratégiai játékok legszébb hagyományait követi – először lepakoljuk a saját terelekrre a csapatokat, majd fel-

# FINAL LIBERATION

A képen látható Gargant az ork technika csúcsa. Nagyon jól és csak néha csak ki egy-ki csavar a reaktorból



káiról volt híres (ez a "ruszki-téma" az egyébként az egész játékot végigkíséri). Aztán hirtelen halogat-pant párszázézer, zölő bíró és agrárus turista szözl a feltett szemétkkel, hogy elindasodjunk a bolygót – s ez némileg felbolygatta a dolgok megszokott, hétköznapi, hétköznapi, hétköznapi. E

ezred

maximium

négy századébl

(Company), s minden század maximum

négy századébl (Detachment) áll.

A századokhoz mindig tartozik egy parancsnoki óvni is, aki nem árt különösen óvni a csapatok során.

A századok illetve ezredeik összeállításánál nincsenek különösebb korlátozások: szabadon pakolhatjuk egymás mellé a nehézharckocsikat, a lovasságot vagy akár a hatalmas harci robotokat is. Mondjuk ezt érdemes maximummal is ki használni, s minél sokoldalúbb ezredeket összeállítani.

Maga a térképnek folyó ill-toll egy egyszerűen: orkork birtoklata területre benyomulva a támaszó ezred és a védekező orkork bűzen egymásnak esnek, a többi lösd az Ütközés feljelenben. Egyébként a több csatlós is túlfelt szakaszok folyamatosan fejlődnek, míg el nem ér a Vétaran szintet. A harcvezetésegyesek lényegesen jobb statisztikákkal bírnak, mint zölőiről társak, s megtérni is lényegesen nehezebb ökök. Az orkorknak megvan az a roppant kellemetlen (ám érettebb) tulajdonsága, hogy időnként vad ellentámaszókká indulnak, úgyhogy nem árt a szervezés alatt álló ezredetkel helyőrség gyantán szétvárszítani a határvédőket. Ja, és az indultórományt

## MI A SZÖSZ AZ A "WARHAMMER 40.000"?

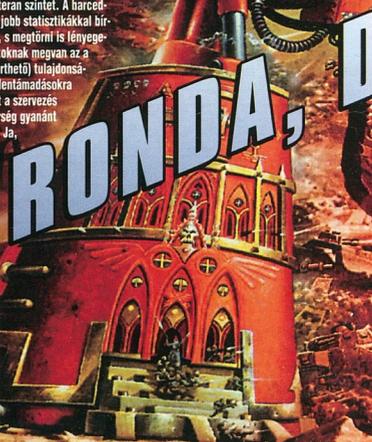
Gondolom sokakban felmerült a fenti kérdés, úgyhogy igyekszem tömör válaszot adni: egy nagyszerű stratégiai játék világát, amirezt több könyv is írdozt (a novelák és egyéb kiadványok tucatjairól nem is beszélve). E könyvek közül két meg ékes magyar nyelven is megjelent, név szerint az Inkvizitor és az Ürgárdisták. Szerény véleményem szerint ezek igen előkelő helyet foglalnak el a sci-fi témájú történelem örökanglistáján – mindenkinek csak ajánlanom tudom őket. A világról dióhéjban csak annyit, hogy az időszámításunk szerinti 41. évezredben járunk. Az emberiség urálja a galaxis nagyobbik részét, de állandó életháborúban van a többi intelligens fajjal. A féltendő hatalommal bíró Császár legközebb barátja és hadvezére árulás miatt egy trónperforzés fogja, s csakis telepátlukus képességekkel rendelkező fiatalok feldolgozásával tartható életben. Birodalma állandó háborúban áll, a félelem, a terror és az erőszak uralkodik mindenütt. Csak a Császár félelmetes hadigépezelete ívhatja meg az emberiséget a biztos pusztulástól – orgyikossok, inkvizitorok, ürgárdisták és hadseregek vívják soha véget nem érő harcukat a világvege-hangulattal díszletek között. Vidám jövőké? Nemde?

Maga a Final Liberation egy "Warhammer 40.000 Epic" nevezetű stratégiai játék feldolgozása, ami Nyugat-Európában (és különösen Angliában) igen nagy népszerűségnek örvendő. A gondok egyébként alapvető-

jövővények voltak az orkork, akiről leginkább annyit lehetett tudni, hogy erőszakos, kissé deblé és igen sokan vannak. Emellett féltig bombák (legutóbbis néhány tudós szerint), s természetükéni fogva imádják a hatalmas hédító hadjáratoikat. E hadjáratoikat az igen szellemes "Waaagh!" néven emlegetik maguk között: ilyenkor az egyébként egymást ellenes gyilkosozó orkork klánok összefognak és idegen bolygók tucatjait igázzák le egyetlen hatalmas rohammal. A Birodalom pont attól tartott, hogy Volstad megtámaszása egy Waaagh! kezdete lehet, amit a legjobban még ideleporán megállítani. Meg aztán szegény kis szörmekucsmásoknak is elég keményen zaklatták a (rabszolásgazd intézményében semmi kivétel nélkül nem látó) orkork, úgyhogy egy kisebb idegerőrendezés csapadott utának a vilás kérdések rendezésére.

Azt hiszem, hogy innen már elég egyértelmű a dolog: a Birodalmi csapatok vezéréreket kell az ork-

Bazi nagy hadigépekben persze a Birodalom sem szűkölködik...



válta kezdünk lépkedni az ellenféllel. Magát a rendszert akár a Panzer Generálhoz is hasonlíthatnánk, bár ez az Epic számára túlfutott is hízog lenne. Maguk az egyes parancsok elég egyszerűek, bár néhány érdekesebb ikont (néhány építési tanácsal egyetemben) azért megemlítenék: Next Target: Váltás a következő célpontra. Ez mondjuk igen hasznos opció, mivel a nehezen át-

kinthető terepek és a légyfecszknyi gyalogosok-nak hála, elég nehezen felmérhető, hogy az adott szituációban ki mire löhető és mivel.

Load/Unload Button: Járműre fel. Amennyiben egy gyalogos szakasz közvetlenül egy szállítójármű mellett áll, felszállhat rá. Igen praktikus közlekedési forma az amúgy lassú gyalogosok számára – viszont elég veszélyes is. Egy szerencsés találat mindkét egységet hazavágja, s tán mondanom se kell, hogy nem egy nagy kaliberű fegyver akad, ami átviszi a pályát. Fedezék/ Fedezékre osonva viszont megkímélhetjük katonáinkat az érfele keltetetlen megsejtéséktől.

Entrenchment: Csát elől! A gyalogos beássa magát a szent anyafiókéba, ami "kissé" megehezíti

egyik legvezetesebb része a Közér, mivel minden, a játékban szereplő egységéről (s magáról a Warhammer 40,000 világáról) olvashatunk rövid ismertetők. Mondjunk a mellékelt képek színvonaláról jobb szót sem ejtjen, viszont maga a szöveg tényleg szórakoztató olvasmány.

Field of Movement: Hova Juthatunk? A képernyőn megjelenő a kiválasztott egység által elérhető pozíciók (ezeket sárga kockák jelölik a képernyőn) – igen hasznos kényelmi funkció.

Field of Fire Button: Hová löhetőnk? Nagyjából megegyezik az előző ikonnal, csak ezáltal azokat a mezőket emeli ki a program, melyeket a szakasz fegyvereivel behatolhat. Ez tán még az előző funkciónál is hasznosabb, mivel néhány zergeszerűbb pályára szinte teljesen kikínthetetlen – már ami a LOS-t illeteli. A társaságot egyébként ilyen ap-

## ZÁRSZÓ

Hát, az eddig leírtak (s legfőképp a mellékelt képek) alapján nem hiszem, hogy sok hívet szeretem az Epicnek. Pedig annyira azért nem rossz a helyzet, elvileg a játék (még ha azt a készköz gondosan is álcázták) azért rendkívül néhány értenyél. Példának okéért a hadjárattól jätvsza a gép igen lígyesen és taktikusan lényk csapatokkal, nehésk fokozaton még a legbonyolultabb Panzer veteránok is alaposan meg fognak izgulni. Aztán nekem az enyhe heavy metal hatáskész zene is egészen meglepett – bár rövid törbőleménykutatás után kiderült, hogy ezt a véleményét csak kevesen osztják.

Mind ezek ellenére az Epic egy kiábrándítatlan ítteletlen és színpontatlan játék, nem is igazán értem, hogy az SSI miként tudta illyesminhez a nevel. Tipikus példája annak, mikor egy jól csempő nével akarnak egy alapvetően közepeszerű játékot

# FINAL LIBERATION

## HAMMER®

# 10,000

az ellenség tüzéirenek a dolgot. Hátránya, hogy a borsátt egység elveszti mozgáspontjainak felét (bár ha jobban belegendolok, mi a fenének akarnának kimozdulni a biztos rejtek-ből?)

Air Stri-



ke Button: Légitámaszás. Értelmezésrően a légiert vehetjük be ezzel a parancsal – de rék pilóták annak rendje s módja szerint le is bombázzák a kijelölt célpontot. Érdemes nagyon alaposan átvizsgálni a legendó bombatámaszás környékét, mivel egy-egy elrejtett légvédelmi ütég igen tüt dolgokra képes. Egyébként légi egységekkel nem lüli szemképrázata a választék, mindkét fél egy, zsz egy darabhat rendelkezik. Codex Encyclopedia: A játék

rő-cseppő dolgok nem igazán hatják meg, jóformán bármilyik merít tüt alá veheti a tőrképen, a látószögötől függetlenül.

Make Buildings Translucent: Átlátszó épületek. Nem ért bekapcsolva tartani, mivel a játók orkok igen nagy előszeretettel sunnyognak az épületek mélyén. Egyébként a program igen érdekesen számolja a fedezék nyújtotta előnyt, mivel tapasztalataim szerint egy rohamlövő ugyanakkora valószínűséggel lövi ki az épületben rejtőzőket, mint egy pőppuska. Ez azért igen sajátos...

Move Units in Formation: Váltás a szádban mozgás és szakaszban mozgás között. Alapvetően csapatokat szakasz szinten mozgathatjuk, de ezzel az opcióval akár egy egész századot is egyszerre irányíthatjuk. Ezt mondjunk nem igazán érdemes erőltetni, mivel egy század néha teljesen különböző csapatokból áll. Arról nem is beszélve, hogy gyakran a különféle tereptárgyak is bekaparnak.



A Birodalom területét szemmel láthatóan rög talolták az "egy harc-kosci-egy lövegterrony" nézetet



Igazi lengyel-stílusú lovasroham készül

elszólni. Nekem viszont van egy olyan érzésem, hogy ezáltal nem fog összejönni a dolog. Talán legkezelebb?

T.J.



Hmm... lehet hogy szélmalomharcba keveredtem?

**final liberation**  
Mindscape/SSI  
<http://www.warhammer.ssionline.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSSÁG**  
**SZAVATÓSSÁG**  
**ZENEBŐNSÉG**

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95  
Ajánlott: sötét napszemüveg...

A rit grafikától, irányítástól és a lego-szerű figuráktól eltekintve jó...

# 53%

# CIVILIZATION II

## FANTASTIC WORLDS

A lejárt szerint ez a hónap a kiegészítő, misszion, data és hasonló CD-k jegyében fog eltelni. Először a Hellfire megjelenése borzolta fel a Diablobanok idejét, majd a Dungeon Keeperhez megjelent első kiegészítő CD, a Deeper Dungeon okozott sokak számára kellemes perceket (bővebb köztét CoVoyaknak is, aki több napon át esztelente kimerítő részletességgel hányattatásainak színes történetét). Ez eddig még rendben is lett volna, de a Civilization 2-höz íródott Fantastic Worlds már igencsak gyanús darabnak ígérkezett. Rendben, az eredeti játék élemedett kora ellenére mind a mai napig alumi. Viszont az eddig megjelent kiegészítőkről ugyanezt aligha mondhathatnám el. Ezek közül egyedül a Masters of Magic érdemes szóra – ez elvileg ugyan egy

netről legyártott válogatást találunk a koronon, s ezek legtöbbje a kreációs és igénytelenség érdekes eleme. Nem tudom, hogy mikor fogják végre észrevenni a Microprose-nál, hogy NEM LETEZIK univerzális játékrendszer. Még a Civilization sem az. Minden program egy adott környezetre, stílusra és hangulatra épít – s ezeket a stílusjegyeket bizony baromi nehéz átalkítani. Nem mondom: el lehet készíteni mondjuk a Civilization ürben játszódó változatát is (a dinoszauruszokat hagyjuk, ez eleve debil ötlet), csak egy ehhez nem elég egy kicsit átfogozni a

ságot, komoly kétségbeim támadtak a programozók szellemi képességeit illetően. Ami az internetes pályákat illeti, azokra mindenek igazak – csak egy hatványozottan. Egyedül az X-Mas scenario tetszett: ez már annyira örült és neveltségű ötlet, hogy tetszik. Amikor a Mao Ce Tung fejű ellenséges

tyulhatja a játékokat. Ez az alprogram egyébként ifjúkor tanulságos technika óráit idézi a különféle IF meg THEN parancsokkal. Először is meg kell adnunk az esemény kiváltó okát (ez lehet egy meghatározott időpont, egy város esete és így tovább), majd magát az eseményt. Ebben a kérdéskörben most nem is mélyednék el hosszabban, mivel számtalan paraméterrel és

sajátos szabállyal kell majd elbábelődni. Összegzésképp csak annyit, hogy a különféle eseményekkel nagyon mélyen belemélyülhathatunk a játék egészébe, s valóban érdekes és egyedül pályákat hozhatunk létre. Hát, ha más miatt nem is, de a már említett pályaszerkesztő miatt a Fantastic Worlds igenis megéri a pénzt. Ennek



Íme: egy még embrionális állapotban leléző úf város



elő-neré én nem vagyok igazán kibékítve a játékkal, mivel ennél sokkal, de sokkal jobb kiegészítővel is elő lehetett volna rukkolni. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy az egész Microprose-nál csakis és kizárólag (az időkabon eltávozott) Sid Meierbe szorult némi kreativitás. Mert a Fantastic World sajna csupesset sem fantasztikus, mondhatni határozottan ötletszegény. Ez pedig nem től jó előjel nem sokkal a Civilization3 megjelenése előtt...

T.J.



önálló játék, viszont a kezelése és kivitelezése gyakorlatilag

teljesen megegyezik a nagynevű előddel. A legfröbb változás az volt, hogy a képmélynét áttették egy fantaszi világba, s ehhez mérten eszközöket is néhány újított a játékon.

Nos, valami hiysimt akartak a Fantastic Worlds alkotói is – csak épp anélkül, hogy az eredeti játékon bármint is változtatnak volna. Készítettek néhány új térképet, átmozgították az egységeket és magát a tájat, néhány szabályon módosítottak egy keveset, s imec: kész is a nagy új. Hurrá. A gond csak annyit, hogy a rendszer, amit El Sid (meg Meier is) zseniálisan kifundált, nem működik minden környezetben. Példának okáért nem igazán alkalmas arra, hogy egy dinoszauruszok lakta birodalmat modellezzen. Meg egyébként is, mi az a baromság, hogy dinoszaurusz-királyok tárgyalnak egymással, míg a tudósai elesebb karmok után kutatnak??? Hát itt már mindenkinek elgúrnát a gyögyészere? Könyörgöm, ha már nem tudnak egy játékból értelmes folytatást írni, legábbé ne kövessen el rajta csoportos érszokott néhány mindenne elszánt programozó... Összesen 11 új scenario és egy inter-

## KÉSLELTETETT ORKAZMUS

grafikát és a hangokat. Ehhez bizony vadonatúj játékok kéne írni. De épp ez az, amit a Fantastic Worlds készítői minden áron el akartak kerülni. Sajnos.

Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy akad néhány egész jól sikerült pályá. Ezek közül is kiemelkedik a Verne világára épülő scenario, de érdekes még a japán feudalizmust feldolgozó Samurai is. Am

télapó megjelent egy rénszavas képeben és háborúval fenyegetőzött, majd leestem a székrol...

Az egyetlen ok, ami miatt az igazán megszállott Civilization rajongók számára mégiscsak megéri megvásárolni a Fantastic Worldot, az a valóban remek pályaszerkesztő (meg a Verne scenario, természetesen). Imáron nem csak a térképeket szerkeszthetjük ked-

vünkre, hanem a különféle egységeket, az állományokat, a civilizációs vívmányokat, az egyes te-reptípusokat – egy-szóval MINDENT. Mi több, az egyes ikonokat is újra rajzolhatjuk! S akinek még ez sem lenne kevés, az egy rendkívül össze-tett eseményszer-készítővel tovább ku-



**civ II: fantastic worlds**  
Microprose  
<http://www.microprose.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATOSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: 486K3, 8MB RAM, 2xCD, Win 3.1  
vagy Win95, Win-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: 486G6, 16MB RAM

Semmi különös: lezuhant egy újabb bört egy szuperstárról

**60%**

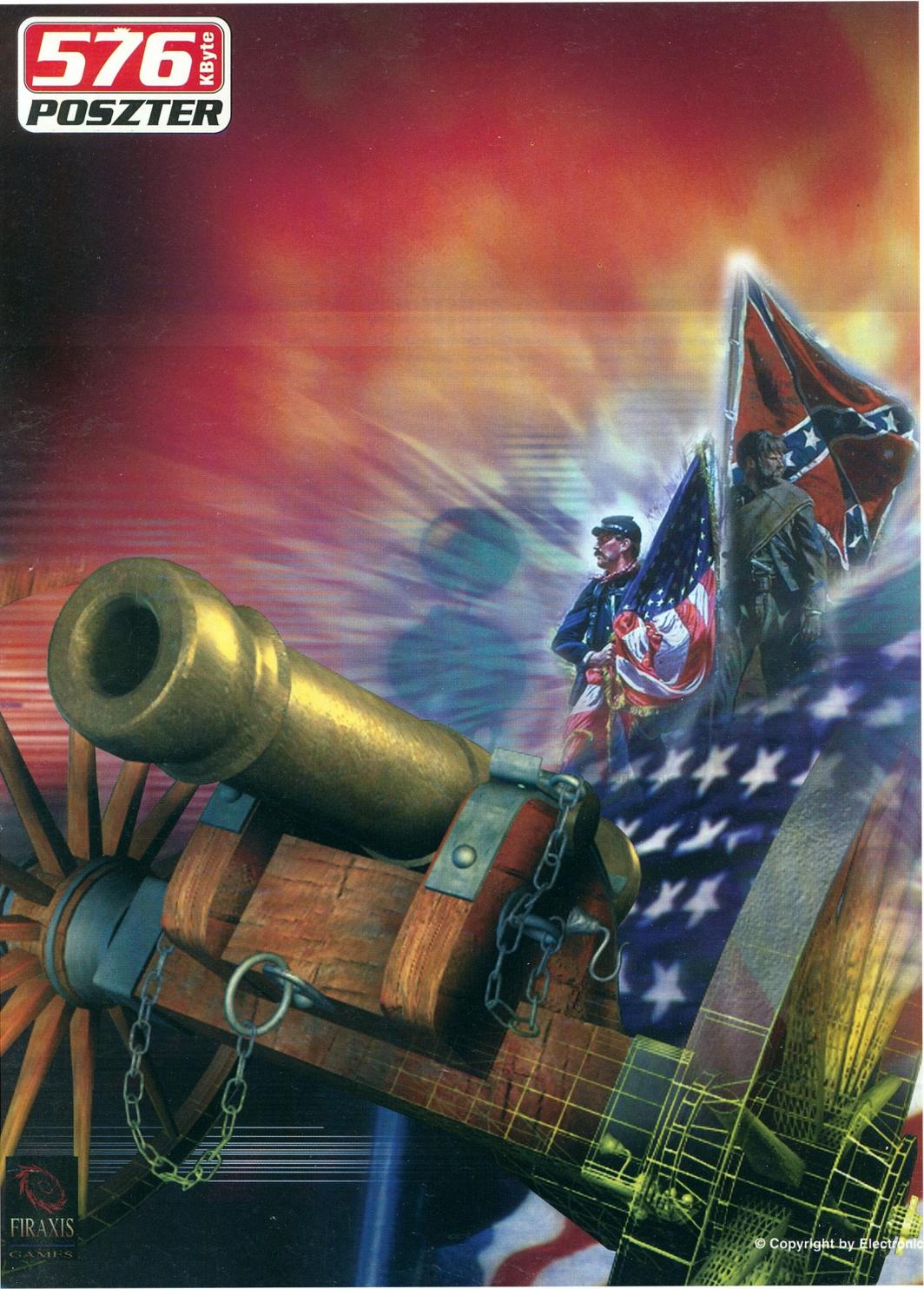


BULLFROG  
PRODUCTIONS LTD

# POPVLOUS

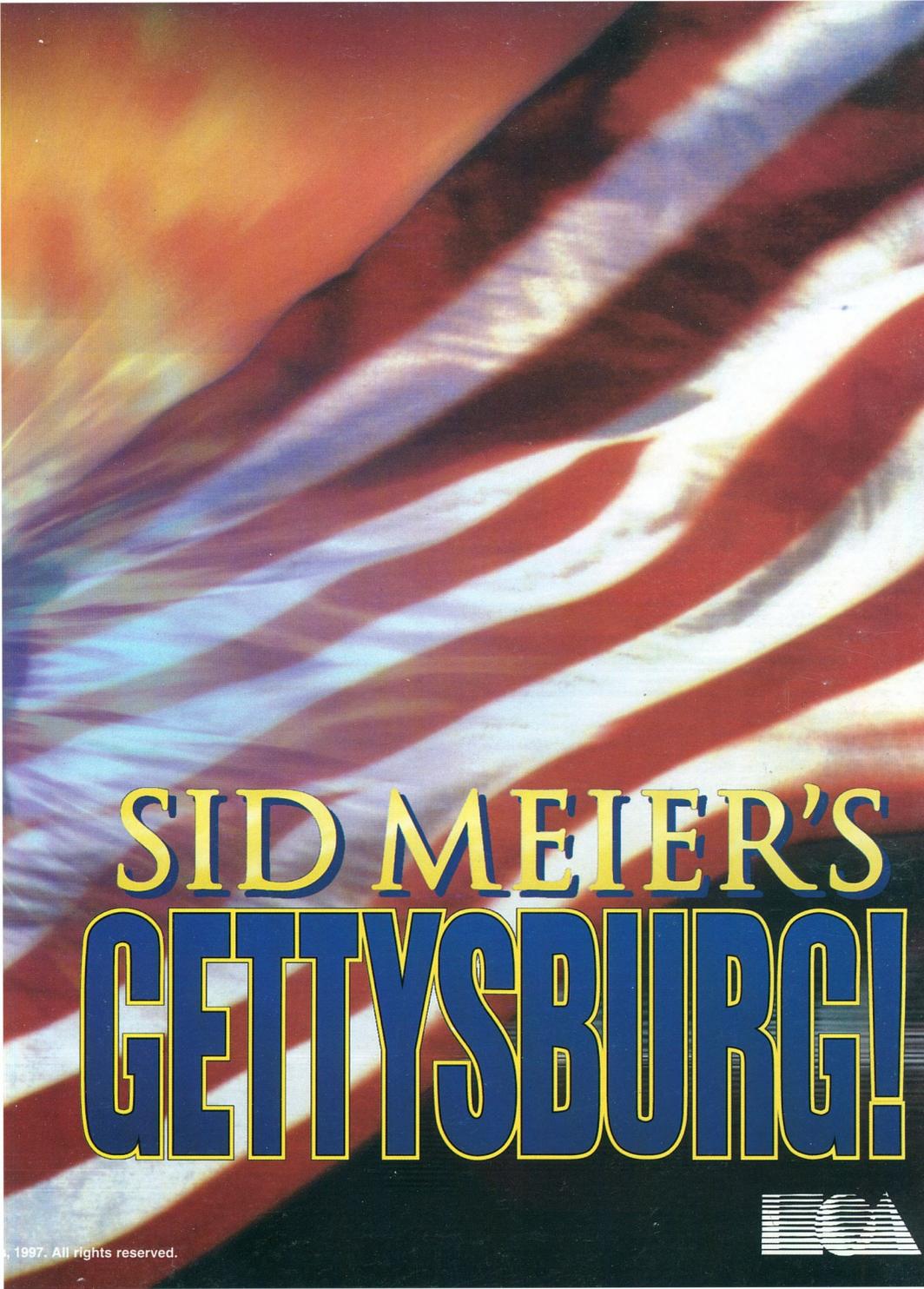
## THE THIRD COMING

**576** KByte  
**POSZTER**



  
**FIRAXIS**  
GAMES

© Copyright by Electronic Arts



**SID MEIER'S  
GETTYSBURG!**





# CHESSMASTER

## KASZPAROV NYOMDOKAIN!

# 5500

A sakktáblán az emberiség legesélyese, leghosszabb történelemmel rendelkező játéka, hiszen szarlemmel már bizonyos évezredek óta tologatják bábuikat azon a bizonyos hatványos mélyükön. "Felvilágosított" tulajdonították már az indiáknak, a perzsaoknak, a kínaiaknak, az egyiptomiaknak, a majáknak – még tulajdonképpen az ősszes ókori kultúrának, amely csak féltézet egykoron, hiszen a letűnt civilizációk nyomában átkaláló régész már annyi dolgot kerítették elő a föld mélyéből, amely nézeletük szerint egykoron sakkbábuként szolgált, hogy a következő pár évezredre meg is van a vitatámuk.

A sakktársaságok egyszerű alapokon nyúznak: a szabályai roppant egyszerűk, következők könnyen elsajátíthatók – viszont ebben az egyszerűségben rejlik kombinációs lehetőségek gyakorlatilag határtalanok. (Mint a sakktörténelmi "tipekben" is kiderül, az első lépés után 400-nál, a harmadik lépés után pedig már 9 milliónál is több állás létezhet.) Ezen tulajdonságai alapján minden jelenkori stratégiai játékos is tisztelhetjük benne. Vagy – tekintve a magyar Komplen Farkas XVIII. századi "sakkgépet" – akár a számítógépes játékokat is...

Ha már a régészeknél tartottunk, akkor lassan egy "számítógépes archeológus" szükséges a komputeres sakktörténelmek boncolgatásához, nemkülönben a legnagyoban sikeres PC-s sakkszoftver, a ChessMaster múltjában való kutatásához. Mivel nekem aszem nem ez a sakktársaság, mindössze anyai kommentárt főzök hozzá, hogy – amint az új verziójának tervezők becsesí a bűsűben hirdeti – a sorozat különböző részeiből több mint négyszé fél millió darab talált gazdára a világon.

Az új részenben a kőszíjű gyengekzet ismét felülmúlni magukat: 12 országú angol nyelvű kommentárt, szabályismertetőt és egyéb szöveget rögzítettek audiofile-ként, hatszáznál is több klasszikusnak számú sakkpártit ágyaztak a játékba (közülk Portisich

Lajos és a Polgár-gányok néhány meccsével), továbbá felkérték szvendicsembernek az USA sakksportjének egyik ifjú csillagát, Josh Waitzint, aki az intro mellett hat kedvenc partijának részletes elemzésével is szerepel.

Indítás után az amatőrök néhány szöveges információt kaphatunk a játék újdonságairól vagy nagy bátrunk ("En vagyok az új Bobby Fish...") bezenhatunk egy új játékba.

Az új parti konfigurálásánál beállíthatjuk az időmérés kívánt módját, megfordíthatjuk a táblát, valamint meghatározhatjuk, hogy a két oldalt a számítógép vagy egy játékos fogja irányítani. Előbbi esetben a nehézségi fokozat mellett egy bizonyos "személyiséget" is megadhatunk, azaz a számítógép valamelyik nagymester jellegzetes stílusában fogja vezetni a bábukat. Különszen utoljára példul Kaszparovot, aki nekem kedvenc szörakozása, hogy a parti első szakaszában egy-két tiszt és néhány pároszt feladósza a táblán meghehítsit bármilyen lehetséges védelmet, szépen elsancol, majd biztos fedezékéből figyeli, ahogy báty bástyáim vakmerően, ámde az esély legesekélyebb lehetősége nélkül cikáznak fel-alsó a penhán – aztán a végjátékban szőpen elpalo. Profi játékosok kedvéért van még két speciális opció: az egyik a Touching Pieces (ha kikapszoluk, akkor a megérintett bábuvál mindenképpen lépni kell, már amennyiben ez lehetséges), a másik pedig a Blindfold, vagyis "vakaknak" (az egyik vagy mindkét oldal figuráit nem látjuk a táblán).

A Look&Feel-menüben összesen

25 darab 2 és 3 dimenziós táblát, továbbá 13 3D és 5 2D készletet választhatunk, amelyek között

egyaránt megtalálhatók kőszíjűek, valamint a történelmi és az ultramodern szettek. Ha valakinek ez esetleg nem elég, akkor tetszőleges táblát definiálhat vagy a játék webstej-ün további cuccok után is kutakodhat.

Az Action-menüben találunk néhány speciális opcióit, amelyekkel felcserélhetjük az oldalakat, lépésérig a túl hosszan gondolkodó komputert, visszaléphetünk egy vagy több lépést, döntetlenül ajánlhatunk, feladhatjuk vagy félbeszakíthatjuk a mérkőzést.

A Game-menüben beállíthatjuk a nehézségi szintet, lekerthetjük/átállíthatjuk az indításnál beállított paramétereket, előállíthatunk egy bizonyos állást, amelyekkel sakktalvezőnk készíthet az Edit-menüben különböző formátumokban kímásolhatunk a clipboardra, és az automatikusan felismelt Chessmaster true type fonttal kinyomtatathatunk. A menüben ezeken kívül még a lehető legaprólékosabban definiálhatjuk az ellenfél stílusának összes elejét, és ezután a számítógép a megadott stílusjegyek alapján fogja kiválasztani a megfelelő lépést. Ugyanitt generálhatunk tetszőleges bajnokságokat is, amelyben tetszés szerint egymásmal eszterhetjük a személyiségek listájából megismert nagymestereket.

A legérdekesebb menü mindenképpen a Mentor, amelynek használatával az egyszerű játékos párezer partival a lehető legjobban kiküppathatunk a tudását. Az első ponttal egy gyors javaslatot kaphatunk a következő lépésünkre, a másodikban viszont az analízisre használható elő beállítású után részletes tájékoztatót is olvashatunk a javallott lépésről – vagyis, hogy MI-ÉRT is célszerű az adott lépés. Ugyanitt találjuk a matthoz vezető legrövidebb utat elemző pontot, to-

vább a tanulásat támogató lehetőségeket: ebben a kezdők egyrészt megismerkedhetnek az alapvető szabályokkal és játék közben a számítógép a kiválasztott opcióknak megfelelően mutatja a lehetséges lépést, a fenyegtetett mezőket/bábukat, stb. – a haladók pedig megnyitástáblát, alapvető stratégiai és klasszikus stílusokat tanulhatnak.

Summa summarum: a ChessMaster 5500 a lehető legkomplexebb és legrdekesebb játék-, analízis- és tanítógép, amelyben a kategóriájában kiemelkedik. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sorozat eddigi eladási statisztikája, valamint az a szimpla tény, hogy a számítógépes programok és a nagymesterek között rendezett legutóbbi tornán ez a játék érte el a legelőkelőbb helyezést a programok közül. Nyugodt szívvel ajánlhatjuk a sakktáblát bármely kedvelőjének.

CaVby



Akad azért hagyományos készlet is



Régi kombinációimnak köszönhetően Wellington városában most is elpaloja Napóleon



Ebből a csokulkeszletből egy roppant bonyolult állást fogok generálni

### Chessmaster 5500

Midscope  
<http://www.chessmaster.com>

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

Minimum: 190, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, WIN95-kompatibilis hangkártya  
 Ajánlott: 4xCD, 16 bites hangkártya

A sakktalvezőnk Kértyája!

# 90%

A Jane's Combat Simulations-tól már kaptam a kezembe néhány üdvöztetésre méltó alkotást, kellemes hangzással cseng ez a név a fülemben. Kíváncsian vettem kezembe "új" programjukat a FIGHTERS ANTHOLOGY-t. A tesztelésre nem kaptam túl hosszú terminust, ezért az idő nem tudta megszépíteni az első benyomásaimat! Most kökemény tények fogok közülni, talán egy kissé tárgyilagosabb stílusban, mint ahogyan az egy szimulátor

és a sebessége marad a régi, ellenben ez a verzió már 64 Mbyte RAM-ot fog igényelni! – Ez csak vicc volt, még ha rossz is! – Az AHX-1 leírásában egy kicsit bővebben foglalkozom a témakörrel.) A program jelenlegi gépéigénye Pentium 90, 101 Mbyte winchi hely, és 16 Mbyte RAM. Egyre jobb, ezek után már valami egészen újszerű is következhetet volna, ezzel szemben elindult, a Jane's Combat Simulations-tól már jól megszokott intro rövidített

verziója (Radio Edit Mini PUB-CLUB Mix).

### ELSŐ RÁ-NÉZÉSRE

A bejelentkező menü ugyanaz, mint az előző részben, változtass csak a háttérképeknél történt. "A jól bevált dolgokon nem vál-

# ÉGINÁBORÚ!

tak emelni vérünk adrenalin szintjét. A kreatív fejlesztéséről a küldetésszerkesztő gondoskodik. A Re-

ference gomb nyomásával mint egy kiállításban, megtekinthetjük repülőgép arzenalunkat. Felöltik bennem egy gyanteljes kérdés: "Már meging egy sokadik bór lenyúzása-hoz kell asszisztálnom vajon?"

### A JÁTÉK

Kezdem azzal, ami jó a programban. A legfontosabb, ami a szemembe ötlök, az a nagyszerű kézikönyv, amit a programhoz mellé-

A felszálló Phantomot nem zavarja a fedélzeten átszűró romboló...



kedvelő felhasználótól elvárható lenne.

### ELŐSZÖR IS A MŰLT

Bizonyára mindenki emlékszik még az Advanced Tactical Fightersre. "Szörös is volt, büdös is volt", de értékeltem a másságát, és megpróbáltam ideológiát gyártani a szokványostól eltérő megoldásokra, mi miért jó ebből nekünk, "hű de érdekes, hogy...", stb. A Fighters Anthology eme remekmű bővített, mint utóbb kiderült, toldozott verziója, némi barkácsolással, mellyel elértek, hogy a "kor szavát követve" csak Win95 alól hajlandó elindulni. (Ez már önmagában is nagy hiba, de év végére talán a 3DFX-es verziót is piacra dobják, aminek következtében a grafika

tozta!" – de lépünk tovább. Mégsem tudom nem észre venni, hogy minden változatlan az előző részhez képest, vagy ha változtatnak is valamit, az egyáltalán nem veszem észre. Továbbra is sima küldetések, és missziók hivatol-

tekelt. (Ezt megszokhatták már az olvasók, hogy mindig szóvá teszem, amennyiben érdemes. Egy-egy jól sikerült kézikönyv ugyanis általában tovább szokott használatban lenni, mint maga a program, még abban az esetben is, ha egyébként maga a "játék" hosszú ideig játszható.) További pozitívum, hogy multiplayer opció is van, azaz ha akarnék, nyomulhatnék hálózatban, vagy két gépet összekapcsolva is szórakozhatnék a haverok idegeivel. A játékban összesen 125 féle géppel repülhetünk és legalább ennyi földi, valamint vízi jármű, növeli a "nyúzi" hangulatot. A repülhető gépek repertoárja biztató képet mutat. Megtalálható többek között az A-7A/E Corsair II, AC-130U Spectre, AV-8B HarrierII, N-2A Spirit, Eurofighter 2000, F-4B/J Phantom, F8J Crusader, F-14 Tomcat, F-16 Fighting Falcon, F/A-18 Hornet, F-22, F-104 Starfighter, F-117A Night Hawk, JAS 39 Gripen, MiG-17 Fresco, MiG-21 Fishbed-C, Rafale C, Sea Harrier FA.2, Su-33 Flanker-D, Su-35, X-29, X-31

EFM, X-32 ASTOVL, Yak-141 Free-style stb. Természetesen hozzá kell tenni, hogy nem 125 különböző típus, hanem jó pár típus változatai teszik ki a teljes létszámot. A kézikönyvön kívül a gépekről a programból is elég sok információt kapunk, de sajnos nem az összesről. Megtekinthetjük őket 3 dimenziós forgatásban, megnézhetjük a műszerfalukat (a szimulátor-részből ezt úgyis ki-spórolták), megismerkedhetünk történetükkel, felépítésükkel, és ami a legjobb: néhányukról megnézhetünk egy pár videofelvételt is (a második CD-n.) Talán nem okoz nagy meglepetést, a legérdekesebb manőverek a SZU-35-ösről láthatók. Említest érdemel a több mint 100 féle single- és a 6 féle campaign-mission. Repülhetünk többek között Egyiptom, Ukrajna, Oroszország és Vietnam légtérében. A pályák változatosak, a repülés közbeni beszélősok, rádiózások hangulatosak, a saját pályakészítés lehetősége élvezetes. A legnagyobb értéket a program vásárlóinak gyaníthatóan

...lehát az abszolút NATO-kompatibilis Szuhoi szinte már fel sem tűnik



mégis – és ez egyben minősítés is valahol – a mellékelt több száz oldalas kézikönyv fogja jelenteni... (Kítűnő példaként fotelláb-pótlónak!) És most lássuk a kevésbé pozitív dolgokat, ami igencsak rányomja bélyegét a játékra. Kezdem a legnagyobb hibával! Ugyanaz, mint az ATF, csak más névről lett keresztelve. Ugyanaz az intro, ugyanaz a me-

nő, ugyanaz a grafika. Minden ugyanaz, kivéve a hardware igényét a programnak, ami jelentősen növekedett, úgy kb. 100-150.000 Ft.-tal. Ejjen! Igaz, eddig futott a szuper biztos DOS alatt is, most már csak a rapszódikus állórköztől sem mentes Win 95 alatt, holott a megjelenése, semmit sem változott. Gondolhatnánk, hogy ezek után legalább a sebessége növekedett meg, mint a villám! De nem! Illuzórikus volt az elképzelés. Nekiestünk gyorsan, mert azt reméltük, hogy egy ilyen "matuzsálem", az "ős-korban" megírt

program egy Pentiumon majdszak brillirozni fog... Lehagoló volt az eredmény. Le kellett bitítani a grafikát ahhoz, hogy életszerű legyen a repülés. Tipikus szindróma: vagy szuperszer a grafikám, és az állóképek slide-showját C-64-es sebességgel vagyok kénytelen végigszenvedni; vagy gyors, de C-64-es rondaságú kockaképek süvítették a szemem előtt. Pedig a tesztpépre (ami egy P166-os 48 MByte RAM-mal, megerősítve egy 3DFX kártyával) nem az a jellemző, hogy csigaként vészszorong – ő azért ennél, többet szokott produkálni. Jut eszembe: a program semmilyen 3D kártyát nem támogat, főlrakja a DirectX5-öt és kész. Mint aki jól végezte dolgát, a maga részéről mindent letudott. A repülőgép-hordozó fedélzetéről végignézttem egy Hornet felszállását. A külső nézetet úgy állítottam be, hogy a gép felém közelítsen. Érdekes volt felfedezni, hogy egyébként 3 dimenziós repülőgépben, egy két dimenziós, karton-

lapra festett pilóta ül. Más: nem egyszer előfordult, hogy a repülőgép-hordozó fedélzetén a tükörbe nézve majdnem szivörgöcsöt kaptam a rémületől, amikor megláttam, hogy a besorolt gépek között a fedélzetén (!) egy fantom hajó úszik keresztül.

Az ATF-ben még elnéztem afelett, hogy minden repülőgép műszerrel (műszerfalról nem beszélhetünk, mert az egyes műszerek tologatható ablakokban jelennek meg a képernyőn) ugyanaz. Az azonban már nem tudom tolerálni, hogy a különböző repülőgépek irányítása, repülési tulajdonságai teljes egészében egyformák, holott a valóságban ez még az azonos típuscsaládon belül sem mindig igaz. A bombázók mintha lustábban fordulnának, de szinte elhanyagolhatóan kicsi a különbség... (Egyébként az ilyen különbségek csak egy nagyon

szerelek a gépre, az játékok közben nem jelenik meg a törzs, vagy a szárnyak alatt. Ha már egyszer van külső nézetem, akkor illene ilyen "apróságokra" odafigyelni. A következő "agyament ötlet", hogy minden gépre fel lehet szerezni akár az ellenfél gyegyverzetét is. A Szu-33-ön felfedeztet USAF felségjelről pedig mindenki gondoljon azt, amit akar... Még akkor is, ha "ez csak játék, és itt mindent meg lehet csinálni", vannak határai az alkotói szabadságra-



A 3D-ért némi kiváncsiságot hagy maga után

gyors grafikájú programban érzékeltethető tökéletesen... Játék közben inkább érezhetjük magunkat játéktérben, mint egy kikapzó bázis szimulátor termében. Kevés benne az izdartság (az a játéktérben talán még ebből is több van), a légi harcok felőlbel, fél kézzel is levezényelhetők. Természetesen ha valaki csak erre vágyik, még remekül érezheti magát a program társaságában. További "érdekesség" még, hogy mindegy milyen függesztvényeket

nak. A szimulátorok lényege az lenne, hogy a lehető legnagyobb mértékben közelítsenek a realitáshoz. Lehet, hogy előbb festenek az eget citromsárga-zöld csíkosra a magyar légierő műszaki tisztjai, minthogy a NATO-hoz való csatlakozás jegyében a MiG-21-es alá megoldják a Maverick rakéta csatlakoztatását... (Hacsak nem hegesztéssel – az ötletet Törv. védi!) Úgy tűnik, túl nagy falatnak bizonyult a felőlelteni kívánt témák a szerzőknek. A rossz koncepció, és az erőltetett mennyiség sajnos most egyértelműen a minőség rovására ment.



Igen, az lesz a legcél-szerűbb, hogy ha vízbe is bírom magam



A Phantom a légterből figyelő a repülőgép-hordozót, amely nyilván a távolban feltűnő rombolót ohaítja a fedélzetre venni

## A BILLENTYÜZET KIOSZTÁS:

Space: tűz	H: kézfézőhorog
Enter: célbefogás	F: féklapok
0: gyegyverzetblokk nyitása	C: időgyorsítás
2-5: sebesség	A: autopilóta
6: utánégető	I: radarváltás légi/földi
[ ]: gyegyverzetváltás	B: kerékfék
Shift 1-0: műszerek	+ : zoom
F1-F10: gép nézetek (külső/belső)	U: IFF
Backspace: kabin keret ki/be	R: radar ki/be
End-PgD: oldalkormány	Ins-Del: rakétazavarók
G: futómű ki/be	J: radar JAM

pár új gépet, egy új operációs rendszert (a hátrányára), és kész. Szerencsésbé lett volna Mission Disket kiadni az ATF-be, mint új név alatt piacra dobni egy még csak nem is kellő mértékben felkötöztetett programot. Akiknek mégis ajánlani lehet a FIGHTERS ANTHOLOGY-t, az a fiatalabb korosztály, vagy azok akik még most kezdenek szimulátorokkal ismerkedni, mert tanulni lehet belőle, ugyanakkor nem lehet figyelmen kívül hagyni a videók, leírások és gépek tömkelegét a 2 CD-n.

Sz.JVC.

**fighters anthology**  
Electronic Arts/Jane's Combat Sims  
<http://www.ea.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATOSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA**

Minimum: P90, 16MB RAM, 4CD, WIN95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P160, 64CD

Küldednek tökéletes, mert sok szép kép és videó van benne...

**ÖSSZEFOGLALVA**  
A program semmilyen sem változott a javára az 1996-os ATF óta. Kapott néhány új missziót,

**49%**

**A**z Apache Longbow és édestestvére a HIND "etalon" helikopterszimulátorok megjelenése óta több trónkövetelő is jelentkezett már, igaz hiába! Ebben a cikkben egy újabb próbálkozót teszünk a mérleg másik serpenyőjére...

A program minden egyes indításánál a belépési kódunk, vagy nevéünk megadásával "LOGON" kerülnünk a főmenübe. Itt stíluszerző egy Multi-Functional Display (MFD) "élő", világító keretgombjaira bőve választhatunk öt opció között:

- "Jump In!": Nincs ellgazítás, nincsenek rádió üzenetek, azonnali egy szimpla misszióba csöppe-nünk.

- "Simulator" (nem túl régen reklamáltam egy cikkemben, hogy milyen jó is lenne egy szimulátor a szimulátorban – ezek szerint nem is volt annyira elrugaszkodott ötlet.) Nyolcféle dolgot gyakorolhatunk: Irányítatlan rakéta-, Hellfire-, TV-vezérlésű, Tow/ tankvadász-, Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta-, Gun (géppágyú)-lőveszetet, valamint leszállást terepen, vagy egy tenger-alattjáró (!) fedélzetén.

- "Mission": Választható területek a világ három "forró" pontja (kolumbiai fűnyesők, orosz tajgírok, és a líbiai buccalakók) között. A feladatok meghatározásánál az aktív kártyakeretek képeivel is megajándékoztak bennünket. Amennyiben az utcán szembetalálkozunk valamelyik kolumbiai drog báróval, vagy magával Nemerov tábornokkal, nem tanácsos a "tegnap éjjel jól szétkentem csapataim száján a szoszt" kuplészóveggel üdvözölni őket...

- "Modem/Network play options": beállítások falca-játékosoknak.

- "Preferences": a képernyő felbontások, a hanghatások, az irányítóbillentyűk, és a helikopter modellünk beállításai.  
AHX-1-esünket általában egy B-2-es bombázó fedélzetéről, ritkábban tengeraltjáróról indítják, ezért a bevetések a cétértület közelében, azonnal (eljelmelkedett hangulatlban kezdődnek (nem kell létrán caplatni, besetolnálni, chekelni, felkapcsolgatni, melegíteni, engedélyt kérni, uncsi útvonalat repülni stb).

**AZ AHX-1 FEDÉLZETÉN**

Néha dumcsinaz hozzám, különböző üzeneteket is kapok, mégis egyedül érzem magam. Mivel nem



szerkezeten, boldog lennék az örömtől, most azonban hamar kiszűröm, hogy a világos zöldben pompázó megjelenítő szint, annak árnyalatát, változtatni nem tudom. Bizonyos hátterek, vagy az

ját radarunk nincs -, egy szuper-titikos adatátviteli rendszeren keresztül, a B-2-es bombázó fedélzetéről kapjuk.  
Flight Plan: leegyszerűsítve egy digitális térkép, melyen megjele-

**AZ ELSŐ POFON A LEGI**



Congratulations  
a job well done!

RUSSIAN  
ARENA  
CLEARED OF  
ALL THREAT...

Zenitállásom még mindig elképesztő, különösen ha az oroszoknak kell nagykarítani...

sok segítségére számíthatok, felmérnem, mi a kórságra illesztett Mr. CoVboj & Tsa-i már megint... Szerencsére a kesztyűtartóban megtalálom a gépkönyvet, így a "baby" meghódításával gyorsabban haladok. Az Instrument Panelen, mint az általában jobban ismert HUD-okon, felfedezem a bőlintási-és dőlési- szövegeket jelző szimbólumokat, a sebességmérő indikátorát, magasságmérőt, időmérő órát, iránytűt a fordulópont szimbólumával, és a B-2 masodpilótájától kapott üzenetek szöveges megjelenítőjét. Ha először repülünk hasonló

ég kékje előtt nehezen olvashatók az adatok, kápráztatnunk kell a kanti-füstölt amúgy is be-

nik a tervezett útvonal, forduló-pontok, leszállási pont, ill. a műholdas navigációs rendszernek köszönhetően folyamatosan nyomon követhetjük pillanatnyi pozíció-nkat, haladási irányunkat az adott cétértület fölött.

Weapons: a fegyver- megjelenítő, az éle-sített, ill.

gyulladt szemelmeit. Az RWR display már "színe-sebb", rakéta meg-támadtatás esetén radar-irányítású ra-kétánál zöld, infra-irányítású rakéta esetén piros "T" figyelmeztető ves-zélyre. További figyelmeztető lámpácskák kaptak helyet a nem megfelelő magasság (Low/High Altitude), kevés üzemanyag (Low Fu-el), és központi rendszer meghibá-sodás (General Caution) esetére.

**MFD ÜZEMMÓDOK:**

Tactical Situation Display: első ránézésre érte mondanánk, hogy igen, ezt ismerjük, és a radar-képernyő. Itt jelennek meg 360 fokos szögben a földi- és légi célpontok szimbólumai, irányuk, hovatartozásuk (barát: zöld, passzív ellen-ség: szürke, támadó-ellenség: pi-

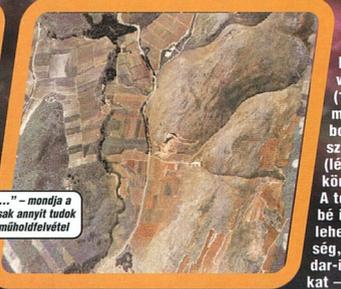
ros, a fegyverze-tem által befogott: kék), tá-volságuk (1, 2, 4 és 8 mértőides bontásban), szimbólumuk (légi célok: kör alakúak). A téma kevés-bé ismerőinek lehet érdekes-le, hogy a ra-dar-információkat – mivel sa-

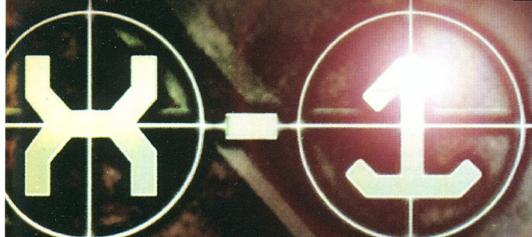
**MÉRLEGRE HELYEZÉS:**

A bevezetőben már említettem, hogy kemény megmérettetésnek néz előbe a program. Ellensúly-ként az általam etalonnak kineve-zett két testvér-program közül az egyértelműbb elnevezés miatt a HIND-et fogom használni...  
Kezdjük a gépígénnnyel! Minimális ill. (ajánlott) hardware igény: Pentium 120-as (166-os MMX) pro-cesszor, 16 (32) Mbyte memória., 15 Mbyte (70 Mbyte a Full Install-hoz) szabad terület a merevle-men, DirectX kompatibilis (SoundB-laster-kompatibilis 32 vagy 64 bit-es) hangkártya, 1 MByte-os (2 MByte-os PCI) VGA kártya, Win-dows 95-ös operációs rendszer,



"Nem térkép e táj..." mondja a kőtű, amhez én csak annyit tudok hozzátenni, hogy mihelddelvével!





Windows 95-ös kompatibilis joystick, 4-szeres CD-Rom.

Ha csak azt venném alapul, hogy a HIND 486-os procival is elfogadhatóan futott, ifjabb, és gazdagabb apukával rendelkező olvasóink bizonyára menten a kőkorszaki

## AGYÓBB

vagy azt is belevárásolni a mai szemmel már hihetetlenül picike, 64 Kbyte-nyi memóriába! Felnézünk a "köderekre", akik a maguk kis világában igazi zseninek számítottak. Aztán elérkezünk egy hátrához, aminek már további technika segítségével volt lehetséges, ez volt az "Amigás-csok", de itt a gépcserével valóban hatalmas minőség, - játszhatóság, - hangulat, - feladatok összetettsége, - pilóta iskola (szimulátor jelleg).

Grafika: Önmagában sebb, mint az etalonok vektorgrafikás tája. Sokan esküdnek hasra a foto-realistikus tájak látványától... Mivel általában a sebesség rovására szép a "tájkép", nekem fenntartásaim vannak velük szemben...

Az Apache-ban sokkal jobban élt a táj, felejtethetetlen élményt adott, amikor a repülőterem felszálláshoz besoroló gépek fölött átrepültünk, majd ugyanezek a gépek a frontvonalhoz közeledve megelőztek, és előkészítették a teret a további egyengetéshez... A HIND-ben az emberkís gépek meglátva fejlesztve menekültek, vagy álltak céltáblát, még paracösmpűréré nem darálták őket lövedékeim. Hanghatások: majdnem ugyanaz, a HIND motorzúgása mégis tovább volt elviselhető.

sugárzott, amelyet teljes egészében már a HIND-be sem tudtak átvenni a szerzők. Talán az a fergegés nyűgöség – ami egy hadigépezet beindulását annyira jellemez – volt az, ami ilyen emlékeztetéssé téte számomra.

Az AHX-1-ben bár láthatók harcokcsioszlopok, ide-oda száguldo dzsipek, ellenséges helikopter géppár, de mintha statiszták lennének egy filmfelvétele, nem igazából a dolgukat végzik, hanem esetenként kerülgetnek, hogyan azt a rendező bácsi elvárja tőlük a hangosbeszélőjén keresztül. Mint amikor a fagyú visszanyal: érdekes, de nem ez a dolga...

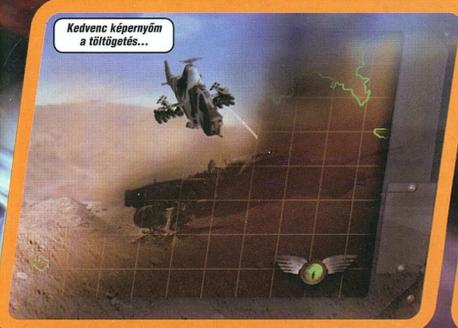
Feladatok összetettsége: Egy ebéd elkészítése a piaci bevásárlástól, a terítésig, tágabb értelemben a mosogatásig tart. Az AHX-1 úgy "főz", mint ahogy a TV-szakácsoktól szoktuk látni: minden előkészítve, nekünk már csak a forgyógyó vízbe kell szórni az apróságot. Közben elmarad az élvezet, amit a hagyományos felszeletelésnél érzünk...

Pilóta iskola: Természetesen badarság lenne azt állítani, hogy az Apache vagy a HIND megjelenése után apró helikopter-vezetők kezdtek el rohangálni az utcán, akikre fejdavász cégek csaptak le, jobbnál jobb állásajánlatokkal. Mégis magasbás iskolának érzem az ott szerzett tapasztalatokat. Igaz, az egyetem elvégzése előtt ki kell járni a középiskolát is...

A program tehát megmértett, és ha könnyűnek nem is, de az etalonoknál könnyebbnek találtam.

Sz.JVC.

Kedvenc képernyőm a tölthetés...



A tájkép ugyan nem rossz, viszont a szépség a sebesség rovására megy



gi ugrás következett, kaptunk is valamit a befektetésünkért. Sokkal gyorsabb, és szebb grafikát, nagyságrendekkel jobb hanggal. Jobban hasonlított egymáshoz a "Szancsó" gépe a "Kerféhez", sokkal szabványosabb volt az egymáshoz átadott ismeretanyag.

Nem volt annyi ismeretlen eredetű lefagyás, és az operációs rendszer feltelepítésénél anyukája sem csuklott annyit, mint manapság. Lerágtott csont szólni a Win-95-öt, de képtelen vagyok hozzászokni, hogy 2-3 havonta le kell törölnöm, majd installálnom, mert egy balul sikerült telepítési kísérlet után a legkülönbözőbb agyremekkel képes produkálni, amin még a törles nélkül újra "felrakás" sem segít. Tehát visszatérve az eredeti fámához: ha a HIND-nek csak az lenne az egyetlen pozitív tulajdonsága, hogy az még DOS alatt, és 486-os procival is remekül futott, már ezek a tények is fényesebben csillogtatnák szememben rotorjának lapátjait.

De, hogy senki se válólhasson elfogottal, nézzük az összehasonlítás további szempontjait: - grafika, - hanghatások, - sebes-

Sebesség: lassabb, mint az etalon programoké volt, holott az etalon programoké (egy helikopternél pedig főleg!) jóval lényegesebb a sebesség, mint a látvány!!! Jó lenne, ha ezt végre felismernék a szoftvergyártók is. A legegés érzékelése, a finom elmozdulások, amit egy-egy szélleket okoz, a 3 dimenziós térben való csuszkalás, bólogatás, pörgés szászor többet ér, mint hogy az egymást követő állóképek össze tudjuk számolni, a kilométerkö tövében enyésző fűszálak számát!

Játszhatóság: A HIND-dal, de főleg az Apache-csal hónapokig játszottam, végigrepültem bennük szinte minden küldetés. Velük meg kellett tanulni repülni, hogy egy nagyon sok pontot érő bevetés pontoszámait ne hogy letörölje egy, a lezárlás fázisában kerekedett légörvény. Az AHX-1 még nagyon friss ahhoz, hogy meg tudjam jósolni, meddig tartom rá érdemesnek, hogy vinyómom foglalja, a mintegy 10-11 megajny helyet. A vezetéséről viszont elmondhatom, hogy jóval egyszerűbb, mint a versenyantársak. "Mazsolák" festhetik rá a T betűt.

Hangulat: az Apache Longbow már a felszállásnál olyan hangulattal

szaki fejtét követelnék, amiért a koral, fejlődéssel (szerinte a most már egyre inkább gusztagustalanul ráerőltetett üzlet- és piacpolitikával) haladni nem nagyon akaródzó nézeteinek, hangot adni merészel.

Tanmese: Mi, akik még a jó öreg C-64 szárnyai alatt kezdtük magunkba szívni a számítástechnikai kultúra alapjait, jobban emlékszünk arra, hogy bizony egy-két év alatt mekkora óriásit fejlődtek az egykori játéckomprogramok, anélkül, hogy felvennének "bóvitenit", ne adj' isten cserélni kellett volna, az akkor még szeretett, imádozott számítógépet! Sokszor néztük hitetlenkedve, hogy meddig lehet elmenni, hogyan lehetett még ezt,

ahx-1

GT Interactive/Pixel Multimedia  
http://www.gtinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATHATÓSÁG  
ZENEBNÁG

Minimum: P160, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlat: P160 MMX, 32MB RAM

Kedvet kaptam hozzá, hogy az Apache-ot újra élvezgessem...

73%

Mostonában rendszeren dugig vagyunk számlálókkal. A különböző azonosított repülő objektumokat feldolgozó játékok lassan már a fülünkön folynak ki, bár tegyük hozzá, hogy a fejlesztők elsősorban az égi áldást részesítik előnyben: a Földhíradag-talab témák (teszem azt: tankok) közül a tavalyi évből maximum az Interactive Magic (MIA2 Abrams című játékát tudnám megemlíteni). Szóval amikor az Armored Fist 2 hangos dűbörgéséből begördült a botok polcaira, korunk páncélos hadvezérlés utóéletét (tehát a zseni, Guderian és Patton tábornokok méltó utóda, a sokszoros Panzer General-bajnok, a legyőzhetetlen zseni (és még sorolhatnám, de született szerényseggem visszatart, hogy tovább mindössze magam) úgy döntött, hogy ő kerekít egy helyre kis ímértől a játékról. Igaz ugyan a játéknak ide-oda ültörög Abramscsák elég távolról emlékeztetnek jó megalkotó Tigris-sármány és Sherman-törépre, meg egyáltalán is inkább csak az általános stratégiai direktívák megszabásában csillag az igazán személtelőség – no de egész már vezethetők és a nagy katonák, nem?!

Miután hideg verekedésbe tette sikerült a játék eset-lyában megérteni, hogy az ott lényeg egy Sound-lyst-Compatibilis harkokányra, a novák megadásá-vál kezelték ki a katonák, amolyan összesen hat hadvezérlésnek kihatott nekik. A Szovjetunió fősze-omifása után természetesen megváltoztatta a Nyugat el-

nyitunk: Abramscsák és M3 Bradley könnyű harc-ocsikból álló harcoksi szakaszok, -szakadok, ne-án -zászlójáték, amelyekkel Apache helikopterek tá-mogatnak a levegőből és a nehézsúlyos hadászati m-lyességből. Mivel a házat sem a tetején kezdik ép-íteni, mindenkélt a Palm Twintymine "hadjárát" Küldetésében, az amerikai tengerészgyalogság kall-formiál kiképzőbizáns ismerkedünk meg a tankpa-rancsnok alapvető feladataival, amire elevesben ugyebár még szükségünk lehet.

### NAVIGÁCIÓ

Az első küldetés a navigációs képességeink építé-és-re szolgál. Miként minden küldetés előtt, must is megkapjuk a részletes eligazítást a harc elhelyeztről, a végrehajtandó feladatról, a rendelkezésre álló tüzérs-égi és légi támogatásról, valamint a munitió mennyiségéről. A játéknak tehát némi nyelvismeret sem árt, bár nem elengedhetetlenül szükséges.

Mint a játékból az első ballonzetűsomból is kide-ről, a szerzőknek feltűnt, hogy a játékokkal nem köz-rólán a nyelvtan Siva írásaitól jöttek, tehát kifejez-tek a kezelőbillentyűket a kurzorral és a szövegben ki-íval a billentyűzet felső két sorára ruházták. További dícséretes tény, hogy a nézeti képek váltogatásán ki-íval ezek feltehetően az egér nagy hi-tech szerkezettel is

tankhoz viszonyítva mutatja az objektumokat, a felső részre telet meg a haladási irányát. Mellette találjuk a tank sebességét, haladási irányát, az útót és a tel-jesített célpontokat. A következő oszlopban látható a különböző típusú löszerekek mennyisége, a jobb oldalon pedig a rangolódás kijelzője. Az alsó sorban levő iko-nok közül az első öt a tank személyzetének a nézeti képe, a másik négy a motorteljesítmény.

A navigáció a parancsnokság által előre megszabott tereppontok (waypointok) alapján történik, amelyet a játékleírban színes vonalak mutatnak, felső részükön a km-ben mért távolságokat. Sárga szín jelzi a legkö-zeliebb, zöld pedig a következő, de a képernyő tete-jén lévő vörös nyíl is mutatja a következő tereppont irányát. A waypoints a parancsnokság elképzelést tükrözik, ennek megfelelően nem kötelező mereven ragaszkodni hozzájuk. Sőt, miután pár éles küldetés-ben szabályosan beütemeztem a tereppontokat, hogy néha célszerűbb a tereppontosságok figyelem-be vételével kerülni útvonalakat igénybe venni.

### TÜZÉRSÉGI GYAKORLAT

Mivel a navigáció gondolom nem okoz senkinek

torony felső részén helyezkedik el, nem tökéletes pontosságú, ezért a jobb alsó sarokban levő kamera jelzi, hogy egész pontosan hova is fogunk lönni. Célsz-ín a tank mozgásával is tudunk, de természetesen a toronyt is feghathatjuk (Ctrl+irány). A bal alsó sarok-ban levő ábra jelzi a torony és az alváz helyzetét, de ezen látjuk azt is, hogy honnan érte támadás a harc-ocsik. Lehetőség van a szó stabilizálására is, használhatunk lézeres célmegjelölő kiegészítőket is, illetve külön beállíthatjuk a különböző célszám módokat is.

Navigator: ő ugyan kevésbé személyes, mindenesetre hasznos, mert a terep egyrészt negatívra is áttekinthetjük a helyzetet (legalábbis amit ismerünk), to-vábbá törölthetjük a waypointsokat és újakat adhatunk meg.

Az első tüzérségi gyakorlaton csak ál-ló célpontokra tűzelünk, tehát nem lesz különösebb probléma, legfeljebb

annyi, hogy a szürke, henger alakú objektá-lyok száma nem tá-madástól lehetetlen tá-vózkodunk kell. A



# A B R A M S

# FIST 2

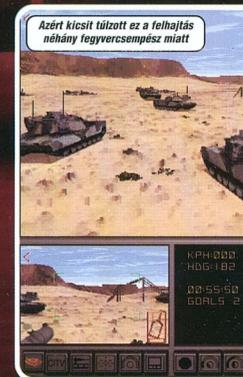
# MIA2 ABRAMS

lenségképe, de mivel bi-zenyos beidőzések még mindig élnek, a rossz fiúk természetesen még mindig szovjet mintájú fegyverzetekkel próbálnak bennünket eliminálni. A helysínnek meglehetősen változatosak: gonosz fegyverszármazékok hajkurászunk Mongóliában, ENSZ "békefenntartó csapatok" (imá-dom ezt a kifejezést!) leszünk Afrika és Belorusz-szán közepén, vagy esetleg a csúnya irániakat gyalpátha-tjuk, akik nem átalították megátadni a baráti Török-országot és Irakot (sic!). A modern hadviselésben a Rambo-szerű magányos hősök ideje már lejárt, tehát mi sem kizárólag egy szál Abrams harcocsiba öltözve menjünk meg a bektél, hanem capsámérré erőket írá-

helyettesíthető. A személyzet nézeteire a navigáció-nál nem lesz szükség mivel itt csak egyszerűen alól van szó, hogy a páncélos a pontból eljutasson B pontba, bőven megleszi a négy külső (követő) nézet valamelyi-ke is. A külső nézettel a bal alsó részben látjuk a tak-tikai térképet, amelyen két pontok jelzik a szövetsé-ges, szürkék a ellenes, feketék a kiült, és végül pi-rosak a feldetett létesítmények objektumokat (előbbi-álkánál sárga keret mutatja az elsődleges, a szimpla pontok pedig a másodlagos célpontokat). A térkép a

sem különösebb gondot, tovább is ugyanok a kö-vetkező küldetésre, amovben az alapvető tüzérségi tapasztalatokat szereshetjük meg – vagyis álló célpontokra fogunk lövöldözni. Itt rögtön meg is ismer-kehdhetünk a tank személyzetének perspektíváival: Tankparancsnok: Neki két nézeti képe van, az első-ben bent kúcsol a toronyban, a másodikban pedig büszkén kottlik a tank tetején. Az utóbbinál a szökőz billentyűvel a 12.7 mm-es toronygéppuskával kilöde-tünk üdvözlőletet a kinalkozó célpontok felé, bár azt azért tegyük hozzá, hogy direkt tűz alatt nem ez a legegészségesebb hely a páncélosban. A toronyba bebújva a taktikai térképet, a tüzer célzókszűlékét, a rangolódás és a torony/alváz helyzetének kijelzőjét és a külső nézettel már megismert kijelzőket lát-hatjuk.

Tüzer: Az Abrams két fő tüzérségi fegyvere a 122 mm-es ágyú és a 20 mm-es géppágyú (Coax). Az előbbi három különböző típusú löszereket tűzelhet: a Sabot tankok és páncélosok járművek ellen szolgáló pán-céltörő, a Heat az épületek és bunkerek, míg a Staff a beásozott célok elleni repeszgranát. A képernyő nagy-részt a célzóberendezés foglalja el, amit a közepén levő két ikonnal átkapcsolhatunk pozitív és negatív infravörös, illetve nagyjított zemmódba is, ugyandgy, mint a tankparancsnoknál. Mivel a célzóberendezés a



Azért kicsit tűzött ez a felhajtás néhány fegyverszármazékok miatt



A légi capsámérré erő vadászobombázója szépen megújítja előtűnt az utat

haladók számára szolgáló tüzérségi gyakorlaton már T-72-esek és BMP-k is megkeresik az életünket, bár itt egy Bradley felderítő harcocsik támogatja a tény-kecsünket. Rögöten a kezdesélnél levonhatjuk az első, waypointsokra vonatkozó tanácsot: ha a megjelölt útvonalon közelítünk meg a célterületet, akkor a ho-mokdombok között láthatatlannal meghúzódnó T-72 sze-mek az oldalunka is durrannt egyet – célzórú tehát aombokon keresztül átvágni, és ugyanezen a mókát ve-le eljátszani. A BMP-k nem rendelkeznek különöse-bben veszélyes tűzfegyverrel, annál idősebbek a

páncéltörő rakéták, meg az a rút tulajdonságuk, hogy rendszerint egy domb fedezékébe húzódnak. A taktikus parancsnok viszont csináljanál megkerüli őket, és hátulról durrant beléjük egyet, amerre ugye bár nem igazán "látnak"... Miatán pedig a közvetlen veszélyt jelentő mozgó célpontoktól megszabadultunk, kényelmesen eltárolhatjuk az állókat is, és továbbléphetünk a kiképzés utolsó szakaszába.

**KOMBINÁLT TÁMADÁS**

Az utolsó edzésen a kombinált fegyverekkel történő támadást gyakorolhatjuk. Egy két Abramsból és két Bradley-ből álló páncéloszakkal először is nyakon kell vágnunk az ellenség felénk közelítő felderítőit (BMP-k), majd meg kell semmisítenünk a támaszpontjukat, amelyet T-72-esek és BMP-k védelmeznek.

A feladat első szakaszában megismerkedünk a pán-

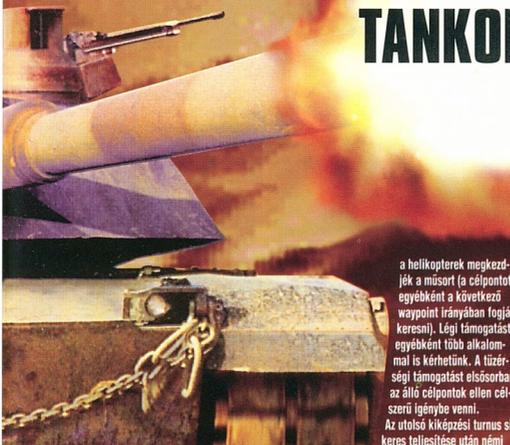
csak akkor fejeződik be, ha bennünket lönek ki. Nem rossz ötlet tehát a szakasz többi páncélosát (például a Bradley-ket) csalmádatának használni: emlékeiket örökre megörzítjük, de amíg az ellenséget követik, addig mi szépen az oldalába vagy a hátába kerülhetünk.

A feladat második szakaszában a különböző fegyvernemek kombinált támadásának elsajátítása a cél. A légi támogatásként hívható Apache helikopterek nemcsak derekasan ritkítják és lekötik az ellent, de fel is derítik azokat, amelyeket idáig még nem volt szerencsénk észlelni. A légi támogatás hírváscsofordító rövid időre megállni, és bevárni, hogy

szál két csapatra oszlanak (ha páratlanul lennének, akkor a számítógépes kiegészíti a gyengébb oldallal), és az a feji győz, amelyik végül kilövi az ellentől összes tankját. Mindkét típusban egyaránt kérhet bármelyik játékos tüzérségi támogatást, az öt *Deathmatch*-pályán, ahol mindenki egy szimpla tankot vezet, viszont nem. A klasszikus DM-szabályok alapján mindenki mindenki ellen

küldése bármelyik perspektívából, vagy a térérzékelésbe (lásd: nem biztos, hogy a tizedik löhet olyan célpontra, amit a parancsnok a toronyban állva lát). A kezelés a sok billentyű miatt kicsit komplikált, de egy jobb joystickkal lényegesen egyszerűsíthető, arról már nem is beszélve, hogy a külső nézeti képe-

**A FOLYÓNÁL TANKOLUNK!**



a helikopterek megkezdjék a mősört (a célpontot egyébként a következő waypoint irányában fogják keresni). Légi támogatást egyébként több alkalommal is kérhetünk. A tüzérségi támogatást elsősorban az álló célpontok ellen célszerű igénybe venni. Az utolsó kiképzési turnus sikeressé teljesítése után némi



Golyó viszi a fiát...



A toronygéppuska elsősorban légi célpontok ellen hatásos, de ezt lehetőleg ne a saját helikoptereinken próbáljuk ki



célos taktikával, azaz hogy a várható támadással mielő nagyobb tüzet rótt állít-hassunk szembe. A Backspace-re bejövni moniben adhatunk a formációra vonatkozó parancsokat a szakszak-

dicseretel tohetünk zsebro, majd megkezdhetjük a többi hadjárati küldetésnek teljesítését. A mongol fegyversompaszok elleni Solo Duty ugyan a szerzők szerint még mindig tróning, de azért abban már elég hírsz akciók lesznek. A sorrend szerint egy nehezebb hadjárattal és küldetéssel egy jó darabig elsősorban külföldön hogy – lévén mobil hadviselősről szó – ugyanabban a küldetésben is rendszerint változó helyzetű találjuk szemben magunkkal), de azért a játék akkor lesz a legszórakoztatóbb, ha többen játszunk neki.

**MULTIPLAYER-JÁTÉK**

A játékok soros porton, modenem vagy IPX hálón keresztül nyombhatja maximum nyolc játékos. Ha a Cooperative mód hat küldetésnek valamelyikét választjuk, akkor minden játékos ugyanazon az oldalon harcol egy szakasz parancsnokaként, és a számítógép ellen próbáljuk elérni a taktikai célokat. A Red on Blue Exercise öt küldetésben a játékosok szaka-



A békéfenntartó erők csupa békés eszközzel igyekeznek a békét fenntartani

ken kívül elegendő a tüzér perspektíváját használni. Az mondjuk kicsit meglepő volt, hogy az áttevő képességek hol számítógépes animációk, hol videók (az állóképnek meg néha rendelték, néha meg fotó) voltak, de ez engem nem zavart. Az egyetlen gyenge pont a zene (illetve az úgynevezett "zene"), de engem mondjuk egy harca stílusútorban mondjuk abszolút nem érdekel a zene alfosztás – beteszem a CD-be a "Walküre" szimfóniáját", adtam hajh, lendüljünk bele! Tegyek ti is így, én meg zárom soraim, üdvözlettel a harcmesőzők:

CoVbov

**armored fist 2**  
 Novagyag  
<http://www.novagyag.com>

LÁT VANYOSSÁ G  
 JÁTS ZHAT OSSÁ G  
 SZ AVAT OSSÁ G  
 Z E N E B O N A

Minimum: PEO, GBM RAM, 4GB, 3D-kompatibilis hangkártya  
 Ajánlott: 2GBM RAM, joystick

Kiváló választás a szimulátorok és az akciók kedvelőinek egyaránt

**88%**

van, a kilőtt tankok pedig véletlenszerűen jelennek meg a pálya valamely pontján. Kiváncsi lennék, hogy mondjuk fömmel mit szólt volna egy ilyen parthoz...

**ÉRTÉKELÉS**

A játék szerintem a maga nemében tökéletesen van prezentálva. A grafikai kiviteléséről, meg a játékról így általában ritkán az jött eszembe, mintha az Extreme Assault levittük volna a földre, mert a szimulációhoz éppen egészséges mennyiségű akcióit mellékeltek, ráadásul állítható a valóságshűség is. A készítőik nem akartak csodát művelni és nem erőmögve riták a játékok: a játék sima 640 480-ban kög különösebb szemáprátató látványosság nélkül – viszont egy mezel, 3D kártyáján lévő P133-on is tökéletes sebességgel fut, nem is beszélve olyan kis niánusznyi szépségekről, mint mondjuk a tank zöl-

Aki csak egy kicsit is érdeklődik a lövöldözős játékok iránt, annak nem lehet ismeretlen a Virtua Cop eddig megjelent két része. A játéktérmekek ez volt az első olyan automata, ahol amellet, hogy egy fénypisztolí szorongathattunk a kezünkben, a képernyőn real-time grafikával felbukkanó terroristákra tüzelhettünk. A sok FM Vidoéra alapuló hasonló típusú anyag után a Sega úttörőként alkalmazta a háromdimenziós grafikát e téren, minek hatására már nem csak egy két varációs filmet (eltalálom, vagy nem találok el a

látott pályákat: egy különleges rendőri erő tagjaként Virtua City különböző pontjain három – egyre nehezező – akcióban vehetünk részt, s mindegyik végén egy-egy főellenséggel kell leszámolnunk. Fénypisztolýról sajnos PC-verzió lévén nincs szó, az egyetlen szóba jöheto irányító az egér. (Játszhattok billentyűzettel is, de kövte hiszem, hogy mentek vele valáirae.) Az első küldetésünkél ékszerbázishoz riasztanak minket, a sisápkaps harakmiák nem haboznak a rend őreire tüzet nyitni. Az üzletben a tűzharcnál vigyáznunk kell a néha elő-

Harmadszorra a terroristák a metrót szállít meg, akik így ismét sok civil életét veszélyeztetik. A játék előző részéhez képest lényegesen különbösz, hogy mindegyik helyszínén egy idő után kettőagazik az út, s ezeken a helyeken mi választhatunk. Például az utolsó pályán egyrészt metróházunk továbba, másrészt viszont a Saturn-utat választva visszautulhatunk az autókna – ez utóbbi talán a szöszabb és nehezebb megoldás. Gyakran különböző tárgyakat, illetve bizonyos személyeket kilöve új fegyvereket (mint pl. shotgun) is felvehetünk,

ba helyezkedni, azaz felzökke bújni. Erre csak rövid időnk van, ha ezt túllépjük, a gép automatikusan helyez el minket. Ezután az ellenséges fazonok tök egyszerre bukkannak elő, s nekünk igazensak pontosan és gyorsan kell leszámolnunk (a kamera automatikusan áll rájuk), hogy még idejében megtaláljuk az ellenfeleinket, aki ott les ránk valahol közöttük, s ugyanúgy keres minket, mint ahogy mi keressük őt. Az egyenruhás ellenfél felismerése nem okozhat gondot, a gyengébbek kedvéért még egy villogó háromszöggel is megjelöltük. Ha esetleg ő venne észre minket előbb, arra egy csipogó hang, és a képernyő sarkainak a villogó sa jelez – ilyenkor már szinte semmi esélyünk. Ugyanígy, ahogy a fő játékos, itt is életre megy a játék, de itt csak az ellenfél lövése "halálos", illetve a tőszok meglesőkre vesztünk életet. A többi gazdika is eltalál ugyan, de azok a találatok csak rövid ideig bántanak le.

A PC-verzió tehát kétségeltelenül jól sikerült, még hálózati játék is van. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék WIN95 alá írődött, és Direct X-et (a Plug&Play kifejezés megcsúfolása. Nálam például mege-sset, hogy menet közben elment a hang, de ami még rosszabb: a program nem volt hajlandó használni a 3D kártyát, noha elméletileg támogatja. Persze ha akkurátusan körültekint az interneten ez ügyben, lehet hogy találtam volna valami megoldást dri-

# VIRTUA COP 2

passzt) láthatunk, hanem valóban aktív résztvevőjévé váltunk a játéknak: a gazdikkal többféle módon lehetett végezni, szétfelhettük a tereptárgyakat is, hordókat robbantgathattunk, stb.

Sajnos a Sega a PC-s konverziókat úgy tűnik nem siet el: az első rész is jó két éves késéssel érkezett meg a tavalyi év elején, s most a második rész is ugyanez a helyzet. A CD természetesen tartalmaz a játéktérmeben már



bukkanó civilekre, majd egy autós löldözés veszi kezdetét. A menekülő rablók a kocsiból továbbra is viszálnak, roncsoljuk hát szét az erekeket, úgy, hogy a kocsit beboruljon. A második küldetésben a polgármestert kell megvédenünk, akit egy luxushajón tartanak fogva több tőszszal egyetemben.

ezek sajnos csak az első bekapott találatig maradnak nálunk, ezért különösen vigyáznunk rájuk. A gép minden célba talált lövésünket pontozza, külön értékel a hármas találatot (amikor a gensztert szitává lövük) és az ún. Justice Shot-ot, vagyis az olyan lövést, amikor csak a bűnöző fegyverét találjuk el. Szintén pontszerzés céljából megpróbálhatjuk likvidálni a "Hé" felkiáltással csak egy másodpercre előbukkanó alakokat, vagy azokat a csibészeket, akik már menekülnek, s így vesztélyt tulajdonképpen már nem jelentenek.

A PC-verzió a kilécsint tekintve egy az egyben megfelel a játéktérmi au-

A genszterek hangszereleso cseppti sincs inyre



A metrő ablakán kitekinve az arcmba csap a szél – na meg néhány puszagyló



Lyukas gumikkal kőzlekedni életveszélyes



A párbajban az ellentelinket a gép külön megjelölí



# ZSARULESEN

tomatónak, igaz, egy sima Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvezetes. (A Display menit az F4 gomb lenyomásával hozhatjuk be.) Égészen meglepő a Segától, hogy a konverzió az opciókat tekintve még plusz újdonságot is tartalmaz – az eddigi Sega átiratokra ez eddig nem igazán volt jellemző. A Proving Grounds három gyakorlópályát jelent, ahol testekpisztolýos párbajra hívhatjuk ki a kollégánkat. A játéknémete itt meglehetősen szokatlan, ha nem vagyunk tisztában a szabályokkal, valószínűleg csak értetlenül pislogunk, mitől is halunk meg. Tőmőren a lényeg: miután kiválasztottuk a gyakorlóteret, először meg kell határoznunk, hol kívánunk lö-

ver programot, de én már csak olyan "régimódi" bagyok, hogy azt szeretem, ha egy játékot csak barokk a CD meghajtóba, és már játszhatok is vele. Esetleg túlzottan igényes lennék?

V.Z.

**virtua cop 2**  
 Sega/AM R&D Dept. #2  
<http://www.sega-europe.com>

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95.  
 SB 16-kompatibilis hangkártya  
 Ajánlat: P133 vagy P166 MMX

Virtuálisan ugyan arcade minőségű, de könnyű végjátsszani

# 80%



A mióta Ridley Scott vészjósló látomása, a Blade Runner megelégelődött a filmvászonon, számtalan más filmben és játékokban is ugyanazt a lehangoló jövőképet láthattuk visszaköszönni – legutóbb például az Őtödik Elemben. Koszos, túlnépesegett városok, korruprt kormányok, élet és halál fölött uralkodó mammutcégek – nos, állítólag ilyen jövő vár ránk. A G-Police is egy ilyen világba kalauzol minket, egészen pontosan a 2097-ik esztendőbe. Fon-

a Földi Koalíciós Kormány úgy dönt, hogy rendfenntartó erőket hoz létre az új városokban: megalakul a Government Políce, vagy egyszerűbben – G-Police.

A G-Police tagjai egytől-egyig önkéntesek, többnyire olyan fickók, akiknek valami balhéjuk volt a Földön, s ezért menekülnek. A G-Police ideális munkahely mindannyi számára, mert itt nem kérdezik, ki honnan jött. Történetünk hőse, Jeff Slater is csatlakozni kíván, ám ő egészen más okból. A

sem lesz egyszerű feladat, ezért javasolom, hogy mindenképp a tréning küldetésekkel kezdje. Gyakorolhatjuk a navigációt, a célpontok befogását, a fegyverek menet közbeni "feltankolását", stb. A billentyűzet alapközfizetésénél a gépet a kurzorgombokkal tudjuk forgatni, a toléör pedig a jobb Shift/Ctrl gombokkal szabályozhatjuk. Emelkedni, illetve süllyedni helyben is tudunk, ehhez az S/X gombokat kell használnunk. Eggyel odébb, az A/Z gombokkal válogathatunk a fegyverek kö-

lik, melyekben összesen 35 éles küldetésben vehetünk részt. Járőrnyelkkel biztosítunk a város nyugalmát, minek során persze mindig belekeveredünk valamilyen zűrés ügybe. Az első küldetésben például fegyvercsempészek után "nyomozunk". Meg kell mondanom, hogy nem kezdőknek való az anyag: már a harmadik misszióban úgy bekeményít a program, hogy csak kapkodjuk a fejünket, melyik ellenséget is löjük először. Nem azért nehéz a

# SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!-A JÖVŐBEN IS



A terepen rögzített külső nézet kétségtelenül látványos, de gyakorlatilag használhatatlan

tosak azonban az előzmények is, melyek a következők: 2057-ben globális energiaválság alakult ki, mert gyakorlatilag kimerültek a Föld energiakiészletei. 2079-ben megkezdődik a világűr meghódítása, gyarmatosító verseny indul a Föld nemzetei között, ami hamarosan egy őrjáborúba torkollik. A harc három évig tart, mindegyik fél tetemes veszteségeket szenved. Az igaz nyertesek a multinacionális cégek, akik hatalmasabbakká válnak, mint valaha, minden hatalom az ő kezükben összpontosul. Sorban kolonizálják a Naprendszer planétáit, de az újonnan létrejövő kolóniákon anarchikus állapotok lesznek úrrá. A közrend visszaállításának érdekében

rendőrök között ugyanis akad néhány idealista, aki azt hiszi, meg tudja változtatni a világot. Ilyen volt az ő nővére is. Bizonny már csak volt, ugyanis nemrégiben titokzatos körülmények között meghalt. Állítólag öngyilkos lett. Slater tehát ezen ügy után akar nyomozni, és ezért jelentkezett a szervezetbe Havoc-pilótának. Már meg is érkezett a jupiter holdjára, a Callistóra, s csak az első bevetésre vár. Ne várakoztassuk hát!

## A HAVOC KEZELÉSE

Először azonban tisztázzuk, mi is az a Havoc. Mai szemmel azt mondánánk rá, hogy egy helikopter, de persze ez az állítás nem állja meg egészen a helyét, hiszen rotor helyett sugárhajtás tartja a levegőben. Állig fel-fegyverezhető és vastagon páncélozott harci gépről van szó, amelyek a háborúból kerültek a rendőrség kötelékébe: ez a leg-hatékonyabb eszköz az egyre vadabb bűnözés ellen. Már csak az irányítása

zül, majd tüzelni a bal Ctrl-lal tudunk. A célpontot "átvilágitani", vagy a célkövetés fegyverekhez fogogni a C-vel lehet. A bal Alt használatával gyorsabban tudunk fordulni, valamint érdekes még az S+X egyszerre való lenyomása, amivel dőlésszögűl függetlenül egy magasságban tarthatjuk a gépet. A gyorsabb haladás érdekében utánégetőt is bekapcsolhatunk, ehhez a megfelelő irányú toléöröt kell duplán leütnünk. A gépet többféle külső és belső nézetből irányíthatjuk (Space), ha pedig valahol eltévedünk, még térképét (Map) is behívhatunk, bár ezt sajnos csak a Pause-meniálk tehetjük meg (Esc). Ha a tőrképen vagyunk, az emelkedés gombjaival közelíthetünk a részletekre.

## A CÉLOK ÉS A HÖZZÁJUK SZENTESÍTETT ESZKÖZÖK

A játéék cselekménye 7 fejezetre, azaz 7 nagyobb városrésze osz-

dolog, mert az ellenség túlerőben van (bár ez is igaz néha), hanem mert általában másokat kell megvédenünk. A hatalmas felhőkarcolók között egy-egy rendőrautó



Az ellenség itt hűz el az orrom előtt, én meg csak az épületeket bámulom



Az utcai csetepaté hétköznapi esemény: a civilek még csak meg sem állnak bámszkodni

konvojra kell vigyáznunk, esetleg egy nagyobb cég igazgatójának a limuzinját kell megővönnünk, miközben ügyelünk kell a civilek sértelettségére is, hiszen a földön és a levegőben egyaránt nagy a forgalom. (Legalábbis akkor, ha nem csökkentjük le.) A támadók ráadásul mindig párosával (és természetesen légi járművekkel) jönnek, ezért ha sokáig szöszmötölünk az egyikükkel, addig a másikat el is intézi a megvéendő személyt. Némi angol nyelvtudás is szükségeltetik, ugyanis a küldetések több részfeladatból állnak, és hogy épp mi a teendő, azt rádióon keresztül hallhatjuk. Az iránytűnkön hiába mutatja a piros

avagy sem, esetleg csak az autóját tegyük működésképtelenné. A fegyverek választéka a későbbi küldetéseken bővül jelentősen – érdemes tehát haladni. Az alapgéppuskához örök löszerünk van, ám a folyamatos használatnál sajnos bemelegszik. A komolyabb feladatokhoz aztán kapunk különféle hatástokú rakétákat, hőkövetős rakétákat, bombákat, lézerfegyvereket, vagy elektromágneses paralizátort, amivel lebéníthatjuk az ellenség járművét. Van olyan is, hogy nekünk csupán a célpont megjelölése a dolgunk (Beacon), és a megsemmisítés másokra vár. Fegyvereket sokszor menet közben is felvehetünk, az ilyen helyeket majd mindig jelzi a gép. A legveszélyesebb küldetésekhöz általában segítőtársat is kapunk (Wingman), őt ugyanúgy

tudjuk "használni", mint a fegyvereket: egyszerűen csak ki kell jelölnünk neki a célpontot, majd ráuszítanunk.

Egy dologra nagyon ügyeljünk: baráncsnokaink elég érzékenyen veszik, ha véletlenül

a saját gépeinkre lövünk, ezért a befogásnál a bal felső sarokban lévő ábráról mindig győződjünk meg arról, hogy nem a mieinket vettük célba. Az eligazodást segíti a radar is, melyen a kollégáink kékkkel, a civilek fehérrrel, a NanoSoft járművek zölddel, végül a Krakov járművek pirossal vannak jelölve. Ha már be van fogva valaki, azt egy négyzet jelzi. A radar egyébként két körre oszlik: az alsó jelzi a talaj szintjét, a felső pedig a mi magasságunkat.

## JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL?

Ezzel tulajdonképpen a lényegét el is mondtunk erről a játékról. Hogy a szokásos értékelésre rátérjünk, én igazán díjolt egy kicsit többet vártam a G-Police-tól. Úgy három éve hallottam először, hogy hamarosan itt lesz, ezért azt gondoltam, ilyen sok munka után biztos szuper lesz az anyag. Az alapkonceptió ugyebár az volt, hogy egy eddig soha nem látott komplex várost építsenek fel, civil forgalommal, a változást megközelítő grafikai megjelentéssel. Ami pedig megvalósult

Majdnem összeültüközünk – ráadásul a találatot is én kaptam



ebből: valóban elég változatos épülettömbök között cirkálhatunk, amit az itt-ott felvilanó Diesel és Fuji neonreklámok tesznek élet-szagúvá, de a városrészek nem tűzoltan nagyok, a grafikában pedig semmi extrát nem találtam, az oszlop nélküli közlekedési lámpák például kifejezetten ideitlenül néznek ki. Azt persze elismerem, hogy a terep kiterjedése felfelé nem csekély (hiszen felhőkarcolók között repkedünk), azonban az

összképet tekintve egy régi mondas jutott eszembe: sok talak a farka, de nem bírja a farka. A programozók csak ugyan egy monumentális környezetet építettek fel, csak arra nem gondoltak, hogy ehhez, milyen gép fog kellani. Vegyük például egy P133-ast, tegyük bele egy 3Dfx kártyát, és rakjuk fel a grafikai effektusokat maximumra. Eredmény: a képfirésítés láttán nosztalgiaival gondolhatunk az Amiga 3D-jére – még egyszer hangsúlyozom, 3D-kártyával! Tudom, hogy egy P133 ma már minimum konfigurációnak számít, de azért azt ne mondja nekem senki, hogy egy 3DFX kártya csak ennyire képes! (A képeink egyébként gyorsító kártya nélkül készültek, amúgy a látvány sebb: a textúrák kisimulnak, a fényeffektvek lejtisznak, s megjelenik az immár szokásos teleobjektív effektus.) A gyorsító kártyás verzióval kapcsolatban egy további hibát is megemlítenék: a színeket ennél a módnál olyan "remakúli" válogatták össze, hogy a például a piros szektorfal mellett megünnök, a radarunk piros jelzéssel teljesen beledrovdnak a környezetbe. A feladatok pedig elég sűrűn ismétlődnek, unalmasak, csak az élműletek formája és az ellenség tudása vál-

tozik. Ez utóbbi viszont igazensak szembeötlően: ember legyen a talpán, aki ezt a játékot csalás nélkül végigjátssza. Még tiszta szerencse, hogy azért a küldetések között menthetünk állást. Legpozitívabban a játék legnyelnyelenebb részét tudom minőstenni: a pre-renderelt átvezető animációkban gyönyörű hábrás jeleneteket csodálhatunk meg, hihetetlen, hogy komputergrafikával milyen



Az utolsó küldetésben az egyik generátor egy szétlőhető fel mögött rejtőzik

A szektor határa melőli valaki bácsilten lövődszám – de már nem sokáig



nyíl, hogy merre van a következő feladat, a nem tudjuk, hogy mit kell csinálni az adott ponton könnyedén elszúrhatjuk a küldetést. Például szétlővünk egy olyan kocsi, amit csak azt kellett volna kutatni. Gyakran nekünk csak "scannelnünk" kell, majd a vizsgálat alapján CB-n kapjuk a parancsot: kilőjük-e az illetőt,

G-Police-tól. Úgy három éve hallottam először, hogy hamarosan itt lesz, ezért azt gondoltam, ilyen sok munka után biztos szuper lesz az anyag. Az alapkonceptió ugyebár az volt, hogy egy eddig soha nem látott komplex várost építsenek fel, civil forgalommal, a változást megközelítő grafikai megjelentéssel. Ami pedig megvalósult

tököltes emberi vonásokat és mozgásokat tudnak manapság létrehozni.

V.Z.

## g-police

Psiggnosis  
http://www.gpolice.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁT SZHAT OSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xSD, W9505,  
DirectX-Kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3DFX

Egy jó közepes 3D shoot'em up,  
de csak erőgéppel rendelkezőknek

79%

Flashback és Another World rajongók figyelme! Sokat kellett várni egy hasonló kaliberű játékra, ám a turelem rúzsát, pontosabban Oddworldöt termelt. Az Oddworld: Abe's Oddysee nemcsak a műfajában hasonló az említett Klasszikusokhoz, de grafikailag és történetét tekintve is kiállja mellettek a próbát – természetesen a má színponton. Na persze különbség azért vanak! Hogy rögtön belevágjunk a középsébe, ebben a játékban nincsenek is emberek.

Játék valójában egy "Flashback": már megtörtént eseményeket kell lejátszaniuk, aminek eredményeként mindenkép a börtönben fogunk kitűnni. Ide lesz szólok: ez azért lényeges, nehogy a játék során elhanyagoljuk a többiek kimentését, ettől függ ugyanis, hogy aztán lesz-e, aki majd Abe-et menti meg. (Minimium 50 sorsrársatunk kell kiszabadítanunk.) A kimentett mennyiséget, illetve a veszteségeket az üzem képernyőn mindig láthatjuk. Abe ráadásul nem csak egy önjelölt hős, hanem mint kiderül: a Kiválsztott, s ezért visszatérve őseinek lakhelyére egy csomó életveszélyes próbát is ki kell állnia (újra kell gyűjtania az ősi templom-ságot), hogy aztán végül olyan képességekre tegyen szert, amikkel már esélyt vehet neki küldetésének.

akkal tudunk előcsalni. 1 - Hello! 2 - Kövess! 3 - Várj! 4 - Bosszanakodás. 5 - Nevetés. 6 - Fitty. 7 - Ügyör fitty. 8 - Fitty. 0 - Imádkozás. Ezek közül leginkább az első három dologra lesz szükségünk: ezekkel az utasításokkal hívhatjuk oda a többieket a verebekből képződött gyűrűkhöz. A verebek jelentik a dimenzió portálokat, aktiválni, azaz kinyitni őket a szolozmával tudjuk. Ha esetleg véletlenül elzavarjuk a madarakat, aggodalomra semmi ok: amint visszatérünk, ismét ott lesznek. Amikor majd a szülőföldünkön járunk, sokszor találkoznak olyan földjeinkkel, akik csak bizonyos "kódzavak" elfűrészése után engednek minket tovább. A fűtők tehát ezért lesznek fontosak. Ügyeljünk a sorrendre, a kódsort mindig egy Heloval kell kezdeni. Beszélhetünk az ösvérként funkcionáló Elummal is, mert a jámbor állat az alapvető parancsokat ugyanúgy megérti, mint a műdokonok. Odaálhatunk a sílgeknek is, bár ők ezt nem veszik túl jó néven. Még idegesebbek lesznek, ha zsolozsmát kezdünk el mormolni, ezzel ugyanis kontrollálhatjuk az primitív érteleműket, megszólíthatjuk a

testüket – már amennyiben nem menekülnek el a kép-nyőről. Mivel Abe csak a néha fellelhető bombákat tudja dobálni, tulajdonképpen ez az egyetlen módoszer arra, hogy léfégyverhez jussunk. Érdekesség, hogy a sílgekkel is tudunk beszélni, igaz, ennek csak később lesz jelentősége, amikor majd hangfelismerő záratok kell kinyitnunk. Ezeknél voltaképpen ugyanazt kell eljátszaniuk, mint Abekel a fűtőrészesnél. El-

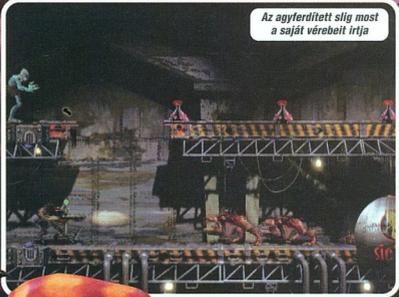
A távolban potolmó slig csak bédmál, mekkorát tud Elm ugriani



A színi hely egy távoli, Oddworld nevű galaxis, azon belül pedig a legnagyobb hústelődöző üzem, a Rupture Farms. A fűhös egy kis zöld (vagy inkább kék?) (Kékszlótl - 0), emterezkedési lény, akit Abe-nek hívnak. Abe és népe, a műdokonok a gyárban dolgoznak, pontosabban rakészalagunknak végeznek Maltuxnak, a Chikákonnak. Maltux egy sötét patkósba burkolt, szivarozó gonosz alak, mellesleg a Magog Cartal vezére. Közben borzasztó hatalmas őscsapócsul, a galaxis legségtelhebb gonosztevőjének a parancsaira. Abe ennek ellenére vidám fickó, és akkurátusan sárolja fényesre az üzem folyosóit, mert már régen beletörődött a sorsába. Még túlfűrészi is hajlandó, éppen ebből adódna a gondjai. Vételennül kihallgat egy beszélgetést, amelyből szörnyű dologra jön rá: mivel a gyár által támogatott dolgozókat állatok már csaknem teljesen kihaltak, új állat kírának piacra dojni, nevezetesen a "Mundokon Falatokot", amelyek alapanyagja a jelenlegi munkás gárda. Abe-nek az ötlet persze cseppet sínes nyáre, így tehát nincs más hátra, mint szólni a többieknek, hogy gyorsan hízzák el a csúkot. Ez persze nem megy csak úgy hipp-hop, mert a bűs örök, név szerint a Sílgek (ormányos, géppuskával felszerelt primitív lények) csak arra vannak, hogy kilyukcsizhassák a szőkné óhatók bűreit. Az intróban egy pillanatra már vasba verve láthatjuk Abe-et, aminek az oka, hogy a

**ABE ÉS ÜLDÖZŐI**

Említettem, hogy a játék abszolút korszerű színponton lett megalakítva; ezt már rögtön a betöltés



Az agyferdített slig most a saját vérebit irtja

**ET-BŐL NEM LESZ SÜTI!**

tősekor tapasztalhatjuk: Abe a szó szoros értelmében beköcsön a játék előlén. A fenti történet egy gyönyörű 3D-s animáció formájában pereg le, és ami számomra különlegesen megnyerő volt: az animáció utolsó képkockájára már maga a játékért. Bár az akció abszolútla hagyományos módon, 2D-ben zajlik, az átvezető jeleneteknek köszönhetően mégis úgy érezzük, hogy valós 3D terepen mozgunk. Abe elkepezti mennyiségű modulatra képes ugrik (Space), bukfenezést (futas közben X), megkapaszkodik, kapaszkodókat miként (Ctrl), köveket és egyebet dobál (Z), és ami a legfontosabb: kommunikálni is tud a többiekkel. A dialógusok használatát rögtön a főmenüben a GameSpeak pontnál kipróbálhatjuk. Vegyük is át most a szövegeket, amelyeket a játék közben a sző-

lenségelneknek is vannak háziatlalati: sligokat, undorít, két lábon járó verebeket tartanak. Igazán mulattató, amikor kilaufjuk nekik a parancsot, hogy "Lábbat!" (Z), majd a hüségés blékit rúszizjuk egy másik örre (3), jutalmazásképpen pedig beléjük eresztünk néhány golyót. Az ilyen akciók néha nélkülözhetetlenek, hiszen néha olyan helyre kell beküldenünk őket, ahová puskával nem tudnánk beléni. Az egyik próbatételnél az időszággal még a haragokba is "bele tudunk költözni", így játszhatjuk el a kijáratokat nyitó dallamokat. Az ellenségeink közül a sílgek a "legintelligensebbek", ezért a legveszélyesebbek is. Sokszor alszának az ürhekyükön, olyankor elcsúszhatnak az elsónni mellettük (Alt).

Imo a próbatételek egyik Klasszikus formája (nevezik bűnkészítésknek)



Ha sikerülhetetlen a kontaktus, vagy menekülnünk, vagy szálljuk meg őket (és utóbbiak csak akkor van esély, ha nincs a közelben tiróbot, ami az imádságukat egy keltellommal légerszárpárral díjazza). A próbák helyén először paramite-okkal fogunk találkozni (az Alien csíráiból hasonló csöpsés undomálványok). Ezek még nem annyira veszélyesek: ha egyedül vannak és nincsenek a sarkokba csorvira, jobban félnek tőlünk.

ha egyszer szagot fogtak, le nem szállnak a prédéri-hasak. Aho fel nem ugrik valami magas helyre. Legtöbbször a sílókhoz hasonlítanak a pályán azokon, az óklaktól azonban övökönnyel, inkább egy puskával felszerelt sílőgel készülnek meg őket. (Az egyik kutyából vagy nyolcvan sílőgözönik ki.)

### NÉHÁNY ABE-KÉZLÁB TANÁCSA:

Ahogy haladunk a játékban előre, számszámolunk találkozásunk közlényomataikkal, amelyekbe hívünk tapanyert befejezésre külföldi információkat kapunk az előttünk álló akadályokról. Ugyanezt a célt szolgálják a tűzök körül a gyöngyök és ha szelvényünk, különféle tanácsokat formálnak. Szíval elakadni nem fog senki, legfeljebb néhasá-gunk veti vissza a tempót. Persze akik nem értik az angol nyelvet, azok nem

sokat érnek ezekkel a tanácsokkal, számukra most eláruljuk a legelőnyösebb praktikatákat.

A sílőgel táviról is képesek átlátni minket, ezért keressünk fedeztet, csak akkor bújunk elő, ha már hátra fordultak nekünk. Ha sötét helyen pillantunk meg egy Síg mellett, az árnyékban hiszén észrevétlen maradhat, de csak akkor, ha nem csap zajt. Bombát kiadós eszegetéssel már rögtön az izemben találkozhunk, tehát jűjűjjen egy kis útmutató a robbanás, nyag használatához! A bombát a Z-vel bírósíftjük ki, és mindig tovább nyomjuk le, a robbanás anélkül hamarabb (akár a levegőben vagy vízszintes esetben a kezünkben) fog bekövetkezni. A hajítás irányát és ívét az Iránygomb

mesen átvizsgálhatjuk az útvonalat. Végül hi már megkapunk mindent közelebb a jélet, slyhlyuk! (A helyi feltétel) a következő módon szabhat. A szélességek helyeken a márká porlókban halló egy szót is felhatunk, és, annyi társunkkal kell egyszerre (!) átküldeni rajtuk. Az így nyart képtességet a korábbi bombapucértól várhatóhoz hasonlítunk jűjűjűj használói (működés), ám ez a várászat mindent és mindent-

Ha egy féltelen macors, bizony kö kövön nem marad



kit kinyír. (Ez kell például a játék végén is.) Bár tudom, hogy a fenti tipporozathoz még bőven lenne mit hozzátenni, remélem ennyivel is mentek valamire. A játékról teljes leírást képtelenség készíteni, hiszen minden egyes helyszín eltérő logikát, stratégiát igényel, így általános, több helyre használható tanácsokat nem tudunk mellékelni. A cselekmény roppant hosszú és összetett, amit mi sem bizonyít jobban annál, hogy nincs főlölesleg mozdulat hívünk repertoárjában: mindegyik valahol nélkülözhetetlen lesz.

### MARADANDÓ ÉLMÉNY

A játék kínézására nemigen lehet rosszat mondani: gyönyörű erdő helyszínen például hívünk tökéletes animációval pattan fel "paripájára", majd dobogva vágat tovább. Az animációk magukért beszélnek, különösképp tetszenek a robbanások, amelyek az egész képernyőt megrázzák, s melyek cafatokra tépik a szerencsétlen áldozatokat – a tetonáció még hívűnket is leteríti. A közjátékok minősége sem akármilyen: tökéletesen megkomponált és nagyon eredeti zajokkal megspékelt animációkat láthatunk, dübörgő, mechanikus szerkezeteké miközötthetünk, sínekben zakatoló kabinokban utazhatunk. Az intelligens környezet pedig az egész élmény megkoronázása: nem csak arról beszéltek, ahogy az ellenség reagál, hanem például az olyan dolgokról, hogy a társaink kűrűögnek, ha véletlenül a falnak megyünk. Tényleg mintha élnek!

V.Z.

lünk, mint mi tőlük. Űkőzben találhatunk majd zsákokban felüggesztett húst, ha ezekből csőrünk, a húscsátokkal elvonhatjuk az örökké éhes paramite-ok figyelmét. A nagyobbra méretezett srabek már több gondot fognak okozni: gyakorlatilag bika módjára viselkednek. Ha utánunk iramodnak, már csak egy dolgot tehetünk: kereszűnk nekik egy jűjűjűzárásat. Abe felkötélésénél ugyanis csak egy valamit szeretnek jobban: egy társukkal megmérkőzni. (Őlyankor ránk se bagóznak.) A sílőgokról már ejtettünk néhány szót: ezek teljesen olyanok, mint a harci kutyák;

bokkal adhatjuk meg (guggolva egyébként Abe másként dob). Aknák közül többfelé található. Amelyik villog, azt a zöld jelzés bevilandásánál lehet halálatalánítani. A piramis alakúakkal viszont pont ellenkező a helyzet: mi indíthatjuk el a robbanást. Az itt-ott csüngő zsákokból követet szedhetünk ki, a követekkel pedig felrobbanthatjuk a sima aknákat. Hamar szembesülünk majd a mozgásérzékelő sugarakkal: ha nem moccnunk, és így ennek rajtuk keresztül, nem történik semmi. A méhkaptárok kétféle veszélyt is rejtenek: egyrészt a szűrés méhekét, másrészt a belülről kicsipőgő mézet, ami elcsalja és engedetlen-né teszi Elumt. Ha Elum a mézet nyaldossa, uszítuk rá a méhekét. Elumnak egyébként külön hangja van, azzal lehet majd hívni. A csőrös liftek mellett az űt menti kutat-ka is közlekedési eszköz-ként használhatjuk, ám ezek közül sok csak akkor lesz "mikkőképes", ha előbb bekapcsoltuk. Hogy melyik aktív, azt levegő jelzik. A két próbatétel Templomban mindkét helyen egy sűtét, veszélyekkel teli (menekülős) helyszűn az utolsó. A terep ugyan sűtét, és egy másodpercenyi időnk se lesz megállni, de a távolból már előre, kényel-

Ha két srab találkozik, párbolyból tlygelhetjük kettojuk viadalát



oddworld: abe's oddysee  
6t Interactive/Oddworld Inhabitants  
<http://www.oddworld.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P100, 6MB RAM, 4xCD,  
SB-kompatibilis hangkártya  
Ajánlat: P166, 16MB RAM

Masszívus szabályokra épűlő akciójűtűk ötletes kommunikációs rendszerrel!

92%

**B**ár már elég sok sportgát lát-tam és közülük többet ki is próbáltam, be kell vallanom, a krikettől nem sokat tudok. Ennek oka, hogy összes eddigi ismeretemet Douglas Adams: A Galaxis Útkalauz stopposoknak című művéből szereztem. Aki pedig ismeri a könyvet, az el tudja képzelni, hogy belőle sok mindent megtanultam, de krikettezni nem. Ezután úgy ültem le az Electronic Arts programjával játé-

eredménye volt: Egyrészt bebizonyosodott, hogy az Electronic Arts bármihez nyúl, azt tökéletesen oldja meg. Másrészt most már végképp fogalmam sincs, mit szeretnek az angolok ezen a furcsa sporton.

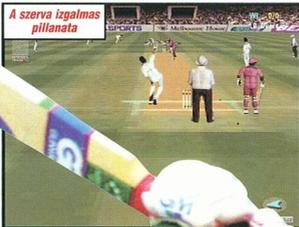
A játék menete engem eléggé emlékeztet a Baseballra. A krikettben is egy apró golyót kell az ellenfél ütőjátékosa felé dobni. Ez, ha elég ügyes, egy kerítéslécre hasonlító fadarabbal jó nagyot csap a labdá-

ba, majd a tőle jó tíz méterre álló társával megpróbál helyet cserélni. Eközben a dobó csapat többi tagja örült módon keresgéli a labdát és megpróbálja azt még a helycserre befejezése előtt visszajuttatni a wicketnek nevezett, apró fadarabokból álló kapuhoz. Ha a labda nem ér vissza időben, az ütő csapat pontot szerez. Ha viszont visszajut a labda, és az ütő játékos még ütön van, az kiesik a játékból.

hús-vér krikettjátékos. Talán az egyetlen probléma, hogy a felbontást nem lehet 640\*480-nál nagyobbra állítani, ezért a kőrvonalak egy kicsit szögletesek. Bár az is

# CRICKET 97

szani, hogy fogtam a botkormányt, nyomogattam összevissza a gombokat és próbáltam rájönni a szabályokra. A küzdelemnek két



A szerva izgalmos pillanata

Az irányítás szerencsére a legálacsonyabb fokozaton nagyon egyszerű. A labda eldobásakor csak az irányt és a falst határozhatjuk meg. Az ütő játékoskal a helyezkedésre és a megfelelő pillanatra kell odafigyelnünk. Ebben az is segít bennünket, hogy egy kis nyíl mutatja, hova várhatjuk a bogyót. A labdát visszahozó játékosok szintén automatikusan futnak a labda után, és csak a visszadozással kell foglalkoznunk.

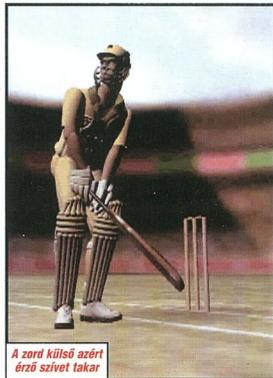
Ahogy azonban a nehezebb szintek felé lépünk, egyre érdekesebbé és bonyolultabbá a játék. Itt már a dobó is bevethet mindenféle trükköket, az ütő pedig 18 különböző módon juttathatja vissza a labdát a játékosba. A legnehezebb feladat természetesen a jól megütött labda elkapása és visszadozása. A csapatnak bizony

hihetetlenül kevés ideje van rá, s ha játékosaink rosszul helyezkednek, egyszerűen annyi esélyünk sem marad, mint mókusnak az erdőtüzből.

A játék grafikájáról sok újat nem tudok mondani. A játékosokat az EA Sports sorozatából megszokott gondossággal rajzolták és animálták, így most már azt is el tudom képzelni, hogyan mozoghat a pályán egy

igaz, hogy így a játék már egy átlagos otthoni játékgépen is gond nélkül elfut.

Két-három órás labdahajigálás és keresgélés után végül arra jutottam, hogy a Cricket 97 remekül összerakott, látványos program, de van egy hibája: mégpedig az, hogy krikett. Így pedig engem, aki focin, kosárlabdán és jégkorongon (még ha magyaron is) nőtt fel, egyszerűen nem tud lekötni. A programot tehát



A zord külső azért érzi szívet takar



Mindenki mozgásban, most már csak az a kérdés, hogy hol van a labda?

inkább azoknak ajánlom, akikben e sportág iránti, normál ember számára perverznek tűnő érdeklődés már korábban is megvolt.

P.K.

**cricket 97**  
Electronic Arts/Beam Software  
[http://www.beam.com\\_easports.com](http://www.beam.com_easports.com)

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

A krikett és az egyetemes sportok  
rajongóinak elsősztyáru...

**80%**

Pontosan négy hónap telt el azóta, hogy az Andretti Racing béta verziójával próbáltam rigogtatni a vezetni nálam sokkal jobban tudó pilótákat és a repkedő, pörgő autóm láttán halálra vált közönséget. Szerencsére csak próbáltam, mert CoVhoy most jó megérzéssel elfektintett attól, hogy egy félkész programot teszteljünk az újságban. Bevallom, ez idő alatt az én vezetői tudásom nem sokat fej-

hatatlanul sok Indy Car- és Formula 1-versenyt, meg jópár bajnokságot nyert, és ezzel örökre beírták nevüket az autózás történelemkönyvébe. Valószínűleg ezen tetteiknek köszönhető, hogy az Electronic Arts a CD-n két fontos szerepet is szánt nekik. Egyrészt a fiúk keményen részt vesznek a futamokban, és bizony azért is meg kell dolgozunk, hogy a hátukat láthassuk. Másrészt az oktató részben elme-

sokkal több lehetőségünk van a grafika és a hang finomságainak változtatására. Külön változtathatjuk a fű, a beton, a közönség, a táj felbontását és a belátható távolságot. Így gépünk erejéhez mindig megtalálhatjuk a legjobb, számunkra legmegfelelőbb megoldást. Az egyes pályák nemcsak útvonalukban, hanem a környék látványában, rajzolataban is különbözőznek, és már az is egy külön élmény,

memet. A minimum 133 Mhz-s processzor és a 2 MB memóriával rendelkező videokártya azt hiszem még nem található meg minden háztartásban. És akkor ne is beszéljünk optimális 200 Mhz-ről, mely nélkül a maximális felbontás kicsit lelassul, valamint a 3D gyorsítókartárjáról, mely néhány speciális effektushoz, például a ködhöz nélkülözhetetlen. Egy fél óra próbálkozás után viszont kiderült, e

# ANDRETTI RACING

Ha a többiek nem zavarnak a vezetésben, néha egész jó szokott menni!



Km. Stílusom azért még hagy bizonyos kívánnivalókat maga után...



lődött, a programon azonban folyamatosan dolgoztak az Electronic Arts fejlesztői, ezért most a kész változat kap helyet az újságban. Az Andretti-család autóversenyzős tagozata egy apából és két fiúból áll. Ez a három ember megszámlál-

Mindkét típusnál állíthatunk néhány dolgot (sebváltó állétele, első és hátsó légterelő, gumik), de túl nagy szabadságra ne számítsunk. Ennél

sélik élményeiket, tapasztalataikat, amiből néhány hasznos ötletet meríthetünk.

A programban mind Indy Car-, mind szériaautóban kipróbálhatjuk magunkat. A dologban pedig az a legérdekesebb, hogy a két járgány teljesen különböző módon viselkedik. Az egyik leng, rugózik, ugrat, farol, míg a másik laposan száguld, de ha egy kicsit megemelkedik, már semmi sem menti meg. Az autók mozgásának számításai szimulációja egyszerűen döbbenetes.

amikor az ember városlósnéző stílusban végigkocsikázik rajta. Eközben pedig nézelődhetünk jobbra-balra vagy akár a hátunk mögé is.

A járgányok irányítása egy nyolc gombos botkormányal nem túl bonyolult, a kezdőknek azonban ajánlatos az automata váltó használata. Az időnként meghibásodó alkatrészeket és a hibázó box-szerelőket pedig csak azok kapcsolják be, akiknek már a vérükben van a száguldas.

A játékból az első pillanatban annak gépigénye keltette fel a figyel-

Mit nekem te út, ha meggy a masina a fűvön is?!



Bár a motor rendszerint maximális fordulatszámon pörgő, a helyeslőnk még mindig a sokávi átlagot idézi!



befektetésekért cserébe döbbenetes élményben lesz résznünk. Szóval, aki él-hal a profi autóversenyeinkért, az ne habozzon, mert ezt a játékot nem szabad kihagyni.

P.K.

andretti racing

Electronic Arts EA Sports  
http://www.easports.com

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95,  
DirectX-komp., hangkártya, 6MB videokártya  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 2xCD, 30kártya

A két versenytípus miatt érdekes  
színeket az autóversenyeink témájában

85%

# CINKELT LAPOK

## TOMB RAIDER II

Miként a mondás is tartja: ígért szép szó, ha betartjuk úgy jó. Jömagam például az előző számban tettem egy kissé vakmerő ígéretet, miszerint a következő számba összehozok egy Tomb Raider 2. megoldást. Hát így íj, ebben a formában nem igazán jött össze, mivel a játékok egy csöppet terjedelmese darab. CoVBoj pedig merően elfárkóztott a hat oldalas Cinkelt Lapok gondolatától. Nem baj, azért valami kusza tippmal megpróbáltam összehozni, elvégre jónéhány olyan pont van a programban, ahol igen kiadósn és bosszantóan ér lehet akadni. Nem is szaporítottam tovább a szót, következzen hát némi segítség az első hat pálya végigjártásához: a többitől majd a következő számban olvashattok).

### A NAGY FAL

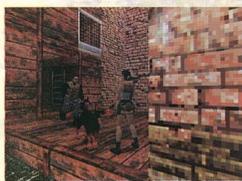
• A Kínai Nagy Fal kőművesek bókázása túl sok gondunk még nem lesz, ez afféle bemelegítő-szintnek színhatható a program írói. Komolyabb szilkkot legtel-



jobb a nagy medence után következő "vesszőfutás" csahat a mindenne elszánt játékos ajkára. Itt nem is árt minden sikeresen fölött terem illetve folyosó után menni egyet – különösen a kis jádesárnyú összegyűjtése lesz macerás dolog. Hoppá, még nem is szíltam ezekről a sárkányokról! Minden pályán három sárkányosztor van elterelve, ezek összegyűjtése az igazán harcdezt veteránoknak bázisozgalmi feladat. Az első pályán legfeljebb a harmadik szobor fellétele okozhat gondot, ezt egy hatalmas szakadék mélyén látathatjuk, mely fölött egy kötéll segítségével juthatunk át. A sziklaperem környékén barátkozunk egy kicsit a kövek alól elrajzó pókokkal, majd hátrajuk a szakadék pereméhez. Ezán oldalazunk balra, s ugorjunk le a kiugró sziklára. A kis hasadék szélébe kapaszkodva felkászálódhatunk egy kis rejtő odúba – innen már könnyűszérel lejuthatunk a mélybe. Odalent megismerkedhetünk a kínai fauna egyik jellegzetes darabjával, a Tyrannosaurus Rex-szel (rögtön kettővel is). Né-hány bájos kis pandanacsinak mondjuk jobban örültem volna, de hát ez van...

### VELENCE

• Itt már keményedik a dolog, amint azt rögtön a pályára előrajzó ellenfelek is jelzik: Igen sok kapocso-



lónyomogatás és kulcskeresés vár ráink, a komoly fegyverzenállal rendelkező gengszterekről nem is beszélés. A magasabb helyekről mindig kiemeljük körbe, mivel sok (egyébéként igen kemény) ellenfelet intézhettek el a jól bevált leshatások módszerrel.

• A csónakállal ugyan bejutunk a kapu alatt, de a motorcsónak kicsémpésztéséhez sajna szükségünk lesz kulcsra. Ez a kulcsot a pálya legelején megjelenő, bakomról lődöző fickónál találhatjuk. A feljutás elé macerás lesz: a csónakkal szembeni kis házban kereszti kászálódhatunk fel az emeletre, Itt a csodás panorámán kívül kevésbé csodás úgrálás feladatok is várnak ráink. E ponton rá is lehetünk a játékok egyik rejtett mondanivalójára: az ablak befelje jó (sajna csak így juthatunk be egy csomó szobába)... A kulcsot kívül még egy kapcsolót is meg kell találjunk – mindkettőhöz az ablakok fölé kifeszített napellenzők kerülnek vezet az út. Ezán már nyugodtan becsónakozhatunk Velence legendás, ám nem túl kies csatorna-rendszerébe. Ja, itt nem árt rögtön meggyújtani egy világító gyertyát, mivel közvetlenül a bejárat jobb oldalán, egy árnyékos kis zugban rejtőzik az első sárkányosztor (a második sárkányra egyébként a kis vízesszatti medence mélyén lehetünk).

• Miután "kiszilipeltük" magunkat a csónakból (minden pontot azért nem lövök le), rögtön forduljunk balra és gondolkodni mászzunk föl a hídra. A hirtelen előbukkanó kis csapatot nézzük meg, kacagjunk egyet, majd töltjük vissza a legutolsó lőszer – ezt a részt csak trükközéssel lehet megoldani. A napellenzőről ugorjunk a hídra, majd AZONNAL szaltózzunk is vissza. Na, így azért könnyebb lesz... Ezán annak rendje s módja szerint el is esakadunk egy kicsit, míg rá nem jöttem arra a magától értődő tényre, hogy a gondolkodó egy húszarot motorcsónak-rohammal akár át is lehet törni (ez előtti persze nem árt körülnézni a híd környékén). A továbbiúttást gító akname-

## G-POLICE

Mint már Vári maestro is kitért rá néhány oldalal ezétek, a Pszgnosis kis durrogatásos játéka távolról sem tartozik a legkényesebb darabok közé. Így tehát némi segítségét jelenthetnek a szintekódok, amíg elő nem varázsolunk némi cheatet hozzá:

- 1 MADGAV
- 2 DOLMAN
- 3 SÓNAGAV
- 4 ACEGUF
- 5 JOJOGUN
- 6 WENSKI
- 7 SAEGGY
- 8 MÁZMAN
- 9 DAZMAN
- 10 DELUCS
- 11 ANDOODO
- 12 KIMBCHS
- 13 ANDYMAC
- 14 YERMAN
- 15 OLLIEB
- 16 THEYOLK
- 17 TONYMASH
- 18 ANDYCVRO
- 19 BIONIC
- 20 SLATLER



- 21 IAINTHOD
- 22 JONRITZ
- 23 CLAIREC
- 24 STEVEBOT
- 25 ANGUSF
- 26 EUANLEC
- 27 EDIFIRE
- 28 STUBOMB
- 29 THONBOB
- 30 JIMMAC
- 31 PUGGER
- 32 ROSSCO
- 33 CAKEBOY
- 34 NIKNAK
- 35 SAGLORD

## TOMB RAIDER

A fanatikus Lara Croft-rajongóknak alighanem ismerősek lesznek az alábbi cheatek, mivel ezek nem sokat (mondhatni semmit sem) változtak a Tomb Raider első része óta. Illetve egy változás azért van: csakis akkor működnek, ha közvetlenül a mozdulatsor előtt meggyújtunk egy világítógyertyát. Mondjuk a vicc kedvéért egyszer érdemes megpróbálni világítógyertya nélkül is, bár ilyenkor nem árt egyet menteni...

Átlépés a következő pályára: séta előre, séta hátra, háromszor forduljunk körbe (és pont körbe) az óramutató járása szerint, majd ugorjunk előre előre. Egy NAGY halom lőszer, gyertya és elsősegélycsoomag: akár az előbbi mozdulatsor, csak a legvégén ne előre, hanem hátra ugorjunk.

### BARTOLI REJTEKHELYE

zót igen kézenfekvő módon lehet felszámolni: haltsunk rá a motorcsónakkal s az utolsó pillanában patnyanjuk ki. Ezzel ugyan elvész a klassz kis járgányunk, de nem baj, van másáisi!

• A csatornájárattól jobbra lévő helyszínekre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ráink, nem tűzharcolt és csónakolozgatással megspékelve. Különösen embert próbáló helyszín az acélkúpos/medencehöz ház, itt ugyanis az azzal azonnal becsúskoló mögöttünk, az emeleti ablakból kiugrva pedig rögtön egy orvólövés fogad minket. Kelltemen. Jömagam úgy oldottam meg a dologt, hogy kezembe



vettem a gránátvetőt, egy oldalassalval kiugrottam az ablakon és zuhanás közben föl a rejtőhelyre az átdé elment. Határozottan ramboid megoldás, nemde?

• A pálya végén igen vidám kis versenyfutás vár hódinkorok: az utolsó kapcsolót lezuhica egy megharatózó idő alatt kell eljutni motorcsónakkal a szint másik végébe. Először is a rámpán kell átugratni, ehhez a CTRL gombbal gyerejtessük fel a csónakot, majd egy látványos repüléssel hussunk fel a hídon. Az időmili számításmegie miatt e kétyes manőver az árt elsőre hibátlanul végrehajtani. Ezán száguldjunk végig a csatornán, s egy bal, jobb, jobb kanyarkombináció után irány Bartoli rejtékhelye.

• E pályára találób nem lenne a "Bartoli Erdője", mivel kutyák, örök és csapadék valóságos tömegévelékel majd megküzdünk. Az előcsomárban teláblóbb fogadalkozásunk segítségével úna igazú vesszőfutás vár Larára a szobrok lecsapp pengéi között (odafelé rövid iramodásokkal haladunk, majd visszatér a folyamatosan rohannak). Az emeletre való feljutás nem túl nyilvánított (forduljunk hátla a ferde faemelynek, s egy hátrásul-elfeléálló ugrással próbálkozzunk), itt húzzuk el a költömböt, ugorjunk fel a helyére, majd mászzunk át a romos társasázon. Itt győzezmén meg, hogy a falak illetve egyg teraptárgyak továbbáított MIN-DIG fityejük, mivel nem egyszer ez a továbbáított kulcsa. Odakint újabb lelkes hódoló vára hódinkorok, majd újabb idegesítő ugrabrua következék. Itt a legadárabb ellenfelek egy galád napellenző lesz, amiről rendre lecsúszunk. Nem baj, kapasszodjunk meg a szélben, oldázzunk el a másik széléig, ott húzószodjunk fel és azonnal ugorjunk hátra. Na, végül csak kikavarodunk egy alósélel! A Gond csak egyszer, hogy elég körülményes dolog bejutni (a Sane Game opció áldosos lebeszélés a ponton már mindenképpen érdemes kibeszélni), mivel ugrásink rendre a falon, majd a csatornában végződnek. A megoldás a megoldás: a perem legalsóiról, helyből (!) ugorjunk előre, s eköztben tartuk lenyomva a CTRL billentyűt. E ravass megoldásnak köszönhetően az ugrás felé egy kicsit megtörik, s így pont elkapathatjuk a bejárat széléit.

• Odabent néhány pengésztér és kedves kis oleleik már epedve várnak ráink, itt már kénytelenek keményebb (s nagyobb kaliberű) eszközökhöz nyulni.



E helyszínen mondjuk egy ideig körbe-körbe rohangálunk, míg fel nem fedeztem azt a meglepő tényt, hogy a kandelabó melyike átjárót réjt (nyavd!!!). Nemsokára rá is érnék egy kedves kis öszfomtoros szobrába – tűz, viruló penge. Rögtön patnyanjunk be a vízbe, majd kászálódjunk fel a medence sarkában lévő platformra. Igen, újabb visszataszított úgrálás vár a kedves játékosra, aha a legkisebb hiba is végetes... Az első ugrást nekifutásból végézzük el, a többit pedig helyből – meghozza igen szapora ítemben, hacsak nem akarunk egy forró meglepetést. A következő szoba szintén elég kellemetlen hely, főleg a csillárról-csillárra ugrás idegesség) ugorhatunk át. A tető egyébként enyhén lejt, tehát a kellőképp tapasztalt játékosok már eleve a legalacsonyabb szinten próbálkoznak. Forduljunk a kémény felé, s meg is pillantuk a következő célpontot – szóval ide kell valahogy feljutni. Sétáljunk a peremig, tegyünk hátrafelé két-három lépést és ugorjunk át. Kapasszodjunk meg a peremben, oldalazunk balra és kapasszodjunk fel – azaz BUDDA-BUDDA.

Mellesség a detonátor után üzemeltetés előtt az igazán

fanatikus játékosok még megkereshetik a jádesárkányt is, valahol erre feltehetően őlelme... A nagy bumm után (ennyit a műemlékvárosokról...) kapszoközről fel a romba dőlt épületre, s Ms. Croft tőle nem várt dolgot fog tenni: Opera ba megy.

## AZ OPERA

• Az Opera egyike a játék legocsmányabb és leghosszabb pályáinak, mint az már a pálya



elején ránk leselkedő orvlövész ténykedéséből is sejtethet. Első feladatunk az épületbe való bejutás lesz, ehhez keressük meg az Opera bal oldalán található kapcsolót és ugorjunk be (a kötélen lengő láda mellől) a rejtékaajtón. Odabenn a szokásos őr likvidálása után megismerkedhetünk egy új tereptárgyval: az üveg-szilánkok borította padlóval. Ezek igen csalafinta jöszögek, mivel csakis sétálva kavarodhatunk át ép bőrrel közöttük, bármilyen ugrás illetve futás vezetés következmenyekkel jár. Rövid kavarogás után egy határozatlan romos tetőszélehez érünk, amin kissé problémásnak gerkezik az átjutás. Először is sétáljunk arra a vonalra, ahol rögtön három tetőszél áll egy-más után – csakis itt érdemes próbálkoznunk. Nyissunk egy helyből ugrással, ezután sprinteljük át a potyogó cserépek fölött és lendületből szökkenjük át a hasadékokon. Amennyiben egy ugrást elszámitánkat, az utolsó pillanattal meg megkapaszkodhatunk a tetőszél szélében. Egy sajátos kis programhiba következében ugyanis ilyenkor nem kezd el omladozni a cserép – csak ha már felkaszálódottunk. Ekkor meg akár folytathatjuk is a rohanást, tehát ez a rész még nem is olyan nehéz, mint amilyennek látszik. E nyaktörő gyakorlat után kissé végzősebb rész következik, mivel az Operaház tetéjén valóságos kis hadsereggel kell megküzdésünk. Először is igen taktikusan álljunk meg a peremen és gyilkoljuk le az első őrt. Ezután még vészeljen le ugorjunk le az "arénába" – inkább ereszkedjünk le egy pillanatra a folyosó szélén, s azonnal kapcsolkodjunk is vissza. E csabos mozdulatok felhívást udvarlóg egész hárd csalogatja elől, s kezdődhet is a harc. Ezután már nyugodtan leszkökenhetünk, az őrség megmaradt tagjainal könnyedén elbánhatunk. Na, itt akár vehetünk is egy mély levegőt, most tartunk kb. a pálya tizedénél...

• Az igazi gondok akkor kezdődnek, mikor végre bejutunk az Opera belsejébe. A színpad és a nézőtér egyetlen hatalmas, gaz gengeszt-

rektől és ebektől hermzsegő terem, s innen nyílik a többi helyszín. Itt már nem árt figyelni a mennyezetről lógó, s igen kellemetlen pillanatokban leszakadó homokszálakra. Aztán ott vannak a különféle oldajáratokból előgördülő kövek (hja, a modern színház...) – szóval nem fogunk unatkozni. Először is tegyük biztonságossá a terem: rohanjunk át a homokszálak alá, szedjük le az ellenfeleket és aktivizáljuk a Kőscsapdát. Kutakodásainkat kezdjük a színpadon, majd szép sorra járjuk végbe a többi helyszínt is. Mentünk sűrűn, minden kis szóbat vizsgáljunk át alaposan és nem utolsó sorban őrtűk meg a hidegvérünket. Jömagam a végelátatlan mészálások és ugrások okozta agresszív érzéseket egy Worms-partival veztem le... A kis zservómotort a lift mellett kapcsolhatóan használjuk, mellesleg itt rejtezik az egyik sárkányzobor is. Várjuk meg, míg lefelé indul a lift, majd ugorjunk a tetéjére és gyorsan ragadjuk meg a létrát. Hopp, a rejtett helyszínen meg találunk némi löszert is, ami a későbbiekben még igen jó szolgálatot tesz. A másik két sárkányra egyébként a színpad alatt menedéknél illetve a szellőzőrendszerben, a ventilátorok között lehet rákérteni. A szellőzőrendszer utáni öltözékben egy rövid időre elakadunk, holott a megoldás kézenfekvő: építsünk tornyot a mozagatható kockákból és kapaszokdjunk fel a legfelső alakhoz.

• A pálya legvégén van még egy csalafinta helyszín: a függöny mögötti, ládákkel tit szoba. Néhány pernyi teljesen új ugrás és kutatás után, teljesen véletlenül fedeztem fel, hogy az egyik alsó ládát el lehet húzni. Ez mondjuk elég sunyi dolog volt a játék készítőitől... Ezután már csak az igazi főellenfél, ariás Bartoli és népes kísérete vár ránk. Ez az úrbarát már szívósabb jöszög, így nem árt rögtön a gránátvetőhöz és a shotgunhoz nyúlni – ezek



azért elég hamar megtekinék a nyomrát. Először persze a kísérőt intézzük el, mivel igen egészségtelen dolgot főz meggyeves keresztüztől rohangálunk... Az őssnépéri gyilkolás után már csak egy őrtmeleti kötelességünk marad: felaptanni a gépre és jó messzire elhúzni a kellemetlen helyről.

## OLAJFŰRŐTORONY I

• Há!Ístennek e pályának csak a neve hosszú, így afféle üdülésnek is a felte fogott az Opera fáradaimat után. A kezdőt mondjuk

## DUNGEON KEEPER

Szomorúan vetjük számba tavalyi számainkat, amelyekből az derült ki, hogy egyetlen cheatet sem közülünk ehhez az igencsak kellemes kis játékhoz. Most akkor pótolnánk mulasztásunkat. Többek egybehangzó véleménye szerint a címképernyőn begépelendő általános cheat úgy hangzik, hogy PLEASE GIVE ALL. Ez elméletileg új játék indítása után minden pályán már nyitlókor engedélyezi a Libraryben illetve a Workshopban fejlesztendő dolgokat, tehát odaadja az összes szobát, varázslatot, ajtót és csapdát. Na, nekem például ezt sosem sikerült a videó előállításig bepillőgni tehát maradtam annál a jól bevált belső cheatnél, amikor gyengébb híveimtel szépen feladogatom a templomban, és így nyerek jobb lényeket. Például egy lény és egy pók feladásával egy Warlockot, egy bogár és egy pók feladásával pedig egy Mistrest lehet nyerni. Két lény a kúba befejez egy kutatást, két bogár pedig egy Workshopban folyó gyártást. Ha szíved vágya egy Horned Reaper, akkor kiviszent egy trollt, egy Bile Demont és egy sárkányt kell feladnod. További kombinációk esetleg legközelebb.



## MYTH



nyomjuk le egyszerre a "Ctrl" és "U" billentyűket. cheat túl gyakori alkalmazása mondjuk ugyancsak le a szükség törvényi bont, nemde?

Kissé szokatlan dolog, hogy egy stratégiai játékhoz mellékletként cheater és megsejtelt ötletekkel, de a Myth a maga módján ugyancsak embart próbáló darab, úgyhogy maximálisan indokolt a dolog.

Cheat#1. Nem egy bonyolult dolog, ha a főképernyőn tartunk lenyomva a "Space" billentyűt, s ekkör lenyitjuk ki a New Game parancsot. S láss csodát: bármelyik pályán elkezdhetjük az aprifrut.

Cheat#2. A játék közben bármikor használható. Ne nézd csak, hát nem megnyertük a szintet? E lerővidíti (s unalmassá teszi) a játékmenetet, de

ennek ellenére nem túl biztató, mivel egy célban térünk magukhoz, érthető módon minden gyevernűrtől megfosztva. A tapasztalt játékosok persze nem jenek meg, elvégre a különféle számítógépes programok sajátos



logikája szerint a cellák belülről is nyithatók. Ezáltal sincs a dolog másként: a kapcsolót az egyik láda mögött találjuk. Sajna az átló csak egy NAGYON rövid időre nyílik ki, ezért fondorlatos szökésünk előtt nem árt megtestizni az ajtóhoz vezető utat. Mikor kiértünk, rögtön felporógnak az események: megszólal a riasztó s azon nyomban meg is jelenik egy bős munkás. Sajnos Lara nem egy Mortal Kombát bébi, így ne is erőltessük a pusztaköztes harcot – inkább sprinteljük le a közelebbi ficó mellett. Hopp, egy gyeveres őr! No igen, ez elég kellemetlen fordulat. A derek szakszervezeti aktivista csapását kerülgete valahogy vergődjünk el az ablakig, s próbáljuk a piztolty lőbáló őt figyelmetlank magunkra utalni (ez mondjuk nem lesz túl nehéz). Si szerencsével a gázító egyik kevésbé sikerült lövéseivel kelti az ablakot, s ezzel meg is szabadulhatunk a szorult helyzetből. Először is kapaszokdjunk be jobboldalt, az emelvényi utat található kapcsolót, majd üssünk be a gép alá. Újabb kapcsoló, kímámszás, menekülés majd a gép óra felőli kis mólóról szökkenjünk fel a színpadra. Ezután már csak össze kell szedni a raklétben maradt piztoltyt s kezdődhet is a szörnysűgesse bosszúhadjárát.

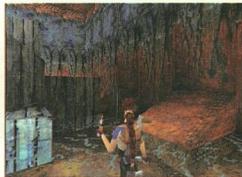
• Időnk java részét kapcsolók illetve azonosító kártyák után futkosással fogjuk töltöni, ezekhez aligha szükséges különösebb kommentár. Gondolj legfeljebb az a szoba jelölhet, amelyikben nyergo lángcsóván kéne átjutni egy létrához. A kulcsot ezáltal is talban rejtőző kockák jelensék: ezekben kell "utat" építeni a lángterghez. Egy ugrás nekifutással, s már túl is jutottunk a forró helyszínen. A pálya vége felé egyébként az ellenfelek amely is népes táborra egy újabb taggal bővül: a békaemberek. Ezek nem túl meglepő módon a medencékben és egyéb víz alatti helyszíneken keresik meg Lara életét. Elég kellemetlen ellenfelek, bár a partiór remekül úgy lenhét lödözni őket a szakszervezeti gyeverekkel.

## OLAJFŰRŐTORONY II.

• Maga a "tá", illetve a megoldandó feladatok nem változtak soat az előző pályához képest. Az egyetlen, amúgy igen kellemetlen új-donságot a lángcsóvó őr jelenti – na ez egy

igen nagy táhoság. Amint megpillantunk egyet, kapjuk elő a legtermésesebb gyevernűket (gránátvető ajelet) és ösztünk. Ha egy ilyen ficó túl közel kerül hősnőnkhoz, nyugodt szívvel töltöthetjük is az előző játékállást.

• A pondok igazából a chip megtalálásakor kezdődnek, mivel ennek felvétele egy ptytör körülményes lesz. Leginkább a szobában víddáman lobogó tüzekkel fog meggyölni a bajunk, mivel ezeket csak egy rövid időre tudjuk kipocsolni. Először is a csapóajtó alatt árvádkodó M-16-ot tegyük magunkévá (tűzőerő kívül alles), majd iszkoljunk vissza. Ezután különösen nagy gyorsaságot és pontosságot igényel hűdműveléte következik: kapaszokjuk ki a tüzelt, nyomjuk meg a gombot és a lehető leggyorsabban sprint kiegészítésen kapjuk fel a chipet. Ezután már csak egy hátrászatálvó el kell kerülnünk a



felcsojó lángnyelveket és mehetünk is az irányító panelhez. Egyébként az előbbi vágta folyamán nem árt egy elégsz ugrással kikerülni a csapóajtót, hacsak nem akarunk igen rút véget érni. Miután a chip használhatóvá tüljuttottunk a lezárt ajtón, rögtön igen vastkos meglepetés vár ránk egy lángcsóvó őr szemében. A továbbiavtásban is túl egyszerű, mivel a játék őrön orr módón újabb rejtett átjáróval kerestünk meg a játékos életét (a narancsszínű tartály jobk oldalánál kutakodjunk).

• E pályán különösen macerás lehet az aranyárnyékos megszerzése, mivel a program hól kinyíthat, hól becukaja a hozzá vezető ajtó – minden különösebb logika nélkül. Ha zárva lenne, menjünk vissza abba a szobába, ahol a pirozonos azonosító kártyát használjuk. Itt nincs is más dolgomk, minthogy meghúzzuk a kapcsolót, felmarkoljuk a sárkányt és tengeraltjáróra pattanva Némo kapitány nyomodokaiba lépünk. A többit majd legközelebb.



T.J.



dzsiderről a mágnezt, majd vonuljunk fel a kísértektől hemzsegő emeletre. Az első szobában kíséretet ugyan nem lelünk, viszont van egy szög a falban, amire természetesen rácsunk egyet a kalapácsal. Ettől a folyosón levő kép egy kicsit elfárad, mi viszont magunkhoz vehetünk még egy szöveget, és bekukantathatunk a hátsó szobába. Itt szöveget ugyan nem találunk, van viszont kíséret (pontosab-



és az árnyjáték a falon jobb belátásra bírják a sírásokat, és szépen kinyitja az ideges kíséretnek a kaput...

... aki visszasétál a hotelbe, ahol természetesen senki sem lepődik meg rajta, hogy megint visszatért a halálból. A raktárban viszont megtaláljuk a halotti bizonyítványunkat, amely tanúsítja, hogy végérvényesen elköltöztünk ebből az árnyékvilágból. Ez életbiztosítással rendelkező egyéneknek egyszer még jól szokott jönni, de egyelőre Minnie nászárólunk kell gondoskodnunk. Menjünk fel a hotel vendégszobájában phenégtől barátunkhoz, a pájszraler verjük ki a falon levő lyukat, és feszítjük fel az ágyat. A rugók ismét megte-



szik dolgukat: az ágy pont a Goodsoop- kriptába teleportálja az egykori Charles DeGoulaust, ahol a két szerelmes szív végre egymásra talál. Guyrush már csak a mámorított fináté után érkezik, hogy felvegye Minnie gyűrűjét. Ha már úgyis itt vagyunk a temetőben, rögtön be is ugorhatunk Stanhez, aki bizonyára nagyon megörül majd a halotti bizonyítványunknak. Hm. Mégsem örül igazán neki. Illetve annak nem örül, hogy sajátlanok elhalálozásunk után hirtelen jobban érezzük magunkat, és neki ki kell fizetnie egy halom pénzt. Sebaj, gazdagok lettünk.

Nem jártunk még a sziget csúcsán villogó fényeknél, ami egy benszülöttí fa. A lakosság épemi rituális áldozatra készül a Vulkanisitennek. Belpécs csak az alkalomhoz megfelelő öltözétek. Ehhez először is vegyük magunkhoz a tofut, majd a másik asztalon levő pácáival alakítsuk át maszkká, és a mókás szere-



lést öltünk magunkra. Most már megjelölhetünk a véres szertartáson, ahol a benszülötték egy ananászhoz öltözött tásukat behajlítják a vulkán kráterében fortyogó lávába. Hajítsunk utána egy kis sajtot. A Vulkanisitennek szeliamótást megkészi a gyomrárt és a nagyd cellulóz, mert azonnal ki is tör és a láva végighömpölyög a szigeten – többek kö-

zött a hotel teraszának sütőgetője alatt is. Mi is ballagunk oda, és pakoljuk be je fazékba az összes szapot. Ebből a hőjátékony hatásra valami szörnyű kotyvalék keletkezik, amit kátrány helyett rásozhatunk Haggrisse, aki cserébe megengedi, hogy elvegyük a bőrpólo krémet.

Menjünk a malomhoz, és a cukros-vizből töltjük fel az üres korsót. Menjünk Elaine tisztázásra, tegyük a korsót a fatuskóra, majd miután a szentjánosbogarak berelapultak, zárjuk le a fedelével. Most van egy csodaszép lámpásunk, de ha azt akarjuk, hogy hosszabb távon is üzemeljen, előbb hozzárkáljuk ki a vésovel a fedőt. A krém használatá után most már le tudjuk húzni Elaine kezéről az elátkozott gyűrűt. A varázslat megtöréséhez még szükség lesz a mi gyűrűnk kövére, amit ugyebár LeChuck a Skull Island kalózáinak adott el. A transportszolgálatot ugyebár a bolygó wales-i látja el, tehát először is ott kell előkerítenünk. Menjünk tehát a sziget déli részén levő világítótoronyba, és helyezzük a lámpást a tartóira.

Az elvesztett walesi etől megkerül: mire lesétálunk a "hajóállomásra" már ott szomorkodik. Most már nem akar a Koponyaszigetre menni csak a fénylétszere hagyatékra – egy iránytűt akar. Ezt kénytelenek leszünk legyártani neki: húzzuk át a tüt a fridiszermárgenesen, majd dugjuk át a dugón.

A Skull Island rémületes nevéhez híven fogad: egy hatalmas kacsára emlékeztet a formája. A kalózok barlangja a hegy kellős közepén található, megközelítése pedig csak a hegytetőről lehetséges. Az itt működő lift kezelőszelvényét ma éppen egy nem kimondottan tehetséges beugró helyettesíti, így tehát az említett megközelítés a szabadesés módszerével megy végbe. Zuhanás közben időben kinyitva az ernyőt viszonylag simán landolunk a parkányon.

A kincshegyet tetéjen üldögélő két kalózzal Guyrush nagy okosok közli, hogy teli van lóvéval. Szokás szerint egy roppant épületes beszélgetés kezdődik, aminek az a végkimenetele, hogy pókerpartiban kellene víszármányunk a gyémántunkat. Nyilván kávé akorra esélytel indulkon, mint egy hirtaló az eszosi dert – így tehát kénytelenek leszünk segíteni magunkon: osztásnál cseréljük ki a lapjainkat a jövendőmondó tarokk kártyáira. Ott darab háromfejű majom, vagyis őt egyforma. Azt meg a kalóz is elismerik, hogy ennél nincs erősebb lap (bár mondjuk egyppalics partiban nem túl szög dolgot ilyet csinálni) – de vajon meg tudunk-e ütni egy párat? (Mármint ott ketten.) Szórazotató verekedés kezdődik, de mint minden esetben megmenekülünk. Nincs tehát más hátra, mint a gyémántot belehelyezni a gyűrűbe, és felhúzni Elaine ujjára, és...

DURR! – Elaine számára ugyebár megállt az idő, így tehát ott folytatja, ahol utoljára abbahagyta. Egy rettenetes méretű pofonál...

## 5. RÉSZ

Na, ez már tényleg teljesen beteg. Azal kezdődik, hogy LeChuck beváltja régi ígéretét. Guyrush kisiny gyermekékké változtatja a Halottak Karneválját. Először is Dinghy DogTGM-fog foguk szellemi vetelkedőt játszani a kor kitalálásról. Nyereménynek tulajdonképpen mindent választathatunk (többek között az erősen ajánlók Murray-t) – de csak

a horgonyt kaphatjuk meg. Ezzel át is vonhatunk Wharf RatTM-hez, akinél tottakkal lövöldözhetünk a bohócra. Sajnálatos diszkrimináció, hogy csak a nálunk idősebb (legálábbis kinézetre idősebb) látogatók. Ha viszont piszkáljuk egy picit, a hatalmas parkányi bemu-



tat egy próbálóvést. Ennek különösen jó hatása van akkor, ha a lövés előtt be-tesszük a tórtába az imént nyert horgonyt... Ez szépen lerombolja a célpontot, és most mi állhatunk a helyére. A cukkolás természetesen mi is kapunk egy lökötet (horgony nekünk!), viszont egy adag torta a parkányi. Most a hatalmas kutysba fogunk belekötni: csapkodjuk addig a hasát, amíg be nem kapja a fejünket, és így egy marek szőrt zszákmányolunk töl. Gyermeki csínyekink utolsó áldozata a fagyaltárnyak, aki – elméletleg – a világ legnagyobb választékával rendelkezik, de mi attól függetlenül a legmezeibb fagyit vásároljuk meg töl, valamint elcsenjük a borszortól is. Mielőtt még elolvadna a fagy, tegyük rá a tortahatbot, a kutyasort és borszokot meg. Ha állagában nem is, de össze-tévőiben erősen emlékeztet a cucc a másnapságod elleni költőira. Hacsában is: Guyrush hirtelen normális méretűvé válik, és most már beszélhat a szemle-vasutaba.

## 6. RÉSZ

A szemlevásutó három állomásból áll, amelyeken a kicsőből időben kiugrálva tudunk megállni. A barlang három szelvény egy köteleit, egy hordócska rumot és egy olajmécsest tudunk felvenni. Ha sok kört megesszünk, akkor előbb-utóbb előkerül LeChuck is, és tizes szüzetátol intéz hozzákn. A kőrforgalom utolsó állomásán levőegy hatalmas hőembert (illetve hőjagmot) találunk. Tegyük a majom kezébe a rumoshordót, elorozzuk be a köteleit, és dugjuk a hálózatba. Sétáljunk vissza a domd aljába, és várjuk a szellemkalózt. Amikor elmondta a mon-dókáját, és rossz szókása szerint tüzet akar ránk bocsátani, fújunk rá egy kis borsot. A tüsszentesse begyújtja az imént fabrikált bombánkat, mi pedig még idejében behappanunk a kocsiba... Threep-wood mester végre feleségül veszi Elaine-t és az ünneplő násznap (egykori legényegységünk Citromfej, valamint egy meglepett csirke) itegetésébe közepette hajózik el nászútkára. Már csak Murray bosszankodik a polcon, azzal fenyegetőzve, hogy egyszer még visszatér... Hát reméljük is!



BÜEK, ha az Aktuálisban elfelejtetem volna (már egy csomó oldal óta volt, én pedig öreg vagyok és anyhén szenilis). További hevezetéseknem pedig rögtön egy kis szabaddal kezdeném: tavalyi utolsó ámokfutásomon Pukler maestro remekbe szabott alkotását ígertem elemzésre és dekorációnak – de sajnálatos módon közben befutottak a különféle cégek karácsonyi üdvözlőlappjai, és az Interplay kis kártyájánál puritán szépsége annyira megtetszett, hogy mindenképpen meg kellett osztanom veletek. Nem tudom, hogy a Teltár szerelése előidézte bennetek az asszociatív mámor kellemes rezgését (ha nem, akkor tekintsetek a 97/98 számunk középös poszterére; ennek hiányában a haszaltálatlan beszerzést tudom csak javasolni) – nekem mindenestre semmi volt. Azt talán mondanom sem kell, hogy a kártya idézte a manapság divatos számítógépes trendeket is, már amennyiben teljesen 3D volt, továbbá interaktív is, ugyanis Mikulás öltözékét a váll és lágyékrészen megcsipentve egy mozdulattal el is lehet látóntani. Wow! Az így nyertető látvány egy Claire Kenneth-regény cimpiljárja kívánczik, és úgy megráztott, mint Csajkovszkij B-moll zongoraversenyének bevezető akkordjai. Mivel először páncélok az izléstelenség, először ezzel is akartam ékesíteni háztájimat – de hogy őszinte legyek, féltém az ifjúság megrontásának vádjával várhatóan rám rontó nagynénk felbőszült hadatöltő, szóval maradt a cenzúrázott változat. Arra azért kíváncsi lennék, hogy Interplayék vajon az Eidosnak is küldték-e beléje?

Pukler mester nagyszabású kompozícióját tehát a következő hónapra napolom, mert – lévén örökérvényű darab – aktualitása megmarad. Most pedig merüljön is alá a lentélvengerbe!

Ódv CoVboyl

Hirtelen nem is tudom, hogy milyen okból írok. Talán hogy leestem az első hó, esetleg az a formás skót s\*\*g raagadott meg ennyire. Hmmm... Jó izlésre val. (Mondtam, hogy fényes páncélok...) Te találd. Nem kell kétségbe esni, nem tartozom a Széchenyi-Tördhöz... különös érdeklődés vendégléi közé. Eről jut eszembe: nem-rög olvasom, hogy a BMC Tereletlen szeretnénk helyt kialakítani az ilyen érdeklődésű hallgatók számára. (Ez nyilván a jelenleg zajló oktatási reform szerves része.) Dicsőretné lennék kezdeményezés, de kíváncsi lennék, hogy ha ezután éreztelné találd a szellem az egyebé szexuális kultúra után érdeklődők között (gondolok itt az animal-, szado-mazo és egyébek akvilitára), hogyan fogják megoldani? Más: Biztosan sokan örülnek a papírhalmazotok kitérés feladásának. Engem személy szerint nem igazán zavart, még a hírdetéseken is végig szoktam rágni magam. Örültem a négyzetten: amit ma megvehetsz, azt halaszd holnapra. Elővesz az ember fia egy két hónapos újságot és mit lát? A hón áhított konfig nettó 20.000 Ft-tal olcsóbb napjainkra. Solution: vámi, vámi, vámi... a gépek teljesítménye egyszer úgyis eléri az emberi befogadóképesség határát, s minden alkalmazás, játék

stb. így fog futkörülni, mint az álom. Szép kis fikció, nem? Az egyetlen bibinek csak azt tartom, hogy biztos lesznek olyanok is olyanok, akik az egészét aláakázzák, és gépjűk minden területét felröve az használatátlanázzák és akkor slágerlítés prógik megközelítőleg sebesség futatására. Huh. Egyébként kedvelem Bill Gates – közvélelő Louis Adams és Sean Connery után következők – és kis csapatát, a Redmondit Részencsényeket. Napl 16 órát haltani szócseleketek – még ha a legutóbbi monitorok előtt is állnak... akkor is, cirka fél millióért évente (dollarban persze). Isten ments, hogy irigyeljem őket. Végülis Mr. Gates egy garázsból építette ki nem pite bírodalmát (Copyright©.Dates-Daniel Ichbiah: Bill Gates és a Microsoft regénye, 1995) (Ma tessék! Mi lett volna, ha – neadjisten valaki rájár zárja azt a garaszt? Ilyen apróságok fordulnak meg a világ dolgai...) Szóval visszatérve: ha nem vagy képes vámi, akkor vedd meg gyorsan a cuccot, én majd megoldom simogatom a zsebbembe lapuló 10.000 Ft diffit, és befeleltetem valamit más akciótelemben. A francosa... ez sehogyan sem jó, hisz arról van szó a fáma, hogy én addig mivel játszok (a tippelke tartsd meg magadnak, azt hiszem egyre gondolunk). Bár ha jól belegondolok, akad a közelben néhány használható eszköz: 1 db Plusi (hú, most törölgethetem a port), 1 db Super Nintendo (tényleg szuper! novemberben meghirdettem, de nem volt rá különösebben nagy mozgás), 1 db 386-os Compaq Deskpro unknown belsővel (amúgy a család kedvence, csúcs, jó a legjobbak közt, bár a Dymablastert szagatt rajta egy kicsit). (Csak semmi szégyenkezés, rajtad kívül vannak még kenyal ismerőseim...) Semmi bajom nincs a szoftverfejlesztőkkel, csinálják csak, az az életrendje: ok fejlesztenek, én meg csorgatom a nyálam. Viszont – itt jönnek a képbe a gyengébb gépek tulajai – egy X idősök után közkinccsá kellene tenni az abszolúte eladhatatlan programokat. Ezek után megalkulhatnának az évekket ezelőtti bejáratoit cserebere és adok-veszek klubok, akár BSA-el-lenörzés alatt is. Kár, hogy ez az ötlet is halva szűlegett (bár komolyan gondoltam), senki sem fog Jézuskáft játszani, még így karácsony felé a zsebvászt sem. Igazán megismételhetné a Microsoft a diákok részére felajánlott kedvezményes regisztrációs lehetőségét. Isten bizonny élnék veled Kár, hogy ehhez meg kellene vesztetnem a hűgomat, én ugyanis már dolgozom. Aprópó, CoVboyl, segítenél egy potya hírdetés erejéig: szakképzett, érettségizett, megbízható, nagydarab, barátságos (elég az öntörmjénezésből, a többit rádbzrom) etc. elhelyezkedne számítástechnikai érdeklődéssel műszaki cikk áruházban (Kispeszt-Lőrinc elnyben). (Sajnálom, nem segíthetek. Keresd meg ez ügyben hírdetés-szervezési osztályunk marketing managerének senior asszisztját. Vagy a takarítónt.) Egy apróság még és tényleg fine: a Tomb Raider II-leírásban feltűnt TIDZS megosztottsága. Szóval főszereplő lettél... Hogy repül az idő, tanár úr (Nem, az csak egy nyomdahiha volt, mert TJ egyszerűen képtelen hat karaktert megjegyezni, meg egyébként is mindig a rangommal egy fokkal alacsonyabban szólít. A megfelelő titulus csak akkor használja, ha hosszabb szöveget intézek hozzá különböző határidők kapcsán. Ilyen-

kor merengőn a magasba néz, sóhajit...) Hoppá a mellédetnek szánt egyperceset remélem megtalálta. Ha rájössz miről szól, akkor se nyersz semmit de legelőbb gazdagabb letél egy örökérvényű művel. (Csodás. Elvontam a lakás legkisebb helyiségéből elgondolkodni, hogy miről is szóltat, de sajnos nem tudtam megérteni...) ... hogy miért kell epikus művet írni valakinek az anyagcserejéről? Pityarnyk Gábor, Budapest

No, kicsit bő lére eresztetted, de azért ez tényleg olyan téma, ami a legszelebbebb rétegeket érinti, nevezetesen: a hardverek ára. Hát az biztos, hogy a technikai fejlődés olyan csúcspozíciókat érte el, hogy a csúcspozíciókat fog tartózkodni. Az egy más kérdés, hogy egy normális csúcspozíciókat rendszerint csillagászati összegekbe kerül, amíg ér valamit – mire elérhető lesz az ára, addigra már olyan elavultnak számít, hogy az ember sajnálja rá a pénzt. Most nem tudom, hogy az valóban tökéletes megoldás-e, hogy az ember nem vesz semmit, mert így idővel kicsit lemarad az ember. Mindenesre tényleg nem ártana, ha a hardver- és szoftvergyártók megállapodnának valami szabványban, vagy kicsit visszafogták magukat, mert mostanában a PC-k és a PC-játékok kezdenek egyre inkább homli akubabá rákhoz hasonlítani: konfigurációt tekintve egyre nagyobbra burjánzanak, és fizetésnél egyre fájdalmasabbak. Ugyan jó dolog lépést tartani a korrall, csak az az apró probléma, hogy közben azért néha enni is kell.

Értekes felvetés ez azzal a bizonyos "közkinccsel" kapcsolatban. Egyrészt: a derek jó kiadók arra vágnak, hogy minél több pénzt szakítsanak egy-egy termékükkel, és ha azt lehet adni, amit csak világ a világ. Igaz ugyan az is, hogy egy 4-5 éves (mostanában 1-2 éves) játékot már nem lehet eredeti áráért eladni, erre majd eredetileg nagyobb formázókat kitalálta a maga kis budget-kategóriáját, amelyben a lejárt szavatosságú stufáikat óhajtják meg egyszerű elszózni a nagyérdeműnek – kábé félszóna. De olyasfajta dologba ugyan soha nem mennék bele, amit te ki gondoltál, mert ugyan mi volna nekik abban a bőni? Másrészt: közkinccs teszi az új játékok nagy ré-

szét a jónép most is. Egy CD-író már nem jelent különösebben nagy befektetést (legalábbis ahhoz viszonyítva, hogy lassan annyiba kerül, mint egy jobb processzor), a nyersanyag pedig gyakorlatilag nulla. Ha a delikvens pedig még ennyi befektetést is sajnál, akkor esetleg el-megy egy "vizsonteladónhoz", ahol napi X forintért kibérelheti a játékokat. A múltkoriban valamikor sokkos állapotban tébláboltam a városban, és vettem egy napilapot. (Normálisan nem teszek ilyet, hiszen még alapvető egészségügyi célokra sem alkalmasak) Valamelyik oktojós újságíró szerzett pár statisztikát, és azokkal bővíszkedett az egyik cikkben össze-vissza. Azon sirt a lelmem, hogy Magyarországon 93% az illegális program aránya, és ez milyen elképzelést meg hogy fogunk felkutatni így Európához... A marhája! Egy: Műgőhöz ez sok! Ez kérem nagyon is kevés! Ez azt jelenti, hogy szinte minden tizedik program vásárlás útján került valakinek a birtokába. Nem hittem volna, hogy ennyi pénzre

CSEVEGŐ

az embereknek... Kettő: Na, pontosan ez az a vonatkozás, amelyben már utolértük Európát! A történet egyszerű: ha valaki szoftverekkel foglalkozik (akár kiadó, akár disztribútor vagy viszonteladó szinten), szerintem eleve szembenéz az a ténnyel, hogy milyen nagyságú feketepiac működik ebben az üzletágban – aztán úgy is alakítja ki az árait. Mindegy, fő a vidámság, meg a remény, hogy egyszer mindenki nyer a lottón, gazdag lesz és akkor még a pénz is pénzért fogja megvenni. Addig meg fogadjuk el a kész tényeket: a hardver drága, a szoftver drága, de hát minden drága, akkor miért pont ez nem lennének azok?! Ennyit a sironapról, most pedig

evvezünk vidámabb viczekre, ugyanis úgy döntöttem, hogy útszívesztési hangulatba ringatom magam. Jött néhány igen szórakoztató levél is, ami megadta az alaphangulatot erre az évré – ezekből tallózgatom most egy picit:

Kedves CoVboy!

Úgy ítélem már neked. Akkor azért nem írtam vissza – köszö a leírás! – mert gyűjtöttem a kérdéseket. Nem is unatlikat lehet: 1. X-féles témájú játék van-e?

Hát hogyan lennél Szép kék színű felhők hátterén egy sorszámmal megspékelte fogalomban jelentkezik be és megkérdézi, hogy hova akarok ma menni. Békés természetű ufók írták, akik magukból kiindulva arra a – téves – következtetésre jutottak, hogy a világ-egyetem többi leveték egyszerűen semmivel nem lehet kihazni a sódrából. A történet arról szól, hogy Mulder és Scully kinyomozza, hogy a rendszer az a rendszerben, hogy a rendszer azért hajított végre szabálytalan műveletet, mert végre akartak hajtatni vele egy műveletet, és ez teljességgel szabálytalan. A történetet happy enddel végződik, mert mindenki öngyilkos lesz, és most már nyugodtan kikapcsolhatja a számítógépet.

2. Koppintott 97-es, "modern" játék elindítósó?

Volt már rá precedens, de persze ez több fontos összetevő függvénye. Az egyik az, hogy mekkorát koppintottak, meg egyébként is mi a játék sorozatszám? Ez persze csak az egyik fele, ott van még az a kérdés, hogy min akarja az ember elindítani: eredeti vagy koppintott gépen? ha eredeti, akkor 97-es-e, ha nem, akkor viszont modern? Az utolsó forduló következik: hol járunk? Lehet, hogy ez dönt Béla javára...

3. A válaszevelében az a kérdés volt, hogy "Nem olvasod az 576-ot rendszeresen?" Sajna, anyagi okok miatt nem. Talán nem nagy kérdés, ha néha kilendelné egy-egy számtól Főlig a TR2, UNREAL és a GALAPAGOS érdekel.

Ajjajaj! A nehéz gazdasági helyzet már megint...

Tényleg nem nagy kérdés, majd küldök néhány darabot, úgyis már alig férek már el itt tőlük. Első turnusban elküldöd azt a három számot, amelyben a FELSOROLTAK ismertetője és teljes leírása egyaránt szerepel. Utána majd teljeselőzsi időpontokban küldök egyet-egyet, visszamenőleg is. Egyébként ez úton is kérném a nagyerdemű közönséget, hogy jelentkezzen mindenki, akinek küldeni kell az eddig már megjelent, és a majd csak ezután megjelenő 576-okból... (A nevet most kivéte-

lesen borítottaltam.)

Helló CoVboy!

Na jól legelnek a tehének? Csak vicc volt. Úgyte te fogod egyedül vezetni a Csevegőt? (Valószínűleg: "Vak vezet világtalant...") Bár az újév a fogadalomban ideje, szóval én meg is fogadtam két dolgot: egyrészt hogy nem fogadok meg soha többé semmit; másrészt néha hova szóhoz jutni az olvasókat is... Tudod én nemrég (97/4) vásároltam az 576-ot, de szerintem jó feleik vagyok, és a stafétát a te kezében van. (Ez vajon mit jelenthet?) Martinnal nincs KÖLÖNÖSBEN gondom, de még nem is igazán ismerem. (Talán ez az oka...) Azt szeretném kérdezni (úgyis megkérdezem), hogy a 97/11-12-es számok hátoldalán reklámoznak egy gépet, a kuponnak (ami hozzá jár) a bemutatója akkor is megkapja a két tartozékot, ha nem veszi meg a gépet?

Hohóhó! Hát hogy az örödbe meg ne kapná meg! (...kuckuk...) Mindenki maradjon a saját kaptafájánál: van akinek egy csomó újságja van, van akinek felesleges hangkártyák meg joystickok foglalják a drága helyet a raktrájában – ilyenkor szózták azt csinálni, hogy karitatív alapon szétosztogatták az arra rászóglókat között. Szeressük egymást, gyerekek!

Hi 576!

Egy égető kérdéssel fordulnék hozzátok. Nem tudom emlékeztek-e még olyan programokra, mint a Cobra Mission, meg a Knights of Xenar. Tudjátok ebben voltak azok a nagymellű, gyönyörűen megrajzolt manga-csajok Beugrott? Hát a kérdés az lenne, hogy ha olyan nagy sikerű volt (főnyel nagyon jók voltak), akkor miért nem adnak ki újabb ilyen programokat. Én nagyon szeretem őket. Eszrevettem, hogy mintha mostanában mintha kampány folyna az erotikus fűszerzettségű játékok ellen. Ezt tényleg nem tudom miért csinálják, amikor megjelenhetnek olyan programok is, mint a Harvester meg a Morial, amik közudottan brutálisak, miért nem ezeket vetnek ki szankciók? A röpködő bekelet és fejeiket inkább elnézik a cenzorok, mint a szeke? Örlénnék, ha válaszolhatok. Köszönettel: Joseph Forvith, Pastor of the Orcish Empire Egy ilyen szép névvel és pozícióval megáldott levélírónak mindenképpen a Csevegőben dukál a válasz. Hogyne emlékeznek a Xentarra! Én is sajnálom, hogy mostanában inkább meszarzszekeket forgalmaznak, mint manga lánykákat. Az állapot teljességgel tarthatatlan, épp ezért öntöttém úgy, hogy az idei 13. (szévtvnt) számunkat kizárólag a nagymellű lánykáknek fogjuk szentelni. Öröm és vidámság lenni majd be azokat az oldalakat, a közepén pedig valószínűleg én leszek a poszter, tangabugyiban és szalmakalapban.

Halló CoVboy!

Végre, megjött az első! (Nem az, te kis hunctól) Már alig vártam, nem is késett sokat. Bár most tudtam mihez viszonyítani. Kirángattam a ládából, letéptem róla... Ó, izé, akarom mondani kivételtem a borítékból, benyomtam a Pantera kazettát (metal rulez forever), töltöttem egy kis bort és nekiláttam az olvasásához. (Hm, úgy látom, néhányan lassan már ceremóniává fejlesztették az 576 olvasását. Éz helyes, csak így tovább gyermekek.) Szókdásmozhoz híven kezdtem a Csevegővel, és most valóban levor, őrdőge volt benne, és nem a konzolkrády. (Sammil bajom egyébként Martinnal, kivéve azt, hogy

nem tud megkülönböztetni egy vinyót és egy hangkártyát.) (Már tudja, felváltottam előtte a köztűl levei kiülbészei.) Most a faxmedemet keveri a CD-íróval, de az már egy haladót tanfolyam tárgya lesz.) Remélem legközelebb nem egy szőrös lósó fog rámetkíteni. (Nem bizony!) Ez most így sokkal szebb!) A KÖvetkező a poszter volt, és az ott csodálkozom, hogy nem Bugrushi, hanem Lara vigororám. Való igaz, az "asszonyállatnak" jóval formásabb poligonjai vannak. A következő számba tehetnék egy Bugrushi fejletárához, a címe pedig lehetne Monkey Raider. Aztán nekiláttam olvasni a cikkeket. Hírek OK, bár talán a képek túl nagyok. (Jaj!) A sirba raktok a képeket: hol kicsi, hol nagy – sosem fogom eltálnálni a megfelelő méretet. Nem baj, legalább bő frézbelekhozok...!) A lefordós szírvonala úgy próbált megjelölni. Cinkelt lapok hát így érzem kicsit furcsa... (Nem baj, minden változást meg lehet szokni idővel.) A CD-melléklethez csak annyit tud hozzáfűzni, hogy bőven elég felvétele kiadnókott égett, KÖLÖNÖSBEN esetleg néhányan kénytelenek lesznek koplálni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor lesz? (Two bear or two bear) Apropó, minden cikkezé adórahadtok egy net-címet is, ha esetleg valakinek nem lenne elég a Játékhoz 1-2-3 oldal. (Minden kívánságot ilyen hamar teljesítenék.) Akkor talán mégsem volt teljesen elfajzott ötlet. Értékel: tudom már eleget kérdeztek, de ez most a minimum konfiguráció, az optimális vagy ami tesztelték? (Eldig az első volt, a továbbiakból lásd az érdekesítő kis eszmeftuttatás az 1. oldalon, ahol az Értékel minden tétlára fény derült.) Vagy leg-alábbis majdnem mindegyikre...:) 3D-kártya (suxx). Most megint koplalhatok 2000-ig, ha venni akarok egyet. Nem akarsz cserélni egyet mondjuk egy láda sórrát? (Most nem, köszönnöm. Kora reggel nem bocsátkozom bizonytalan nyereségtartalommal kecsesgött bartelüzletetbe. Délután meg aztán pláne nem. Ajánlom figyelembe egyébként az első levelet tanácsát, mely szerint akkor jász a legjobban, ha nem veszel semmit.) Ja a TJ-Martin-CoVboy triumvirátus kezdeté gyakorolni, hiszen a játék támogatja a 3D-kártyát (szíveszerzőn engem is fog), és ha nagyon akarjátok, be is tudtok mutatni...:) A rejtvényeket meg a mindig hiányolom, pedig nagyon szívesen nyernék egy Electronic Arts-peszgőt. (Rendben. E havi rejtvényünk a következőkben hangzik: Hogyan fizetne elő Magyarországi összes PC-tulajdonosa az 576 KByte-ra? A helyes megfejtések beküldési közötti elfizetési eszkekkeket sorsolunk ki, a fődíj egy hamisítatlan, sorszámozott, héttupponyos Electronic Arts-peszgő.) Egyelőre ennyit a következőkben meg jelenítzem. BÜ-ÉK, KKÜ, MÁV, stb. Kerenc (Csaba Fölker) from Nagyátd

BÜEK beléi is. Ha egyébként megintgathatatlan vágyat érzel magadban, hogy 576-ot olvass az Interneten is, akkor igyekezzünk mihamarabb megoldani. Ja, egyébként ezzel kapcsolatban szívesen hallanék néhány véleményét, hogy mit szeretnétek látni egy 576 site-on. Ha valakinek derogál a hagyományos analóg levél, akkor küldhet esetleg Emilt a

576KB@ihsz.hu

címre. Megyek én is elmékedni.

veggő



Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15  
 Bp. 1145. Titel u. 2/b. Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
 Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax 184-22-49  
 http://www.oditech.hu/transam/  
 e-mail: trans/am@usa.net

**Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!**

**MÉG TART KARÁCSONYI AKCIÓNK!**

**CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - től**

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	9.440,-
14" Lite-on SVGA Monitor	29.992,-
15" Addas SVGA Monitor	41.200,-
17" Apple SVGA monitor	86.000,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	11.200,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.920,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra	73.440,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMM, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	96.800,-

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

*Komplett gépek, részleges összeállításban, 386-486 Pentium 200-ig, 24 óráig tesztelésel,*

*1+2 év garanciával, rakásról! Teljeskörű szervizcsopóltással vörjuk minden kedves vásárlónknak!*

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Azaink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzre vonalkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:  
2-333-666 #1310  
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
Tel: \*331-0518, 31-66-96 Fax:311-8671  
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

**KONFIGURÁCIÓ**

**Pentium 133 105.600 Ft**  
8 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.3 GB HDD  
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.

**Pentium 166 130.000 Ft**  
16 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.6GB HDD  
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 16xCD

**Pentium 233MMX 224.000 Ft**  
32 MB SDRAM, 15" LR NI CSVGA, 2.1GB HDD  
2 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill.  
24xCD, SB 16 hangkártya

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk  
A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft  
kedvezményt adunk vagy számítógépet  
Bp. területén belül házhoz szállítjuk.

**Alkatrészek teljes választéka**

Panasonic 24x CD ROM/ A : drive  
15.400 Ft / 21.500 Ft  
Intel Pentium 166MMX / 200MMX dobozos  
25.200 Ft / 46.000 Ft  
14" ADLAS digital / 15" Mag DJ530  
31.000 Ft / 50.900 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

**Gyűjteményem számára**

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-  
ható programokat adnék régi könyve-  
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes  
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,  
Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával!

**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 KÖNYVESBOLT

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

**BALATI Computers**

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyak,  
GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

1166MMX, Acarp TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill.

135.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.**

**Javítás, tanácsadás.**

**Vízonteladókait is kiszolgálunk!**

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# A P R Ó H I R D E T É S E K

## AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga500 (1MB), TV-modulátor, külső drive, 2 db joystick, 110 lemeznyi játék, 2 db mouse. Ár: 30.000 Ft. Érd.: Lakner Ferenc 2084 Pilisszentiván, József A. 20. Tel.: 06-26-367-087 (18 órától)

Commodore-64 Amiga Gyors szerviz és kereskedelmi Számítógépek, floppyk, nyomtatók, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbóábrák, Amigás bővítések. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-10

## PC KERES

Keresem a Voyer és a Clandestiny játékokat megvételre. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 267-5126 Molnár Gábor

Elcserelném eredeti PC CD és floppy játékaimat! Vásárolnék 3,5 floppy-n játékokat. Bármilyen megoldás érdekel!! Tel.: 06/57/461-084

## EGYÉB KÍNÁL

SNES-re eladók: SF II, Gorgispace Ace, Populous, Shadow Run, Zelda, stb. Ár: 3000 - 8000 Ft. Kopka Viktor Tel.: (30) 386-346

**Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA International Soccer - 17000Ft, Rival Turf (American Version), átalakító - 3500 Ft. Érd.: 243-0525**

Eladó Game Boy 4 játékkal (Tetris, Super R.C.Pro Am, Earthworm Jim, Aladdin) 14.000 Ft-ért. Game Gear TV-Tu-

ner 8.000 Ft-ért, Technics dekk 10.000 Ft-ért. Érdeklődni: Spekker István 4482 Kótaj, Aty E. út 25. (levelben, vagy du. 5-től)

Eladó, vagy áregyeztetéssel Ultra 64-re cserélhető: SEGA MD2, Sonic2, Toki, Urban Strike, Earthworm Jim!2! Ár: 32.000! Alkudni lehet! Tel.: 30-69-519

Eladó SNES, 2 joy, 3 játék (Choplifter3, S.Mario World, Street Fighter2 Turbo). Tel.: 06-62-293-228 du.16-tól

Eladó: SEGA MDII, 2 joy, 4 játék: MKII, NHL 96, FIFA 96, Sonic. Csak egyben! Irányár: 40.000 Ft. Érdeklődni: Kozma Ferenc Ócsa, Tel.: 06-29-379-855 (este)

Eladó egy GameBoy 5 játékkal (MK3,

Super Mario Land stb.), adapterrel. Irányár: 15e Ft. Tel.: 246-32-62

PSX-re eladók: Tekken2, Spider, Tomb Raider, Command & Conquer, Excalibur 8000 Ft/db. Tel.: 186-4862

GameBoy-hoz Handy Boy (nagyító, sztereó hangszórók, lámpa, joystick egyben) eladó 11.000 Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06-77-495-050

Eladó SMD2, 2 pad, 10 gyári kazetta megkímélt állapotban, garanciával. Ár: 35.000 Ft. Cim: 1039 Bp., Jós u. 14. Tel.: 243-58-44 vagy 06-20-715-322 (napközben)

Eladó SNES, 2 joy, 1 konverter, 13 játék megkímélt állapotban. Tel.: 1891882

# 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 megjelenetni kívánt szöveget olvashatón, 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 megjelenítés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszatüsitására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

**Magán személyeknek:**  
**Közületeknek:**

20 szög 500,- Ft (átfával) minden további szög 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)  
20 szög 1000,- Ft (átfával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> ROVAT	<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> OPCIÓK	<input type="checkbox"/> 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:



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 1997-es 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 írd be:

**"REGI 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.						94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								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,-	97/12.	318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamból 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 Pópusban is!

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

