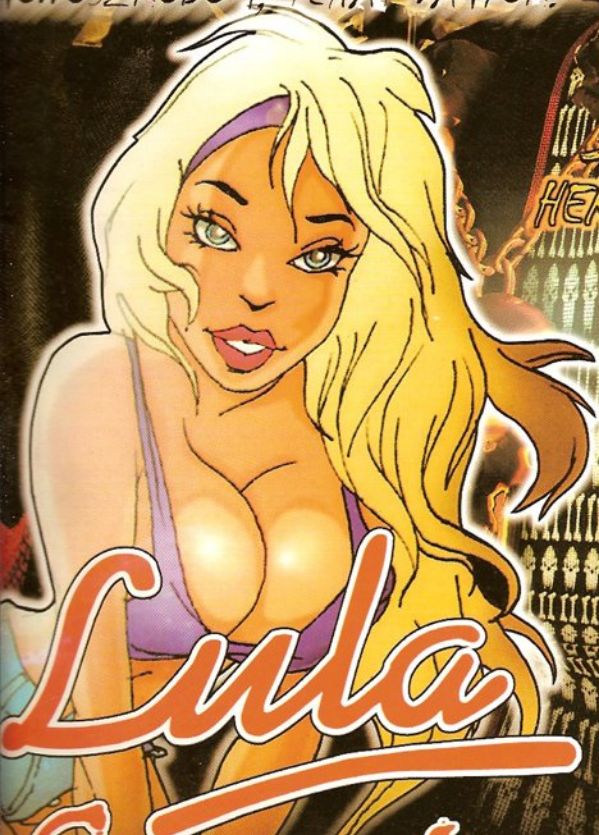


IX. évfolyam, 3. szám, 1998. március

WARHAMMER
DARK OMEN

GONOSZKODOM, TEHÁT VAGYOK!

LORDS
OF MAGIC
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3?!



Lula

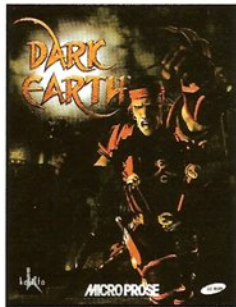
Szexpiaci körseta!

- FALLOUT,
- SIERRA PRO PILOT,
- JACK ORLANDO,
- SEGA TOURING CAR,
- PANDEMONIUM 2,
- FLIGHT UNLIMITED 2

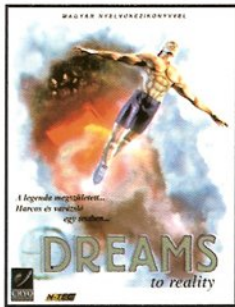
MÁRCIUSI LESZÁLLÍTÁS



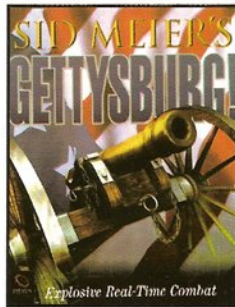
THE OFFICIAL LICENSED GAME
MEN IN BLACK
9999,- HELYETT **7999,-**



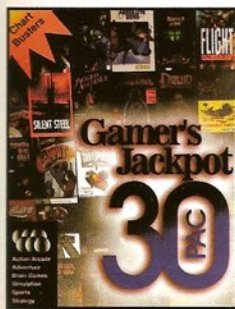
DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



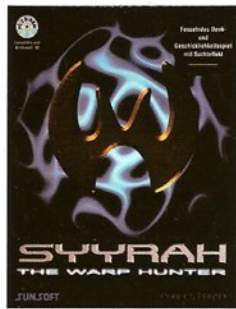
DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



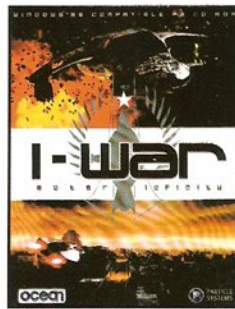
GAMER'S JACKPOT
12999,- HELYETT **7999,-**



SYRAH
9999,- HELYETT **6999,-**



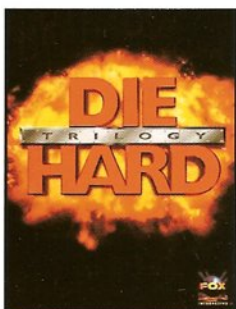
F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



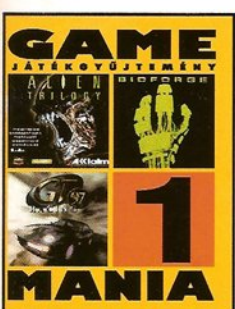
DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**



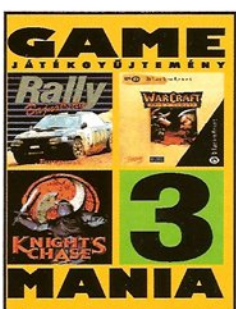
THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **6999,-**

LORDS OF MAGIC8
 BUST-A-MOVE 2.11
 JOINT STRIKE FIGHTER12
 DARK OMEN14
 SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP ..16
 LULA.....18
 STAR TREK PINBALL21
 JACK ORLANDO22
 DESECRATED LANDS24
 EXECUTIONER II25
 FALLOUT26
 USCF CHESS28
 REDNECK RAMPAGE:
 SUCKIN' GRITS ON ROUTE 6629
 JOURNEYMAN PROJECT 3:
 LEGACY OF TIME30
 SIERRA PRO PILOT32
 FLIGHT UNLIMITED II34
 PANDEMONIUM 236
 TEST DRIVE 4.38

HÍREK4
 PROCIK6
 3D-KÁRTYÁK7
 CINKELT LAPOK:
 WORMS II.....40
 ZORK THE GRAND INQUISITOR42
 CSEVEGŐ44

BUST-A-MOVE 2.11
 DARK OMEN14
 DESECRATED LANDS24
 EXECUTIONER II25
 FALLOUT.....26
 FLIGHT UNLIMITED II.....34
 JACK ORLANDO22
 JOINT STRIKE FIGHTER12
 JOURNEYMAN PROJECT 3:
 LEGACY OF TIME30
 LORDS OF MAGIC8
 LULA18
 PANDEMONIUM 236
 REDNECK RAMPAGE:
 SUCKIN' GRITS ON ROUTE 6629
 SEGA TOURING CAR
 CHAMPIONSHIP16
 SIERRA PRO PILOT32
 STAR TREK PINBALL21
 TEST DRIVE 4.38
 USCF CHESS28

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 3



Flight Unlimited II vs. Sierra Pro Pilot

A polgári repülőgépek két klasszis szimulátorának összecsapása.

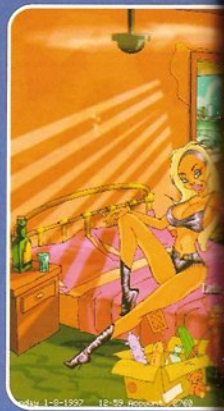
32. oldal



Pandemonium 2.

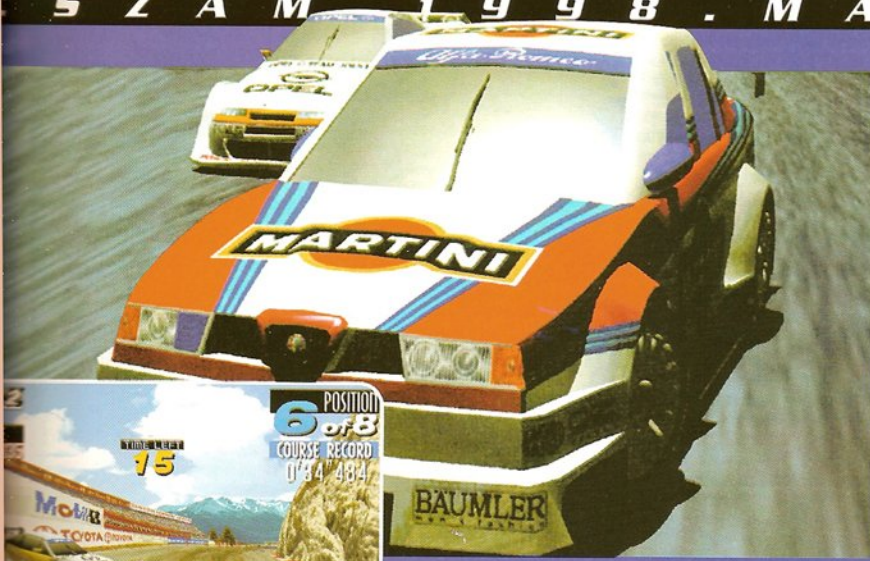
Nagyon gyorsan jött a sikeres első rész folytatása - talán egy kicsit túl gyorsan is...

36. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/03-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Kismaroszi Renáta Levélágitás: Recent Kft.
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
 Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf.: 132.



AKTUÁLIS

Múltkor már kifejtettem, hogy óvakodjatok március idusától, amivel nem feltétlenül arra gondoltam, hogy egy Brutus nevű bicskás feltűnése várható a hátatok mögött, vagy Petőfi és a bablevesről elnevezett író baráti társasága forradalmának 150 éves évfordulójára való emlékezés miatt közlekedési dugó várható a Kálvin téren - hanem arra, hogy akkor jelenik meg pángalaktikus magazinunk legfrissebb száma. Mint a mellékelt ábra is mutatja, ez a kellemes esemény be is következett, tehát ezentúl a nekem írt levelekben nyugodtan használhatjátok a Nostradamus meg-szólítást...

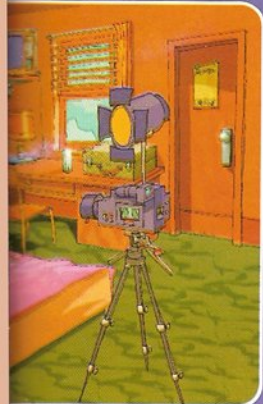
Egyéb kellemes események is adódtak mostanában házuk táján. Szeretnék mély meghajlással és halk tapssal adózni nagy-érdemű olvasóközönségünknek, mert az elmúlt két hónapban - hihetetlenül jó ízlésről téve tanúbizonyságot - rekord mennyiségű 576 Kbyte-ot vásárolt, és ezzel lehetővé tette, hogy kétezerrel megemeljük a példányszámunkat. Csak így tovább, kedves barátaim, ezt akár minden hónapban szívesen eljászt-hatjuk, mert igen édes e teher nekünk! Egyébként meg köszöni mindenkinek.

Az e havi játéktermés meglehetősen kettős arculatot mutat: volt néhány igazán kellemes meglepetés - gondolok itt a Lords of Magicre, Dark Omenre és persze a három frankó kis szimulátorra -, de azért akadt néhány olyan folytatás is, ami, khm, szóval nem igazán elégitette ki kényes igényeinket. Ez megint csak azt a tételt támasztja alá, hogy a túl gyorsan jött folytatások néha az elődök közelébe sem jönnek. Na jó, átmenetileg zárom soraim, a Csevegőben majd folytatjuk.

Sega Touring Car Championship

A játéktérmekek és a Saturn után PC-n is bemutatkozik a Sega autóversenye.

16. oldal



Lula

Sikamlósan erotikus üzleti játék a szexbizniszben - lehetőleg 18 éven felülieknek!

18. oldal



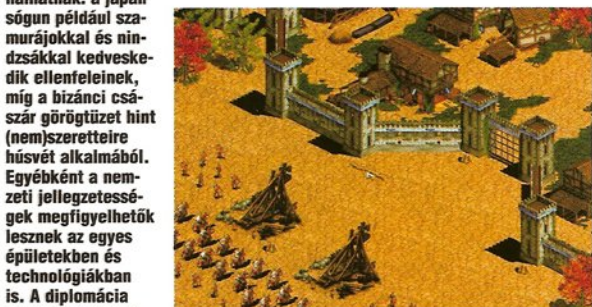
Age of Empires 2

(Microsoft/Ensemble Studios)

A karácsony előtti játékpiacon a stratégiák kategóriájában a legnagyobb sikert az Age of Empires aratta: majdnem egymillió darabot adtak el belőle, és hetekig vezette a kategória sikerlistáit. Hát jó is volt, szó se róla. (Végre egyszer olyan is történhetett, hogy a "rendszer szabályos műveletet hajtott végre"...) Mivel a Microsoft abszolút nem arról híres, hogy a kínálókozó lehetőséget nagyon el szokta volna szalasztani, magától értetődő volt, hogy az elkövetőként működő Ensemble Studios gárdáját szép szóval és ropogós bankókkal azonnali folytatásra bírja. A második rész legalapvetőbb változását minden bizonnyal a grafika hozza.



Mindenekelőtt orvosolták az első rész Gulliver-effektusát, vagyis az emberek és a terep egyéb tárgyai közötti méretarány most már kezdi megközelíteni a realitásokat. Az animációkkal már az elődnél sem volt baj (a kedvezem a füleit lobogató elefánt volt), de azért az is lényegesen finomabb lesz a jóval több animációs fájszák köszönhetően. Ezenkívül még megjelennek olyan szembonyorkódító effektek is, mint például a hajók tükröződése a víz felszínén. A "menedzsmentben" is lesz némi változás: egyrészt az aranyat a továbbiakban nem bányászni fogjuk, hanem kiérdemeljük (attól függően, hogyan állunk a játékban), valamint lényegesen nagyobb szerep jut a farmereknek az élelmiszerbázis fenntartásában. Az egységeknek egy meghatározott útvonalat is ki lehet majd jelölni, de a legfontosabb az, hogy a katonákat különböző alakzatokba is lehet rendezni, továbbá az agresszivitásuk is befolyásolható lesz. A tengeri csaták is fejlődnek: megjelenik a csákylyázás lehetősége. A játék a kora és a késő középkor közötti időszakot öleli fel, a Római Birodalom bukásától a nagy felfedezések koráig (kb. az i. sz. 450-1450 közötti évek). 13 vadonatúj civilizációval találkozunk benne (kelták, bizánciak, japánok, mongolok, vikingek, germánok, stb.). Külön érdekesség, hogy az egyes nemzetek speciális, csak rájuk jellemző katonai alakulatokat is használhatnak: a japán sógun például a nindzsákkal kedvezkedik ellenfeleinek, míg a bizánci császár görögtűzet hint (nem szeretteire hűsvét alkalmazó). Egyébként a nemzeti jellegzetességek megfigyelhetők lesznek az egyes épületekben és technológiákban is. A diplomácia szintjén elkülönülnek majd egymástól a nemzetek között kötetett katonai és a gazdasági szövetségek, vagyis lehet békében élni valakivel, de közben gazdasági bojkottal sújtani. Ugyanígy bővülnek majd a kereskedelmi lehetőségek is, mert a térképen kívüli levő kereskedelmi útvonalakat is használhatjuk. A cél viszont nem változott különösebben: a békés és eredményes gazdálkodás, a katonai dicsőség vagy a kettő kombinációnak újít választva nagygyá tenni népünket. Magától értetődő, hogy a második részben is lesz multiplayer-opció nyolc játékos számára, vagy ezt is lehet nyomon az Interneten keresztül, a Microsoft játéksite-ján (www.zone.com).



A képek tanúsága szerint a munka már eléggé előrehaladott állapotban van, tehát talán még sikerül is tartani azt az ígéretet, hogy karácsony előtt a boltokban lesz a játék.

✎ A Westwoodnál megkezdtek a Lands of Lore 3. részének fejlesztését, amelynek legfontosabb újdonsága az lesz, hogy teljesen 3D-re cserélik a LOL2 2.5D engine-ét. További fejlemények talán újabb 4 év múlva...

✎ Discworld Noir címmel már úton van az újabb Discworld-játék a Perfect Entertainmenttől, amelynek kiadói jogát elhalpoltta a Psynosisistól a GT Interactive. Megjelenése jövő év tavaszára várható.

Spearhead (BMG/Zombie)

Változatos dolga van mostanában annak a fejlesztőnek, aki modern tankszimulátort akar gyártani: ott van ugyebár az Abrams Main Battle Tank, akkor van az M1A2 – hogy az M1A2 Abramsról már ne is beszéljünk! Ez a hatalmas választék persze nem szokott senkit sem elkedvetleltetni – az már egy más kérdés, hogy a fejlesztőnek mennyire sikerül összehangba hoznia a valóságosságát a játszhatósággal. Hogy az első verzióknak maximálisan eleget tehesen, a Zombie már a fejlesztés kezdeti szakaszában összedugta a fejét a MAK Technologies nevű brigáddal, akik üres perceikben az USA hadseregének szállítanak tankszimulátorokat – tehát a t. játékos tulajdonképpen majdnem azt fogja viszentlátni, amin a hivatásos jenkai páncéloskatonák edzenek (vagy legalábbis ezt ígrik). Azon kívül, hogy 640*480*65e színben megy majd, a várható látványról egyelőre nem sok információ van – még annyi sem, hogy egyáltalán támogat-e majd 3D-gyorsítót (mondjuk a fejlesztő site-ján levő apontómórtított képek egyelőre nem erről árulkodnak). Gyanús az is, hogy minimális konfigurációnak P75-öt és 16MB RAM-ot jelöltek meg... Biztos viszont a 16 fős multiplayer opció (akár Interneten is), és az is bizonyos, hogy a megjelenést 1-2 hónappal egy mission disk követi, amelyben új járműveket, új küldetéseket és egy küldetesszerkesztőt is kapunk a játékhoz.



Sin (Activision/Ritual)

Quake-klonokban valószínűleg idén sem fogunk hiányban szenvedni. Mivel még mindig ez a stílus a multiplayer-játékok sokszorosan megkoronázott királya, az összes számottevő nagyobb kiadó a továbbiakban is erőltetni fogja az ilyen játékokat. Természetesen a kategória uralkodói székében büszkén trónol a Quake II, de mivel az id Soft – jó szokása szerint – licenccbe tovább szokta passzolni az újabb és újabb engine-jelt, ez a pozíció azért nem olyan biztos. Az első, Quake II-engine-re épülő trónkövetelő valószínűleg a Ritual Entertainmenttől nemese egyszerű címet viselő műve, a Sin lesz. A történet a jövő század végén játszódik Szabadkikötő városában, ahol a polgári lakosság a rendőrségen kívül különböző magán biztonsági szolgálatok segítségét is kénytelen igénybe venni minimális nyugalma biztosításának érdekében. A játékban John R. Blade ezredes, egy ilyen szolgálat vezetőjének szerepében tündökölni, akinek további gondot jelent, hogy a Diforsanide nevű kábítóser győztesétől néhány lakos vérezgő mutánsá vált. Sok egyebet nem lehet mondani a játékról, hiszen a "történeten" kívül teljesen Quake II-kaptafára készült, és minden speciális effektet (átlátszó vizet, ködefektust, stb.) tudni fog, amit a nagyhátsija.



Túlszárnyalni esetleg a grafika precíz kidolgozásával lehet, amiből az itt álló két kép esetleg ízelítőt nyújthat. A várható megjelenést májusra ígéri a Kiadó.



✎ Hamarosan új kiegészítővel jelennek meg a nagyszerű játékokhoz az Activision. A Quake II mission disk a The Reckoning, a Dark Reign pedig a Rise of the Shadowhand címet fogja viselni.

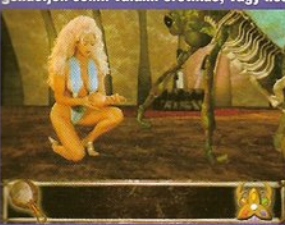
✎ Rossz hír Roger Wilco, az Oscar-díjas űrházmester rajongóinak: a Sieránál úgy döntött az Istene Tanácsa, hogy nem adják ki a Space Quest 7. részét – vagyis sajnos pont kerül egy 12 éves sikersorozat végére.

Riana Rouge 1-2. (Black Dragon)

Gondolom már mindannyian elképzeltétek, hogy milyen nehéz lehet egy viszonylag kellemes külsejű titkárni sorsa, ha a jöég egy szadista/szexista/stb. főnökkel áldotta meg, aki állandóan különféle ajánlatokkal zaklatja. (En még nem, de hátha ti igen. Egyébként meg tegyük hozzá, hogy ha lenne egy ilyen titkárni, és ilyen szerelében szaladgálna itt az irodában, akkor netán nekem is ötletem támadnának...) Egy ilyen helyzet adja meg az alaphangját a Riana Rouge néven futó játéknak, amelyben a "viszonylag" kellemes külsejű titkárni egy egykori Miss Playboy, Gillian Bonner alakítja. Riana feladata, hogy három képzeletbeli világot megszabadítsa egy gonosz zsarnok uralmától. Játék leginkább a Phantasmagoria-kategóriába tartozó interaktív mozik közé sorolható, amelyben a számítógépgenerált, ál-3D hátterek előtt blackbox-technikával filmezett valódi szereplők szaladgálnak. A játékmenet is hasonló: egy rakás könnyebb-nehezebb feladványt kell megoldanunk, aminek sikerén múlik a történet alakulása. Ne gondoljon senki valami erotikus, vagy neadjisten pornográf-játékra: Riana



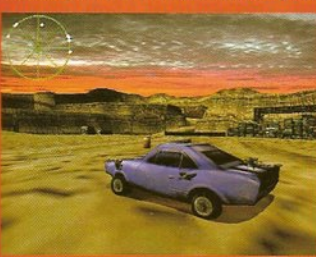
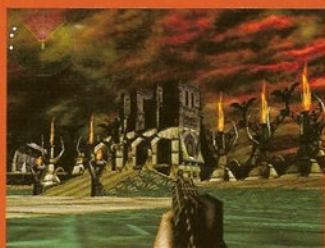
ugyan nem visel különösebben sok ruhát, de nélküle sem mutatkozik a játék során. Az első rész az USA-ban nemrég jelent meg (szóval előbb-több kis hazánkban is feltűnik), de hamarosan követi a folytatás is, amelyre a szerzők lényegesen nagyobb technikai apparátust és – természetesen – költségvetést vetnek be. Sőt, talán még Riana is megszabadul a ruhájától...



Mostanában divatosak azok a játékok, amelyben rosszfiúkat (néha lányokat) kell játszaniuk. Szép példa rá mondjuk a Dungeon Keeper is, a bájos Carmageddonról már nem is beszélve. Az utóbbihoz igen hasonló dologgal fog május körül előrukkolni az Accolade a Redline-ban (ami nem kevérendő össze a Ubisoft Red Line Racer c. motorversenyével). A rendkívül negatív jövőben játszódó történetben egy utcai banda újoncát alakítjuk, és az a feladatunk, hogy mielőbb a banda vezérévé váljunk. Ehhez természetesen le kell győznünk a konkurens bandákat is, amihez tíz különféle, állig (illetve visszapiállítóig) felfegyverzett, harci stílusunkhoz illeszhető négykerékű, valamint egy rakás igen barátságatlan kinézetű fegyver is a rendelkezésre áll. A küzdelem nemcsak négy keréken zajlik Carmageddon-módjára, mert néha az autóból kiszállva kell összecsapnunk az ellenfelekkel, és ilyenkor a már jól ismert Quake-stílus kerül bevetésre. Érthető okokból a játékot alapvetően 3D-gyorsítókra írták, amelyekből tulajdonképpen minden ismert típust támogatni kell, és természetesen elmaradhatatlan tartozék a 16 játékos multiplayer-opció is. Akut személyiségzavarban szenvedő, illetőleg súlyosan pszichopata olvasóink repesve várhatják a májusra ígért megjelenést.

Redline (Electronic Arts/Accolade)

Mostanában divatosak azok a játékok, amelyben rosszfiúkat (néha lányokat) kell játszaniuk. Szép példa rá mondjuk a Dungeon Keeper is, a bájos Carmageddonról már nem is beszélve. Az utóbbihoz igen hasonló dologgal fog május körül előrukkolni az Accolade a Redline-ban (ami nem kevérendő össze a Ubisoft Red Line Racer c. motorversenyével). A rendkívül negatív jövőben játszódó történetben egy utcai banda újoncát alakítjuk, és az a feladatunk, hogy mielőbb a banda vezérévé váljunk. Ehhez természetesen le kell győznünk a konkurens bandákat is, amihez tíz különféle, állig (illetve visszapiállítóig) felfegyverzett, harci stílusunkhoz illeszhető négykerékű, valamint egy rakás igen barátságatlan kinézetű fegyver is a rendelkezésre áll. A küzdelem nemcsak négy keréken zajlik Carmageddon-módjára, mert néha az autóból kiszállva kell összecsapnunk az ellenfelekkel, és ilyenkor a már jól ismert Quake-stílus kerül bevetésre. Érthető okokból a játékot alapvetően 3D-gyorsítókra írták, amelyekből tulajdonképpen minden ismert típust támogatni kell, és természetesen elmaradhatatlan tartozék a 16 játékos multiplayer-opció is. Akut személyiségzavarban szenvedő, illetőleg súlyosan pszichopata olvasóink repesve várhatják a májusra ígért megjelenést.



✎ A Mythos (az X-Com-sorozat elkövetői) új vizekre és új kiadóhoz evez: The Art of Magic c. munkájuk kora középkori témájú fantasy RPG lesz, és a Virgin védőszárnyai alatt kerül a boltokba karácsony körül

✎ A Synthetic Dimensions (a Perfect Assassinból ismerősek lehetnek) Ed Hunter című 3D lövöldözős játéka hamarosan végleg elkészül. Érdekesége, hogy mintájául az Iron Maiden kabalafigurájára, Eddie szolgálat.

Alpha Centauri (EA/Firaxis)

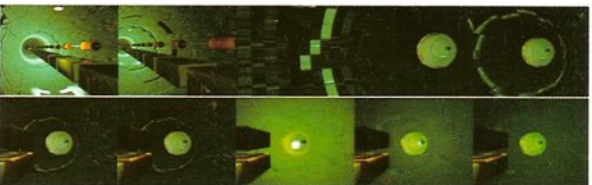
Szívmelengető érzés arra gondolni, hogy akad még e kerek Földön valaki, aki törődik azzal, hogy JÁTEKOT adjon szegény PC-s kezébe. Sid Meier első próbálkozása (Gettysburg) új cégénél ugyan egy kis csalódást okozott (legalábbis saját magához képest) – de ahogy így elnézem a készülő Alpha Centaurit, ez nem fog. Bár "hivatalosan" ez nem a Civilization II folytatása (azt a Microprose készítte), mégis a projekt mögött a stratégiai játékok nonpluszultjának két alapvető egyénisége Sid Meier és Brian Reynolds áll. Szerecsére már kezdetben sem úgy álltak hozzá, hogy csak egy szimpla upgrade-et készítenek: a régi alapokon ugyan, de egy teljesen új elképzelés alapján építették fel a nagy művet, és beletettek egy csomó olyan újítást, amit az Alpha jóval több lesz elődjénél. A Civ II uyebeár azzal fejeződött be, hogy a földi telepések első kolóniája megérkezett az Alpha Centauriába – az új játék az ő történetüket dolgozza fel. A populáció hét különböző világnézeti "fajra" oszlik: egyesek vallási fanatikusok, mások a tudományra esküsznek, a spártaiak pedig természetesen ultramilitaristák. A faj a későbbiekben természetesen meghatározza a hatékonyságot az új civilizáció felépítésének bizonyos területein is. A letelepülés első fázisa terraformálás lesz, ugyanis nem a gép generálja a pályát, hanem a játékos alakítja ki a terület összetevőit, hőmérsékletét, stb. – ez határozza meg később a terület mezőgazdasági és ipari kapacitását. Ez a két összetevő már eleve elég nagy szabadság-



fokot biztosít, de a leginkább újítás az, hogy ez folytatódik az egységeknél is: ezeknek is minden egyes tulajdonságát a játékos ténykedése határozza meg. Az egységeket különböző felszerelésekkel fejleszhetjük, például egy adott típusú űrhajóra hatékonyabb ágyúkat, erősebb pázsokat szerelhetünk, a lapadók képességgel rendelkezőket pedig csak nagyon nehezen észleli az ellenség. Az egységek speciális tulajdonságokkal is rendelkezhetnek: a lapadók például nehezen lehet észlelni, a javítóreszleggel ellátott pedig "gyógyíthatjuk" a sérülteket. Természetesen megmaradnak, illetve megújulnak a Civ II egyéb jellegzetességei is, úgymint a kereskedelem és a diplomácia, valamint – nem utolsósorban – az új tudományok kutatása, amelyekkel új lehetőségekhez – na és persze pusztítóbb fegyverekhez juttathatjuk hős népünket. A Civ II csodáinak helyét itt átvették a Titkos Projektek. További újdonságok lesznek az ellenfél ellen elkövethető atrocitások, valamint az, hogy nem feltétlenül kell minden saját kezűleg irányítanunk: egyes területek élére kormányzókat nevezhetünk ki, akik iránymutatásaink alapján igazgatják a tartományt. Nagyobb társaságoknak jó hír, hogy a játék – elődeitől eltérően – már bennszülött módon tartalmazni fog egy hétfős multiplayer opciót is. Ez a sok szép ígért remélem mindenkinek hozzá hasonlóan bizsergeti a fantáziáját – de hogy mikor próbálhatjuk ki végre élőben, arról egyelőre nincs pontos információ. Ígértek már idén márciust, jövő év karácsony, és a két időpont között már mindent, így tehát nincs jobb dolgunk, mint reménykedni, hogy mielőbb megjelenik. (Ezt a legjobban a Firaxis titkója: egyébként érdemes megnézni, hogy mi mindent "zsufooltak" össze a saját homepage-ükön (www.firaxis.com) a játékukról, miközben már négy nem-hivatalos site üzemel róla Net-szerte...)



✎ Mint az idei focivilágbajnokság hivatalos és büszke szponzora, az Electronic Arts már vadul felszéli át a FIFA '98-at, ami a VB-vel egy időben, World Cup néven kerül majd forgalomba.



✎ Végül egy kellemes hír azoknak, akik nem néznek TV-híradót: a mi jó öreg Bill Gates-ünket most egy igen termetes tartóval hajította fejbe a Microsoft székház előtt egy elgyötört Windows-felhasználó...

A számítógép lelke a CPU, más néven a központi egység vagy processzor. Ez az amiből soha nem lehet elég gyorsat beszerezni és egy-két évente ki kell cserélni őket, ha tartani akarjuk a lépést a piacon megjelenő játékokkal. Elég elkésztő látni, hogy a nemrég még gyorsnak nevezett processzorunk mára szép lassan lecsúszott a lassú kategóriába. Egyszer aztán eljön a pillanat, amikor már a frissen beszerezett kedvenc játékok sem úgy megy, ahogy azt elvárnánk tőle. Nincs mit tenni – új CPU kell a számítógépbe. Ki-ki pénztárcájához mérten válogathat, amihez szeretné néhány hasznos jótanáccsal szolgálni.

A mai piacot tulajdonképpen három gyártó uralja: az AMD a K6-ossal, a Cyrix a 6x86-tal és végül, de nem utolsósorban, az Intel a Pentium különböző változataival. Vesszünk egy pillantást közelebről is ezekre a processzorokra.

Az AMD K6-osai elméletileg a Pentium MMX-ekkel vannak azonos kategóriában. Némileg talán olcsóbbak a nagyobb nevű testvéreiknél, a Pentium II-vel összevetve pedig jobb ár/teljesítmény arányt nyújtanak. A K6-os MMX támogatással készül és ajánlanám, hogy Pentiumból és 6x86-ból is csak

MMX-et érdemes beszerezni, mivel árban nem jelentős a különbség. (Különösen azért, mert a derék Billy arcan ugyan még meg sem száradt a torta, közel a rettentő esemény, amikor drágalátos Windows 95-

ünket kénytelenek leszünk Win98-ra cserélni, ami szintén MMX-re lesz optimalizálva.) Az olyan programok azonban, amelyek kihasználják ezt a technológiát, akár 30-40 százalékkal is gyorsabban futhatnak, ami nem elhanyagolható különbség.

Van más lehetőség is, hogy többet hozzunk ki a gépből, mint amit névlegesen tudna. Ez az úgynevezett overclockolás, ami egész egyszerűen annyit jelent, hogy magasabb frekvenciával hajtjuk meg a CPU-t, mint amit a gyártó előír. Ezt persze

azonos belső órajel mellett az alaplap frekvencia minél nagyobb. Ezek a változtatások az PCI-os kártyák sebességét is megváltoztatják és a RAM elérési sebessége is módosul. Van még egy harmadik tényező is, ami a túlajtást segíti, de ezzel már valóban csinján kell bánni: a CPU, tápfeszültségének emelése és megfelelő hűtés mellett, magasabb frekvenciával is képes működni. Ezek persze mind-mind csökkentik a processzor élettartamát, de mindez nem számít igazán, mert még így is

Proci-nesze!



mindenki csak saját felelősségére végezze, mert ebbe akár bele is lehet újdonsült szerzeményünk (bár ez nem jellemző). Tapasztalataim szerint az Intel processzorai bírják leginkább a túlajtást, az AMD és Cyrix típusok nemigen vagy csak 10-20 százaléknál nyit velnek el. Vannak olyan Intel Pentium 166 MMX processzorok, amelyek akár 225 MHz-et is elviselnek. Ez a normális 3*66 helyett 3*75-tel vagyis az alaplap frekvenciájának növelésével érhető el. Vállalkozó szellemű egyének próbálkozhatnak: vannak alaplapok, amelyek akár 83 MHz-et is hajlandók elviselni. A processzorok szorzójával és az alaplappal variálva elég sokféle eredményt kizhozhatunk, a legjobb az ha

jóval tovább működik majd, mint amikor már elavultnak fog számítani.

Néhány szót szeretnék szólni a Pentium Pro és Pentium II CPU-król is. A Prokról annyit kell tudni, hogy eredetileg szerverekbe szánták, nincs benne MMX támogatás, a 16-bites kóddal elég gyengén muzsikál, emiatt a Windows95-ös programok közül vannak, amelyek nem szárnálnak vele. A Pentium II-t is a 32 bites világba szánták, tulajdonképpen – kisebb eltérésektől eltekintve – nem más, mint egy Pro az MMX utasításkészlettel kiegészítve. Ezek a CPU-k nem igazán játékokra vannak kitalálva, mert ár/teljesítmény arányuk még nem a legjobb, bár a lebegőpontos részüik nagyon erős, amit leginkább a 3D-t használó játékoknál lehet észrevenni. Mindkét pro-

cesszor-típus speciális alaplapot igényel, tehát nem helyezhetők bele Pentium-kompatibilis alaplapokba. A másodsztintú cache is bele van integrálva a CPU-ba, ami még nagyobb sebességnövekedést eredményez.

A K6-os belső cache-e két 32 Kbyte-os részből áll, elkülönítve az adatoknak és az utasításoknak. Ez éppen kétszerese a Pentiumnál alkalmazott kétszer 16 Kbyte-os cache-nek. A Cyrix 6x86-nál egy darab 64 Kbyte méretű gyorsítótár van beépítve, amit a processzor dinamikusan oszt fel, növelve a teljesítményt.

Összefoglalva: a legjobb választás egyáltalán nem egyértelmű. A Pentium Pro nem ajánlanám játékok céljaira, de

aki megengedheti magának a Pentium II-t, az nem fog rosszul járni. Figyelmébe ajánlom az AGP-s csatlakozóval rendelkező alaplapokat és grafikus kártyákat, mert igen meggyőző teljesítményt tudnak együtt nyújtani. Akinek soványabbra mérte a sors a pénztárcáját, annak leginkább az AMD K6 vagy a Pentium MMX közül kellene választania. A Cyrix processzoroknál ne felejtse el, hogy a gyártó nem a meghajtó órajelét adja meg, hanem amilyen Intel Pentiumnak szerintük megfelel. A Pentium processzorok lebegőpontos része erősebb a másik

kettőnél, ezért aki jobban kedveli a 3D-s játékokat, annak ez jobb megoldás. Aki ki szeretné próbálni a szerencsésjét az overclockokkal, annak szintén a Pentium a jobb választás. Az azonos frekvenciájú K6-os talán valamennyivel jobb teljesítményt nyújt a Pentiumnál, kivéve természetesen a lebegőpontos részét. A Cyrix 6x86 MMX-e a 16 bites kódot elég meggyőzően futtatja, de a 32 bites világban már gyengébben szerepel.



A ki követi a hardver elemek fejlődését, annak minden bizonyian ismerősen cseng az AGP betűszó (Accelerated Graphic Port). A grafikus kártyák csatlófelületének egy új típusáról van szó, amit az Intel fejlesztett ki. Ilyen csatlakozóval felszerelt alaplapok és grafikus kártyák már nálunk is bő választékban kaphatóak. Alaplapok léteznek Pentium osztályú processzorokhoz és Pentium II-höz is AGP csatlóval. Egy AGP-s grafikus kártya csak ilyen csatlóval rendelkező alaplapba helyezhető, ezért az itt leírtak elolvasása után csak az rohanjon el vásárolni, akinek a alaplapja rendelkezik ezzel a csatlakozóval. Mire is jó az AGP tulajdonképpen? A régi jól bevált PCI-os kártyák kezdik egyre jobban visszafogni a rendszer teljesítményét, a grafikus adatok mozgása lekötö a PCI buszt, aminek a sebessége egyre inkább kevésnek bizonyul a mind több és több adatot igénylő játékok számára. Azok számára is, akik rendelkeznek 3D-s kártyával, a felhasznált textúrák gyakran nem férnek el a kártya lokális memóriájában, aminek következtében azokat a központi memóriából kell áttöltöni. Az AGP ezeket a problémákat küszöböli ki egy külön busz segítségével. Az AGP-s vezérlőre négy eszköz csatlakozik: a processzor, a központi memória, a PCI busz és az AGP-s grafikus kártya. A PCI busz sebessége 66 Mhz mellett 132 Mbyte/s, míg az AGP busz sebessége ennek éppen a négyszerese, vagyis 532

Mbyte/s. Az AGP-s kártyák lokális memóriájának nem kell nagy méretűnek lennie, mert a központi memóriából gyorsan áttöltethető az adatok. A 3D-s résznek sem kell nagy memória a textúrák tárolásához, mert azokat a rendszer szintén a központi memóriából használhatja. Lokálisan csak rövid, a felhasználás idejéig tárolódnak. Egy másik jó tulajdonsága, hogy így a textúrák mérete nem korlátozott, azaz tulajdonképpen bármilyen méretűeket képes kezelni a rendszer. Ami a 3D-s képek esetén azt jelenti, hogy sokkal részletesebb, látványosabb és szebb végeredményt kaphatunk. Az új busz használata emellett még a PCI buszról is leveszi a terhelést, aminek követke-

tében ott is sebességnövekedés érhető el. A legújabb híresztelések szerint a későbbi AGP-s vezérlők már azt is tudni fogják, hogy a processzor és a grafikus kártya egyszerre, konkurensen fér hozzá a központi memóriához, ami szintén nagyban megnöveli a teljesítő képességét a rendszernek.

Ezzel a megoldással megspórolható sok memória a grafikus kártyáról, nagyméretű textúrák alkalmazhatóak, csökken a PCI busz terheltsége, növekszik a 3D-s és videó teljesítmény. Az utóbbi a nagyobb átviteli sebességnek köszönhető. Ha még azt is hozzávesszük, hogy nem sokkal drágábbak az AGP-s kártyák és alaplapok, akkor igazán jó megoldásnak tűnik, hiszen rengeteg olyan játék van, ami

megoldásokat. Nézzünk meg néhányat ezek közül. A Matrox Mystique egy elég gyors darab, mind a 2D és 3D-s megoldásaiban, azonban elég kevés dolgot tud 3D-s területen, tehát pont arra nem alkalmas, amire kellene. A Hercules Stingray a maga 8 Mbyte-nyi memóriájával elég meggyőződen mutatkozik be. A 2D-s része mindent tud, amit kell, és még a Windows is színyal vele. A 3D-s részén a Quake II is elég jól működik, bár nem éri utol a különálló 3D-s kártyák sebességét. Vannak viszont olyan játékok is, amelyekkel nem hajlandó együttműködni vele. A Diamond FireGL1000 egy nagyon professzionális sorozat legkisebb tagja. Nem igazán játékokra találták ki: teljes OpenGL támogatás van benne, ami raytracing programok esetében még jól jöhet, sőt, sztereó képet is elő tud állítani.

A Diamond Viperből már AGP-s verzió is kapható, ez egy Pentium II-vel

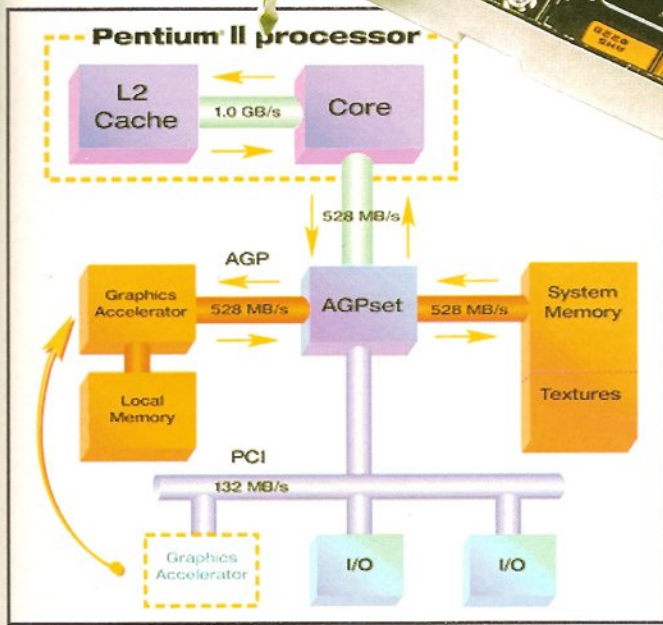


már csodákra is képes. Azonban gyengébb CPU-val már kevésbé tetszetős, mert nagyon igényli az erős gépet. A Windows teljesítménye is kiváló, teljes OpenGL támogatás, akár 1024*768-as felbontásban is képes működni ablakban is! Akinek erős gépe van, az nem fog rosszul járni vele. A Voodoo Rush chipset a 3D-s világban mindent tud, amit kell és majdnem utoléri sebességben a Diamond Monstert. Windows 95/NT/DOS-os driverek vannak hozzá, de a 2D-s része már nem a legjobb, gyengébb eredményeket tud felmutatni, mint mondjuk a Matrox Millennium.

Élég nehéz kiigazodni a kártyák sokféleségén, már csak azért is, mert mint a mondás is tartja: "a 3D-kártya a 3D-ördög bibliája" – mégis azt tudnám tanácsolni, hogy ha már van egy jól üzemelő 2D-s kártyánk (mondjuk 4MB memóriával), ne cseréljük le, mert az osztott megoldás többnyire nem éri utol sebességben a különálló 3D-s kártyákat. Ha viszont most szántuk el magunkat egy új gép megvásárlására, akkor AGP-s alaplappal és AGP-s 2D/3D-s kártyával csak jól járhatunk.

nagy grafikus teljesítményt igényel.

Most térjünk át a hagyományos PCI-os 2D/3D-s grafikus kártyák világára. A kérdés, hogy megéri-e ilyen kártyát beszerezni? A jelenlegi tapasztalatok azt mutatják, hogy ha van egy gyors 2D-s grafikus kártyánk, akkor azt nem érdemes lecserélni, hanem jobb teljesítményt érünk el, ha veszünk hozzá egy 3D-s kiegészítő kártyát. Bár a tendenciák azt mutatják, hogy rohamosan kezdik megközelíteni sebességben az osztott kártyák a kétvezérlős



Csak egy dolog van, mi számomra nagyobb zavaróval bír egy stratégiai játéknál – ez pedig egy fantasy elemekkel megspékelt stratégiai játék (mondjuk van néhány egyéb dolog is, ám ezek semmilyen módon nem kapcsolódnak vizsgálódásunk felén tárgyához). Már csak emiatt is igen nagy reményeket fűztem a Sierra legújabb művéhez, a Lords of Magichez, noha a dobozon rábukkantam egy kevésbé biztató infó-ra: a játékot a Lords of the Realms I-II készítői követték el. Hát, e két program saha nem tartozott a kedvenceim közé, úgyhogy ezek után kissé ódzkódva keztem el szemlélni az anyagot. Aggodalmaim szerencsére feleslegesnek bizonyultak, mivel a Lords of the Realms a PC-s Játékok Nagy Családfáján jóval közelebb áll a Heroes of Might & Magic 2-höz, mint bármi máséhoz, ami eleve nem egy rossz ajánlólevél. A Heroes 2 szerintem mind a mai napig a már emlegetett stratégiai/fantasy programok koronázatlan királya, s a Sierra érzéseim szerint nem is tett mást, mint egyszerűen megíratta egy profi fejlesztőgárdával a nagy sikert aratott Játék 98'-as változatát. A Félreértés ne essék: ezt most az egyszer nem kritikának számtam...

URAK VILÁGA

Mármint Urak, és nem urak – szóval nőnemű lé-

Az elfek természetellenes vonalza az erdek iránt már abban is meggyőzően, hogy városukat kizárólag zöldvezető hajlandók telepíteni!

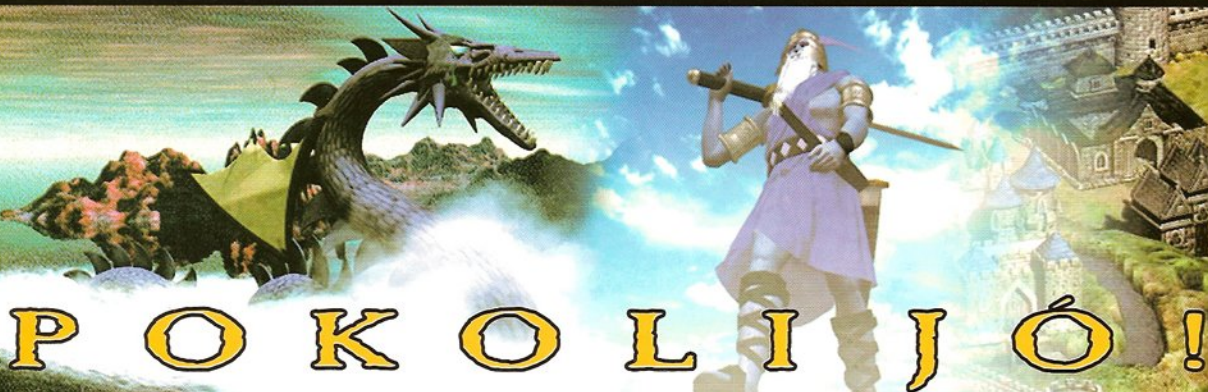


a hegyek közül rendszeres portyákra induló barbárok például kevéssé fogékonyak a Rend bölcs tanításai iránt, s ez így rendben is volt. Sok éven át ha nem is békésen, de legalább megélték egymás mellett a különböző fajok és vallások, míg egy Balkoth nevezetű gaz (s igen sokáig egy amuletthez zárt) május el nem határozta, hogy egyszer s mindenkorra kijurgálja az eretnikeket.

fokat, a megtanulható varázslatokat és bajnokunk induló tulajdonságait is. Szerencsére a Játék vége felé, néhány jól irányzott hódító-hadjárat után már más vallások követői közül is toborozhatunk, ami némileg kiegyensúlyozottabbá teszi majd dicső seregünket. Az egyes fajok erősség és gyengéi elég könnyen kitalálhatók: a Föld-hívó törpék például borzasztóan szívosak, ám nem túl fürgék és varázslataik sem igazán pusztítóak. Remék ötlet, hogy a fő ellenfélként funkcionáló Halál oldaláról nem lehet játszani – elhárítva. Amennyiben viszont egyszer már sikeresen megnyertük a Játékot, az ő oldaláról is megpróbálkozhatunk a dologgal, és a fájtsát ellenére nem is lesz annyira könnyű dolgunk. Egyébként hősünk hitén kívül megadhatjuk foglal-

NÉHÁNY SZÓ A VADONBÉLI BARANGOLÁSOKRÓL

Időnk nagy részét két dolog fogja kitölteni: a végtelen gyalogtúrák, illetve a gyógyulgatás mindenféle barlangok mélyén. Urak világa ugyanis elég méretesre sikeredett, az egyes városokat és falvakat több napos gyalogút választja el egymástól. Viszont toborozni, üzletelni, háborúzni távirati úton nem igazán lehetséges, úgyhogy készüdjünk föl rá, hogy vezérünk állandóan útton lesz. Ez magában még nem is lenne baj, ám másképpis közben igen lassan gyógyulnak csatlósaink, ezért a kéme nyebb útkezetek után nem árt egy barlang mélyén meghúzni magunkat és néhány napra megpihenni. E rövid okfejtés lényege, hogy erősen ajánlott már a kezdetektől néhány fűrgőbb zsoldost felfogadni, akik ezentúl csakis és kizárólag futárjeladatokat fognak ellátni, ráérvő perceikben pedig ismeretlen tájakat derítenek fel. Másokálásnál nem árt arra sem figyelni, hogy az egyes csapatok illetve bajnokok mozgékonyasága ugyancsak eltérő, tehát érdemes egy csakis lovassokból álló "gyorsreagálási hadtestet" fenntartani (a sereg mozgása értelemszerűen a leglassabb egy séghez igazodik). A játék egyik legeredetibb újítás, hogy csapataink sebessége attól is függ, hogy



P O K O L I J Ó !

nyek is akadnak e bohókás nevű földön. A fantasy-atlaszok alighanem a "szokványos" jelzővel illetnék Urakot, mivel lakosságának nagy részét óriások, elfek, barbárok, varázslók, gnómak és egyéb hétköznapi teremtmények alkotják. Geográfiaja szintén elég sávár: hófödte csúcsok, áthatolhatatlan erdőségek, bűzös mocsarak itt-ott néhány varázslatoronnyal és elfeledett labirintussal megspékelve. Urak lakói amúgy nyolc nagy hitet követnek: a Tüzet, a Vízet, a Levegőt, a Földet, a Rendet, a Káoszt, az Életet illetve a Halált. Minden fajnak megvan a maga hité, azaz

ő lenne amúgy a Halál legfőbb evilági helytartója, s mint ilyen, élőhottak egész hordáinak páncsol. Kelléméltén. Az ezután következő eseményeket mindenki kitalálhatja: városok feldőlvá, mindenből rothadó seregek, és a különböző vallások főtemplomai megszállva. Természetesen már közelel a nagybetűs Hős, aki majd megszerkesztja Urakot Balkoth rémuralmától... Na jó, ezt a hős-dolgot amúgyra azért nem kell komolyan venni, mivel a Sötétség uralmának szétzúzásaán kívül lesznek jóval prózaibb feladataink is, úgy mint labirintusok kifosztása, városok elfoglalása, ellenséges vallások "jó útra térítése" és hasonlók. Elvégre a legnagyobb hősök is a piacról él, vagy mi a szósz-

A NYOLC NAGY HIT

Tán mondanom se kell, hogy a Játék egészére (igen nagy kihatással) lesz milyen hitet is választunk hősünknek. Ez határozza meg a városunk környékén felfogadható csapa-

kozását is, azaz harcoss, tolvaj vagy épp varázsló lehet ökelme. E választás igazán komolyan csak a Játék kezdeti szakaszát befolyásolja, a későbbiekben már kedvünk szerint toborozhatunk/fejleszt-hetünk bajnokokat. Az egyes vallásokról és karakterosztályokról egyaránt elmondható, hogy mind nehezég, mint pedig a követendő taktika szempontjából igencsak különböznek egymástól. Az első játékhoz például mindenkinek a Káosz hitű harcost tudom ajánlani, aki kiválóan alkalmas a klasszikus villámháborús hadműveletekre. Egy nem túl bonyolult, de valódiikai művelet segítségével kiszámolható, hogy hősönnyeg (rendben, kezdetben csak huszonegy) különféle karaktert lehet összebarkácsolni, ami már így magában is elég hosszú távú szórakozást sejtet. Ha viszont azt is hozzáteszem, hogy a Lords of Magic minden játékánál újgenerálja a térképet, gondolom mindenki egyetért vele: ez bizony nem egyesítés Játék.

T.J. bölcs (?) vezetésével portyára indulnak az Élet hadai



milyen fajhoz tartozni és épp milyen terepen tartózkodni. Példának okáért a hófödte hegycsúcsok között botorkáló tűzóriások baromi lassan haladnak (s természetesen az egész sereget lassítják), míg az elfek féltelmes sebességgel szelik át az erdeket. Mit mondjak, kombinációs lehetőségekben nincs hiány. Nem szóltam még a vadonban fellelhető különféle épületekről, holott itt is bőséges a választék. Leggyakrabban barlangokba fogunk majd betháni, ezeket meglátogatva kisebb/magyobb seregekkel mérhetjük össze erődünket. A túl gyakori elhalálozá-



A Halál ádár légiónak nem jelent különösebb megméret-telést két száznalmas elf tolvaj



sokat elkerülendő még a harc előtt láthatunk egy rövid tájékoztatót arról, hogy milyen hitű és erős-eget csapat őri a barlangot. Általában elmondható, hogy a fővárostól távolodva egyre keményebb feladatokkal akaszthatunk össze. A diadalmas hadvezér jutalmat lehet némi arany, sűrű drágakövek vagy éppen hirmév. Maga a jutalom nagyban függ a sájkák és legyőzött erők nagyságától valamint az el-

némi információit. Használható adatokat (illetve egyáltalán adatokat) csak akkor kapunk, ha a) néhány kémünk épp az érintett főváros környékén sündörög; b) rendszeres diplomáciai kapcsolatot tartunk fel a vallással. A palotánál jóval lényegesebb újdonság, hogy hirmevünk és legutóbbi hőstetteink alapján minden hétfévén néhány felkés követő csatlakozik hősínkhöz. Ezeket kiképezhet-

a helybeliek eleinte elég durva használatra dolgoznak, úgy 1:5 arányban váltják a nyersanyagokat. A dolog akkor kezd komolyra fordulni, ha már elfoglaltuk hitünk főtemplomát, ekkor ugyanis a helybeliek igen bölcsen hűsöket esküdnek szerény személyünknek, s rögtön fel is hívznak egy palotát. Erre kattintva az elengedő vallások s azok hadvezéreinek helyzetéről kérhetünk

nyesíthetne a városban. Tán mondanom is felesleges, hogy a katonai épületeket a városokhoz hasonlóan folyamatosan fejleszgethetjük. Ennek eredményeképp új lényeket, hősöket toborozhatunk, a la Heroes of Might and Magic. Mi több, a magasabb szintű barakkokból lényegesen tapasztaltabb katonák kerülnek ki, bár ehhez szükségünk lesz egy kellőképp világlátót mentorra is. Mentor bármelyik magasabb szintű hősből lehet, egyszerűen csak pihenessük a kasztnának megfelelő épületben, s az ezután kiképzett újoncok megkapják tudásának (azaz tapasztalati pontjainak) egy részét. Ez mondjuk nem egy rossz dolog, csak hát ki nek vannak ráerő, tapasztalt hősei?

Érdekes helyszín még a varázslótorny közelében állógó kis könyvtár, ahol ráerő mágusaink különféle varázslatok után kutathatnak. A munka sebessége függ a kutakodó mágusok szintjétől és számától, úgyhogy nem árt legalább két-három fős fejlesztőgárdát fenntartani. A gond ezzel csak annyi, hogy egyszerre maximum annyi varázsló szöszmötölhet a könyvtárban, amennyi annak a szintje, úgyhogy némi fejlesztés itt is elkél.

Nem szóltam még a falvakról, holott ezek kulcsfontosságúak lesznek a későbbi hadjáratok során. Baráti fogadtatásra mondjuk ezekben sem számíthatunk, ám a védekező csapatok legyőzése után fel-

ni tolvajcsejt vagy barakkot. A drasztikus megoldások hível egyébként porig is rombolhatják a borsos falut, bár ennek az esetek túlnyomó részében nincs túl sok értelme (nem baj, legalább jó véres).

KÖZKATONÁK & HŐSÖK

A hősöket igazából két dolog különbözteti meg a közkatonaiktól: használhatnánk különféle varázslatokat és harc közben egyetlen figura jelképezi őket. He ez ehullik, bajunkunk be is fejezi földi pályafutását. Amennyiben e rút dolog a szerény személyünket jelképező megahűssel esik meg, különösen szomorú dolog történik: veget ér a játék. Ebből adódik, hogy vezérünk mellett mindig tartunk illő kíséretet – csak a biztonság kedvéért. A közkatonaik már kevésbé könnyen adják be a kulcsot, mivel egy csapat három főből áll. Ezek csak akkor pusztulnak el végleg, ha mindhárom fickónk ehullik. Ha csak egy vagy két fős volt a vesztés, akkor pihenéssel ismét feltölthetjük a csapatot. Magyarán a táborzás nem csak a túléltet elterejét állítja vissza a maximumra, hanem egy idő után az ehullott katonák is feltámadnak. Ezt mondjuk érdemes maximálisan ki is használni, tehát az egyfős osztagokat még idejekorán vonjuk ki a kézfutásból, elvégre igen borsos összegbe kerül egy új csapat felállítás.



szerevedett veszteségeiktől is (néhány napján még varázstárgyakra is bukkanhatunk a barlangok mélyén). A barlangokon kívül találhatunk még egyéb, jóval különlegesebb helyszíneket is. Bányákat, labirintusokat, sűrűzödeket, hogy csak néhányat említsünk. Ezekről a helyekről általánosságban elmondható, hogy az átlagosan keményebb lények öszik, viszont a várható jutalom is jóval kevessebb. A bányák például naponta aranyat illetve drágakövet termelnek, a labirintusok varázstárgyart rejtenek, a sűrűzöde pedig...háát alighanem magáért beszél.

VÁROSKOK, FALVAK ÉS EGYÉB ROMLOTT HELYEK

Egy dolog mindegyik térképen megegyezik: közvetlenül az indulási pozícióknál mellett találunk egy nagyobbacska városot néhány egyéb épület társaságában – na ez lenne hitünk fővárosa, s mint ilyen leendő hűdításaink központja. Urak világán amúgy nem túl nagy a népsűrűség, mivel mindegyik vallásnak csak egyetlen városa van. A főváros funkciója a játék elején csak annyi, hogy ide betérve elkezdhetünk a nyersanyagokkal illetve hirmevünkkel cselesen. Ez utóbbi kissé furán hangzik, de valójában nagyon logikus: a helyi mágisztrátus (ez olyasmint lehet, mint a TB) alkalmazottaitól kunyerálhatunk pénzt, ami ugye nem tesz túl jól haduri hirmevünknek. Az efféle kereskedés legfőbb hátulütője, hogy

jűk katonának is, de beállíthatjuk őket robotolni valamelyik helyi cégnél. Példának okáért a kocsmában dolgozó kövölk naponta sört termelnek, ami már nagyobb arányú seregfejlesztéseket is lehetővé tesz. Az egy helyen dolgozható kövölk száma sajna korlátozott, bár a várost fejlesztgetve ez is nő. Az efféle fejlesztés nem olcsó mulatság, viszont a katonai épületek szintje soha nem haladhatja meg a főváros szintjét – tehát ha nem akarunk igen nagyokat színi a végjátékban, akkor ne sajnáljuk a nyersanyagot. Egyébiránt a magasabb szintű városokat védelmezni is könnyebb (városfal, kapu, miegymás), úgyhogy végső soron nem egy rossz befektetés.

A városok illetve falvak környékén találhatóak a különféle katonai épületek, úgymint barakkok, tolvajcsejt és varázslótornyok. Ezeknek a tanulságos kis bejelentkező szövegek meghallgatásán kívűl még egy igen lényeges dolgot tehetünk: toborozhatunk. Itt állunk is meg egy pillanatra, mivel egyáltalán nem mindegy, hogy katonáinkat felbéréljük avagy kiképezük. Az előbbi módszer előnye, hogy nem szükségesek hozzá követők, tehát a játék kezdeti részében (námrint főtemplomunk elfoglalása előtt) is használhatjuk. Komoly hátulütője viszont, hogy a zsoldosok hangszólóztottan a pénzért harcolnak, tehát körönként fizetendő fenntartási költségek igen hamar leaszítja a Kincstárat. A kiképzett katonák fenntartása sokkal kevesebbe kerül, viszont a kezdeti költségek magasabbak s le kell mondani egy követőtől is – aki pedig remekül érvé-

húzhatunk a falu mellett egy katonai épületet. Ez így magában még nem lenne nagy dolog, de az épület tarthat az ellenfél vallásához is! Lám-lám, így születnek a káoszt szolgáló lovagok... Egyébként csak olyan épületet húzhatunk fel, amelyikhez "illeszkedik" a hűdítő sereg egyik hőse. Példának okáért egy varázsló vezette armádia nem tud felhú-

Egyébként nem kell egy seregben feltétlenül hűnek lennie, egyetlen gyalogos is teljesen önmállóan és szabadon barangolhat a vadonban. Seregeinket különösebb korlátok nélkül kombinálhatjuk, mintössze egyetlen dologra kell ügyelnünk: a maximális létszám kilenc közkatona és három hőse. Ezen mondjuk nem kell különösebben elszontyo-



A mi bájos kis sápadicsomunk békéjét bazzeg nem hőbzogatták az amerikai repcsik

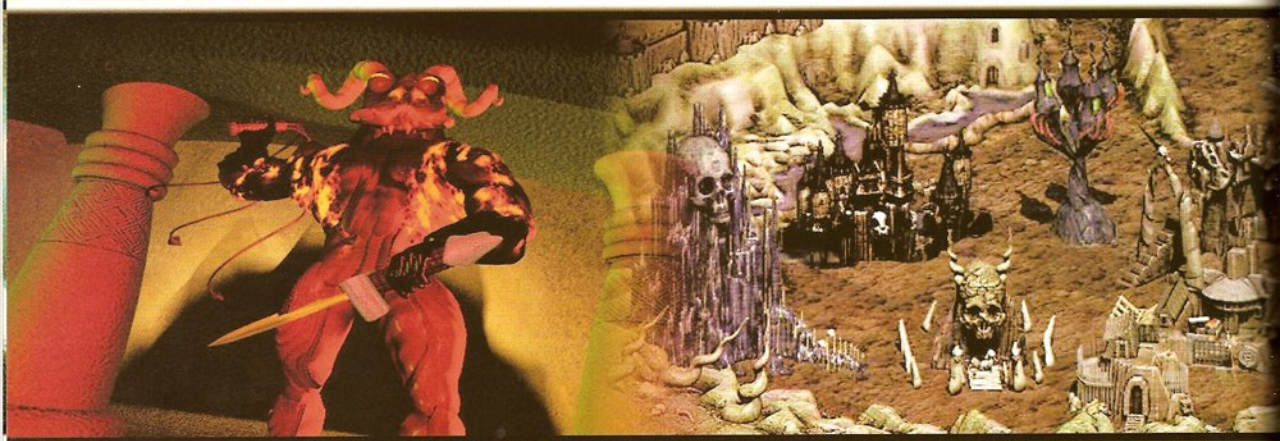


lodni, mivel tapasztalataim szerint elég kevés dolog van földön s égen, ami egy kellőképp feltápolított fős sereget megállít.

Ideje lenne néhány szót ejtenem a tolvajról is, mint a legegységibb karakterosztályról. A harcos erejével, a mágus turmányos varázsigéivel érvényesül – de alapvetően mindkettő egy nagyvonalú sereg élén érzi magát igazán jól. A tolvaj ezzel szemben magányos farkas, mivel legkellemesebb

rázsztárgyakról is. A tolvajok utolsó, s alighanem leggonoszabb képessége az, hogy megpróbálhatják élvé elfogni az ellenséges bajnokokat, bár ez a lehetőség szigorúan csak harc közben él. Ennek mondjuk megvan az a veszélye, hogy kevésbé dala-lás barátunkat a bosszú ellen agyonveri, viszont a foglyul ejtett bajnokokkal szörnyű dolgokat művelhetünk. Először is megpróbálhatjuk őket a szokásos leítatós (tehát viszonylag békés) módszer-

demek ok nélkül újat húzni. A kétféle háború ugyanis a Lords of Magicben sem túl hálás dolog, még nyéronk tűnő pozícióból sem. Engem például idegösszeroppanás kerülget a váratlanul felbukkanó, s védtelen épületeinket leromboló felderítő csapatoktól. Arról nem is beszélve, hogy a barátai hitek követőit akár varzallusunkkal is lehetjük, ha mi szabadjuk meg főteplomunkat Balboth szolgáitól. Ez renkióvív hálás dolog, mivel ezentúl mi irányítjuk városukat és seregeik egy részét. Mi több, amennyiben karakterünk elhalálozna, a varzallus hit fővezére átveszi helyét, tehát nem ér véget a játék. Az ellenséges vallások behódoltatása mar-kissé bonyolultabb ügy, mivel a fővárosukat erővel kell berennünk, s a megmaradt seregek még ezután is perilláborút folytathatnak ellenünk. Egyébként a meghódított hithez tartozó csapatok és hősök viselke-



A hogy lábbánál elterülő kts kommunánk békéjét még nem dúlta fel a háború!



képességét, a lopakodást ilyenkor tudja igazán jól használni. A lopakodó tolvajt ugyanis nem látja az ellenfél, azaz viszonylag veszélytelenül derítheti fel az ellenséges városok és templomok közvetlen környezetét. Veszélyt legfeljebb a konkurens tolvajok jelentenek ökelmére, mivel ezek gonosz módon feltelvezhetik osonó hősüket, ami igen komoly kellemetlenségekhez vezethet. Egy ellenséges sereget becserkészve két különösen kellemes opció közül választhatunk: lophatunk illetve kémkedhetünk. Az előbbihez aligha szükséges különösebb kommentár, fő célpontunk az el-

Túl sok szót kár is lenne rájuk vesztegetni, tán csak annyit: az ellenfél nem feltétlenül ellenség. Minden vallásnak megvan a maga ellentéte – mint például a Tűznek a Víz, az Életnek a Halál. Ezek az ellentétes hitek folyamatosan áskálódnak egymás ellen, itt túl sok szerepe nincs is a politikának. Van viszont félig-meddig szövetséges, vagy legalábbis semleges vallások is – na, ezekkel nem ér-

dése nagyban függ attól, hogy milyen fokozaton játszik. Itt jegyezném meg, hogy a játék irratlan jellessége és összetettsége ellenére medium szintűtől jelszintig kiválóan működik, de a harcra kész stratégiák nyugodtan megpróbálkozhatunk a legkéményebb fokozaton is.

Nem szóltam meg a csereberéről sem, ami pedig nagyon befolyásolhatja két hit viszonyát. Kereskedni két sereg tud egymás között, bár a kifejezetten ellenséges vallások követelménye megvan az a rossz szokása, hogy minden tévovázás nélkül egymásnak rontanak. Maga a tárgyalás nem túl bonyolult dolog: kiválasztjuk, hogy mit szeretnénk a másik féltől (még katonákat is kérhetünk!), s megtesztjük saját felajánlásunkat. Ezután kiválasztjuk, hogy ajánlatunkat miként vezetjük elő – fenyegethetünk, könyöröghetünk de akár ajándékba is adhatjuk a saját cuccainkat. A túl agresszív tárgyalási stílus mindenesetre sokszor bosszúforrássá toroklik, míg a nagylelkű gesztusok növelhetik az ellenfél belénk vetett bizalmát. Tapasztalataim szerint túlzottan azért nem érdemes jótékonykodni, mert nem igazán térül meg a dolog.

Három oldal ide, három oldal oda, még elég sokáig el tudtam volna írni a Lords of Magicról (maga a harc például teljes egészében kimaradt, mivel ez a játék tán legegységibb és legkönnyebben kikapcsolható része). Ez persze nem azt jelenti, hogy kitört rajtam az akut grafomania – egyszerűen ennyire jó a játék. Mondom ezt annak ellenére, hogy a grafika mai szemmel nézve bizony nem egy nagy durranás, s

néhány igen durva bugot fedeztem fel a játékban. Ezek közül is kiemelkedik az a valóságos kis gyöngyszem, hogy egy varzástárgyat felhívva az egyszerű sárga sárga megkapja annak bónuszait. Mi több, azt letéve s újra felhívva ez még egyszer megtörténik! E sajnálatos programhiba eredményeképp ha két hős elég sokáig csereberéll egymás között a tárgyait, 200-300-as tulajdonságokat is összehozhatnak egymásnak. Mit mondjak, EZ azért

elég gázos dolog. Hál'Istennek a Sierra home page-ről mindenki letölthet egy durván 1 Mb-os patch file-t, ami kiküszöböl az efféle csorbákat. Mi több, a kedves kis program még az amúgy igen lassú AI-t is felporcogt egy kicsit, úgyhogy megéri az a negyedik-rás töltötés.

lords of magic

Sierra Impressions
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 2xDVD, Win95, DirectX-kompa, hangkártya, 16 bit color SVGA
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4CD

A Heroes 2 méltó utóda, megha az elfövetek mások is

93%

NO, ERRE LÉPJ VALAMIT!

Mínél egyszerűbb, annál népszerűbb! Számítógépes játékokra vonatkoztatva ez a kijelentés csupán egy esetben mondható igaznak: ha egy logikai játékról van szó és a Bust-A-Move 2 pontosan ez a kategória. A játéktérmekekből került a számítógépi képernyőjére, és enyhe tűzással talán a Tetris-félek generációjába sorolható. A különbség csupán annyi, hogy itt fellel hullanak az alakzatok, sőt, nem is hullanak, hanem mi löjük ki őket. Lássuk bővebben, hogy mit is kell csinálnunk!

Adva van egy téglalap alakú játéktér, melynek a tetejében különböző színű buborékokat láthatunk. A képernyő alján egy kis ágyút forgathatunk, ágyúgolyóknak pedig ugyanolyan buborékokat használhatunk, mint amilyeneket felül is láthatunk. A kilőtt buborékok egyszerűen hozzátapadnak a többihez, és ha három egyformát sikerül így összekapcsolnunk, azok szépen eltűnnek, vagy ha úgy tetszik: kipukkadnak. A végső cél gondolom már mindenki sejti: eltüntetni az összes buborékot. Ez persze még nem lenne túl bonyolult feladat, ezért a programozók olyan "gonoszságot" agyal-

talak ki, hogy az összes buborék időről-időre egy egységnyivel lejjebb toljódik. Azt hiszem főlélesleg magyaráznom, mi történik, ha az összetapadt buborékok elérik a játéktér alját: akkor bizony próbálhatjuk a szintet újra, és egy creditnek búcsút mondhatunk. A játéktérben ez ugyebár egy érmének felelne meg – még szerencse, hogy a PC-be nem kell pénz dobálnunk.

(Maximum új processzor, alaplap, RAM-ok, és videokártya kiegészítés – az pedig nem árt az új GoVoy) Az egész tehát a jó célzó tudományon múlik, akár csak a biliárdban. Ugyanúgy itt is megtehetjük, hogy mandinerre játszunk, ma-

gyarul: ha egy buborék mögé akarunk bejuttatni egy másikat, a lövedéket a falra pattintva ezt könnyedén megtehetjük.

A játékot két fajta módozatban játszhatjuk, melyek abban térnek el egymástól, hogy milyen speciális buborékok fognak megjelenni. A speciális buborékok alatt olyan gömböket kell érteni, amelyek valamilyen különleges tulajdonsággal rendelkeznek. A fém-buborék addig tartal, amíg el nem éri a játéktér tetejét. Vannak elpusztíthatatlan buborékok is, amelyekről úgy szabadulhatunk meg, ha kipukkasztjuk a felettük lévőket (amelyek tartják őket). A játéktípusokon belül választhatunk egy bizonyos "kaland" módot (Puzzle Game), ahol az ágyút irányító szörnyecskéket egy térképben találjuk, a pergamenen az ABC betűivel. Minden egyes betűt pályát jelent, ezek mindegyikéről természetesen csak akkor léphetünk tovább, ha már teljesítettük őket. Ahogy egyre feljebb haladunk, a játék úgy nehezedik, s amint az utolsó fordulóval is végzettünk, a játékot teljesítettük. Azonban nem csak az eltérő felépítésű pályák jelenthetnek új kihívást: a Player VS Computer opcióval kerithetünk magunknak riválisokat is. Ennél a módnál a játéktér közepén megfélemeződik, és jobboldalt láthatjuk az ellenfelünket. A feladat az, hogy ellenfelünkkel minél hamarabb végezzünk, amit – egy kissé tisztességtelen módon

– még meg is gyorsíthatunk! Próbáljunk csak meg a kilőtt buborékokkal együtt más buborékokat is leomlasztani: lám, ezek mind átterülnek az ellenfél területére. Jó kis taktika, csak az a baj, hogy az ellenfeleink is ismerik. A szabályok egyszerűek: nyerj és jöhet a következő ellenfél, avagy veszíts és a játéknak vége.

Három nehézségi szinten játszhatjuk ezt a mókot: az elsőtől még



Sose alakítsunk ki lehetetlen pályát!

A játék VGA grafikája nem egy mai színvonal, de a célnak tökéletesen megfelel. Az installáláskor ugyan szabadon választhatunk képernyőfelbontást, de mivel a felbontás növelésével a játéktér zsugorodik, ennek nem sok értelmét látom. A Bust-A-Move 2-ben amúgy minden megvan, ami egy jó logikai játékhoz kell: pofon egyszerű játékmenet, amelyet bárki egy szempillantás alatt átlát; érdekes feladványok, hiszen a nehézséget a végtelenségig lehet fokozni, s így minden egyes próbálkozás új kihívást jelent; és egy brilliáns két játékos üzemmód. Komolyan lehet venni és nem árt megfontolni amire a készítő figyelmet fordított: mielőtt nekifognál a játéknak feltétlenül csináld meg a házi feladatot, eiesd

BUST-A-MOVE 2

del-keznek. A csillagos buborék például az

azzal azonos színű buborékokat fogja elpusztítani, mint amelyhez elsőként hozzáér. A fém-buborék addig tartal, amíg el nem éri a játéktér tetejét. Vannak elpusztíthatatlan buborékok is, amelyekről úgy szabadulhatunk meg, ha kipukkasztjuk a felettük lévőket (amelyek tartják őket). A játéktípusokon belül választhatunk egy bizonyos "kaland" módot (Puzzle Game), ahol az ágyút irányító szörnyecskéket egy térképben találjuk, a pergamenen az ABC betűivel. Minden egyes betűt pályát jelent, ezek mindegyikéről természetesen csak akkor léphetünk tovább, ha már teljesítettük őket. Ahogy egyre feljebb haladunk, a játék úgy nehezedik, s amint az utolsó fordulóval is végzettünk, a játékot teljesítettük. Azonban nem csak az eltérő felépítésű pályák jelenthetnek új kihívást: a Player VS Computer opcióval kerithetünk magunknak riválisokat is. Ennél a módnál a játéktér közepén megfélemeződik, és jobboldalt láthatjuk az ellenfelünket. A feladat az, hogy ellenfelünkkel minél hamarabb végezzünk, amit – egy kissé tisztességtelen módon

jeien van a célzóvonal is, ami jelentős könnyítést, hiszen így előre látjuk, hova fog a lövés pattanni. A Hird fokozaton viszont összetett pályákra, és kemény ellenfelekre számíthatunk. Ha már unjuk a gépi ellenfeleket, lövöldözhetjük a buborékokat egy haver társaságában is, erre való a Player VS. Player opció. Ugyanezt megtehetjük anélkül is, hogy átvinnánk magunkhoz a barátot, hiszen a Multiplayer-opcióra kattintva modemen vagy hálózaton keresztül is játszhatunk. Végül azok a játékosok, akik már tényleg minden csinált-bíntját ismerik a buboréklovászatnak, saját pályákat is fabrikálhatnak (Edit Mode), s így egy 30 pályából álló saját tervezésű játékot hozhatnak létre.

meg a kutyát, és intézd el a családi ügyeket – ugyanis később már nem lesz rá idő!

V.Z.



Hát ez már elég reménytelen helyzet



Bármily hihetetlen: már csak egy lövés és kész a pálya



A lila íze ellen jobb ha már az előzetől koncentrálnunk

bust-a-move 2
Acclaim/Taito
<http://www.acclaim.com>

LÁT VÁ NYOSSÁG
JÁT SZHATÓ SÁG
ZAVATÓ SÁG
ZENE BÓ N A

Minimum: 486DX2/66, 8MB RAM, 2xCD, 50-kompatibilis hangkártya, DOS5.0/Win95
Ajánlott: önmagát sétátató kutya...

Buborékokat lövöldözni?
Nem látszik túl szórakoztatónak,
mégis lehetetlen abbahagyni!

86%

LOPAKODÓK AZ ÉGBOLTON

Aljas indoktól vezérelve, néhány héttel ezelőtt az egyik "százéves" számítógépes barátom mivel már régen nem találkoztunk, meghívta a birodalmába "meghallgatni házimozis rendszerét". Látva – időhianyra való hivatkozással – ódkodásom, csak úgy mellékesen jegyezte

A programban repülhető típusok: ismertetése most elmarad. Olvasói kérésre ettől egyébként is tartózkodom, de kivételesen ez most nem is esik nehezemre. A magyarázat egyszerű: egyelőre szinte semmit sem lehet tudni róluk. Ami ismeretes, hogy a Boeing az X-32-vel, a Lockheed-

A PROGRAM

A program igényeire már történt utalás, de nem árt pontosítani: Win95; Pentium P90-nél erőteljesebb konfiguráció; 16 MB RAM (tapasztalatból tudom, hogy eleve kevés!); 6-szoros sebességű CD-ROM; 640x480-as felbont-

kapcsoljuk az utánégetőt, amikor behúzzuk a futóművet, amikor kilöjük a rakétákat – mind-mind, a legelőtőbb, amit eddig hallottam. Ez önmagában még nem is lenne olyan nagy dolog, a JFS-ben azonban nemcsak az effektek, hanem az összekötő zenék is re-mekül megkomponáltak, hangulatuk

JOINT STRIKE FIGHTER

meg, hogy pedig két legyet is üthet-nénk egy csapásra, mert ha már úgyis ott leszek, legalább véleményt mondhatnék legújabb számítógép konfigurációjáról. Ennek már tényleg nem lehetett ellenállni – annak idején még Paksra is elzarándokoltam eröműnézőbe, akkor két utcával odébb megpláne elmegyek!

Rövidített verzióban előadva a történetet: mire odaértem hozzá, ő "vélet-

Martin az X-35-tel indul egy, a Pentagon által kiírt újabb harci-repülőgép tenderen. Az X-32 prototípusa talán már el is készült (?), az X-35 prototípusának gyártását pedig a közelmúltban kezdték meg.

Az X-32 semmi máshoz sem hasonlító antiszépesség, az X-35 pedig az első ránézésre megtévesztő lehet, mert hasonlít egy kicsit az F-22-es (szimulátor programíró körökben manapság



lenül" (tudta, mivel kell hátra döfnie) éppen a JSF-fel játszott, és az asztalára készített kis tükörből kajánul figyelte reakcióim, melyeket, mint egy film forgatókönyvét, előre borítékolt. Egyetlen dolgot nem tudhatott előre, ami bennem mint érzés a mélyről előkerül: utoljára akkor éreztem hasonló, amikor még a C64-es korszakban megláttam az első Amigát. Szájtátva gyönyörködtem a szélesebb (!) gyönyörűségben, ami élelem táruult. Néhány nappal később, amikor már a saját gépemem kezdem tesztelni a programot, a gyönyörűséget ugyanúgy megmaradt, kár, hogy az időjárás szélcsendesre változott.

sláger) repülőgépre, a legszembetűnőbb különbség azonban, hogy ennek is csak szimpla a hajtóműve. Minden esetben Anglia, Norvégia, Hollandia, Dánia és Olaszország már bejelentette vásárlási szándékát a versenyből győztesen kikerülő típusra. A géptest kívül függesztvényként, és belülről is, 4-4 felfüggesztési pont található. Lehetséges fegyverzet: gépágyú, AIM-120C AMRAAM, AIM-9X Sidewinder, AGM-88C HARM, GBU-31 JDAM-3, GBU-32 JDAM-3, AGM-154A JSOW Baseline, AGM-154B JSOW Anti-Armour, AGM-154C JSOW Unitary, CBU-97 UCMD Anti-Armour, LAU-3A Rocketpod.

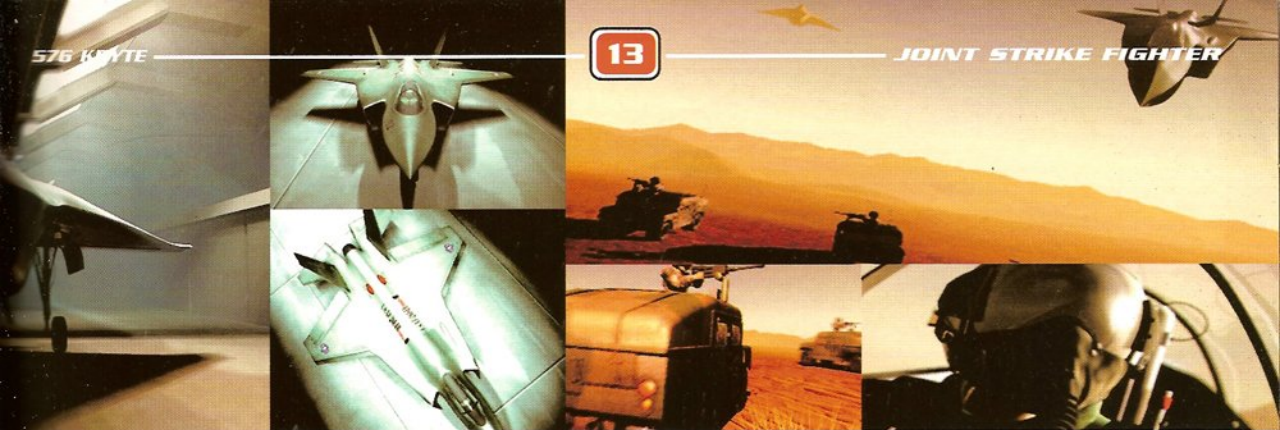


tású, 16 bites SVGA kártya és joystick, vagy egér. A program rendelkezik 3DFX támogatással – talán még sem kell említenem, hogy a "szélesebb gyönyör" nélküle el sem képzelhető! A grafikáról egyébként csak áradozni lehet, nagyon szépen kidolgozott a környezet. A gépek pedig fantasztikusan élethűek, például külső nézetből is látható a világító műszerfal. Minden egyes tereptárgy élet-hű, bár néha kissé kopárnak tűnhet az alattunk elterülő táj. A heves légi harcok közepette azonban erre egyébként is kevésbé figyelünk. Rendkívül élethűek a rakéta által húzott "füst" felhők, és a látványosabb műrepülést biztosító, a szárnyvégekből engedhető piros és kék csíkok (CTRL-S). A találatot kapott szárny vagy hajtómű, fehér és vöröses fekete füstöt híz maga után. Külső nézetből a kiömlő nyíláson befelől leskelődve, elkülönülnek az izzásban lévő hajtómű rész. A hanghatások külön említést érdemelnek, mert igen nagy mértékben növelik "komfort-érzetünket". A gépek hangja átlagon felül. Amikor be-

van! A hanghatásoknál tartva, még említést sem tettem, a rádióforgalmazásról. Rendkívül átfogók, és könnyen kezelhetők a rádióparancsok. Szinte mindenre utasíthatjuk kotelékünk tagjait (kit löjön, hova menjen, milyen formációba rendeződjön stb.) Folyamatosan segítenek a társak, adják az információt, hogy mire vigyázzak, ki támad és merrell. Izgalmas társalgások, de legfőképp hasznosak, és élétszerűek. Mindezek ellenére, szerencsére a játék nem lett különösebben túlbonyolítva.

Egy rövid, ám annál látványosabb introval indul, majd megjelenik a főmenü, melyben a következők találhatóak: Dogfight, Multiplayer, Campaign, Select Pilot, Options, Quit. (A fordítást a szerkesztőségünk külön kérésre, levélben megküldi).

Célszerű először a **Select Pilotot** választanunk. Itt beállíthatjuk nevünket, hívójelünket, és hogy melyik típuson



szeretnénk repülni. A gép mellett ugyan felsorolják annak paramétereit, de gyanítom, hogy ez inkább csak látványossága, mint komolyan vendő szolgáltatása a programnak. A gép alatt található további három kis ikon. Az elsőre bökve, egy általános bemutatót láthatunk a két gépről, és arról, hogy tulajdonképpen miről is szól a játék. A második ikont választva, a kiválasztott gép részletes bemutatása következik, a harmadik "film"-ből pedig a fegyverzetet ismerhetjük meg.

A Dogflightban találjuk az egyedi küldetéseket. Beállíthatjuk a napszakot, időjárást, a saját csapat létszámát, az ellenség létszámát, géptípusát, képzettségi szintjét, és az ingyencs választathatják az Only Gun (géppágyú párbaj) opciót is akár. Meghatározhatjuk továbbá a helyszínt, ahol harcolni akarunk (a különböző helyszínek, eltérő nehézségi fokot jelentenek), de a bizonytalankodók (vagy



A kigördülés a felszálláshoz rendszerint körülményes procedúra

milyen géptípussal repüljenek. Kísérőink, akarunktól függően, akár az "uncsi" F-22-eseken is elláthatják védelmünket. Az Arm Plane-en belül a fegyverzet összetételét módosíthatjuk. Ha mindennel elégedettek vagyunk, a Take Off-fal kezdhetjük meg karrierünket. A levegőben nem sok időnk van a bárgyú bámészködésre, ellenfeleink feszes figyelmet kényszerítenek ránk. Gyorsaság, és pontosság kell jellemeznie tevékenységünket, különben a kezdő szintű ellenfelek is hamar farba durrantanak. Katapultálás után, a többi programmal ellentétben itt nincs vége a misszióknak: a földön tovább folytathatjuk utunkat, egy aprócska pisz-

tollyal felszerelve. Nagyon kevés a benne lévő lőszer, szünyögirtó helyett használni nem érdemes! Nem volt arra időm, hogy a mentő csapatot kiváram, vagy fogságba ejtessem magam, (még az is lehet, hogy nem is jött volna senki), ezért a katapultált pilóták sorsa a cikk megírásáig ismeretlen. (A "katapultos mászkálás" csak itt működik, a Dogflightban nem.) További csodálatra adott okot, a Virtual Cockpit. Repülőgépként a HUD kikapcsolása után is tökéletesen irányítható marad, mivel a fejünk forgatásával a műszerfal műszereinek paraméterei – anélkül, hogy magára a műszerre rá kellene merednünk – leolvashatók. (Fejforogató joggyakorlat az ALT-egérrel végezhető, további nézetváltások a CTRL-nyilakkal). A billentyűzet kioltás részletes leírása egyébként a programon belül is megtalálható, az ESC F1 lenyomása után, a Help-menüben.

Állítható továbbá a grafika, a hang, plusz a Cheat-menüben az örökélet, örökfegyver, stb. Zárszó: Számomra minden bizonnyal mérföldkő lesz ez a program. Hasonlóan, mint C64-en a Fighter Pilot, Amigán az Interceptor, az 6s PC-n a Retaliator, úgy a 90-es évek végi PC-s korszakból ez a program lesz az, amelyre majd mindig nosztalgiafével emlékezem. Erre csak azok a programok voltak eddig képesek, amelyek valamilyen nagyban másnak, nagyon újszerűnek voltak, mint a többiek, illetve az

Ha a légtérben orosz vadászok repkednek, akkor jobb, ha egy tankhajó behúzza a nyakát



Étes kitérő manőver



Természetesen itt sem hiányozhat az ellenség szemszögéből látott nézet



A játékban azírt sokkal szebben fest a rakéta indítása



magyemnök) választathatják a véletlen-szerű, "Random" lehetőséget is.

Campaign: Ezen belül találjuk az összetett küldetéseket. A négy különböző terület: Afghanistan (Easy), Colombia (Medium), Korea (Hard), Kola Peninsula (Vevy Hard).

Kiválasztva a küldetés helyszínét, "kézhez kapjuk" annak térképét. A térkép bal felső sarkában található az időbeállító szerkezet, melyre rábökve (ki gondolná?) beállíthatjuk az időt, majd a Done gomb megnyomása után fényképeken nézhetjük meg a célpontokat és védőiket. A jobb oldalon található még néhány fontos dolog: A Wingman opcióban állíthatjuk be a saját kísérlet létszámát, és hogy

Széchenyi János

joint strike fighter
Eidos Innerloop
<http://www.eidosinteractive.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD, 30fx-kártya

Szereltem első látásra!

93%

Úgy tűnik, a nagy software-fejlesztő cégek az utóbbi időben ugyancsak rákaptak a Games Workshop-féle táblás játékokra. Még meg sem szárdát a nyomdáfestek az Epic cikken és lám, szorgos amerikai barátaink egy újabb feldolgozással rukkoltak elő: a Dark Omenel. A játéknak egyébiránt sötét miltja van, mivel egy Shadow of the Horned Rat nevezetű stufi folytatása, ami szerintem még a legelvakultabb Warhammer-rajongók körében sem aratott osztalton sikert. A szokásos "Vajh! mi a csuda az a Warhammer?" kérdéskört most egy

kerke, a már emlegetett gyorsítókártyáknak, MMX processzoroknak és egyre méretezsebb RAM-oknak hála, egészen elképesztő dolgokra is képes a PC. A játéktér teljesen szabadon forgatható és nagyítható, elképesztő mennyiségű textúra hőmpolyóg a csatamezőn és még napestig folytathatóm ezt az Amway-hangulatú mesedélutánt. A gond csak annyi, hogy ennek megvan a maga ára, mégpedig a szó legszorosabb értelmében. A Dark Oment számos kortársához hasonlóan csúszgépekre fejlesztették: nem elég a Voodoo, nem elég a sok RAM, nem

mondjuk kissé merész állítás, úgyhogy röviden le is vezetném. A zsoldosok többsége a konzolidáltabb fantasy-regényekben pénzért harcol, ám Óregvilágon ez a szakma a legkevésbé sem rentálilis. A legtöbb csata után a fizetés teljes egészében rámegeg az új zsoldosok felfogadására, jelen pillanatban például teljes vagyonom 26 aranyra rúg, ami durván 1/8 lovas megvásárlására elegendő. A dicsőség&hatalom szinten nem jöhet szóba, mivel a viselkedészavaros boszorkányvadászok, zsugori kalimárok és az előleg fogalmát

zöld ütközethen még komolyabb vérvesztéséhez fog vezetni és így tovább – e folyamat végét elég könnyű megtipelni. Amennyiben egyik csapatunk végleg elpusztult volna (azaz a létszám nullára esik), hezitálás nélkül kezdjük újra a csatát. A megsemmisült egységeket ugyanis semmiféle fondorlattal nem szervezhetjük újra, új csapatokat pedig NEM vásárolhatunk. A történet bizonyos pontjain kapunk ugyan új osztagokat, néha hősök is beállnak zászlónk alá, ám ez az örömléte esemény elég ritkán szokott bekövetkezni. Egyébként a már meglévő csapatokat "feljancsólhatjuk", azaz egy borsos summa ellenében növelhetjük a túlélési esélyeiket. A gond csak az, hogy ezen egyszerű befektetésen kívül ezentúl az utánpótlás is lényegesen drágább lesz – úgyhogy megvannak a dolg vegei. Katonáinkról még annyit, hogy a likvidált ellenséges csapatok függvényében tapasztalatot szereznek, s így folyamatosan fejlődnek harci statisztikáik. E statisztikákat egyébként nem részletezték túl a játék írói, mivel 1-4 kis koponya jelzi a csapat veszélyességét, más paraméterekre nincs is rálátásunk. Jó, az átlag amerikai ifjanc biztos nem kedveli a túl bonyolult táblázatokat, de ez azért így nagyon nem az igaz... Aztán maga a történet is megér egy misét! A játék készítői ugyanis rájöttek arra a hihetetlen tényre, hogy egy hosszú, szerteágazó és

Jövetelünk célja a feln közepén éktelenkedő kincsesládák, amelyet az irányító panel több-kevesebb sikerrel eltakar



Bölcs hadvezérek roham előtt sosome feledkeznek meg a túlzásig előkészítés fontosságáról



merész logikai bakugrással meg is kerülém, a legfontosabb tudnivalók két pontban: a) egy angol származású, igen nagyszerű táblás stratégiai játék; b) egy Óregvilág nevezetű világban játszódik, ahol enyhén elborult hősök, nagyon elborult demónok és tüklyhű orkok&göblinek élnek vidám kis életüket (dark fantasy meg minden). És persze vannak élőhalottak is. A Dark Omen középpontjában ezek az igen antiszociális teremtmények állnak, mivel a Nagash névre hallgató főcsonti vezetésével el akarják özönlteni a Birodalmat. A gyantán játékost itt lép a képbe, mint egy nagyhírű (lásd az első rész történéseit) zsoldosereget vezére, aki szép lassan egyre mélyebbre süllyed e nem túl sok jóval kecsedetítő háborúban.

ELSŐ PILLANTÁSA

A legelső benyomásom a Dark Omenel kapcsolatban a méla döbbenet volt, amit a bevezető képsorok mektekintése váltott ki belőlem. Mit mondjak, ehhez foghatóhoz még nemigen volt szerencsém PC-n! Nagyon erős a gyantán, hogy ezt az intro-t Silicon Graphics gépeken dobták össze – ebből már mindenki sejtetheti, hogy mire számíthat. Szóval elég pofásra sikeredett, na... A második kultúrsokk a 3Dfx-es változat mektekintésénél ért, mivel a textúrák és maga a grafikai engine egyszerűen tökéletes. Szerény véleményem szerint jelen pillanatban a Dark Omen az a játék, amit véres kardélet lehetne a konzol-fanoknak mutogatni, mint a PC-s játékok csúcását (túlzásokba azért ne essünk: ez csak a grafikára vonatkozik...). A harmadik megrendítő élmény viszont az volt, midőn 3D-s kártya nélküli is megpillantottam a programot – hát, szóval, hogy is mondjam... valahogy nem volt az igazí. Szélsőségesebben fogalmazva: nemcsak könnyfakasztóan randa volt, hanem élvezhetetlenül lassú is. Tartok tőle, hogy az a tránya gyorsítókártya egyre inkább alapkövetelmény – már a stratégiai játékoknál is.

Ami magát a játékmenetet illeti, az nem sokat (értsd: semmit sem) változott az első rész óta. Annak idején a Shadow of the Horned Rat alkotói megkísérelték egy teljesen 3D-s környezetben játszódó, real-time stratégiai programot összehozni. Ez mondjuk nem kifejezetten tegnap történt, s az akkori gépek teljesítményét ismerve mindenki elképzelheti a végeredményt. Mostanra viszont igen nagyot fordult a világ

WARHAMMER DARK OMEN

elég az izmos processzor – mindenből a legjobb kell. (Itt azért jegyezzük meg, hogy T.J. koma a béta-verziót teszteltette – CoVBoy) A grafikat persze mindenki kedve szerint lebutíthatja, ezzel viszont pont a játék legnagyobb erénye vész el. Úgy tűnik a balsorsú PC-tulajdonosnak nem marad más választás, mint fejleszteni, fejleszteni, fejleszteni. Persze jóáram már az első C-16-osnál megmondta, hogy ennek rossz vége lesz...

A ZSOLDOSÉLET DISZKRÉT BÁJA

Maga a játék egy kellemesen gátlástalan zsoldoskapitány hányattatásról szól, kinek az életben az egyetlen célja a gyilkolás. Ez

nehé ismerő nemesurak között nem igazán lehet érvényesülni. Egy szó mint száz: a Dark Omen-ben mindenki átélheti egy szegény, elnyomott kis zsoldoskapitány problémáit. És még csak fosztogatni se lehet, mivel az esetek túlnyomó részében hazai pályán játszunk. Mint arra már utaltam, minden csata után lehetőségünk van viharvert egységeink feltöltésére, amit MINDIG érdemes megejtenünk. Az első néhány belemegelőt ütközethen kívül ugyanis minden pálya pont úgy van kisülőzva, hogy csakis és kizárólag teljes létszámú sereggel és hibátlan taktikával nyerhetjük meg. Illetve púrhosi győzelmeket kisebb seregekkel is arathatunk, ám ezekkel az egy igen komoly gond: a csata után képtelenek leszünk a veszteségeket pótolni. Ami aztán a követke-

dszített cselekmény töböt ér néhány rendent átvezető animációval. E mindenféle képi dicséretes ötletnek hála, az egyes csatákban néhány állókép előtt szövegező figura köti össze, ami szerintem egyáltalán nem vált a játék kárára! Ennek köszönhetően a Dark Omen felfért egyetlen korregra, maga a sztorí és az egyes szereplők jellegme rendkívül kidolgozott, és a végső győzelemig irtózatos mennyiségű csatában kell bizonyítanunk.

HA HARC, LEGYEN HARC

Ha az egyes ütközethet megnyerése nem is tartozik az "egyszerű" kategóriába, legalább maga az irányítás nem lett túlbonyolítva. Minden, a csata irányításához szükséges pa-

mel/opció/kapcsoló megtalálható egyetlen képernyőn. A billentyűzetkiosztás szintén nem egy bonyolult darab: a nagyléptékű stratégiai térképet a Space billentyűvel kérhetjük le, a kurzornyilakkal forgathatjuk/zoomolhatjuk a játéktérteret, az Esc billentyű lenyomására elővagyógó rendkívül bonyolult memórendszert pedig mindenki tapasztalja ki maga. Ennyi. A képernyő szelelné vándorló kis pajzsok mutatják, hogy az adott csapat épp merre bókliászik, bár ugyanezt megnehezítjük a jobb felső sarokban lévő térképen is. Igazából egyetlen komolyabb probléma merült fel a Dark Omen kezelésével kapcsolatban: nem változtathatjuk a játék sebességét. Hopp... Ez egy real-time stratégiai játék esetében biza elég komoly baki, mivel a későbbi csatákban már hemzsegnék az egységek és az ütközet egészét eldöntő csatározások bármilyen hamar elődőlnek. Tapasztalataim szerint a rendelkezésünkre álló idő csak arra elég, hogy rohamtempóban kiadjuk a parancsainkat – viszont ezen parancsok megfontolására és végiggondolására már esélyünk sincs. Épp

ezért minden pályának legalább kétszer neki kell ugrani: először kikapaszthatjuk, hogy az ellenfél honnan bukkan elő és milyen erővel rendelkezik, gigondolunk valami épkezébb taktikát – s másodsorra megpróbáljuk azt meg is valósítani. Illetve megpróbálhatjuk rendszeres időközönként az Esc billentyűvel fagyasztani egy kisit a játékot, de ez igen rövid időn belül igen idegesítővé válik. Ennyit erről, következzenek a már emlegetett gombok (csak hogy a tördelő se unatkozzon): **Stop: Aijj!** Hosszabb elemzés aligha szükséges hozzá, az épp kiválasztott egység abbahagyja tevékenységét. Itt jegezzem meg, hogy némelyik lövedőzős csapat nem igazán veszi figyelembe a baráti egységek helyzetét, tehát ha célpontjukat lerohanja mondjuk hős lovasságunk, rendületlenül tüzelnek tovább. Na, ez egy ágyú esetén például nagyon kellemetlen tud lenni, úgyhogy nem árt a fenti gombbal idejekorán leállítani a fiúkat.

Charge: Roham! Deli katonáink rárontanak a kiválasztott ellenséges csapatra. Amennyiben a bal gombbal már előzőleg kijelöltük a cél-

pontot, nem szükséges külön a roham parancs kiadása. Egyébként a bölcs hadvezérek mindig úgy alakítják a dolgokat, hogy ők rohamnyesebben harcol és nehezebben török meg.

Target: Tűz! Bizonyára mindenki kitalálta, hogy a parancsot csak lőfegyverrel bíró csapatoknak lehet kiadni. Mondjunk nem rossz dolog a katonáink felé kolbászoló ellent megírítani, ám a különféle tereptárgyakra és lövonalra nem árt nagyon figyelni, mivel ezeket a gép igen intelligensen kezeli. A legjobb puffogató természetesen az ágyú, a méretes acélgolyóbs ugyanakkor akadály nélkül átszáguld az ellenséges egységen és minden útjába kerülő lényt lekaszal (szóval mérete-sebb élőhalott-hordák ellen különösen hatásos). Az ágyú egyetlen komoly gyengéje, hogy egyáltalán nem lehet mozgatni, ami némelyik leszűkítő használatosságát.

Rout: Vissza! Csapatunk fejvesztett menekülésbe kezd, ami több szempontból is igen kellemetlen. Először is az ellenfél a nyomába szegődik, s zavartalanul kaszabolja a spurizó

katonáinkat (tehát menekülni eleve csak a lassabb ellenfelek elől érdemes); aztán a már nyülcipőt viselő csapatnak jöjőbe telik, míg összeszedi magát (ez függ a csapatban tárgyozó bajnok moráljától is), sőt, néha nemes egyszerűséggel le is lépnek a csatamezőről. Egy szó, mint száz, jól fontoljuk meg, hogy mivel, ki elől és hol kezdünk el menekülni. Elvégre az igazán nagy veresétségek után a fiúk maguktól is belátják a további harc reménytelenségét...

Boost: Hegyibe! E gombot buzgón nyomogattva elérhetjük, hogy katonáink jobban harcolnak s kevésbé hajlamosak menekülőre fogni a dolgot. Hát nem tudom... Ilyesmint belerakni egy stratégiai játékba? Nem mintha a csata sűrűjében valaha is lett volna időm ilyen debliségre, de ez azért akkor is furcsa.

Magic: Mágia. Mivel a Dark Omen egy határozottan fantasy-környezeten játszódó program, nem maradtak ki belőle a különböző mágikus ketyérek sem. Először is már a játék legeleji hozzáncsapódók egy kőse mágus (akinek varázslatos képességeit érdemes a lehető leggyakrabban igénybe is venni), de a csapatokat vezető hősöknél is fel-felbukkan néhány varázstárgy. Ezek használata meglehetősen egyszerű: válasszuk ki a kívánt varázsigét és mutassuk rá a célpontra. A kezdeti kellemetlenségeket elkerülendő mindenki figyeljen arra, hogy pontosan a célbavett egység zászlajára kattintson, szűzen a földre csapódnak a válogatott szerzetcsomagok. A varázslatokat (és a varázstárgyak többségét) egyébként korlátlanul használhatjuk, bár rövid ideig "töltődni" kell minden varázslat után – ennek ütemét a középső kis körben követhetjük nyomon.

Hát, akkor dióhéjban ennyit a Dark Omen kezeléséről. A Word for Windows sajna egyre riasztóbb karakterszámokat írkal ki itt nekem, úgyhogy az ajánlott taktikák illetve ellenfelek elemzésétől ha fájó szívvel is, de eltekintenk. A jó öreg Clausewitz-féle közhelelyek az összevont támadásokról illetve tűzér-ségi előkészítésekről mindenesetre itt is állnak. Egyébként a hátulról illetve oldalról jövő támadásokat határozottan nehezen viselik az ellenfelek, úgyhogy a lovassággal érdemes efféle dolgokat művelni.

Zárszóként csak annyit, hogy a Dark Omen rendkívül színvonalas darab. Egyedül azzal nem tudtam megbarátkozni, hogy minden ütközethez legalább kétszer-háromszor neki kell futni, mire kellőképpen kis veresétségekkel túlvégődünk rajta – szóval gyors győzelmekre senki ne számítson. Akit viszont az efféle megpróbáltatások nem riasztanak el, az mindenféleképp szerezzze meg a játékot. Megéri.

T.J.

Magash, a főgonosz emésztési gondokkal küzd



Luther Márton kései leszármazottja seregünk oszlopok tagja



„Nagyon rossz jelek ezek, Megint rossz gyerekek leszek...”

Most ez vagy T.J. családi Masoly-albuma, vagy néhány fészereplő...



...Illetve a bal alsó sarokban látható a határidőket emlegető CoVoy

Van még jelentkező valamit képaláírás gyűjtésére, mert lassan elfogy a hely?

A békés kis templom nyugalmát hamarosan feldőlják az alatt látható nekromanta gonosz armádiái



dark omen

Electronic Arts
http://www.darkomen.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

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

A helyenként idegesítően gyors
játékmenettől eltekintve tökéletes

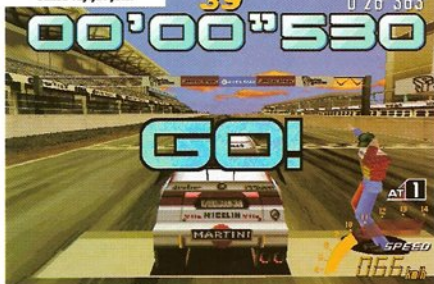
88%

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

FÉKCSIKORGÁS FELSŐ FOKON

Nem is olyan rég a Touring Car versenyek izgalmát egy kiváló PC-s játékkal élhettük át: a CodeMasters féle TOCA egészen aprólékosan a valódi versenyekhez igazodott, és a játék segítségével a brit Touring Car bajnokság realisztikus másában vehettünk részt. Az élethűség volt a kulcszó a SEGA Touring Car Championship fejlesztésénél is, ám mivel ez a játék eredetileg a játéktérmekekbe készült, az élethűséget a Sega

A pályamunkás az Időmőrlő edzés rajtját jelzi



A Mercedes – szokásához híven – rögtön a rajt után az élre tűr

programozói egészen más oldalról közelítették meg. A Sega automatái vitathatatlanul a legnépszerűbbek a játéktérmekekben, elég ha csak a Daytona USA-ra, vagy a Sega Rallyra gondolunk. Ezeknek a klasszikusoknak köszönhetően az igazán nagy autóverseny-rajongóknak nem valószínű, hogy ismeretlenül cseng az AM3 neve; nos, ebből a csoportból vált ki az Am Annex, akik úgy gondolták, hogy kizárólag a motorsportot feldolgozó játékokra szakosodnak.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy egy japán fejlesztőcsoportnak hogyan jut eszébe egy többnyire csak Európában népszerű sportot feldolgozni. A válasz egyszerű: a készítő egy, a Német Túraautó Bajnokságról készült rövid videofelvétel és egy hasonló témájú autós szaklap révén azonnal beleszerettek a sportágba. Nem is csoda: a külsőre egyszerű szériaautóknak tűnő kocsik belseje

szinte a Forma 1-es autók felépítésével vetekszik, és ezek a gépcsodáknak nem csak egyszerűen roják sorban a köröket, hanem mindvégig viaskodnak, "izelgetik" egymást, és nem ritkák a komolyabb kicsúszások vagy ütközések sem. Az Am Annex a japánoktól megszokott precizitással fogott a munkához: elolvastak minden feltehető magazint és könyvet a sportágról, korábbi versenyekről készült videofilmeket tanulmányoztak, és természetesen élőben is megtekintették pár

futamot. A csapat néhány tagja testközelből is kipróbálta a Touring Car autókat, valódi versenypilóták vezették őket körbe a pályákon. Sőt mi több, kibéreltek egy napra egy pályát, és ők maguk is beültek a volán mögé, hogy aztán a játékban minél több tapasztalatukat tudják felhasználni. A grafikusok sem tétlenkedtek: Németországba és Finnországba utaztak terepszemlét tartani, mely során megszámlálhatatlan videofelvételt és fotót készítettek a valódi pályákról és környékükről.

MEGFELELNI AZ ELVÁRÁSOKNAK

Amikor az érdemi munka megkezdődött, a készítő már jól tudták mit akarnak: egy olyan autóversenyt, ami annyira közelíti meg a valódi Touring Car sportesemények atmoszféráját, amennyire csak lehet, ám ennek ellenére nem túl nehéz – hogy azért a bedobott érmékért a játékosnak valami öröme is legyen. Ezért van tehát az, hogy a Sega-féle Touring Car élethűségben ugyan alulmarad a CodeMasters remekművével szemben, de ennek ellenére (vagy épp ezért) sokaknak még is jobban fog tetszeni. A realisztikus környezettel egyébként szerintem még így is túllőttek a célon, ugyanis a Touring Car jóval nehezebb lett, mint az átlagos Sega-játékok. Az

élethűség és a játszhatóság közti egyensúly pedig igen kényes dolog, hiszen egy automata akkor lesz igazán sikeres, ha már az első próbálkozásánál is tudunk vele mit kezdeni, de még több hónap múlva is tartogat számunkra kihívást.

A Touring Car alapvetően egy kemény sport: keményen meg kell küzdeni minden egyes helyért, és ezt a játékban is érzékelteni kellett. Az ellenfelek nem amatőrök, első helyezést szinte csakis tökéletes, karambolmentes autózással érhetnek el. Rivalisaink viszont szerencsére nem is túli szemetek, intelligenciájukat nem vitték túlzásba. Nem próbálnak mindenképp keresztbe tenni nekünk, kiszorítani minket, esetleg diszkrétan kilőni az autónk hátulját (mint ahogy azt a TOCA-ban szerencsétlenül nélkül megteszik). Ha csak normál fokozatra állítjuk a tudásukat, még egy kicsúszás is belefelel a játékba – bár a dobogós helyezésekért így nagyon meg kell küzdenünk.

Annak ellenére, hogy mindenben a valóságot próbálták lemásolni, a Sega (a Sega Rallyhoz hasonlóan) egy nagyon is saját, exkluzív játékot akart készíteni, ezért a három pálya abszolúte saját tervezésű. Habár minden egyes hirdetés, ami a palánkokon látható, valódi cégeket reklámoz, a gyönyörűen felépített pályák mind csak a képzelet szüli, kizárólag a játéktérmekek (és most már a PC-k) szerelmeseinek. Hogy a grafikusok a valódi mat-



ricákat és reklámokat egyáltalán használnak, az egy külön procedura volt. Az autógyártókkal egyenként meg kellett érteni, hogy nem egy hivatalos ITC (International Touring Car Championship) kiadványról lesz szó, és ennek megfelelően kellett a kocsik felhasználásához a beleegyezésüket kérni. A végső játékba három ITC gép került be: egy Alfa Romeo 155 V6Ti, egy AMG Mercedes C-Class, és egy Opel Calibra V6. Ehhez jön még egy negyedik kocsi: bizonyára a japán nemzeti öntudat szólat meg az alkotókban, így kerülhetett be egy távol-keleti típus is – egy Toyota Supra.

A VÉGEREDMÉNY

A fejlesztésnél egy valódi versenypilóta használt a játékot, az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsik viselkedését. Az irányműtás tagadhatatlanul Sega Rallys beütésű, ám az autók sokkal jobban tapadnak, minék köszönhetően inkább csak "hintázik" a fának, és nem sodródnak ki. A lökdösődés közel sem olyan veszélyes, mint a TOCA-ban, hiszen eleve csak nyolc autó verseng egymással, a megcsúszott autót pedig jóval könnyebb megfogni, az ellenkormányzásnak nagyobb jelentősége van. Gyakorlatilag ki is végáthajtuk egy kicsit az autó farát az élelsebb kanyarokban (ami pedig a valódi versenyeken nem igazán jellemző). Érdekes megoldás, hogy a padlógázon és -féken (alapbeállításnál: X és Z gombok) kívül beépítették "fél gázt" és gyengébb féket is (D/S). Én

mondjuk ezekben nem sok használt vettem, tapasztalataim szerint ugyanis az éles kanyaroknál elég csupán a gázt felengedni, és egy pillanat alatt ki-csapni a kocsit, majd újra a gátra taposni. Sőt a lassúbb Opel esetében még talán lassítani sem kell. A kétfajta nézet közül (V-vel lehet váltani) a belsőben még tükör is van, de én mégis inkább a külsőt ajánlom, onnan sokkal jobban lehet a kocsi mozgását követni.

Ahogy azt már a korábbi Sega konverziókban megszokhattuk, ebben a játékban is megahagyták az eredeti Arcade üzemmódot,



és ehhez írtak még egy speciális PC-s opciót. Az arcade módnál csupán bajnokságon indulhatunk, melynek szisztémája nagyjából megegyezik a Sega Rallyval: azaz sorban megyünk a pályákon, és amilyen helyezést elérünk, olyan rajtpozíciót kapunk a következő pálya repülőrajtjánál. Az egyetlen érdekesség, hogy az első pálya előtt egy egykörös időmérő edzésen vehetünk részt, tehát az első versenyen majd ezen eredményünknek megfelelően fogunk rajtolni. A hét másik versenyen kívül ellenfelünk lesz még a játéktérmekekben szokásos időőimti is, az ellenőrzési pontok szinte másodpercre ki vannak "centizve".

Ugyanígy bajnokságon indulhatunk a PC Side-nál is, ám ott további versenytípusok is a rendelkezésünkre állnak. Először is ott van a Time Attack, amivel a saját köreredményeinket döntögethetjük. Segítségül bekapcsolhatjuk az előzőleg futott eredményeink szellematáját is. A Sega sosem feledkezik meg a két játékos módról (VS Race): osztott képernyővel ezzel a játékkal is lehet ketten játszani. A Car Setup-ba lépve – a Sega Rally mintájára – egyedi autót készíthetünk. Módosíthatunk a kor-

mányzáson, a gumikon, a féken, stb. Nagyon jópota, hogy a laikusok számára minden egyes beállítás mellett egy rajz mutatja, hogy az adott változtatás milyen kihatással lesz az autó menettulajdonságaira. A speciális autók behívásához a kocsiválasztó képernyőn majd egy lefelé irányt kell nyomunk – az egyedi autókna a színiük is más. A játék a legjobb eredményeink természetesen elmenti, ezeket a Record-opcióval zethetjük át. Végül a főmenü utolsó pontja a multiplayer játék; az érintett modem tulajdonosok, vagy hálózatot használók számára gondolom nem kell magyarázni a jelentőségét. Hálózatot maximum nyolcan lehet egyszerre versengeni. Ha értünk már el eredményt a bajnokságon, a menüben egy újabb pont is megjelenik: az Exhibition Race. Ez gyakorlatilag egy új pályát jelent: egy széles kiépítésű, városi útvonalon száguldozhatunk. A titkok kedvelőinek egyébként megsügom: lesz még egy rejtett kocsi is.

EGY KIS SZÉPSÉGHIBA

Hanghatásait tekintve a SEGA Touring Car Championship a szokásos Sega-színvonalat képviseli, ám zeneileg valami újat tapasztalhatunk: hogy mit akarunk hallani (avagy nem hallani), mi magunk választhatjuk ki az időmérő futam után – a háromfajta zene között akad például techno is. A PC verzió grafikája – mint azt a képek is bizonyítják – egészen megközelíti az eredeti arcade gép színvonalát, mégsem voltam teljesen megelégedve vele. Leginkább azt vettem zokon, hogy a játék egyszerűen nem támogatja a 3D kártyát, noha a Manx TT-vel egyszer a Sega ezen már túllépett. A másik gond az, hogy bár a játékhoz ajánlott követelmény egy P133-as, maximális látvánnyal a program igencsak dö-



cög rajta. Ha viszont levesszük a felbontást, a grafika enyhén ocsmányává válik, ráadásul követhetetlenül gyors lesz. A köztes megoldás, ha 640x480-as felbontásban játszunk, ám csak 8 bites színpaletta állítunk be. (A Screen Mode opcióit és a Game Settingset az F3 lenyomásával érhetjük el.) Ugyan a durva színátmenetek miatt kicsit foltos lesz a pálya, de a sebesség kielégítő. Végső soron a programozók elismerést érdemelnek, hogy ilyen grafikát gyorsítókártya nélkül is ilyen sebességgel tudtak megjeleníteni.

V.Z.

sega touring car championship

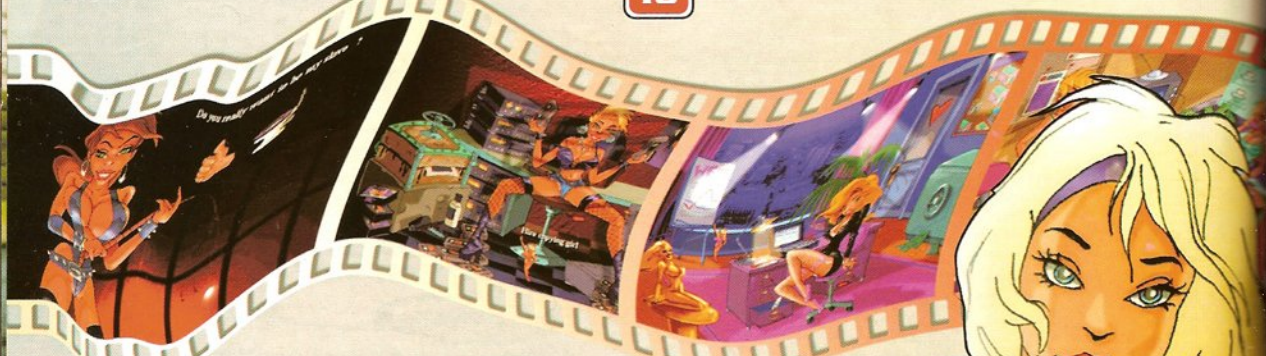
Sega
http://www.sega-europe.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

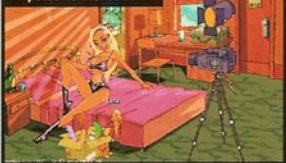
Egy játéktérmi sztar tetszetős,
hazavilható kivitelben

84%



Nem tudom, megrögtáld-e már elképzelni magad, amint sügő joggigantban csodálatosan szürkeszűlőd a kávészékát valamelyik Segafrodoban úgy usque 300-ért, néha meg-meg-csőrren az övössádra agyalott 4-5 mobilon valamelyike, és odakönn horgonyoz az 500-as sportjárgány, hogy estelele elszállbon a lánykhoz, akiktől ávszedés ordád verejékével "megkiesest" szerény, adozott jövövedmé? Ha ez nem csak képzeletben, hanem

Lula fényképezésre készen
– persze még a megfelelő pózba kell rendezni!



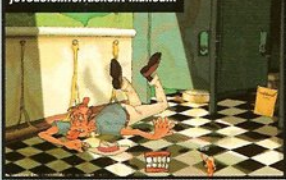
Csendes kisváros, érdekes madarakkal (csak most épp letakartam őket)



Teljes a létszám a bárban



A mellékhelyiség kettős jövövedelmorrásként működik



gyakorlatban is működik nálad, akkor légy oly hügom elhagyni ezeket a haszabokat, mert enyhén unszimpi vagy nekem – ha viszont csak elméletben játszol a gondolattal, akkor itt van az a játék, amelyben fantáziádat maximálisan kifejleszteszted. Lányok futtatásából ugyanis nem kizárólag állétkai edzők szoktak szerény összegek szakítani, hanem mások is – és a Take 2 legújabb üzleti számulációjában pont egy ilyen "ünneber" szerepébe csöppenünk. (Itt egy kis ismerzező következik, mert helyesbőtenek a múltikon számunk híreiből megjelent néhány levestét a játékkal kapcsolatban: mint az előbb kiderült, a játékban nem Lula, hanem a fiúja szerepét játszuk – Lula néhány akcióját tekintve csak annyit mondhatok, hogy hálstennek! Azonkívül a fejlesztő site-járól leöltött képek ugyan kétségkívül Lulát ábrázolták, de a játékban mondjuk nem igazán szerepelnek. Elnézet a dezinformációról, de úgy látszik, hoztam a szokásos formánkat: én voltam az a szerencsés, aki épp' egy útlebontásba dtközbött az információk autózásán...)

Mint az introból is kiderül, hűsünk eddig egy másik rokon szakmóban nyelkédet: bankrablóként. Sajnos utolsó tranzakciója nem igazán sikerült: a társai őt is kirabolták és kitétek Kalifornia egyik elhagyatott sivatagában. Valahogy nagy nehezen elvergődött egy lsten hála mögötti kis porlécskébe, ahol momentán a roppant hangzatos névű Tropicana bár (iszómedencéje mellett, egy pohár hűvös lével a kezében morfondörözik az Élet ügyes-bajos dolgaiban. Az elmélkedést egy rendkívül figyelemreméltó domborzati viszonyokkal rendelkező szöcske feltűnése zavaria meg. A lány illendően bemutatkozik. Lulának hívják, és mivel a medencében félreérthetetlen jelet adja szimpatizálásának, az ismerkedési procedúra a hotelszobában folytatódik, ahol hűsünk – mint jeles természetbűvár – roppant behatálan tanulmányozza az emillett domborzati viszonyokat. Több szempontból is... Mivel az ismerkedés ezen a részen töléstet, kényelmesen nekidől az ágytámlának, cigarettára gyújt és felteszi a legostobább és egyben legveszeélyesebb kérdést, amit férfi csak feltehet nőnek: – Akarsz gazdag és híres lenni? Lula akar. Előli pedig jeles hűsűnknek ötletei támadnak...

A KISVÁROS

A szexvilákhöz vezető rögtös út első lépcsőfoka ez a kis porlécske lesz. A bal alsó sarokban három kitüntetett információt láthatunk: a dátumot (hm, ha jól belegondolok, ez nem is olyan fontos); a pénzünket (ez viszont a legfontosabb), valamint az időt (egyegy helyek ugyanis csak bizonyos napszakokban vannak nyitva).

Hotak: Ennek emellett bérleljük ki lendő birodalmunk első főhadiszállását; továbbá itt fogjuk Lulát fényképezni. A szoba napi bérleti díja 100 dolcsi, de ha már némi pénzmagad állt a házhoz, célszerű hetibérletet választani, mert úgy 20% kedvezményt kapunk. Lula figyelmeztet, ha a következő napielői fizetése esetkéssé vált – ezt pedig nem árt jeltesíteni, mert ha egy nap elmaradunk van, a tulajdonos gúllászállású értesítést a szobánkban kárölt felszerelést.

Köveletőcsének csillapítására drasztikusabban műcszerek is kínálkoznak, de egyelőre maradjunk csak a számla kifizetésénél...

Video Stars: A helyi Fetez-kirendeltség, itt vásárolhatunk magunknak foto- és videofelzáreléseket. Kezdeti pénzmagunk a legolcsóbb fotóapparat és lámpa, valamint 2-3 letecs film beszerzésére elegendő. A későbbiekben drágább cuccokat és videomárkatákat kell vennünk, mert a jobb minőségű felvételeket több pénz ütőmarunkkal. Az elkészült fotókat ide kell beadniuk előlívására, amely 17 órába valamint 20 pénzbe fog kerülni.

Bar: Különböző lümpen elemek gyűlékezőhelye – tehát ide majd

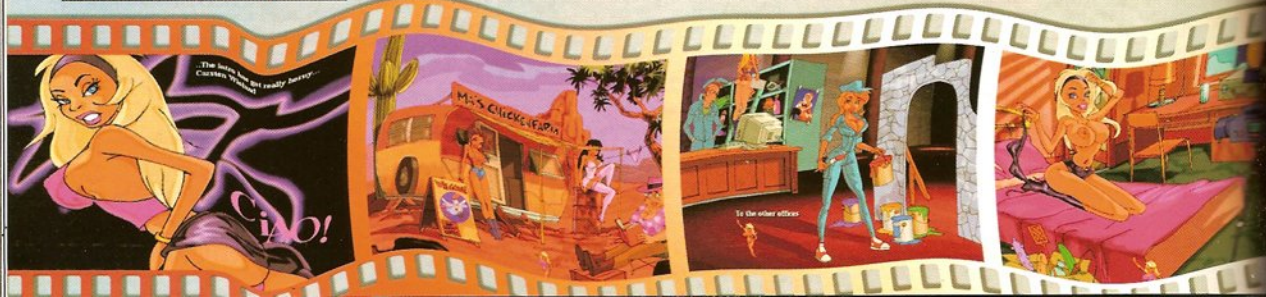
gyakran járunk. A pultban álló hölgyre kattintha Lulát napi 150-ért letecszötdelhetjük sztriptótlócsónak, mert a gadszagszóhoz vezető út első lépésénél sajnos valakinek dolgotnia is kell... Szereplése időpontjainak javasolt a 18-21 órái választani, mert így napidíjából rögtön ki is fizethetjük a következő napi lakbért. A bár néhány családos ünneber (Victim) is látogatja – ha ezekre kattintunk, tájékozódhatunk anyagi helyzetükről, továbbá – ha épp nem dolgozik – Lulával a hotelebe csábíthatjuk őket, ahol nyilván bétégygyőlelmények tanulmányozása lesz az elfoglaltság tárgya... A családias jelenetről azért a biztonság kedvéért késülnünk néhány fotót – ha másért nem, hát azért, hogy alkalmasint elküldjük a Filatéiai Szemlének. Vagy esetleg a delikveses kedves családjának. Az utóbbi lehetőségtől egy néféselt egy néféselt levélben tájékoztatjuk is az urat, feltevévén azt az allentárvát, hogy ettől a kínos procedurától örömsent eltekintünk, ha egy szerényebb

Lula

A sexbird

összeggel hozzájárulnak egy szegény, ámde lehetséges amatőr fotós anyagi bázisának stabilizálásához. A csúszkán állítsuk be a kívánt összeget, majd adjuk posztára a levelet. Erdemes nem túl polatlan összeget (2-300 dolcsi) megnevezni, mert ha túl nagy lövét akarunk egyszerre lekasztani a t. ügyélről, szalad a rögtösre és csunya hazugságokat mond rólunk. Ha a zsarolás sikeres, akkor másnap este a bár mellékhelyiségében megtaláljuk a mi kis börtönkünkkel. 3-4 lehetséges időzót

van, akiket akár naponta is meg lehet zsarolni. A mellékhelyiségben néha egy-egy illuminált vendég intőz. Egyes-bajos dolgait a piszoárnál – egy olcsóbb segítségével (meg egy kattintással) apróbb emléktárgyak átadására bírhatjuk





diát. Ez egyébként nem különösebben jövedelmező, és ha túl gyakran alkalmaznak, akkor előbb-utóbb az orvosnál tartjuk magunkat. A bárbán találunk még egy kért látást, ami valójában egy ülep (pl) pénzforgalma is a szerencsejátékos (Smabler) képeben. Vele roppant bonyolult szerencsejátékos társulathoz, ha van legalább 1500 dollár között lehet, és az nekem aki több hatost dob. Ha ugyanannyi (vagy több) díszítő dobtunk kevesebb kockából, a fét dupláját nyertjük. Egyébként nem rossz módszer, ha kezdőtinkor a legkisebb tétet tesszük, az elterjedtebb kezdő pedig megvárjuk, hogy ő mit dob – ha csínytat, akkor dobás nélkül felhívhatunk az asztaltól. A bárbán még van egy zsebes arc: Dealer Don, akivel új szerencsejátékosok vásárolhatnak, ha Mulder úgynök kollégáit már személyesen érdeklődnek a városban végzett áldásos tevékenységük iránt. Ennek ára már kiemelkedő, napi árfolyamon 8-12.000 dollárral mozog.

Redaktor: Ó ferjesztéi Lula! Készült – előhívott – fényképeinket és videóinkat. Ugye! Kérek csak akkor tudunk vele, ha egy nap nem kell jó egy könyv kérésre. A felvételték 1-2.000-ért az aron is megkérdezd nek, de jobban járunk, ha paporta tettelet főcseszésen van és öket és reggel beavartunk hozzá a szexológusainkhoz.
Parking: Ide nem kell bejárunk, – előbb-utóbb majd mindig összehozunk. Sítre akkor bejutunk, ha túl nagy a százási írozás, az új FBI helyszín bármikor, vagy túl sokan várják febe a WC-be menő részegre. A szabadságunkra az van, és rögtön kiérünk, hogy mi is az, amikor a bilincsre hallunk és a hatóság újra megállapítja köztünk hár órá. Sajnos így csak kétszer szabadságunk a klubotól, harmadik alkalommal az FBI – himnusz – díjazás lesznek pontot pályáztatunk végére.

Redaktor: Zalóghoz, bájos tulajdonság. Modernizálás után a csészés társaságok csúszhatók régi kameráink és lámpáinkat, ezáltal is értékesíthetjük a WC-be fejezett urak holmijait.
Szerkesztő: Itt különféle mókák dolgok beszerzésére van lehetőség. Ez másra is lesz, mert Lula egy idiót úgy megújja a levelek egyhangúságát, és néhány „jakszerre” vagy. Innen megyünk neki több fájlt is, mert nem nevezni meg pontosan, hogy mire is gondol éppen – rádászul amonizálja a csuccokat.
Csészés Főnök: Itt egy kedves öreg hölgy lakokocsija található, aki néhány írói hőlyvet menesztés – „munkát” követhet nekik. Mivel baby síterre ebben a játékban nem lesz szükséges, akkor kell ide betárolni, ha Lula valamelyik felvételeit eleven „jakszerre” vagy. (Egyébként a bárbán feltűnő lányokat is be

velek például a gonosz motellulajonost. Ezt már csak hobbitól is megleszi a korrekciós játékos, már csak azért is, mert ilyenkor nem kell faktórt fizetni – de persze olcsóbb, ha rendszeren fizetjük a számlát. Vetsere akkor lesz szükség, ha a portás megpróbál a mi számlánkra kóntakódolni, és arról kukorékol, hogy mindent tud rólunk, és mindent elmond az FBI-nak. Számén ki lehet vonni a forgalomból egy időre az FBI-ügynököket, de ez már jóval költségesebb mulatság (akkor van rá szükség, ha nincs annyira pénzünk, és a költségét itt sincsenk összhangban a várható bevétellel. A takika egyszerű. Kezdetkor béreljük ki egy napra a szállodai szobát, vegyünk egy 150 dolláros fényképezőgépet és lámpát, meg 3-4 tekerés filmel, csináljunk egy sorozatot Lulaó!r, vigyük vissza előhívhatni, majd szerződtesük Lula!t a bárba sztriptóztáncoznak. Ezután az F2-vel beviható Save-menüben állítsuk az idő másodást maximárra. Az elkészült filmetek mindig rögtön adjuk be a diszt riblóthoz léonere (az első metét fix árá is, mert abból rögtön kettő faktórt fizetünk), és reggel azonnal vegyük fel a pincétet. Közben nepporta mellet, a százárás a bárbán, és unalmoskodni néha feje is verhetünk valaki. Előbb-utóbb megúj az FBI, szóval miután új szerencsejátékosokat verünk Döntől, maradjunk meg a törvényes keretek között, és koncentrálnunk a mind jól működő fényképezőgépre és videófelvételekre, ha meg Lula kíváncsára. Milyen összegeztünk 80.000 dollárt, továbbit már a Hollywoodba.

A SZEKFIILMEYAR

Ér már kicsit húzóbas történet lesz, mert az 50 hogy dollárral sem túl sok különösen ha az ember a blue movie-k világában élhet komolyabb tövek kalvásián magának. Az irradék jobb oldalán látható úvegbe kattintva mehetünk a stúdióépületekhez (majd ha már beérünk), az ajtón Lula lakosztályába (Idé, mint az előbb) – tehát a legjobb, ha szerzőköt kiugrik a városra.

Redaktor: A szépségplinkán álszabathatjuk rozantabb színésznék külsőjét. Lula!nak nincs szüksége rá, a többiek pedig épp eleget karsznak, hogy maguk finanszírozzák a dolgot – vagyis nem szoktam használni, mert nincs közvetlen haszon belőle.

Parking: Lula! az előző színről már ismerős derék motorosok. Mivel itt most hat videószériát köztől folyik a piaci verseny, a többiek munkáját szabályoztuk a felvételeikhez. Ha a topista élére akarjuk juttatni valamelyik produkciót, erre szükség is lesz.

Redaktor: Itt beérhetünk vásárolhatunk a filmgyártó üzemből, ehhez szükséges épületeket (Itt, nézetesen később). Pénz híján egyelőre csak maradjunk a bérletnél.

Redaktor: Adánsak az előbb, itt boltoltunk a terjesztővel. Ugyanúgy el lehet adni a teljes filmpojót, mint a helente fizetelt licenccel (nyilván az utóbbi a kifejeződőbb), de nagy pénzt majd akkor akaszthatunk, ha magunk dobjuk piacra csodás alkotásainkat.

Sex Store: A mókás csesebecsek beszerzési helye. Tipusok tekintetében a választékos sokkal szélesebb, mint az előbb, tehát mielőtt egy forgatás megkezdődik, nem árt megismerkedni velük. Itt találjuk a szexivétel Top10-listáját is. Ere lermérszelesen csak a legjobb minőségű felszerelésekkel készült filmek

újratrathat fel (szabotázs nélkül a legjobb helyezésem így is csak egy 6. hely volt).

Banc: Itt már pénzügyi műveletekre is lehetőség van, 70.000 dolláros hitelekterünk van, ami az ötvenes százát készpénzünk mellett talán éppen elég lesz az első egyezre-rőbb produkció finanszírozására. A hitelautomatikusán előre lép, ha elfogyott a saját tőkénk, viszont havi 12%-n, naponta létező kamattal kezeg. Ha a hitelkeretünk túllépjük, bukuk a partit, mehetünk vissza az előző pályára. Ha már termelünk némi felesleget, be is lektethetjük a követ – de ez jellemző módon csak 2%-ot gyümölcstőszük. Az első dolgunk tehát néhány épület kibérlése a Realtornál. Mivel már az első filmmel kell becsődölünk, ha az összesel kivesszük az első 3-4 filmet csak a legfontosabbakat béreljük ki. Az épületek persze csak akkor fognak működni, ha felvettük őket a megfelelő alkalmazásokat is és megvásároltuk a szükséges felszereléseket is.

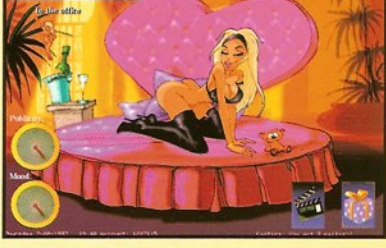
Lula's Flat: Kis kedvencünk magánlakoszája, ahol egyrészt szerepet adhatunk neki valamelyik készülő filmbenben, illetve apró csesebecsekkel (aranyóra, sportkocsi, tengerparti villa, stb.) javíthatjuk közérzetét. Publicitását majd a reklámíróda fogja.

Banc: Bejárni. Ide nem árt legalább egy biztonságos ór, esetleg fellegyerve, mert az órdog, a konkurencia, valamint a különböző túntelekes szervező nőgyógyék nem alszánk – márpedig az idő pénz, és minden egyes időnség vagy szabotázs hosszú órányi kieséseket okoz.

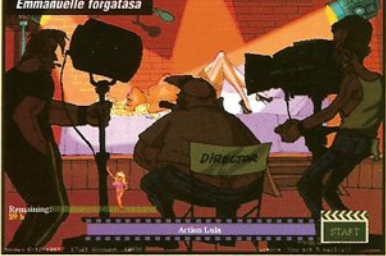
Casting Office: Elméletileg szereposztás, de – hiúsós áron – innen adhatunk fel hirdetelt új alkalmazottaknak és új színészeknek. Az előbbiektől hirdetesei a jobb oldali íratcskéryneven, az utóbbiakat pedig az íróasztalon levő magazinra kattintva adhatjuk fel. (Nem tudom, mennyire nagy dícsőség, de Martha Ippol nevében kis hasznát is képviselteti magát a színésznék között.) Az állás hirdetésnél meg kell adnunk a minőség elvárásokat és a fizetés arányát (ha szeméknél pedig bizonyos, ihm, kvalitásukat), de ez mondjuk merőben poétikus dolog, mert úgyis mindig ugyanazok fognak jelentkezni, és mindenki megjelölt a napi fizetési igényeivel is. Egy reklám körülbelül 2-3 napig hatatos, ha addig nincs jelenlétező, adjunk fel még egy hirdetést. A jobb alsó sarokban látjuk, hogy hány jelentkezés érkezett be a hirdetésre, és a bontlékora cicke-lelve tudunk lapozgatni közöttük. Mivel egy állásra többen is jelentkeznek, logikus, hogy az fogjuk a nagytós ikonnal szerződötleni, aki a legkevesebbet kéri közülük. A többit akár ki is ruháztuk, mert – a takarítóntókon kívül – minden állásra elegendő lesz egy személy. (Ez nem is árt, mert ahogy elnétek, 10 jelenlétezőnél több nem nagyon lehet az íróasztal.) Színészek lehetnek köztben is, bár az költségés moka. A Castingba nem szükséges személyzet,

max. új színészek felvételekor nem látjuk az animációt.
Movie Planning: Előszörban kell ide egy „író” (Writer), akinek megadhatjuk az új film címét és választathatunk neki valamilyen „témát” (érdekes a választék). Az író mellé kell egy aszisztens (Prod. Asst.), akinek kiválasztathatjuk a stílust (érelmeszerízen minden film hardcore), továbbá egy gyártásvezetőt (Prod. Dsgn.), akinek a tábláján a kis képsékekbe! összeraktuk a „cseleményt”. Minden egyes kocka 10 perc és 1.000 dollárral kerül. A hosszabb filmeket nyilván hosszabb ideig gyártják, viszont drágábban lehet eladni őket, de 80-90 percnél hosszabb film gyártása nem ajánlott. Ha összeraktuk a filmet, a Conclude Planning ikonnal bejelentjük az előkészítést. (A

Lulát sikerült kellemes hangulatba ringatni!



Teljes gözzel folyik az új Emmanuelle forgatása



A szereposztásnál kitörő örömmel fogadják az újonnan szerzőteltett színészeket



Malom visszavág

ellen szervezni egy ilyen bulit – de a Csirketarm olcsóbb.)
Parking: Itt két motoros duhaj horogonyoz, akiket három szereposztás megbotlásal halmozhatunk el. Karton sőrökkel üzembel, és a megbotlás sikere (díjtartrama) egyenes arányban van a szerzők felkeltet kantonok mennyiségével. Olcsón meg lehet veténi





Lassan kezd lakhatóvá válni szerény kis hajlékuk

rektor persze nagjában közbbsztr is valamilyen problémaival áll: elől: vagy valamelyik családtagjaival van gond (pl. szkolva valamelyik, amikor meglátna a partnerét), vagy pedig valami speciális esztétizre van szüksége. Ilyenkor a stúdióba is sietünkünk orvosolni a problémát: az elől esetben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

A NASA "speciális" űrhajója kilövére készen

Cutting Room: Ide értelemszerűen egy vádoló-lyá (Cutler) és valami végzetrendezés szükségesgattik. A kész filmnek végárendszent 1-2 napot veszt igénybe.

Sound Studio: Itt egy hangmérnök (Sound Egn) foglalkozik, aki egy rakás külön-féle hangszóhoz berendezés segítségével 1-2 nap alatt zenét készít a nagy műből. Ha luxus-kidolnak óhatunk, akkor lehet ide szerző-velni kellemes hangú dublöröket (Dubler), akik a filmzavarnál jó félsz színeszavainkat hangot kölcsönözhetnek.

É többi épületet és személyzet/felkészítést már csak akkor érdemes bérlni, ha a film-gyártás már nagyüzemi méretekben folyhat.

Minden jó, ha jó a vége (holnap előfizettek az 576 Kbyte-ra)

program ugyan csodálkozni fog, de az ne zavarjon senkit.)

Studio: Ide kell egy rendező (Director), egy operatőr (Cameraman) és egy fővilágosító (Light Engnr.), természetesen az utóbbi ketnek vasárnapon kell egy kamert és egy lámpát is. Mivel a filmgyártás leg-kezdő fázisában a forgatás, később akár három stúdiót is bérle-nyünk, ahol párhuzamosan több filmet is forgathatunk, de természetesen oda további személyzetet, felszerelést, na és persze színeszavakat kell szerzőzötnünk. Ha a személyi és tárgyi felvételek megvannak, a Movie Planningban befejezzük egy film előkészítését, és a Casting listájában –Lulan kívül – legalább két színeszavhozrendelünk a filmhez, a stú-dióban kivásztathatjuk a filmet, és a Starra katinnva meghozódhat a forgatás. A rendező előtárja a bevezet forgatási időt, melynek jöveha-gyása után – hogy a kltívtől szöljön – a munka a dandárjaiba. A di-

filmelek a minimális épületekkel el kell kerülnünk a csúcstól, majd a későbbiekben ki kell bérlnünk a többi kúkkót és mindenhoza a lehető legjobb felszereléssel megvásárolnunk (márcsak azért is, mert azok el-hasztrálódnak). Ha igazán beindult a bolt, akár napi 100 000 dollára is rúghat a tiszta nyereség. A pályá adig tart, amíg el nem érjük a 2 mil-lyó dollár mobil tőkét. A mobil tőkébe nem számítanak bele a banki be-felvételek. Mivel a következő pályán megint egy rakás kvótát kell indu-lánsal elvernünk, nem azt éne 5-6 millió dollárt befektetésben elhal-mozozunk, majd azt magunkhoz szölvha ábrunorítva a harmadik színtre.

A SZEKBIRODALOM

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

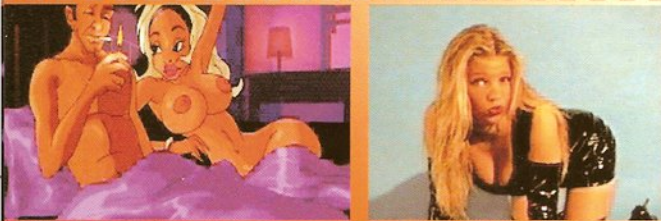
Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunk-unk. Itt az első dolgunk az, hogy megvásároljunk földterületet, majd kiépí-tyünk ott egy nagyüzemi méretekben forgatási szünetet rendelünk el, megfelle-nyeggetjük, megvesztegetjük, esetleg kü-lyömpészsel szerelhetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt, az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szeszoptiba a kívánt csúcstól. É kellemele-nyebb lesz, mert a csúcstól egy rakás válto-zata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél óra kéne meg, amikor az egyik jelenethez egy "Fé Csikere" volt szükség – vajon mi a szbsz lehet az?) A film tulajdonképpen már most elmadott, de azért két épületben tovább filmozhatjuk őket.

lula
Take 2/DV
<http://www.take2games.com>

LÁTVÁNYSZÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimális: 486/700, 8MB RAM, 2xCD, Win95, hi color videókártya, Win-compass, hangkártya
Ajánlott: PIII, 16MB RAM, 4xCD



NEWS

Első pillantásra frenetikus, utána viszont már lázárón is lehet

82%

Ha egyszer egy játékefejlesztő vagy kiadó cég megszerzett egy, a média vagy a szórakoztatóipar bármely területén sikeresnek bizonyult licenct, az bizony igyekszik az összes bört lehúzni róla – ez a kijelentés lassacskán már kezd banalitásszámba menni. Különösen, ha az ember úgy általában nyomon követi a világ fejlődését, ha máshol nem is, legálábbis a PC-játékok terén. Gondoljunk csak a Virgin bevételének igen szép részét képező Star Wars-játékokra, a Disney-feldolgozószakra vagy egy

ezt pedig a sebesség/játszhatóság/életlenség kívánalma miatt soha nem tudják megítélni paraméterezni. Becsületükre (bankszámlájukra?) legyen mondva, az Interplaynél azért megpróbálták a dolgot, különösen így, hogy a jól ismert Star Trek névvel párosíthatják a játékokat. A játék három pályáján felvonultatták az "igazi" flipperet jelenének szinte összes trendjét: a "történetet", a "küldetéseket", a monokrom CGA-videókat, a skill shotokat, a betűk kilövésére adott szorzót, a multiballt és a frénzt, hi-

Szeretnék elnézést kérni, ha ismertetőmet az enyhe szkepszis lengte volna be, de mint már említettem volt, szerintem egy flipper nem igazán alkalmas számítógépes adaptációra, maximum utazásra. Arról nem is beszélve, hogy az ez irányú próbálkozások eddig rendszerint megfosztották a játékoszt a valódi sikerélménytől – nekem ugyanis nem jelent az különösebb sikerélmény, ha mindenre százezer pontot kapok és a golyó egyszerűen nem is hajlandó elmenni (ld. például az Sierra flipperéit). Szó se róla, ez mondjuk

letti vezetőcsatornáknban); a golyó nem pörög – és nem is folytatolom tovább, mert felesleges. Kivétel ezésként tekintve nem rossz darab: 640*480 mellett 800*600-ban is tökéletes sebességet produkált egy mezel P133-on. A zene ugyan illik a sci-fi témához, de engem inkább Jean Michel Jarre első szárnypórbálgatására emlékeztet.

A Star Trek Pinball tipikusan popcorn-játék, amit az ember azért tesz fel a gépére, ha egyéb teendői között néha 10-15 percnyi kikapcsolódásra

STAR TREK

GALAKTIKUS FLIPPER

P I N B A L L

úveg Holstenre – hogy csak a legismertebbeket említsem. Ez a törekvés néha igen mehökkentő klónokat eredményez, és ezek közül nálam mindaddig a Star Wars Monopoly vitte a pálmát – mondom mindaddig, mert a

score listát – szóval mindent.

Az első pálya a Boldy Go, ami a mostanában leginkább elterjedt trendet szimulálja (én "parasztflippernek" hívom): van egy csomó cső, minden csőrög, halál áttekinthetetlen és a felépítésből adódóan egyszerűen képtelenség célozni – egyébiránt oda kell löni, ahol villog a lámpa. (Hely hiányában inkább nem kezdem boncolgatni, hogy mit és mikor kell löni – a játék füzetkéjében ugyanis részletesen taglalják, másrészt meg mindenki kitapasztalhatja magának.)

A második pálya a Quapla', ami az áttekinthetőbb típust képviseli. A fenti betűs kapukkal lehetünk szorzót, a bal oldalon levő lyukkal pedig "küldetést" választunk. Igen hálásak a közepen levő járatban sorakozó kártyák, itt majdnem mindig sikerül egy "zsinórt" összeszedni.

A harmadik pálya (Nemesis) a maga nemében igen egyedülálló, mert egy multiplayer-pálya, amelyen a gép sorban nyomja a golyókat, és a kártyákat lövöldözve két játékos egymás ellen küzdhet különböző feladatokban.

nem mondható el a Star Trek Pinball-ról. A pályákat ugyanis úgy tervezték, mintha valódi gép lenne; a flipperek között két kilométeres rés tátong (ilyennel már elvből nem szívesen játszom) és a pályák kialakítása folytán elég egy rossz lövés, hogy egyetelmű "zsinór" legyen a vége – ebben mondjuk meglehetősen emlékeztet a valódi "huzasnyelők". Sajnos ehhez jönnek a számítógépes feldolgozás szokásos hátrányai: a golyónak szokás szerint nincs SÜLYA, úgy pattog, mint egy ping-ponglabda; apró matematikai bakik folytán a mozgása néha érthetetlenül felgyorsul (különösen a flipperek fe-

vágyik. Ha viszont ebből a szempontból szemléljük a dolgot, annak ropogó becsületes iparosunka.

CoVboy

Kirk kapitány golyókat egyszerűsít az orrán



Star Trek-licenct birtokló Interplay most egy Star Trek-flipperrel lepte meg a t. vásárlóközönséget.

Egy flipperrel igencsak ingoványos talajra merészkedik bármely fejlesztő, mert szerintem ez egy olyan műfaj, ami – a számos próbálkozásra való tekintet nélkül – számítógépre egyszerűen adaptálhatatlan. Ha valaki már játszott valaha is egy igazi flipperrel, az valószínűleg egyetért velem abban, hogy ezt a játékok egyszerűen nem lehet pusztán matematikai algoritmusok alapján számítógépen szimulálni – legfeljebb utánozni, de annak mindig is miannyag szaga lesz. (Ennél már csak a "horgász szimulátorok" jobbak, de ezt most ne feszegezzük...) A lökdöset meg pláne nem, mert az abszolút nem mindegy, hogy mikor, milyen erővel és milyen irányból lököm meg a masinát –

Hoppa, ez itt már a Quapla'!



"Multiplayer"-flipper



star trek pinball

interplay/SCI

<http://www.interplay.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: P90, 16MB RAM, 2xCD, DOS6.22/
Win95, 50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM,

SZÁMÍTÓGÉPES Flippernek igazán nem rossz darab

74%

A point&click kalandjátékok kedvelőit többnyire csak az amerikai és francia cégek szokták kényeztetni, de a most ismertetésre kerülő kalandjáték a német illetőségű TopWare-től érkezett – igaz, a valódi munka, ha jól sejtem, inkább a lengyel programozók és grafikusok keze munkáját dicséri. Ez annál inkább meglepőbb, mert egy igen letisztult darabról van szó.

A kerettörténet a legendás gengsterkorszakban, és természetesen Amerikában játszódik. A főhős figurája mintha csak egy régi, fekete-fehér, amerikai filmről lépett volna le: hanyag öltözék, középkorú magánéletű, az elmaradhatatlan kalapal és magabiztosság, beszédét át meg át szóví a szarkazmus, és persze nem veti meg a nőket és az olcsó piát sem. Ez utóbbi talán abszurdnak is tűnhet, hiszen fénykorában többen közt pont a szeszcsempészek le-

sőbb öt ikont láthatunk. A sima nyílal járhalhatunk a terepen (ez az alaphelyzet), illetve ugyanezzel működtethetjük a különböző használati tárgyakat, vagy nyithatjuk ki az ajtókat/ablakokat. A kézzel tudjuk felvenni (illetve néha használni) a tárgyakat. A nagyítóval vizsgálódhatunk, végül az ökölrel verekedhetünk. Ha már felvettük a fegyverünket, annak a használatá lesz az ököldi ikon. A felvett tárgyakat a képernyő tetejére kell vinnünk: amint a pointerrel odumattunk, begörödi a tárgylistánk. A listát a két nyílal tudjuk "lapozgatni". Mellette az Options ikonnal a játék környezeti beállításaihoz jutunk, benne az állásmentéssel/töltéssel (Save/Load). A mutató mindig felveszi a "kezünkben lévő" tárgy alakját avagy az éppen aktuális cselekvésikon formáját – a program még azzal is segít, hogy a cselekvésikonokat animálja, ha olyan dologra mentünk rá, amin az használható. A játékmenet nem egészen szokványos, ugyanis rengeteg a felesleges, a végigjátszás szempontjából lényegtelen tárgy.

JACK LAKÁSÁN

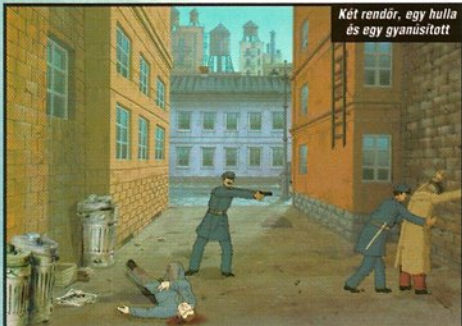
Szóval ott tartottunk, hogy Jack az út porából tápáskodik fel – szerencsére az időközben megérkező felügyelő, Tom Rogers régi barátja hűsünek, így némi rábeszélés után kapunk tőle 48 órát, hogy tisztázhassuk magunkat. Egyébként egy katonát öltek meg, néhai Pete Reynolds nevű őrmagyot. Először is menjünk haza a fegyverünkért (kulcs a lábtörő alatt): a Coltot az íróasztal mellett fiókban találjuk, a fiók kulcsát pedig a könyvespolc aljában. A polc mellől vegyük fel a tollseprőt is. Az utcán el-töltött éjszaka után igazán ránk fér egy zuhany (balra), majd mehetünk szomszédolni. Adjuk át a szomszédnőnek a tollseprőt, majd miután elment takarítani, diszkrétan emeljük el a falra

akasztott bokszesztyűt. Tízóvatban vegyük magunkhoz a lépcsőházból a parvist, majd kilépv a épületből sétáljunk át az utca másik oldalára, ott pedig be az utcába. Vegyük elő a parvist és a kocsi barátságatlan lova alól kotorjuk ki a patkót. Ezt tegyük bele a bokszesztyűnkbe, majd nézzünk el a lakásunk mögötti sikátorba. Egy romcs autózhoz jutunk, rajta pedig egy pajszert láthatunk. Próbáljuk meg elcsörni, mire egy fekete hústorony jelenik meg, aki különféle durvaságokat vág a fejünkhöz. Szemtelenkedjünk vele, minek hatására az alfér kezülsőbát korrólrik – ennek a győztése pedig – kis ügyeskedésünk révén – mi leszünk. Most térjünk vissza a büntény színhelyére (ahol eddig a rendőr posztolt), és vegyük fel az első bizonyítékot: a Davidot márkájú csikket, amiről Jack rögtön meg is tudja mondani, hol vásárolták. Kövessük a gyilkos nyomát: a pajszerral húzzuk le a tűzléhrát és mossunk fel. A tetőn egy gyűlösdobozt találunk, rajta a Night'O'Granis bár címével. Mossunk vissza, lent ugyanis jó hír fogad minket: Tom visszajátszolta az elvesztett kocsikulcsunkat. Az utcán viszont annál kellemetlenebb élményben lesz részünk: időközben magához tért a fekete kolosszus. Az élközött úgy megszorongatja hűsüinket, hogy estig kényserpihenőt kell tartanunk...

A BELVÁROSBAN

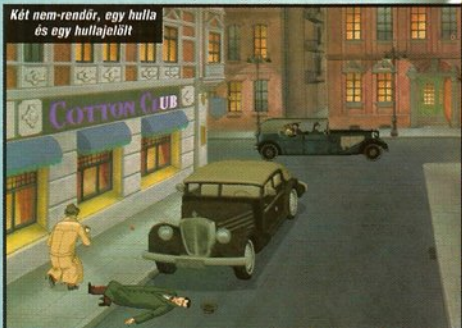
Felébredvén szálljunk be a kocsiunkba, és irány a belváros (Downtown). Menjünk Charles bollljába, és kérdezzük tő a szivarról – sajnos csak általánosságokat tudunk meg tőle. Kérjünk egy példányt Today News-ből, és vegyük is el a lapot. Ha kell, kölcsönözhe-

tünk tőle pénz is. Törjünk be az elhagyott házba, ott vegyük fel a baseball ütőt, és osszuk ki vele az egyik szobában pihend, rossz arcú csövest. A csöves ágya alól vegyük el a kötelet. Egy kis pénzzel nyomakodhassa birjuk szóra a Night'O'Granis bárban az éjszakai pilangót (az ajtót elálló keményítőt vagy fizessük le, vagy kerüljük meg a romház felől), minek során megtudjuk, hogy az általunk keresett fickó August Bellingernek hívják, és a Paradise Szállóban lakik. Látogassuk hát meg! A portástól tudakoljuk meg, melyik szobában lakik, majd menjünk a porta mögé, ahol csenjünk el a takarítóknál kulcsát, amit véletlenül az egyik ajtóban felejtett. Lefizessünk fel, és nyissuk ki az első ajtót jobbra. Mielőtt benyitna Bellingert, gyorsan kutasssuk át a börtönjét, és kukkantsunk bele az asztalon lévő feljegyzésibe. A



Két rendőr, egy hulla és egy gyanúsított

tüléseivel kereste a kényerét. Jack Orlando nevé valaha mindenki ismerte: sorozatgyilkosoktól kapott el, gyerekeket mentett meg, maga a polgármester gratulált neki – egy szóval ünnepeket szár volt. Mostanság azonban rossz passzban van: vége az alkohollütlalomnak, "patakokban folyik az olcsó whisky", hűsüink meg szépen munka nélkül maradt. Egyre sürűtben néz a pohár fenekére. A végzetes éjszakán is pont egy bártól tart hazaléle, amikor kellett szemtanúja lesz egy gyilkosságnak. Elköveti azt a "hibát", hogy berohan a kiellen sikátorba, de abban a pillanatban egy arany végű sélapálcával szépen fejbe köllintjük, s mielőtt elveszti az eszméletét már csak annyit lát, hogy a gyl-



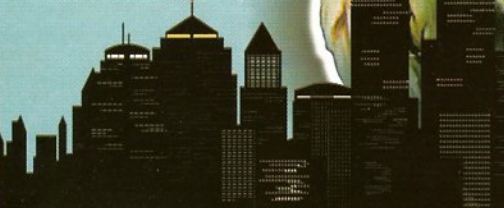
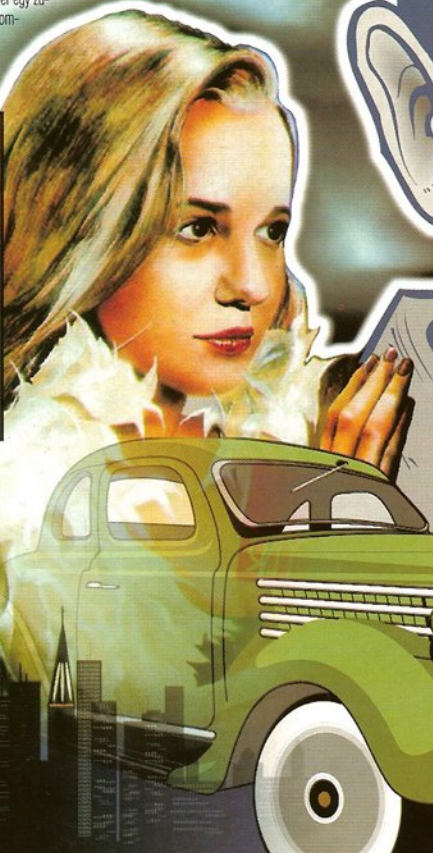
Két nem-rendőr, egy hulla és egy hullajelölt

kos a tűzlépcsőn át, a háztetőlőkn keresztül menekül. Reggel kellemetlenül ébred: két egyenruhás rendőr néz rá mérsző szemekkel, s aifől érdekldőnek, hogy vajh' ki az a hulla ott a társaságában...

JACK MOZDULATAI:

A játék irányítása csak a minimális ígére korlátozódik, amiket a jobb egérgombbal hozhatunk elő. A megjelenő töllényen először csupán négy, majd ké-

szélés után kapunk tőle 48 órát, hogy tisztázhassuk magunkat. Egyébként egy katonát öltek meg, néhai Pete Reynolds nevű őrmagyot. Először is menjünk haza a fegyverünkért (kulcs a lábtörő alatt): a Coltot az íróasztal mellett fiókban találjuk, a fiók kulcsát pedig a könyvespolc aljában. A polc mellől vegyük fel a tollseprőt is. Az utcán el-töltött éjszaka után igazán ránk fér egy zuhany (balra), majd mehetünk szomszédolni. Adjuk át a szomszédnőnek a tollseprőt, majd miután elment takarítani, diszkrétan emeljük el a falra



börönd tartalmából Bellinger foglalkozására lehet félreértelmezni következni, a feljegyzésből pedig egy laikus helyét tudhatjuk meg. A találkára menjünk el Bellinger helyett a Night O'Granis bárban mutassuk meg a Today News újságot a szemüveges pasasnak. A fiók felérvén hűsünk el, hogy kifizesse a munkát, de ne ugorjunk be: amikor elő akarja húzni a pisztolyát, mi legyünk a gyorsabbak! Közöltük össze a gazembert, majd térjünk vissza a bárba, és most a megbízó szerepét játsszuk el. Bellinger már éppen betesztelina a csapánkba, és már jön is velünk, ám az utcán hirtelen egy kék autóból tüzet nyitnak hőseinkre – Bellingerrel egyetemben Jack autója is bekap egy-két golyót. Ismét jön a rendőrség, és ismét Jack a gyanúsított... Ezúttal ne várjuk meg Tomot, hanem ugorjunk meg. Keressük meg az autószerelő műhelyét, mert időközben odaszállították az autónkat és melleleg az általunk kilyukasztott kék autót is. Kússuk át a telekanykocsit: egy titkos casino-belepőre bukkanunk. Menjünk abba az étterembe, ahol egy testes gorilla posztol egy ajtó mellett, és mutassuk meg neki a belépőt. Miután beocsalást nyertünk, vagy kérdézködjünk a tulaj felől, vagy egyszerűen molesztáljuk a vendégeket a legyezőnkkel – a végeredmény ugyanaz lesz: a maffiafőnök, Don Scaletti elé vezetnek minket, aki bezár minket az aagsorba. (Ha néladn ellejelítettük volna a könyvelőt megközöni, a dolog rosszabbul sült el.) Viszont legalább meg tudunk egy infót: valami készült a kikötőben. A Scalettiel való beszélgetésünknek fültánja volt egy nőszemély is: Elizabeth, aki a megboldogult Bellinger menyasszonya volt. Mivel tudja, hogy bácsikája, Scaletti rendelte el a gyilkosságot, segít nekünk kinyitni a börtönajtót, s becsúsztat egy pajszert. Scaletti irodájából vegyük vissza a pisztolyunkat és vigyük el a fontos aktát. A hátsó bejáratot őrző alakot hűjük le gőzzel, a csapat rögtön az ajtó mellett találjuk. Vegyük fel a hullá mellől a municiót a pisztolyunkba, és löjük szét a lakatot az utca felé nyíló kapun. Most menjünk a szeszfőzőbe (régi légléglepület), aminek az udvarán egy teherautó áll. Az egyik láda telelen egy kurbilt találunk, ezzel indítsuk be a járgányt, mire szobahagyják a rakodást. Kukkantsunk be a gyárba, és vigyük el az üveg whiskeyt. Az ital adjuk oda az autószerelőnek, és máris vihetjük a kocsinkat.

A KIKÖTŐBEN

A kikötőben (Harbour) egy újabb lelakott kapuba ütközünk. Vegyük fel a kapu mellől az aprópénzt, és a Bloody Shark vendéglőben vegyünk rajta egy sört a legatyásodott matróznak. A figura szépen megköszöni, és félrelöki a koltbászt, amit vigyünk el a garázs mögé, a kutyának. Vegyük fel a kutyá mellől a fogót, és vágjuk le a lakatot a kikötő kapujáról. Nézzük be, de még ne menjünk tovább: térjünk vissza a garázs mellé: az ott élőlködő részeg addigra elalszik. Vegyük el a rumosüvegét. A kikötőben a rakort egy fegyveres őrzi: csak akkor mozdoghatunk az előtérben, ha a



Mint a mellékelt ábra is mutatja, héha nem árt kicsit kiengedni a gőzt



Stewart őrnagy a civil szervezetekkel is ápolja a jó kapcsolatokat



Jack kesztűs közel bánik a színesbőrű kisebbekkel

ficó épp az épület mögött van. Így egy láda-labirintushoz jutunk, aminek az egyik zsákutcájában három semmirekellő ugrik elő. Ijesszük el őket a pisztolyunkkal, majd vegyük fel az egyikük által hátrahagyott pajszert. Ugyanitt láthatunk egy meglazult deszkát az egyik ládán, ezt feszítsük le az új szerzeménnyel. A labirintus egy másik ágában egy hajót találunk – támasszuk neki a deszkát és másszunk fel rá. Vigyük el a kabintól a horgonyt. A ládarepotegetől balra, a mólón, egy vén tengeri medve horgászik. Cseréljük el vele a rumot a melle

heverő kötéltre. Most óvatosan, megtelelően rödfőve menjünk vissza a rakthoz, és nyissuk ki a baloldali kaput. Bent másszunk fel az elektromágneses daru állványára és sélajunk át a szomszédos terebnt. Pont egy üzletkötés kellős közepébe csépünk: Stewart őrnagy

fegyvereket ad el Scaletti-nek a katonaság készletéből. Mellekesen egy másik információt is elejtnek: már Tomot is megvásárolták. Miután az üzlet megkötöttel, az örök figyelmét tereljük el az elektromágneses daru kikapcsolásával. (A kapcsoló a falon látható.) Így most már nyugodtan kímáshatunk a tetőre, ahol a pisztolyunkkal üssük le a bárnészkodó őrt. Az épület előtt egy teherautó parkol, épp befejezték a rakodást. Hurkoljunk rá a horgonyra a kötelet, akasszuk be a tető szélébe, és ereszkedjünk le a teherautó tetéjére.

A LAKTANYÁBAN

A katonai hangárból roppant egyszerűen jut-hatunk ki: a teherautó szerzemésládájából tulajdonítsuk el a fejszét és üssük le a lakatot. A hangár előtti úton figyelmesen keresve egy drótot találhatunk, ezzel menjünk vissza és a munkapadon hajlitsunk belőle egy sperhaknit. Nyissuk ki a szomszédos rakthát, és öltözzünk át katonai egyenruhába. Őrnagyként immár bemehetünk a főépületbe, ahol az első ajtón nyissunk be a telefonközpontozóhoz és küldjünk el megszerelni egy állítólag rossz telefonvonalat. Vegyük fel a telefonszállakozót és illeszkük a táblába. Társzassuk Tomot és beszéljünk meg vele, egy hamis találatát Stewart nevében. Most már csak magát, Stewartot kéne el-tüntetni az útból: a szomszédos szobában utasítsuk a tisztasszonyt, hogy hívja fel Stewart őrnagyot, hogy be-tértek a 2-es rakthárba. (Ami ugyebár igaz is.) Immár szabad az út Williams ezredes irodájába, ahol végül kitereget-hetjük a szennyest - azaz jöhet a végjáték.

ÉRTÉKELÉS:

Végül következzen még egy rövid összegzés. A grafika akár a Broken Swordben: habár nincsenek Disney minifő-gő jelenetek, nagyon dicséretes, hogy a cselekmény összes mozzanatát, beleértve a beszélgetők gesztusait, a kocsiba ki/beszállást, egyszerűen mindent szépen animáltak. A kocsikat külön kiemelem, ugyan frankó 3D-s modelleket helyeztek a rajzolt környezetbe. A fényhatások is klasszák: egy helyen például a szél lóbálja az egyik kande-lábert, de az is nagyon tetszett, ahogy a lámpafény végigfut a távozó autónkon. És ami a legfontosabb: a történet teljesen eredeti (még akkor is, ha akad néhány elkapottat séma, mint például a "hús a kutyának"), a párbeszédnek pedig roppant mulatságosak. Csak hát egy kicsit több interakció vártam volna el a dumákban - gondolok itt arra, hogy ne lehessen kétszer ugyanazt megkérdezni, vagy olyan dolgokról érdeklődni, amiről még elméletileg nem is lehette tudomásunk. Végezetül egy jó hír: a TopWare magyar disztribútora magyar kézikönyvvel, és - esetleg - magyar felirattal hozza forgalomba a játékot.

V.Z.

Jack Orlando

HUMPHREY BOGART NYOMDOKAIN

jack orlando

Topware

<http://www.topware.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, D055.0 v.
Win95, 16 bites 50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Frankó kis detektív-sztori a gongszterfilmek Amerikájából

81%

KARAKTERES LEVELEK

EXECUTIONER II

Mostanság igen nagy keletje lehet a Diablohoz készült kiegészítő CD-knek, mivel idén már két efféle program is megjelent. Az első, határozottan kellemes darab, a Hellfire névre hallgat (csak zárójelben jegyzem meg, hogy egy Blizzard által kiadott hivatalos kiegészítő)

A képen egy induló-karakter látható (a kezéből csapdosó, 10. szintű Chain Lightning senkit ne tévesszen meg)



– ennek minőségre tényleg nem lehet egy rossz szavunk se. Az Executioner II korongján díszelgő "East Valley Software" felirat viszont már első pillantásra is elég balsejteimű volt, úgyhogy DosNavigatorból rögtön meg is kukkantottam, hogy pontosan mit is találhat a kedves vevő e remekművi kis kiegészítőn. Hát, rövid nézelődés után kiderült, hogy nem sokat. Én legalábbis szűk 20 megányi, az Internetről is letölthető cheat-programot nem tartok soknak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, s nem látom át a már emlegetett nagynevű cég komplex marketing-stratégiáját, de nekem valahogy rögtön egy ösörög Dire Straits szám jutott eszembe (ifjabbak kedvéért: "Money for nothing").

CHEATELNI VAGY JÁTSZANI?

Én már csak azért is előítéletekkel viselkedek az Executioner II-vel szemben, mert a cheaterek (magyarul "csalók", bár e megnevezés ellen sokan kapálóznak) minden elsőről hada lassan, de biztosan megölte az amúgy egyszerű Diablo-multiplayer játékokat. Szerintem elég undorító dolog, hogy kezdő karakterek villognak a három pöttyükkel (ez azt jelzi, hogy a legnehezebb fokozaton is kiirtották a Diablot,

amire pedig 35. szint alatt szerintem esély sincs), és a faluba belépve rögtön tűzlabdák fogadják az embert (ez alapjáratban, egy apró cheat-program nélkül úgyszintén nem lehetséges). S akkor nem szóltam még a több ezer pontot sebző kardokról, az 500-600-as AC-kről és hasonló nyálánkságokról. Jómagam például csakis és kizárólag szűk baráti körben, jelszóval védett játékokat kreálva szoktam nyomolni – az efféle módszereket alkalmazó úriemberek kellemetlen látogatásait elkerülendő. Persze én a másik felet is megértém: a Diablo nem egy könnyű és rövid játék, fáradságos dolog egy IGAZÁN ütöképes karaktert összehozni. Sokan bizonyára nem is szánnak ennyi időt és energiát egy játék-

Hmmm. Lehet, hogy időszzerű lenne egy keményebb szintre lenézni?



ra, viszont szeretnének némi sikerélményt a keményebb pályákon is – eredetileg nekik készülhettek a cheat-programok, sők az Executioner II-nek is jó hasznát fogják venni. De néhány jó poén kedvéért csúnya dolog mások szórakozását elrontani, úgyhogy ezúton is felkérném minden Diablo rajongót: multiplayer játékokban csak akkor használjatok cheatelt karaktereket, ha ebbe minden résztvevő beleegyezik (ez mondjuk elég ritka jelenség). Tapasztalataim szerint egyébként a magyar játékosok ebben (is?) jóval kultúraltabbak tengeren túli kollégáinknál, úgyhogy érdemes inkább a honi site-okon nézelődni.

A SZÁRAZ TÉNYEK

Hüha, lassan a cikk feléni tartok, s magáról a kiegészítőről még nem sok konkrétumot írtam, úgyhogy átváltok egy tömörebb és lényegre törőbb stílusra. Először is megtalálható a CD-n a jó öreg "Diablo Trainer", minden Diablos cheat-programok ösátja. Jóformán mindent tud, amit egy efféle stuffnak tudnia kell: átrahatjuk karakterünk tulajdonságait, tuningos tárgyakkal láthatjuk el ökelmét, illetve biztonsági másolatot készíthetünk az illetőről. Ez utóbbi opció különösen fontos lehet, hisz Hell/Hell szinten játszva meg a cheatelt karakterek is beadhatják a kulcsot, s ilyenkor a kézben tartott tárgyak visszaszerzése bizony elég körülményes tud lenni. A Diablo Trainer egyébként sok más fajtársával ellentétben többé-kevésbé megbízható, azaz viszonylag ritkán vágja haz a felinstallált fájlokat. Azért ez sem utolsó szempont... A varázstárgyak rajongói is tobzódhatnak, hisz az Item könyvtárban új (s régi) ketyérek száza közül mazsolázhatnak. Az új tárgyakról általánosságban elmondható, hogy irreálisan erősek és legtöbbször

Tolvajnök kezében kissé furán mutatnának a véres hentesbárdok, úgyhogy maradjok inkább az ijárl



– nem is túl fantáziadús darab – bár az eddigiek alapján ez már kevésbé meglepő. Az előre elkészített tárgyakon kívül vannak még előre elkészített karakterek is, ami szintem már tényleg a végső stádium. Aki még arra is sajnálja az idejét, hogy legalább a saját karakterét tuningolja, az akár be se töltse a Diablot.

Nagyjából ezeket az örökbecsű stuffokat rejtették el az Executioner II (tényleg, miért kettő?) kiegészítő a CD-n. A figyelmes szemlélő ugyan ráakadhat még néhány előre kimentett játékállásra és egy másik karakterduplázó módszerre is, de ezek már tényleg szóra sem érdemesek. Az igazán fanatikusoknak viszont érdekes lehet egy Archive Viewer nevezetű, kissé komolyabb program, mellyel az eredeti játék animációit és egyéb grafikai objektumait kukkolhatjuk meg illetve írhatjuk át.

Hát, nagy vonalakban ennyi lenne az Executioner II. Ez pedig sajna elég kevés. A program már csak alapkonceptiója miatt is legteljebb a kezdő játékosok számára lehet érdekes, mivel az

Kissé gyanús nekem ez a harcok – 199 manapont mellé 126 HP???



őreg rókák: a) réges-rég ráuntak a cheatelt karakterek történető ámokfutásra b) már jó ideje letöltötték maguknak az efféle stuffokat az Internetről (még hozzá ingyen). Egyébként egy magyar site-on elcsipett beszélgetésszólány tökéletes végzava lehet e cikknek: "Es minek cheatels? Inkább tanulj meg játszani. Hidd el, sokkal szórakoztatóbb..."

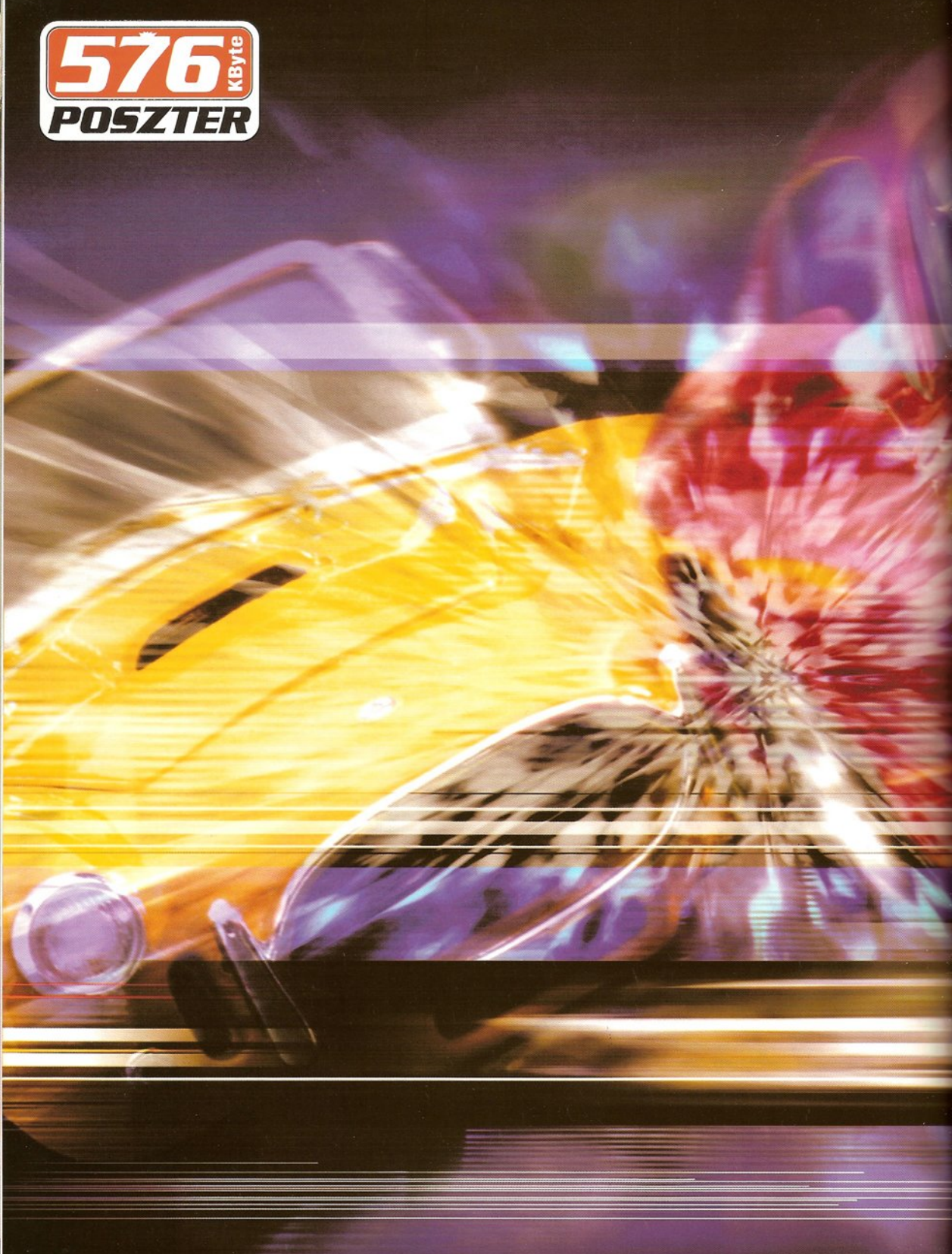


SIM CITY

3000™

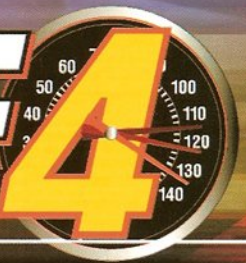
THE EXCITEMENT WILL BUILD AND BUILD

576 KByte
POSZTER





TEST DRIVE 4



576 KByte
POSZTER

MAXIS



MEG EGYEBEK

DESECRATED LANDS

Az "East Valley Software" fura urait szemmel láthatóan nem olyan fából faragták, hogy megelégedtek volna egyetlen kiegészítő piacra dobásával, kisfiús lelkesedésükben a Heroes of Might and Magic 2-höz is legyár-

sem visznek az eredeti játékba, hisz új ereklyékről, tereptárgyakról, ne adj isten szörnyekről még csak nem is álmodozhatunk. Magyarán a Desecrated Lands teljes egészében a Heroes2-höz mellékelt, eredeti szerkesztőprogrammal készült.

Gyerekek, ezt azért nem így kéne csinálni. Félreértés ne essék: minden tisztelem azoké a fanatikus rajongóké, akik hosszú órákon át szenvednek azzal a nyavalyás térképszerkesztővel csak azért, hogy a kész művet aztán felnyomják az Internetre. Le a kalappal előttük, nekem illyesmí még a legal-

hallgató mondjuk valóban eredeti és érdekes darab, de ez így magában ezért édeskevés.

Hopp, majd elfelejtetem néhány szót ejteni a Utility könyvtárban rejtőzködő stuffokról (a többszám sajna épphogy csak indokolt...). Tán mindenki kitalálta, hogy e megnevezés két, azaz kettő darab rövidke cheat-programokat takar. A Diablo kapcsán már annak rendje s módja szerint kikeltem az efféle módszerek ellen, de a Heroes2 esetében teljesen fölösleges lenne efféle közhelyekre vesztegetni az időt. Aki így ilyen kiváló és szórakoztató programban is nekiáll a kimentett játéklálsait buherálni, az szerintem keressen magának más elfoglaltságot (ajánlom például a Tomb Raider 2-t, azt még cheattal is igen problémás dolog végigjátszani). Valahogy nem érzem igazán nagy kihívásnak, hogy másfél millió arannyal és 200 sárkányból álló seregekkel tiporjunk el ellenfeleinket. Egy straté-



Ebből a városból már tényleg csak egy ügyvédi iroda hiányzik



Kicsi, ám minden extrával felszerelt pályá

tottak egy efféle korongot. Eme rőrökbecsű alkotás az igen hangzatos Desecrated Lands névre hallgat, s mind színvonalát, mind pedig terjedelmét tekintve igen nagy hasonlóságot mutat a már ismertebb másik remekművével. Ez pedig sajna kevés jóval kecsegtetett. Ehhez mérten nem is ért túl sok meglepetés, mikor áttanulmányoztam a CD-t – pontosan azt kaptam, amire számítottam: egy nagy halom új térképet. Egész pontosan úgy 100 darabot. Ez mondjuk tisztességes mennyiségnek tűnik, ám ha hozzáteszem, hogy ezek nagy része úgyszintén megtalálható az Interneten, kellemtelen gondolatok ütnek szöveget az ember fejében. Először is mi a garancia arra, hogy az új pályák mindegyike korrektül megtervezett és játszható? Jómagam ugyan nem teszteltem le az összes pályát (ENNYYIRE még a Heroes2 sem áll közel szívemhez...), de egy délutányi kimerítő nézelődés után arra jutottam, hogy csak minden második-harmadik térkép éri meg a fáradságot. S túl sok új szint még ezek a sikerültebb darabok

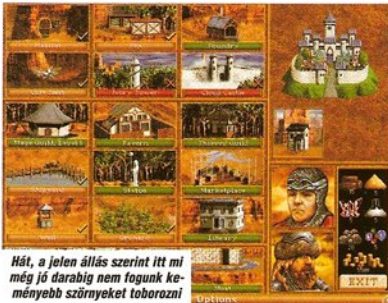


A varázstárgy-kollekció teljesen rendben van, de a hadseregő rátérne egy kis erősítés...

koholmámosabb pillanataimban se jutna eszembe. De hogy egy sehol nem jegyzett kis cég pont ebből próbáljon meg pénzt csíholni, nagyon nem tetszik. Legalább néhány átvezető animációt (vagy akár állóképet!), egy-két összefüggő hadjáratot megpróbálhattak volna ráizadni a kiegészítőjükre. Ha már a jogdíjakra illetve fejlesztésre egy vasat sem kellett áldozniuk. Három hadjáratserűsre ugyan bukkantam a korongon, ám ezek közül a leghosszabb is csak hat térképből áll. A "Satan" névre

gial játék szerintem alapvetően nem erről szól, s az utolsó néhány pályától eltekintve a Heroes (itt az eredeti programról van szó, a Desecrated Land némelyik térképe tényleg baromi keményre sikeredett) még csak nem is egy kifejezetten nehéz darab. De még ha nehéz is lenne: a Panzer2 se lenne különösebben élvezetes, ha már Lengyelországban is Tigrisekkel fegyelmehetnének a hősiesen rohmozó lovasságot...

Nagyjából mindent elmondtam, mit a Desecrated Landsről érdemes volt elmondani. Tán még többet is. A fentiek alapján mindenki nem felmerülhet a kérdés, vajon mit ad ez a kiegészítő az eredeti játékhoz, s mennyiben múlja felül a hivatalos kiegészítőt, a Price of Loyalty-t? Kis túlzással azt is mondhatnám: semmit és semmi. Ennyire azért nem sikeredett katasztrófálisra a Desecrated Lands-t, de nyugodt szívvel csak is kizárólag a legfanatikusabb Heroesfanoknak tudom ajánlani. Az East Valley Software pedig jobban tenné, ha a kiadói tevékenységeken túl magukra a termékekre is áldozna egy kevés energiát. Mindenkinek jobb lenne.



Hát, a jelen állás szerint itt mi még jó darabig nem fogunk keményebb szörnyeket toborozni

Az "atomháború" szó a jóérzésű, vagy legalábbis normális lelkiületű olvasóknak alighanem elég kellemetlen érzéseket kelt. Az én szemem előtt azonban Kubrick örökbeeső filmjének, a Dr. Strangelove-nak ama rekeszizomszaggató jelenete pereg le, midőn a B52-es hős pilótája egy CoVbo...akarom mondani cowboy sítaykot lengetve száll alá a békés orosz sztyepére – egy atombomba nyergében. Egszöval olyan téma ez, melyet vagy az alkalomhoz illő komorsággal, vagy pedig Monty Python-féle akasztófahumorral illik megközelíteni. A számítógépes játékok területén is volt már mindkét verzióra példa, emlékszik még valaki például a Nuclear Warra illetve a KKND-re? Persze már jó ideje elcsendesedtek a hidegháború legutolsó hullámai is, s azóta hála Istennek az atomháború lehetősége is igen távolinak tetszik. Bár ki tudja, Nagy Testvér kikézd még egy gyakorokkal, s a CNN tán ezt a témát is felmelegíti... Egyelőre viszont a dolog kevéssé aktuális, így aztán kissé meg is le-

gyanis olyan összetett és színes játék, hogy csak a karakteralkotásról hosszú oldalakon áll lehetne regélni. Ezt viszont nem teszem meg, mivel Laci bátyó gondoktól fővbukisját nem akarom egy újabb, Tomb Raider 2 szintű sagával sújtani. Úghogy következzen inkább egy afféle kedvcsináló (magyarosan review) a játékról, szigorúan a teljesség igénye nélkül.

ti a kereskedelmet és intrikálat. Az induló karakterosztikák jó megválasztása már csak azért is fontos, mivel ezek a játék folyamán nemigen fognak nőni. Egyébként az egyes tulajdonságok rengeteg dolgot módosíthatnak, amint azt az info-ablakban láthatjuk is – erre úgyszintén nem árt figyelni. Például nem érdekes nagy erővel bírni, ám lassú ramboid figurákkal próbálkozni, mivel ez utóbbi tulajdon-

rút módon elhalálozni – magyarul hosszútávú partnerkapcsolatokra ne nagyon építsünk.

EZ BIZA NEM DISNEYLAND...

Ha már a nagytudású karakterekről ennyi mindent összehordtán, tán magára a világra sem ártana kissé bővebben kitérnie. Ameri-

FALLOUT



A képen a mutánsjogi mozgalom egyik oszlopos tagja látható

pett, hogy az Interplay legújabb szerepjátéka, a Fallout pont ezt a témát dolgozza fel. Persze az már eleve megdöbbentő, hogy egy szerepjáték a (még ha nem is oly távol) jövőben játszódik. E mifajta a monitorokon ugyancsak egybeeső a klasszikus fantasy hagyományokkal, így a Fallout már csak ez okból is kuriózzunk számí. A program azonban nem csak egy úde színoft a már emlegetett szerepjátékok egyre szürkülő palettáján (e), be szépen mondtam), hanem minden idők egyik legjobb kaland- avagy szerepjátéka, mint azt már nem egy nyugat-európai magazin is megírta. Jómaga az azzal a náiv szándékkal ültem a számítógép elé, hogy egy többé-kevésbé átfogó ismertetőt kanyarítok a programról, ám rövid nyugalódás után rájöttem, hogy ez aligha fog összejönni. A Fallout

KARAKTERALKOTÁS

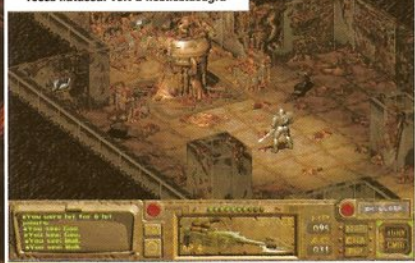
A Fallout e szempontból (is) tökéletesen megfelel a kor követelményeinek. Leendő hősiünk megalkotásakor nem szűkítik mozgásterünket holmi karakterosztályok (mondjuk ez jelen esetben elég fura is lenne...), hanem a jó öreg pontelosztogatásos módszerrel alakíthatjuk az illető tulajdonságait, képességeit és előnyeit. Ami a tulajdonságokat illeti, ezek nagyjából megfelelnek a szerepjátékok iratlan szabályainak. Az egyetlen igazán érdekes újdonság itt a szerencse feltűnése, ami a látszat ellenére az egyik leglényegesebb tulajdonság. Első karakterem rögtön ki is próbáltam, hogy a maximumra tuningolt szerencse mennyiben is befolyásolja a játékot. Már az is elég kellemes dolog volt, hogy a vadonban bóklszva jóformán

naponta akadtam valami használható csucra, ám mikor egy lezuhant repülő csészéje (!!!) mellett egy rendkívül brutális sugárfegyverre bukkantam, maradék kétségeim is eloszlottak a szerencse fontosságát illetően. Egyébként a többi tulajdonság is hasonló mértékben befolyásolja a játékmenetet, pl. a Quasi-száto-jellegű (azaz alacsony karizmájú) karakterek nyugodtan elfeledhe-

ság befolyásolja a sebezhetőséget, a harc közben rendelkezésünkre álló akció-pontokat valamint a fegyverek képességeik induló értékeit is. Lehet mazzolázni.

Ha már a képességeket emlegettem, ezekről sem ártana néhány szót ejtenem. A képességek határozzák meg, hogy karakterünk mihez mennyire ért, legyen szó harcról, sebkitűzésről vagy épp alku-dozásról. Ezek induló értéke részben a tulajdonságoktól függ, de kalandjaink során növelhetjük is őket. Természetesen bizonyos ismereteket nehezebben növelhetünk, mint másokat – példának okáért a puszta kez-es harc elsajátítása érhető módon jóval kevésbé macerás egy atomháború utáni világban, mint teszem azt az orvostudomány fejlesztése. Gondolom mindenki ben felmerül már a kérdés, vajon hogyan és mikor fejleszgethetjük képességeinket? Egyrészt a szintlépések után kapott pontok szétosztogatásával – ez a jól ismert XP-gyűjtéses megoldás ebből a játékból sem hiányzik. Újdonság viszont, hogy a különböző mentorok illetve szakkönyvek segítségével is tuningolhatjuk ismereteinket, bár az efféle lehetőségeket nem osztó-

Hm. Ez a röpke kis atomháború azért elég rossz hatással volt a köztisztaságra



POSZTNUKLEÁRIS M

gatja túl bőkezűen a gép. Vegeztél itt vannak a különféle előnyök is, bár ez az elnevezés kissé csalóka. Az éremnek sajna két oldala van, tehát az induláskor választott előnyök mindegyikéhez (maximum kétőt vehetünk fel) tartozik egy hátrány is. Gyorsabb regenerálódást akarsz? Nem gond, csak épp készülsz fel arra is, hogy a gyorsabb életciklus miatt karaktered jóval sebezhetőbb lesz a sugárzással szemben. Akad néhány különös sajátos előny is, mint például az árulkodó nevű "Bloody Mess". Ennek hatására a környezetünkben lévő egyének hajlamosak igen

kában járunk, a 2077-ben kitört atomháború után durván 100 évvel (hmm, kissé optimistán itélik meg a játék írói az uránium felezési idejét), ami annak rendje s módja szerint el is pusztította az emberi civilizációt. De az ember, mint faj túlélte a háborút. Sokan hatalmas, föld alatti övöhelyeken vészték át a sugárzó-an boldog századot, ezek amúgy a "Vault" névre hallgatnak (nem a túlélők, a bunke-rek...). Jómagaunk a sokatmondó 13-as számot viselő Vaultban nőttünk föl, a külvilágról mit sem tudva. Aztán egy szép napon jö a rossz hír: a vízfejlesztő működéséhez elengedhetet-

len alkatrészt bementa az unalmast, s egy hoz-
zával hasonló szerepű chip-vadász kell a
házának. Ezzel ki is penderítik hősiüket azzal a
holográf tudattal, hogy már csak 150 napra
elégendő víztartalék maradt. Kezesgető.

Bizonyára mindenki kitalálta, hogy tülelők
már rajtuk kívül is akadnak (ellenkező eset-
ben a kereskedelem képesség például elég ön-
célú lenne...). Ami azt illeti, valóságos kis vá-
mosokra is lehetünk majd, bár ezek felkutatá-
sa néha elég körülményes lesz. A népszerűség
persze a sajnálatos harci cselekmények hatá-
sára igen drasztikusan lepadt, úgyhogy idők
jóna részét az egyes helyszínek közti vándorlás
fogja kitölteni. Az efféle gyalogtúrák egyhan-
gyaságát időnként persze megtöri egy-egy rövid
közjáték, ezeket két fő típusra
oszthatjuk: 1) mi bukkanunk

KEZELÉS, PÁRBESZÉDEK MEG HASONLÓK

A játék irányítása alapvetően rendkívül egy-
szerű: adott egy 3D-s, izometrikus játéktér a
Diablo mintájára. Minden helyszínt ebből a
szemszögből láthatunk. Az egyes helyszínek
között egy felülnézeti térképen közlekedhe-
tünk, ahol ugyancsak gyorsan telik az idő. A
kajára, itlra szerencsére nem kell külön fig-
yelmünk, s az idő múlásával folyamatosan
gyógyulunk.

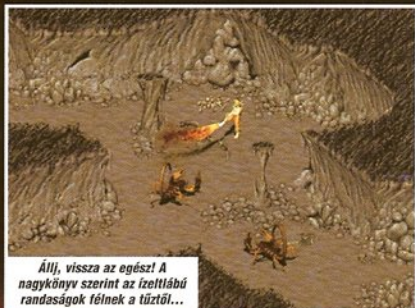
Maga a cselekmény alapesetben valós időben
zajlik, ám a komolyabb összecsordulések idejé-
re a játék átvált egy körökre osztott harci-
üzemlétre. A karakteralkotás során emleget-
tett akció-pontok itt kapnak szerepet, mivel
minden cselekvés ilyen pontokba kerül. Példá-



Hüha! Ez a fejlődéses dolog már
nem is tünik olyan jó ötletnek

eztán kiválasztjuk a kí-
vánt ellenfelet. E mód-
szernek számos előnye
van: elkaszálhatjuk az el-
lenfél fegyvertartó kezé-
t, nemes egyszerűség-
gel fejbe lövhetjük vagy
éppen a szemét is célba
vehetjük. Az efféle gon-
osz machinációk után
szoktak bekövetkezni a
kritikus sebzések, mely-
ek ellátásához nem egy-
szer komoly orvosi kép-
zettség szükséges. A
program amúgy rendkívül
intelligensen kezeli az ef-
féle sérüléseket, például
egyik karakterem egy
balszerencsés fejbeütés
követően veszített egy ka-
rizmapontot, valamint al-
kudozás képessége is
csökkent – a rút heg mi-
att. Nem szótlan még az
automata fegyverek ama
áldásos képességéről,
hogy képesek sorozato-
kat is leadni. A sorozat-
lövéses sikeres találat eset-
tén a keményebb ellenfe-
lekkel is végeznek, vi-
szont ilyenkor baromi gyorsan fogy a lőszer. Ez
pedig a látszat ellenére IGEN súlyos probléma.

A Falloutban egyébként a teljesen mozaikszere-
rű és szabadon alakítható játékmenetnek hála
jófórmán bárkibe belekötethetünk. Elég jól fel-



Állj, vissza az egész! A
nagykönyv szerint az izlettábut
randaságok félnek a tüztől...



Az úriasszonyok meg a vízfejű
aktivista még csak-csak, de a vár-
pocokok inváziója már igazán túlzás

VÉGSŐ

A Lords of Magichez hasonlóan a Fallout is
egy olyan program, melyről sokat lehet írni –
de eleget soha. Remélem, hogy a fenti is-

merített alapján minden-
kinek sikerült kedvet
csinálnom a játékhoz,
mert erre az anyagra
pénzt s időt egyaránt
megéri áldozni. Elsősor-
ban nem is a játék ki-
vitelezése ragadott meg,
mert az a zseniális In-
trotó eltekintve nem kü-
lönösebben szemképráz-
tató. A program elkép-
szelhető összetettsége és
kidolgozottsága viszont
mindenképp hősiesen
kárpótol ezért, úgyhogy
nem is ragozom tovább



Ükrök, parasztok, bámészködő köllök –
kezdem magam a középkorban érezni.

szerezte "hősök" akár egész falvakat is ki-
irhatnak, s a nagyobb városokban dúló banda-
háborúkba is beszállhatnak. Hogy a szerep-
játékok klasszikus jóíűcskáját, avagy egy elbo-
rult agyú mérsarost játszunk, csak rajtunk áll.
Egy dolog biztos: a játék igen bőkezűen hono-
rálja a védtelenség különböző stádiumában
leledző áldozatok leglyilkolását, s módszerrel
igen rövid idő alatt igen komoly mennyiségű
tapasztalati pontot lehet összeszedni. A gond
csak annyi, hogy vicces tevékenységünknek
igen hamar híre megy, s ez némileg megnehe-
zíti a folytatást. Arról nem is beszélve, hogy a
feljelölt népekbeli viszonylag kevés használha-
tó infót lehet kiszedni, úgyhogy egy-egy vérgő-
zösebb megmozdulással elég sokat veszít-
hetünk. Már csak azért is, mivel a program telje-
sen logikus módon a megszerzett információk
után is oszt tapasztalati pontot – tehát már
csak azért is érdemes minél több emberrel be-
szelgetni. Na és persze seftelni is, természet-
esen. Noha létezik "hivatatos" fizetőszék is,
az üzleték túlnyomó többsége barterben, azaz
cserekereskedelemtől útján bonyolódik le, tehát
nem árt a leghasztalanabb tárgyakat is meg-
örizni. Kaptam én már pisztolyt Elvis portréért is...

a dolgot, hanem bátran kijelentem: a Fallout
jelen pillanathban a PC-s szerepjátékok kirá-
lya.

T.J.

fallout

Interplay
<http://www.interplay.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, 50-komp.

hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Észre, hogy az utóbbi idők avagy
minden idők legjobb szerepjáték programja...

94%

MARSZÉK SÁSKÁKKAL

na valamire; 2) miránk bukkan valami. Tán
mondanom se kell, hogy az utóbbi verzió az
esetek túlnyomó többségében igen kellemet-
len dolgokat jelent. Egyébként a véletlenszerű
történetek egyáltalán nem merülnek ki a "réd
pontot három úriasszony" színvonalon, egy
ízben például egy kissé zavart, ám érdekes
úremberre akadtam, aki a sivatag kellős köz-
ségén autóronszokat próbált árulni. E találkozás-
nak például az égvilágon semmi konkrét hasz-
na illetve eredménye nem volt – mégis az effé-
le apró nüanszok teremtik meg egy játék han-
gulatát.

nak okáért a cuccaink közti turkálás is, úgy-
hogy a veszélyesebb szituációk előtt nem árt
kezünk ügyébe készíteni valami komolyabb
fegyvert. Maga a harc amúgy nem egy bonyo-
lult dolog, a kurzort egy ellenfél fölé mozgatva
láthatjuk, hogy mekkora az esélyünk a találat-
ra. Sajnos a játék elején hősiünk még nem egy
Wyatt Earp, így a főlölesleges durrogatásokat
elkerülendő csak a közvetlen közelünkben álló
ellenfeleket érdemes célba venni. Egyébként
leadhatunk céltzott lövést is, ha a jobb egér-
gombbal rákattintunk a fegyver ikonjára (a so-
rozatlövést is így módon tudjuk bekapcsolni), s

Hm, úgy látszik Interplay-napokat tartok: nemrég nyüstöltem a Redneck-kiegészítőt és a Star Trek Pinballt, most pedig itt van megint egy Interplay-játék. A flippernél ugyan szívtam a fogam, hogy ez nem igazán számítógépes feldolgozásra kitalált játékkategória, viszont a sakkot a jóisten is arra teremtette.

Mivel a sakkfeldolgozások a játék szabályaiból adódóan meglehetősen zárt keretekben kínálnak a fejlesztőknek, mostanában maximum a grafikai kivitelezésükkel, illetve opcióikkal tudnak valamilyen újdonságot jeleníteni a játékosoknak.

Az USCF Chess az Egyesült Államok sakk szövetsége által támogatott kiadvány, ami első sorban abban nyil-



szathatjuk a masinát. Normál játék mellett indíthatunk 3, 5 és 30 perces, azaz gondolkodási időre menő partikat is – ha az időlimit leteltéig nincs döntés, akkor az vesz, akinek előbb elfogy az ideje.

Az Actions-menüben lelünk a sakkokban már szokásosnak számító opciókra, amelyekkel a megadott gondolkodási idő letelte előtt

pedig a lépés helyét) játékosot, mert az előbbivel némi gondjai lesznek. A hagyományos (Staunton) figurák kivül választhatunk még egyiptomi, arab és középkori (2D-ben pedig a nyomtatásban használt) készletek között. Ha nem teljes képernyőn játszunk, akkor a Windows-menüben megadhatjuk, hogy a jobb oldalon levő három ablakban milyen infokat (lépések listája, leültött figurák, lehetséges lépések, stb.) mutasson a program.

A sakkal most ismerkedők számára megtalálható még egy egyszerűbb Tutorial is, ami a játék alapjaival ismerteti meg a kezdőket néhány példafeladvány segítségével. Amikor azt mondtam, hogy "egyszerűbb", azt komolyan is gondoltam, ugyanis ha egy átlagos szellemi szinttel rendelkező ember már legalább fél órát eltöltött a sakk rendkívül



ról a 640*480-as felbontást ismeri); a készleteket tekintve a CM-ben 4-5-ször ennyi van; a hangokat tekintve a CM folyamatosan beszél, míg ez csak pittyeg. A legszembeszökőbb különbség a Tutorialok között van: az USCF Chessét fentebb már minősítettem, a CM-e ennél klasszissokkal jobb, ugyanis az nem csak az alapok legaljával ismertette meg a játékosokat, hanem a megnyitásmélettől kezdve a végjátékig, illetve a konkrét állások



AZ UTOLSÓ SAKKCIÓHŐS?

vánul meg, hogy az egyik opciója segítségével az USCF kategóriái alapján minősíthetjük játékerősségünket egészen a nagymesteri (2500) szintig, illetve a speciális menetek az USCF sakkversenyeken szokásos szabályok szerint zajlanak. Minősítő játéknál meg kell adnunk egy nevet is a játékosnak, továbbá – értelemszerűen – nem élnek olyan kényelmi funkciók, mint például a visszalépés. A fentiekhez hasonló pontozásos rendszer alapján állíthatjuk be a nehézségi fokozatot, illetve akár valamilyen közismert nagymester (Bobby Fischer, Karpov, Kaszparov vagy Tal) stílusában is ját-

lépésre biztathatjuk a masinát (Force Move), visszaléphetünk (akár több lépést is), megcserélhetjük az oldalakat vagy megfordíthatjuk a táblát, szünetet kérhetünk, illetve feladást vagy döntetlent ajánlhatunk. Sakkfeladványok kedvelői ugyanebben a menüben állíthatnak össze elemzés céljából egy adott állást.

A Look&Feel-menüben állíthatjuk a grafikai megjele-



elemzéséig mindennel, amiből egyaránt tanulhattak a középhaladó, vagy akár a haladó játékosok is. Szóval ha valaki mostanában akar sakkot venni, javasolom, hogy ne az Interplay játékát válassza!

CoVboy



nitésre vonatkozó lehetőségeket. Játshatunk két- és három dimenziós táblán, bár azt tegyük hozzá, hogy az utóbbi szerény véleményem szerint – köszönhetően az enyhén eltűzött designnak – csapnivalóan sikerült, gyakorlatilag teljesen átláthatatlan. Ha valaki mégis ragaszkodna a 3D-hez, annak a Drag&Drop-módszer helyett javasolom a Point&Click irányítású (először kiválasztjuk a bábut, utána

bonyolult szabályainak tanulmányozásával, az ún. "feladványok" megoldásához majd 3-4 másodperc gondolkodási időre is szüksége lehet...

Borzasztó nagy peche szegény USCF Chessnek, hogy a Chessmaster 5500 majdnem egy időben jelent meg vele, mert az nagyon éles kontrasztot nyújt vele szemben. Játékerő szempontjából mondjuk nem igazán tudom hasonlítani őket, mert – mivel nem Portisch Lajosnak hívnak – evidens, hogy nehezebb fokozatokon lever mind a két baba. Látványt tekintve a CM izlées, míg ez inkább erőltett (különös tekintettel arra, hogy kizá-

uscf chess
Interplay/Indigo Moon
http://www.interplay.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

Kínézetre nagyon halovány darab,
de még mindíg szeretek sakkolni

47%

I D Ő Z A V A R

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

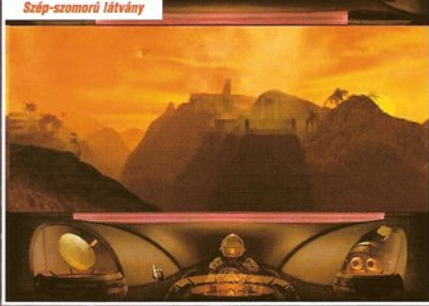
LEGACY OF TIME

KALANDOZÁSOK A TÉRIDŐBEN

Az időutazás mindig is komoly problémákkal járt. 1998-ban még nem fejlesztették ki a technológiáját, még elméletben sem igen létezik. A technikai problémák mellett nem elhanyagolható a nyelvi kérdés sem, mert pl. akinek a jelene 2300, és visszalép két évet időben, az hogyan használjon jelen időt? Allandóan múlt időben beszélni pedig kényelmetlen, mellesleg hamar rájönnek, hogy időutazó az illető. Ezért gyanus az, aki feltűnően sokat beszél múlt időben. (Egyik kedvelt íróm könyveinek egyikében említést tesz az Univerzum 1001 legfontosabb ígidejét tartalmazó könyvről) – ez mindenképpen hasznos és nélkülözhetetlen kézikönyve lehet az időutazóknak). További kérdéseket vet fel, ha valaki születése előtti múltjába, vagy az utáni múltjába utazik vissza. Aki tudnak még követni, azoknak most bekattan az önmagunkkal való találkozás problémája. Egyszóval elég körülményes dolog az időutazás.

Hogy jön ez a pihenő bevezető a Journeyman Project 3-hoz? A kérdést az teheti fel, aki nem ismeri az előző két részt: a sorozatban az Időutazás Biztonsági Hivatal (TSA) ügynökét alakítjuk. Az ezredforduló utáni háborúk után megkezdődik a fellendülés, a XXI. században megindul a világűr meghódítása. 2308-ban megtörtént az első találkozás egy intelligens idegen fajjal. Azt az ajánlatot tették, hogy lépünk be a Bolygóközi Békésövetségbe, hogy megosszuk tudományos, kulturális ismereteinket. 2318-ban aláírta a szerződést. Ekkor már létezett a Pegaszusz fedőnév alatt működő időgép, aminek vesztélyre hamar rádbent az emberiség: ha rossz kezébe kerül, veszélyesebb lehet a legszörnyűbb fegyvernél. Nekünk, az ötös ügynöknek a történelmi szabotázásokra kell ügyelnünk. A második részben a hármas ügynök nyomába eredünk, aki el akarja árulni az időutazás titkát egy másik fajnak. Akciónk sikeres volt, minden jel arra mutatott, hogy megszabadultunk tőle.

*Eldorádó a pusztulás után.
Szép-szemorókvány*



A harmadik rész a hármas ügynökkel kezdődik, aki él és virul a távoli múltban, Atlantisz elpusztulása utáni percekben. A TSA-ban eltűnnek nyilvánítják, keresését az időgránsokkal egyetemben felfüggesztik. Oka a krízishelyzet: a Földet egy idegen faj támadja, s minden erőt a védelmére kell összpontosítani. Baldwin, az TSA parancsnoka, minket nevez ki ideiglenesen parancsnoknak, rá a felsőbb katonai körökben van szükség. Eppen csak néhány órája foglaltuk el új posztunkat, amikor a TSA monitorán vészjelzést kapunk a hármas ügynök hollétéért illetően. A dilemma nagy, a megoldás izgalmaival keveset: társunk, önködvágy, de elárulja, hogy létezik egy új időutazó ruha, a kaméleon időgránszkalafander, amelynek különlegessége, hogy bárki-nek az alakját felveheti vele.

POZITÍV VÁLTOZÁSOK

Ami változott, az mind pozitív. A helyszínek az eddigiekhez képest gazdag részletességgel lettek kidolgozva. Igaz, csak három időben kalandozhatunk, de a helyszínek és feladatok száma rengeteg. Elkeveredünk Atlantiszra, Eldorádóba, valamint Shangri-Laba. A grafika gyökeresen megváltozott, teljes 3 dimenzióban nézhetünk körbe. Amikor mozgunk, előre letárolt animációkat játszik be a gép. Aki emlékszik a Cryo Atlantisz című játékára, az pontosan tudja miről van szó. Aki szerette azt a játékot, annak ez is tetszeni fog: hanglejtésben nagyon hasonló, sőt az Atlantisz-helyszín is egyezik – bár meglehetősen különbözik a "két Atlantisz". Csupott a grafika rovársága megy a képek "ütlömörítése", aminek köszönhetően sok grafikai információ elvész, s a képmínőség sem tökéletes. Egyedi effektek a napfény, amibe belenézve elvakít minket (mint a szimulátoroknál), s fokozatosan csökken az ereje, ahogy "lehajítjuk" fejünket (lehúzzuk egyszerűen). A szereplőket valódi emberek alakítják, aminek nagyon örülök, mert az utóbbi időben kezd elharapóznani a raytrace-színesek alkalmazása (bár gázsíjuk

készségkivül alacsonyabb). Az alakváltoztató képességet nagyon jól beépítették a kalandba: a szereplők máshogy reagálnak, ha más képében szólítjuk meg őket, és sok rejtély megoldásához szükség van erre. Aki szívűbe zárták Arthurt, a szkalafander mesterséges intelligenciáját, azoknak jó hír, hogy az első percben rátalálunk a hármas ügynök ruhájában. A játékok során rengeteg információval, poénal, segítséggel áraszt el minket.

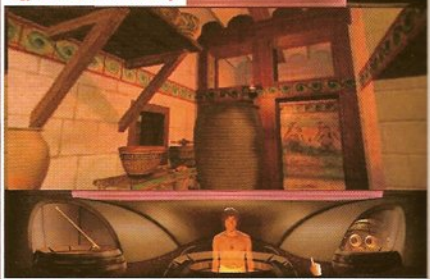
A KEZDŐT

A bevezető után következik a leírás – bár a program nem tartozik a bűnösen nehéz kategóriába, azaz egészséggárosság nélkül végigjátszható egyedül is, de ki tudja – mindig voltak lusta (bocsi: kényelmes) emberek.

A időgránszkalafanderrel megcélozzuk a monitoron megjelent téridőt, ami néhány perccel Atlantisz megsemmisítése után van. Itt még nincs komoly feladat: sétáljunk és keressük meg a költőházat. Nem messze innen találunk egy túlélőt, aki a romok között csónakázik: a komputer szerint Sinclair Elliot az; az időgép feltalálója. A szímalomnál a költőházhoz dobjuk fel a spirállépcső maradványait, és másszunk fel. A tetőn a hármas ügynök téridő koordinátáinak egyik elemét találjuk – a komputer analizálja, közben megjelenik egy űrhajó. Legjobb elhúzni a csúskot Eldorádóba.

Egy kút mélyére érkezünk. Vegyük el az útból a követ, majd a kallanyúval nyissuk meg a víz útját. Sikeresen felemelkedünk az elpusztított aranyvárosba. Kapjuk le a kút kerekét, majd keressük meg a dombtetőn a kosarat. Menjünk a ballonerető szerkezethez és helyezzük rá a kerekét, tekerjük meg, majd a leereszkedő kosár nélküli hőlégballon köteleire kössük a kosarat. Nálunk itt is megjelennek, ráadásul lőnek is, és van közöttük egy Cyrollan gép. Jelen helyzetünkben legjobb elutazni Shangri-Laba. A Himaláján épült lánakolostor is hasonló sorsra jutott – itt is teljes a pusztulás. Sétáljunk le a hegyoldalon és keressük meg a kerekét és a fabotot. Menjünk a hídvezető géphez, helyezzük fel a kerekét, majd engedjük le a híd maradványát. Másszunk le a szakadékaiba a hidromon, törjük be az épület ablakát a bottal és menjünk be. A kékrühás Buddha szobrot másszunk meg, ahol rálelünk az utolsó koordinátára. A komputer az analízis közepén tart, amikor élőlényekre hívja fel a figyelmet – három fegyveres Cyrollan kutat a romok között, és egy csöppel sem barátságos valamit indítanak felénk. A koordináta eddigre már megvan, irány a Szaturnusz holdja, a Titán börtönbolygó, ahol Sinclair Elliotot is fogva tartják. Mindez a jelen (2339) előtt 14 nappal. A hármas ügynököt itt találjuk, de igazán érdekes dolgokat a bétung Elliottól hallunk – annak alapján, ami a múltban látunk, egész szépen az elmélete:

*Aki még nem látott volna ilyet:
egy atlantiszit fazekasműhely*



szerinte az Cyrollanok tíz éve azért jöttek vissza, hogy a Bolygóközi Békésövetség szerződés megkötésével lassan belefolyjanak a Föld életébe, és idővel elfoglalják. A hármas ügynökkel visszatérünk a TSA-ra, ahol öt letartóztatják, nekünk egy finom fejmosás kíséretében megbocsátanak. Az idegen faj egyre intenzívebben támad, s a Cyrollanok védelmével tudjuk tartani magunkat. A Cyrollanoknak magyarzata is van arra, hogy a múltban miért pusztították el a 3 virágzó civilizációt. Egy ősi faj örökséget hagyott számukra, amelyet valahol a három civilizáció területén helyeztek el. Egy apró probléma akadt: a most támadó faj megpróbált akkoriban hozzájutni a hagyatékhöz, s a Cyrollanok kénytelenek voltak elpusztítani a városokat, nehogy az örökség rossz kezébe kerüljön. Ezt követően a támadókkal hosszú időn keresztül harcba álltak. Három civilizáció árán sikerült a Földet a pusztulástól megmenteni – melyre minden esély meglett volna az örökség megszerzése után. Az eszmefuttatás alatt egy üzenet érkezik az ellenséges fajtól, s felszólítanak, hogy az időutazó technológiát – amit csak mi ismerünk – segítségével szerezük meg az örökséget. A Cyrollan követ szerint az ő segítségükkel sem tudjuk visszaverni az ellenséget, és a Föld komoly veszélyben van – egyedül ilt az örökség megszerzése. Irány a három kor, pusztulásuk előtt pár nappal.

ATLANTISZ

Még minden egyben van, Atlantisz gyönyörű. A szímalom tetejére érkezünk. Nyissuk ki a csapajót, keressük meg a fogaskerekeket, helyezzük a géphez, majd az ablakot át menjünk ki a egyik vitorlatartóra. Csavarjuk el a kart, mire a szél fordít egyet a vitorlatartókon, s mi a fal fölé mozdulunk. Ugorjunk le a falra és másszunk le az árbocon, amely a kikötő egyik hajózára vezet. A hajón találunk egy selyemtarabot és egy kampós botot. Keressük meg a vak koldust, másoljuk le az alakját. (Ezután minden elő szereplőnk másoljuk le az alakját. Ugyanez vonatkozik a beszélgetésekre: min-

den lehetőséget merítetek ki.) Ő az egyik, aki felhúzza a kérdést: "Pocsék az idő?". Ez később még fontos lesz. Koldus képeben menjünk a hajó láncra wert egyiptomi kapitányához és kérjünk némi pénzt tőle. Keressük fel a kompost a kapitány képeben és kérjük meg, hogy vigyen el a templomba. Az őr nem enged be minket, csak az atlantiszi polgárokat engedni be, ha van náluk aranymedál vagy hoznak valamit ajándékok. Vitessük magunkat a fazekashoz. A mester azon síránkozik, hogy nem hagyhatta itt a halkész köcsögöket, és így nem tud elmenni a feszítőárra. Ajánljuk fel, hogy vigyázzunk a köcsögökre. A brükk beválk – vegyük magunkhoz a tállát és a kamcsót az asztalról, majd préseljünk egy adag agyagot. Szedjük fel a tállal, majd keressük fel a mester testvérét, aki olivaoajtát készít. Tőle sok mindent megtudhatunk a feszítőárról, de a legfontosabb dolgunk lenyomatot venni az egyik korsó miniatúráról az agyagdarabban. Menjünk vissza a fazekashoz, nyissuk ki a kemencét, majd teleportáljunk el Eldorádba. Utazzunk át a ballonnal a másik dombra. Menjünk be az épületbe, ahol egy őstakos a falat festgeti, és emeljünk el a fonott kosárból egy

Ha jól emlékszünk ő az egyetlen nő szereplő akivel találkozunk. Megérdekel egy fényképet!



aranylemezt. Teleportáljunk vissza Atlantiszba, helyezzük a kemence korongjára az Agyt és rá az aranylemezt. Zárjuk be az ajtót, forgassuk meg a korongot, majd vegyük ki az így készült aranymedált. Csónakázzunk át a szélmalomba, majd beszélgetünk a mesterrel először a koldus, majd a kapitány képeben. A mester is az időjárásról kérdezik... Menjünk vissza a kapitányhoz és kérdezzük az időjárásról koldus képeben. Kiderül, hogy a jelszó "lehet, hogy esni fog". Irány a koldus, s kapitány képeben mondjuk be neki, majd beszélgetünk vele a szoktészról. Megtudjuk, mit kell a malomfőnöknek mondani: "Kemény telik len!"... Keressük fel a malomfőnököt, akinek a helyük a nagy malom alatti csatornákon keresztül akarunk megszökin. Ezekben a csatornában csak az ünnep utolsó napján, egy órára nincs víz – ezért tervezik holnapra a menekülést. Miután elmege, csónakázzunk a templomba, ahol vegyük fel az olivaoajtakészítő alakját. Mutassuk meg a medált, változzunk vissza kapitánynak, majd hajózzunk be a templomba. Az oltár feletti farfalyból engedünk életvizet a tálba és a korsóba, majd menjünk az oltár mögé és a kampos bottal zárjuk le a lefolyót. Menjünk vissza a malomba, kössük

a kötelet a főtengelyre, majd forgassuk meg a malomkereket. A csigás rendszer felemeli a kőpadlót, s mi elmászhattunk a belső templomba a csatornán keresztül. Lent (koldus képeben) találkozunk Sarosszal, a templomőrrel. Saros mindenki számára elérhetővé akarja tenni az életvizet. Mielőtt elmege, át ad egy fogaskereket, melyet helyezünk a vízórahoz, tekerjük előre, majd menjünk fel a lépcsőn az oltárhoz. A kampos bottal nyissuk ki a zsilipet – az örökség első darabja máris a miénk. Időugrás a jelenbe.

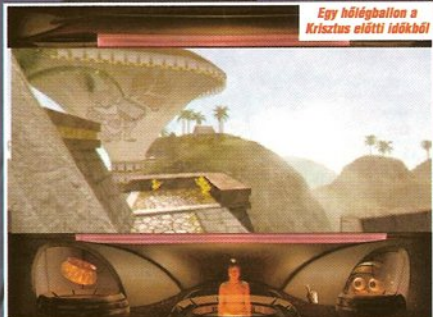
SHANGRI LA

Néhány perc múlva ismét a múltba utazunk irány Shangri La. Első dolgunk legyen felkeresni a hegyi úton alvó Pelgrint. Tárjuk le az alakját, majd menjünk a hídkezelőhöz – ő egy selyemkendőért hajlandó beengedni a kolostorba. Adjuk oda neki azt, amit az egyiptomi hajón találtunk. Mielőtt a főépületbe mennénk, keljünk át az ingyenes hídon a túloldalra, és jegyezzük meg a falra festett színes jelkehez tartozó hangokat. Forduljunk balra és menjünk a növényházba. Pelgrin képeben megtudjuk a

kertészről, hogy a szent fa gyökere beteg, és főt, hogy többé nem hoz termést. A kertben mászunk fel a létrán, vegyük magunkhoz a térképet és a kertészkést. A térképen a kolostor alatti járatokat láthatjuk, hármas keresztzetűekkel. Itt egy körorongot lehet elforgatni, amellyel az egyik járatot mindig lezárjuk. Menjünk le a kertből nyíló csapóajtón, majd öntözük meg a fa gyökereit az Atlantiszból származó életvizzel. Ezután menjünk az első keresztzetűbe, és ott forgassuk úgy a körorongot, hogy a hegy mélyéről feltörő gözök ne szökjenek el a járatokba, hanem a fa gyökerehez jussanak. Ha már a járatokban vagyunk, fedezzük fel az egyszert, s nézzük meg a keresztzetűekben a plafonra festett ábrákat – így a későbbiekben a térkép segítségével könnyedén tájékozódhatunk. Ha bejártuk az egészet, nézzük a térképre: jelez egy szobát, ahol egy vajból készült Buddha-szobor található. Ahhoz, hogy kiolvadjon belőle a fekete golyó, állítsuk úgy a korongokat a keresztzetűekben, hogy két gejzír göze a szoba felé áramoljon. A meleg levegő határára a szobor megolvad, és miénk a golyó. Mielőtt elhagynánk a helysínt, vegyük magunkhoz a vajas tálat. Menjünk fel a térkép szerinti jobb oldali kijáraton, és gyorsan csejünk el Dzsingisz kán kardját, majd uszgi vissza. A járatot a középső kijáraton hagyjuk el, amely a főépületbe vezet. Itt találjuk a látát, akitől a teljes megtestísüléshez szükséges útról hallhatunk – ez az út összefügg a kolostorban található hat Buddha-szoborral. Hagyjuk el az épületet és induljunk el balra, ahol némi lépcsőzés után Benhis Khan sátrát találjuk. Lára képeben hajlandó elbeszélgetni velünk – Kiderül, hogy a Siddha titkát

kutatja, amelyhez csak a teljes megvilágosodás útján juthat el. Céljai meglehetősen földiek: szerinte a titok az átalakulás, így például ómbóbi aranyat lehet készíteni. Tegyük a kardot a sátor melletti szobor kezébe – megkapjuk a piros golyót. Lépjünk be a templomba, és a Buddha előtti imamalomkon játsszuk le a színes jelkehez tartozó hangokat. A nyirkorgó hengert kenjük be a vajas tálla tartalmával. Jutalmunk egy fehér golyó. Menjünk a kertbe, szakítsuk le a fárról az almát és tegyük a Buddha-szobor tálkába – ajándékunk egy sárga golyó. Keressük fel a látát a kán képeben, s beszélgetünk vele a megtisztulás hat állomásáról. Amikor az állatok világáról kérdezzük, feltesz egy kérdést, amelyre a cserbenhagyás (ignorance) a válasz. A jó választ egy könnyvet kapunk. Ugorjunk most át egy kicsit Atlantiszba és menjünk oda, ahol eddig a koldus ült, majd vegyük magunkhoz a tálkáját. Ugorjunk vissza Shangri Laba és a nagyteremben ülő Buddhának adjuk a tálkát – az ajándék egy kék golyó. A könnyvetl meg a jakok melletti zöld Buddhához (az ingyenes híddal szemben), majd csiszolassuk be a könnyvet alája – megvan a zöld golyó. A golyókkal irány a templom, ott tegyük őket sorra a Buddha-szobrok kezébe. Ha a jó golyót teszszük a Buddhák kezébe, kiemelkedik egy lépcsősor, amin feljuthatunk a következő Buddha szoborhoz. Így felérünk a tetőre, ahol egy fényes gömbben Pelgrint látjuk. Ő lesz Siddha. Vegyük magunkhoz a lötszvirágot és vigyük Pelgrinnek. Ne vegyük fel senkinek az alakját, hogy megkaphassuk az örökséget.

dez, mondjuk, hogy otthon hagyjuk, majd térjünk vissza a fiúhoz és a sámán képeben kérjük el a talizmánját. Irány ismét a sámán, majd menjünk ki a rétre, szálljuk be a ballonba, gyűjtsek be a talizmánnal a lángot. Innen lehet gyönyörködni a látéképben, de ami a legfontosabb, hogy vegyük jól szemügyre az egyik épület tetején látható ábrákat.



Egy hőlógbalon a Krisztus előtti időkből

Ereszkedjünk le, majd menjünk az imént látott épületbe, kerüljük meg jobbra, majd menjünk el jobbra. Egy nyíl alakú tavat látunk. A tó partján lévő mélyedésbe helyezzük be a talizmánunkat, mire a víz elszökik. Lent négy helyen találunk gögombokat a falban – nyomjuk meg az épület tetején látott ábráknak megfelelően őket, mire megnyílik egy ajtó. Mögötte vár az örökség harmadik darabja. A lejutás kicsit körülményes a lángcsókák miatt. Vegyük ki a talizmánunkat a mélyedésből, mire a víz lecsillapítja a tüzet, s mi hozzájuthatunk az utolsó darabhoz. Röviden és tömören ez vala a megoldás. A hellejező képsorok klassznak, onye amerikai beütéssel. De összességében remek darabban volt dolgnak.

Koronczai Gáspár

ELDORÁDÓ

A TSA-n nagyban folyik az első darab elemzése, s úgy találjuk, hogy az örökség az időutazás technológiájáról tartalmaz információkat. A második darab furcsa dolgokat művel az elsőtől, egy hatalmas energiagyűjtő csap ki belőlk. De ezek kutatása nem a mi feladatunk – irány Eldorádó. Keressük meg a kút mellett alvó gyereket és vegyük fel az alakját. A köépület mellett találjuk a gyermek apját, őt is másoljuk le, majd szíflítsuk meg a fia alakjában. Némi feladatot ad nekünk, és kicsit mérges, hogy már megint elaludtunk. A gyereket keressük meg az apja képeben, aki azzal védekezik, hogy egész éjjel a sámán tanítását hallgatta, és most azért álmos. Keljünk át a léghajóval a túloldalra és próbáljunk bejutni a sámánhoz. Az őr nem hajlandó beengedni, így kénytelenek vagyunk mögéje osonni és elvagni a harci ballonjának rögzítő kötelet. Így van mivel történnie, s mi beszélhetünk a sámánhoz – természetesen a gyermek képeben. A sámántól rengeteg történetet hallhatunk az eljövendő harcokról, amelyben Eldorádó elpusztul, de egyvalaki életben marad és továbbviszi a város örökségét. Szerintem ez a valaki mi vagyunk. Amikor a talizmánról kér-

jp3: legacy of time

Red Orb/Presto

http://www.journeysmanproject3.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, Win95, 98,
komp. hangkártya, hi-color videóártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 6xCD

A rendszerrel 30-kalánjárték
újabb csillagos példány

89%

Még alig száradt meg a nyomdafesték a Flight Simulator 98 leírásán, amikor baráti köteleket alkotva, hangos motorzúgással besüvített szerkesztőségünkbe a Pro Pilot, és a Flight Unlimited II. Nem győztük kapkodni a fejünk ezen a polgári légi közlekedést népszerűsítő programdömpin-

rül, nagyon-nagyon tisztességesen megírt, éveik használható, kiváló terméket fog a magáénak tudni az, aki nem sajnálja rá a pénzt, és megveszi! (Az előre látható időtállósága miatt furcsa, hogy hiányzik a ma már szinte kötelező 3Dfx támogatás. Kitudja, talán majd később az is megjelenik?)

A program külső jegyei: a program 2 CD-nyi helyet foglal, a második CD-n olyan színvonalas oktató anyaggal, mely előtt megemelt

rái, valamint a Radio Stack/GPS Unit rajza megszámozott műszerekkel, ill. a számokhoz tartozó magyarázó szöveggel. Akinek még ez sem elég, annak megnyugtatósul közlöm, hogy egy 288 oldalas könyv is a segítségére lesz abban, hogy – ami a Flight Simulator 98-ból ugyan kimaradt, de – a szimulátor "normális" használatához elengedhetlenül szükséges ismerethez itt hozzájuthasson.

A programhoz mellékelt gépkönyv:

több mint 40 oldalt szenteltek a szerzők. A 138. oldalról az egyéb repülőgépek műszereiről olvashatunk. A műszerek kidolgozottsága a programban tökéletes, sőt, gyönyörű, egy fokkal még mintha szebbek is lennének a Flight Simulator 98 műszereinél (pedig azok is tökéletesek voltak). Ebben a fejezetben még arra is szenteltek helyet, hogy több ábrán keresztül bemutassák, különböző repülési situációkban, mely sorrendben célszerű ellenőriz-

SIERRA SZÁLLUNK RENDELKEZÉSÉRE!

PROPILOT

gen, de hasonló jelenséget (közel egy időben megjelenő, azonos témakörű felülről programok) tapasztalhattunk már korábban is a játékok piacán.

A program "minimál" igényei: Windows 95; Pentium 90; 16 MB RAM; minimum 60 MB szabad hely a merevlemezen; kétszeres (?) sebességű CD-ROM; SVGA monitor; 640x 480-as felbontás 256 színnel; egér;

képzeletbeli kalapom, és amelyből csak az nem fog megtanulni repülni, aki nem akar. További mellékletek a dobozban: egy A4-es lap két oldalát kitöltő "Preflight Checklist", installálási, és egyéb jó tanácsokkal, egy összehajtogatott 3"A5 méretű "Controls Quick Reference" billentyűzetkiosztási táblázat az "Aircraft Controls"; "Aircraft/Navigation"; "Navigation/Communica-

A 9-22. oldalakon repülési alapismeretekkel találkozunk: a repülőgépek törzsére ható erőkkel, kormányservekkel, repülés-technikai hibákkal: csúszás a fordulókban, átesés stb. ismerkedhetünk. A 23. oldalról műszerismertető, és a kezdők alapmanőverei, majd a 43. oldalról a programban repülhető típusok technikai adatai találhatóak. Számomra az érdekességek az 58. oldalról kezdődnek: a programban "meglátogatható" repülőtereket, és a rádió kommunikációt, a repülőterképek használatát "veszélki" ebben a részben. A 86. oldalról a navigáció tudományával ismerkedhetünk figyelembe véve a különböző időjárás viszonyokat (szél-erősség, eltérő hőmérsékletű levegő). A műszeres navigációra, beleértve a műholdas navigációt is,

ni, figyelemmel követni a műszereken megjelenő kijelzéseket, adatokat. A megközelítési manővereket mintegy 35 oldalon keresztül tanulmányozhatjuk, a könyvnek ezt a fejezetét lapozgatva, mintha egy pilóta iskola tankönyvét tartanám a kezemben, eredeti (egyszerűsítés nélküli) repülő-

terképek, pl. az ILS működését magyarázó precíz ábra stb. színesítik. A 212. oldalról a 265. oldalig az egyes repülőterek speciális sajátosságairól kapunk tájékoztatást. Ismételnem kell önmagam (már régebbi cikke-



és DirectX 5-ös meghajtó. Első látásra senki sem fog infarktust kapni a fenti "igénytelenség"-től, a program futtatása során azonban többször éreztem úgy, hogy ennél azért jóval exkluzívabb környezetben érzi jól magát ökegyelmessége. A megszólításnak ez esetben semmilyen pejoratív felhangja sincs, ugyanis – mint az a cikk további részéből remélhetőleg – kide-

tion/View"; "Keyboard-Miscellaneous Controls/ Menu Hotkeys"-ekkel, valamint a Microsoft: Sidewinder 3D Pro, és Force Feedback Joystick gombkiosztásaival. További 3"A5 méretű kartonon található a Cessna Skyhawk 172P, a Beechcraft Bonanza V35, a Beechcraft Baron B58, a Beechcraft Super King Air B200, és a Cessna CitationJet 525 műszerfalainak áb-



Imben is tettem erről említést), hogy egy ilyen komoly ismeretanyagot hordozó könyv, a program tartozékaként, legalább egyenértékű tud lenni magával a programmal, sőt sokszor "túl is élheti" azt.

A PROGRAM

Mialatt átlapozgattam a program kézikönyvét, az installálás is megtörtént minden gond nélkül. A program introja nekem megnyerte a tetszésem. Profi módon megkomponált kép átkeverések, remek térhatás (a középről balra elhúzó gép hangja, a fülhallgatóban is balra húz). A kétszeres sebességű CD-ROM-on azonban nem nagyon győzi a terhelést, időnként elakad, szaggatja a mozi élvezetet, majd a program betöltését is öreguras kényelemmel végzi. (A minimál igényeknél említet-



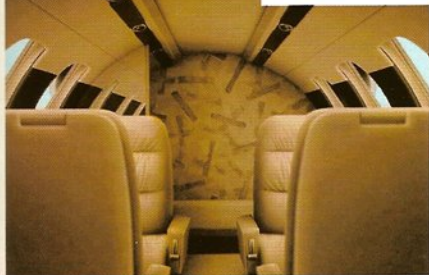
Az oktatófilmek részletesen megismertetik az egyes műszerek működését

kellemes motorberregés. A műszerfalról már írtam, rendkívül részletgazdagon ábrázolják, "úgy néz ki, mint az igazi". A táj, ami fölött repülök, nem különösebben hoz tüzet. Az oktató "filmek" között láttam olyan bokrokkal tűzdelte területeket, melyek szépségükönél fogva kifejezetten újszerűen hatottak, a szimulátoron történő repülés közben azonban ezek sohasem jöttek elő. A gép vezethetősége nagyon hasonlít az Flight Simulator 98-éhoz, talán mintha

egy icipicit könnyebb lenne, ettől függetlenül billentélenül kifeszettől kifejezetten nehézkes. Akármilyen realisztikus is, nem szeretem, hogy a kitért kormányt vissza is kell

húzni. Természetesen – mivel a minimál elvárásoknak megfelelő konfiguráción tesztelek –, a monitoron látott kép lassan követi a billentyűzetről kapott parancsokat, ezáltal rendszeresen sikerül gépeimet túlhúzni, túlkormányozni. Ettől lesz a levegőbe írt képzeletbeli nyomvonalam olyan mesésen cikcakkos, mint az ökörhuhogás. (Tudom, hogy az ökörhuhogás "szokott", de mégsem illik...). (Még úgyis kihúzó – C) Megint csak a kétszeres sebességű CD-ROM-ot okolom azért, hogy a gép például a kilencven fokosnál nagyobb fordulókban hosszú másodpercekig töltötget a CD-ről, és miközben a látvány nekem még azt közvetíti, hogy több száz láb magasan körözök, a fejemre simuló fülesből már hallom, hogy a fém nyikorog alatt, fél perc múlva pedig már a monitoron is megjelenik, miként sikerült keresztülcsúsznom

A műszerfalon kívül azért az utastér sem testrosszul



tem már, hogy a Sierra által feltüntetett konfigurációnál, azért némileg komolyabb gépigényt támaszt a Pro Pilot.)

Az első felszállásom előtt jó húsz percig vacakoltam, mire a motort sikerült úgy beindítanom, hogy folyamatosan vartyogjon, és ne álljon le pár másodperc után. Lázás keresésre kényszerültem a fentebb említett "szakirodalomban", aztán mégiscsak kiderült, hogy mi volt a "bibi": elfelejtettem megnyitni az üzemanyag csapot. Nekifutás közben a futóműnek is külön hangja van, amikor a gép a földtől elemelkedik, egyszer csak megszűnik "alattunk" a dübörgés, marad a

Az intro: a Pro Pilotok gyűlékezéséhez úde háttérrel biztosít a Sierra hagyójánca



egy épület közepén. Na ennyit, és nem többet a minimális igényekről...

Kevésbé éreztem számítógépek korhat, dohos szagát a második CD oktatási anyagát tanulmányozva. Ide úgy tudunk eljutni, ha pl. repülés közben az egerünk nyílát felvisszük a képernyő felső részére, várunk egy cseppet, majd a pull-down menü Mode pontjának "Ground Lesson" sávjára bökünk.

Flight Simulator 98-ban némileg szebbek voltak a repülőgépek külső nézeti képei, és az alattam elúzó terep is "látványosabbnak" mutatkozott. Az a bizonyos hajszályni különbség azonban vastaghajszálynira duzzad, ha a programhoz mellékelte kezelési utasítást is figyelembe veszem. Amikor egy "játék"-program már ilyen komolyvá válik, nélküle csak használni lehet a programot, mert a megfelelő információk

Innen is kitérni, mennyire jákópi fűlkó vagyok



Ekkor egy kis ablak jelenik meg a képernyő közepén, és a benne található felirat kéri a CD-cserét. Példának péntéért az első, "Instruments" pontot választva, a következő szituációba csöppenünk: oktatónkkal bevettük magunkat, egy sportgép belsejébe, és a fedélzeti megafonon (a hang minőségéből lehetett következtetni erre) keresztül magyarázza odaadó hallgatóságának az egyes műszerek nevét, funkcióját, a mértékegység sávbeosztások különböző színjelölését, miérettjét, stb. Az éppen bemutatásra kerülő műszer, kiúszik a kissé homályos műszerfalból, és kinagyítva, éles képpel jelenik meg előttünk. A szöveggel szinkronban, az adott "vonallal", vagy "csikk", amiről az oktató éppen beszél, valamint formában kitérni, látványosan kiemelkedik környezetéből. Rendkívül szemléletes módja ez az oktatásnak, igazi öröm így a tanulás.

hiányában elképzelhetetlen a felhőtlen szórakozás. Külön köszönet, a ceglédi Cat Comp Kft-nek, a cikk megírásához nyújtott segítségéért!

Széchenyi János

sierra pro pilot

Sierra
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: 990, 16MB RAM, 2xCD, Win95.
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: PEE3, 32MB RAM, 4xCD

A Flight Simulator 98 méltó versenytársa

91%

ÖSSZEFOGLALVA

A Pro Pilot egy hajszállal még annak ellenére is nyerő nálam, hogy a

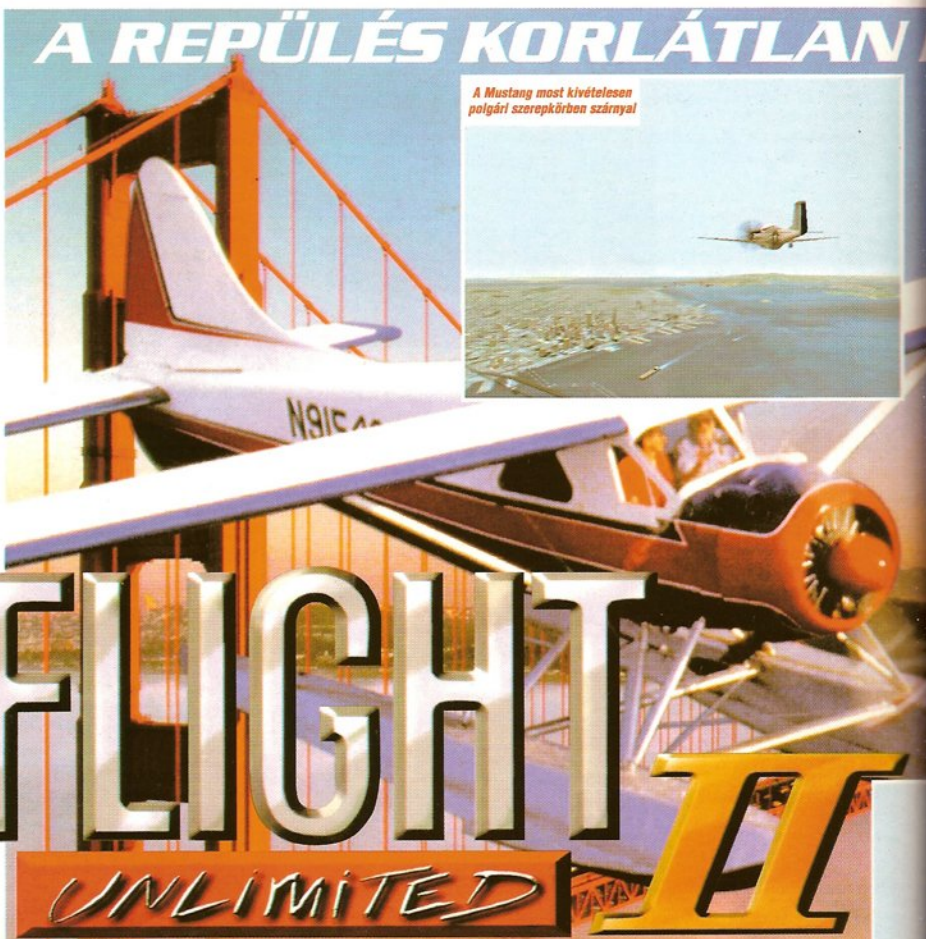
Rendkívül izgalmas véleményalkotási lehetőséget kínál az újságíró számára, amikor közvetlenül egymás után (Flight Simulator 98), ill. egymással párhuzamosan (Pro Pilot) tesztelhet azonos témakört felölelő programokat. Nem emlékeztetői teszi az összehasonlításait, hanem felváltva betöltögetve figyelheti meg az azonosságokat, és eltéréseket. Mielőtt azonban túlságosan előreszaladnánk, a "mihez tartás végett" nézzük, mekkora "hozomány"-ra számítanak a programozók, édes gyermekük magunkévá tételéhez:

Nem adják olcsón a "leányzót", keményen megfizették a potenciázavarok nélküli élvezkedés feltételeit, de ehhez szép lassan már kezd hozzáidomulni – a kezdetben minden idegszálával berzenkedő – tudatunk. Amennyiben érdemesnek tartjuk a frigrre lépést újdonsült szerelmünkkel, aprócska bőröndkéjében magával fog hozni egy (hogy stílszerű maradjak) az erogén-zónáit tartalmazó táblázatot (Keyboard Commands Reference Card), egy A3-as méretű tetszetősen színes térképet arról a területről, ahol nászutunkon kettesben, kéz a kézben majd barangozhatunk, és egy após-anyós által szerkesztett 300 oldalas használati utasítást, gyermekük szépséges lelkivilágának kiismerését megkönnyítő (Pilot's Handbook). Bizonytalanokodom, hogy a velem szemben támasztott követelmények, vagy a bőröndkébe rejtett meglepetések közé soroljam-e ifjú arám 3Dfx támogatási képessé-

A táj kellő magasságból festői látványt nyújt



gét. Döntöttem: – Hurrá! (nevelésem kétes eredménye, hogy mindennek tudok örülni). A nászéjszaka előtti tisztázott kötelezőmnek érzem elolvanni előbb apuka, és anyuka hozzám intézett levelét. Mint tudatják velem, kisleányuk egyszerű, akár egy Piper Arrow PA-28R-200 (United States); strapabíró, mint egy DHC-2 De Havilland Beaver (Canada); kecsessége egy Raytheon Beechcraft Baron 58-éhoz (United States) hasonlatos; temperamentumát a North American P-51D



A Mustang most kivételesen polgári szerepkörben szárnyal



Mustang (United States) is megirigyelné; és végül, de nem utolsó sorban társasági népszerűsége a Trainer 172 (United States)-ével vetekedő. Olvasás közben gerincemen kellemes

bizsergés gerjeszt ellenállhatatlan ingereket. Ágaskodó fantáziám elhomályosítja szemem előtt a betűtömkeleget, nem bírok tovább magammal, és a vágtyól felhevültem, laza előjátékot kezdeményezek. óvatosan csúsztatom be kezem, az erőnyeket rejtő redők alá, majd a Quick Flight pontot elérve, jobb kezem mutatóujja az egérke bal szemén végigsimít. Rövidesen érkelem a jótékony hatást, Flight Unlimited II-ke

megnyílik előttem, és előtűnnek rejtett bájai. Tegnap este még vetélytársnőjével (Pro Pilot) hancúroztam, így a kettőjük között lévő különbségek azonnal szembevetődnek. "PP", mielőtt kitarulkozott, előtte hosszasan kerette magát (intro, öregasszonyos szöszmötölés a töltögetéssel); FU II ennél könnyebben veszi a lapot (vagy bakot?) de igaz, nem is egy kétfőtvetű kétszeres sebességű CD-ROM a minimál elvárása!

Az előjáték első benyomásai: FU II műszerfalai – bár tökéletesek – elma-

belsejét figyelgettem, még a kifutópálya végén. A későbbiekben ez már nem volt szembetűnő, mert felszállás után véletlenül sem azzal voltam elfoglalva, hogy mennyire elnagyolt mondjuk balra kinevez az ablakert, hanem az "üvegen" túli fantasztikus látvány volt az, ami maximálisan lekötött, sőt lenyűgözött. Egyre kevésbé "térkép e táj", ami fölött repkedhetünk, bár a tökéletes megjelenítés hatását rontja, hogy még éltelen. üresek az autópályák, üresek a stadionok, nem jellemző a nagyvárosi "nyüzsi", de hogy ezt észrevehessem, meg kellett szegnem a légügyi előírások idevonatkozó paragrafusait. Míg a Pro Pilotban külső nézetben, álló légcsvavarral döngtettem a Grand Canyon felett, addig a FU II-ben ezt a zavaró apróságot is remekül megoldva, forgó mozgást imitálnak a propellerek. A repülőgép vezetése jóval könnyebb billentyűzetről, mint a Pro Pilotban, vagy az FS 98-ban volt, mivel nem kell ellenkormányozni, visszatéríteni a kormánylapátokat. Meg-



radnak a Pro Pilot vagy a Flight Simulator 98 műszerfalainak szépségétől. Más koncepciót követnek, a lényeg, az adatokat ugyanúgy le lehet olvasni róluk, ugyanúgy felismerhető az egyes műszerek funkciója, csak a kidolgozottság mértékének határa lett valamivel alacsonyabb szinten meghúzva. Ugyanezt tapasztaltam, amikor a gépem

VEZETE



Úgy érzem, ma is a levegőben ér az éjszaka

gasságot mutató digitális kijelzésen pedig negatív előjellel pörögnek a számok felfelé, vagyis méri a merülést. Az általam kifejlesztett egyedi "bepülési" program futtatása során, egy más esetben teljesen egyenesen legyalultam a törzsből kiálló felesleges részeket (szárnyak, vezérsíkok, sőt a repülőgép egész hátsó fele), majd elpattan-

látni kell!) Nem mellékes az összehatás megítélésében a repülés közben hallható rádióforgalmazás

sokszínűsége sem. (Ezt pedig hallani kell!) Az éppen repült típusból kinézhetünk a műszerfal fölött, vagy részleges-, esetleg teljes műszerfal képpel a szemünk előtt is repülhetünk. Azt talán mondanom sem kellene, minden típusnak más-más, a típusra jellemző műszerfala van. Virtuális műszerfal nézet is található a programban, de ezt már említettem, az FS 98-ban némileg szebb összképet mutatott.

Visszatérve az FU II kézikönyvére: a programban megjelenő képernyők kimentett fekete-fehér képeink keresztül mutatja be a program menürendszerét, beállítási lehetőségeit, térképjele-

Tökéletes fordulóban a gép középpontját húzzuk végig a horizonton



Nem túl gyakori élmény repülőgép szimulátorokban hidroplánnal repkedni!



A "kölcsön" ingyenes felülmúlja a "befecest"



va a talajtól, hosszú másodpercekig hallgattam a menetszél eolhárját utánzó édeni zenéjét. A ballisztikus pályája alján pedig, az előbbi sivitást megtörve, csikorogva horpadt gyűrött bádoglemezé az, ami még addig megmaradt. Gyűrődés ide, gyűrődés oda, a Mustang légszavár lapátjai katonás rendezettségben – mint egy indián

törzsfőnök fejdíszén a szirti sas tollai – díszlegetek a roncsalmazón. A legnagyobb poén talán (vagy fogalmazzak inkább úgy, hogy ami nekem a legjobban tetszik) az, ahogyan a menetszél tologatja a szélvédőn az esőcseppeket! (Ezt

Természetesen angolul elmagyarázzák, hogy egy-egy ikonra bökve mit, miért, és hogyan változtathatunk, választhatunk. A műszerek ismertetése 34 oldalon keresztül történik, fontosnak találom, tehát nagyszerű, hogy ekkora gondot fordítottak rá. A repülőgépeinket különböző, típusonként specifikus meghibásodások is érhetik, az erről szóló hatoldalnyi leírás talán elég, talán bővebb lére is eszethették volna. Készíthetünk repülési- vagy útvonalterveket is, ezek elmenthetők, ill. betölthetők. A navigáció némileg egyszerűbbnek tűnik (bár így is 21 oldal foglalkozik a különböző "trükkök" ismertetésével), mint a Pro Pilotban, de ahogy a vezetést is élvezetesebbé tette a könnyebbség, ezt

nem biztos, hogy a program hátrányára kellene írjunk. A leszállási manőver leírása, és az ILS használatára 5 oldal, a további repülési manőverek bemutatására 20 oldal terjedelmű. Az éjszakai repüléssel foglalkozó rész, külön-

legesen izgalmas fejezete a kézikönyvnek. 13 oldalon keresztül ismerkedhetünk repülőgépeink helyzetjelző fényveivel, és a repülőtéri jelzőfényekkel, mely utóbbiak megkönnyítik számunkra az éjszakai leszállást, a guruló-utakon történő eligazodást. Az FS 98-ból hiányoltam, hogy a repülőtérképek mellé szinte semmilyen kiegészítő információt sem mellékeltek. Az FU II kézikönyvében 19 oldalon keresztül tanulmányozhatjuk a térképjeleket és a repülőterek alaprajzait. Külön táblázatok foglalják össze a különböző irányadók frekvenciáit. Semmi sem gátolhat meg tehát bennünket abban, hogy ne képezzük magunkat profi szimulátor-pilótává. Az összehasonlításokat illik azzal a végszóval zárni, hogy a három említett program közül melyiket választanám, főleg úgy, hogy a pénztárcám kapacitása esetleg csak az egyik megvásárlására elég. Kizárásos alapon, közlitem meg a kérdést. A Flight Simulator 98 hiányos dokumentációjára a szememben nagyon sokat rontott az összkép kialakításában. A Pro Pilotot azok fogják jobban szeretni, akiket a külső látványosságok kevésbé érdeklí, de a műszerfalak bővületében, a műszeres repülés professzoraivá szeretnék képezni magukat. A Flight Unlimited II szövegében szerint az átlag szimulátor-felhasználóhoz. Nem túl nehéz, de nem is könnyű, ráadásul az "új" 3Dfx-kártyám tulajdonságait is megcsillantja a nyálcsorgató haverok előtt. Külön köszönet a ceglédi Cat... (Kedves SzJVC, már kétszer megköszönted, és szerintem ennyi bőven elég erre a hónapra. Egyébként mi az ördögöt kaptál tőlük, egy MIG-23-as?! – CoVboy)

Széchenyi János

flight unlimited II

Eidos/Looking Glass
http://www.lglass.com

LÁT VAY OSSÁG
JÁT SZHAT OSSÁG
SZAVAT OSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD.

DirectX-komp. hangkártya.

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3Dfx-kártya, joy

A jelen legjobb "kávédaráló" szimulátora

92%

Ha manapság egy számítógépes játékban nem real time három dimenziós grafikát látunk, hajlamosak vagyunk lefikázni (Drága Zolikám, hol tanulsz te ilyen szavakat?! – CoVboy), holott a 2D-s platformjátékokkal – hogy csak Super Mariót említsük – jól elvultunk több mint egy évtizedig. A látszólagos dilemmát tavaly a Crystal Dynamics oldotta fel: a klasszikus "jóbrta tartás és ugorj át az akadályokat" stílust egy modern, 3D-környezettel párosítva megalkotta a Pandemoniumot. A siker nem is maradt el, minek folytán ha-

marosan megindult a folytatás fejlesztése.

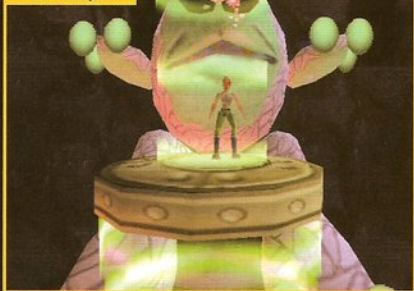
A Pandemonium 2-ben a főszereplők változatlanok, csak hát az idő járt el egy kicsit felettük: varázslótanoncokból igazi mágusokká serdültek. Pontosabban az állítás inkább csak félig igaz, ugyanis csak a vörös hajú és bájos Nikki lett érettebb (és nem utolsó sorban nőesebb), ellenben Fargus most még hibbantabb mint valaha – mintha visszafelé fejlődött volna. Ahogy Nikki jellemzi barátját: "Fargus egy kissé örült, de jószándékú. A cipőfüzójét sem tudja megkötni, de minden gond nélkül összeeskábál egy termonukleáris bombát kizárólag háztartási alapanyagok felhasználásával, és lángba borít vele egy egész erődítményt. Piromániás idióta, viszont Klassz a sérója." A kerettörténet egy misztikus üstökösről szól, ami 300 évenként közelíti meg Lyr városát. A Végtelen Lehetőségek Üstökösének elnevezett építész állítógépet természetfeletti

energiát hordoz magában, ezért is akarja megkaparintani magának a zsarnok Zorrcha királynő. Bűbájos varázsszereivel megbabonázta a Goon Birodalom összes szörnyetegét, és most mint olcsó munkaerőt használja őket, hogy rakétákat építsenek neki. Igen ám, csak hogy Fargus és Nikki is szemet vetett az üstökösre, és már ki is gondolták, mit fognak kívánni tőle. Megkezdődik tehát a verseny, ki ér az üstökös magjához hamarabb...

tem az alkotók egy kicsit túlzásba is estek ezekkel a "szürrealista" világokkal. Gyakorlatilag nincs egyetlen tereptárgy, vagy ellenfél, amit pontosan fel lehetne ismerni, mindenütt színes gömbök, kockák és egyéb vackok csüngenek, és aztán köztük vezetnek tovább a platformok. Az igénybe vehető tereptárgyak a már megszokottak: pókhalókat használhatunk gumigyáknak, a kapcsolókba löve tikkos helyeket nyithatunk fel, a lezárt kapukhoz pedig meg kell keresnünk a kulcsokat. Hogy melyik kapu nyílik ki éppen, azt egy frankó ráközelítéssel megmutatja nekünk a "kamera". Höseink közül mindig a térdépen választhatjuk ki, melyikkel akarunk menni a következő pályán (az X billentyűvel). Nikki és Fargus a már jól bevált mozdulataikat most is tudják használni, tehát Nikkivel lehet duplát

hatjuk és kipukkasztathatjuk a szörnyeket, vagy rövid időre élő lánggá változhatunk. Bár most is kétségtelenül Nikki a használhatóbb karakter, az alkotók megpróbálták felzárkóztatni hozzá Fargust, ezért neki van még egy plusz támadó mozdulata: el tudja hajítani a bábuját, Sidet, akit aztán a levegőben még irányítani is képes egy darabig. (Hasonlóképp

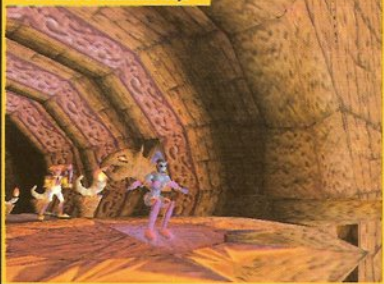
Az óriási tojás vajon melyik öklével fog most lecsapni?



A folyosón egy robot üldöz minket, a lövedékeit vagy a feladóhoz vagy a tartályokba pattintunk vissza



Fargus utolérte a gonosz királynőt, elérkezett a leszámolás ideje



A méretes Buddhapótlékot a csecsebecsítettől kell megszabadítani



ÚJDONSÁGOK, RÉGISÉGEK

A játék 19 szintje kiterjedtebb, mint bármely más hasonló játéké, rajtuk rengeteg csapdával, ellenféllel szemben kell helytállnunk. A pályákon az elődhoz hasonlóan ellenőrzési pontokon haladhatunk át, tehát az életvesztéseket követően nem kell mindent előlről kezdenünk, és a programozók szerencsére maradtak a pályaköds rendszernél is.

A bónusz-pályákra a régi módon juthatunk: ha több mint 90 százalékot begyűjtünk a fellelhető érmékből. Kezdetben a városból indulunk, majd miután a negyedik szinten legyőztünk egy tüzőkádó sárkányt, az úrban folytatódik az út. Az üstökös belsejében számtalan furcsa pályával és ellenféllel találkozhatunk, szerin-

BONÓKÁS

PANDEMONIUM



Mindig is nagy voltam a Dig-Dugban

egyébként Nikki is irányíthatja a szuper tüzgolyóit.) Fontos új mozzanat még a kapaszkodás: ha rövidebbet ugrunk a kelle-ténél, a megfelelő irányt nyomva elkap-hatjuk még a kívánt platformot, és felhű-ződzkodhatunk.

Akik játszottak az előző résszel, emlé-kezhetnek rá, hogy néhol hőseink külön-böző állatokká változtak, s bizonyos túl-lyákat az így nyert tulajdonságaikkal tud-tak megcsinálni. Nos, át-változás a második

hanem oldalról, a "harmadik dimenzió-ból" is fognak ránk lövöldözni. Az utunkat elzáró energifalak generátorait is a szemközti falakon fogjuk találni.

A FŐNÖKÖK

A főellenségek nem is annyira nehezek, inkább csak idegőrlő a kinyírásuk, ugyan-is elég szívósak. A tüzkádó sárkányba például jó néhányat bele kell eresztenuink a katapultokkal, amikor pedig támadólag fordul felénk, el kell menekülnünk a ka-tapultok közti lyukba. Egg! Egg-nél, a túlméretezett tojásnál az a feladat, hogy kitapasztaljuk, mikor és hogyan támad. A különböző csapásai előtt mindig meghatározott mozzulatokat tesz, ennek függvényében kell te-hát felugra-nunk, avagy lehajolnunk, majd amikor hát-tal fordít nekünk, tüzelnünk.

Schneobelen, a hatalmas robot már keményebb lesz. A pályáján először is be kell gyakorolnunk az "ütő" használatát, ugyanis itt az lesz a dol-gunk, hogy

egy alagútban száguldó teherau-tó platójáról visszapatintunk a minket üldöző robot lövedékeit, és mellesleg kikerüljük az ütése-it. A legvégső ellenfél, Rub, az óriás Buddha-utánzat természetese-n a legveszedelmesebb főgo-nosz. A testén lévő zöld kristá-lyokat kell kilőnünk, nem feled-kezzve meg a hátán lévő háromról sem. Amikor már csak a feje üld-öz minket, a szájában lévő kris-tályra kell céloznunk.

KONKLÚZIÓ

Bár valószínűleg lesznek, akik vitába szállnak ve-lem, szerintem a Pandemonium 2 elég unalmas játék. Mintha ez a második rész csak kényszerből született volna: a programozók mindenáron valami még na-gyobbat, még tökéleteseb-bet akartak alkotni – a végeredmény viszont ugyanaz lett, ami a sikeres hollywoodi filmek silány folytatásaiban. Még jobb történetet próbáltak ka-nyarintani, ami inkább érdektelenre sikerült, és még sebb látványt akartak, ami viszont már giccses lett. A program már csak 3Dfx kártyával haj-landó elindulni, ami a terep komplexitását és monumentalitását néz-ve még érthető is, és az akció fényeffektu-soknak sincs híján, ám nem értem miért kellett minden hátté-ren a szírvárvány összes színet felvonultatni,

akár egy kifestőkönyvben. A ro-botnak például miért kell pi-rosnak, meg zöldnek lennie – miért nem lehet mondjuk fémszínű?! Nem tudom ki-nek tetszik ez a grafikai stílus, azt viszont igen, hogy nekem nem. A látványos kameráné-zetekkel is túl-zásba es-tek:

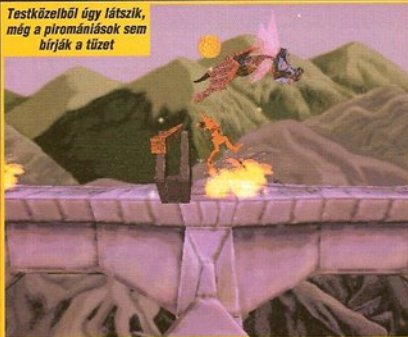
Ez a méretes hal egész jól bírja a szárazföldi kilmát



Nikki ügyesen megka-paszkodott, csak nehogy a szőnyeg az ujjára taposson



Testközelből úgy látszik, még a promániások sem bírják a tüzet



ha a nézet egészen eltávolodik a figura háta mögé, hogy várható el, hogy centi-méter pontosan álljak meg egy lefelé zu-hanó szikla előtt?! Az egyetlen jó ötlet a gépezetek használata, de ez persze ke-vés. A csicsás grafika helyett inkább vál-tozatosabb varázslatok, eszközök kiülté-sébe fektethették volna az energiát.

V.Z.

pandemonium 2

Virgin/Crystal Dynamics
http://www.crystald.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 Á G
Z E N E B O N A

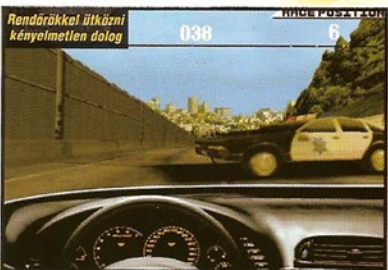
Minimum: P133, 16MB RAM, 4x16, 3DFx kártya,
DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166

Nicisit túl szívesen, Nicisit túl extra-vagáns - bár lehet, hogy valakinek éppen ez tetszik

72%

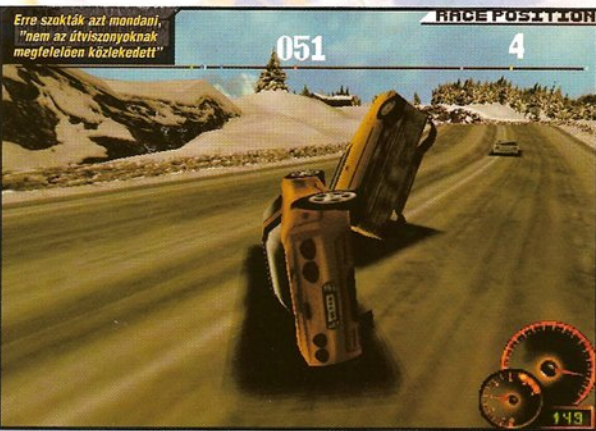
Azok a fiatalok (?), akik már a '80-as évek végén is rendelkeztek egy számítógéppel (amit akkoriban jobbra egy C64-es jelenthetett), nosztalgiajával gondolhatnak vissza a patinás névre: Test Drive. Az idő ugyebár mindent megszépít, mai szemmel nézve a játék grafikája nem is minősíthető,

tűk mindezt a legfrankóbb sportkocsikkal, valódi Porscheban vagy Ferrariban érezhettük magunkat, még akkor is, ha abban az időben még csak a műszerfal kialakítását tekintve beszélhettünk "élethűségről". Aztán jött a második rész, ami már Amigára is megjelent: a hegyvidékek után immár sík terepen is kanyargott az aszfalt, és már nem csak sportos járgányok közül mazsolázgathattunk, hanem amerikai hodályokba is beülhettünk. Volt még a játéknak egy kezdetleges 3D-s grafikával megáldott, mérsékelt sikerű harmadik része is, ami már csakis PC-re jelent meg, de azt követően hosszú csend következett. Elvárásaim szerint tehát a negyedik rész megjelenesével egy legendának kellett volna most újjászületnie – sajnos ez egyáltalán nem történt meg.



ám akkoriban ez a cím jelentette az autó szimulátorok csúcását. Igaz, végig csak sziklás serpentinben vezetett az út, de az a tény, hogy a közúti forgalomban versenyezhetünk, és a gyorsajtókra a zsaruk is ráakaszkodtak, feledhetlenné tette az élményt. Rádásul tehet-

Dodge Viper, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, valamint a '94-es Jaguar XJ-220 és a '95-ös Nissan 300ZX testesít meg, és választható ugyanennyi régebbi "keltezésű", klasszikus, ún. muscle autósoda is, név szerint: '70 Chevrolet Chevelle SS 454, '69 Chevrolet Camaro



ZL-1, '69 Chevrolet Corvette ZL-1, '71 Plymouth Hemi Cuda, végül Shelby Cobra 427.

Miután sikerült megtalálni a kedvencet a nem mindennapi választékból, a világ hat különböző pontjára tehetünk kirándulást. Mind-egyik helyszínen két útvonal lett kialakítva, tehát összesen 12 pályán nyomulhatunk. Először egy kis angol faluhoz látogatunk el: a Keswick-be vezető

VESZÉLYBEN A JOGOSÍTVÁNY

Az alapszabályok abszolúte szokásosak: öt másik versenyzőt megelőzve lehetőleg elsőként kell célba érni, s ennek érdekében mindig ellenőrzési ponton meghatározott időn belül át kell haladnunk és nem szabad engedni, hogy hol-

ALOMAUTÓK-KAL TÁVOLI TÁJAKON

Ha a kocsiválasztékot nézzük, a játék leginkább a korábbi második részhez áll közel, tehát ugyanúgy két kategóriából válogathatunk: egyrészt a legmodernebb sportkocsik közül, amit a '98-as kiadású

úton, a lankás dombok közt kanyargó keskeny aszfalton néhol jól meg lehet húzatni a kocsikat, ám óvatosnak kell lennünk: sosem lehet tudni milyen kanyar lesz a következő. San Francisco városába természetesen a Golden Gate hídon keresztül érkezünk, majd meg sem állunk a belvárosig. Széttörhetetlen autónkkal még az irtózatosan meredek és lépcsőzetes lejtőknél is teljes gázt adhatunk.

Egészen a háztető magasságáig ugrathatunk, a kereszt irányú forgalom hatására pedig sokszor a teljes mezőny ott bukfencezik alattunk. Fő a változatosság, ezért a harmadik helyszín Svájc. Bernből indulva előbb festői szépségű dombok közt autózhatunk, majd következnek a klasszikus Test Drive-szakasz: a sziklás serpentin. A japán helyszín Kyoto lesz. Noha a gyors autópályáról csak kutyafutásban vehetünk egy-egy pillantást a városra, azért így is megfigyelhetjük, miről is híres Kyoto: a gyönyörű templomairól. További érdekesség, hogy még egy üveggel befedtet bevásárló utcába is bekukantathatunk. A washingtoni útvonalon a leggyorsabb: végig többszörös autópályán repeszhettünk, egészen a Fehér Ház ajtajáig. Münchenben szintén belehúzhattunk, régi és új háztömbök között száguldozhatunk, s mivel az autópálya itt is elég széles, szinte csak a közúti forgalom jelent problémát – leszámítva az út végét, ahol egy szűk vasúti alagútban kell ügyeskednünk.

mi fakabátok feltartóztassanak minket. Versenyezhetünk pusztán számítógépes ellenfelek ellen, de a network lehetőséggel összeköthetünk egy vagy több számítógépet is. A Single Race opcióval kü-

SZÉPSÉGEK

lön-külön próbálhatjuk ki a helyszíneket, kezdetben azonban mindenhol csak az első pálya választható. A Challenge Cup a legegyszerűbb kupa: hat pályán rajtolhatunk el, s a továbbjutáshoz nem kell semmilyen helyezést vagy eredményt elérnünk, csak az összesített idő számít. A Championship Cupnál már mind a 12 pályán végig kell küzdenünk magunkat, de a továbbjutás itt sincs feltételekhez kötve. Az eredményeinkért pontokat kapunk: például ha elsőként haladunk át az ellenőrzési pontokon, az dicséretesnek számít, ellenben ha elkap minket egy rendőr, azt negatívan értékeli a gép. A Pitbull kupát választva alaposan felköthetjük a gatyát: ahhoz, hogy a versenynek mind a hat pályáját beadja a gép, mindenhol az első helyen kell végeznünk. Végül van még egy Masters Kupa is, ennek az a különlegessége, hogy mind a 10 autóval kell egy-egy versenyt mennünk. A továbbjutás itt sem gond, csak a végső időeredmény számít. A kupákon kívül indulhatunk gyorsulási verseny-

ken is (Drag Race), az ilyen futamokhoz értelemszerűen manuális váltót érdemes használni.

LÁTVÁNYOSSÁG

Most pedig térjünk rá, mivel is sikerült elrontani ezt a remeknek induló programot. Kezdjük rögtön a grafikával, ami alig üti meg a '98-as mércét, állítom, hogy a játék PlayStation verziója nagyságrendileg szebb. A PC-verzió csupán annyit tud felmutatni, hogy a belső nézetből a műszerfal is lát-

ható. Hogy, hogyan kéne egy PC-s autóversenynek manapság kinéznie, elég, ha



például a kocsik típusától függetlenül mindenhol ugyanazt a fényeffektet használták, ami azt eredményezi, hogy a dupla féklámpás típusoknál a kasztniból jön a fény. Sőt a 3Dfx verziónál – ennek az egységesítő eljárásnak köszönhetően – az is előfordul, hogy bizonyos nézetekből szórén-szálán eltűnik a kocsik belsejében az effektus. Az ember egyébként is azt várná, hogy a 3Dfx verzió sokkal szebb mint a normál játék, ám a Test Drive 4 esetében ez valahogy nem így működik. Paradox módon pont csak a "sima" verzió tartalmazza azokat az effektusokat, mint hogy például a karambolozott kocsik füstölögjenek, vagy hogy

nyugodtan átmegy a falakon. Ez annyit tesz, hogy ha például keresztbeállunk egy alagútban, a külső nézetből a terep egy időtlen keresztmetszetét fogjuk látni. Ugyanígy a kocsikon is gyakran át-látszóvá válnak poligonok, fejreál-lásnál például a kerekek mindig "kilyukadnak". A kerekek kidolgozása amúgy is botránys, a civil autók arbronsai egyáltalán nem is forognak, gyakran belesüppednek a betonba, vagy ami még csúnyább: a beton felett repülnek.

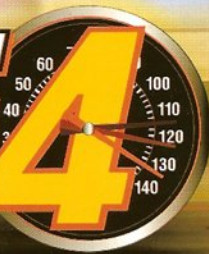
EPILEPSZIA FIGYELMEZTETÉS

Mind ezek ellenére a játék grafi-



a kocsik eleje felemelkedik, és szépen elkezdünk szaltóztatni... Rö-hejes az egész, ám ennek ellenére mosolyra nem nagyon fogunk fakadni, hiszen mindeközben ott ke-tyeg az óra, és mialatt mi össze-vissza bukfenecüzünk, szépen kifutunk az időből. A PlayStation-verziónál megszokott újrajátszás, vagy visszajátszás lehetősége pedig nuku – szóval jön a főmenü visszatöltötgetése. Esküszöm, egy kávédaráló kutya füle ahhoz képest, amit ez a program a winchesteremmel művel. Tisztában vagyok vele, hogy napjainkban egy P133-as gép 16 mega RAM-mal már csak éppen hogy minimum követelménynek

TEST DRIVE 4



S SZÖRNYETEGEK AZ ORSZÁGÚTON

csak a múlt számunkban ismert-tett Ultim@te Race-re vetünk egy pillantást, a különféle árnyékok és az ablakon tükröződő felhők például nem ártottak volna meg itt sem. Úgy tűnik, a TD4 grafikusai a PC-verzió esetében egyszerűen trehányak voltak. A féklámpákhoz

az autók oldalát megvilágítják az alagút fényei. Még egy nyamvadttel objektív effektust sem sikerült a 3Dfx verzióból kicsi-holni, holott ez az egyik legegyszerűbb látványosság, amit egy gyorsító kártya nyújtani tud. Nagyon csúnya az is, hogy a fordulásoknál a kamera

kája még elmegy, ám a hibák sorolása sajnos nem ért véget. A civil autók mozgása roppant primitív: az autók mintha lebegnének a talaj fölött és mintha robotok irányítanák őket – nem is reagálnak a lökdösődésre. Nem ritka, hogy a leálló sávban autóznak. A rendőrök tehetségtelenek, sosem érnek minket utol – hacsak nem karambolozunk. Az irányítással és a saját autónk viselkedésével még meg lehetünk elégedve, de mit érünk vele, ha az akadályokat csak későn vesszük észre. Az alagutakban nemes egyszerűséggel vakon vezetünk: a programozók szépen elvakítanak minket az alagút fényeivel, ám az előttünk haladó autók helyzetjelzőit diszkrétan elefelejtik bekapcsolni.

Az alkotók talán túl sokat ültek a TV előtt, ugyanis az ütközések tisztára olyanok, mintha valami huszadranagú amerikai akciófilmet néznénk. Sosem értettem, hogy egy autó hogyan tud egy másik autón rámpa nélkül átugratni, és most ugyanez történik itt is: hátról belemegyünk valakibe, mire

elégséges, de akkor is érthetetlen, hogy egy 2MB RAM-mal rendelkező PlayStation a maga dupla sebességű CD-ROM drive-jával hamarabb betölti a játékot, mint a PC-m a winchesterről...

V.Z.



test drive 4

Accolade/Pitbull Syndicate
http://www.accolade.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya


Ajánlott: P166, 32MB RAM, 6xCD, 3Dfx-kártya


Egy régi nagy nev sikertelen feltámasztása


73%

CINKELT LAPOK

WORMS 2


 **Bazooka** (rövidebben Páncéltörő Rakéta Gránát): A Rambo-2-ben már megcsodált helikopter-elhárító fegyver, telitalálat esetén 50 pontot sebez. A Bazooka legmeglepőbb tulajdonsága kétségkívül az, hogy a lövedék pattog a víz felszínén – e módszerrel halásos biztonsággal vadászhatók le a másik sziget szélén tébláboló kukacok. Mindössze arra kell vigyázni, hogy a lövés ereje elég nagy legyen, a vízbecsapódás rőppályája ne legyen túl meredek és lehetőleg közvetlenül a víz mellett álljunk. Persze aki hamvas Ifjúkorában kacsázatot már kavcsot a Duna parton, az alighanem már tisztában van eme épületés bölcsességekkel.


 **Hó..., akorom mondani kukackövető rakéta:** Ritkán téveszt célt, így kiválóan alkalmas az aknáknak illetve vízpárt mellett álldogáló kukacok megtréfálására, amúgy 50 pontot sebez. Először is arra kell figyelni, hogy legyen elég helye a rakétának "rőppályára" állni, különben csak a környező tereptárgyakat fogjuk veszélyeztetni. Legjobban a tégas, sik pályákban használható: felföljük az égbe (jó nagy erővel) s gonosz mosollyal arconkon várjuk a hatást. Arra azért figyeljünk, hogy baráti kukacok ne nagyon álldogáljanak a célpont közelében, mivel a rakéta néha igen fura ívből csapódik be. Majd effelejtetem: a kukackövető rakéta víz alatt is működőképes, bár ezt a képességet túl sűrűn aligha tudjuk majd kihasználni.

 **Moszár:** Becsapódás után apró repeszekre robban szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A szűk járatok mélyén illetve nagyobb tereptárgyak között álldogáló kukacok ellen hatásos igazán – ilyen helyzetekben egyetlen jól irányzott lövés is végzetes következményekkel járhat. Nem rossz taktika, ha kiszemelünk egy meredek fal előtt álló ellen-

seges kukacot, s pontosan a feje fölé célunk. Pontos találat esetén az összes repesz visszapattan a balszerencsés kukacra. Szomorú sors. Egyébként a repeszek elég nagy területet is beszórhatnak, ezért saját katonáink közelében nem igazán jó ötlet mozsárral durrogatni.

 **Kukackövető vérgalamb:** Mint azt minden kukac tudja, a galambok különösen vérszomjny jóságok. Ez itt például 75 pontnyi sebet ejt a célponton. A kukackövető rakétához hasonlóan működik, csak épp jóval nagyobbat pukkan és fellövéséhez sem kell olyan sok hely. Ennek köszönhetően kiválóan alkalmas a barlangos pályák megtisztítására, bár galambjaink néha kicsit megzavarodnak és letérnek az ideális rőppályáról. Ne feledjük: a vérégalamb időzített fegyver, tehát néhány másodperc elteltével bukkorulásba megy át és bumm. Elég kellemetlen, ha ez valamelyik saját kukac fölött következik be...

 **Gránát:** A Bazookához hasonló alapfegyver, 50 pontot sebez. Mit mondanak, a gránát nem a kezdők fegyvere. A szél miatt baromi nehéz kiszámolni a rőppályáját, becsapódás után még tovább is pattog – szóval nem egy egyszerű darab. Viszont kiválóan alkalmas a közelben álldogáló ellenfelek kiirtására: lépünk a delikvens mellé, állítsuk az időzítőt a maximumra, minimális erővel ejtsük le a szeretetsomagot és spurizunk fedezékbe. Nem túl szellemes, ám annál használhatóbb módszer. Az igazi profil megpróbálkozhatnak a direkt találatokkal is, azaz pont úgy számolják ki az időzítőt és a gránát rőppályáját, hogy az a célpont felett robbanjon fel.


 **Repesz bomba:** A detonáció után repeszekre esik szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. Nagyjából igazak rá a mozsár kapcsán leírtak, bár használata jóval


WORMS 2.

Pillanatnyilag két cheat van raktáron. Kapcsoljuk be a Caps Lockot és shiftelve gépeljük be a *-okkal egyetemben **SUPERHOPPER** (extra fegyverek) vagy **RODMODE** (örökélet a MINDEN kukacnak). A gépelés után nyomjunk Backspace-t. Ha a cheat aktiválódott, a kukacok ugranak egyet és megjelenik az OKAY felirat. Most pedig jöhet pár pályakód:

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1. ONCEUPONA | 21. PROFICIENT |
| 2. TIMETHEREWERE | 22. INTHEIRWORMLY |
| 3. SOMESMALLWORMS | 23. WAYSSOMETIMES |
| 4. WHOGETVERYVERY | 24. THEYWOULDSHOOT |
| 5. ANNOYEDAND | 25. GRANNIESJUST |
| 6. DECIDEDTO | 26. FORFUNANDLAUGH |
| 7. GOTOARMSIN | 27. ABOUTINTHINE |
| 8. ORDERTOWIPE | 28. EVENINGTIME |
| 9. OUTTHEIR | 29. WEAPOLOGISEON |
| 10. VICIOUSENEMY | 30. BEHALFOFALLTHE |
| 11. COUNTERPARTS | 31. TERRITORIESTHAT |
| 12. THEYDEVELOPED | 32. WEWENTTOTHE |
| 13. SOMEREAALLY | 33. TROUBLEOFTRANSLATING |
| 14. COOLWEAPONSSUCH | 34. WORMSINTOBTUTWE |
| 15. ASBANANABOMBS | 35. DIDNTHAVETIMETO |
| 16. ANDMAGICBULLETS | 36. TRANSLATTHESE |
| 17. THEYTRAINED | 37. PASSWORDSNOTTHAT |
| 18. ALLNIGHTSAND | 38. THEYNEEDTOBEDONE |
| 19. EVERYDAYSTHEY | 39. WESUPPOSETHAT |
| 20. WOULD BECOME | 40. YOUAREAREALLY |


nagyobb ügyességet igényel. Különösen effektív akkor, ha magaslati pozícióban vagyunk s alattunk hemzseg az ellen. Álljunk a szakadék szélére, az időzítőt állítsuk egy kellőképpen alacsony értékre és dobjuk az ellenséges kukacok fölé a skulót (a levegőben robbanva elég rendszeren betéríti a tájat).

 **Banán bomba:** Halálos fegyver: a detonáció után szétrepülő banánok 75 pontot sebeznek. Egész ütközetek sorsát döntheti el egy-egy jól irányzott banánátadás, minden gyümölcsdarab akkorát sebez, mint egy dinamit. Épp ezért bánjunk vele csínján, mivel egy-egy kosza banán igen komoly vérontást vihet végre saját kukacaink között is. Egyébként a robbanás után szétszálló banánoknak van egy igen rossz szokásuk: legaltább egy darab mindig a dobás irányába száll vissza, ami nagyon nem jó dolog.

 **Célikövető repesz bomba:** A detonáció után repeszekre esik szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A repeszbomba és a kukackövető rakéta szentségtelen frigyéből létrejött kutyulék – rendkívül hatásos, ám elég nehezen kezelhető darab. Célikövetőnek ugyan célikövető, viszont az indításához jó nagy hely kell, s a szél is megtréfálhat bennünket, úgyhogy zárt barlangokban nem is igazán éri meg használni. Nyílt terepen viszont halálos fegyver, bár némi gyakorlás azért itt sem árt.

 **Mozsár bomba:** Két lövést lehet vele leadni, ezek mindegyike 25 pontot sebez. Klasszikus darab, bár igazi erőnyel csak a "Hirtelen Halál" során villannak elő. Ekkor ugyebár minden kukacnak csak egy életerőpontja marad, tehát két jól irányzott lövéssel két ellenfél is kiírtható. Normál helyzetekben is lehet trükközni, például az első lövés után biztos fedezékbe vonulunk, illetve gödröt robbantunk a kiszemelt

kukac alá. Túl közeli célpontok ellen mindenesetre ne nagyon használjuk, mivel ha elérí kukacunkat a robbanás, elveszti a második lövés lehetőségét.

 **Kézimorzó:** Nem túl jó fegyver. Mondhatni egyáltalán nem jó fegyver. A sír szélén tántorgó ellenfelek kiiktatására mondjuk alkalmas, de erre számos jóval viccesebb és látványosabb mód is akad.

 **Uzi:** Elég speciális darab, nyílt terepen például teljesen használhatatlan. Az első néhány skulót után a célpont elszáll valahová, így a többi golyó veszendőbe megy. A nagy falak tövében illetve szűk veremekben lévő kukacok ellen viszont ideális fegyver.

 **Péppágy:** Akár az Uzi, csak épp jóval erősebb és pontatlabb kiadásban. Nem egy rossz darab, csak épp baromi nehezen lehet hozzájutni – tehát nem árt vele takarékosan bánni.

 **Mafias:** Hát, ehhez gondolom nem szükséges különösebb kommentár, amúgy 30 pontot sebez. Remek közelharc fegyver, a súlyosan sérült kukacok likvidálásának legbiztonságosabb módja. Különösen jól használható a víz mellett álldogáló ellenfelek megtréfálására – egy jól irányzott mafias és a gag ellen Cousteau-kapitány nyomdokaiba lép (illetve merül). Közelharc specialisták megpróbálkozhatnak egy különösen látványos trükkal is: ugorjunk az ellenfél felé s még a levegőben nyomjuk be neki egyet. E ravasz manőver hatására szép nagyot fog repülni a célpont.

 **Dragon ball** (a "sárkánylabda") megnevezés valahogy nem az igazi, úgyhogy nem is erőltetem a magyarítást: Többé-kevésbé megegyezik a mafiasal, csak épp a balsorsú kukac jóval alacsonyabb ívből és lényegesen messzebbre száll.

TEST DRIVE 4.

Igaz ugyan, hogy Vári Zoli enyhén megkésétt ismertetőjét enyhe szkepszis lengedezte be, de azért meglehet, hogy az alábbi cheatekkel szórakoztatás több lesz a játék. A kódokat a Save-képernyőn, a 10. helyen begépelve tudjuk aktiválni:

AARDVARK:	az ütközések kikapcsolása
NOAICARS:	hálózati játékokban nincsenek gépi ellenfelek
CREDIT:	a szerzők listája néhány frankó képpel
SRACLLA:	az összes autó hozzáférhető
LEVLELLA:	az összes pálya hozzáférhető
BANDW:	fekete-fehér üzemmód
MIKTROUT:	méretes autók
MPALMER:	mini autók
GONZON:	turbógyorsítás be (GONZOFF kikapcsolja)
BIRDVIEW:	felülnézet

Kamikaze-kukac: Kukacunk végső megoldásképp felkötötte kis homlokpántját, elrepült a megadott irányba s útja végén annak rendje s módja szerint fel is robban. E végső bumm minden közelben állón 50 pontot sebez, míg a Kamikaze-kukac útjába kerülők életereje 30-csükkön. A "Hirtelen Halál" során különösen jól használható (feltéve ha több kukacunk van, mint az ellenfélnek).

Lökődősítés: Egyetlen dolga használható: a szakadék illetve víz szélén álló kukacok le-lökődösítése. Nem épp egy csodafegyver, viszont egymás elleni játék során csodálatosan aljas dolgokat művelhetünk vele. A fegyverszerkesztőben írjuk át a lökődősítés sebzését száza (ezt persze tanácsos a legnagyobb titokban tartani), majd a végjáték során kezdjük el gátlástalanul használni. Az első furcsa "baleseti" rajtnak kívül más ügysem folyamodna a lökődősítéshez, ilyhogy a meglepetés garantált...

Dinamit: Nobel úr találmánya a Worms2-ben is remekül funkcionál, darabja 75 pontot sebez. Egyike a legerősebb és legsűrűbben használt fegyvereknek, a direkt sebzésen túl kiválóan alkalmas kukacsejtekre is. Helyezzük a dinamitot a kiszemelt áldozat mellé, és küszünk biztos fedezésre. A hatás mindig kirobbanó. Kedvenc trükköm, mikor egy kötélről csिंगve hajítom le a szeretetsomogót, majd rögtön biztos távolságra is lengezedem. Egyébként dinamitkészletünk szűkösségére való tekintettel csak akkor használjuk, ha egyszerre több kukacot is megráfáhatunk vele.

Akna: A dinamit gyengébb kiadásban, 50 pontot sebez. Nem különösebben erős, de végszükség esetén ez is megteszi. Aknákat érdemes a kiszemelt áldozat fejére telepíteni, így garantált a maximális sebzés. Megpróbálkozhatunk azzal is, hogy aknával reptetjük az ellenséges kukacokat valami barátságtalan helyre (másik akna, tengerfenék, szakadék), bár ez elég nagy gyakorlatot igényel.

Birka: A látszat ellenére a birka igen vérszomjas jószág, mivel rövid szaladgálás után

felrobban és 75 pontot sebez a közelben állókon. Gyapjas barátunknak sajna megvan az a rossz szokása, hogy egy meredekebb tereptárgynak utközve visszafordul, ami néha igen kellemetlen tud lenni. A kötélről indított birka viszont halálos fegyver, mint ahogy a mély kráterekben álldogáló kukacok ellen is remekül használható.

Szuperbirka: A Szuperbirka még mezei rokonánál is ádázabb ellenfél, mivel rövid betétes és rohángálás után szárnyra(?) kap és letarol minden útjába kerülő kukacot (sebzése is igen tekintélyes: 75 pont). Mondjuk elég nehezen kezelhető ökelme, ezért nem árt a birkaepretítés nemes tudományát egy gyakorló pályán tükölyre fejlesztenünk. Egyébként a szuperbirka egyik legelhálásabb képessége, hogy begyűjti az útjába kerülő ládákat is – ez azért nem egy utolsó dolog!

Légicsapás: A légierő (???) megszorja a kiválasztott területet öt rakétával, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A sérült kukacok kivégzése ideális, s a "Hirtelen Halál" során különösen nagyokat kaszálhatunk vele. Komoly hátránya, hogy csakis a nyílt terepen álldogáló kukacok ellen használható, viszont pilótáink sohasem hibáznak. Azért ez is valami.

Napalmot nekik! A légicsapás kevésbé humánus módja a la Vietnám. Nem árt vele vigyáznunk, mivel a szél hajlamos elfújni a levegőből lezúduló napalmot (ez azért a valóságban nem egészen így működött...). A gödörben illetve nagyobb csapathat álldogáló kukacok megpökölésére különösen alkalmas, bár pontatlan célzás esetén saját sorainkban is igen nagy pusztítást vihet végbe.

Hegesztőpisztoly: Nem kifejezetten harcra találták ki, bár az életrevaló kukacok efféle célokra is használhatják. Közvetlen közelről 15 pontot sebez, ami a semminél éppohgy csak több. Ezzel szemben kiválóan alkalmas alagútfúrásokra, ami néhány barlangos pályán még igen jól fog jönni.

Pneumatikus köztífurdancia: A hegesztőpisztolyhoz hasonlóan elsősorban lefelé irányuló

furkálódásra használható, amúgy nem egy nagy durranás. Túl sűrűn nem is szoktam használni, bár segítségével elég sokáig el lehet bujkálni a föld mélyén (ez mondjuk illik is egy kucához). Ja, ha ugrás közben használjuk a köztífurdancsot, akkor igen érdekes dolog történik. Nem lővöm le a poént, tessék szépen kipróbálni!

Gerenda: Az alapelve ingatag találmányok alapvetően két célt szolgálhatnak: 1) elrejtőzhetünk alatta az ellenfél lövései elől 2) a "Hirtelen Halál" során felhasználhatunk rá, így menekülve az emelkedő vízszint elől.

Fa testápoló: Igazi gettókukacoknak való fegyver: marcol két kézre és somd le az ellent (sebzése 30 pont). Nem a legerősebb fegyver, bár a parton álldogáló kukacok vízbepofozásra tökéletesen megfelel. Az igazán vakmerő játékosok azzal is megpróbálkoznak, hogy a földön heverő aknákat ráüssék az ellenfélre. Kockázatos manőver, viszont igen látványos.

Ninja-kötél: Egyike a legjobbban használható "fegyvereknek" – a Ninja-kötél nélküli jóformán semmi mozgásérünk sincs a zegzugos pályákon. Nem árt használnát még az éles küzdelmek előtt néhány direkt e célra tervezett gyakorló pályán kipasztalni. Érdekes modulátor, mikor ugrás közben a földre lőjük a kötelet, s innen szöknekünk tovább. Vicesz húzás még az is, mikor egy méretesebb barlang tetejére felkapaszkodunk, magunk alá rakunk egy gerendát és szépen rápotypanunk. Ezáltal ugyan kecsesgőtélopántot válunk, viszont az efféle magassági fölény igen komoly előnyt jelent.

Bungee-ugrás: Be kell-e mutatnom a sífókai strandok e nyaktörő látványosságát? A Worms2-ben mindenesetre túl sok igazan nem használható, bár az így fanatikusok megpróbálhatnak ily módon közeledni. Én inkább az ejtőernyőre voksolok.

Ejtőernyő: Gondolom elég egyértelmű, hogy mikor és mire érdemes használni. Igen gonosz trükk, ha az ejtőernyőn himbálózó kukacunk elkezd mindenféle robbanószereket hajlítani – bár a megfelelő magasságra és időzítésre ilyenkor nagyon kell vigyáznunk.

Teleport: A teleport segítségével játszi könnyedséggel gyűjthetők be az égből potyogó ládák, illetve menekülésre is kiválóan alkalmas. A célhelyet és környékét mondjuk nem árt alaposan átvizsgálni, mivel az ellenfél nem gyekegmez a teleportálás után védte-lenül (és fedezék nélküli) álldogáló kukacokkannak.

Szuper banánbomba: Nagyjából megegyezik a mezei banánbombával, csak épp a Space billentyű kétszeri lenyomásával (elsőre szétrepülnék a banánok, másodsorra pedig pukkannak) bármikor felrobbanthatjuk. Remek kis fegyver, a levegőben szétrobbantva hatalmas pusztítást vihet végbe az egymás hegyén-hátán álló kukacok

közt. Magányos célpontok ellen is remekül használható: mikor a balszerencsés ellenfél közvetlen közelébe ér a banánbomba, gyorsan robbant-suk föl a ketyerét. A túlélésre igen csekély az esély.

Szent közligránát: A Gyalogalopp rettegő erekléje, három másodperc után robban. Amúgy szép nagyot pukkan, telitalálata esetén 100 pontot sebez, így a játékban előforduló legerősebb fegyver.

Molotov-koktél: Klasszikus tankelhárító fegyver, bár páncélosok híján mi használjuk csak a gödrök mélyén lapuló kukacok kifűstölésére. Nyílt terepen illetve lejött bányákban vele igen óvatosan, mivel az égő petróleum néha igen váratlan irányokba folyik.

Értékteleen Ming-korabeli vasa: A míknicskereskedő rettegő fegyvere, a szétrepülő cserepek mindegyike akkora robban, mint egy dinamit. Ezen okból kifolyólag csak akkor használjuk, ha a kiszemelt célpontnak még csak a környékén se álldogálnak saját kukacok. Igazán rutinos játékosok ilyen kiváló fegyvert persze nem pazarolnak el egyetlen kukacra, hanem megpróbálnak minél több ellenfelet egy helyre összerakni (mondjuk egy nagyobb kráter mellé).

Birkacsapás: A légicsapás jóval pusztítóbb változata, hiszen a jól megszokott repeszbombák helyett vérengző gyapjas fenevadak záporoznak az égből. E birka-lövedékeknek amúgy megvan az a veszélyes tulajdonságuk, hogy össze-vissza pattognak a környéken s minden útjukba kerülő kukacot letarolnak. Rendkívül hatásos (és szórakoztató) fegyver.

Tehénvész: A birka mellett a háztáji gazdaságok másik réme a téhen. E fegyver használatakor rögtön egy egész csordányi indul meg az ellenfél irányába, s az első akadálya büközve fel is robban. Képp azért igazán sikeres hatásos a téhenvész, bár az első téhen felrobbanása után a többi még folytatja útját (magyarán egyetlen szikladarab nem állja a szörnyű csordát útját). (Én, mint *ome álltfa* avatott értője és féltője, nyomtatékosan tiltakozok a kedves foltos kis lónyok ilyetén módon való felhasználása ellen – CoVboy)

Vérnagymama: A vérnagymama igen veszedelmes jószág, rövid mázkálás után felrobbantja magát s 75 pontot sebez a közelben tartózkodó balszerencsés kukacokon. Nagyjából igazak rá a birka kapcsán leírtak, bár van egy különleges tulajdonsága: a legapróbb repedésekben, lyukakon is képes magát átréselni, a kiszemelt áldozat legnagyobb szerencsétlenségére. Remélem, hogy a Worms 2. fegyvereihez szolgáló tippekkel örömet szerzett az amatőr játékos/büvárunknak. Idővel a gép elleni kuccák úgyan kicsit egysíkúvá válik, de kettő (vagy több) megfelelően beszélt kukacgeneráli párharcra felejtethetlen mulatság!

PANDEMONIUM 2.

Ugyan a játék nem igazán váltotta be azokat a reményeket, amelyeket a frankó kis első rész után vártunk tőle, de azért némi segítség valószínűleg mindenkinek jól jön hozzá:

<p>SKATBORD: gyors üzemelő GENETICS: mutánsok</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Szint</th> <th>Szintnév</th> <th>Password</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Ice Prison</td><td>EMIAGCAI</td></tr> <tr><td>2</td><td>Zorsha's Lab</td><td>OMACCBAI</td></tr> <tr><td>3</td><td>Hot Pants</td><td>FAIACGBI</td></tr> <tr><td>4</td><td>Stans the Man</td><td>FEKAGCCA</td></tr> <tr><td>5</td><td>Oyster Desoyster</td><td>LGBFICE</td></tr> <tr><td>6</td><td>Puzzle Wood</td><td>LMBJIEE</td></tr> <tr><td>7</td><td>Temple Of Nori</td><td>IEBBIFG</td></tr> <tr><td>8</td><td>Egg! Egg!</td><td>KNBBIIAI</td></tr> <tr><td>9</td><td>Huevos Libertad!</td><td>LGBJICI</td></tr> </tbody> </table>	Szint	Szintnév	Password	1	Ice Prison	EMIAGCAI	2	Zorsha's Lab	OMACCBAI	3	Hot Pants	FAIACGBI	4	Stans the Man	FEKAGCCA	5	Oyster Desoyster	LGBFICE	6	Puzzle Wood	LMBJIEE	7	Temple Of Nori	IEBBIFG	8	Egg! Egg!	KNBBIIAI	9	Huevos Libertad!	LGBJICI	<p>ACIDDUDE: elborult texturák JUSTKIDN: újragenerálja a zönyeket</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Szint</th> <th>Szintnév</th> <th>Password</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>Pipe Hous</td><td>LOBJIEI</td></tr> <tr><td>11</td><td>Hate Tank</td><td>IGBJJIG</td></tr> <tr><td>12</td><td>Fantabulous</td><td>FFCAGCCC</td></tr> <tr><td>13</td><td>Mr. Schneobelen</td><td>FHCAGCCK</td></tr> <tr><td>14</td><td>Collide O Scope</td><td>FJKEGCCD</td></tr> <tr><td>15</td><td>The Zoul Train</td><td>FLKEJCCD</td></tr> <tr><td>16</td><td>Lick The Toad</td><td>ADIKBIIB</td></tr> <tr><td>17</td><td>The Bitter End</td><td>ADMIBID</td></tr> <tr><td>18</td><td>The Buddha</td><td>MAECCEBJ</td></tr> </tbody> </table>	Szint	Szintnév	Password	10	Pipe Hous	LOBJIEI	11	Hate Tank	IGBJJIG	12	Fantabulous	FFCAGCCC	13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK	14	Collide O Scope	FJKEGCCD	15	The Zoul Train	FLKEJCCD	16	Lick The Toad	ADIKBIIB	17	The Bitter End	ADMIBID	18	The Buddha	MAECCEBJ
Szint	Szintnév	Password																																																											
1	Ice Prison	EMIAGCAI																																																											
2	Zorsha's Lab	OMACCBAI																																																											
3	Hot Pants	FAIACGBI																																																											
4	Stans the Man	FEKAGCCA																																																											
5	Oyster Desoyster	LGBFICE																																																											
6	Puzzle Wood	LMBJIEE																																																											
7	Temple Of Nori	IEBBIFG																																																											
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI																																																											
9	Huevos Libertad!	LGBJICI																																																											
Szint	Szintnév	Password																																																											
10	Pipe Hous	LOBJIEI																																																											
11	Hate Tank	IGBJJIG																																																											
12	Fantabulous	FFCAGCCC																																																											
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK																																																											
14	Collide O Scope	FJKEGCCD																																																											
15	The Zoul Train	FLKEJCCD																																																											
16	Lick The Toad	ADIKBIIB																																																											
17	The Bitter End	ADMIBID																																																											
18	The Buddha	MAECCEBJ																																																											

ZORK THE GRAND INQUISITOR

Ladies and Gentlemen! A CoVboy Philharmonic Zorkestra megkezdte koncertóját, amelyen egyszer és mindenkorra elhúzza eme igen pihent agyú játék (fél)nöjtáját. Készítsetek magatok mellé hideg ételt, mert hosszú lesz az est, és vetőten, de ennél a játéknál – "tartalomhoz a forma" alapon – erre talán szükség is lesz. Szóval: Az introból már értesültünk, hogy Port Fozzie városát épp most szabadították fel hön szeretett Főinkvizitorunk hadai, aki azonnali hatállyal betiltott mindenféle mágiát (sőt, ha jól összeszámoljuk – mindent betiltott). A mi feladatunk lesz, hogy visszaállítsuk a varázserő eredeti hatalmát, és erre kezdven már minden lehetőségünk meg is van, hisz' kezdő felszerelésünk egy Frobozz Electric gyártmányú porzívó. Épp a kijárási tilalom kezdetezők érkezőnk Port Fozzie előtti tisztázza, ahol az irányjelző tábla egyértelműen jelzi, hogy az egyik út a városba vezet, a másik pedig Mászóvá. Ezen két alternatíván fellelkesülve válasszunk a



harmadikat, és menjünk le a Frobozz Electrichez a dombtetőre. Igen hívogató épületkomplexum, nemkülönben a mellette állodagoló hirdetőtábla, ahol másodperc pontosan értesítjük a "totemizáló" állampolgárok számáról. Vegyük magunkhoz a kötelet, majd sétáljunk vissza a keresztződéshez, és ballagjunk be a városba.

A lakók tényleg komolyan veszik a kijárási tilalmat, mert az utcák (az az egy) teljesen kihaltak. Egyébeként is meglehetősen barátságatlan társaság, mert hiába zörgetünk bármelyik ajtón, sehova sem óhajtanak beereszteni bennünket. Az első házíkö mellett a jegestáblaán egy döggött hal és egy doboz sőr vonja magára figyelmünket (első sorban természetesen az utóbbit). Elemelni sajnos nem tudjuk, mert a jegestáblát Frobozz Electric gyártmányú riasztóberendezés védi, ami vadul kolompol, ha illetéktelen illetők próbálnak szeszhez jutni. Így tehát előbb a zöld gombbal adjunk egy kis hangérot az állandó propagandaadást sugárzó hangszóróra, mert az éktelen zajban senki sem hallja meg a kolompolást. A szákmány nemcsak a doboz sőr, hanem a hatos karnótákat lezáró műanyag gyűrű is.

Sétáljunk ki a kikötőbe, ahol egy roppant érdekes "horgászbot" áll doagól a molón. A rajta levő karral azonnali üzembe is helyezhetjük, mire előkerül egy sajátos kinetizű, ámde roppant morcos hal, aki rövid szózatot intéz hozzánk, majd visszahuppan a tengeberbe. A pecabotot tehát először fel kell csalizunk. A csali esetleg lehetne a porzívó is, de ennél sokkal logikusabb (?), ha a műanyag gyűrűt tűzzük a horgóra. A szákmány ismét kapitális: egy láda, amelyből egy egyelőre üzemképtelen lámpa kerül elő.

A halasbalttal szembeni Indiana Jones-utánzat a cégtáblája tanúsága szerint lámpaszereelő. 0 legalább kikukucská a kopogtatásunkra. Autogramot nem ad, és a kijárási tilalom miatt nem is akar beengedni, mert nem akar gondot okozni Jacknek. (ő

Jack.) Ha a lámpával kopogtatunk az ajtaján, viszont gyorsan beinvítál. Amíg a szerzőkkel keresgél, elcsenhetünk egy szírvart az asztalán álló dobozból. Miután visszatér rövid küzdelmet folytat a mágiikus lámpással, majd miután egy teniszütő segítségével sikerült lecsalipatania, megállapítja, hogy nekünk nincs is szükségünk erre a lámpásra – és minden további nélkül kirüg bennünket. (Ha jól belegondolok, tulajdonképpen nem is rossz módszer – holnapról lehet, hogy monitorszerviz nyitok...)



Fort Puzzle (vagy valami hasonló) hátsó fertályán egy posztert találunk, melynek tanúsága szerint Jack a helyi túzóltó is. Egy asztalra leülünk néhány roppant gyűlékony beszélő Főinkvizitor-babát is, amelyek természetesen azonnal felgyújtunk a szivarral. Gyorsan tününk el az asztallal szemközti álló hordóban, amelyből aztán nyomom követhetjük, hogy tartóztatták le a tüzeset-ház kiérkező Jack barátunkat, mint vesélyes gyújtogatót a Főinkvizitor emberei. Sétáljunk vissza Jack üresen maradt házába, és vegyük magunkhoz a lámpát, ami kissé meglepő módon hálás köszönetet regeber fadozásokért, és arra biztat, hogy tünessük ki innen mielőbb, mielőtt még rájönnek, hogy itt van. Kifelé menet esetleg vethetünk egy pillantást a bekapcsolva felejtett számítógépre is, amelyen Jack természetesen épp egy ígéretesen induló Zork 1-partit hagyott félbe...

Sétáljunk vissza az útjelző táblához, és ott vegyük az irányt Mászóvá felé. Ez egy kutak takar, amelybe a kötéll segítségével ereszkedhetünk le. A CD csere után meglepő dolog történik: a lámpás idejét érzi a bemutakozásnak – a Dálobz, a Dungeon Master és roppant örül, hogy a továbbiakkban együtt fogunk kalandozni. (Ennek mi is roppantul örülnék, mert eszement kommentárjaival rendszeres mosolyt csal majd orcánkra). A kút mélyén előkerül 'Y' Gae, a bájos, de enyhén szőrokozott varázslóné is, aki egyrészt jelzi, hogy a mágia visszaálltásához néhány elveszett/ellopott/stb. relikviát kell előkeresnünk, másrészt pedig megajándékozik bennünket egy varázskönyvvel. Ebben tároljuk majd varázslatainkat és innen is tanulhatjuk be őket, amikor épp szükség van valamelyik alkalmazására. Három mágia már rendelkezésre is áll: VOXAM – elküldöni a mágiikus energiákat, REZROV – kinyitja a zárt ajtókat, és IGRAM – láthatatlanná teszi a biborszínű dolgokat. A REZROV-t rögtön ki is próbálhatjuk az ajtón. Mielőtt alászállnánk a Nagy Föld alatti Birodalomba, kukkantsunk bele a sarokban levő vödörbe, és vegyük magunkhoz a metrózetant (Dalboz: "Ez az első közösen szerzett tárgyunk. És pont most nincs nálam fényképezőgép!").

A lépcső alján egy figyelemre méltó faliszereprényt találunk, benne igen kívánatos dolgokkal. Felirat: "Kaland esetén betőrendő!" Mivel tőrőreszköz nincs nálunk, nyisuk ki, vegyük ki a kalapácsot, csukjuk be, majd törjük be az íveget. (Azt nem mond-

ták, hogy zárva van, csak azt, hogy kaland esetén betőrendő...) Vegyük magunkhoz a



mágiikus elfkardot (találjátok ki, ki a gyártó), valamint a tekercset. Utóbbit egy térkép, amelyet a telepörtöknl tudunk használni: a már felfedezett telepörtököz tudunk teleportálni vele, ha behelyezjük a telepörtbe. (De szép mondat volt!) Balra találjuk az esernyőfőt, amely csodálatos, esernyő alakú virágairól kaphatta a nevét. A virágok lilák, tehát akár ki is próbálhatunk rajtuk egy IGRAM varázslatot. Az eltűnő virágok két dolgot is felfednek, de egyelőre sajnos nem juthatunk hozzájuk – majd később. Megfordulva egy kerek tárgyat pillantunk meg a földön. Ez egy mágiikus élőlény (jelen esetben egy sárkány) totemizálás után – lényegesen olcsóbb és hatékonyabb megoldás, mint mondjuk egy tortúra. Miután magunkhoz szőfőtöttük, Dalboz elmélyült társalgásba fog vele, majd egy videóban megtekinthetjük a sárkány fogságba esésének "szomorú" történetét, továbbá elmerenghetünk azon is, hogy tényleg normálisak voltak-e a játék szerzői...

A következő keresztződésnél bekanyarodva egy ajtórat találunk, amelyet teljesen benőtő a növényzet. Miután a karddal utat vágunk magunknak, Dalboz örömmel közli, hogy ez a hely roppant ismerőnek tünik neki – merthogy ez a kertje. A fabódéban találjuk a "kerti számszámit": egy ásóat, valamint a THROCK varázslatot, ami marha gyorsan megmészőnt mindent. Továbblépve megtaláljuk mezőgazdasági próbálkozásaink két jeles darabját: a tükörtőaszt termő tojásvirágokat, velők szemben pedig a roppant morcos sárkányfüvet. Dalboz házát



egy igen sajátos biztonsági rendszer védi. A Dungeon Master közli, hogy ő tulajdonképpen a, a biztonsági rendszer viszont úgy véli, hogy nem is hasonlít a gazdájára – sokkal inkább egy lámpásra, szóval kéri szépen a személyi igazolványt. Márpedig egy lámpa nem igazán van felszerelve lysesimlél... A bal oldali helyekben néhány szivarcsikk található, így tehát tegyük ki mi oda a miénket. A biztonsági rendszer egyik fele slukkol egy párat befőle, majd elenyerd. A jobb oldali helybebe töltjük be a doboz sört. Igéretes próbálkozás, de a mérce szerint még kellene bele legalább két doboznyü000 – és mivel ezt a problémát momentán nem tudjuk orvosolni, legjobb ha visszasetálunk a kertből a kerengőre.

Balra haladva egy "Mágiában a mi bizodalma" feliratú ajtóba botlunk, ami ugyan per pillant zárva van, de egy REZROV rögtön megszünteti ezt az áldatlan állapotot. Az ajtó mögött virágzó vegetáció fogad bennünket, távolban egy ígéretes épülettel, közben egy táblával. A tábla rögtön két hasznos jótanáccsal is szolgál: egyrészt a

gödörök feneketlenek, másrészt meg ne THROCK-old (gy.k.: növeszd) a növényzetet. A kíváncsi kalandor természetesen mindkettőt kipróbálja, és miután visszatöltötte az utolsó kimentett állását, inkább a következő képeket forgatja ki az oszlopokon:



Az ablakba belépve a Nagy Föld alatti Birodalom (a továbbiakkban NFB) varázslóképzőjében találjuk magunkat, ahol egykoron Dalboz is az iskolapadot koptatta. Itt ugyan rendkívül sok látni- és tennivaló akad majd, de egyelőre inkább forduljunk meg, és sétáljunk ki a kétszárnyú ajtón. Kijutunk a kertbe, de amikor ismét megfordulunk, a más tér-időben létező varázslóképző helyett már csak egy emelvény állunk. A jobb oldalon levő földrakás az ásóval megfordulva, előkerül az információkat egyszerűsítő KENDALL varázslat tekercse. Helyezzük a szemközti levő telepörtbe a térképet (a múlt számban az ismertetőben már említettem, hogy ennek már előtte a kezünkben kell lennie, mert valami bug miatt a telepörtön nem tudunk átváltani a tárgylistába), majd állítsuk be celnak a NFB bejáratát, vagyis az útkeresztződést (Crossroads).

Pont a telepörttal szemben találjuk a Föld alatti föld alatti bejáratát, ahová a zseton bedobásával juthatunk le. A metrőállomás egyik oszlopán a Hádészban zajló löttőjéteket reklámoz egy poszter, míg a falon a menetrendet találjuk. Miután elég sokat nyomkodtuk a gombokat, rájövünk, hogy ez egy kissé bonyolult, tehát célszerű lesz egy KENDALL-lal egyszerűsíteni. A metrő sajátos működik: beállítjuk a menetrendet a célállomást és a vágány melletti platóra állunk. A következő szerelvény sofőrje berántja a tisztelt utast, majd rövid szögüldás után a ivánt helyen szépen kiszőrja. Az időpésben vonatozunk el Hádészba löttözni.

A kissé gyengélkedő "löttöóráus" az állomás végében olvasgat egy padon. Tanúságos mű a "Hogyan hipnotizálád magad" is, de még érdekesebb a mellette levő, aminek infóra kevésbb is szükség lesz. A löttöat a jobb kezében találjuk, és a tárgylistában a Frobozz Viszgalóberendezése helyeze kezdehetjük játszani vele. A feladat roppant bonyolult: a szomszédos négyzetek forgatásával meg kell találni a kártya jobb oldalá-



ból a középhebe vezetett utat. (Eltöte azért nem árt menteni egyet, mert esetleg veszethetünk is a löttö...) Ha sikerül, ötszáz zorkmird (helyi fizetőeszköz) ütli markunkat, illetleg zsebünköt. Az állomás kijárata valóban a Hádészba vezet, ahol egyrészt egy mőkás telefonra, valamint egy telepörtre leülünk. A telefon elteszük későbbre, most telepörtünk a varázslóképzőbe (GUE Tech). Akik az előbbi ittjártunkkor alaposabban körbenéztek, az egy zorkmirddel müködő kaja- és piaautomaták között megtalálhatják a pénzváltót is, amelyen most egy halom apróra váltjuk ötszázásunkat. Sétál-

junk ki a dupla ajtón, teleportáljunk vissza Hádészbe, majd metrózunk el a 3 vízlépcsőhöz. Most egy kis videobejátszás következik, amint Jack koma egy igen humoros kedvi inkvizítorral cseveg, aki a totemizálás előtti adminisztratív formásokat végzi – így tünik, a szerzők is látták a 'Brian élete' c. nagyszabású Monty Python-alkotást...

A peron egyik végében egy szuvenírautomatát lelünk, ami 1 zorkmid ellenében értékes emléktárggyal látja el a turistákat – egy levélvágó késsel. Az állomás közepén egy esőlevezető és egy csatornanyílás ékeltlenedik, amelyben dúsan tenyészik valami zöld hínár. Még dúsabban fog, ha egy THROCK-kal kicsit serkentjük, és ilyenkor már lehet szedni is belőle. A peron végében csodás kilátás nyílik a gátra, de mielőtt kikukkantanánk, pillantsunk bele a polcon álló könyvbe. Innen magunkhoz vehetjük a hídepítő GOLGATEM varázslatot, továbbá megható történetet olvashatunk arról, hogy hogyan sikerült az egyik mérnöknek 11 hétre megszüntetnie Port Foozle áramellátását, amikor álmában rossz gombra tenyereleve bezárta a gát összes vízáteresztő kapuját. Az ablakon kinézve rögtön ki is próbálhatjuk újonnan szerzett hídepítő varázslatunkat (Dalboz szerint szép, de teljességgel haszontalan), továbbá a gombon nyomkodásával nyithatjuk/csuksukhatjuk a kapukat. Ha rájövünk a dolog logikájára, sima gombnyomásokkal is be lehet zárni az összeset, de lehet használni az ajtónyitó REZROV varázslatot is. A legegyszerűbb megoldás: először REZROV a zárt (harmadik) kapun, majd kék és sárga gomb. Némi vízből következnek, majd megint egy videó, amint az áramszünet miatt Jack az utolsó pillanatban megmenekül a totemizálás kellemetlen procedúrájától.

Metrózunk vissza Hádészbe, és teleportáljunk a GUE Tech-be, majd az ablakon be az iskolába. Itt az ideje, hogy szemügyre



vegyük a hirdetőtáblát, ahol számos költség között két hasznos infót is találunk: az egyik azt mondja, hogy szerdán cserélik a piáuzomatákat a cuccot, tehát senki ne hagyjon a rekeszében semmit; a másik pe-

dig a Zork Rocks és a Cola kombinatív fogyasztásának káros hatásait elemezték. Az ajtóval szemközti folyosó igen mókás darab ugyanis végtelenített: mindenesetre nem árt beléni, mert a fal képernyőn Belboz, az NFB Kábeltévé Társaságának ügyeltes varázslója azt az információt adja, hogy három mágius tárgyat kell előkotornunk. A folyosó bejárata felett az Infinite Corridor felirat is jelzi kissé hosszadalmas voltát, de lévén ez bíbor színű, és az Infinite szó egy IG-GRAM-mal retusálható – és máris lesz vége a folyosónak. (Egyébként az Infinite helyett a Corridor is el lehet tüntetni vele, és az egy egészen új perspektívát ad a játéknak – mindenképpen ajánlom kipróbálásra...)

A folyosó végén megtaláljuk a nebulók szekrényeit, egy zárt ajtót és három kis beugró, amelyekben részletesen tájékozódhatunk a három mágius tárgy mibenlétéről. Ezek sorban a következők: Yoruk koponyája, Quendor kókusz és az Alapítvány kockája. A tanulók rekeszei zárva vannak, de a fallülság már rávilágított a kajaautomata és a szekrények közötti összefüggésre: az a rekesz nyílik ki, amelynek a gombját az automatán utoljára megnyomtuk (egy zorkmid bedobása után, persze). A hatos gomb sajnos hiányzik, és természetesen ez Dalboz szekrényé, de seba, azt majd felrobantjuk egy Zork Rocks-kóla összetevőkből mixelt bombával. Sétáljunk vissza tehát az automatához és tegyük próbát először a bal oldali fagyigéppel. Ha a jobb oldali (Sandwich) rekeszből kérünk, akkor egy OBIDIL varázsscrollba tekert jégkrémeket kapunk. A varázslat megviselt állapota miatt még nem üzemkés, de később majd gatyába rázzuk. A kajaautomatánál mindenki végipróbálhatja az összes verziót és megnézheti, hogy az adott szekrényt mit rejt. Lényeges dolog a 8-asnál és a 11-esnél történik. A 8-asra adja a masina egyébként a Zork Rockot is – illetve csak adná, mert valahol elakad. Itt lép be a képebe a lassan már órák óta cipelt porszivónk: csatlakoztassuk az automata alján lévő lyukhoz, kapcsoljuk be, majd a fedelet felnyitása után vegyük magunkhoz. Most sétáljunk hátra a szekrényekhez, és a 8-ban megtaláljuk a "Hogyan nyerjük meg egy dupla Fanucci"-t c. mélyenszántó könyvecskét, amely örökérvényű igazságokat tartalmaz minden kártyajátékosnak. Egy KENDALL betetésével lényegesen egyszerűsítethetjük a tanulságot: "A nyereség legbiztosabb módja ja, ha nem játszol." A 11-es szekrény Yannické, a jelenlegi Főinkvizítor uré. Itt több érdekes dolgot is találunk, de minket a

Prozork tablettá, valamint a "Varázslatgyártás haladókna" c. könyvben rejltő tudományok érdekelnék. Már csak a saját szekrényünk van hátra: tegyük az italautomatába a Zork Rockot, majd rövid pendozolás és kísérletezés után kiderül, hogy kólatartalma a Slam Classicnek van. A keverékben nyert bombát tegyük be a hatos szekrénybe, amelynek felrobbanása után magunkhoz vehetjük Dalboz azonosító kártyáját, amivel bemehetünk a szekrények mellett levő ajtón.



Az ajtó mögött a hatkarú, bíborszínű, és mellesleg láthatatlan szőnyeg fog (nyilván egy erre járó castolt rajta egy IGGRAM-ot, aki nem nagyon akar átengedni bennünket a köthelidőn. A további vitát valamint a híd korlátját vágjuk el a karddal, majd egy GOLGATEM-mel építsünk magunknak egy másikat a túlódalra. (Ha a gátat még nem roboltuk le, ez nem fog menni.) A túlódalon találjuk a laboratóriumot, ahol a lelkes nebulók varázslatokat gyárthatnak. Ehhez elsősorban egy üres tekercsre van szükség a jobb oldali ládába, majd a Yannick kézikönyvében olvasottak szerinti sorrendben kell használni rajta a gépeket (Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification). Miután ezelt megválnak, a helyiség hátsó fertályán levő masinával fejezzük be a procedúrát, és máris a rendelkezésre áll az esősínáló BEBURTT varázslat. Ugyanígy lehet kiszáritani a jégkrémautomatából nyert OBIDIL varázslatot, ami szimpatikus teszt minket valaki előtt.

Teleportáljunk vissza a keresztzetdeszhez, és az esernyőfához ballagva csináljunk neki esőt egy BEBURTT-tel. Az esernyőfőhöz kinyílnak, és az egyik elejti a ZIMDOR varázslat scrollját, ami megháromszoroz egy mennyiséget. Felvétele után nem kerül be a könyvbe, mert csak egyszer lehet elűlni. Gondolom már az is nyilvánvaló, hogy hol: irány tehát a Dungeon Master háza, ahol a jobb oldali kehelyben megháromszorozzuk vele a sőr mennyiségét. A biztonságos rendszer ettől végképp elalél, mi pedig végre bemehetünk Dalboz házába.

A bal sarokban levő könyvből elmés dolgokat tudhatunk meg a kertünkben tenyésző sárkányfű szokásairól, a könyvespolcot tanulmányozva pedig a griffről és a grobról, valamint a kakaófőzésről. Vegyük magunkhoz a könyvespolc jobb oldaláról a szentjánosbogarakat és a szalonnát, a tuskórol pedig a karamellt. Az asztalon álló növény egyben izenetrögzítő masina is: igaz ugyan, hogy a legfrissebb üzenet is százeves, mindenesetre ez a "kakaó" receptje, amely áll szentjánosbogárból, szalonnából, karamellból, valamilyen mosztaból (az, amit a hádészli metróállomáson kapartunk ki a csöből) és lépes mézből. Ez utóbbit összetevő még hiányzik, tehát látogassunk meg a házunk mellett álló darázsészket. Dugjuk be a szalonnarúddal a fészket bejáratát, mire a darazsak elrepülnek. Villámgyorsan húzzuk ki a szalonnát, vágjuk szét a karddal a fészket és szedjük ki a lépes mézet – még mielőtt a darazsak visszatérnének. A nappali jobb oldalán vegyük fel a piros korsót, majd a mellette levő növényre

(ami egyfajta turmixgép lehet), pakoljuk rá az összetevőket és tegyük alá a korsót. A recept tökéletes, mert a kakaófőzés eredménye egy YASTARD varázslat, amellyel egy lelket elküldhetünk az időben. A nappali végében levő rolót leengedve Hugh-t, a sétáló kastélyt láthatjuk. Nem igazán tetszünk neki, de egy OBIDIL varázslattal közelebb csalogathatjuk, és egy függőidőn besétálhatunk a gymrába. Ha feljállunk, itt láthatjuk, hogy egy sétáló kastélyban is érzi szív dobog, azonkívül a szív mellől felvehetjük a NARWILE varázslatot. Ezzel aktiválhatjuk az időkapukat. (Itt kezd már nagyon dilis lenni a játék.)

Most kivonulunk a kertbe sárkányfüvet szedni. Jelenleg a növény roppant ideges, de a Yannick szekrényéből származó Prozork tablettával Kicsit lenyugtatjuk, és a karddal lenyisálhatjuk. A ház oldalában egy érdekes, gomba-szerű növény tenyészik, és Dalboz egyik könyvében láttuk, hogy a sárkányfű ezen szeret ugrálsdít játszani – tegyük tehát rá. Ha a kalamással most ráverünk a gombára, akkor a sárkányfű már repül – csak nem elég magasra, tehát a gombát növeljük meg előbb egy THROCK-fel. A sárkányfű felrepül a padlásra, és egy fél varázstekercsrel tér vissza a gazdához.



Menjünk vissza a háza, és nézzünk be a hálószobába. Az ágyon Dalboz naplóját leljük, a felette levő parkányon pedig a varázstekercs másik felét. A Froboz Mágius Kukkolón össze lehet állítani, de sajnos túlköröslőn van írva, tehát a túkrón keresztül lépjünk át a túlköröslőbe, ahol minden fordítottja a hálószobának (az irányítás nemkülönben), és ott állítsuk össze. A SNAVIG varázslattal egy másik lény formáját tudjuk majd felvenni, de előtte meg kell meg szerzelnünk a laboratóriumban (Spell Lab) a spellcheckerrel. (A kert végében levő teleportált alkalmasint majd el is ugorhatunk.)

A hálószoba szekrényre természetesen nem ruhaneműket rejt, bár Dalboz házában már az sem lenne meglepő, ha egy morózus zokni rontana előt a névle. Itt egy időkaput találunk, amit a NARWILE varázslattal aktiválhatunk, a YASTARD-dal pedig átküldhetjük rajta a griffmadarunkat. (A tárgyilán lévő totemen kell használni.) Most a griff bőrében (illetve tollában) bőklászatunk egy ideig. A ház oldalában megtaláljuk a GLORF varázslatot, de mivel nem tudjuk visszavinni magunkkal Dalboz házába. Így egy más módszer kell választanunk: vegyük ki a ház előtti postaládából a borítékot, a tárgyilászt a Kukkolón tegyük bele a scrollt, zárjuk vissza a postaládába, majd csapjuk fel a piros zászlót. Így a levélke alkalmasint a Hádészbe lesz postázva. Miután ezt szépen elrendeztük, megpróbálhatjuk lefeszgetni a házról a deszkákat, majd miután rájötünk, hogy nem megy, térjünk vissza az időkapun keresztül hősünk testébe.

Most teleportáljunk Hádészbe (illetve előbb csináljuk meg a SNAVIG-et, ha még nem történt volna meg), és emeljük fel a telefonkagylót. A Hádész Utazási Iroda ügyfélszolgálatá jelentkezik be, akik az idők

TUROK

Közkívánatra néhány cheat a dinoszauruszok nagy ellenfele dolgának megkönnyebbítéséhez:

JFFSPGNDNRG - örökélet
LRNMSNHR - szerzők listája
MGRSLGTM - az összes fegyver
RHNSRL - végtelen töltény
MBRNKLSN - Spirít-mód
HFLTHSH - Kis ellenfelek
PRMSHN - nagy fejek
LLSNMRTN - láthatatlanság
BGGNTSS - disco-mód
PTLFGNDS - LEVEL 1
QTMBCS - LEVEL 2
GNTMDSBF - LEVEL 3
NCPGMH - LEVEL 4

RSTPDFRPL - LEVEL 5
BGRSD - LEVEL 6
NBCD - LEVEL 7
LFRRSRP - LEVEL 8
CRCDND - LONGHUNTER
CTNTSCND - MANTIS
THSFNDT - TREX
HSHSMN - CAMPAIGNER
TRNTNNG - az összes térkép
KNTSFSKS - repülés
CRSLFNDNGS - bolond színek
DGMTSKS - összes kulcs
TKMDRR - az összes ellenfél

kezdte óta szállítják át a Styx folyón a tisztelt megboldogultakat, hogy minél kellemetlenebbül tűltsék az örökkévalóságból hátralevő napjaikat az alvilágban. A telefonos kisasszony roppant pihent rejtvényeket ad fel a gombok nyomkodásával kapcsolatban (ha valaki óhajta, meg is oldhatja, de egyszerűbb egy KENDALL-t elcsúszni és megnyomni a "gombot), majd a helyes válasz után már jön is Charon a ladikjával. A fuvardíj rendszeren 1 zorkmód, de mivel az infáció a Hádészt is elérte, kettőt kell fizetnünk az átkelésért. Az alvilág bejárata mellett, a 666 Irányítószámú postaiádjában levelünk



van, amelyből a papírvágó késsel kiszabadíthatjuk a GLORF varázslatunkat (csomók kioldozása). A bejáratot őrző kettefűjű lény nem igazán óhajt beengedni bennünket, így egy kis trükkhöz folyamodunk: Charonon vessünk be egy SNAVIG-et, és az ő alakjában már kivethetjük a belépévközlőnk. A rács mögött egy időkaput, valamint egy újabb totemet találunk. Dalboz vídámán üdvözlő a társulat új tagját, Brogot, aki igen okos élőlény: a Főinkvizitor totemizálóját nézte ki szállásul magának, így tehát tévedésből lett belőle totem.

Aktíváljuk az időkaput (NARWILE), és küldjük át rajta a griff totemjét (YASTARD). A tenger közepén találjuk magunkat egy kis "szigetrendszer" társaságában. Egyetlen helyre repülhetünk, és ott egy hegyes valamit kell meghúznunk egyszer. Látszólag semmi sem történik, de ha megfordulunk, néhány újabb sziget jelenik meg. (Mint később kiderül, egy sárkány fekszik hanyatt a vízben, és a kőme meghúzására kidugja a hasát meg az orrát.) Repülünk a hasához, és ott a ládából vegyük fel a gumicsónakot és a gumibabát, majd keressük meg a csontvázat, amely egy pumpát tart a kezé-



ben. Most repülünk a sárkány orrához, tömjük be az orryukaiba a babát és a csónakot, majd pumpáljuk fel őket, mire a feje kiemelkedik a vízből és mi besétálhatunk a szájába. A torkában megtaláljuk Quendor kőszüdlőjét, de ki-menni nem tudunk vele, mert a sárkány mindig összezárja az állkapcsát. Közben valaki beszél-

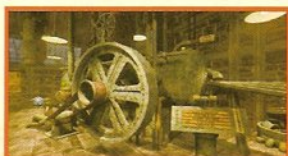
ni kezd hozzánk a sárkány gyomrából, és arra kér, hogy a feldobott kötelet legyünk szivesek a sárkány egyik fogához erősíteni, hogy ki-mászhatunk. A kötelet szépen eltesszük, az aranyfogat pedig kitörjük és kíséletünk vele. (A kőszüdlőt előbb tegyük bele a csónakba.) A kötelet kint kössük hozzá a gumicsónakhoz, majd másszunk vissza a szájba és az aranyfogal durranstunk ki a gumibabát. Durr! – a baba elrepül, és magával rántja a csónakot kőszüdlőstól-mindenestől. (Itt tők jól el lehet akadni, ugyanis KINTRÖL is ki lehet durranstani a babát, csak akkor BEFELE repül, a sárkány pedig visszazajti a fejét a vízbe – következőképp nem lehet továbbjutni.) Keressük meg a csónakot a sárkány hasa mellett, és mikor magunkhoz vesszük a kőszüdlőt, azonnal megjelenik Hugh, a sétáló kastély, és elhelyezhetjük a kőszüdlőt a helyemélyen. Menjünk vissza az időkapun. Charon már nem akar visszavinni bennünket a túlpartra, mondván, hogy az Alvilágba nem kerülhetünk szokás váltani, így tehát a fuvarhoz ismét aláírni kell magunkat (SNAVIG a kettefűjű lényen).

Teleportáljunk vissza Dalboz házához, és a szekrényből nyíló időkaput most Brogot küldjük át a fehér házhoz. Ő már könnyedén leszagatja az ajtót elzáró léceket, sőt, az egyiket el is viszi magával. Mielőtt bemennénk, vegyük magunkhoz a sziklabarlangnál a jobb oldali fátykát (a másik elalszik a házban), különben kellemetlenek érenek bennünket. Menjünk le a lépcsőn és vegyük magunkhoz egy tojást. Brog nem rajong a tojásért (ehetünk vele kavicsot), mindenesetre menjünk vissza a lépcsőn, gyűjtsünk be a lábas alá a fátykával, és torraljuk a tojást addig, amíg aranyszínű nem lesz. Ezt a lépcső alján szőrjük be a bal oldali nyílásba, ahol megtaláljuk a Yoruk koponyáját. Kiszabadításához már csak néhány sakkfeladványt kell megoldanunk... Mivel Brog nem tartozik a szellemtörténet őrjárai közé, az lesz a legegyszerűbb, ha a léccel szétverjük az egész hóbelevancot. Már a sétáló kastélyban találjuk magunkat, ahol a koponyát elhelyezzük a következő paglagon és már repülünk is vissza az időkapun.

Közben megint egy videobejátszást látunk, amelyben a Főinkvizitor azon sajnálkozik Jack-nek, hogy kínymírja egykori kollégiumi szobatársát, de valami kárba visszahozta egy lámpásból, és mindent elrontat, ha nem találja meg mihamarabb. Jack elkotyogja, hogy a megoldás az időkapukban van, mire a "hálás" Főinkvizitor egy vadonatúj tőrúrt talál ki neki.

Teleport az útkeresztződéshez, majd menjünk vissza a NFB bejárathoz, vagyis a kútba. Itt nézzünk fel, és a GLORF varázslattal oldozzuk ki a kőtelünk csomóját. Ezután teleport a Monastery metróállomásra, amelynek bal oldalán némi sziklaomlás teszi jelssé a metró rendezettségét. Felpillantva egy ígértesen látogató szellőnyílást látunk. Megközelítésének mód-

ja egyszerű: a tárgylisztában szereljük össze akardort a kötéllal, és így kapott csaktyával már fel tudunk mászni a fenti helyiségre, ahol igen kellemes meglepetés vár bennünket...



...nevezetesen a totemizáló, amitől Dalboznak rögtön minden baja lesz (bár nem tudom, hogy mit aggodik: mitől rosszabb totemnek lenni, mint lámpásnak?) A szemközti kapcsolótáblán állítsuk a célpontot az elsőre, az Inkvizíció Termébe (bár érdeklődő típusok választhatnak mást is), majd a gép közepénél levő kerekkel a jobb oldali forgassuk el egyszer. A kerek oszlopán a lámpa kialszik, és a totemizáló gép tetején levő lámpa sárgáról lilára vált. Ezel egyfajta tesztmenet állítottunk be a masinán. Most már odaléphetünk a végében: álló kapcsolótáblához, ahol – ha lámpa zölden ég – a kár meghúzásával indult az ártótúra. (Ha a fény piros, akkor a karok közül más is tekergethető – ki mondta azt neked?) A béta-menet eredménye az, hogy egy csodrénszerűn átszánkálunk a szomszédos szobába, viszont megkínézve a totem-jét unalmatló. Ha megfordulunk, a ládában rögtön találunk "valakit", aki nem volt ilyen szerencsés. Lucy rendszerellenes felfestésért lett totemizálva, midőn az egyik "Engedelmeskedj a Főinkvizitornak!" feliratú plakátja egy "WE" szócskát pingált.

A szobában néhány "animált" teperaszalon megismerkedhetünk a zorki (anti)magia történetének néhány érdekesebb pillanatával. A legerdekesebb a totemizáló mellett álló, az időkapuk bezárásával foglalkozó, amelyen egy kis kalapácsos figurát tudunk elindítani a gombbal. A jobb oldali karral gyorsabb munkára ösztökélhetjük, ha a piros gombot nyomjuk, akkor alanyira, hogy el is törí a kalapácsot. Sétáljunk ki az ajtón a szabad tere, ahol tanulmányozhatjuk a drótkerítésre függesztett jelmagyarázatot, majd nyissuk ki a bal oldalon levő szekrényt, és vegyük ki belőle a középső kalapácsot. A kalapácsos figurát menjünk vissza az előbbi teperaszalthoz, adjuk a kis figura kezébe, amit gyors munkára biztatva nemsokára fel is táru egy időkapu. Aktíváljuk NARWILE-lal, majd YASTARD-dal küldjük át rajta Lucy totemjét a múltba, aki Port Fozzle-ban találja magát, közvetlenül azelőtt, hogy a Főinkvizitor és emberei megszállták volna a várost.

Itt az egyetlen hely, ahova mehetünk, Jack háza, ami jelenleg Hőlygkaszinóként üzemel. A bal oldalon levő darts-táblánál dartok hiányában nem tudunk játszani (maximum merengve figyelhetjük az elmerengő legyet), így tehát sétáljunk a pultozhoz, és kérjünk tőle zsetont a játékhoz. A pulttal szemben álló asztalon a négy kártyát a megfelelő slotba illesztve kell a matematikai feladványt megoldanunk. Ez per pillanat lehetetlen, tehát menjünk a darts tá-



lához, és a 4-es kártyával üssük agyon a legyet, ami így ötösré változik, és a feladvány megoldható: 5=1-3-2. A személyzetet roppant meglepi, hogy valaki nyert. A nyerevény az a

privilegium, hogy a hátsó szobában személyesen a ház tulajdonosával (Jackkel) játszhatunk vetkőzőpórák. A játék mondjuk nem pöker, hanem némileg egyszerűbb: három variációt hivatkozhat, amelyből a tűz üti a kőderjélet, a víz üti a tüzet, és a kőderjélet üti a vizet. Szerencsére nem kell különösebben aggodnunk, mert ugyan Jack sokkal többet nyer, viszont Lucy valószínűleg méltán pályázhat a "város legjobb öltözőző nője" címre, mert hihetetlen mennyiségű ruhával rendelkezik. Így előbb-utóbb Jack az Alapítvány Kockáját fogja "levetni" – amire természetesen azonnal megjelenik a sétáló kastély, a függőhídja bedönti a falat, mi pedig lerakhatjuk az utolsó párnára és visszarepülhetünk az időkapun.

A következő videóban már azt láthatjuk, amint minket csuknak le. A történel falán a Froboz Electric vigaszaló plakátja hirdeti, hogy 25 percen belül már totemizálva leszünk (tépjük le). A cella szellőnyílását a levényítőval felszerelhetjük, és átörögthetünk vele Jack cellájába. Zörgessünk addig, amíg Jack át nem küld egy "papirszekendőt", ami egy LEXDOM varázslat (zárát és kulcsot hoz létre). Ezt használjuk az ajtón. Az ajtó alján levő nyíláson csúsz-tassuk ki a plakátot, a levényítőval üssük ki a zárból a kulcsot, amit aztán a papírral behúvza a cellába és kiszabadíthatjuk magunkat.

A börtönfolyosón balra találjuk a biztonsági kamerarendszert. A monitoron hol az örök, hol Jack celláját látjuk. Állítsuk az alsó gombbal a kódot 31AB állásba, majd amikor Jack cellája van a képernyőn, a monitor mellett a gombbal nyissuk ki a zárkáját. Szerencsésen megmenekülünk, sőt, Jack elhozta a holmijainkat is. A sétáló kastélyban elutazunk Port Fozzle főterére, ahonnan a Főinkvizitor sugrózó a propagandaadást. Az egyik monitoron megjelenik a hőbortos Y'Gael, jelzi, hogy a mágikus tárgyakat egy bizonyos sorrendben kell használnunk a tornyon, aztán megajándékoz bennünket egy BOOZNIK varázslattal, amit varázskönyvünkön használva inverterhatjuk az összes mágiankat – vagyis mindegyik fordítva fog működni. Jack ránk bízza az adótoronyt (tériszony van) és elűget. A kastélyból vegyük magunkhoz a három tárgyat, majd menjünk az adótorony előtti sátorhoz, és egy VORZER varázslattal csukjuk be a gárdistákat. A "láthatatlan" elektromos kerítés tegyük illává egy MARGI varázslattal, majd húzzuk ki a bal oldali konektorból, és vágnunk rajta utat a kárdal. Az adótorony három szintjén a szintjünk megfelelő sorrendben kell majd elhelyeznünk a három mágikus tárgyat (de ha menet közben elejtettük volna, a helyük formája is emlékez-



tet rá): a földszinten a koponyát, az elsőn a kockát, a másodikon a kőszüdlőt. A mérleget a lámpással tudjuk kiszilyoni, majd a tetőn vágjuk el a kárdal az antennát. Jack utánunk szalasztja a toronyba a Főinkvizitor, aki már mászás közben is roppant rosszat sejt. Miután visszakaptuk az irányítást, a MAXOV varázslattal egyesítjük az antennán a mágikus varázslatokat, majd kényelemen hátrahúvó megnezt-hetjük a végjátékok: eltűnk a Főinkvizitor cuccai, Jack és Lucy vídám csokolóznak, Lucy királynő nyíltá nyilvánítja a Nagy Föld alatti Birodalmat és szabad mágiagyakorlás biztosít a jónépnek – Dalboz pedig otthonában figyeli a tévé helyszíni közvetítését. Ámen.

TOCA TOURING CAR

CMGARAGE – plusz autók a Laguna mögötti garázsban.
TANK – a dudu nyomkodásával felvölódözhetjük az ellenfeleket.
XBOOSTME – roppant kellemetlenül felgyorsítja a játékot
CMCOPTER – a nézet madártávlatra vált; versenyezni így ugyan abszolút nem lehet, viszont mőkás...
CMSTARS – "Alkonyati zóna" szerelmes típusoknak, vagy a horror rajongóinak.
CMNOHITS – ezzel keresztül lehet hajtani a többi kocsin, viszont azok ugyanúgy viselkednek, mintha csak simán meglöktük volna őket.
CMMICRO – felülnezeti verseny a la Micro Machines.
CMCHUN – gokart-nézet, vagyis csak a kerekeket és a kormányt látjuk.
CMDISCO – techno disco a pályán (Küdhegyek)
CMFOLLOW – ugyanolyan követő kamera nézet, mint a demóban...
CMCADDOG – kuták és macskák hullanak az égből

Üdv mindenkinek az 576 kulturális rovatában. Lassan már hagyománnyá válik, hogy szabadkodással kezdem, de mindig is konzervatív voltam, őrzöm a hagyományokat. A mostani szabadkozás tárgya egyrészt a háztájm megszécsapant mérete: sorry de kicsit kiterjedtek a Fémezett Északiak (vagy Cinelt Lappok, ha úgy jobban tetszik), így kénytelen voltam a havi (levél)nyombeszámolómat egy kergete oldalra redukálni. Ha valaki ettől izdatlan hánykolódna egy hónapig, akkor annak ígérem, hogy majd nyáron a duplázós 576-ban bepótlom (hát még attól hogy fog hánykolódni!) A szabadkodás másik fele azt a bizonyos dekorációt illeti, amit már vagy három hónapja ígérgetek folyamatosan. Most már nem aktuális, mert a mesteri kompozíciót elfújták a történelem viharai. A kíváncsiskodóknak elárulom a remekmű mibenlétét, amit egyébként kevésnyra kaptam egy rajongótól, levélbomaként. Egy doboz sörre néhány felhőborító Benetton-színű telefondróttal egy '77 mintájú beteg kvarcóra folt integrálva. Tudom, hogy ez így szóban kevésbé felelően hangzik, viszont vizuálisan sokkal jobban festett. Az egyszerű és megismételhetetlen mű sajnos addig várta a történelemnek megörökítő fotójára, amíg szépen elfogyott: Martin ellopta a kvarcórát és elpasszolta egy műkincske-reskedőnek; mivel megint kevese hozott valamit, a drótokat beépítették T.J. arcába; én pedig elszomorodván az egyre fogyatkozó kompozíció, felhőpinttettem a sört. (Mondjuk legközelebb küldhetnék nagyobb kaliberré is...) Na ezzel túl is esztünk a szokásos formalitásokon térjünk rá a levelekre. Kezdjünk rögtön egy olyanlakk, ami nem túl humoros, de szerintem közérdekű:

T. Szerkesztőség!
Először is örömet szeretném nyilvánítani, hogy szétvált a konzol és a PC. Én most már negyedik éve előfizetek az újságra, és nem is volt vele semmi problémám, mindig meg is kaptam. Am a már február 27-ike van, és még mindig nem kaptam meg az újságot, pedig az újságszámlát már láttam, hogy megjelent, és én kb. ugyanakkor szoktam megkapni, mint amikor megjelent. Nem értem miért nem kaptam meg? LEJÁRT volna az előfizetésem, csak elfelejtkeztem volna róla? Ellopta volna a postás? (még nem volt rá példa, és nem is szokás/én is postás vagyok) Vagy csak még nem kézbesítették volna?

Légy szíves válaszoljotok!
Na kérem: ezzel az enyhén földhözragadt témával azért szeretnék foglalkozni, mert az a mizéria, ami itt januárban meg februárban volt a negyedik dimenzióba diffundált 576-okkal – hát olyat még nem értem. Rendben azt elfogadom a Postától, hogy ha minden ötszáz vagy ezredik darab elkallódik valamilyen úton-módon, de ha már egy hónapban ötéven telefonálnak, hogy nem kapták meg az újságjukat, akkor ott valami szörnyű nagy kánya történt. Az előfizető nálunk rettenetesen nagy szentség: a terjesztők nem is kapnak addig a friss újságból, amíg az előfizetőnek el nem repült postára. (Az előfizetőnél már csak egy nagyobb úr van: aki duplán fizet elő...) Ennek öröme bevonultam a Nyugati Postára élőben játszani Quake-et a postásokkal. Képzeljétek el, azt

mondták, hogy semmilyen felelősséget nem vállalnak a postára adott kiadványokért, ha nem ajánlott a küldemény (hogyne, ajánlott – a postaköltség többé kerülne, mint az újság a borítékban!). Én nem állítom, hogy a postások lopkodják az újságot, mert egyrészt nem tudom bizonyítani, másrészt ha meg állítom, akkor is lopkodják... Szóval a valami ilyen rútság történt veled, hogy előfizetőként nem kaptad meg, viszont az újságszámlát ott mosolyog a brand new szám, akkor azt haladéktalanul jelezni kell az irodánkban, és mielőtt elpusztogad a neved, a címed és az előfizetői számod, azonnal pótoljuk, amit a Holló Népe gazul elorzott tőled. (A t. levélíróval is valami ilyesmi történt, mert az előfizetése még nem jött le.) Mindent az előfizetőkért!

A következő levélke az információs autószerződésről kanyarodott le hozzám. Többek között megtudható belőle, hogy hogy olvas 576-ot egy magyar nábob. (Mivel még maradtam bennem bizonyos nyomai az ún. "jóízűs"-nek, most eltekintek attól, hogy reprodukáljam azokat a színeket, amelyekben pompáztok.)

Szasz 576 KByte Magazin! A Tomb Raider Téliapó nagyon csini, csak nem nézhetek rá túl sokat, mert a doki azt mondta, egy nagyobb erekció és végem. Az 576 KByte Magazin olvasása nálam már tényleg ce

remónia – ledőlök a kezemben egy jó pohár üdítővel a kanapéra, ilyenkor az egész lakásban síri csend és hullaszag van (de hol lehet a nagy?!). És élvezettel veszem kezembe e remeket, melyben becses neved szerepel (még rímelt is), belelapozok és olyankor a külvilág megszűnik számomra (még újabb pohár üdöcsiért sem állok fel, mikor elfogy, csak a kutyát küldöm ki érte... nincs is ku-

tyám... most már értem, hogy miért nem szokott hozni!) és elmerülök a betűk színkavalkádjában s szinte "érzem, hogy felforr újr- a vérem, fiú kell, ki egy kicsit szexis, s ha nemel mondok, újrakezdi..." Orsi rules (s-s-sel, bázeg!!!). Legjobb. Hol tartottam?!

(Sehol. Még nem kezdted el.) Az 576 website-on szerintem legyen: az összes játkézhöz tartozó web- és e-mail-cím, természetesen a kiadó és a fejlesztő web- és e-mail-címével együtt (mondhatnók, egyetemben). Legyen továbbá szavazólista játékokra és írókra (aki a legimpopulárisabb (művelt vagyok?), az mossa a kocsidat, aki a legnépszerűbb, kap egy csomag cukorkát – a la Vészhelyzet). Amúgy, kis pénzidj ellenében – avagy ingyen – csinálhatnók ilyen szolgáltatásokat pl.: Lara Croft akfótói, Woody Allen akf... ja, nem, már megint ez a hülye skizofrénia – Jimmy Wah-nak képzelt megam (a "Jó reggelt, Vietnam" c. filmben volt). Lehetnének még: akfótók CoVboyról, rólam... ha kell, már küldöm is, csak írjál vissza!

Na, csá: Embraiz
Na tessék: mint látható, emilben is érkeznek szórakoztató levélkék. Örülök, hogy ilyen kis háziünnepség keretében zajlik nálad az 576-olvasás – ez roppant kulturált emberre vall. Nemkülönben a webside-kíváncságműsor – én is valami ilyesmire gondoltam, bár hardcore (illetve Woody Allennél harder core) képekkell, havi 30 dolláros előfizetési díjjal... Mindenesetre tényleg tetszhetett az úrnak a télelített Lara-dekoráció, mert mellékelten ő is küldött nekem egy babát üres perceimbe. (Ezt valahol mellékeltem is, mert semmi jónak nem vagyok az elrontója.) Szó se róla, ennél kicsit "szinesebb" egyéniséggel bíró babákat kedvelek, de ez is roppant ígéretes példány.

Ha valaki csillapíthatatlan készte-tést

érez,

gogy ilyeneket csatoljon az emiljeihez, csak nyugodtan! Martin úgys az én véleményem tárolja a Konzolhoz letöltött képeket, jól fogják érezni magukat a sok félméztelen Claudia Schiffer között...



Most pedig következék egy levél kifejezetten Martin kérésére, ugyanis levelet kapott egy hölgytől. Ez már a második eset, szóval mindenképpen figyelemre méltó! (Az első alkalommal dr. Hagymázás Rózsa kereste a Társadalombiztosítási Intézetétől.)

Hello CoVboy! (Hoppá! Mégse a Martin kapta?) Kata vagyok. 15. Persze nem 15-én vagyok, korilag vagyok 15. Mivel lány vagyok, korilag sokat a számítógéphez, de azért szoktam rajta játszogatni. Elég sokat. Egy csomó játékot az 576 leírásából játszok végig! Ha ti nem lennétek, le sem mernék ülni a géphez, mert olyan baromi béna vagyok. (Sebab. Képzeld el Martin, amint a konyhában ténykedik.) Egyébként azért határozottam el, hogy írok, mert már a hóciópóm tele van azzal (ha fiú lennék, másom lenne tele, de így csak a hóciópóm marad), hogy egyesek a DRÁGA Martin szapulják! Itt jegyzném meg, ha VALAKI, MÉG EGYSZER valami rosszat mer rá szólni (írni), annak velem gyűlik meg a baja! Azzal leszámolok! Szóval egy a lényeg: Martinról vagy jót, vagy semmit. (Aha. Tehát ezért van olyan csönd most körülöttem...) Ne bántásotok, biztos jó fiú ő. Egyébként tetszik az újság. Főleg a csevegő. Azt mindig elolvasom. Jó lenne, ha levélkém bekerülne, hiszen szegény Martin védelmében írodott. Bár gondolom meg tudja védeni magát, elég jókötésű srác. Szeretném ha tudná, hogy ha bántják, én majd megvédem. CoVboyka neked csak annyit, hogy ha téged bántanak, téged is védelmem alá vennék (bár téged még nem látalak). (Én is jókötésű vagyok. Martin a kötéseim sem ér...) Meg azt is, hogy KERLEK, vigyázz a Martinra helyettem is. Sokszor "csókol" mindkettőtök: Katuska Wow! Kedves tyúkanyó! Ígérem vigyáznai fogok a nevezett úriemberre, nehogy elvigye a déli szél. Martin csókolat, én is csókolalak, viszont nemcsak téged, hanem mindenkit – ennnyit mára.



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon: 06-20-344-391 FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Http://www.oditech.hu/transam/ Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

CD ÍRÁS

Audio, adat, digitalizálás, szerkesztés, válogatás, stb.

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
33600 Fax Modem External	11.920,-
33600 Fax Modem Internal	9.200,-
14" LICOM SVGA Monitor	29.600,-
15" LICOM SVGA Monitor	39.600,-
Sony 24x-es IDE CD drive	14.960,-
2.1 Gb Quantum winchester	25.920,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	9.920,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	21.920,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium HX, P166 Intel, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, 53V+, minitorony, 101g klaviatúra	71.600,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMx, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, 53 Vírge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	89.600,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek részleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óras teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakásról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árgyűjteményünket!!!



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

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

KONFIGURÁCIÓ

Ready Station 121.000 Ft
Thomson 166,8 MB RAM, 14" SVGA, 1,7 GB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill.

Ready Optimal 152.200 Ft
IP 166MMX, 16 MB RAM, 14" SVGA, 1,7 GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 16xCD

Ready Professional 245.200 Ft
IP233MMX, 32 MB SDRAM, 15" SVGA, 2,5 GB HDD
4 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill.
24xCD, SB 32 hangkártya

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

Alkatrészek teljes választéka

Panasonic 24x CD ROM / A : drive
18.500 Ft / 26.500 Ft
Intel Pentium 166MMX / 200MMX
27.250 Ft / 34.500 Ft
14" Axion / 15" Mag DJ530
37.000 Ft / 63.630 Ft

Figyelem! Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

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)

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

Az alábbi új helyeken is találkozhat az 576 KByte PC-D-ROM választékával:

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák,

GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

1166MMX, TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház,

105g, bill., Vírge DX 2MB VGA

123.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit is kiszolgálunk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

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, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

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

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400** forint postaköltség rendelhető!

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

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

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999,-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999,-	
PC JOY - ACTION PAD	4999,-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999,-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999,-	
PC JOY - FX3000	6999,-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999,-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999,-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16999,-	
+ X WING VS THE FIGHTER		9999,-
PC JOY - MAGNUM 6		5999,-
PC JOY - MASTER PAD		4999,-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD		3999,-
PC JOY - POWER PAD		7999,-
PC JOY - SABLE		5999,-
PC JOY - SABLE PRO		6999,-
PC JOY - SPRINT PAD		4999,-
PC JOY - SWIFT PAD		5999,-
PC JOY - TM PIRBALL JOY		3999,-
PC JOY - TORNAO		3999,-
PC JOY - TRIDENT PAD		3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK		3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS		3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA		3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE		3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT		399,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT		1999,-
PC THURSTMASTER ACM GAME CARD		6999,-
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL		24999,-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BANDHEE A1200	4999,-	999,-
BRIAN THE LION A1200	3999,-	999,-
CHAOS STRIKES BACK	1999,-	
DENNIS A1200	2999,-	999,-
HEMIDALL II	2999,-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999,-	999,-
RISE OF ROBOTS A500+	4999,-	999,-
SECOND SAMURAI A1200	3999,-	999,-
SHADOW FIGHTER A500	2999,-	999,-
SLAM TILT A500	2999,-	
SUPER TENNIS CHAMPS	3999,-	999,-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
EDGE/PC/SEGA NINTENDO/PSX	999,-	
EGM/PC/SEGA NINTENDO/PSX	999,-	
EGM2/PC/SEGA NINTENDO/PSX	999,-	
NS4 MAGAZINE	999,-	
PC FORMAT-CD	1999,-	
PC GAMER-CD	1999,-	
PSX OFFICIAL-CD	1999,-	
SEGA SATURN OFFICIAL	999,-	

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
POPEYE COLLECTION - POPEYE 1,2,3	599,-	
POSTMAN PAT GÖLL - POSTMAN PAT 1,2,3	599,-	
A KASTÉLY ACTION FIGHTER	999,-	499,-
AUTUMN	999,-	499,-
BAAL	999,-	499,-
BBURAGO RALLY	999,-	499,-
BODOM	999,-	499,-
CAPTAIN FIZZ	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DALEK ATTACK	999,-	499,-
DE HARD	999,-	499,-
DOUBLE DRAGON 3	999,-	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	499,-
F16 COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
TERMINATOR CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-
FOTBAL MANAGER 3	999,-	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HURSON HANK	999,-	499,-
JAMES POND 2	999,-	499,-
JAWS	999,-	499,-
LAST BUNIA 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 PANTHER	999,-	499,-
POLE POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
ROADRUNNER	999,-	499,-
ROBOCOP	999,-	499,-
ROBOCOP 2	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW DANCER	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHERLOCK	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROD	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWORD OF HONOUR	999,-	499,-
TEENAGE M. NINJA TURF.	999,-	499,-
TELEMATCH 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIX ÉS KIKÖGI	999,-	499,-
TOM & JERRY 2	999,-	499,-

C64

LEMEZEK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
TOTAL PICCOL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURRICAN II	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
VEIKOTTA	999,-	499,-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
TOM	999,-	499,-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ACHUJET	699,-	299,-
ALLEN 3	999,-	299,-
BADLANDS	600,-	299,-
BLUE BARD	600,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	600,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL	299,-	
CONTINENTAL CIRCUIT	600,-	299,-
CRACKDOWN	600,-	299,-
DELTA	299,-	
FORGOTTEN WORLDS	600,-	299,-
GEMINI WINGS	600,-	299,-
GO FOR GOLD	299,-	
HUNTERS MOON	600,-	299,-
LAST VS	600,-	299,-
LED STORM	600,-	299,-
MC DONALD LAND	999,-	299,-
MICROPHONE SOCCER	999,-	299,-
MOWWALKER	999,-	299,-
MULTIMIX vol. IV	299,-	
NEIGHBOURS	299,-	
NIGHTSHIFT	299,-	
PIRATES	999,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	999,-	299,-
QUEXED	600,-	299,-
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOP	999,-	299,-
ROSLAND	600,-	299,-
SILKWORM	600,-	299,-
SKATIN USA	600,-	299,-
SOLO FLIGHT	600,-	299,-
ST DRAGON	999,-	299,-
STRIDER II	600,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRAMBLE	999,-	299,-
SWIV	600,-	299,-
TETRIS ÉS KIKÖGI	999,-	299,-
TIGER ROAD	600,-	299,-
TITANIC BLINKY	600,-	299,-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
CHUCK ROCK	3999,-	999,-
INTER KARATE 4	1999,-	999,-
SPERIS LEGACY A500	4999,-	999,-
SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERPROG	2999,-	999,-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!
Márciusi számunk március 25-én jelenik meg. A tervezett tartalomról:
Skull Monkeys (PSX),
Wargods (N64),
Theme Hospital (PSX),
Actua Ice Hockey (PSX)
Overboard! (PSX)
FIFA '98 (N64),
Last Bronx (Saturn),
Snowboard Kids (N64),
Pax Corpus (PSX),
Steel Reign (PSX)

Akciós árakon csak ezzel a szelvényvel vásárolhatók!
Egy szelvényt több játék vásárlására is lehetett!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KByte a Pólusban is!

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

576 KByte

