

# 576

KByte

**A csataterőről  
jelentjük:**

**SUBCULTURE**

*Tenger(alatt)i herkentyű*

**RED BARON II**

*Nyugaton a helyzet 3D!*

**BATTLEZONE**

*Tank You, Activision!*

**ARMOR COMMAND**

*Command & Bunker*

**OVERSEER - TEX MURPHY VISSZATÉR!**



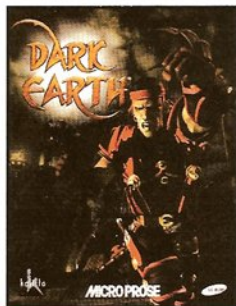




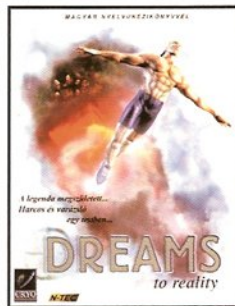
# ÁPRILISI TRÉFA AZ 576 KBYTE SHOPBAN. ARLESZÁLLÍTÁS! (VEGYÉL MÉG EGYET, ÉS FOGD RÁ A NYUSZIRÁ!)



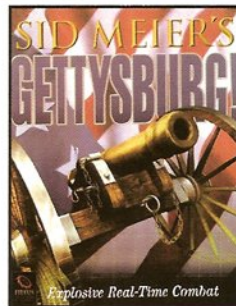
THE OFFICIAL LICENSED GAME  
**MEN IN BLACK  
THE GAME**  
9999,- HELYETT **7999,-**



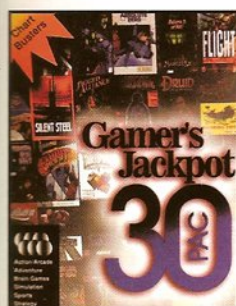
**DARK EARTH**  
12999,- HELYETT **9999,-**



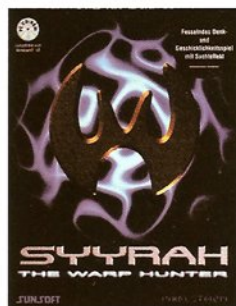
MALFAK NYELVÉRTŐZŐMŰVELŐ  
**DREAMS  
to reality**  
11999,- HELYETT **4999,-**



**SID MEIER'S  
GETTYSBURG**  
Explosive Real-Time Combat  
9999,- HELYETT **7999,-**



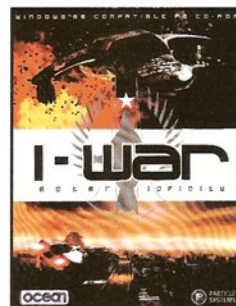
**Gamer's  
Jackpot  
30**  
12999,- HELYETT **7999,-**



Featuring Dark  
and  
Echtzeit-Actionspiel  
mit Starburst  
**SYYRAH  
THE WAR HUNTER**  
9999,- HELYETT **6999,-**



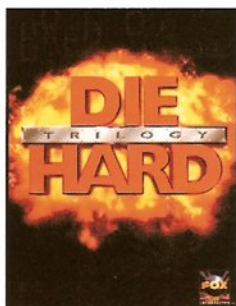
**F22  
DID AIR DOMINANCE FIGHTER**  
99%  
DID  
11999,- HELYETT **9999,-**



INDUSTRIE COMPATIBLE A32 CD-ROM  
**I-WAR**  
BEHOLD! IMPOSSIBLE  
oceal  
PARTICLE  
11999,- HELYETT **9999,-**



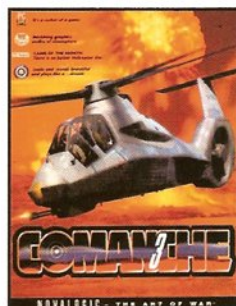
**SUPER  
EF  
2000**  
DID  
Windows 95  
oceal  
YFX  
MILITARY  
11999,- HELYETT **4999,-**



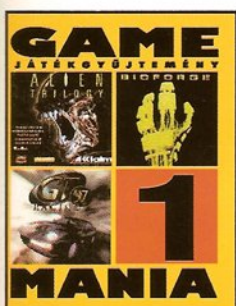
**DIE  
HARD  
TRILOGY**  
12999,- HELYETT **9999,-**



**theme  
HOSPITAL**  
BULLFROG  
9999,- HELYETT **7999,-**



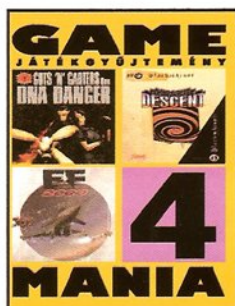
**COMANCHE 3**  
NOVA LOGIC - THE ART OF WAR  
9999,- HELYETT **4999,-**



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



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



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



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



TR: UNFINISHED BUSINESS .....	6
CONQUEST OF THE EMPIRE .....	7
SUBCULTURE .....	8
BALLS OF STEEL .....	11
CROC .....	12
PRECISION RACING .....	14
STREETS OF SIM CITY .....	16
BATTLEZONE .....	18
RED BARON II .....	20
STEEL PANTHERS III .....	22
SHANGHAI DYNASTY .....	24
INTERSTATE 76 NITRO PACK .....	25
F/A-18 KOREA .....	26
SKI RACING .....	28
BUGRIDERS .....	29
TEX MURPHY OVERSEER .....	30
LAST BRONX .....	32
JK: MYSTERIES OF SITH .....	33
ARMOR COMMAND .....	34
ACTUA GOLF .....	36
ACTUA ICE HOCKEY .....	37
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN .....	38
WARBREEDS .....	40

HÍREK .....	4
CINKELT LAPOK .....	42
CSEVEGŐ .....	44

ACTUA GOLF .....	36
ACTUA ICE HOCKEY .....	37
ARMOR COMMAND .....	34
BALLS OF STEEL .....	11
BATTLEZONE .....	18
BUGRIDERS .....	29
CONQUEST OF THE EMPIRE .....	7
CROC .....	12
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN .....	38
F/A-18 KOREA .....	26
INTERSTATE 76 NITRO PACK .....	25
JK: MYSTERIES OF SITH .....	33
LAST BRONX .....	32
PRECISION RACING .....	14
RED BARON II .....	20
SHANGHAI DYNASTY .....	24
SKI RACING .....	28
STEEL PANTHERS III .....	22
STREETS OF SIM CITY .....	16
SUBCULTURE .....	8
TEX MURPHY OVERSEER .....	30
TR: UNFINISHED BUSINESS .....	6
WARBREEDS .....	40

# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 4



## Ski Racing

Úgy látszik végre valamelyik kiadónak feltűnt, hogy Naganoban csendben lezajlott egy téli olimpia

**28. oldal**

## F/A-18 Hornet KOREA

Egy kitűnő szimulátor új életre kel, de most már természetesen 3D-támogatással

**26. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/04-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levélváltás: Recenti Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírkor Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.





## Bug Riders

*Kissé morbid ötlet löversenyt rendezni hatalmas rovarok részvételével - még tiszta 3D-ben is*

**29. oldal**

## Balls of Steel

*A múltkoriban már szép alaposan kifejtettük, hogy miért nem lehet jó flippert írni PC-re - a gonosz élet pedig a végén még ráncfábol?!*

**11. oldal**

## Croc

*A huncut kis PlayStation-sztár PC-n is elindul megmenteni a Gobbo Blues Bandet*

**12. oldal**



## AKTUÁLIS

Mivel április elseje van (legálábbis nálam, nálatok már az offline magazinok átka miatt talán egy csöppet már későbbre jár) és amúgy is meglehetősen bolondos személy hírében állok, most nyilván mindenki azt várja tőlem, hogy valami áprilisi tréfával rukkoljak elő. Mivel ilyesmi most épp nem jut eszembe (hacsak az nem, hogy jövő hónaptól kétszer akkora terjedelemmel, CD-vel és winchester-melléklettel fogunk megjelenni - természetesen változatlan áron), inkább komolyabb elmélkedésre számom az Aktuális szűkös kereteit.

Eszmefuttatóm arról szól, hogy már nagyon unom azt a játékiadóknál már évek óta tartó tendenciát, hogy az év különböző szakáiban üresjáratokat tartanak, és tartalékolják az igazán izgalmas címeiket valamilyen jelesebb eseményre, amikor a jónépből kitör a vásárlási láz -

nyilván ilyenkor kaszálják le az utolsó piaci tetőpont természetét.

Ez még rendben is lenne, ha nem egy időpontban művelnék ezt

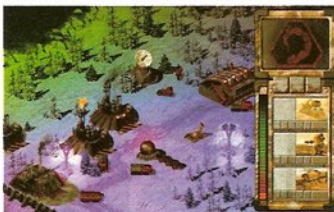
a dolgot, és nem tartanának szándékosan olyan anyagokat, amelyek már nyilvánvalóan kétszen vannak (sorolhatnék számos példát a múltból és a jelenből is). Az ember szíve rendszerint megszakad, hogy karácsony és a nagyobb kiállítások tájékán ki kényyszerül hajítani pár stoffot, később pedig esetleg olyan versenyzők is aratnak babérokat, akik szezonban még a 'futottak még'-kategóriába sem fértek volna bele. Na nem borongok tovább, mert a húsvét nyilván ki fogja ugraszítani a nyulat a bokorból, illetve a húsvéti nyuszi fogja kiugraszítani a nagy durranásokat a kiadók bőségszarujából - szóval nézzünk reménykedve a jövőbe, és örüljünk az e havi termésnek is.





## C&C: Tiberian Sun (Virgin/Westwood)

Vannak bizonyos játéksorozatok, amelyek fejlesztői a piaci várakozás miatt egyszerűen nagyon kellemes és rendkívül kinos helyzetben: egyrészt eddigi tevékenységük következményeként biztos kaszások gyártanak, másrészt olyan magas elvárásoknak kell eleget tenniük, hogy az Damoklész kardjaként lebeg a fejük felett. Kábé ilyen helyzetben lehetnek a Westwood-fiúk is: miután a Quake II megjelent, minden bizonnyal a Command&Conquer-sorozat következő része, a már jó ideje beharangozott Tiberian Sun vált a világ legjobban várt játékává. Szóval jó kitoltak magukkal a szerzők: az első két rész fantasztikus sikerével sikerült elérniük, hogy a real time stratégiák válságának a játépiac egyik alapvető kategóriájává – ennek megfelelően szinte a konkurencia összes tagja elkészítette a maga kis ilyen-olyan minőségű klónját, és most nekik mindenképpen felül kell múlniuk az összeset.



Roppant kellemetlen feladat – nézük, hogy az ígéretek szerint hogyan is képzelik ezt: Az első két rész ugyebár kicsit rugalmasan kezelte az idősíkokat: a folytatás visszaugrott a jövőből a múltba, így tehát eme logika alapján akár az I. világháború, vagy akár a napóleoni háborúk idejébe is várhattuk volna a folytatást – erről persze szó sincs, mert a harmadik

rész szintén a jövőbe repíti a játékost, amelyben az első részben megismert NOD Testvérség és a GDI csapatai fogják felvenni egymással a harcot. Az alapséma a szokásos: a kitermelt nyersanyagból, különböző gyárakat és védekező épületeket gyártunk, a gyárakban pedig csapatokat termelünk, amelyek stratégiai zsenink útmutatása alapján annak a rendje s módja szerint péppé verik majd a t. ellenfelet. Magától értetődik, hogy az eddigiekben kívül lesz egy rakás új egység is, mint például a területet védő Hunter Seeker űrrobotok, a Devil's Tongue nevű lángszórós tank, vagy a magáért beszélő nevű Firestorm Defense. Az egységek kapcsán a legfontosabb újítás az, hogy csapataink az összecsapások folyamán tapasztalati pontokat gyűjthetnek, amelyek függvényében a későbbiekben fejleszthető sebességük, erejük és páncélzatuk, sőt, különböző speciális képességekre is szert tehetnek. Mivel az egységeket így gyakorlatilag szabadon konfigurálhatjuk, ezzel tulajdonképpen végtelen számú mutatót állíthatunk elő. Kiterjed a térben a hadszíntér is: a GDI csapatait orbitális pályán keringő, a Nod Testvérséget pedig föld alatti parancsnoki állásokból kommandírozhatjuk legalább kétszer akkora pályákon, mint a Red Alert-ben. Néhány kellemes újításnak köszönhetően új taktikai elemek is belép-



nek arzenálunkba: a szállítógépek használatával lehetőség lesz például légideszant-hadművelekre, amelyekben csapatokat dobhatunk az ellenség hátába. Éjszakai kommandóakciókat is indíthatunk, kiküldhetjük az ellenfél radarjait, illetve a védelmi rendszer szabotálásával kommunikációs zavarokat okozhatunk az ellenfél vezetésében. Mindehhez jön még a teljesen új arculatú rendelkező 3D terep, a napszaknak megfelelő fényeffektusokkal, lerombolható sziklákkal, ionviharokkal és jégmezőkkel – amelynek kivételétől egyébként felhasználhatók a Total Annihilationben és a Dark Reignben megismert újításokat is. Egy játékos üzemmódban a küldetéseket szokás szerint játszhatjuk egyenként vagy teljes hadjáratban (nyilván a megjelenés után pár hónappal egy-két mission diskkel kiegészítve), illetve a multiplayer pályákat hét különböző erejű AI ellen Skirmish módban. A multiplayer-opció nullmodemmel mehet két játékosal egymás ellen, illetve hálózaton nyolccal, de a Westwood Online-on keresztül nyomhatjuk az Interneten keresztül is, ahol a többi játékosal harci szövetségeket köthetünk, és a ténykedés függvényében különböző előléptetéseket nyerhetünk, a C&C Hírességek Legfelsőbb Parancsnokának eléréséig roppant kellemes többletprofithoz juttatva a telefonfóraságokat... A promóanyagok és az előzetes képek sokat ígérnek, bár tegyük hozzá, hogy a megjelenés nem holnap lesz: az új rész csak a karácsonyi bevásárlások idejére, előre láthatólag november végére jön ki.



☛ Az Intel épp most jelentette be, hogy "nemsokára" (poétikus időhatározó) piacra dobja 333 MHz-es ketyegő Pentium II-esit. Ideje, hogy elkezdjétek Kenőzni, mert fél év múlva mindenki erre fejleszt.

☛ Hidden Worlds címmel új, hét pályából álló mission disket jelentet meg a Blue Byte az Incubationhöz. Ha regisztrált tulajdonos vagy, Interneten vagy postán ingyen hozzáférhetsz. Ezért jó jogtiszta szoftvert vásárolni.

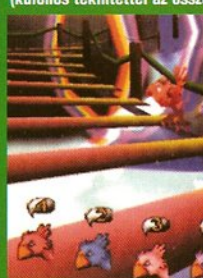
## Final Fantasy VII (Eidos/Square)

A Final Fantasy név valószínűleg nem túl sokat mond azoknak a PC-tulajdonosoknak, akik nem foglalkoznak más platformokon megjelenő játékokkal. A konzolok tulajdonosai és Martin (ez a kettő ugyanis két kategória) számára viszont a szentség erejével bírhat, mert minden ezidáig fennálló rekordot megdöntött: a leghosszabb és legkedveltebb játéksorozat



STATUS	BARRETT	TIFA	ADAM	LIPIET	SEATY
Barret	7222.8900	615			
Tifa	5219.6500	476			
Adam	6177.0200	923			

konzolkon, amelynek első részei még NES és SNES-gépeken szereztek népszerűséget maguknak, ráadásul a sorozat legutóbbi, már direkt PlayStationre fejlesztett tagja az eladási adatok alapján méltán viseli a Világ Legkedveltebb Játéka címet – megjelenése óta eddig majd három és fél millió példányban talált gazdára. Nem csoda tehát, ha a kóros terjeszkedésben szenvedő Eidos szemet vetett rá, és nyilván némi pénzmag hathatós segítségével rábeszélte a Square-sóft fejlesztőt, hogy írják át a játékot PC-re. Ez igen öröndetes tény, bár tegyük hozzá, hogy maga a stílus, és az ehhez kapcsolódó kezelőfelület meglehetősen szokatlannak tűnhet minden konvenciókhoz szokott PC-snek. A felület (különböz tekintettel az összecsapásokra) ugyanis úgy néz ki, mintha C-64-re írták volna – és ezt nem negatív értelemben értem, mert ez "az egyszerűségben a nagyszerűség" -módszer talán ugyanígy bejön PC-n is, mint konzolokon. A stílust ugyanígy nem lehet megszo-



kott keretek közé szorítani, hiszen roppant távol áll a hagyományos RPG-knél megszokott alapvektől: egyszerre lesz szükségünk kombinációs készségre és logikára, valamint az akció-elemeknél a gyors reflexekre is. A teljesen 3D prerenderelt jätékár (és ebből adódóan a játékmenet is) elképesztő méretű: PlayStationon 3 CD-t emésztett fel (ami már önmagában is egy bizonyos rekord), PC-n ez előre láthatóan 4 CD lesz, aminek tulajdonképpen csak egy részét jelenti a mintegy 60 percnyi átkötő videó – a többi mind a játék lesz. A hosszúságra egyébként jellemző, hogy a mi Martinunk mintegy két hónapot áldozott a végigjatszására (ez csak a fő eseményeket jelenti, a mellékszálak ebben nem foglaltatnak bele), továbbá úgy tervezte, hogy az 576 Konzol következő 20-30 számában 4-4 oldalakat szentel az események ismertetésének. (Szerecsere egy szakavatott pszichológus segítségével sikerült azt az elképzelését elhessegetni, most már gyógyulófélben van.) A játékmenet három fő részből áll össze: egyrészt a bizonyos információk, tárgyak, illetve tulajdonságok összegyűjtéséből, másrészt a több-kevesebb izmosabb szörnyekkel történő összecsapásokból, harmadrészt pedig az ügyességi aljátékokból (mint pl. a Chocobo-verseny). Ezek elképzelhetetlen sokasága biztosítja majd azt a játékélményt, ami semmilyen más PC-s játékhoz nem hasonlítható. Impozáns már a gépigény is, hiszen a minimum elvárások között szerepel a P166 32MB RAM-mal és melegen ajánlják a 3D-kártya támogatást is. Nem szeretném a továbbiakban látatlanul szárolni a játékot, mindössze annyit szeretnék javasolni, hogy MINDEN stílus kedvelője mindenképpen nézze meg, mert ha csak ugyanazt kapjuk, mint a PlayStation-verzióban, akkor is egy vadonatúj élménnyel leszünk gazdagabbak, olyannal, amit eddig még sohasem láttunk. Sokat nem is kell várnunk rá, mert ha minden igaz, már júniusban nyomulhatunk vele – tehát nem kizárt, hogy a nyári dupla számban részletesen is foglalkozhatunk vele mondjuk 15-20 oldalon).

☛ A Microsoft is mókás bejelentésekkel ijesztgeti a népet: nemcsak a megérkező a hang- és multiplayer-famogatós tekintetében továbbfejlesztett DirectX 6.0. Fel lehet készülni az új driverek letöltöttségére.



STATUS	BARRETT	TIFA	ADAM	LIPIET	SEATY
Barret	6784.8700	650			
Tifa	6704.8800	615			
Adam	6604.7300	616			

☛ Kukacrajongóknak kellemes hír, hogy talán még áprilisban megjelenik The Night Missions címmel a Worms II mission disk. Új fegyverek, új pályák (real time-ban – nyumm!), tankok, dzsipek, helikopterek, plusz Chemotox.



## Carmageddon 2. (Stainless Steel/SCI)

A Carmageddon nyugodtan nevezhetjük minden idők legbájosabb és egyben legdelebbibb játékának. A szerzők pontosan azt a Kis Gonoszt célozták meg vele, ami – ha tudat alatt is – ott bújkál mindenki, így tehát tulajdonképpen nincs is olyan játékos, akinek ez a marhaság ne tetszene. A folytatás fejlesztését (Carnage Now) nyilván már akkor megkezdték a szerzők, amikor az első részt először tiltották be valamelyik országban (olyan pedig volt pár) – egy ilyen játék biztos kasszasiker lesz. Az

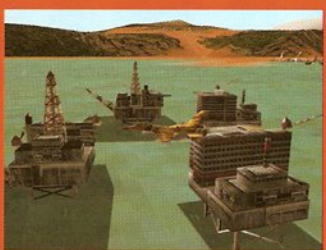


“Autókalijpszi, most” ugyanazt ígéri, mint az első rész, a feladat nem egyszerűsége: törni-zúzni, a gyalogosokat pedig elgázolni. A folytatásban maximálisan kihasználják a 3D-kártyák adta lehetőségeket, és a legnagyobb hangsúlyt az autók, szanaszét repülő alkatrészek és a speciális fényeffekték minél tökéletesebb kidolgozására fordították. Természetesen azért van néhány kedves új jármű is: példának okáért itt van mondjuk a szárny nélküli repülőgép – ha szárnya nincs is, azért az orrán ott van egy propeller, ami roppant érdekes változásokat idéz elő a gyalogosok halmazállapotában... Aztán itt van például a “gyermek öröme”, azaz a fagyisautó, vagy például a kombáj, hatalmas kaszákkal az elején – hogy csak a viccesebb darabokat említjük. Biztos tehát, hogy a 2. részt is be fogják tiltani – tehát kasszasiker lesz. Az előrejelzések szerint karácsonykor már szűk családi körben, a fenyőfa mellett boldogan szagathatjuk apró darabokra vele szeretettinket...

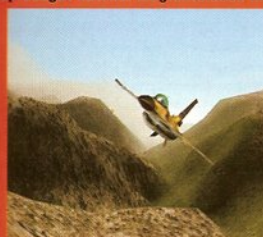


## F-16 Aggressor (Virgin/Gen. Sims)

Ugyancsak fel kell kötnie az alsóneműjét annak a fejlesztőnek, aki a modern repülőgép szimulátorok nyilvánvalóan túltelített piacán labdába akar még rúgni. A fejlesztés egyedüli lehetséges iránya ugyanis talán már csak a grafikai megvalósításban rejlik – hacsak nem húznak elő valami meglepő dolgot a tarsolyból. A General Simulations a grafikát választotta. Az F-16



Aggressorban a már unalomig ismert F-16 Falconnal fogunk bevetésekre repülni. Ami elsősorban meglepő, az a helyszín lesz, ugyanis a bevetések Afrikáé, pontjában (Etiópiában, Madagaszkáron a Rift-völgyben és Marokkóban) zajlanak. Négy hadjáratban összesen negyven küldetésre indulhatunk, amelyekben egy vadászbombázó pilótájának összes feladatával szembesülhetünk, köztük a hajók kíséretével, a földi csapatok támogatásával, és az ismeretlen célpontok elleni bevetésekkel. A szerzők azt állítják, hogy a Falcon repülését és a terepet olyan tökéletesen modellezték le, hogy néhány apróságot katonai megfontolások miatt el is kellett távolítaniuk a programból. Igazán érdekes, hogy a játékot a különböző sebességű Pentium procikra külön lehet optimalizálni: elkettyeg egy bokrurgró P90-esen is, egy PII 266-on viszont akár 1280\*1024-es felbontásban, 32 bites színmélységben is futtatható. A 3D-gyorsítók természetesen melegen ajánlottak hozzá. A várható megjelenés: még a nyár előtt.



✉ A világsikerű F22 ADF kiegészítője, a Total Air War sajnos öszre csúszik, de a megszállott pilóták addig is új küldetéseket fabrikálhatnak egy mission editorral. Internet-hozzáféréssel rendelkezők letölthetik a [www.gttweb.com](http://www.gttweb.com)-ról.

✉ A hírekben már említett Riot: Mobile Armour nevű Quake-klón egyelőre még nem talált kiadóra. Legutóljára éppen a Microsoft lépett át rajta, így tehát a Monolith tovább házal a játékkal.

## Diablo II (Blizzard/Sierra)

A Diablo valószínűleg a legismertebb és legnépszerűbb RPG mostanában (több számítógépes online és offline újság nemcsak a legjobb RPG-nek, hanem az év játékának is választotta 1996-ban), ennek megfelelően ez a Blizzard/Sierra páros eddigi legnagyobb kasszasikere is. A folytatás tehát nem is várhat sokáig magára. A szerzők elsődleges célja az volt, hogy megtartsák az első részben jól bevált harcrendszert, de új karakterekkel, fegyverekkel, szörnyekkel, varázslatokkal – szóval a szokásos fantasy-kellékekkel jelentősen kibővítsék és fejlessék is a játékot. A történetben teljesen új szereplőket találkoznak, és egy új hős szemszögéből látjuk az eseményeket. Diablo kiszabadult a fogságából,



és hatalma nagyobb, mint valaha. A játék elején mindössze annyit tudunk róla, hogy valahol Keleten tartózkodik, és seregeket támaszt, hogy uralma alá hajtssa a világot. A játék négy felvonásból fog állni, minden felvonás egy-egy városban, illetve a hozzá tartozó dungeonokban játszódik. Ahogy az egyes felvonásokban előrehaladunk, egyre többet tudunk meg hol-téről, illetve terveiről, amelyek között elsődleges fontosságú testvéreinek, Mefisztónak és Baálnak feltámasztása, akikkel egyesülve egyfajta negatív Szentháromságot alkotva legyőzhetővé válna.

A játék fejlesztésénél a szerzők három alapvető szempontot tűztek ki maguk elé: 1. A városokat élhetőbbé, mozgalmasabbá akarták tenni; 2. Sokkal nagyobb szerepet szántak az NPC-knek (nem a csapatba tartozó karakterek); 3. Sokkal inkább el akarták különíteni egymástól a képességeik alapján az első részben egybeeső karakterosztályokat.

Az első feladatban természetesen a grafikai csiszolás volt az elsődleges elvárás, és ebben felvonultatták a manapság ismeretes összes technológiát. Ezek közül egy csomó animáció (szökőkútak, repkedő madárcsapatok, stb.) és az utcaikon másképp NPC-k színesítik a városokat.

A második feladat az NPC-k nagyobb integrálása a történetbe volt. Minden egyes városnak megvan a maga kis NPC-típusa, akik jönnek-mennek, és teszik a dolgukat (a kovács például néha kinéz a műhelyből, nincs-e valami kuncsaft a láthatáron). Az NPC-kkel beszélgethetünk, csereberélhetünk, tárgyakat szerezhetünk tőlük, sőt, egy-egy küldetés végrehajtása után, akár varázslatokat vagy valami speciális harci tulajdonságot is megta- nulhatunk tőlük. Ugy- szintén újdonság, hogy az NPC-ket fel lehet bérelni (egyszerre csak egyet), és ilyenkor bel- ép a csapatba és követ bennünket kalandozásainkban (nem az egész játékban, esetleg egy felvonás végéig, vagy csak egy adott küldetés végrehajtásáig.)



Mivel az első játékban megismert karaktereket a folytatásban nem használhatjuk (túl gyengék lennének!), vadonatúj karaktereket kell generálnunk. Ehhez öt karakterosztály áll rendelkezésünkre, amelyekben belül egy figura öt különböző speciális képességgel rendelkezhet. Az öt osztály közül kettő harcoss, kettő varázsló, egy pedig hibrid (vagyis mindkettő). A játékban kapott küldetések nem függenek sem a karakterosztálytól, sem a karakter képességétől – tulajdonképpen véletlenszerűen generálódnak, de a szerzők azt ígérték, hogy cikisebb küldetéseknél arra azért vigyáztak, hogy egy NPC belépésén a csapatba, vagy valami új technikát tanulhasson seregünk. A küldetések úgy szömlé- mind multiplayer játékban egyaránt használhatók. A nyolc játékban maximál- múlt multiplayer-játékban egyébként kiküszöbölték az első rész talán legkellem- telenebb hiányosságát – a cheatelő játékost.

Sorolhatnánk még a Diablo II újdonságait tovább, vagy akár tele is írhatnánk vele az újságot, de a továbbiakat inkább eltesszük egy reménybeli ismertető idejére, ami a kiadó tervei szerint már szeptemberben bekövetkezhet.

✉ Comanche Gold címen kerül a boltokba a Comanche 3. új küldetésekkel, hadjáratokkal és környezettel feljavított felújítása. 3D-támogatás még mindig nincs, de a Novalogic azt ígéri, hogy nemsokára lesz.

✉ Roppan szomorú hír következik: ebben a hónapban semmilyen cukrász- termékkel nem dobták be Bill Gates-t, a Microsoft elnökét. Vigasztalón viszont mindenkit a tudat, hogy még nincs vége a hónapnak!



Már akkor rosszat sejtettem, mikor CoVboy bá' fenyegetően meglóbbáta felém az Unfinished Business/Premier Collection dobozát (nem kívánt rész tőlendő: a fene se tudja, hogy most épp melyik elnevezés a hivatalos). Epphogy felépi az ember a Tomb Raider II. végjátékát követő idegi gyengeségből, s az Eidos gaz programozói rögtön világhódító útra küldik Larát. Illetve, ha jobban belegondolok... az Unfinished Business újja sok minden lesz, csak épp világhódító nem. Persze nem szép dolog egy leírást ily zord kijelentéssel kezdeni, de a kiegészítő körül szerintem nagyon szaglik valami. Az Unfinished Business ugyebár két kis kalandból (összesen négy pályából) áll – ez eddig szép és jó. Csakhogy ezek az új pályák a Tomb Raider első

dezek ellenére sem nevezhető csúnyának (ez főképp a 3DFX-es változatra áll), de az olyan csodákkal, mint a Tomb Raider II vagy épp a Sub Culture már nem állja a versenyt. Egyszerűen érthetetlen, hogy miért nem lehetett inkább a második részhez kiadni valami kiegészítőt! Sokkal több munkát ez sem jelentett volna: az engine ugyebár adott, tehát tökmindegy, hogy épp melyik játékhoz írogatnak új pályákat Eidosék.

Egy mellékesnek aligha nevezhető dol-

tól, hogy Miss Croft korábbi kalandjaival is megismerkedjenek. Na most az előbbi kategóriába szerintem a PC-seknek csak igen kis hányadát lehetne besorolni, a nagy többség számára tök mindegy, hogy rajta van-e az a nyüves Tomb Raider a két CD-n (hogy miért kellett két korong a játékhöz, akár egy külön elemzést is megérdemelne...), vagy sem. Ugyanakkor viszont az eredeti játékot már eleve beakalkulálták az Unfinished Business árba – ami igen némileg magasabb egy átlagos kiegészítőnél.

## UNFINISHED BUSINESS

### BEFEJEZETLEN ÜZLET?

# TOMB RAIDER



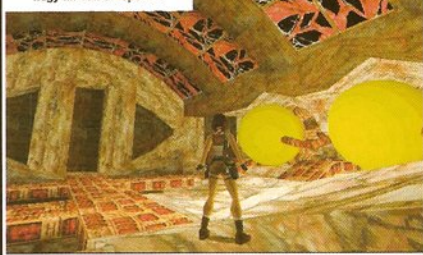
Hohó, ez a ropkedő vörös nyelhece valami rosszban sántítal!



Atlantisz békéjét kentaur-formájú idegenek dúlják fel – hol vannak ilyenkor a műemlékvédők?

részéhez íródtak, s alapvetően itt kezdődnek a problémák. Nekem kissé furának tűnik, hogy egy nagyszerű programhoz azután adnak ki kiegészítő lemezt, miután annak már megjelent a folytatása is. Mégpedig a folytatás minden szempontból felülmúlja az eredetit, tehát szerintem a legfanatikusabb Croft-rajongók kivételével nem sokan fognak a régi szép idők (s négy új pálya) kedvéért visszaszokni a Tomb Raider első részére. Már csak azért sem tartom ezt túl valószínűnek, mivel a Tomb Raider a mai szemmel nézve biza nem egy nagy durranás. Mondhatni nagyon halk és piciny pukkanás. Bő egy éve ugyan műfajának abszolút csúcsa volt, ám azóta a mértéktartó szakemberek szerint is sokszorosára nőtt a PC-k 3D-s teljesítménye. A játék min-

Mivel nem szeretek zöldségeket beszélni, nem mondom meg, hogy mi van a képen...



got még nem említettem az Unfinished Business kapcsán: a kiegészítőhöz megkapjuk a teljes, eredeti Tomb Raider-t is. Nem akarok ünneprontó lenni, de szerintem ez a tipikus "nesze semmi, fogd meg jól" üzletpolitika. A játékok anno domini akkora sikert aratott, hogy a műfaj szerelmesei így vagy úgy, de megszerezték maguknak. Az Unfinished Business elvileg azoknak lenne jó vétel, akiknek eleddig csak a Tomb Raider II-höz volt szerencséjük, s most égnék a vág-

szítónél. Ügyes, határozottan ügyes... Ami magukat az új pályákat illeti, azokkal semmi hiba nincs. Az igazat megvallva nem csak hosszúak, hanem idegtépően nehezek is, tehát a reklámanyagokban emlegetett "csak profi-knak" kitéltelt akár komolyan is vehetjük. Az első két pályán

Egyiptom kies földjén fogunk körkólni, ahol ezúttal nem a turistacsoportokra leső iszlám szélsőségesek okoznak problémát (pedig ez se lenne egy utolsó kaland...), hanem egy helyi macska-istenről (én Bastetre tippelek, bár az alkotók nem nevezik nevén) templomában kell tenni-venni. Itt legfőbb ellenfeleink a gonosz kallanyúk és egyéb logikai feladványok lesznek, néhány brutálisabb ellenféllel fűszerezve. Mit mondjak, a második pálya végére már határozottan megutáltam a pálya alapmotívumaként működő szőrös, nyávgó jószágokat... A második kaland volna a névadó Unfinished Business, melyben Lara néni visszatér Atlantiszba, ahol néhány idegen szörnyű tervet eszelt ki. Szóval a szokásos. A pálya kiagyaló alighanem valamelyik Alien film hatása alatt állhattak, mivel a cselek-

nosabb játékosoknak is, bár a készítő – az eredeti programhoz hasonlóan – helyenként elvetették a sulykot. Nem szóltam még az Unfinished Business második korongján fellelhető egyéb extráról, úgymint a Windows-alagú képernyővédőről és desktop-témákról, valamint a naptárhoz. Jömagam ugyan az efféle stuffok iránt nem lelkesedem különösképpen (rendben, a Nude Raider sorozatot azért annak idején beszereztem, de ez tényleg más történet...), viszont azt el kell ismerem, hogy egész pofásra sikeredtek.

Hát, elég felemás érzésekkel viseltetek az Unfinished Business iránt. Kétségtelen, hogy méltó folytatása (kiegészítője?) a Tomb Raider első részének, csak épp ebbéli minőségében késett egy keveset. Mondjuk úgy egy évet, úgyhogy ehhez mérten én kétféle játékosnak ajánlanám. Először is azoknak, akik olthatatlan Miss Croft és Tomb Raider-lázban égnék – ők minden bizonnyal nem fogják az időt s pénzt sajnálni a négy új pályáért. Másodjára pedig azoknak, akiknek csak a játék második részéhez volt szerencséjük, s kíváncsiak az előzményekre. Nekik valóban megéri beszerezniük az Unfinished Business-t. De az egyszerű földi halandók, kik már kitombolták magukat a kripták, hajóroncsok és kolostorok mélyén, azok vigyázzó szemüket inkább a régóta esedékes Deathtrap Dungeonra vagy Die by the Swordre vessék.

Azt hiszem erre mondják, hogy meleg helyzet...





# CONQUEST OF THE EMPIRE

Az Ensemble Studios Age Of Empires programja méltán örvend nagy hírnévnek (szándékosan nem Microsofot írtam, hiszen ők tulajdonképpen csak a nevükkel – és persze a nélkülözhetetlen pénzzel járultak hozzá). Amellett, hogy a nagyszerű alapkonceptiót (ókori hadviselés) igen magas audiovizuális színvonalon valósítja meg, stratégiának sem utolsó. Sőt, még divatos is, hiszen real-time – úgyhogy minden adva volt a sikerhez, mely be is következett: a program sokáig vezette (talán jelen pillanatban is dobogós) a stratégiai játékok különböző eladási listáit.

Amellett, hogy készül a második rész, e programot is utolérte a végzet: máris megjelent hozzá egy unofficial, azaz nem hivatalos kiegészítés. En az ezekhez hasonlókat már elneveztem magamban "kínai CD-knek", utalva a budapesti bolhapiacok színes egyéniségét által szállított árucikkek minőségére. Volt már ilyen a Warcraft-hoz és a Command & Conquerhez, a Doomhoz és társaihoz – a paletta végtelen, csak – tisztelet a kivételnek – az eredmény szokott ugyanaz lenni. Nincs ez másként a Conquest Of The Empire-rel sem, bár rettentően meg-

vat, de nem tudok magamban napirendre térni afőlért, hogy egy CD kapacitásának mindössze 1/30-át használják ki.

Következik a másik dörgedelem: ha már egyszer kevés az anyag, legalább tartalmazzon valami újdonságot is.

Újdonság alatt az új egységeket, épületeket, ideális esetben videókat érték. "Természetesen" itt semmi ilyesmivel nem találkozunk, csupán összedobtak egy-két pályát az alap-



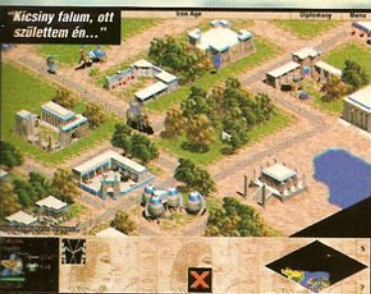
## ÚJ HÓDÍTÁSOK FELÉ



Hánbál (vagy valamelyik druszája) a kapuk előtt!

lepődtem, hogy a CD behelyezése után a WIN95 elkezdett futtatni egy kb. 45 másodperces AVI-t, mely ugyan kis ablakban futott, de nem volt rossz minőségű. Még feljebb húztam a szemöldököm, mikoron egy nem túl polás, de legalább áttekinthető és könnyen kezelhető installáló felület jelent meg.

Örömem azért volt csak kérészerűen, mert velem született bizalmatlanságom rögtön megnezte velem, hogy ugyan már mennyi anyagot pakoltak fel a CD-re. No, kérem szépen, ez az előbb említett AVI-val és keretprogrammal együtt nem több, mint 26,7 Mbyte tömörítetlen cucc. Elismerem, hogy ma-napság az 1.44-es floppy már nem di-



"Kicsiny falum, ott születtem én..."



Hát a család kimenetele már nem lehet kétséges

programmal együtt járó szerkesztővel. Ez szerintem azért nem igazán tisztességes dolog, mert ehhez semmi programozói tudás nem szükséges, az ilyen és ehhez hasonló programok kezelésének elsajátításához kb. egy jó órára van szükség, arról már nem is beszélve, hogy semmilyen különleges kvalitást nem igényel.

Az alkotók dicséretére legyen mondva, hogy némi történelmi vonalat is megpróbáltak becsap-  
pészni a küldetésekbe,

így lejátszhatunk a játéknak szereplő népcsoportok nevével fémjelzett ókori csatákat, pl. a görögöknél a szalamisz ütközetet. Az megint egy más lapra tartozik, hogy a játéktípusból adódóan ezt itt tökéletesen élethűen egyszerűen nem lehet megoldani. Pl. érdekes lett volna, ha a görögök a thermophüai csatában építhettek volna a meglévőknél kívül még párezer gyalogost – Xerxész nyilván roppant meglepetten forgatta volna a fejét...

Nézzük a szilárd tényeket! 26 küldetést választhatunk az előbb említett történelmi szituációkból, ezenkívül 45, úgynevezett "örült" pálya áll rendelkezésünkre. Az örültség általában egy fejlesztés letiltását, vagy egy nyersanyagforrás túltelítettségét jelzi a pályán. A real-map scenariókban egy létező földrész (pl. Afrika, Európa) vagy egy ország (pl. Egyiptom) alakú térképen játszhatunk. Ezekből összesen 40 található a CD-n. Komplet hadjáratokat is játszhatunk, bár ezekből csak három darab van – és igen leleményes módon ez csak annyit je-

lent, hogy az előbb már leírt történelmi pályák immáron egymás után következnek.

A küldetések a menüből a load scenarió ponttal tölthetők be – és már rögtön játszhatunk is. Azt talán mondanom sem kell, hogy az eredeti Age Of Empires természetesen nélkülözhetetlen lesz.

Sok mindent már nem tudok hozzáfűzni a dologhoz, és bár a program nyilván budget-áron kerül a mélyen tisztelt vásárlóközönség elé, azért jobb, ha mindenki maga dönti el, hogy megéri-e neki a program az árát. Legnagyobb pozitívumként azt tudom felhozni, hogy a kórtés és az installálás elég jópofára sikeredett.

Ha értékelnék a játékot (mint ahogy nem fogjuk, hiszen nincs értelme programmodulokat külön értékelni) elmerenghetnék, hogy milyen százalékot adjunk neki, ugyanis tartalmilag semmit nem kapunk – de azt legalább jól megcsinálták. A grafika az alapprogramból eredően nagyszerű, a zene az eredeti CD-ről szól... a tartalomra pedig már kitértem az előbb. Ha van interneted, egyszerűbb letölteni róla egy-két új térképet – ha nincs, lusta vagy szerkeszteni, viszont új AOE-pályákra áhítózol, akkor esetleg nem lehet rossz választás.



Bubba Koschnak pocsék napja volt. Elvívve nem túl örömteli dolog, ha az ember újonnan elkészült, prima kupakolvasztóját agyonnyomja egy AST (azaz Azonosítatlan Süllyedő Tárgy). E hatalmas bádoghengert egy felszínaláló "konzervdoboznak" nevezné, bár Bubba ezt eleve képtelenségnek tartaná. Már-már mint a gondolatot, hogy a felszínen értelmes lények élnek. Az efféle átludományos spekulációkat meghagyta a tizedrangú ponyvaregények íróinak, habár néha maga is elmorfondírozott azon, hogy az időről-időre feltűnő hosszúkak izék (csikkék), lapos bizgentyűk (kupakok) és csillógó valamik (érmék) honnan származnak. A Testvériség pródikátorai szerint Valahonnan tartanak a Semmibe, és a Véletlen miatt kötnek ki végül a tengerfenéken. Nem túl világos elmélet, ám Bubbát és fajtársait teljes mértékig ki-elégítette (ha az "ember" allg egy centi magas, ne legyenek túl nagy igényei). Nem mintha hősiüket jelen pillanatban a legkevésbé is izgatták volna az efféle, merőben elméleti kérdések, hisz teljes vagyona egyetlen apró tengeralattjáróra rúgott. Bubba alapvetően ingerült volt, s aligha derítette volna jobb kedvre, ha sejtí az igazságot, miszerint mindenről az atlantisziák tehetnek...

vány és a hangulat volt az, amitől elől a szavam, e két dologban szerintem a Sub Culture jelen pillanatban verhetetlen. A program ugyanis nemcsak támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat, hanem ki is használja azok képességeit – mégpedig jobban, mint bármely más eddigi játék. Ha a Tomb Raider 2 vagy a Wing Commander IV szép volt, akkor a Sub Culture egyenesen gyönyör-

egyáltalán nem egy magától értetődő apróság, hisz a WinQuake és az ATI-kártyák példának okáért a mai napig ki nem állhatják egymást.

Egy szó mint száz: a Sub Culture igen profás darab. Ez nem csak azt jelenti, hogy az alkotók telepumpálták a legkülönfélébb kód- és fényeffektekkal, hanem azt is, hogy ezek a külön-külön is bravúros grafikai megoldások egységes

éréséhez egy nagy halom, egyre macerásabb missziót át vezet az út. Ezek teljesítéséhez azonban folyamatosan fejlesztgetniük kell majd a sárga tengeralattjárót – az ehhez szükséges pénzmágot pedig leginkább kereskedéssel szedhetjük össze. Kereskedni lehet a különféle víz alatti városok és bázisok között (sajna ezekből nincs túl sok), bár a játékok kezdetén az igazán komoly tranzak-

## ELITE AZ ÓCEÁN MÉLYÉN

rú! A tenger felhomályából előbukkanó szirtekhez, a felszínről beszűrődő napsugarakhoz, a világítótoronyok körüli fénycsóvához hasonló látványhoz PC-n eddig nem volt szerencsém. Ami azt illeti, más gépen se... Az persze hozzátartozik az igazsághoz, hogy mindezek a D3D-s illetve 3DFX-es verziókra igazak – egyre inkább közhellyé válik, hogy a 3D-s játékoknál a gyorsítókártya már alapkövetelmény. Az viszont már jóval meglepőbb, hogy ettől eltekintve a programnak nincsenek túlságosan komoly igényei. A doboz tanulsága szerint a minimális konfiguráció 16 MB RAM és egy



Éz a randa izé NEM mentőkabin, bármit is sugalljon a neve. Kipróbáltam...

A fenti, kissé debil történet sokkal inkább tűnhet egy Douglas Adams könyv alapjátéjának, semmint egy "mezei" akciójáték bevezetőjének. Az Ubisoft programozói azonban alighanem eltökélték, hogy egy minden szempontból egyedülálló játékot alkotnak a Sub Culture-re. És láss csodát: ez sikerült is. Már magát a műfaját se könnyű meghatározni: Képzelnék el egy akcióelemekkel megspékelt szimulátort, ahol mindennek tetejébe még politizálnuk és kereskednünk is kell. Ja, és mindezt a víz alatt, gigászi teknőcöket és tonhalakat kerülgelve. Határozottan ígéreten hangzik, nemde?

### AZANNYA!!!

Mégsem a fenti, valóban eredeti háttértörténet volt az, ami miatt első pillantásra beleszerettem a játékba. A lát-



Igazi tenger alatti idill – de már közeledik a konzervdoboz...

Pentium 90-es, ami többé-kevésbé meg is felel a valóságnak. Az igazán zökkenőmentes játékokhoz persze ennél némileg keményebb konfiguráció ajánlott, de a hardware-igény még így is igen korrekt. Főleg, ha a mélyütéssel felérő látványhoz viszonyítjuk. Legjobb tudomásom szerint egyébként a program tökéletesen támogatja a legkülönfélébb 2D/3D-s kártyákat, legyen szó Rendition Verité-s avagy Permedia2-s chipsettel ellátott ketyerékről. Ez pedig a látszat ellenére

egész jó álnak össze. A történethez illeszkedik a látványvilág, a látványvilághoz illeszkedik a zenei aláfestés, s ehhez egy tökéletesen áttitált, és egyszerű irányítási rendszer teszi teljessé. Az igazat megvallva szeretem a cikkeket efféle ömlegető részeit néhány cínikus beszúrással színesíteni, de a Sub Culture esetében semmi ilyesmi nem jut eszembe: ez a játék (a külsőségeket nézve leg-alábbis) úgy tökéletes, ahogy van. Elféle dolgokat persze már az előző számban is írkaáltam, mégpedig a Dark Omen kapcsán. A hasonlóság ezúttal nem abból adódik, hogy felfedeztem a "Copy" parancsban rejlő határtalan lehetőségeket, hanem – merem remélni – abból, hogy az igényesebb kiadók játékaik fejlesztésekor egyre inkább figyelembe veszik a 3D-s kártyák képességeit. Végre.

### KERESKEDELEM...

A bevezető alapján gondolom egyértelmű, hogy ügyködésünk célja Bubba barátunk kissé megviselt egzisztenciájának helyretétele lesz. Pénzügyi problémáinkat alapvetően két módon orvosolhatjuk: kereskedelemmel és a városban begyűjtendő küldetések teljesítésével. Maga a cselekmény alapvetően ez utóbbira épül, tehát a végső győzelem el-

V2.0: Ím, a fáradt vándor megtér vackára (az eredeti képalábrást többen is szemérsértőnek és alparinak titulálták...)



ciókat még nem engedhetjük meg magunknak. Ezzel szemben összeszedgethetjük a tenger fenekén rejtő tárgyakat, s ezeket jó áron értékesíthetjük a legközelebbi városban.

Kutakodásaink egyes számú célpontjai a tórium-kristályok lesznek, ezeket jóformán bárhol elpasszolhatjuk jó pénzért. A gond csak annyi, hogy az alapállapotban igen méretes kristályok nemcsak hogy erősen radioaktívak (azaz folyamatosan csökkentik a pajzsot), de még csak fel se szippantathatjuk őket a Suck 'O' Matic névre hallgató ketyerénkkel. A horog (Grapppling Hook) segítségével mondjuk be tudjuk vontatni őket a legközelebbi dokkba (nagy, fekete hengerre emlékeztető építmény a tenger fenekén), ám jóval egyszerűbb a kristályokat apró darabokra robbantani, s ezeket felszedgetni. E módszer előnye, hogy az apró darabokra robbantott tórium-kristályok már nem rongálják a pajzsot,



viszont így az egész kristály egy része elvész. Na ja, semmi se lehet tökéletes. Szintén jó pénzt kereshetünk a cigaretta-csikkok, kupakok, rőzpénzek és legfőképp az igazgyöngyök guberalásával. A cigarettacsikkok felszedése igen egyszerű: csak akasszuk bele a horgot és már mehetünk is a legközelebbi városba. A kupakok és rőzpénzek gyűjtögetése sem sokkal bonyolultabb dolog, bár itt a horog helyett inkább a mágnes használata ajánlott. A legnagyobb értékű (és legnehezebben felszedhető) tárgy a jókora kagylók mélyén rejtőző igazgyöngy. Tán mondanom se kell, hogy

így a vagyonosabb kereskedők rendkívül sokat kereshetnek akár egyetlen fuvarral is. Hát igen, a szorgalmas egyének termelnek, míg a ravaszak kereskednek – tán mondanom se kell, hogy melyik módszer a nyerő...

### ...ÉS KÜLDETÉSEK

Küldetésekből aztán nincs hiány, kb. 30 darabban találkozhatunk a játék folyamán. Ezek sorrendje játékról-játékra változik, s a végső győzelemhez nem is szükséges mindet teljesíteni. Természetesen a tenger fenekén sem átrakodik

nem árt komolyabb fegyvereket vételezni. Egyébként a felszerelések ára folyamatosan emelkedik, így nem rossz ötlet a játék legeleji alaposan bespejzolni a drágább ketyerékből.

Egy-egy bedokkolást követően nem csak a különféle küldetések között válogathatunk, hanem megszemlélhetjük az új híreket is. Ezeknek mondjuk nincs túl sok gyakorlati hasznuk, viszont igen hangulatosak és tanulságosak – különösen tetszett egy Bohine táborokkal készült interjú csatolás vége (errőlfele is nehéz az újságírók élete).

### FELSZERELÉSEK & FEGYVEREK

Ezekből is igen tisztességes a választék, úgyhogy az egyszerűségi kedvéért csak a használhatóbb darabokra térek ki. Mindenekelőtt azonban ejtenék néhány szót a különféle felfüggesztési pontokról, ezek ugyanis lehetetlenné teszik az úszó svájci bicskák építését. Hajónkon összesen 10 különféle felfüggesztési pont található, s ezek mindegyikére csakis egy felszerelés illetve fegyver pakolható. Természetesen igen komoly átfedések vannak az egyes berendezések között (például nem lehet hajónkon egyszerre vontatóhorog és mágnes), de ez nem jelenti azt, hogy az épp használaton kívüli szerentyüket el kéne paszszolnunk: ezek a raktkörben pihennek és alkalomadtán ismét felszerelhetjük őket. Emiatt érdemes mindenféle és fajta tárgyból legalább egyet beszerezniünk, így a küldetések alatt kedvünk szerint átalakíthatjuk tengeralattjárónkat.

Arzenálunk a játék kezdetekor még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető bőségesnek, egy Suck 'O' Maticból, egy reflektorból és egy sokkolóból áll. A Suck 'O' Maticról már volt szó, a kisebb víz alatti tárgyak felszedésére kiválóan alkalmas. Hasznos darab, bár igen komoly hibája, hogy egyszerre legfeljebb öt egységnyi árut tárolhatunk benne. A re-

Az aktuális küldetést most apa T.J. táborok osztja ki (a Higgins teljes egészében a Win95 számítógépre irandó)



Az alatt látható 971.190 krediten senki ne ütközzön meg - inkább kukkantson a Cinkelt Lapokba



lektor működése és haszna elég egyértelmű – én amúgy nem szoktam túl sűrűn használni, mivel elbarmolja a gyönyörű kódfeffekteket. A sokkoló egy rendkívül gyenge és kis hatótávolságú fegyver, viszont nem kell hozzá munició és folyamatosan tüzelhetünk vele. Ennek ellenére alapesetben nem túl használható darab, viszont némi tuningolással (Zapper Upgrade) halálos (na jó: viszonylag halálos) fegyverre változtathatjuk. A hajótést megerősítése (Hull Strength) szintén nem egy rossz befektetés, e nélkül már az első pár küldetés során vért fogunk lizadni. A háromszorosan-négyszeresen megerősített hajótést jóformán bármit kibír, bár ez megszerezni elég drága mulatság lesz. Hasznos felszerelés még a Whoosh-hajtómű is, ezt használva még a legfurább bilidőzők előtt is pillanatok alatt megloghatunk. Egyetlen komoly hátulütője (a borsos árán kívül), hogy összesen 99 másodpercig használhatjuk. Ha ez az idő lejárt, a hajtómű megsemmisül és némi szitkozódás után mehetünk is újat venni. Persze ez a 99 másodperc nem is olyan rövid idő, ha tényleg csak végszükség esetén használjuk a szerentyűt. Érdekes

Na jó, ha itt mindenki ilyen ideges, inkább visszadokkolok...



nem mindegyik kagyló rejt igazgyöngyöt, s amelyik mégis, az igen gyanakvó fészág. Magyarán a közelébe lopózva azonnal lecsapja a kagylóhéjat, s emellett viselkedésén nem is változtat, míg a közelben vagyunk. Csak egyféle-képp kaparinthatjuk meg az áhított kincsét: rendkívül idegesítő centizgetéssel manőverezünk a kagyló fölé, és ereszkedünk le PONTOSAN addig, míg a kagyló még tolerálja közeliedésünket. Itt használjuk a Suck 'O' Matic-ot, s már pucolhatunk is Beluga Basinba, ahol különösen jó pénzt fizetnek az efféle ritkaságért.

Mint azt már említettem, az efféle "bányászokóással" csak a játék első felében érdemes pepecselni, mivel a városok közti, közvetlen árukereskedelemmel jóval rövidebb idő alatt jóval nagyobb profitot lehet kitermelni. Külön érdekesség, hogy hajónk rakterébe jóformán korlátlan mennyiségű áru fér,

nincs a játékra. Az árak nem emelkednek az épp ellenséges városokban, nem rajzanak utánunk a fejedárcsok és nyugodtan bedokkolhatunk bárhova. Már csak ezért sem érdemes csak az egyik fél küldetését elfogadni, mivel ez esetben a program igen hamar kiadja a végső missziót (ez volna a "Project Armageddon"), s lemaradunk egy csomó mulatságos dolgról.

Egyébiránt bármilyen küldetést vállalunk is el, készüljünk fel egy igen bosszantó meglepetésre: amíg nem végeztük el feladatunkat, nem menthetünk állást. Ez mondjuk igen kellemetlen tud lenni (főleg a játék vége felé, ahol az ellenfelek már igen gatlástanalán viselkednek), úgyhogy nem árt a küldetések előtt alaposan felszerelkezniünk. Hogy ez pontosan mit is jelent, azt missziója válogatja: a mentőakciók előtt ajánlatos valamiféle vontatóberendezést beszerezni, míg a végső zöszb feladatokhoz

A képen látható gyanús teremtés egy hering gerinc - ennyit az aranyokról. Heringgett!







Hohó, itt még a hínár is mélységi bombát rejt!



Hmm, ezek a Procha-tenger-alattjárók valahogy nem nézik jó szemmel mentőakciómat

darab még a ROV névre hallgató minitengeralattjáró, melyet távírányítással küldözgethetünk majd mindenféle veszélyesnek ígérkező feladatokra. Túl sűrűn mondjuk nem fogjuk használni, ám néhány kékmedve illetve felfedező küldetés teljesítéséhez nélkülözhetetlen lesz. A ROV használatakor leginkább arra kell figyelni, hogy még csak véletlenül se kormányozzuk túl messze az "anyahajót" (erre figyelmeztetnek a hirtelen felbukkanó statikus zörejek). Ez esetben ugyanis a kapcsolat egyszer s mindenkorra megszakad, ami bizony elég drága baklövés. A ROV bedokkolása a tengeralattjáróra nem egy bonyolult művelet: egyszerűen mozgjunk a hajó hasa alá és nyomjuk meg az "Y" billentyűt.

A sokkolón kívül még jó néhány fegyverrel összeakadhatunk a játékokban. Kezdjük mondjuk a torpedókkal, melyek lényegesen nagyobbat pukkannak a már emlegetett sokkolónál. Három-négy efféle szerzetcsomag a legelőbb ránk vadászó ellenfelet hidegre teszi, bár maga a lövész itt már pénzbe kerül. Még hozzá nem is kevésbe. Emellett a pontos célzásához is szükséges némi gyakorlatot – főleg a fűrégebb célpontok esetében. Célkövető torpedóval (Homer) lődözve már nem kell éféle hívságokra vesztegetni az időt, ezek automatikusan ráállnak a legközelebbi célpontra. Ehhez mérten az áruk is megfélemtetően borsos, mivel egy adag lövész mindössze négy torpedót tartalmaz. Főleg a jól manőverező, gyors ellenfelek megrendszabályozásánál érdemes efféle luxuscikkekhez folyamodnunk, a mezei kaloszkák ellen tökéletesen megteszi a tuningolt sokkoló is. A masszívabb célpontok ellen a géppágyú (Ripper) az ideális fegyver – bár hogy ez pontosan hogy is működhet a víz alatt, inkább ne fesszessük (tök jó, még a hangját is halljuk...). A kézikönyv szerint másodpercenként tizenkét lövést ad le, ez magában a játékban abban nyilvánul meg, hogy a legizmosabb ellenfeleket is pillanatok alatt ledarálja. Egyébként a lőtávolsága meglepően nagy, bár a célzás ezzel sem könnyű. Legnagyobb hibája a baromi drá-

ga lövész, így a géppágyú túl sűrű használata hamar az anyagi csőd szélére sodorhatja szegény Bubbát. Vebtünk még mélységi bombákat (Depth Charge) is, ezek legfőbb ismérve, hogy a legcsékélyebb mértékben is mozgó ellenfelek ellen már mit sem érnek. Hogy akkor mégis mire jók? Bizonyos küldetések során (pl. Covert Operation) tereptárgyakat kell majd felrobbantanunk, ez pedig mélységi bombák nélkül nemigen fog menni. Az utolsó, s egyben legerősebb fegyver a villámszóró (Electro Bolt), ami pusztító energiakisülésekkel tréfálja meg az ellent. Néhány másodpercbe beletelik, míg az energiakisülés létrejön, ezért leginkább a lomha illetve csapatban mozgó célpontok ellen érdemes használni. Területre hat, pontos lövés esetén az ellenfél szinte bizonyosan elpusztul – szóval nem egy rossz darab. Hátulütője a borsos ára valamint az a sajnálatos tény, hogy egy-egy villám után baromi sokáig kell tölődnie. Ennek ellenére a végjáték során nélkülözhetetlen lesz, úgyhogy mindenképp szerezzünk be egyet.

### NÉHÁNY APRÓSÁG

Magát a kezelést nem szándékozom külön fejtegetni, mivel ez a játék tán legegyszerűbb része. A dokkolási procedura teljesen automatikus, az "Y" billentyű lenyomásával bárhová bedokkolhatunk. A tengeralattjáró kormányzása szintén meglehetősen egyszerű (ezt a főmenüben kedvünkre beállíthatjuk), ezzel kapcsolatban csak annyit jegyeznék meg, hogy nem árt a vertikális irányú hajtóművek kezelésével már a játék legelején megismerkedni. A függőleges irányváltoztatásokkal ugyanis remekül kikerülhetjük az ellenséges torpedókat, amire a későbbiekben még igen nagy szükségünk lesz. Magában a harcban egyébként a jól felszerelt hajó és némi taktikai érzék lényegesen jobban számít, mint a villámgyors reflexek. A frontális támadások valahogy nem igazán jönnek be (még egy kelőképp feltápolított tengeralattjáróval sem), ellenfeleket egyenként, a tengertenék fedezékai között bűjőcskázva érdemes elkapni.

A Sub Culture-ben alapvetően két nézetből irányíthatjuk hajókat, egy külső/hátsó szemszögből (F2) illetve a pilótáülékből (F1). Ez utóbbi főleg a harcok illetve bányászkodás során ajánlott, mivel a külső nézet nem igazán alkalmas a pontos célzásra illetve centizésre. Nem árt egyébként a műszerfalon időnként a felső illetve alsó nézetet is megjeleníteni, mivel az ellenséges hajókat nem egyszer csak így követhetjük figyelemmel.

Az, hogy a városokban kijavíthatjuk a pajzsunkat ért

károsodásokat (Shield Repair), aligha hat a meglepetés erejével. Az már sokkal érdekesebb, hogy "tartalékba" is vehetünk (sima felszerelésként) efféle javításokat, s ezeket akár a harc sűrűjében is használhatjuk. Nem egészen tudom elképzelni, hogy ezt pontosan miképp is képzelték el a játék írói, de az biztos, hogy eme apró logikátlanság ugyancsak megkönnyíti majd dolgunkat.

Magá a kereskedelem első pillantásra igen komplex és érdekes dolognak látszik, ám a valóság sajna elég kiábrándító. Kétségtelen, hogy elég sok árval saftelhetünk, s ezek ára folyamatosan változik, ám úgy istenigazából csak néhány útvonal és cikk akad, ami megéri a fáradságot. A fémek, a tóriumot illetve a dohányt eladjuk a finomítottak, innen feldolgozott tóriumot viszünk Be-lugába – ennél bonyolultabb tranzakciókra én még nem vagyok szertelen.

Ezt a behatómat nem nagyon hatják meg a torpedók – ideje lesz otajra lépni



### VÉSSZÓ

Akármiilyen gyönyörű játék is a Sub Culture, néhány hiányossága azért csak megkeserítette a szám ízt. Az első, s tán egyetlen komolyabb problémám a játékkal, hogy a látszat ellenére sajna nem ígér igazán hosszú távú szórakozást. A küldetések ugyan összetettek és változatosak, viszont könnyen megtanulhatóak és másodjára akár csukott szemmel is könnyedén teljesítjük őket. A kereskedelem és politikai manőverezés szintén nem kap túl nagy szerepet, három-négy napi intenzív játék után a Sub Culture már nem ígér túl sok újdonságot. A gépi intelligencia is ellentmondásos, bár a tengeri teremtmények életét például lenyűgözően modelleztek le az alkotók. A nagyobb halak bőszen kergetik a ki-

sebbeket, míg a nagyobb testű, villámokot lődöző ragadozó valóságos párbajokat vívnak a városokat védelmező őrtornyokkal. Ellenfeleink viselkedése viszont nem egyszer igen ostoba, némi gyakorlás és fegyvervásárlás után a mezei kalózok már semmiféle kihívást nem jelentenek.

Ugyanakkor viszont mégsem illene ily módon befejeznem a cikket, mivel a Sub Culture – mint akciójáték – vitathatatlanul műfajának koronázatlan királya. A grafikát már épp eleget dicserétem eddig is, röviden és tömören: fantasztikus. Emellett a játék alkotói szintem tökéletesen elkapták a Cousteau-filmekből is megismert víz alatti világ sejtelmes hangulatát. Nem egyszer azon kaptam magam, hogy minden különösebb cél nélkül úszkáljak az óceán mélyén, s nézegetem a homályból előbukkanó szirteket, halakat,

teknősöket és hínárcsomókat. A Sub Culture-ből mindezek ellenére aligha lesz oly legendás játék, mint amilyen az Elite vagy a Civilization 2 volt anno. Egész egyszerűen hiányoznak belőle az igazán nagy ötletek, s érzésem szerint túlságosan is egyszerűre és könnyen emészthetőre sikeredett. De hogy kevés eredetibb és színvonalasabb játékhoz lesz szerencsém a 98-as évben, abban majdnem biztos vagyok.

T.J.

### sub culture

Ubisoft/Criterion Studios  
http://www.ubisoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Nagyon szép, nagyon ötletes,  
nagyon eredeti - de nagyon rövid!

90%



Itt a rája, hát másszunk rája (bocs, de kicsit későre jár)



Aminap egy elég felelhető mozt nézve a következő aranykopés ütötte meg a fülém: "A világon két fajta ember típus létezik. Egyrészt vannak a videójátékosok, másrészt pedig a flipperjátékosok." Bizony, eme állítás nagy igazságnak tűnik, de ha ez valóban így van, akkor vajon most ki a fenének ajánljam a Balls of Steelt? A legjobb lesz, ha mindenkinek!

A Duke Nukem aktív egészen új oldalról mutatkozik be: a szenzációs lövöldözős játék után most egy különleges flipper-szimulációval jöttek ki. No, azért nem maradtak teljesen hűtlenek a híressé vált izompa-csirtájukhoz sem: a játékban találhatjátok a flipperasztal



Ha a játéktérmet szimuláló Arcade-izemódban játszunk, csupán három golyót kapunk, a szabályok pedig megégyeznek a valódiakkal (jazaz majd csak pontokról kapunk jutalom-golyót). Nem lesz olyan nehéz dolgunk, mint a valóságban, ugyanis az asztalok kialakításánál nem az volt az elsődleges szempont, hogy minél több zsetont nyeljenek el, hanem hogy minél jobb szórakozást nyújtsanak. Például nem eshet le olyan könnyen a golyó, mert csak kis hely van a karok között. Összesen maximum négyen lehet egymás ellen versenyezni, a játékosok számát (az asztal betöltése után) a megfelelő számat lenyomva adhatjuk meg. A játéktérmi izemódot kívül

bariárról, akinek célja eléréséhez sárkányokat, szellemeneket kell leküzdenie, és drágaköveket kell begyűjtenie. A küldetések során például elpusztítandó csapók, keselyűk jelennek meg az asztalon. A FireStorm-nál egy tűzszerész-brigád vezérért alakítjuk, akik egy örült robot-bangatót üldöznek egy nagyvárosban. Ez az asztal egy négy karos modell, úgy



széri idegenekről van szó, akik egy úrralómást támadtak meg. A lényeg persze itt is az, hogy halomra lövjük a szerencsétleneket, vagy visszakiűljük őket oda, ahonnan jöttek. A Mutation asztalon genetikai mutánsok ellen folyik a harc, a "helyszín" tehát egy kutató laboratórium.

Az egyik feladatunk például az, hogy (golyók helyett) elszabadult spórát kapjuttassunk el biztonságos helyre – még mielőtt felrobannának. Ennek az asztalnak az érdekessége, hogy a kezdés előtt három célfeladatot közül választhatunk, melyeket a kilövés után rövid időn belül teljesítünk kell – legalábbis ha meg akarjuk szerezni az értük járó pontokat.

Mindegyik automatán úgy 7-8 küldetés vár ránk. Nagyon tudtam éreztetni, hogy az asztalon mindig csak azok a dolgok villognak, amiket éppen el kéne találnunk, tehát mindig tudjuk, hová kell lönnünk a golyót. Igazán felhasználóbarát az a mozzanat is, hogy amikor egy multiball (több golyós) játék kezdődik, a program automatikusan átvált a teljes képességű nézetre, s így valamennyi golyót nyomon tudjuk követni. Grafikaiag mindegyik pályja jól elkülönül,

mindegyik asztal egyedi vonásokkal rendelkezik. Nagyon klassz, ahogy például a DarkSide pályán ballokként egy ronda féreg funkcionál, ami egyszerűen lenyeli a golyót. A vizuális élmény tehát maradéktalan – pedig még nem is szóltam a mátrix képernyőn látható dolgokról. Frankó kis aljátékok játszhatók ott is: irrepülővel kell meteorokat kerülgetnünk, kötelel húzhatunk Duke-kal a disznók ellen, és ehhez hasonlók.

Bár a Balls of Steel nem éppen a legelőhűbbre sikereredett flipperprogram, mégis azt hiszem, hogy a flipperrajongók is imádni fogják. Annyi ötlet van benne, hogy a játéktérmi gépeket számba véve két év termésében sem találunk ennyit.

## CSILLOGÓ GOLYÓBISOK

# BALLS OF STEEL

kezelte játéktérben aligha találkozhatunk. Például elérték a Duke Nukem úrból jött szörnyeteget, és ott grasszálnak az asztal közepén. Szépen be kell célozunk őket, s ha ügyesek vagyunk, a szörnyekből csak egy nagy vérpaca marad hátra, a mátrixképernyőn pedig pererek néznek. Olyan automatákról van szó, amelyek egy kissé mozgalmassabbak a valódi társalkal, például akár a golyó is átalakulhat – természetesen azt lökhajtást kaphat, ha aktiváljuk a jetpack módot. Az éleltség itt most csak másodlagos szempont volt, mert ha megígyeljük, még a golyó mozgása is némileg természetellenes: túl könnyen felsiklik a rámpákra, és kevésbé hat rá a nehézségi erő, mint a valóságban.

Van még egy Regular mód, ahol 3 helyett 5 golyót kapunk és több a bónusz, valamint van még egy kezdőknek való Novice mód, ahol olyan sok újrajátszási lehetőségünk van, hogy már szinte elrontani nehéz a játékot. Van még egy nehegydi mód is, a Tournament – ha rendelkezünk Internet hozzáféréssel, elküldhetjük az eredményünket összehasonlítani a világ legjobbjaival. Azért, hogy a versenyzőknek egyforma esélye legyen, ebben a módban nincsenek extra golyók, mindenért csak pontokat lehet gyűjteni.

Nézünk, milyen asztalokkal játszhatunk! A Barbarian egy klasszikus fantasy-történet a gonoszsal viaskodó

is mondhatni, egy kisebb játéktér van a nagyobbban belül. Egyes misztikálnak megcsik, hogy maga, a golyó a bomba. A Duke Nukem automata főnöcsé gondolom nem kell bemutatni – Duke-nak ismét idegen hűtőkkel kell leszámolnia. Duke rajongóknak külön élvezet ez a pálya: menet közben az eredeti játék zenéjét hallhatjuk, az asztalon látható akadályokat és csapdákat is az eredeti tereptárgyakról mintázták (például szerepelnek a ventilátorok vagy a robbanékony gázpalackok), és ami a lényeg: jelelges hangján és beszólásaival végig Duke kommentálja az eseményeket. A DarkSide pályán is az idegenek a főszereplők, csak itt amolyan bogár

V.Z.



**balls of steel**  
 6T Interactive/Pinball Wizards  
<http://www.pinballwizards.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
 JÁTSZHATÓSÁG  
 SZAVATOSSÁG  
 ZENEBONNA

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
 Ajánlott: P133, 32MB RAM, 2xCD

A 2D-s flippernek eddigi legszebb és legkülönlegesebb tagja

**85%**



**H**a egy közvéleménykutatáson megpróbálnák kideríteni, ki a legnépszerűbb videójátékhős, valószínűleg Mario neve jönne ki végeredménynek. A Nintendo kabalafigurája szinte egybeforr az ugribugri mászkálós játékok fogalmával – tegyük hozzá, nem véletlenül, hiszen ezt a játéktípust mondhatni, a Nintendo "találta fel". A platformjátékok harmadik dimenzióba való átköltetésében is a Nintendo játszott a főszerepet: a Mario 64 sokak szerint máig a legjobb 3D-s platformjáték. Ez persze sovány vigasz számunkra, PC-sek számára, hiszen egy átlagos PC nemigen tud mit kezdeni egy N64 kazettával. Egészen mostanáig kellett várni, hogy végre megjelenjen egy "multiformat" hős is ebben a stílusban, aki már nem csak az egyik hardvergyártó óriás érdekelt szolgálja, hanem ugyanúgy a PC-seké mint ahogy a PlayStation tulajdonosoké vagy a Saturnosoké: itt van tehát: megérkezett a hátszázokos kis zöld krokodilus, Croc.

### A GOBBOK LEGENDÁJA

Mariohoz hasonlóan Croc is egy igazi, hamisítatlan meshős. Kezdődjék hát a mese arról, hogy hogyan került Croc abba

fel az ifjú jövevényt, aki az idő múltával aztán szépen fel is cseperedett. Boldogan éltek egészen addig a napig, ameddig a gonosz Dante báró be nem tette a lábát az országba. Szemtelen kis csatlósal segítségével a báró valamennyi Gobbot elfogatta és börtönbe záratta, a Gobbok királyát pedig a saját játékszerének tette meg. Mielőtt mindez a csúfság megtörtént, a királynak szerencsére sikerült segítségül hívnia egy büvös madarat, aki kimenekítette Crocot Dante karmai közül, így tehát a Gobbo nemzetség minden reménye immár csakis hősünkben

A kaland elején még könnyű a Gobbokat megtalálni!



A víz alatt Neptuna az úr – legalábbis ameddig le nem győzzük



a gonoszok: a minden hájjal megkent Dante báró mindig valamilyen egyszerű erdei állatot varázsol át a csatlósává. A Croc másik lényeges jellemzője, hogy rengeteg titkos pályá, és bónusz szint van elrejtve, melyek feltárása egészen komoly feladat. A Croc pályáinak rendszere

és biztos kezekre lesz szükség a gombokon. Az akció menete a klasszikus platformjátékok sémáján alapszik: adva vannak az ellenfelek, amelyeket vagy egyon kell taposni, vagy képen kell törölni Croc farkával, és van egy csomó kincs, amelyeket

# CROC

## Alig alligátor

a kutyaszorítóba, ahonnan majd nekünk kell kivezetnünk! Kicsit vissza kell mennünk az időben egészen Croc születéséig, amikor is szerencsétlen hősünket árvaságra kárhoztatta a gonosz sors. A még egészen

van. Crocra vár a feladat, hogy végigjárja környék négy szigetét, és kiszabadítsa a bebörtönözött Gobbokat.



Dante báró egy jetpackkel lépi meg az egyik áldozatát

### A JÓL BEVÁLT RECEPT 3D-S KÖNTÖSBEN

Ez a történet persze sokkal élvezetesebb élőben, ugyanis mindez megtekinthető a játék introjában is. Talán éppen ez az, amivel az Argonaut egy kicsit teltett

apró Croc kosárban hánykódott egy folyó sodrásában, és így érkezett el az apró kis szőrös lények, a Gobbok birodalmába, akik végül kihalászták. A Gobbok királya nagyon megkedvelte Crocot, és ő maga nevelte

a Nintendoon: a Croc egy könnyen "emészthető" játék, egyszerű és aranyos történettel, klassz kis közjátékokkal. Amikor például a főelleneségekhöz elérünk, mindig láthatjuk, hogyan is keletkeztek azok

A rácsok alul-felül járható illetve mászható utat biztosítanak



A szemtelen pókok, életre keltt középkori páncélzatok: vitathatatlanul egy kísértetkastélyban járunk



Ezt az agresszív fókát jobb lesz eltaposni



kísértetiesen emlékezteti az embert a SNES-es Mario- vagy még inkább a Donkey Kong-sorozatra: a pályák ugyanúgy szigeteken helyezkednek el, a szigeteket végén ugyanúgy főelleneségekkel kell megvívunk, és a "kötelezően teljesítendő" pályák ugyanúgy még távolról sem jelentik a teljes játékot. Ha egyszerűen csak megkeressük a szintek kijáratait jelző gombokat, s így csak "végigrohanunk" a játékon, bizony a helyszíneknek alig több, mint a felét látjuk. A Crocot a fiatalabb korosztály a rajzfilmszerű karakterei és jelenetei miatt fogja élvezni, az idősebb játékosok pedig azért, mert bár első pillantásra könnyen teljesíthetőek a pályák, a titkok felfedezéséhez gyakorlott,

pedig érdekes fel-szedni. A Sonic-hoz hasonlóan Croc is sérthetetlen mindaddig, amíg nála vannak a kincsei, azaz a drágakövei – a kövek megkeresése tehát létfontosságú. Ha Croc véletlenül nekiütközik Dante egyik csatlósának vagy netán lávába esik, azonnal elejti az összes drágakövet, amik aztán – ha nem szedjük fel őket nyomban – azonnal el is tűnnek. A kövek között mindegyik pályán találhatóunk néhány színeset is: az öt színes drágakő a színes kapukat fogja nyitni – ezek a kapuk általában a gombok közelében találhatóak, mögöttük pedig legtöbbször újabb kiszabadításra váró Gobbok rejtőznek. A Gobbok felkutatása amúgy a



rendes pályákon sem olyan egyszerű, mert gyakran ketrecekbe zárva találjuk őket, amelyekhez külön kell megkeresnünk a kulcsokat. A Croc-ban is vannak amolyan Mario-féle bónuszládák – ha ezeket szét-törjük, a drágaköveken kívül néha egy-egy szörmök is előkerül belőlük. Mielőtt még törnénk-zúznánk, előbb mindig érdemes alaposan kör-rünlézni (a W



platformokat tehetünk láthatóvá. Felhívnam még a figyelmet a lefedett kutakra hasonlító lejárókra is: ezeknek a tetejét áttörve sötét barlangokba juthatunk le. Az ilyen helyeken gyakran különféle "szerencsejátékokban" hazárdírozhatunk, például "itt a piros, hol a piros"-módjára játszhatunk "itt a Gobbo, hol a Gobbot". Sajnos azért



akadnak olyan aljátékok is, amelyeket csak egyszer lehet megpróbálni (ilyen például az is, amikor drágakövek potyognak az egyik barlang tetejéből, nekünk pedig a megfelelő irányba mutató gombra taposva egy üstöt kell alájuk irányítanunk). Ha akárcsak egyetlen kő is leesik, már nem kapjuk meg a jutalmunkat.

### A TITKOK

A Gobbok kiszabadítása amúgy nem csak szimpla jócselekedet – nagyon is fontos, ha a játékot 100%-ra akarjuk teljesíteni. A már teljesített szintekre bármikor visszamehetünk, így ha netán valahol otthagytunk egy Gobbót, aggodalomra semmi ok. A térképen az adott pálya neve mellett mindig egy szám mutatja, hogy hány Gobbót szabadítottunk már ki – ha ez a számláló nem hatot mutat, akkor bizony oda még érdemes visszatérnünk. Amennyiben egy szigeten belül mind a hat pályán mind a hat Gobbót kiszabadítjuk, a főellenségek pályái után bónusz szintek fognak megnyílni. A bónusz szintek végén egy-egy puzzle darabot gyűjthetünk be, s ezekből a darabokból áll majd össze a legendás ötödik szigethez a kulcs. Összegezzétek tehát: hiába győzzük le Dantét a negyedik sziget végén, az ötödik szigetet csak akkor fogjuk látni, ha összeszedjük a puzzle-darabokat. Ha egyébként abbahagyjuk a játékot, ne felejtünk el állást menteni (Save), ugyanis a gép nem ment automatikusan. Egyébként érdekes, hogy a PC-verzióban is megahagyták a kódszavas állástöltést is (Password).

Íme, hogyan lehet egy oszlopból létrát építeni!



### A SZIGETEK

Lévéen egy mesebeli világról szó, a Croc szigetei természetesen nem homi egyszerű szigetek: mindegyik egy-egy eltérő világot jelképez, eltérő természetekkel. A Gobbo-szigeten zöldellő réteken bolyonghatunk, a főellenség pedig egyrészt egy felnagyított csirke, másrészt meg egy nehéz-súlyú katicabogár lesz. A második szigeten már a jég dominál, a sziget felénél pedig először egy jétpackes manus akar agyontiporni minket, később pedig egy jó megermett yeti akar ránk ülni. A sivatagos, vulkános szigetre ugyebár a szárazság jellemző, ám fura módon a vasvillás hal, Neptuna egy akváriumban fogad minket. A sziget végén egy élő kaktusz akar minket halálra szurkálni. Dante kastélya persze a leg-agyafúrtabb helyszín, s mellesleg a látványa sem utolsó. (Ahogy például hatalmas fogaskerekeket a helyükre csúsztatva ördögi gépezeteket indítunk be.) A kastélyban először egy bombákat dobáló lufis ember, majd maga, Dante próbálja az utunkat állni. Az ötödik sziget főnöke egyelőre maradjon meglepetés, bár aki ismeri a Donkey Kong-sorozatot, már sejthet valamit. A főellenségek elintézéséhez természetesen mindenhol más-más taktika szükséges, de általános szabály, hogy vagy ki kell fullasztanunk az ellenfelünket, vagy valamiképpen a saját fegyverét kell ellene fordítanunk.

### TÖKÉLETES MÁSOLAT

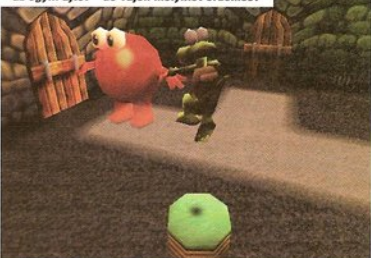
Croc mozgása óhatatlanul Mariót juttatja az ember eszébe: hősünk aprókat lép, de mégis fűrgen fut és ugárdozik. Ha agyon akartunk taposni valakit, az ugrás gombját (Space) a levegőben ismételtlen le kell nyomnunk. Croc a farkával is küzdhet, a pofonokat a bal Ctrl-lal oszthatjuk. Ha netán sürgősen menekülnünk kell valahonnan, megfordulni a bal Shifttel lehet. A keskeny platformokon való ugráláshoz nem biztos, hogy az alapbeállításnak tekinthető talajközeli nézet a legalkalmasabb, tehát ha fel akarjuk emelni a kamerát, majd később visszaállítani, a Q és az A gombokat használjuk. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Croc a falakra is fel tud mászni (ha van miben megkapaszkodnia) és a rácson platformokon alulról kapaszkodva, lógva is tud közlekedni. Azt hiszem vitathatatlan, hogy a Croc a jelenlegi legjobb 3D-s platformjáték PC-re – vitathatatlan, hi-

szén "ő" az egyetlen. Szemléltatomást egy profi munka: a játék az átlagos PC-ken is frankón elfut, ugyanakkor a 3D-kártyák tulajdonosai is örülhetnek, hiszen gyorsítókártyát használva a játék figuráit és tárgyait gyönyörűen világítják meg a színes fények, minek révén kétségtelenül a PC-verzió a legszebb. Az pedig, hogy a Croc látványlag csak egy pófátlan másolata a Mario64-nak, gondolom nem érdekelt senkit, hiszen a lényeg, hogy nagyon jól el lehet lenni vele. Arról egyébként is lehetne filozofálni, hogy ki-kit másolt le, ugyanis az Argonaut még anno '94-ben (a fejlesztésnek egy igen korai stádiumában) pont a Nintendonak ajánlotta fel a Crocot terjesztésre, szóval lehet, hogy néhány vizuális effektust éppen hogy Mario vett kölcsön Croc-

A gépezet hamarosan beindul



Pufók barátunkat felpumpálva berobbanthatjuk az egyik ajtót – de vajon melyiket érdemes?



tól. No persze az is megeshet, hogy ez az egész hasonlóság pusztán csak a véletlen műve...

V.Z.

**CROC**

Fax Interactive/Argonaut  
http://www.faxinteractive.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: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Egyszerű, de nem könnyű platformjáték kiciknek és nagynak egyaránt

90%



# Az ifjú Indy 500 kalap

## Precision Racing



A grafika ugyan csodálatos, de mint látható, a gép a távoli tárgyakról megfeledkezik



Még ha egy versenyző keresztbe is állt, a széles pályákon nem gond az előzés



Néhány lassabb járgány csak feltartja a mezőnyt

Egy autóverseny a MicroSoft-tól? Első olvasatra nem hangzik túl biztatóan – legalábbis számomra nem, az biztos, hiszen a cég Win95 című "kalandjátékát" még maig sem sikerült végigjátszanom. (Most éppen ott vagyok elakadva, amikor a Word a kurzorbillentyű hatására rendszeresen egy "illegel operation" feliratot küld nekem – a legnagyobb örömömré.) Esetünkben azonban szerencsére semmi okunk nincs az előítéletek: bár az autóversenyek rajongói egyre több és egyre jobb játékok közül válogathatnak, a CART Precision Racing-nek megvan minden esélye arra, hogy sokaknak hamarosan az első számú kedvencévé váljon. Remek grafika, végtelenségig menően realizisztikus irányítás, profiknak való állítási lehetőségek a valódi minták alapján modellezett gépeken – summázva ennnyit kínál a CART Precision Racing. Nézzük akkor mindezt kicsit bővebben!

### A GARÁZS

Az Indy Car versenyekről gondolom már mindenki hallott, de ha mégsem, igazi szakbarbár módjára valahogy így fogalmaznám meg a lényegét: Forma 1 amerikai módra. A versenypályák nagyrészt az ameri-

kai kontinensen vannak (négy kivétellel mind az Egyesült Államokban), a versenyautók pedig kizárólag ezekhez a sporteseményekhez felépített egyedi "műalkotások", melyeken mérnökök százai dolgoznak, hogy a legjobb formájukat nyújtsák. A játék segítségével az 1997-es PPG CART Világbajnokságra nevezhetünk be – valamennyi csapat és valamennyi pilóta szerepel a játékban, nekünk csak az a dolgunk, hogy kiválasszuk a kedvencünket. A Drivers menüpontnál 17 csapat 24 pilótája közül jelölhetjük ki, kivel akarunk lenni, és persze mindegyikről megtudhatunk minden fontosat (Driver Info). Ugyanígy válogathatunk a 17 helyszín közül (Tracks menüpont) és persze informálódhatunk is a pályákról (Track info). A menürendszer nagyon hangulatos, külön figyelemre méltó, hogy egy percre sem hallgat el a zene, és mialatt a pályák betöltődnek, azalatt egy rövid ismertetőt hallhatunk az adott helyszínről.

Mint ahogy már említettem, a CART Precision Racingben különös jelentősége van az autókön állítható technikai paramétereknek. (A módosítások elvégzéséhez a Garage menüpontot kell használnunk.) Mindegyik pályához – attól függő-

en, hogy gyorsabb vagy lassabb pályáról van-e szó – más-más technikai beállítások tartoznak, de ezek csak hozzátétőlegesen vannak megállapítva, tehát mi még tovább finomíthatunk rajtuk. A technikusunk, akit egy valódi mérnök, Nigel Bennett hangja személyesít meg, hasznos tanácsokkal lát el minket – már amennyiben rákattintunk a kis hangszórókra. Ha komolyan vesszük ezt a technikai dolgot, először is az a teendők, hogy néhány teszt-kört megtegyünk (Test Drive). Miután így kikapaszaltuk, mennyire szimpatikus a kocsí viselkedése, visszalépve a garázsba mindössze a Race Engineerre kell kattintanunk, s máris "elmondhatjuk", mi a problémánk az autóval. Különböző kommentárok közül választhatunk (olyan meghatározásokról van szó, mint mondjuk hogy "jól megy az autó, ám egy kicsit túlságosan csúszkál és így túl széles pályára van szüksége"), melyekre reagálva a mérnökiünk rögtön meg is teszi a javaslatait. A gép kiírja, hogy a kocsí mely alkatrészein kéne esetleg változtatnunk, s nekünk mindössze csak jóvá kell hagyunk a módosításokat. Ha egyébként valaki úgy érzi, hogy jobban ért ehhez az egészhez, mint Nigel Bennett, nem muszáj megfogadni a tanácsait, az

általános összképen (Overview) kívüli ugyanis kikérhetjük részletezve is a kocsí paramétereit, s magunk módosíthatunk rajtuk. Állíthatunk azon, hogy mikor menjünk ki a boksza (Pit Strategy); a kocsinkon milyen aerodinamikája legyen (Aerodynamics); milyenek legyenek a váltó fogaskerekeinek az áttételei (Drive Line); milyen gumikat használjunk (Tires); a felfüggesztések tulajdonságain is módosíthatunk (Suspension); és végül néhány általánosságban is finomíthatunk, úgy mint a fékek határfokán, az üzemanyagtartály telítettségén, a tükrök látószögén, és (ha szükséges) pakolhatunk ballasztot is a kocsi. Ha mindezekkel megvagyunk, indulhat az igazi verseny!

### A VERSENYEK

A Races-menüben négy verseny típus jelenik meg. Arra az esetre, ha kifejezetten egy bizonyos pályát akarunk kipróbálni, a Single Race Weekendet kell választanunk, melynél tét nélkül ugyan, de végigmehtünk egy teljes versenyt. Rendesen, ahogy kell, megvan minden: a pén-teki és a szombati gyakorló körök, majd az azokat követő időmérő dézések, és persze maga a vasárnap-i verseny. (A Current Session pont-



# ndjai

# ON



Ha rákanyarodunk egy fűtvonlra, nem árt, ha előbb körülnézünk

Az előttem lévő mintha repülésre akarná használni a terelő szárnyait



menüből elmenthetjük vagy visszaíráshoz (Load/Save) az állásainkat, ha pedig csak edzőköröket mentünk, analizálhatjuk a teljesítményünket. Többek között vizsgálhatjuk a motor fordulatszámának a változását, a kocsi gyorsulását, a fékek igénybevételét – egyszerűen mindent, amire egy profi mérnöknek szüksége lehet. Ha rendes versenyt mentünk, egy rövid videó-bejátszást is megtekinthetünk – ha épp nem remekeltünk, társaink olyan lelkesítő szavakat öntenek belénk, mint hogy "nem kéne inkább egy biciklivel próbálkozodni?"

## A KÖRÜLMÉNYEK

Az igen részletes technikai beállítások mellett a CART Precision Racing az autók viselkedését tekintve is nagyon élethű. Eppen ezért inkább csak a megszállott játékosok fogják értékelni, hiszen aki csak úgy egyszerűen a gáza tapos, hamarosan az egyik palánknak nekicsapódva, majd a menetiránnyal szemben fogja magát találni. Sőt, ha néhány realisztikus körülmény is be volt kapcsolva, akkor könnyen előfordulhat, hogy egy ilyen piruetet az egyik kerék vagy az egész orr elvesztése fogja banni. A Realism menüt az Options menüben találhatjuk (vagy a játék közben az F3-mal hívhatjuk be),

mégis a műszerfal görgetésével és beremegtetésével ugyanazt a hatást érték el: valóban olyan, mintha benne zötykölődnénk a kocsi, és jobbra-balra tekintgetnénk. Ez pedig nem csak esztétikai szempontból előnyös, hiszen ennek révén sokkal jobban érezhetjük mekkorát csúrnk a kormányon – az egészen apró kormánymozdulatokat is azonnal érezhetjük. Ha egy kicsit távolabbra is lehetne látni ebből az alacsony nézetből, esküszöm, belülről lehetne a legjobb irányítani a kocsit. A "V" billentyű lenyomásával fura módon menet közben is átkapcsolhatunk bármelyik közvetítő kamerára – de ugyebár a pálya menti nézetekből nem biztos, hogy a legjobb formákat fogjuk nyújtani.

Az irányítás már alapbeállításnál, Rookie fokozaton sem egyszerű, nagyon kell ügyelni a megfelelő sebesség megválasztására. Még akkor is, ha egy csomó segítség (mint például automata váltó és fékezés) be is van kapcsolva. A Driving Aids menüt az F2 leütésével hozhatjuk be, ahol három nehézségi fokozat közül választhatunk (Skill Level). A legnehezebb fokozaton a gép már semmilyen segítséget nem engedélyez. A kezdőknek ajánlott a Show Racing Line aktiválása, ezzel az opcióval ugyanis felfesthetjük az aszfaltra az ideális íveket. A gumik tapadása nagyon

## AZ "EXTRÁK"

A CART Precision Racing – talán egy Microsoft-termék esetén ezt mondani sem kéne – használja a technika legújabb vívmányait, tehát ráfordulva az információs sztrádára játszhatunk több játékos módban (Multiplayer) az Interneten keresztül, vagy akár hálózaton is. Ha rákattintunk az Options-menü Graphics pontjára, aktiválhatjuk a 3D-kártyánkat is; a pixelek eltüntése után a grafika még szebb lesz, noha a látvány amúgy sem csúnya. A beton klasszul tele van fényvisszaverőkkel, az autók szépen beárnyaltak, füstölnék a gumik, és még a tükrök is "működnek". Megvannak a főbb épületek, a lelátók – kár, hogy amikor átváltunk a külső nézetekre, a palánkok takarásából jókora üres szürkeségek bújnak elő, azaz a terep mégsem annyira tökéletes, enyhén szólva is hiányos. Az is elég meglepő, hogy csak úgy át lehet menni a bolygók, az út menti abroncsokon, sőt még a felvezető kocsin is. Aztán a következő hátulról a program gépigénye: egy átlagos gépen ahhoz, hogy minden grafikai effektust bekapcsolhassuk, elég hamar le kell vágunk a horizontot, és 6-8 ellenfélrel nem szabad többet engedélyoznunk. Ráadásul még így sem árt, ha lecsökkentjük a képernyő méretét is. Persze én is tudom a legideálisabb megoldást (új processzort kell vásárolni), csak hát ki bírja ezt anyagilag?

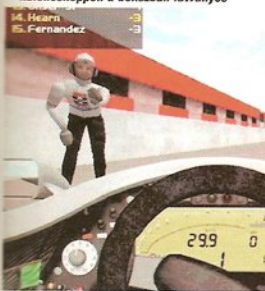
V.Z.

A gumik már füstölnek – ebből a kanyarból lehet, hogy már háttal fogok kijönni



nál azonban az edzéseket át is ugorhatjuk.) Ha már eléggé felkészültek érezzük magunkat, kipróbálhatjuk, milyen lehet egy valódi versenyző élete, tehát Miami-ból indulva és Fontanaba érkezve végigversenyzhetjük a '97-es bajnokság 17 futá-

Klassz dolog a kép a képen megoldás – különösképpen a boksiban látványos



A verseny után kiemelezzhetjük a vezetési stílusunkat és vele együtt az autók teljesítményét



mát. A harmadik pontot, a Test Drive-ot már kitárgyaltuk, tehát marad még egy pont, a Quick Race, ami pedig azt a célt szolgálja, hogy minél hamarabb "a lovak közé csapassunk", azaz mindenféle szelektálás nélkül rögtön versenyt kezdhesünk. A versenyek befejeztével természetesen visszajátszásra is van mód (Instant Replay). Ugyanabból a

s ott állíthatunk be olyanokat, hogy például kopjanak-e a gumik vagy sérüljenek-e a kocsik, s még az időjárást (Weather) is befolyásolhatjuk. Nagyon tetszett az az effektus, hogy emberünk a belső nézetből jobbra-balra nézelődik a kanyarokban (Head Panning). Habár a kocsi belső kiképzése valójában nem 3D-s, mint mondjuk a TOCA Touring Carban,

reális, pontosan annyira lehet csak korrigálni a megcsúszásokat, amennyire az elvárható. A megfelelő vezetési stílus elsajátításához nagy segítségünkre vannak a tökéletesen eltálatott motorhangok: rövid játék után már a sebességmérőre történő letekintés nélkül is tökéletesen érezzük, hogy mennyivel is tépiünk.

cart precision racing  
Microsoft  
<http://www.microsoft.com/games/>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBŐN A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95, 3D-kártya

Leendő Indy Car-pilótának és mérnöknek ideális gyakorlási lehetőség

82%



# STREETS OF SIM CITY

## TÖRILECKE

A Maxis cég Sim-sorozata nem kis karriert futott be a számítógépes játékok történetében. Kezdődött ugye az örökzöld Sim City-vel, melynek egy nagyszerű Amigás és egy csapnivaló C64-es verzióját egy viszonylag felejthető PC-s követett. Szó mi szó, valóban jó játék volt. Ezután mindentféle Simek következtek, melyben egy hangyaboly (Sim Ant) vagy akár az egész bolygónk (Sim Earth) esetleg egy trópusi sziget (Sim Isle) irányítását kellett megoldanunk. Mindegyik minél bizsokas lehetünk benne, hogy ha nem is mindig szemet gyönyörködtető, de az agynkat igencsak megdolgoztató nagyszerű kis

előzőleg általunk tervezett város felett is járörzhetünk. A grafikája is a kor követelményehez képest meglepően jól sikerült, szóval ez is egy jó próbálkozás volt. Nemrég rájött fel a hír, hogy a Sim City 3000 megerkezéseig a mennyei magasságokból leszállhatnak a földre is, mert a jól ismert városunkat immár testközelből megszemlélhetjük egy autó volánja mögül. Ez lenne a Streets of Sim City, a sorozat legújabb darabja.

## MEGLÁTNI ÉS NEM SZERETNI...

Nos megjött, de jobban járt volna, ha soha nem látom meg. Mivel ez még így nem túl

vonalasabbak, sportosabbak voltak anno, mint az a valami, amiben itt fut a video. (Azért nyugi, 83-as Spectrums szemmel nézve egész jó.) Apropos, video! Hát ez sem egy nagy durranás, és bár kicsit pónosra vettük a figurát - de ez még nem kompenzálja a közepszerűséget. Mindez kicsit előrevetíti sajnos a játék teljes egészét is.

## A JÁTÉK MENET

Nyüszölve a játékot végig az az érzés motoszkált bennem, hogy a producerek és/vagy a főnökök közül valamelyiknek nagyon tetszett az Interstate 76, és kitalálta, hogy "szenzációs" ötlet lenne, ha valami hasonlót most Sim City utcáin lehetne előadni.

Jobbtól lopni nem szégyen, csak azt felejtették el, hogy ott egy nagyszerű kerettörténetbe volt ágyazva az egész lövöldözés. Itt az ember pedig csak rója az utcákat és azt sem tudja hány óra van tulajdonképpen. Őt küldetés-sorozat közül választhatunk, ahol több alfeladatot kell teljesíteni (az ötödikben tulajdonképpen csak versenyzni kell változó számú ellenféllel szemben). Ezeknek nemhogy egymáshoz, de még a Sim Copter-rele emberközeli feladatokhoz (érsd: forgalomirányítás, tűzoltás, sebesültek szállítása) simes semmi köze az égyegyedta világon. Kolhaszolunk a városban fel alá, meg kéne keresni valamit, amiről nem tudjuk, hogy merrefelé lehet, közben pedig mindenki lő ránk, mint az őrről. Nagyszerű élmény. Főleg úgy, hogy ha - és ezt a játék legeslegnagyobb hibájának tartom - többen vesznek körül bennünket, annyira szaggatottá válik az akció, hogy mind az autót irányítani, mind a keszttyűtelvevé harcolni egyszerűen képtelenség. Mindez egy 233MMX-en 64MB SDRAM és egy 3DFX jelenlétében. Hmm... Mi az úristennek tesztelték ezt a programot? Talán fölültek az ufók-nak, és ők visszaszóltak, hogy "Szácok ez itt egész jól fut!"? (Bár azon a technikai szinten kövise hiszem, hogy a Win95 lenne a meghatározó platform - már ídeltelő egy feketét lyukban kötötték volna ki egy szabálytalan



Az ellen száma szemléltatást ismét csökkent egyet!



Döbbenet állók a 2-3 méteres magasságon rekedő kocsik és a 45 fokos dőlésszögű lejtő előtt

Ha jól látom a "tükörben", éppen be vagyok kerítve



stratégiai programmal állunk szemben. A legnagyobb siker kétségkívül a Sim City 2000 nevéhez fűződik: a maga korában nagyon szép grafikájú, izometrikus 3D ábrázolású játék volt, mely az átjártékos számára éppen megfelelő bonyolultsággal mutatta be a polgármesteri pálya gyönyöreit és buktatóit.

A sorozatból egyetlen játék lögött ki eddig, a Sim Copter. Ez már nem stratégia, hanem szimulátor volt, persze nem rendelkezett olyan komplexitással, mint akár egy jobb repülőgép vagy helikopter szimulátor, de ide nem is kellett, hiszen a Sim Cityből már jól ismert városi helikopter pilótáulkejtébe csöppentünk bele. A remakül megkomponált küldetésekön kívül a játék igazi feelingjét az adta, hogy akár egy

meggyőző, kifejtésem egy kicsit, miért is nyerte el nálam ez a program "az utóbbi idők legnagyobb bukása" címet. Krisztus után 1998-ban az ember elvárna például, hogy egy játék viszonylag pofás introval jelentkezzen be. Ez itt a következőképpen néz ki: teljes képernyős videóról szó nem lehet, ugyan miért is? Oké, talán azért, hogy tudson egy gyengébb gépen is. De hogy miért kellett ezt úgy megoldani, hogy a jópofaság kedvéért ezt egy TV-keretbe helyezték, az nem tudom. Nem magával az ötlettel van a baj (bár felmerülhet, hogy mi köze egyáltalán egy TV-nek a játékhöz), hanem a megvalósítással. A világhírű, a designra legendásan nagy hangstílyt fektető Junoszty cég készítői áram-

Ha az autóra nem is, de a játékra mindenképpen ráérne egy komolyabb javítás



3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

3500C95 5480

művelet következtében...) Amúgy az autót irányítani nem különösebben nehéz, egy műszerfalas belső és 3-4 külső (mind chase, tehát fullulról hátulról követő), a távolság különöbözők) nézet közül választhatunk.

Az sem tetszett, hogy míg a Sim Copterben "élt" a város, az emberek mászkáltak, forgalmi dugók voltak, balesetek történtek, jelzőlámpák világítottak, addig itt egy-két kócska emberen, autópén és tehéne (?! kívül nem találkoznak senkivel, csak a gaz ellenel. Neveltséges. Amennyiben elhaláloznánk, a képregény-szerű képrfrissítéssel megáldott csata közben, nemegyszer előfordul, hogy a kocsink roncsa a légtérben öfmeres magasság körül járja a vitustáncot, miközben gyilkosunk alatta vadul porog és mint egy felbőszült bilka döfködi a hullt helyünket. Kifejezetten rossz megéltásnak tartom, hogy a Sim Copterhez hasonlóan a magas-



# POLIGONFALVA LAKÓI

A KÜLSÍN

ségkülönbségek lépcsőzetesen vannak megoldva. Hogy világos legyen, mire gondolok: példának okáért fölmegyünk egy hídra, amelynek a fel- és lehajtója egyaránt 45°-os szöveget zár be mind az úttal, mind a hid testével. Ez a Sim Copter-ben elment, mert ott jobbra repültünk, de hogy ugyanez nagyobb sebességnél milyen hatással van egy négylukos járműre, azt még egy női vezető is kitalálhatja. Ez sima domboknál is előfordul, nemcsak az előbb említett hidaknál és feljárnoknál. Valójában ez a Sim City városainak szintén ilyenként való felépítéséből származtatható (ide is konvertálhatók ugyanis a városaink), de igazán megoldhatók volna legalább valami kis lekerekítéssel, annál is inkább, mert van olyan domb a játékban, ami már közelít a természetes formákhoz. A kamionok is túl szögletesek, ezáltal természetellenesen hatnak. A játékhöz mellékelik a CD-n a Sim City Urban Renewal Kitet, amelyvel pályákat szerkeszthetünk, és van egy saját pályatervezője is, mellyel az említett versenypályákat állíthatjuk össze.

A pályákon fölvehetünk többféle cuccot is, úgy mint pajas, rakéták, löser, üzemannagy. Már a játék inkább lövöldözős jellegű, mint-szem szimulátor, de azért nem mindennap botlik az ember az úttest közepén nyolc rakétába vagy "hirtelen javításba" (csavarhatsz). Akkor mi a szerepe a játékban a benzinkutaknak, ahol adni-venni-tuningolni lehet?

No ez is megér egy misét. Talán ebben vártam a legnagyobb újítást, tudván, hogy a játék használni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat, amelyek segítségével mostanában már valóban fantasztikus látványélményhez jutunk egy PC-n is. A játék grafikája egy az egyben a Sim Copterét idézi, kissé elmosva a pixeleket. Ez ma már borzasztóan kevés, főleg egy Quake 2, egy UBI F1 vagy egy Wing Commander Prophecy után. Semmi speciális effektet nem látható, ezzel ellentétben igen érdekes a megvalósítása a külföldi tereptárgyaknak. A Carmageddon óta valahogy folyamatos készíttést érzek arra, hogy kipróbáljam, milyen változást idéz elő a hűtőrácsom egy gyalogos halmozalapotában. A játékban például teljesen szokványos jelenet, hogy egy röhejesen kidolgozott embert (természetesen mind ugyanolyan) megállantunk egy dombon keresztül (!), amint a városról egy kilométer távolságra (!) Michael Jackson hőskorát idézően hátrafelé mozog, miközben előre néz (!). Amúgy sem szeretem az ilyen laza fickókat, nosza lüssük el! Nahát, nem lehet, ugyanis amint a közelébe kerülünk, rögtön tíz méterrel arébb kerül egy szempillantás alatt, és ott folytatja az iszonyú animációját. Elképzelhető, hogy ezzel azt akarták szimbolizálni, hogy az emberek elütése csunya dolog, no de akkor mondjuk legyen pl. vége a játéknak, ha elütök valakit és írják ki a Nana! szócskát. Arról nem beszélve, hogy

semmivel sem humánusabb teheneket elütogetni, ami pedig itt megengedett: elütés után pattan egyet, majd apró szürke háromszögre esik szét...no comment. Az olyan apróságok egy idő után már fel sem tűnnek, hogy egy komplett erdőn keresztülhaladhatunk bármiféle irányváltoztatás nélkül, ugyanis a fákon úgy csúszunk át mint kés a vajon, sem sérülés, sem elakadás nem hátráltat bennünket. Nem tudom ti hogy vagytok vele, de én valahogy nem tudom beleélni magam a Terminator T1000-es modelljének szerepébe. Az a "speciális effektus", amikor vízbe hajtnak és az autók fröcsköli a félcents pixeleket, mielőtt egy (!) másodperc alatt elmerülne, pedig egyenesen arra készítették, hogy a készítő névsorában az Industrial Light & Magic emberei után kussassak.

Sok jót a műszelfalról sem tudok elmondani, de itt legalább vették a fáradságot, hogy az ötéle autóhoz ötféle helst rajzoltak. A kormány forog, a mutatók fel, s alá járnak, de semmi extra. Az animációk is a közepkategóriát idézik, az autók roncslodásáról pedig jobb, ha nem beszélünk. Talán az egyetlen pozitívum, amit a játékkal kapcsolatban megemlíthetek, az a zene. Nekem ugyanis herótom van már attól, hogy a rádiódók és "zene" csatornák mellett a PC-ből is szinte csak a szemé technó dübörög, de itt pl. egy-két igen jól sikerült country szerzeménnyel is találkozom, az egyéb műfajok mellett.

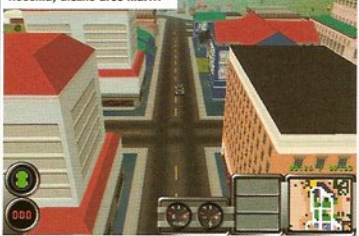
## VÉGSO GYANÁNT

A Streets of Sim City a sorozat kétségkívül eddigi leggyengébb darabja. A neves stratégia sorozatból egy semmi gondolkodást nem igénylő, rettenetes bugokkal telefüdelt shot 'em up kap kézhez a felhasználó. Ebben a kategóriában pedig már jó néhány sikerültebb alkotás született. Az az érzésem, hogy egy elkopodott, adjunk-már-ki-valamit-a-SC3000-előtt gondolatló született, és ez meg is látszik rajta. Ennyire azért ne nézzék hülyének a vásárlókat! Azt, hogy egyáltalán 60%-ot adtam, a változatos, és aránylag jól

Eredeti szakmám erdőkerülő volt, de ebben a játékban kénytelen voltam feladni



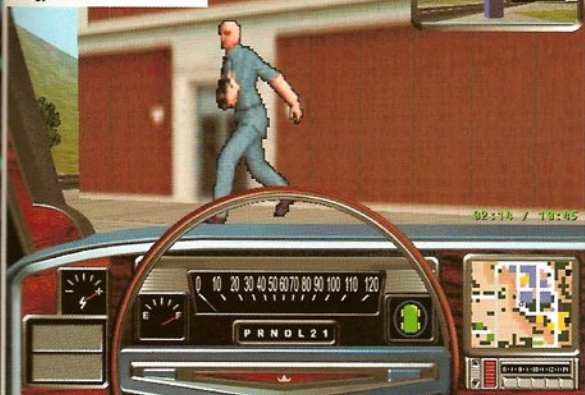
"Sétét, kihalt most a város, Kocsma, diszko üres már..."



kidolgozott házaknak és a zenének köszönheti. A gondolatra, hogy több ezer torintot kiadjak érte egyenesen felakad a szemem...

K.Z.

A műszelfal és a gyalogos kidolgozottsága - T.J. szavával élve - "egy esztétikai atomvilág"



streets of sim city

Electronic Arts/Maxis  
http://www.ea.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: P166, 32MB RAM, 4xcd, Win95,  
DirectX kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P200, 64MB RAM, 3D-kártya

Nagyon nagy bukás, remélem az  
SC3000 jóval jobb lesz...

60%



Volt idő, amikor hazánk felelős vezetői még arról vitatkoztak, szabad-e a mocskos imperialista videojátékokat beengedni a határon, és ezáltal a játéktérmet üzemeltető kizsákmányoló zsebébe juttatni a gyanútlan ifjak uszonára kapott zsebpénzét. A "legvidámabb barakk" azonban csak nem maradhatott videojáték nélkül, így kelletlenül ugyan, de néhány "erkölcstelen" maszek mégis csak (fő)zöld utat kapott. Ennek az engedékenységnek volt köszönhető, hogy annak idején magunk is kipróbálhattuk a világ első igazi, három dimenziós játékát, a Battlezone-t. Az automata már csak a külsejével is magához csalogatta a játékost, hiszen a hotkormány fölött egy vékony résen kellett bekukucskálni – mintha csak egy igazi páncélozott járművet vezetnénk. Amit pedig ott láttunk, az minden képzeletet felülmúlt: egy 3D-s táj tárult elénk, melyen egyszer csak oldalról begördült egy ellenséges tank. Hirtelen megállt, elfordította a tornyát és már tüzelt is – hacsak nem mi pörköltünk oda hamarabb. Bár a tankok és a hegyek csak egyszerű, zöld vektorokból álltak, mint valami drótvázak, mégis akkor ez a játék kész csodának számított. Ma már nevesítésnek tűnik az egész, de akkoriban állítólag még az amerikai hadsereg harckocsizó is a Battlezone egy módosított változatán gyakoroltak.

## EGY ÚJ STÍLUS?

Aki azt gondolja, hogy a most megjelent Battlezone-nal ugyanazzal a játékkal játszhat, csak épp '98-as színvonalon, az téved. A program tervezőinek nem az volt a céljuk, hogy ugyanolyan játékot készítsenek, hanem hogy egy ugyanolyan forradalmian új dolgot hozzanak létre. Így született meg az első ún. "first person combat strategy" játékok: egy akció és egy stratégiai játék keveréke. Mintha a Quake-et keresztveznénk a Command&Conquerrel. Olyan stratégiai játékok alkottak, ami valódi 3D-s világban játszódik, s melynek mi is aktív résztvevői vagyunk. Szemrevételezhetjük az egységeinket, bejáráhatjuk a csatateret, és nem csupán – mint egy is-

technika gyártását teszi lehetővé. A Föld atmoszférájába azonban csak kevés meteorit hullott, így csakhamar elfogynak a készletek. Megkezdődik a naprendszerünk többi bolygójának a meghódítása. (Amikor mi azt hittük, hogy Neil Armstrong elsőként lépett a Holdra, már rég amerikai holdbázisok voltak ott.) Minthogy mindkét nemzet ugyanarra a dologra pályázik, az összetűzés törvényszerűen bekövetkezik...

Az új Battlezone bizony már nem a régi; csupán a dizájnos főcím őrzi – nosztalgia gyanánt – a zöld vektorokat. A bolygók felszíneit abszolúte a tudomány mai állása alapján alakították ki, a tájak csodásak. A Holdon például végeláthatatlan szürkeség fogad minket, a Mars felszínét a Pathfinder által is közvetített jellegzetes vörös

hadsereget. Egy teljes kis csapatot kontrollálhatunk többféle fegyvernemmel, és persze a kiszolgáló egységekkel. A tankokon kívül vannak kétféle lépegető, talaj felett lebegő vadászgépek, bombázók, stb. Összesen harminc jármű szerepel a játékokban, köztük a régi Battlezone valamennyi ellensége. A játékmenet nagyon hasonló a Command&Conquer féle real time stratégiához, tehát először a megfelelő helyen le kell telepednünk, aztán meg kell kezdenünk a termelést, és csak utána jöhetnek a hadmozdulatok. Tiberium helyett itt most a bio-metál lesz az az anyag, amit gyűjtenünk kell – a bio-metál egy részét meteoron nyomán kerül a bolygók felszínére, másrészt a háború nyomán maradó roncsok között lehet találni. A bázi-

egy játékos mód (Single) indításakor rögtön eldönthetjük, hogy az amcsikkal, vagy a ruszikkal akarunk lenni. Ha a jó fiúkat (azaz a cowboyokat) választjuk, a 18 kilodetés kicsit könnyebb lesz, például eleinte csak egyszerien meg kell védeleznünk egy-egy hulladékgyűjtő autót. A szovjetek oldalán harcolva viszont jóval keményebbnek kell lennünk, hiszen nagyobb agresszív akciókat kell sikerre vinnünk.

Mint ahogy azt már említettem, a játékban mindvégig egy embert irányítunk. Ez annyit jelent, hogy végig ott vagyunk a terepen, és miközben a parancsokat osztogatjuk és a termelést felügyeljük, még a saját hősrünkre is vigyáznunk kell. Képletesen szólva ez majdnem olyan, mintha két



Orsz gépek próbálják elpusztítani a szállítványaimat



Ez a szovjet lépegető már nem menekülhet



Nem törődve velem és a társammal, az egyik bátor amerikai a feldolgozómat ostromolja

ten – a távoli mennyből osztoztatjuk a parancsokat.

A csaták színhelyeül a Naprendszerünk bolygói szolgálnak, úgy mint a Hold, a Mars, vagy a Vénusz. A konfliktusok megteremtéséhez az alkotók a már lefutott hidegháborús ellentétet élesztették fel: a történet szerint a Bering-szorosra hullott 1952-es meteoritápor anyagát tanulmányozva mind a szovjet, mind az amerikai tudósok egy úgynevezett bio-metál anyagot fedeztek fel. Az idegen eredetű anyag roppant értékes, ugyanis igen fejlett hadi-

közet alkotja, az loról felpillantva égbolt helyett a hatalmas Jupiter tárul elénk, a Jupiter másik holdját, az Európát pedig teljes mértékben fehér jég borítja. A domborzat látványos pazar: a dombok egyáltalán nem szögletesek vagy természetellenesek és – akár az Interstate 76-ban – a bejáráható terep rendkívül nagy. Amennyiben 3D-kártyával is rendelkezünk, a textúrák teljesen simák, de még kártya nélkül is szép a grafika, és még elég gyors is.

A Battlezone-ban már nem csupán egy tankot kell irányítanunk, hanem egy egész

sunknak voltaképpen a hulladékfeldolgozó üzemünket (Recycler) kell tekintenünk: ez a leglényegesebb objektum, hiszen az összes bio-metált ebben a szerkezetben dolgozzuk fel. A nyersanyagok közül a feldolgozóknak energiája is szüksége van, ezért az üzemet csak gejzír fölött lehet lerakni. A bio-metál természetesen nem megy magától a feldolgozóhelyre, a begyűjtéséhez hulladékgyűjtő kocsikat kell építenünk (Scavenger), amelyek porszívó módjára szívják fel a roncsokat és a meteoritokat.

számítógépen játszának egyszerre: a bal kezünkkel mondjuk Quake-oznénk, a jobb pedig Command & Conquerezünk. Hogy ne zavarodjunk bele ebbe a kettős feladatba, a programozók maximálisan átlátható irányítási kialakítására törekedtek.

## AZ IRÁNYÍTÁS

Az egérrel forgathatjuk a hajó testét (illetve gyalog a fejünket), a bal gombbal löhetünk, a jobb gombbal pedig a fegyverek közül válogathatunk. A W-vel mehetünk



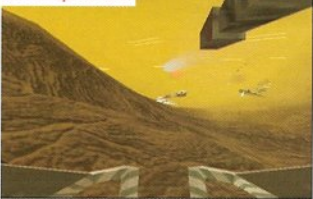
**Errefelé kissé veszélyes gyalogni, inkább gyorsan beszállok ebbe a hajóba**



**A megbízható orosz szerkezet szorgalmasan gyűjti a nyersanyagot**



**Heves tűzharc alakul ki a transzportok körül**



# BATTLEZONE

**Időgen civilizáció a Marsra? Ezt nem árt kivizsgálni...**



**Hiába a földrengető thumper – az épület biztosan áll a talpán**



**Csak egy lövés, és nyakamon az egész orosz vadászfloata**



gyorsan, a Q-val lassabban, és az S-sel kapcsolhatunk rükkverbe. Az E-vel ugrathatunk, a D-vel és az A-val pedig jobbra és balra oldalazhatunk. Ha netán gyalog akarjuk folytatni az utat, a H-t nyomjuk le – bár az egy szál távcsőes puskával nem sok esélyünk van a túlélésre. A járművekbe való beszálláshoz nem kell billentyű, csak az lényeges, hogy az adott gépnek ne legyen pilótája, azaz a földön tartózkodjon. Előfordulhat, hogy eltévedünk; ilyenkor váltsuk át a radar kijelzőjét a térképre, vagyis nyomjunk egy CapsLockot. Ha elfelejtettük, mi a küldetés lényege, az O-t használhatjuk. Nos, mindezek persze csak saját személyünkre vonatkoztak – a többieknek rádió kell elmondanunk a teendőiket. Ha a közelünkben van, akit keresünk, a leggyorsabb, ha rávisszük a célkeresztet, és egy Space-t nyomunk – ezzel már ki is választottuk, s csak a megfelelő utasítás billentyűjét kell lenyomnunk. Ha nem ismerünk fel egy egységet, az I-vel kérhetünk róla infót. Más a helyzet azonban a távolabbi lévő egységekkel. A játékér bal felső sarkán láthatjuk a kommunikációs panelt, erről olvashatjuk le, hogy melyik billentyűvel kihez tudunk szólni. A kilenc számbillentyű segítségével valamennyi katonánkat elérhetjük. Az egyes szám mellett az Offenses felirat olvasható, azaz a támadásra való meche-

ket/tankokat szólíthatjuk vele. A kettes számmal ugyanezt tehetjük a védelmezésre szánt egységeinkkel. A hármaszal a termelő eszközeinkre vonatkozóan adhatnak utasításokat, a négyessel pedig a Lerakott (N billentyű) kamerák képét nézhetjük meg. Az ötös szám talán a legfontosabb, ezzel a hulladékfeldolgozó érhető el. Komolyabb fegyverek előállításához később építhetünk gyárakat is (a 6-os gombbal lehet majd elérni). Paizsfeljavító csomagokat és rakétákat is elő lehet állítani, ha már van fegyvergyárunk (7-es gomb). Amennyiben aktív már a constructor felirat, a 8-as gomb lenyomásával különféle építkezésekre kezdhetünk; többek között a folyamatos lőszerutánpótló egységről (Supply) gondoskodhatunk, vagy műholdas megfigyelést hozhatunk létre (Communication Tower). Végül ha már van műholdunk, megvizsgálhatjuk a terepet távolról is (9-es gomb). A felsorolt gyárat, fegyvergyárat és "építészetet" a hulladékfeldolgozóban lehet előállítani. Az eszközök gyártásának egyrészt a nyersanyagkészletünk, másrészt a személyi állományunk szab határt, melyek mennyiségét a Scrap és a Pilot feliratú kijelzők mutatják.

Miután lenyomtuk a megfelelő egység számát, a billentyű jelentése megváltozik. Attól függően, hogy kit vagy mit választottunk ki, különböző parancsokat

adhatunk. A támadó egységek pilótáinak például a következőket mondhatjuk: kövess, menj a navigációs ponthoz, veddél föl (csak ha gyalog vagyunk), menj javítani, menj munícióért, vadássz, kövess szorosan, védekezz, vidd a járgányt a feldolgozóba. Ez utóbbi parancsra akkor lehet szükség, ha éppen nincs se hulladékgyűjtőnk, sem elegendő anyagunk, hogy gyártsunk egyet. Az utasítások közben (ha meggondolnánk magunkat) a Tabbal lépkedhetünk vissza, a Space-hez pedig – hogy egyszerűbb legyen a dolgunk – mindig a leginkább ésszerű parancs rendelődik hozzá. Például ha csak a kopár felszínre mutatunk, a "menj az adott ponthoz" utasítás, de ha egy ellenséges járműre bökünk rá, akkor a támadás parancs.

## TUDJA EZT VALAKI KÖVETNI?

A játékban tehát minden apró részletre nekünk kell figyelniünk, ami nem kis feladat. Magunknak kell megtervezniünk a bázisunkat, majd az összes automata ágyút nekünk kell a stratégiai fontosságú pontokon elhelyezniünk, a támadó egységeket is nekünk kell útba indítani, és még a könnyen sebezhető hulladékgyűjtőknek is védelmet kell biztosíta-

nunk. Felülnevezhető persze könnyebb lenne eldönteni, hogy vészhelyzet esetén honnan hová lehet az erőnket átcsoportosítani, ám így, hogy mi is ott vagyunk a terepen, mindent a fejünkben kell tartanunk. Ráadásul a hadműveletek nem is olyan egyszerűek – sokszor rádió, menet közben kapjuk az utasításokat, szóval az angol nyelv ismerete nélkülözhetetlen. Azt ajánlom, mindenképp a gyakorló küldetésekkel kezdjük (Combat Exercises), melyeknél nyugodt körülmények között sajátíthatjuk el a hajó irányítását, az ágyúk elhelyezését, a gyűjtőmunka megindítását és az eszközök gyártását.

Mielőtt befejezném a mondanomát, röviden esztelenem a magánvéleményem. Kétségtelenül nagyon érdekes ötlet volt a stratégiákat a saját maguk teremtette szituációkba helyezni, ám úgy érzem, hogy az események közben tartása egy átlagos játékos képességeit némileg meghaladja. Bármennyire is egyszerű és könnyen megszokható a kezelőfelület, ha egyszer csak a rövid hatótávolságú radarra és a memóriánkra támaszkodhatunk, röppest nehéz áttátni és tudatosan irányítani egy komplex hadműve-

let, és mindemellett még szervesen részt is venni benne. A Battlezone egy nagyon jó és nagyon szép játék, ám tartok tőle, hogy csak kevés embernek lesz türelme hozzá – nekem mondjuk volt. Persze az is lehetséges, hogy csak vészmadarat játszó egy nagyszerű játéknak, szóval azt javaslom, mindenképpen próbáljátok ki!

V.Z.

**battlezone**

Activision  
<http://www.activision.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 30-kártya

Stratégia és akciójáték egyben:  
ilyen még nem volt!

**88%**



Mivel manapság a 3D-kártyák a látványeffekték tekintetében teljesen új irányt szabtak – többek között – a repülőgépszimulátorok fejlődésének is, mostanában a vízszapból is ilyenek folynak. Minden neves-névtelen fejlesztő újra megfűzi a maga kis leveşkáját: se szeri, se száma az F-16, F-18 szimulátoroknak és miután megnyerte a Pentagon vadászgép tenderjét, kezd "divatba jönni" az F-22 Lightning is. Ebben a nagy tülekedésben igazi felüldös, ha egy repülőgépszimulátor

győzelmét elért pilótájának nevét választotta játéka: Manfred von Richthofenét, vagy – ahogy Fokker Dr. I háromfedelűjének jellegzetes festéséből mindenki nevezte – a Vörös Bárót.

A szimulátorok kézikönyve már csak méretük miatt is rendszerint igen szórakoztató olvasmányoknak bizonyulnak, de ez a Red Baron II-ére különösen vonatkozik: a tetszetős kivitelű, 230 oldalas "füzetkének" csak kisebb része foglalkozik kimondottan a játékkal. A többiben egy történelmi áttekintést olvashatunk a harci repülés első időszakáról a világháború végéig; megismerkedhetünk a repülés alapjaival, tanulmányozhatjuk az alapvető kötelekrepülés

sérthetetlenségét, végtelen mennyiségű muniációt, végtelen izemanyagot, a pozitív és negatív nehézkedési erő hatásainak kiküszöbölését, az ütközések letiltását, kikapcsolhatjuk a napsütés okozta látási viszonyokat és az elakadó géppuskákat, valamint állíthatjuk a pilótátlake műszerezettségét és az ellenséges pilóták ügyességét. Minden egyes problémafaktor kikapcsolása egyébként csökkenti fogja a sikeres küldetésért járó pontszámunkat. A Graphic és Sound Settings pontokkal állíthatunk a grafikai és audio jellemzőkön, amire talán nincs különösebben nagy szükség. A játékot egy szimla, 32 megás P133-on teszteltem és legnagyobb részletességénél is élvezhető sebességet produkált (leszámítva azt az apró bugot, hogy a gép-

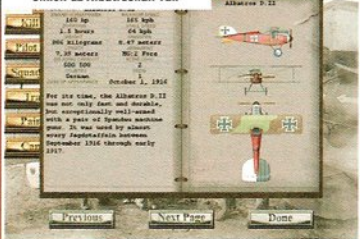
pontos célzás és a gyors reflexek (vagyis az akcióelemek) dominálnak, mint az, hogy hogyan is repülünk: olyan gyönyörű hurkokat lehet harc közben csinálni, amiktől Richthofennek, Rickenbackernek és Gwynemernek is valószínűleg távra maradt volna a szája. (Aki további ászok nevére és életrajzára volna kíváncsi, lapozgassa a főmenüben az Ace Previewt.) A Fly a Mission pontnál repülhetünk egyes küldetéseket. (Előtte javasolt a főmenő Object Preview pontjának tanulmányozása, ahol megtalálható a játék összes földi és légi célpont-

Három komor vadász a senki földje felett



# A VÖRÖS BÁRÓ VISSZATÉRT!

Talán a legszebb "álcázó festése" ennek az Albatrosnak van



Még 3D-kártya nélkül is egész tűrhető a látvány



ban nem a modern csodamasinák pilótátlékéjébe kell csusszannunk, hanem visszautazhatunk nyolc évtizedet az időben, a vadászrepülés hőskorába. Vagy inkább lovagkorába, hiszen az első világháború leghíresebb vadászpilótáira – legyen az akár ellenséges is – olyan romantikus tisztelettel tekint az utókor, mint az egykori keresztes lovagokra.

Érdekes módon a szimulátorok fejlesztői nem nagyon erőltetik ezt az időszakot, pedig megvann a maga sajátos varázsa. Na nagyon megerősítem magam, akkor is csak két játékot tudnék megemlíteni, ami direkt erre az időszakra specializálta magát: a brit Rowan/Empire duó a szokásos brit nemzeti öntudattal a Királyi Repülőhadtestnek állított emléket a Flying Corpsban, míg a Dynamix/Sierra páros a háború legtöbbször

si és támadási taktikákat, valamint színes táblók mutatják be a nyugati front leghíresebb, a játékban is szereplő vadászgépeit és a szembenálló felek különböző kitérítéseit. (Ezek egyébként már csak azért is hasznos tanulmányok lesznek, mert a játékban a gyakorlatban is szükség lesz rájuk.)

A felejtető intro után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a Fly Now opcióval azonnal egy légi harc közepében találhatjuk magunkat, de javasolt ezelőtt a Preferences-menüben megjeltenünk néhány beállítást, ugyanis egy kezdő pilótát igen kellemetlen meglepetések fognak érni az alapbeállításokkal. A paraméterek állíthatók abszolút értékben, illetve részletesen is. A Realismnál adjuk meg, hogy mennyire legyen élethű a játék. Kérhetünk

húzni a felszín textúráját). A Fly Now pontban a főmenü hasonló opciójához tehetünk meg néhány beállítást. Ezel azonnal egy légi harc kelletős közepébe csöppenünk, és a program a lelővérsüink folyamatosan generálja nekünk az új ellenfeleket. (Egyéb szimulátorokban rendszerint Instant Action néven fut.) A Preferences-menüben megadhatjuk a saját és az ellenséges gép(ek) típusát, a napszakot és az időjárást, az ellenséges pilóták képzettségét, valamint azt, hogy hány percenként jelenjen meg új ellenfél a légtérben. (Ülőbbit a mazochisták nyugodtan állítsák egy percre. Aki így tölél negyed órát, annak kitűző egy csoklózó Blue Maxot.) Ha egyébként a realizmust minimumra állítjuk, akkor az Air Warriorokhoz hasonló összecsapást kapunk, amelyben sokkal inkább

puska elsütésénél a program néha rövid időre elfelejtette fel-

jának a képe, illetve rövid leírása.) A Select ponttal választhatunk a "bennszüölt" küldetések közül, amelyekből 5 gyakorló és 5 ász szintű van, normál nehézségűből pedig 15. A játékban ugyan egy vadászgép pilótátlaként szereplünk, de a magányos vadászatokon és harci órjratokon kívüli feladatul kaphatjuk bombázók kíséretét, földi célpontok elleni támadást, vagy akár ballonok lelővését is. Új küldetést választva megkapjuk a küldetés típusát, a feladat leírását, valamint a Squadron oszlophoz láthatjuk, hogy melyik fél oldalán fogunk játszani (az angol repülőszázadokat Squadron, a franciákat Esc, az amerikaiakat Aero negnevezés mutatja – a többi a német oldalt jelöli). A feladatok a nyugati front négy főbb szektorában (Flandriában, a Marne folyónál, a verduni kiszögellésben és Elzászban)



játszódhatnak. Ha valakinek ennyi nem volna elég, akkor a Mission Builderrel tetszés szerinti helyen, időben, géppel és feladattal annyi új küldetést generálhat, amennyi csak elfér a vinyóján.

Mielőtt hadjáratot kezdenénk, itt tudjuk begyakorolni a speciális feladatokat. A küldetés elindítása előtt nem árt tájékozódni a View Briefingnél a feladat céljáról, ugyanis ez nem mindig igazán egyértelmű. Eligazításnál megkapjuk a bevetés elsődleges célját, a feladatban részt vevő pilóták nevét, a jobb oldalon levő térképen pedig megnézhetjük a célpont helyét, valamint – több gépből álló

rendszerint csak a sebesség rovására nyerhetünk, tehát "bólogatva" kell repülni; túl nagy sebességgel zuhanóreplülésnél rendszeresen elhagyjuk a felső szárnyat; a géppuskák mindig olyankor akadnak el, amikor hosszas manőverezés után végre löhetnek – és mindezt aközben, miközben az állandóan a hátunkban levő ellenséges vadászok nyomjelzői repkednek körülöttünk. Egyszerűbb tehát az olyan könnyűsúlyú gépeket használni, mint az A-val kikapcsolható harci és a szintrepülő autopilótá használata (Ctrl-A és Shift-A). Az utóbbi ugyanazon a magasságon tartja a repülőgépet, az előbbi pedig a kötélekben tartja a helyünket. Ha legalább a légsavart elindítottuk, akkor ez fel is száll helyettünk, de ha ezzel túl sokat tököltünk,

századosig milyen rangban akarunk szolgálni. A rendfokozat meghatározza a beosztásunkat a századnál is. A század legmagasabb rangú tisztje rendszerint a századparancsnok, ha több hasonló rangú is van, akkor a tapasztaltabb a parancsnok, de a többi is legalább kötélekparancsnokként (Flight Leader) szolgál. Ennek a két beosztásnak vannak bizonyos előjogai: mivel egy-egy napon a század rendszerint több feladatot is kap, és a század ilyenkor több kötélekre osztik, a századparancsnok pedig választhat, hogy melyik bevetésre akar vezetni egy kötéleket. A kötélekparancsnokot a kötélekének minden tagja köteles követni, ami azt jelenti,

majd visszatöltjük a játékból, és a mintát hozzárendeljük a század gépeivel vagy a sajátunkhoz. Erre a marhaságra viszont már csak nagyon fanatikus pilóták képesek...

Az Intelligence-ben az előző ponthoz hasonló infokat találunk, csak egy számmal nagyobb mértékben – vagyis az egész frontra vonatkoztatva (az ászok aktuális top-listája; ugyanaz a könyvecske, mint a főmenü Aces Preview pontjánál, csak az adott időpontra aktualizált adatokkal; valamint a térségben levő vadászszázadok adatai és az általuk repült típusok és festési sémák). A többi ponthoz különböző személyes dolgunkat (repülési napló, kiüntetések, stb.) szemlélhetjük.

A karriernek célja természetesen a minél több bevetés minél sikeresebb teljesítése – és persze túlélése. Ha jól működünk, akkor előbb-utóbb különféle kiüntetésekkel szebhelhetünk be, amiket mutogathatunk az unokáknak, már amennyiben megérjük a karrier végét, azaz a fegyverszünet (1918. november 11.) napját. Mindent összevetve: nagyon korrek kis darab a Red Baron 2. Ritka témát választottak, és nagyon csinos és izléses formában prezentál-

# Baron II

bevetésnél – azt, hogy milyen kötélek típusban repülnie kell a feladatot végrehajtani. Mondjuk nem von maga után hadbírósgái tárgyalást, ha az utóbbi nem tartjuk be – már csak azért sem, mert ember legyen a talpán, aki egyáltalán a többiekkel együtt fel tud szállni....

A feladatok egy része már a levegőben indul, viszont néhány a felszálláskor kezdődik, ami egyébként egy külön művészet lesz. Először a Tabbal kapcsoljuk be a motort, majd a fordulatszámot szabályozó számbillentyűkön a legáltalánosabb fokozattal (1) indítsuk el a légsavart. Egyes típusoknál azonnal rá lehet adni a legnagyobb fordulatszámot a O-val, másoknál viszont csak fokozatosan, bizonyos értéket elérve lehet növelni a teljesítményt. Az szintén a típus függvénye, hogy milyen telje-

Három Fokker háromfedélű ellen ...



...rendszerint az lesz az eredmény, hogy kissé "szárnyazégetté" válunk



akkor vigyázni kell vele, mert felszállás után azonnal a többiek után fordul – és ha túl kis magasságnál viszi fordulóból a gépet, akkor egyszerűen leesünk.

Mivel a játék elég gyors reflexeket kíván, nem árt fejünket buzogó forgatva (numerikus billen-

gely ha ilyen beosztásban indulunk egy bevetésre, akkor rendkívül ajánlott az autopilótá használata – a navigálás ugyanis nem kímódottan könnyű, és ha nem találjuk meg a célt, akkor nem lesz kímódottan sikeres az akció...

A századunkra vonatkozó infokat a Squadron

ták a szerzők. Van ugyan egy-két apró hibája (az elfeledett textúra; a gyakori töltötetés; néha nem veszi észre a játék, hogy lezuhantunk), de ezek abszolút nem szúrják a szemet. Nagyon bírtam a hangokat is: nagyobb terhelésnél recsegnek a szárnyak merevítése, a pilóta nyög a rá ható G-erőtől, bekapcsolójuk a légvédelmi szírnákat, ha átrepülünk elleneséges területre – szóval úgy jó, ahogy van. Akár hetekig is játszhat vele az egyszerű játékos, de ha PC-vel a hátán néhány barátja jelenik meg az ajtajában, akkor sincs vész, mert természetesen itt is megvan az elmaradhatatlan multiplayer-opció helyi hálózatban vagy akár az Interneten keresztül.

A léstér Jóképű ura átmenetileg kényszerítőhöz tart egy alkalmas intézkedésben

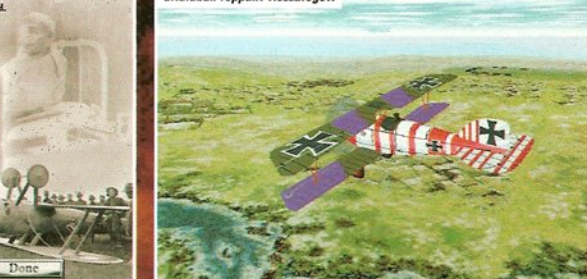


Horrible Co'Boy crashed into sea and was captured.



sítményénél hajlandó felszállni. Tök poén egyébként, hogy a szerzők arra a jelenségre is figyeltek, ami a farkerekes (illetve itt még csak farcsúszós) masinák felszállásánál jellemzők: amint kintutás közben a fartűtő elemelkedik a földtől, az egész gép elkezd a légcsavar forgásának irányába húzni (asszem "rádilizás" néven ismeretes a szakzsargonban). A gép irányítása maximális realizmusmal csak a hozzáam vagy SZJVC komához hasonló fanatikuskoknak ajánlott, mert ha egyáltalán sikerülne is felszállni, kábé úgy fogunk repülni, mint holmi holdkóros: túl szűk fordulókba vagy hurkokba bedöntve a gép rendszeresen vagy "át-esik" és/vagy dugóhúzóba kerül; magasságot

Az ászok személyes festése általában roppant visszafogott



tyük) keresni a gaz ellent. Mivel a sok szárny kicsit akadályozza a kilátást, ebben hasznosak lesznek a különböző külső kameraállások (F2-F8) is, amelyek közül párat az F9-F12 billentyűkkel forgathatunk is.

Az igazi kihívást természetesen a hadjáratok jelentik. Első lépés a New Pilotban szolgálatra jelentkezni, ahol kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színeiben, és melyik vadászszázadban akarunk versenyezni. A név megadása után kiválaszthatjuk, hogy mikortól kezdődjön a játék (mivel a történelmi események figyelembe vétele alapján készült a játék, az egyébként meghatározza azt is, hogy melyik szektorban fogunk kezdetben ténykedni), és tisztelhetjük a

Ops-menüben találjuk, ahol megnézhetjük a győzelmi top-listát, a személyes és a századra vonatkozó dossziékat, átgazolhatunk egy másik századhoz, továbbá a Paintshopban átfesthetjük a masinákat. Ez két esetben lehetséges: ha ászok lettünk (5 légi győzelem után) személyes jelzésekkel láthatjuk el a gépünket; ha pedig mi vagyunk a századparancsnokok, átfesthetjük a század összes gépét egy megadott séma szerint (kivéve természetesen az ászokét). Gépípus függvénye, hogy melyik részét lehet festeni. A dolog egyébként úgy történik, hogy a Paint-menüből a törzs valamelyik részét lementjük a játékok PAINT-könyvtárába, valamilyen képfeldolgozó programmal átpingáljuk a kívánt színekre,

red baron II

Sierra/Dynamix  
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Jól fejt, jól szól, és még izgalmas is - mi kell még?

87%



"Nincs új a nap alatt!" – ez a banális kis köz-hely keringett kicsiny agyamban, amint először becsúsztam a Steel Panthers III-at a CD-meghajtóba. Mivel a leendő játék demója már vagy fél éve hozzáférhető volt az Interneten, körülbelül tudtam, hogy mire számíthatok. Nem sok jóra... A játék első része úgy '94 tájékán jelenhetett meg, az SSI/Mindscape páros sajátos üzleti stratégiájának köszönhetően nagyjából a hasonló témájú és kategóriájú Panzer Generallal egyetemben. (Rögtön kiderült saját magunknak egy konkurenciát is...) Habár a kategória azonos volt (körökre osztott hadsereg, amelyben a II. világháború hadszínterein szerezhetünk hadvezérei babérokot magunknak), a két játék filozófiája merőben eltért egymástól: míg a PG-ban hadseregeket és frontokat irányítottunk, addig az SP-ben zászlóalj-, maximum ezredszintű csatározások folytak. Ennek megfelelően az utóbbiban jóval kisebbek voltak az időbeni ugrások, például a lengyelországi hadjárat vagy 5-6 csatából állt. Mindkét játékban játszhatunk karriert,



Ronda T-72, gondjaim legtöbb okozója



A légtérben szűnyogok, Szuhojok, meg mindenféle repülő tárgy – de Sóljov SAM bácsiék már várják a hivatlan vendéget

ránézésre azonnal felismerhették a különböző típusokat.

Mint az nemrégiben kiderült, a PG 2. része jelentős fejlődésen ment keresztül az elődökhöz képest – ami viszont nem igazán volt elmondható a Modern Battles című mint-

hoz szükséges pontot sem kaptuk meg, tehát hogy fejlesztésre gondolhattunk volna.

... és akkor megjött a 3. rész, amitől a víz kiver.

Amíg csak hallottam róla, az alcím (Brigade Command 1939-1999) elég ígéretes hang-

szító csapatokat, amelyek csak az adott küldetésben fognak harcolni (nyilván ők mennek majd a hátdarálókba). Némi eltérés az előző két részhez képest, hogy nemcsak a saját- és a support csapatokat irányítjuk a scenariókban, hanem még plusz csapatokat is kapunk a pa-

# STEEL PANTHER

## BRIGADE COMMAND: 1939-1999

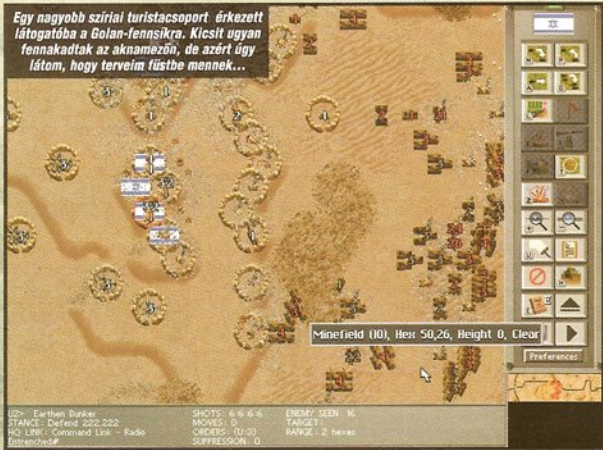
amelyben csapatainknak folyamatosan növekedett a tapasztalata, és az időközben kifejlesztett típusokkal folyamatosan modernizálhattuk őket. A PG-ban sikeresen működve akár újra is írhattuk a történelmet, az SP viszont a sírba kergette a karrieristákat: ugyan sikeresebb védelmi akciók után módot adott az ellentámadásra, de hiába vertem agyon a németekkel a szövetségeseiket Bengháznál, Tobruknál, El Alameinnél és a Kasserine-hágónál – mégis partra szálltak a porfátlank Szi-cilijában... (hogy csinálták?) A grafikai megvalósítás viszont mindkét programban kiváló volt: a téma iránt egy kicsit is érdeklődők már

egy egy éve megjelent Steel Panthers II-ről. Ennél mindössze annyi történt, hogy míg az engine gyakorlatilag változatlan maradt, kicserélték az egységek fotóit és grafikáit, és a helyszínt átvitték a II. világháború utáni nagyobb összecsapásokra (Korea, Vietnam, arab-izraeli háborúk, stb.). Ez mondjuk sokkal inkább volt tekinthető egy mission disknek, mint egy továbbfejlesztett játéknak, bár a campaignekbe sikerült beépíteni egy "bónusz" szolgáltatást, ami az elsőtől még nem volt: a 3-4. összecsapásra a játék rendszerint kifulladt, mert "legjobbaink szépen elhullának a hosszú harc alatt", de a regenerálásuk-

## ROZSDÁSODÓ ACÉL

zott. Hú de best, összelinkeltek vagy 3-400 scenariót, ami- ben szerény zsoldosként végigharcolhatom az utóbbi fél évszázadot, Lengyelországtól Irakig! (Ei is vermetem volna vele egy fél évre...) Ezzel szemben a kész termék egy Moldova-könyv mot-tóját juttatta az eszembe: "Beletesz mindent, mint Mari néni a tökösmákos rétesbe". Úgy a scenariók, mint a campaignek az első két részből vannak tudományos módszerrel (értsd: hasraütés) összeválogatva. A sajátos időrend szerint felsorolt scenariók között egymás mellett mosolyog Guderian meuse-i át- kelése különböző vietnami hadműveletekkel és az Öböl-háborúval. A bőség eme zavarra nekem már kicsit zavaró volt, szóval rögtön fejest is ugrottam a campaignekbe, amelyekben az szintén változatlan, hogy az itt összelinkelt scenari- ókat – a PG-tól eltérően – nem lehet önállóan játszani. A kezdet kezdetén az ember kap egy bizonyos összeget, amiből összeállíthatja sze- rény kis csapatát. Ezek fognak fejlődni az egyes összecsapásokban (már amennyiben el nem haláloznak közben, mert akkor új parancs- nok kerül a csapat élére és a kezdő paramé- ter állnak vissza), míg az egyes küldetésekhez kapott support pontokból vásárolhatunk kiegé-

rancs- noksa- gunk alá. Azt természetesen nem tudjuk előre, hogy milyeneket és milyen létszámban – kár is lenne, akkor esetleg lehetne elképzelés, hogy a support pontokból milyeneket vegyünk... Na mindegy. A campaignek pont ugyanolyan vegyesváogott képet mutatnak, mint a scenariók: van itt minden Sztálingrádtól kezdve Vietna- mig, sőt, a fikciók hívei játszhatnak NATO kontra Varsói Szerződést is 1988-ban, vagy egy újabb arab-izraeli háborút 2000-ban.



Egy nagyobb szíriai turistacsoport érkezett látogatába a Bolan-fennsíkra. Kicsit ugyan fennakadtak az aknamezőn, de azért úgy látom, hogy terveim tiszte mennek...

UNIT: Elrthen Banker  
STANCE: Defense 202.222  
HQ LINK: Command Link - Radio  
Batteries: 0  
SHOTS: 6/6/6/6  
MOVES: 0  
ORDERS: (1/0)  
SUPPRESSION: 0  
ENEMY SEEN: 16  
TARGET: 0  
RANGE: 2 hexes



Bemelegítésnek kezdtem mondjuk Sztálingráddal – arra mindig is király voltam. Gondoltam lezavaram 1-2 nap alatt... Ehhez képest majd' egy hétig nyüstöltem, és annyira jutottam, hogy a harmadik küldetésig vergődtem el, viszont a vulgáris szökelemet hihetetlenül kitárgult. Most vagy én vagyok hót béna, vagy megint előjött az előző részek azon bellegése, hogy a védelemben levő fél összehasonlíthatatlanul előnyösebb pozícióban van. Ez még talán logikus is lenne – na de nem ENNYIRE, mint itt! Az még hagyján, hogy a kezdőpozíciók megadása után (Deploy) az összes gyalogsági és tüzérségi egységet a gép automatikusan beássa (az első rész még csak külön parancsra csinálta) és mivel a védekező fél már eleve fedezékben (városban, aknamező mögött, stb.) van, a gyalogosok is roppant erőseké válnak – ráadásul van egy (illetve egy alkalomra négy!) Molotov-köktél nevű csodafegyverük, amiből hirtelen God Mode-ban kezdenek játszani. Ezalatt ugyanis 90-90% találati valószínűséggel támadják a

fogja állítani a csapatait. Elméletileg tehát ezen az alapon meg lehetne tanulni a pályákat, de itt belép az a tényező, ahogy a győzelmet számolja a masina: az elsődleges cél az, hogy a zászlókkal jelölt kulcsfontosságú pozíciókat adott időre elfoglaljuk, a másodlagos pedig természetesen az, hogy közben minél kisebb saját veszteség mellett minél nagyobbát okozzuk az ellenfélnek. A gond csak az, hogy most már azt is NAGYON figyelembe veszi a gép, hogy ezeket a pozíciókat a védekező fél meddig tudja tartani, ergo: ha fejfel megyünk a falnak, akkor akkora veszteségeket szenvedünk, hogy nem tudjuk a következő hadműveletre pótolni őket, vagy teljesen elfogy az erőnk már ebben; ha pedig óvatoskodunk, vagy nem tudjuk időre elfoglalni az összes célt, vagy olyan kevés pontot kapunk, hogy nem tudjuk regenerálni/fejleszteni a saját csapatokat és a következő küldetésre nem tudunk megfelelő támogatót erőt összeszedni. Ennek lett az a következménye, hogy hiába kezdtem vagy ötször újra minden küldetését, egyszerűen képtelen voltam túljutni a harmadik scenarion.

Na jó, gondoltam, akkor játszok Market-Gardent. "A hid túl messze van" című filmből/könyvből mindenki tudhatja, hogy itt a szövetségesek nagy ügyesen ledobtak egy könnyű fegyverzetű ejtőernyős hadosztályt két SS páncéloshadosztályra, és sok sikert kívántak nekik a támadáshoz. Gondoltam, a játékban csak ér már valami sikerélmény – én leszek a németekkel és most én jövök az a buta masinával, amit ő csinált név Sztálingrádnál. Háhá. Gondoltam én. A szerzők viszont másképp gondolták, mert ugyan lehet a campaign elején választani nemzetiséget, és csodaszép Királytigriseket vásárolni – de ettől függetlenül a britek szerepét akarta játszani velem a program. Ismertetném a hadrendet az első küldetésben: az A-jeli parancsnoki csoport (HQ) brit gyalogság, a saját csapatok valamint a kisegítők német páncélgránátosok és Tigris harcokcsip, pluszba pedig kaptam hozzájuk még néhány Sherman és Churchill tankot, meg angol 25 fontos tábori tüzérséget és a masina kiírta, hogy az első küldetés River Crossing, Germany vs. Germany... Yikes! Most ki kivel van? Meglehet, hogy az ilyen "internacionalista" haderőt a szerzők variációs lehetőségnek gondolták – én inkább hülyeségnek definiálnám.

Bánatomban felvonultam a Golan-fennsíkra, hogy az Iszlám Szent Háborúját megállítsam 2000-ben. Ha az izraeliekkel játszok (mint a program is javasolja), akkor biztos, hogy az arab-izraeli háborús szokások forgatókönyve alapján eleinte védekezniem kell. Nnnna, majd itt megmutatom! Veszek pár Merkava tankot, meg egy zsák páncéllelharító gyalogságot, beasom őket a dombtetőkön, azt péppé verem minden rohamot! Gondoltam én. Már a szriál tüzérségi előkészítésnél elkezdtem csuklani: van valami Uragan nevű sorozatvetőjűk (unlimited ammo cheat-vel), ami szabályszerűen lebontotta a hegyet, ahova bevacoltam magam, az egységeim (már ami megmaradt) pedig sikoltva menekültek hátrafelé... A próféta (meg a szerzők) szakállát viszont akkor kezdtem el emlegetni, amikor megjelentek a szriál

T-72-esek olyan számban, hogy alig fértek el a képernyőn, és a hatodik körre lezavartak a dombjainról...

Ennyit a hadjáratokban szerzett "élményeimről", most térjünk rá azokra a "fejlesztésekre", amit az engine-en elkövettek a t. szerzők (mert-hogy történtek ilyenek is). Kezdjük rögtön a grafikai modulal, amiben egyetlen változtatás történt: nememem, nem kell azelőtt tartani, hogy 1024\*768-as true color terepet csináltak volna (pedig az nem ártott volna) – nem, azt cserélték ki, ami nekem a legjobban tetszett az első részben: az egységek grafikáját. Általában érdekel a haditechnika, és bohó ifjúkorom üres perceit különféle makettek pingálgatásával töltöttem, így vannak elképzelésem róla, hogy hogy néz ki egy Sturmgeschütz III és egy Marder II rohamlőveg között – na, ez is egy olyan dolog, ami

ben különbözők az SP III grafikusaitól (szerintük ugyanis ugyanolyanok). Nem értem, hogy ha egyszer már tökéletesen megcsinálták az első részben, akkor mostanra miért kellett lebutítani?! Gondolom azért, hogy minél szebben felkalkulhassák rájuk az egység létszámát (ami csak gyalogságnál értendő szemében, a többi egységnek a típusra vonatkozik). Ez tényleg hasznos info, de mivel szakasz méretű csapatokról van szó, annyira azért nem lényeges. De menjünk csak tovább. Az egységnek roppant fontos tulajdonsága ugyebár a tapaszatlat és a morál, valamint a parancsnok képességei. A gyalogosokon kívül ezt az első részben a legénység (Crew) hordozta: ha mondjuk egy tankot kilőtték vagy megrongáltak, akkor a legénység túélíthette a csapást – kiugrottak a tankból, és ijedten menekültek hátrafelé. Viszont le lehetett őket csillapítani, nem kellett újrakészíteni a fejlesztésüköt, sőt, néha vissza lehetett zavarni őket az elhagyott járműhöz vagy ágyúhoz, és újra fel lehetett venni velük a harcot (ami teljesen logikus is). Most erről szó sincs: nincs Crew. Ugyancsak eltűnt a járművek sérülése. Ha az első részben egy tank komoly, de nem halálos találatot kapott, a fegyverei közül amortizálódott egy vagy több – ez most szintén eltűnt, mert vagy az összes fegyver működőképes, vagy a csapat az örök vadászmezőkre távozott. (Nem tévesztendő össze ez azzal, amikor a rögzített toronyban levő rohamlőveg ágyúja nem tud gyalogos egységre tüzelni). Ugyancsak kimaradt a mozgásképtelenség (Immobilized): az első részben egy páncélost oldalba támadva egy gyalogos egységgel



mozgásképtelenné lehetett, mint ahogy folyóátkelésnél is megnekelletthettek páncélosaink – most maximum fakereszteket gyártathatunk, ha egy gyalogal bátran nekifrontunk egy tanknak. Fontos jellemzője volt egy-egy járműnek, hogy mely részén milyen erős a páncélzata – legalábbis az első részben, mert ott a program figyelte, hogy honnan támadták meg a járművet, azaz melyik rész fordult a lövés felé. (Sunyin a háta mögé osonva így lehetett gyalogos egységekkel likvidálni az egyébként elpusztíthatatlan T-34/85 és KV-1 tankokat.) A páncélzat jellemzői ugyan most is megvannak, csak már nincs szükség rájuk: ahogy löszere van, addig az egység ügyes mindenképpen szembefordul a mellé lépő csapatlával – vagyis ezzel a módszerrel már nem lehet taktikázni.

Ha valaki az eddigiek alapján azt gondolná, hogy nekem nem tetszik a játék, az téved, ugyanis a Steel Panthers egyike a legjobb stratégiai játékoknak. Hihetetlen mennyiségű változatos egységek, végtelen kombinációk lehetőség, szakaszoként illetve nagyobb alegységekben mozgatható egységek, izgalmas és hosszú játékmennyiség, egyszerű kezelés – csakhogy ami jó volt a játékban, az benne volt a négy évvel ezelőtti első részben is! (Ami egyébként most is kaphatna vagy 85%-ot tőlem.) Az alapvető probléma az, hogy ha egyszer már jól megírtak egy majdnem tökéletes elképzelésre alapuló játékot, akkor miért dolgoznak az SS1-nál azon, hogy szisztematikusan elrontsák?! Miért írnak tökéletesen megnyerhetetlen scenariokat hozzá? Meg egyébként is: miért kell ennyire erőltetni egy ilyen régi engine-t – nem lenne egyszerűbb egy újat gyártani, ami egy kicsit is kihatásolja a modern gépek lehetőségeit? Isten óvjon bennünket a IV résztől!

CoVboj

# SSI

## -1999

### ÁRDUKOK



melléjük lépő páncélosokat... Az eredmény természetesen az, hogy óvatlan hadvezéreknél villámgyorsan páncélostemetővé válik a csatater. Egyébként az óvatos hadvezéreknek is, de azok már Deploynál kimentik a játékot, és így bármikor újrakészíthetik az egészet, ugyanis a gépi intelligencia (ha egyáltalán lehet itt ilyesméről beszélni) még mindig tök sötét: abszolút nem érdeklő, hogy hogyan állítjuk fel a csapatainkat, melyik száron van a nagyobb erő – ő MINDIG ugyanoda



Dicső seregeim erősökös folyóátkelését hajtanak végre Sztálingrád külvárosában

**steel panthers III**  
Mindscape/SSI  
http://www.ssionline.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: 486DX66, 16MB RAM, 2xCD,  
0096.22  
Ajánlott: 586-kompatibilis hangkártya

A játék még mindig jó, de folyamatosan fejlesztik vissza

# 73%



Az egyik legrégebbi játék, ami az ősi EGA-videokártyák adottságait PC-n kihasználta, az a Mah Jongg volt. Ifjúsgom bohó perceiben hónapokat töltöttem vele a munkahelyemen (hol másutt?), hogy 65.535 tábláját szép szisztematikusan végignyitöljem, és megállapítsam, hogy melyik játszható, és melyik nem (illetve azon mennyi lehet a legjobb eredmény). Az első 250-300 pályáig jutottam, mikor feltűnt a főnökeimnek, hogy én kizárólag egyetlen tevékenységet folytatok azon a helyen, melynek haszna számukra viszonylag csekély – így nem tudtam befejezni az összes pályát. A világ szegényebb lett egy teljes listával, én meg gazdagabb egy játékménnyel és egy munkakönyvvel.

Legközelebb akkor botlottam bele a játékba, amikor rákényszerültem a Windows nevű közteher

A harmadik (típusú) találkozásom a múlt héten volt a játékkal, amikor az Activision Shanghai Dynasty játékába kukkantotam bele. A névből, a dobozon díszelő kacskaringós kínai írásjelből, és az intro elején bólogató sárkányból ugyan egy újabb Mortal-Klónra kezdtem gyanakodni, amelyben bájos fiúk és lányok verik egymást nagy rudakkal – ehhez képest roppant kellemes volt a meglepetés, amikor a jól ismert, gúlába rendezett dominók jelentek meg a képernyőn. Kevesbé volt kellemes a meglepetés, amikor kiderült, hogy vagy egy évtizede tévedésben élek, és az annyira komált logikái játék neve nem is Mah Jongg, hanem Shanghai.

Ha valaki esetleg nem ismerné a játé-

egy, hogy melyiket milyen párban szedjük le – szóval a pálya elrendezésétől függően több-kevesebb kombinatív készség is szükségeltetik.

Na, most ezt marhára megmagyaráztam, szoval nyilván teljesen érthetetlen – a gyakorlatban azonban pofonegyszerű az egész. Akárcsak a többi, tulajdonképpen egyszerű játék (mint pl. a sakk, malom, stb.), magában hordozza a nagyszerűségét is, hiszen gyakorlatilag végtelen kombinációs lehetőséget nyújt. Jellegzetességei miatt szinte kínálja magát a számítógépes megvalósításra – amit a szerzők a lehető legtokéletebb módon hajtottak végre. Kilenc különböző készlet és tizenhat elrendezés közül választhatunk. A készletek három csoportra van-

ték bonyolítását hivatott elvégezni; a hagyományos, piramis alakú elrendezéshez képest mondjuk a lórúgás nemes bájával hat mondjuk például a nindzsa rendszer. A pályákat a számítógép generálja, de egy külön opcióban lehet figyelmeztetni rá a masinát, hogy mindig végjátsható pályát gyártson. Van még jónéhány felhasználóbarát funkció is: visszalépethetünk, a Help-ikkal a játék mutat egy lehetséges párt, jobb kattintással megkapjuk a dominó leírását, stb.

A CD-n a Shanghaion kívül megtalálható az igazi Mah Jongg játék is. Ezt a több játékos által, akár multiplayerben is játszható dolgot legjobban talán az általunk ismert dominó és rómi Shanghaios keverékéhez tudnám hasonlítani, amelyben a játékosoknak különböző figurákat és sorozatokat kell gyűjteni. Mivel ebből egy nagyobb rakás is van, továbbá a kézikönyv legnagyobb része en-

# DOMINÓ ELMÉLET SHANGHAI

## D Y N A S T Y



használatára, melyben természetesen rögtön a Games-könyvtárát vettem szemügyre, és ott mosolygott Solitaire néven. Igaz, hogy nem a jó öreg kínai kockákkal (Északi Szél, Tavasz, meg Ilyenek), hanem valami ronda ákombákomokkal – de azért mégiscsak a derék Mah Jongg volt!

tot, annak röviden ismertetném a szabályait: adva van 36 különböző figurával jelölt dominó, van minden figurából négy darab, és ez a 144 dominó valamilyen séma alapján egy 3-4-5 szintből álló gú-

lába van rendezve. A játék célja az, hogy a dominókat a figurájuk szerint párosítva szépen leszedegessük a gúlát. Leszedni olyan dominókat lehet, amelyek nem blokkol mindkét oldaláról egy másik dominó, illetve részben nem fed, ha egy szinttel feljebb van. Van azonban egy apró bökkenő is: mint azt már minden matematikai zseni kiszámolhatta, minden figurából két pár van, viszont abszolút nem mind-



nek a szabályaival foglalkozik, ennek boncolgatásától most inkább eltekintek. A Shanghai Dynasty klasszikus példája annak, hogy nem kell 266-os MMX és 8 Megás 3D-kártya ahhoz, hogy jó játékot csináljanak. Igaz, hogy csak 640\*480-ban fut, de a grafikai megvalósítás és a dominók leszedését kísérő kis animációk tökéletesek, az aláfestő keleti zenéről már nem is beszélve. Ez az a játék, amit mindenkinek és minden időre csak ajánlani tudok, bár – mint a bevezetőből is kiderült – elsősorban a munkahelyen eltöltendő keserves órák kellemes eltöltésére a legtokéletebb.

GoVoy



nek osztva, amelyek közül a három egyszerűbb ábrákkal díszített a gyerekek számára készült, míg a két másik hármas csoport felnőttek és haladók szórakoztatását szolgálja (az utóbbi figurái olyan bonyolultak, hogy az embernek percekig jójók a szeme, amíg végre egy párt talál). A kilenc elrendezés úgyszintén a já-

**shanghai dynasty**  
Activision/Quicksilver  
<http://www.activision.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, 2x CD, Win95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya

**5 és 500 év között mindenkinek,  
mindenhol és mindenkor!**

**94%**





38.943

12.33

14.49

16.238

12.275

95.326

23.691

45.84

62.56

33.111



CASE FILES



SURVEILLANCE

117

031





# F15

**576** KByte  
**POSZTER**



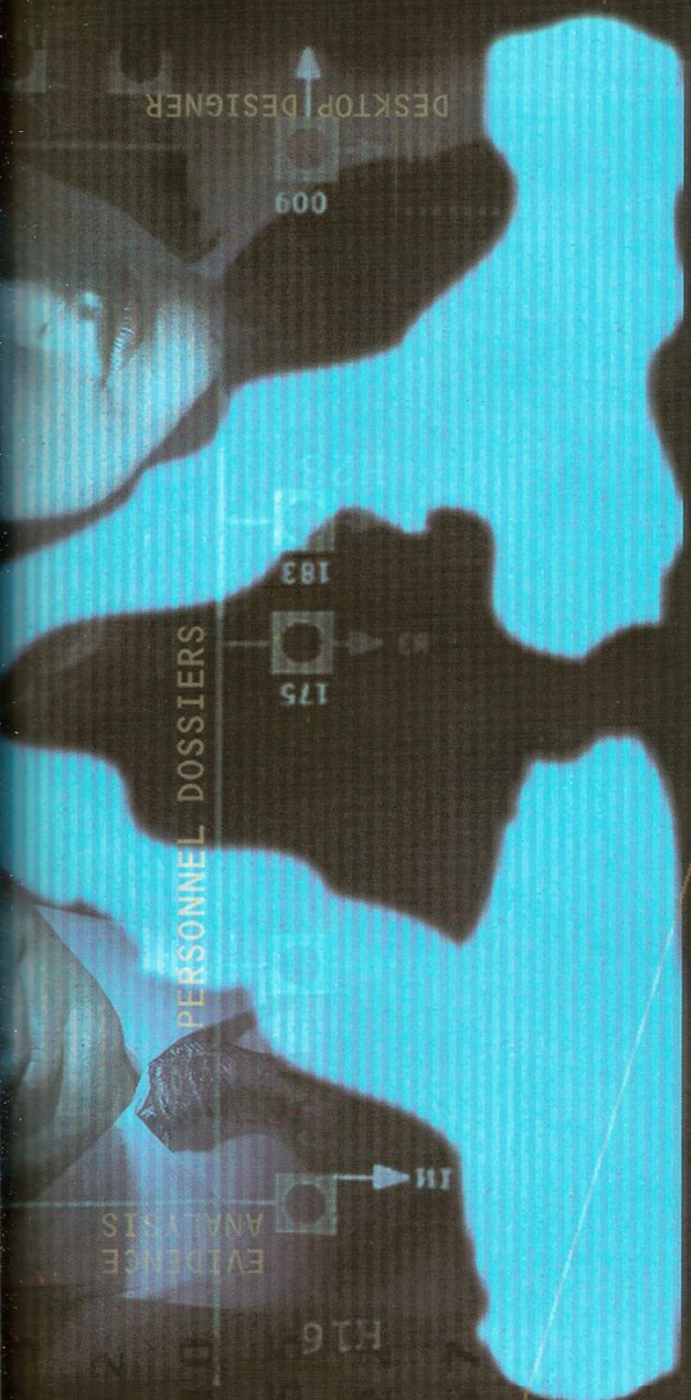




**Jane's**<sup>®</sup>  
COMBAT SIMULATIONS







# UNRESTRICTED ACCESS



# Interstate '76

## NITRO PACK

**H**a egy kicsit is szereted a '70-es éveket (az akkori divatot, az akkori autókat, és a koraibeli disco zenét), akkor az Interstate '76 gondolom már réges-régen ott van a gyűjteményedben – ellenkező esetben sürgősen pótolod a hiányosságot! Ha azonban számodra semmit nem jelent ez az időszak, úgy próbáld ki ezt a játékot, és garantálom, utána meg fogod szeretni! Már lassan egy éve, hogy tavaly május-

leg meg kell védelmeznünk másokat. Tulajdonképpen ez a felsorolás már tartalmazta is a küldetések összes típusát, de ennek ellenére ahogy azt higgye valaki, hogy akár csak egy kicsit is unalmassá válik az egész. Erről szó sincs, hiszen az eseményeket mindig valamilyen izgalmas sztori kapcsolja össze, akár egy amerikai sorozatban. Belemérülve a történetekbe már nem is annyira egy autós játékkal,

hanem sokkal inkább egy kalandjátékkal játszunk.

Az Interstate '76-ban annak idején csupán egyetlen apró hibát véltem felfedezni: a durva textúrákat a tájon. Az Activision azonban hamarosan ezt a csorbát is kiküszöbölte, hiszen kiadta az Interstate '76 Gold-ot, ami már feljavított grafikát, és 3D-kártya támogatást is tartalmazott. A nemrégiben megjelent kiegészítő,

az időbe enged nekünk betekintést, amikor Grove (az Interstate '76 főhőse) nővére meg élt. Taurus, a hosszú hajú néger és Skeeter, a gyagyás szerelő akkoriban még Jade-dal alkottak triót, háromjuk közül választhatunk tehát, kivél akarunk menni egy-egy küldetést. A Scenarios menüpontnál 20 új küldetésen indulhatunk (plusz még egy gyakorló pályán), amelyek 1973-76-os időintervallumban játszódnak. A helyszínek nem kronológiai sorrendben következnek, sokkal inkább olyan misziókról van szó, mint a régi játék különálló küldetései. Nem is kötelező a kiválasztott szereplő saját autójával menni,

ezúttal is igen nehéz lesz ép bírral megütnünk a haramiák támadásait. Épp hogy megszabadulunk az egyik bandától – akik szinte totálkörös-sá löttek közben a kocskáinkat – és máris jön is a következő csoport... A rendes küldetéseken kívül több mint 20 új multiplayer pályát is találhatunk a CD-n, melyeket játszhatunk hálón vagy modemen keresztül, de akár egyedül is, amennyiben az Instant Melee opcióval a számítógépet választjuk ellenfélnek.

A grafika – főleg ha egy 3D-kártyával nyomulunk – döbbenetes, az autók hihetetlenül életlenül rugóznak és fordulnak, rajtuk az árnyékok teljesen valósak tünnek. A belső nézetből nagyon átlát, hogy körbe lehet nézni, így – ha nincs már más fegyverünk – a leeresztett ablakon keresztül egy pisztollyal is lövöldözhetünk. Mindezekkel azonban csak ismétlem önmagamot, hiszen már az eredeti játék is tökéletes volt. Aki esetleg nem boldogul az irányítással, vagy további infokra vágyik, bátran lapozza fel a tavaly májusi számunkat.



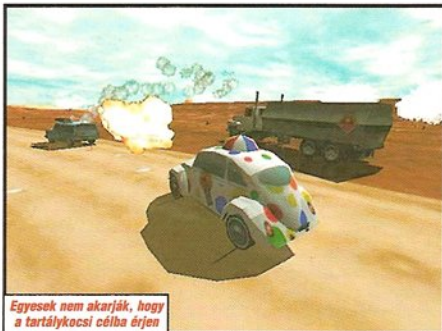
Ezt a táblát komolyan gondolták?



A kocsi oldalára szerelt kamera egészen egyedi látványt nyújt

ban volt alkalmam egy felettébb lelkes ismeretűt kanyarítani erről a játékról, és a lelkesedésem – mint látható – azóta is változatlan. Bár naponta jelennek meg újabb és egyre jobb játékok, még mindig úgy vélem: az Interstate '76-nál nem akad jobb autós játék.

Hihetetlen hangulata van ennek az anyagnak: pár órára mindenki beleképzelheti magát a magányos amerikai hős szerepébe, aki csak azért cinkál a fegyverekkel felszállított járgányával az új-mexikói sivatagban, hogy a rendet és az igazságot szolgálja a minden hájjal megkent gengszterekkel és a semmirekellő autós bandákkal szemben. A '70-es évek Amerikája persze egy kicsit gyászosabban van lefestve, mint amilyen az valójában volt: burjánzik az erószak, amivel már csak amolyan Mad Maxes stílusban lehet szembeszállni. Nincs mese: fel kell fogatni a géppágyúkat és egyéb hathatós fegyvereket a kocsi karosszériájára, és irtani kell a férgesét! Küldetéseket kapunk, melyek során úttalan utakon kell áthajtunk, sokszor halálos mélységek fölött átgratunk, autós üldözéseken, leszámolásokon kell részt vennünk, eset-



Egyesek nem akarják, hogy a tartálykocsi célba érjen

a Nitro Pack is ismét egy tökéletes munka: tökéletes, hiszen nem kényszeríti rá az egyszerű játékos, hogy megvegye az előző részt (mivel anélkül is elindul), ám garantáltan kedvet csinál hozzá. A Nitro Pack nem a folytatása az eredeti játéknak, hanem éppen ellenkezőleg: abba

bármilyen járgányt, például most már mentőautót vagy egy bőhöm tartálykocsit is választhatunk. (Több új autó is van.) Érdekeség, hogy már nemcsak a sivatagban akad dolgunk, hanem például havas tájon is lesznek küldetések, a te rep tehát némileg változatosabb. A küldetések ismét nagyon szórakoztatóak, a CD-n lenyomott dumák ezúttal is hatalmas. Jade első pályája például félkomoly stílusban kezdődik: versenyeznek Taurusszal a következő benzinkútig, s eközben egyfolytában ugratják egymást – Taurus javaslatára a vesztes fogja kitarítani Skeeter furgonját. A küldetéseken amúgy most is meg fogunk izzadni,

V.Z.

### 1'76: nitro pack

Activision  
<http://www.activision.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  
 Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Bár csak minden küldetéslemez ilyen lenne!

94%



**K**edves CoVboy barátom! Elnézésed kérem, amiért a szokástól eltérően, nem személyesen adom át ennek a csodálatos programnak a digitizált kéziratát. Összefüggő állal ülök egy sebészeti klinika klórszágú körtermének eldugott vaságyán, három centiméternyire faragott hordozható grafit szövegszerkesztőmmel, kelkáp-szoftverrel szelvértára titokban fo-

sem után, személyesen kívánom megosztani veled. (Kemény próbatételeket kell kiállnom éjszakánként e nemes cél érdekében. Eláru-lom, hogy testsúlyom intenzív csökkenése, nem csak a szívószálon történő hetáplálás egyedüli eredménye...)

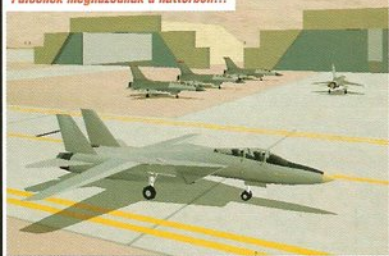
1997 szeptemberében még nyitlak a völgyben a kerti virágok, és még zöldell a nyárja az ablak előtt, (nem örültem meg, csak éppen március idu-sán vetem papírra e sorokat) amikor az F/A-18 Hornet 3.0 ismerte-tője kedvenc magazinunkban megjelent. Tetszett a program, de különösebb óvációna nem adott okot. Az F/A-18 Koreát, a Hornet 3.0 továbbfejlesztett, 3DFX támogatással átirított verzióját meglátva, azonban kiült arcom-ra a döbbe-

zett gondolatoknak. A programot előindítva minden ismerős, mégis nagyságrendekkel szebb, gyorsabb, jobb, és más, mint az előd! Néhány percig ugyan eltűnődtem afelett, hogy miért éppen egy Kiehezett, gyengén felszerelt, hadseregen veretik el velem a port ebben a játékban, de gyorsan eszembe jutottak egy-kori kiképző őrmesterem szavai: "a katona nem gondolkodik, hanem végrehajtja a parancsot"! Egyébként a nagypolitikát figyelve, nem is teljesen elképzelhetetlen, hogy a következő válság-övezet éppen abban a térségben "érle-

lődik". Értelődésre, a feladatok ráhangolódására nekünk is szükségünk van,

Cockpit), a küldetés betöltő (aszfaltfők: Lead Mission), a felvett filmek visszajátszása (számítógép monitor: Play replay), a gyakorlatoktatás (fehér fali tábla: Training), a feladat ismertető (printer: Debrief), a program készítői (másik tábla: Credits), és a kilépés a programból (az EXIT feliratú ajtó: Leave Game). Katonai pályafutásunkat elődönthetjük, hogy a haditengerészet, vagy netán a tengerészgyalogság kötelekezésben kívánjuk-e építtetni. Ezt megelőzően azonban ajánlatos átesnünk egy alaptanfolyamon. A Hornet 3.0 legkiemelkedőbb erényének az osztályteremben (Classroom) felszedhető ismeretanyagot tartottam. (A '97. szeptemberi számban erről a következőket írtam: "... rengeteg olyan új információt tartalmaz, amit pár évvel ezelőtt még szigorú titokként kezeltek volna, ill. a szakirodalomban eddig soha, sehol, nem találkoztam! Nem valószínű, hogy ezt az információátadási kényszert mások is érezni fogják, ezért gyanítom, hogy ezt a progra-

Ha a gurulópályán egy Hornet kocog, a Falconcon meghúzódnak a háttérben...



# HOR VOLT, HOR NET VOLT F/A-18 KOBRA

Csak a valóságosság érzékeltetéséhez ez itt a játékából kiszedett kép a műszerfalról...



galmozgatva e sorokat. Titokban, mert orvosaim – meghalván különleges balesetem történetét – elejét veendő állapotom további kontaktust számítógéppel, és programokkal. (Az ápolónővérkével is, de az egy másik történet...) Elkobozták tőlem a programot, és a vizitekről is megtelepedve lázasan kutatják, mitől esett le állam oly vad erővel, minekutána, most drótkalodába kényszerítve próbálják visszanyerni eredeti állapotát. Hogy ezen, tilalmak ellenére mégis teljesíteni tudom a rámm bízott feladatot, annak titkát felépülé-

net. (Ettől pottyant állam a földre, s törött ottan darabokra).

Sosem hittem volna, hogy egy "tovább-fejlesztés" ekkora változásokat eredményezhet: szinte hihetetlen, hogy mire képes a 3DFX támogatás. A múlt havi szám 13. oldalán, a Joint Strike Fighter leírásában írtam (idézem önmagam), hogy: "Engem a JSF győzött meg arról, hogy a 3DFX-kártya nem egy buta, ránk erőltetett befektetés, hanem általa egy új, minőségileg más, egy magasabb szintű számítástechnikai világba emelkedhetünk". Az F/A-18 Korea remek megerősítése az idé-



...ez pedig egy fotó az igazságról.

amit kezdünk a program főmenüjében, a készenléti szobában (Ready Room). Katonás puritánsággal berendezett kis helyiség, melynek egyes berendezési tárgyaira bőveke jönnek elő a menüpontok, így: a küldetéstervező (az asztalra kiterített térkép: Mission Editor), a repülőgépbetöltő (az ajtón bekukucskáló Hornet: Enter

mot – ha másért nem is – e miatt a szolgáltatása miatt a közel- és távoljövőben sűrűn elő "gjuk venni...") Szerencsére – úgy tünik, változtatás nélkül – átmertették ezt a nagyszerű "tankönyvet" ebbe a programba is. Hat fő területet érint tananyagunk: -Takeoff (felszállás), -Landing (leszállás), -Carrier (repülőgép-hordozó), -Navigation (navigáció), -Air to Ground, -Air to Air (levégő-föld, ill. légi hadműveletek). Ugyanígy tanulmányozhatjuk tehát a különböző manőverek mikéntjét, a műszerfalon megjelenő adatok jelentését, mint azt az előd programnál tettük. Mivel a teljesítményünket pontokkal, és rendfokozatokkal jutalmazták, érdemes felkészülni indulni a nagy "versenyen". Mire a zászlósi rendfokozatból eljutunk az ezredesi rendfokozatig, ha jól számoltam, minimum 38 kifogástalan küldetést kell végrehajtanunk. Vigyázat, az elbaltázott dolgokért nemcsak ke-

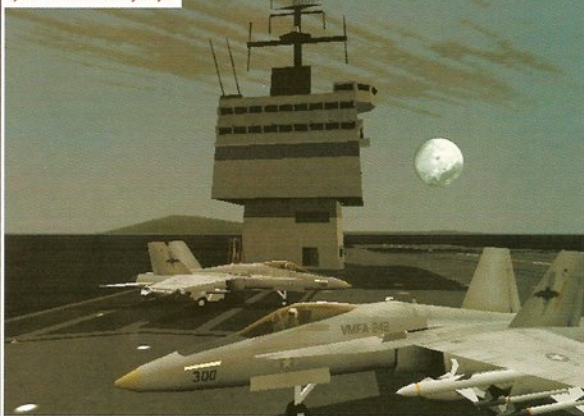


vesebb pont, hanem esetleg kemény pontlevo-  
más is jár(hat). Nem könnyű ezzel a program-  
mal hibátlanul "repedni". Gyorsan szembe-  
szállunk azzal az igazsággal, hogy a legprofibb  
számítógép-repülő tudásunk is kevés akkor,  
amikor a valóságosságához egyszer csak hirtel-  
len, nagyságrendekkel kerülünk közelebb. Az  
is igaz viszont, hogy aki egy ilyen programon  
"átgyúri" magát, egyre közelebb jut ahhoz a  
szinthez, amellyel talán az "utcaról betéved-  
ve" már a profi Hornet-szimulátor kezelé-  
sművezetést is el tudná kápráztatni. (Nem arról  
látunk, hogy a Blue Angels kötelékében tudná-  
nk azonnal villantani!) Remélhetőleg a cikk  
mellé a képek közé, az eredeti F/A-18 műszer-  
falnak képét is be tudom suvasztani, mert  
azt látva válik nyilvánvalóvá, hogy mily magasságokba is  
emelkedett e program, a reali-  
tást illetően. További példával alá-  
támasztva előbbi állításom nézzük, pl.  
a talán legalapvetőbb műveletet, a fel-  
szállást. A műszerfal baloldali megjelenítőjén  
közszéri figyelniük az "Engine page" üzem-  
módban dolgozó DDI adatait. Amennyiben nem  
számlálunk a képernyőn, nyomjuk le az "E"  
billentyűt. Nem kevesebb, mint 2x13 adat  
nyújt tájékoztatást a hajtómű- és üzemanyag-  
rendszer tökéletes (netán tökéletlen) működé-

matikusan elkezdik tölteni a fedélzeti akku-  
mulátorokat is. Rendkívül lényeges momen-  
tum, a repülőgép rendszereinek további, problé-  
mamentes működésének érdekében. Shift-  
"G"-vel felvesszük a kapcsolatot a földi irá-  
nyítással. (Gurulási engedélyt kérünk.) A sike-  
res kapcsolatteremtés után, akár meg is  
kezdhetjük a taxizást. Ez a művelet egy repü-  
lőféren nem azt jelenti, hogy egy bérautóval  
péNZért elvitetjük magunkat A-ból B-be, ha-  
nem a gurulóutakon történő manőverezést (pl.  
a hangártól, a felszállópálya elejéig) nevezi a  
szakzsargon taxizásnak. Tehát óvatosan el-  
kezdjük növelni a hajtómű teljesítményét, és  
amikor megmozdul alattunk a madár, az oldal-  
kormány-pedálokkal kormányozva az orrfutó  
kerekeit, a kerékfekek (Space bill.) és a gáz-  
kar finom "játékával" a sárga vonalat követve  
kigurulunk a felszállópálya elejéig. Természe-  
tesen a sebességünket (10-15 csomó) végig  
figyelemmel kísérjük a HUD-on, nehogy a szá-  
guldózáshoz szántás, vagy (bukfenc) vetés le-  
gyen a vége. Ha már a HUD szövege került: guru-  
lás közben a magasságmérő közelében az  
"NWS" rendszer normal, ill. "Hi" módjára tör-  
ténő visszajelzés látható. A gép guruló sebes-  
ségének függvényében a (nose wheel steer-  
ring) automatikus rendszer is vigyáz a pilótá-  
ra. 20 csomó felett ("Hi" üzemmód) lecsökken

nal előtti megállás nagyon lényeges! (Alkal-  
mam volt részt venni egyszer egy ferihegyi  
"üzemlátogatáson". Nagyon érdekesnek talál-  
tam, hogy az autóbusz, amivel az irányító to-  
ronyhoz szállítottak bennünket, megállt a guru-  
lító út előtt, és mielőtt áthaladt volna rajta,  
rádió engedélyt kért erre a toronytól.) Miut-  
án megkaptuk a felszállási engedélyt, gör-  
dülhetünk ki a felszállópálya közepvonala.

Éjszakai műszak az anyahajón



Szurintem már észrevettük, hogy itt valami lopakodik – csak most már késő



kal sem tudtam a programról negatív előjellel észrevételet tenni. Képzeltbeli rangsoromban tehát, ünneplésen bejelentem, hogy az F/A-18 Korea lett a "number one". A dobogó legfelső fokára pusz-  
tán a CD-n található program is felverekedte volna magát, de örömmel számolhatok be arról,

Újabb megállás, parkoló fék behúzása, majd a gázkar fokozatos előre nyomása az utánégető eltsőtől – hatodik fokozatig. Közben az Engine page-en figyelemmel követem a "NOZLE POSITION" visszajelzéseit. A hat fokozatot tízesével fogja jelezni, 10-60-ig. Ha mindent rendben találunk, engedjük fel a féket, és élvezhetjük, a katapultülésbe préselő gyorsulást. 150 csomós sebességig nem érdemes a botot rángatni, utána viszont a gép orra, már lágyan elemelhető. Stabil emelkedés mellett 210 csomós sebességnél a futóműveket húzzuk ki. A legegyszerűbb manővereken felülkeredve, már "csak" a levegőben kell tudni maradnunk. Ebben a törekvésünkben remek támogatásra találunk az Auto-Pilot "személyében". A robotpilótáknak is, eltérően az általában szimulátorokban megszokottaktól, jóval több üzemmódja van. Az Advanced auto-pilot módban ATTH (Attitude Hold), HSEL (Heading Select), BALT (Barometric Altitude Hold), RALT (Radar Altitude Hold), CPL (Couple), ILS Coupling, ACLS Coupling, és NAV AIDS funkciók segítik a kényelmesebb repülést. A különböző üzemmódok részletes kitérőjére sajnos nincs lehetőség, tényleg csak annak szemléltetéséről értemet az egyes részleteket, hogy érzékeltessem az olvasóval, mennyivel összetettebb, részletgazdagabb, és egyáltalán valóságosabb hűbb az F/A-18 Korea, az eddig meg-

szokott programoknál. A valóságosság nemcsak abban nyilvánul meg, hogy az apró, más-  
cok által elhanyagolhatónak tűnő részletek itt  
esetleg sorsdöntő jelentőséggel bírnak. A tö-  
kéletes hanghatásokhoz, műszerfalhoz, külső-  
nézeti képekhez, remek hangulatu kildetések  
is tartoznak, melyek együttese olyan magas-  
ságokba emeli illúziókat, hogy a tesztelés je-  
lenlegi szakaszában, a legrosszabb szándék-

Széchényi János

### f/a-18 korea

Empire/Graphic Simulations  
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: PEE3, 32MB RAM, Win95-kompat-  
tílis hangkártya, 3D-kártya

Soha rosszabb fejlesztést,  
soha hosszabb idő alatt!

92%



A látvány egyszerre szép és telecelő  
– leszámítva azt az esetet, ha koreal  
vagy iraki állampolgár a szemlő



séről. A következő lépésben indítsuk be, a két  
darab F404-GE-400 típusú után égetős hajtó-  
műveket. A hajtómű indítása a "z" billentyű-  
vel történik. Az Engine Page-en figyelendő ér-  
tőkek: RPM: 60-67%, FF: 3000-6000 PPH és  
az EGT: 400-550 Celsius fok. Amennyiben haj-  
tóművünk a megfelelő paramétereket felvéve  
pörög, úgy a repülőgépünk generátorai auto-

az orrfutó kitérhetősege, kizárva az esetle-  
ges túlkormányzásból eredő, és baleset-  
hez vezető hibázási lehetőségeket. A gurulóút végén,  
a fellestett vonal előtt meg kell állnunk!  
Shift "T"-vel rádiózunk egyet a toronnyal. Ha  
valamit nem az előírás szerint végzünk, töröl-  
hetik a felszállási engedélyünket, esetleg ki-  
gurulunk egy éppen leszálló gép elé/alá. A vo-



Talán hat éves lehettem, amikor télen elmentünk kirándulni azezzal a feltett szándékkal, hogy megtanulok sietni. Természetesen a huszadik esztendő feladatul a remény, így maradtam inkább a mazsola szánkósok között. A sietéssel azóta sem próbálkoztam, viszont nagy örömmel kaparintottam meg a Ski Racinget, hiszen már évek óta nem jelent meg rendes sí szimuláció PC-re.

### HEGYEK URAI

Kétségtelen, hogy a program az eddigi leg-

many), Vail (Colorado), Whistler (British Columbia), Val d'Isère (France). A különféle versenyszámok lényegét nem részletezem, mivel arra ott van Picabo Street, aki mindent részletesen elmesél, amennyiben óhajtuk. Egyébként rengeteg hasznos tippet osztogat még az arra rászorulóknak, mesél a különféle "figurákról", és a program helpjébe is szorult néhány oldalnyi jótanács.

Külön említésre méltó a Skier Setup, melyben saját figuránkat szerelhetjük fel. Azon kívül, hogy az öltözéket és a szponzorokat változtathatunk, még tízhúsz lábhallal és lécsel is rendelkezősünk áll. Ezek mind valós típusok, tehát ténykedést és néhány mondatos jellemzést is

grafika nagyon szép lett, de szerintem pár dolgot javíthatnak volna még. Például néhány tereptárgy csak későn vagy egyáltalán nem jelenik meg, ami elég idegesítő tud lenni, ha az éppen a pálya közepén álló fa. Persze ott van a térkép is, ami jelzi az akadályt, csak 80 Mph-nál ki-nek van kedve azt nézegetni? Vagy ott van a hó, aminek textúrája mindig ugyanaz, akár "püderre", akár jegesre állítjuk. Egyébként nagyon tetszik, hogy az utóbbiaknál másképp serceg a lécs alatt a hó. Nagyon hasznosnak találtam, hogy a még hátra lévő kapuk fölött nyílnak jelzőzokok. Ez egyes pályákon nélkülözhetetlen, mivel sok kaput egy-egy domb mögött "rejtettek el". A hangokkal nagyon meg voltam elégedve, minden kis szurko-



A finish. Itt már semmi sem állhat az utamba...

lasztani, de túl sok értelmét ennek nem láttam. Itt a játékokat le is menthetjük, amit aztán a "VCR"-ben nézhetünk meg újra.

### AZ ÖSSZEKÉP

A néhány kisebb hiba ellenére nagyon tetszett a program, végül is minden megvolt benne, ami

# SKI RACING

## Lefelé a lejtőn!

szébb sí szimulátor, amivel valaha is találkoztam, bár ez annak is köszönhető, hogy egy ideig nagyon elhanyagolták ezt a témát. Sajnos ez az az idő, hogy maximális látvány mellett még egy komolyabb Pentium is megizgadt, így erősen

találhatunk rólu. Erdemes ezeken átrágnunk magunkat, mivel a léceket ver-

senytípusonként kell beállítani (pl. más léceket kell használni downhillhez, mint slalomhoz). A pályákról is részletes leírásokat lehet olvasni néhány fotóval, de aki ezekről bővebben akar hallani, az ellátogathat ezeknek a weboldalaira is. Mint azt már említettem, a

lótábor mellett hallani lehet az éljenzést (vagy éppen röhögést), az ugratónál emberünk nyogokat kurjongat, és az időjárás beállításaitól függően még a szélfúvást is hallhatjuk. Egyébként a Train with Picabo menüpontnál az előbb említett hölgygel gyakorolhatunk, aki ilyenkor szinte minden mozdulatunkat kommentálja. A célba érés után mindig visszanezhetjük a menetet, ilyenkor az alap kamerán kívül még lehet egy "forgó" nézetet is vá-

kellett. A zenei aláfestés nem rossz, sokat dobott a hangulaton. Az élesebb fordulónál kegyetlenül fel lehet kenődni a korlátokra, ezért ajánlatos a "lék" használata (az mondjuk nehezen fért a fejembe, hogy akár milyen kis szögben érjük a korlátot, a vége mindig egy triplaszállító). A kapukat ajánlatos szabályosan venni, mert amennyiben túlhaladnánk azokon, azonnal diszkvalifikálnak

mindent. Mindent összevetve nagyon hangulatos és szép a játék, nem kevésbé élvezhető is, úgyhogy bátran ajánlom mindenkinek. Ja, és aki nek van Internet hozzáférése, feltétlenül látogasson el a következő címre: [www.sierra.com/titles/ski](http://www.sierra.com/titles/ski)

Gulyás P.

...kivéve a zászlót tartó aprócska állvány. Hiába, született tehetség vagyok!



ajánlott egy 3D-kártya. Az irányítással nem lesz sok probléma, a kurzorgombok mellett még két-három gombot fogunk gyakran használni. Ezen kívül a kameraállítások között a Tabbal lehet váltogatni, a grafikán pedig az F2-F12 gombokkal tudunk állítani.

A mókának háromféleképpen kezdetünk neki: indíthatunk egy gyors játékot (Ski Now), vagy magányos farkasként vágunk neki egy időnyerő vagy versenynek (Single Player), esetleg humán partnerrel próbálunk szerencsét (Multiplayer). A játékban öt féle versenyszámban bizonyíthatjuk tudásunkat, nevezetesen a Downhillben, a Super G-ben, a Giant Slalomban, a Slalomban, és végül az All Around-ban, amely magában foglalja az előbbieket. Helyszínek hat pályát választathatunk, ezek a következők: Aspen (Colorado), Mt. Bachelor (Oregon), Garmisch (Ger-



A figura nem rossz, de ha sokáig így maradok, annak lrtó nagy esés lesz a vége...

ski racing  
Sierra  
<http://www.sierra.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Lehet, hogy egyszer mégis megtanulok sietni?

85%



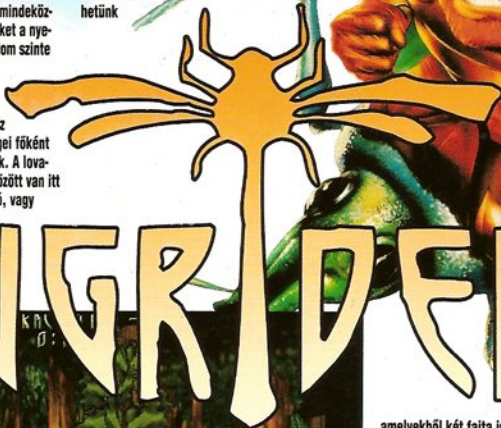
# Bogaras lóverseny

Mint ahogy a bogarasabb "bogarológusokon" kívül általában nem sokan rajonganak a rovarokról, őszintén szólva nem tudom mennyien lehetnek, akik csilaplíthatatlan vágyat éreznek arra, hogy meglovagolhassanak egy őrüti izellábút.

A GT Interactive-nek viszont úgy tűnik, szilárd meggyőződése, hogy sokakat foglalkoztat ez a gondolat – persze az is lehet, hogy a cég alkotói válságban szenvedő koponyái már nem tudtak mit kitalálni.

A BugRiders sztorija egy elég furcsa, középkorú fan-tasy miliőben játszódik. Mint ahogy arról a tetszetős introból értesülünk: egy versenyen fogunk részt venni, ahol az Entymion birodalom trónja a tét. Elég furcsa módja ez az új uralkodó megválasztásának, de még furcsább maga a verseny: a lebegő bójákkal határolt pályákon a résztvevők hatalmas izellábúak hátán lovagolnak, ostoroznak a "jőszálgalkat", és mindeközben varázslatokkal próbálják az ellenfeleiket a nyeregéből kitaszítani. Az eseményre a birodalom szinte mindegyik nációjából akadnak jelentkezők, a karakterválasztékban tehát találhatunk hercegnőt, papnőt, lovagot, párosztót, de még holtából feltámadt, gonosz utvári boldogot is. A versenyzők képességét főként azmből függnek, milyen "paripával" érkeztek. A lovagok egyéniségének megfelelően többek között van itt halálfejes lepke, méh, szikakötő, moszkító, vagy imádkozó sasika. A versenyek a birodalom öt tar-

jelenti a fentebb említett "lovagi tornán". A bajnokság versenyein az első három helyről lemaradók automatikusan kiesnek – számunkra minden egyes kudarc egy életünkbe kerül (a háromból). Az első, könnyű pályán még nem használhatunk fegyvereket. Ha sikeresen továbbjutunk, mindegyik pálya után menthetünk



területen hercegnőt, papnőt, lovagot, párosztót, de még holtából feltámadt, gonosz utvári boldogot is. A versenyzők képességét főként azmből függnek, milyen "paripával" érkeztek. A lovagok egyéniségének megfelelően többek között van itt halálfejes lepke, méh, szikakötő, moszkító, vagy imádkozó sasika. A versenyek a birodalom öt tar-



Erdei futam, papírták között



területén kerülnek megrendezésre – mindegyik helyszínen három különböző nehézségi pálya van kialakítva. Az első helyszín Nessel, ahol hullámzó tenger mentén folyik a verseny. Másodjára Boraslába megyünk, ahol sűrű erdők lombkoronái alatt fogunk megkedni, a harmadik tartományban, Danubusban pedig egy mocsárvilágba érkezünk. Tannusban kanyonokban, sziklák között, bányákon keresztül kell navigálnunk, végül Amadorban pedig buja dzsungelben csaphatunk oda "lovunknak". A versenysorozat utolsó futamát a kastélyban rendezik meg.

Amennyiben új játékok Indítunk (New Game), három lehetőség közül választhatunk, közülük a Campaign

állást, amit később majd a Resume Game-mel tölthetünk vissza. A Time Trial zászlót választva az időt hívjuk ki magunk ellen, viszont ha a megadott időn belül végzünk, nyomban továbbjutunk. Itt nem a helyszínek sorrendjében, hanem nehézség szerint jönnek a pályák.

Végül a harmadik pont az Exterminator, aminél pedig csak egyetlen cél van: hogy a verseny során a megadott mennyiségű ellenfelet eltávolítsuk a mezőnyből.

A BugRiders leginkább figyelemre

mértő vonása, hogy nem lehet tövig a gázba taposni – minthogy élő állat hátán lovagolunk, csak egyetlen módon növelhetjük a sebességet: az ostorral (Space) Ostorozni viszont nem lehet végzetlenség: ha jobboldalt a bogarunk kijelzője átmeleg pirossa, a járművünk bizony megmakacsolja magát. Ráadásul az ostor mellett rovarunkat az ütőzések is idegesítik. A másik fontos momentum a fegyverek használata,

amelyekből két fajta is van (bal Alt és Ctrl). Egyre erősebb fegyvereket a megfelelő gyűrűkön átrepülve kaphatunk, s ugyanígy érhetjük el, hogy az időlimit is állandóan kitolódjon. A gyűrűk hatásfoka és az ellenfeleink tudása attól függ, milyen nehézségi fokozatot választottunk.

A játék indító menüjéből multi-player játékot is választhatunk, tehát modemen vagy hálózaton keresztül többen is lehet versenyezni.

Az az igazság, hogy ha már a BugRiders alkotói egy ilyen pihent együ tittel álltak elő, igazán többet adhatunk volna a gyakorlati megvalósításra. Sajnos a játék grafikája – annak ellenére, hogy bekapcsolhatjuk a 3D-kártyánkat – nem mondható korszkalkulónak; némelyik pálya egészen potás, némelyik viszont egyszerűen csapnivaló. A fák például nevelségek – mintha papírból vágták volna ki őket. A játszhatósággal meg ennél is súlyosabbak a problémák, egyes pályákon (például a kanyonban) csak úgy találomra nyomkodjuk az irányokat, olyan váratlanul jönnek a kanyarok, és olyan kevésbé belátható a terep. A tempó túl gyors, a bogarak túl hirtelen fordulnak, a két nézet közül a távolabbi pedig nem távolodik el annyira, hogy többet látnánk előre – tulajdonképpen fölösleges is. Egyedül az Enigma-stílusú zenét tudtam

Ekkora forgalmi dugút már csak egy flaska Chemotax oltath meg



pozitívan értékelni – hogy azért valami szépet is mondjak a játékról. Csak sajnálni tudom azokat, akik ezért a programért pénzt adnak ki, bár valójában nem tudom mi készletet ők erre, hiszen még a játék doboza is roppant igénytelen: a fehér alapon a kék BugRiders logo igazán "nagyon impresszív".

V.Z.



Ez akár egy lovagi torna díszlete is lehetne

**bugriders**  
GT Interactive/n-Space  
<http://www.gtgames.com>

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: PEE, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlat: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

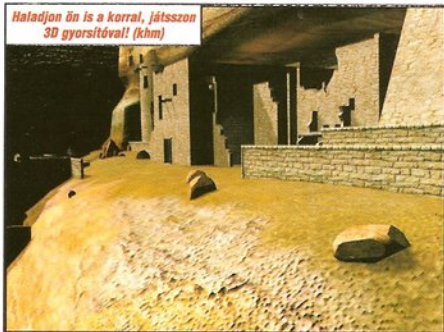
Kicsit több ráfordítással egy értékes versenyjáték lehetett volna

**52%**



Már megint Murphy! Körinkben köszönhetjük ismét Tex Murphys, a laza stílusú, bourbon szági magányozót. Ez picivel több egy mezei kalandjáték sorozatnál. Hangulata, stílusa egyéni, s ma már minden jóval, megszólalt kalandornak ugyanazt jelenti a Ritz motel: nosztalgizava eimerengenek, ha meglátunk egy bourbon whiskeys üveget. Az 1930-as évek magányozóinak mintájára újraalkotott detektív történetek különös, olykor rejtélyes hangulatot árasztanak a 2040-es években, San Franciscóban.

Akik nem ismerik az előző részeket, azok hunyják le szemüket, huppanjanak bele képzeletbeli időgépekbe és röpiújenek el 2043-ba. A 2030-as évek derekán atomháború pusztított a Földön, most ezen utaznak keresztül. A háború utáni mérleg: tömegtelen rom és halott, s a ráadás az állandó háttérsugárzás. A lakosság többsége elpusztult, de a népessége igaz a nagy számok törvénye: a katasztrófa után is marad jócskán túlélő. A lakosság jelentős része immunis a sugárzásra. Ők elhagyták a régi várost és új Friscóba költöztek. A többiek – akiket csak mutánsként emlegetnek – a régióban maradnak. Az egészséges társadalom kirekeszti őket, de éppen elegendőnek ahhoz, hogy államot alkossanak az államban. Murphy is köztüjük él. Bár ő nem mutáns, de cseppet sem vonzza új San Francisco világa. Inkább marad a régi városban, jó a kapcsolata a mutánssokkal, s valahogy eltengetődik alkalmi munkákból. Ha úgy érzi bever egy üveg bourbont és megpróbálja jól érezni magát.



Haladjon ön is a korral, játszon 3D gyorsítóval! (Khm)



Nemrég még itt dolgozott Clar. Aztán rülettezteti... (oroszt)

kalaunozja el az embert. Bemutatja, hogyan lett a világvégváltó eszméket ődelgető, nyitott és optimista Texből cinikus, minden hajjál megkent detektív. Tex a Pandora-úgy után összejött Chelsea-vel, s az egyeves évfordulójukat ünneplik. Ennek keretében meséli el Tex karrierje (?) kezdetét, első komoly ügyét és élete legnagyobb baklövéseit, amikor feleségül vette Szilviát. Most értem el oda, hogy szépitgetés nélkül írni kell a történetről. Kíméletlen leszek. Nem állíthatom, hogy feltétlenül nekem van igazam, mert előfordulhat, hogy valakinek az Overseer lesz a legkedvesebb kalandjáté-

32 MB-os ZÖHÖMIX-en, ami még nem ócskavas. 1994 decemberében meg a következő írtam: "Előre megnyugtatom a kedélyeket: az Access alkotói tudnak programozni, hála Istennek nem Windows alatt fut, s így nem kell Pentium egy élvezetes játékhoz." Ebből mára semmi sem igaz. Az Access programozói kiválasztották a ma kapható leggyorsabb hardvert, és arra fejlesztették az engine-t (Pii 233 AGP-s gépet ajánlanak...). Ez minden, csak nem szakértelem. A Windowsról nem is beszélve... Csupán egy-két Don Quijote fejlesz ma már DOS alá programot.

Access nem tesz említést a 3Dfx kártyákról, így csak remélni lehet, hogy a program használja, ha van. Egyébként a pixelelmossá bekapcsolható kéziig is, ha valaki átírja a tex.ini fájlt. (RasterMode=0 és a Bilinear=1). A már említett konfiguráción (4MB-os Virge kártyával) egy kisebb szobában sikerült elérnem a 2.1-es képkocka/másodperces sebességet. Király!

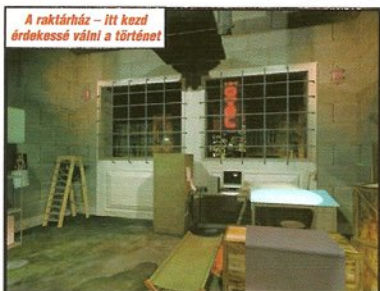
Igy átlagos konfigurációval megáldott rajongók nem kapnak sokkal jobb minőséget, de lassabb sebességet igen – mindezt gyors Pentiumon. Abba bele se merek gondolni, mit művelhet a program egy Pentium 90-en (átlítólag ez a minimum...)

A 3Dfx tulajdonosoknak nem tudok mit mondani: az

# TEX MURPHY

## EGY KIS VISSZATEKINTÉS

A Tex Murphy-sorozatnak ez már az ötödik darabja. Az első a Mean Streets volt még a hőskorban, még C-64-esen próbálkoztam vele zöldreá vergődni, még a Mansion és Zak McCrackenelőtt. A következő epizód nagyot fejlődött, apró videójátszások tarkították, s a szereplők beszéltek. A címe Martian Memorandum,



A raktárház – itt kezdődik a történet

ka. Közéretsíthat az is, hogy 3D gyorsító nélkül játszótam, s így alig múlja felül az előzők grafikáját a program (sebességben jelentősen alul). Nem kerülgetem a forró kását – egy kicsit fáradtnak tűnt a játék. Mindenki találkozott azzal az érzéssel, amikor egy sikerkönyvnek vagy filmnek 2., 3., sokadik része jelenik meg, s egyre gyengébbek az új epizódok. Az előző részekhez képest nem annyira magával ragadó a történet, s bár a gép elé szögezteti a program, de ez inkább Tex Murphy legendás figurájának és stílusának, köszönhető, és kevésbé a sztorinak. És a feladatok se passzoinak miníug túl jól a történetbe, környezetbe. Példának okáért az Asanazi romoknál – mely turista látványosság – össze kell gyűjteni 8 régi téglát, s ezekkel nyitható meg egy kapu. Ahogy a turistákat ismerem, már rég összezedték volna a követet, s az ősi "zárral" lezárt ajtók sem jellemzőek egy ilyen helyen. Ez mondjuk nem azt jelenti, hogy az Overseer unalmas játék – csak hát az előző részek jobb voltak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba. Haróver igény, 3D engine, videómínőség. Csupa kényes kérdés, kritérium,

amik az elmúlt évek során követhetetlenül változnak (legalábbis pénztárcáiag). Amikor felütöttem az Under a Killing Moon, névűs szemekkel olvastam (ez enyhe túlzás), hogy 4MB ram, 486, és a program máris játszható. Amit az Overseer igényel az már erős túlzás. De nézzük csak meg közelebbről mire is képes: a bioobozban megtalálható a DVD és a síma CD-s változat. Előbbi 1, utóbbi 5 CD-s. Előbbi mpeg2 formátumúan nyomja a filmet 5 csatornás AC-3 dolby surround hangokkal. Ennek a minősége veri az SVHS-t. Szerény. Kipróbálásra sajna nem volt még lehetősésem.

A 3D-s engine... hooíg iszel vele, ha van egy AGP-s 3D gyorsító kártyád, nem mindennapi élményben leszel részd. Ha nincs (az a sejtésem, hogy a legtöbbben ilyen helyzetben vannak), akkor nem lesz túl nagy az öröm. Pixelmossá híján meglehetősen morzsás a kép, ha közel megyünk valaminez. Alig-alig szebb a grafika, mint az előző két részben. Ráadásul a képkocka/másodperc sem akarózik nagyon 10 fölé emelkedni. Mindez egy

# OVERSEER Magánki



## AZ OVERSEER

Nem csak én tekintek vissza a múltba – az Overseer is visszaemlékezés: Tex Murphy pályafutásának elejére





Új San Francisco.  
Blade Runner feeling?

Na, eddig tart a fröcsögés, de ez nyomta a szívemet. Persze a változtatásoknak nincs még vége, hisz az irányítás is változott egy picit. Én szerettem és megszoktam a régi irányítópantelt, minden kézre esett és látható volt. A korszellemnek megfelelően megpróbálták egyszerűsíteni a vezérést – nem rossz, de a konzervatívok csak nem biztos, hogy tetszeni fog. Amióta kicsit orrolok, az az, hogy némely tárgy eltűnik, ha már egyszer megvizsgáltuk. Én szerettem valamit többször is megérintni, s volt hangulata annak is, amikor a sok értelmetlen tárgyat próbáltam valamin, s sokadszorra akadtam a megfelelőre. A vezérést röviden abból áll, hogy a képernyő bal oldaláról beúszó ablakban választhatjuk ki, hova akarunk utazni, a jobbról beúszóban pedig a tárgyakat vizsgálhatjuk, használhatjuk egymáson. Fent van az állás mentés/töltés, beállítások stb. ablak. Szóval szerint két új van a végigjátszáshoz: a játékos ga-

mer) módban sokkal több feladatot kell megoldani. A szórakoztató módban (entertainment) kevesebb a feladatot és segítséget is lehet kérni. Játékosról bármikor átválthatunk, de vissza nem lehet váltani.

## VISSZA A TÖRTÉNETHEZ

Tehát Murphy mesélni kezd Chelsea-nek. A történet kezdete 2037. Hősünket kirúgta munkaadója és jóka-

Chelsea Bando. Murphy  
nézhetett volna egy fiatalabb  
hölgyet is maga mellé



# ER ili nyomozó

le kell cserélni az Overseer könyvtárban.

**Tex Murphy (Chris Jones):**

A 21. századi detektív, aki 100 évet késett a megszületésével. Tex érzékenysége a vasmacskával vetekszik – most megismerjük fiatal énjét, s nyomon követhetjük, hogy miként nőtt be a feje lágya.

**J. Saint Gideon (Michael York):** Multimilliomos, de nem a dzsesszdobos, hanem iparmágus, a Gideon Enterprises alapítója. Ahogy a vállalat növekedett, úgy vetettek rá szemet a tőzsdecápek, s szépen átvették az irányítást. Ma már igaz beleszólása nincs a vezetésbe. Magányosan él luxuskürdjében. Tex idealizmusában, optimizmusában fiatalkori énjét látja.

**Sylvia Linsky (Rebecca Broussard):** A magándetektívek képzőintézetének igazgatója. "Sohasse essz szerelembe egy klienssel". De Szilvia ellenállhatatlan, az újja köré csavarja Texet.

**Sonny Fletcher (Henry Barrow):** Az öreg magánynyomozó, Carl Linsky bízta meg néhány személy felkutatásával. Ő mutatja be a bourbon whisky Murphy-nek, amellyel tartós barátságot köt. Emellett igyekszik kigyógyítani Murphysz ifjúkori ábrándjából, s megszerettetni vele Latino Elvis muzsikáját.

**Big Jim Stade (Richard Norton):** Már a neve sem barátságos, s foglalkozását nézve sem ápolóné. Sikerült felküzdenie magát az Interpol tizes listájára.

**Chelsea Bando (Suzanne Barnes):** Tex jelenlegi barátja, neki meséli el karrierje kezdetét, egyúttal a játék történetét.

**John Klaus (Joe Estevez):** A Kis Aljas Férget és a Szadista Dinszót leszármazottja. Napoleon-komplexusban

roja, Colonel, mivel Murphy rájött, hogy etikátlan eszközöket használ az öreg magándetektív. Tex ezt jelentette a magánynyomozó etikai tanácsának, s Colonel engedélyt felfüggesztett. A fiatal, energiától és álmoktól duzzadó Tex megpróbált a saját lábára állni: felvett egy nagyobb kölcsönt, bérelt egy csinos irodát, vett egy Klissz speedert (ez az autó és repülő keresztelése), s munkához látott. Azaz csak látott volna. Az első heteket magányosan töltötte kevénc társasjátékával. Ekkor még nem ottlotta szomját bourbonnal, s a hamutartójában is egészséges, finom édes nyálókák díszeltek. Hátha egy betévedt dohányszagú kuncsaft inkább azt szagolja, mint a szivarveget. És egyszer halála ügyében kérte Tex segítségét. A rendőrségi álláspont szerint apja öngyilkos lett (leugrott a Golden Gate-ről, de Szilvia szerint ez képtelenség, apja nem az az alkati volt). Tex nevelő szándéka már nála csodót mondott, a nyálókák a társasjáték dobozában landoltak. Igaz, Szilvia keveset tud fizetni, s az úgy sem kecsegtet sok sikerrel, de legalább valaki igényli Murphy szolgálatát.

Itt kezdődik a játék, amelyhez teljes megoldás is dukál. Ez néhány oldalal arább, a Ginkelt Lapok alatt találjátok (pontosabban magán a lapon). Bücszszóval a szereplőgárda – lehet, hogy első ránézésre főülőslegnek tűnik ez a felsorolás, de nekem is nagy segítségemre volt, amikor egy szűkös héthéve alatt játszottam végig a programot, s olykor gondban voltam a neveikkel, nem tudtam ki kicsoda. És még valami: ha valakinek lefagyva a program, amikor végez Greg laborjában a puzzle-vel, az valahonnan kiritsen Internet hozzáférést vagy kérje meg egy cimboráját, hogy töltsen le a patchet a programhoz. Ugyanis valami hiba csúszott az eredeti room-is fájlba, s ezt

szenved, és ez nem italozási szenvedélyt jelent. **Robert Knott (Roger Davis):** Már megszokhattuk, hogy Tex kalandjaiba valahogy belebonyolódnak a politikások is. Ebben a részben ő képviseli a politikát. **Eve Clements (Silvana Gallardo):** A San Franciscói rendőrség oszlopos tagja, fontos informátorunk. Apró dugó, de nagy hatalma van és jók az információi.

**Arnold Sternwood (Howard Mungo):** Az exkluzív North Hill klinika igazgatója. Csak azért érdekes, mert valaha itt dolgozott Carl.

**Wanda Peck (Monique Lanier):** Egy hölgy a Capricorn-tól, a húzósabb kategóriából. (Ez a szervezet egyébként az polgári és szabadság jogok védelmét szolgálja). Szépek a lábai.

**Carl Linsky (Ron Ross):** Valami nem tiszta a halála körül, s ez nem abban merül ki, hogy a rendőrök egy eltaposott banánhéjra találtak a hidon. Ki akarhatta a halálát és mivel foglalkozott halála előtt az öreg idegsebész? Kérdések, kérdések, s a válasz csak valahol az ötödik CD végén.

**Jorge Valdez (Emmett Grennan):** Mutáns, sakkbotot vezet.

**Vanessa (Regina Cronenweth):** Mint neve is mutatja, az illető egy hölgy. Amit viszont nem árul el a neve, hogy egy hálózati információs rendszer kezelője, minden üzletét a hálón keresztül bonyolítja le.

**Delores Lightbody (Micaela Nelligan):** Delores, Carl Linsky ex-menyasszonya. Finoman szővegy nagyrab, emellett jogász és ismeri Carl végakarátát, valamint tud Szilvia egymillióss életbiztosításáról.

**Frank Schimming (John Gavigan):** A világ egyik legbefolyosabb vállalata, a Gideon Enterprises vezetője. Ebből következik, hogy ő maga is befolyos ember, tehát nem jó vele ujjat húzni.

**Harry Rice (Jim Cash):** A Törvény és Rend szervezet egyik főnöke. Jobb vele vigyázni, fél szemét mindig rajtunk tartja (többet nem is tudna). Sok

A sakk végigjátszár  
a játékban



bosszúságot fog okozni.

**Greg Call (Aaron Comers):** Komputerspecialista, alig mozdul ki földalatti laboratóriumából, állandóan ír valami programot.

Koronczai Gáspár

**OVERSEER**  
Access Software  
<http://www.accesssoftware.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,  
DirectX-komp. hangkártya  
Ajánlott: MPEG2 kártya, DVD-kártya, arhája...

Kelleme egy darab, de  
rettenetes erőművet igényel

82%



Illegális távol-keleti fegyverek, brutális ütések, gyönyörűség mozdulatok – mindegyeszerre jellemzi a Sega játéktérmi automatáját, a Last Bronxot. Miután a Sega "hivatalos" platformja, a Saturn hardvere felett egy kissé már eljárt az idő, a PC-sek megszokhatták, hogy a japán mammutcég ki-tüntetett figyelembe részesíti őket. Nincs ez másképp a Last Bronx esetében sem: noha a játék Saturn-konverziója is nagyon jó lett, a PC-s szinte egy az egyben megegyezik a já-

hiszen itt mindegyik harcos valamilyen speciális fegyvert használ, és pont ezek a fegyverek adják a karakterek egyediségét. A harcművészetek kedvelőinek igazi csemege ez a játék: verkedhetünk nunchakuvál, különféle botokkal, tonfával, törökkel, vagy akár egy méretes fakalapáccsal. Az összecsapásokra Tokió különböző kerületeiben kerül sor – a történet a közeljövőben játszódik, egy nagy gazdasági válságot követően. Abban az időben az igaz hatalom

dóstitulusok. A fiús külsejű kislánynak, Yokonak például a lábtécnikája figyelemre méltó, míg Zaimoku a kalapácsával egyszerűen letaglózza az ellenfeleit. A fegyverhasználaton kívül a Last Bronx másik érdekessége, hogy a küzdőtérrel nem lehet kiesni: akár egy háztetőn, akár a nyílt utcán zajlik a bunyó, a ringet mindenhol korlát veszi körül. A korlát pedig nem csak hogy megakadályozza a ringből való kiesést, de még fel is lehet használni egy-

Players), vagy akár hálózaton keresztül (Network Play), ezeken belül pedig rendezhetünk egy-egy különálló küzdelmet (VS), vagy alkothatunk csapatokat is (Team Battle). Azt hiszem a PC tulajdonosok igazán elégedettek lehetnek a Segával, hiszen az utóbbi idők legjobb játéktérmi átiratait hozza ki a gépiükre, ráadásul bunyós anyagokból amúgy is hiány van mostanában. Nem lehet panasz a felhasználóbarát környezet-



Egy kis másolás! Játédat: valahogy ezt kell majd Joe után csinálnunk



A karakterek még premier plánból is egészen tetszetősek



Kurosawa vascsővel tanítja mőresre az engedetlen lányokat

téktérmi géppel. Legalábbis azok számára, akik valami nagyon izmos Pentiummal rendelkeznek, ugyanis azt már itt a cikk elején jobb ha elmondjuk: sajnos a játék egyáltalán nem támogatja a 3D kártyákat. Értelmetlen ez a húzás a Sega részéről – még akkor is, ha esetleg később majd innen-onnan beszerezhetünk hozzá valami 3D patch file-t. Ami a külső megjelenését illeti, a Last

már inkább az utcáról jött bandák kezében összpontosul, ami elkerülhetetlenül bandaháborúhoz vezet. Egy időre már már sikerül a Soul Crew nevű bandának viszonylagos rendet teremtenie és kivinni az egyeduralmat a városban, de vezérüket váratlanul meggyilkolják. Ezzel megkezdődik a Második Bandaháború, ismét kiújulnak a harcok. De alighogy megindul a küzdelem, városzerte különös graffitik jelennek meg a házfalakon. A Redrum Gang felhívásban fordul az összes bandához: egy mindent eldöntő, végső összecsapásra invitálják valamennyi banda vezérét. A bandák eleinte azt hiszik, hogy va-

egy mozdulatnál. Például fel lehet rá ugrani, vagy akár onnan csaphatjuk földhöz az ellenfeleket. Az egy játékos módon belüli öt lehetőséget kapunk. Az Arcade Mode-ot választva a játéktéremben érezhetjük magunkat, vagyis a riválisaink leküzdése után egy igen kemény föllel-séggel, RedEye-jal mérkőzhetünk meg. A PC-mód majdnem ugyanez, csak ott mindegyik karakterhez egy személyre szóló sztori párosul. Ez annyit tesz, hogy mindegyik szereplőnek van egy vetélytársa, és azzal fog utóljára meg-



A földön fekvő ellenfelet tisztelni kell - Yoko is megtiszteli a tonfájával

re sem: a gyengébb géppel rendelkezők például beállíthatják a 320x240-es felbontást (F4-gyel jön be a menü), ugyanakkor az "erőművek" büszke tulajdonosai minden effektust bekapcsolhatnak, ami a játéktérben is látható volt, beleértve még a valódi három dimenziós háttereket is. Csak hát ez a 3D-kártyás "malor" ne lenne...

V.Z.

# CSAK EGY POFON A SZÉLBEN!

# LAST BRONX

Bronx kétségtelenül a Virtua Fighter-sorozat-hoz áll a legközelebb, a bunyó közben itt is roppant realiztikusan mozognak a karakterek. A Last Bronx azonban mégsem csak egy egyszerű klón,

csak szórakozik, vagy valamelyik rivális banda csefögőse az egész, de miután sorra halászták ki az embereiket a Tokiói-öbölből, rá kell döbenniük: a Last Bronx bajnokságon kötelező a megjelenés. A játék indítása után öt keménykötésű srác, és három harcias kislány közül válogathatunk. Mindegyikük a harcművészet más-más területén járatos, tehát attól függetlenül, hogy az alapmozdulatok mindegyiküknél megegyeznek, teljesen más a küz-

küzdni – az utolsó küzdelmet rövid párbeszéd előzi meg, és a győzelmünk jutalmaként egy rövid rajzfilmet nézhetünk meg. A következő pont a Survival-mód, ennél a túlélő képességünket tesztelhetjük: csupán egy életcsíkot kapunk, és ezzel kell minél több ellenfél ellen, minél tovább kihúznunk. A Team Battle a Mortal-rajogóknak már ismerős lehet: itt csapatokat állíthatunk egymással szemben (a küzdők természetesen egymás után következnek). Akik pedig még csak most ismerkednek a kombókkal, nos, nekik találták ki a Training módot, aminél a gép megtanítja nekünk a különböző kombókat, és nekünk csupán "le kell másolnunk" őket. A Last Bronxot ketten is lehet játszani (Two

last bronx  
Sega/AM3  
<http://www.sega-europe.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: P133, 16MB RAM, win95,  
SB16-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P166, 32MB RAM,

Gyönyörű bunyós játék, ezokasos  
SEGA minőségben, 3D-kártya

82%





# JEDI EMANCIPACIÓ! STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH

Kyle Katarn lézerkardja nem sokáig zsidált a hüvelyben – már persze csak képzésben szólván. Még fél éve sincs, hogy a Star Wars játékok legújabb darabja, a Jedi Knight megjelent, és máris megjelent hozzá egy új küldetéslemez. Igaz, a Nintendo szerint már kicsit több idő telt el: öt éve is van már, hogy a Jedi Völgyben Katarn összemolt Jereckel. Kyle azóta egyfolytában arra törekedett, hogy minél jobban megismerje az Erő új oldalát, s e közben csatlakozott az egyelőre még tömörítő Közösség harczához a Birodalom maradványaival szemben. Megbiztatásai folytak hősünknek egy távoli bázisra kellett utaznia az Altjr rendszerbe, ahová elkísérte őt Mara Jade, az ifjú csempész-mű is, aki mellesleg szintén birtokában van az Erőnek. A lány azért kereste fel, hogy Kyle a segítséget adja, ahová elkísérte őt Mara Jade, az ifjú csempész-mű is, aki mellesleg szintén birtokában van az Erőnek. A lány azért kereste fel, hogy Kyle a segítséget adja, ahová elkísérte őt Mara Jade, az ifjú csempész-mű is, aki mellesleg szintén birtokában van az Erőnek. A lány azért kereste fel, hogy Kyle a segítséget adja, ahová elkísérte őt Mara Jade, az ifjú csempész-mű is, aki mellesleg szintén birtokában van az Erőnek.

Mos, éppen innen indulnak a játék első képkockái, csatlakoznak a lézerkardok, ám a vívőleckét hirdelen egy riadó szakítja félbe. Hősünk azonnal a parancssíkra sietnek, ahol értesülnek róla, hogy a bázis felé két meteor közeledik. A Közösségek sajnos

megtalálnak. Persze a helybéli kreatúrák sosem hagynak nekünk békét, szóval új ellenfelek is akadnak düglvel, úgy mint kalozók, kínzó droidok, vagy a Sith zombijai. Sőt még egy ahhoz hasonló szörnyvel is találkozhatunk, amelyet Luke Jabbanál küzdött le. A grafika semmit nem változott, sajnos ezúttal is ez a legkevésbé dicsőre méltó része a játéknak. Az engine szemponjából mindössze annyi az újdonság, hogy a birodalmiak létesítményeit biztonságjában kamerák pásztázzák, amelyeknek a képét a monitoroknál – a Duke Nukemhez hasonlóan – magunk is megnézhetjük. A létesítmények ezúttal is életszerűtlenek, a kontúrrok túlzottan szabályosak. Egyes objektumokon (mint például az olda-

használatjuk a sötét oldal képességét is. A már ismeretlen kívül öt új módja is van az Erő használatának; például most már lökdösödhetünk is, esetleg távolba nézhetünk (mintegy kilépjünk a testünkkel), és – ahogy anno Darth Vader is tette – eldobhatjuk a lézerkardunkat, akár egy bumerángot.

lemez, mint az eredeti játék, s még azt sem vettem zokon, hogy elmaradtak az olcsó színészekkel és blue box-technikával forgatott videójeleket. Szerintem ha már nem futja a költségetesből mozifilm minőségű betétekre, sokkal jobb megoldás az, amit most alkalmaztak, nevezetesen hogy a közjátékok is



Az AT-ST és gazdája ugyanazon sorsra jutott



A biztonsági kamerák segítségével előre felmérhetjük a teret



A távcsövet használva a birodalmiakat váratlanul éri a támadás – itt például nyitva telettek egy ajtót



Mara Jade egy gyors disznóvágást rögtönzött

csak később fedezték fel, hogy a meteorok valójában nem is meteorok, hanem álcázott birodalmi fegyverek. A Tie Bomberek már ki is rajzóttak róluk, és – amint hallhatjuk – már a bázis kapuit robbanták, s a birodalmi rohamosztagok első csoportja is landolt már. A helyzet kilátástalannak tűnik, ám Kylenek hírtelen támad egy ötlete: ha esetleg el tudna csúszni egy birodalmi hajót, talán belülről szabotálhatná az ellenség támadását...

Az új küldetéslemez összesen 29 új pályát tartalmaz, ebből 14 tartozik az egy játékos missziókhoz. A játék mindeztához meg kell lennie a Jedi Knight CD-nek is (habár csak ellenőrzés gyantán kell borakni). Természetesen a meteorok csak a játék elejét jelentik, a sztori tehát bonyolódik tovább: Kyle egy Sith templom létesítményét szerez tudomást, aminek a felkutatása során most is az egyedülálló helységeket járhatunk be. Wampadkával kell moccsarni videóknak, Komor erőművekben, sőt két katakombákban kell a helyes utat

luka dönt lépegetőkön) egyszerűen át lehet sétálni, az emberi mozgások pedig borzalmasan mesterkélték – nem éppen egy Turok színvonal. Persze ezek a negatívumok már az alapjátékban is szerepeltek, úgy, hogy számitani lehetett az ismételt felbukkanásukra. Néhány tekintetben azért tapasztalható fejlődés: először is ugyebár itt van az új, játszható karakter Mara Jade, aki egy-két küldetésben beugrik Kyle helyett. Aztán van négy új fegyver és három új típusú bomba – most már majdnem mindegyik fegyvergombhoz két eszköz is tartozik. Például a rohamosztagos karabélyra felcsatlakozhatunk egy infra-vörös, automatá nagytűzű távcsövet is, s találhatunk egy új gyorstűzű blaster ágyút is. A lézerkard persze változatlanul megvan, ám a használata vétele átkerült az 1-es gombra (az öklünk mellé). Amint az a bevezetőből kiderült, ebben a részben Kyle már elkezdte magát a jó oldalnak, tehát elhagyta az Erő új és sötét oldala közti választat, de ennek ellene

A küldetések jóval igényesebbek, vagy legalábbis jóval trükkösebbek, mint a Jedi Knightban – nem lehet csak úgy végigrohanni rajtuk. Már rögtön a játék legelején egy nehezen észrevehető rácsot kell kihalasztanunk, ha tehát ez netán elkerüli a figyelmünket, alaposan elakadhatunk. A második küldetésben meg egy erőbőbe kéne bejutnunk, ám kules nincs sehol. Mit lehet tenni? Az ablakon ke-

resztül szétlőni a nyitó szerkezetet! Itt jegyzem meg, hogy az automatikus célzás a kapcsolókra is néme-lyik robotra nem vonatkozik, tehát ha valamit pontosan akarunk becélozni, akkor az eget használjuk! A feladatok amúgy mindig logikusnak következnek, például ha megvan a távcső, értelemszerűen a közeljövőben majd távolról kell megfigyelnünk valamit. Ha pedig valahol elakadnánk, nézzünk körül, hol tudnánk esetleg a Jedi Erőt használni! – az Erő nemcsak bönuszfegyverként funkcionál. Ha ez sem segít, akkor valami egyedi megoldást kell találnunk. Különösen tetszett például az, amikor egy ágyú egy erőpajzs mögött lövődött rám. Először bevettem volna a tünt a helyiség, ám aztán észrevettem, hogy elég lefelé kell robbanóanyagot pakolnak le nem messze az ágyútól. Egy kicsit elcsúsztam jobbra, s az automatá szerkezet – figyelmen kívül hagyva a tűzönalbat került át – önmagát és a pajzsot robbantotta fel. Személy szerint nekem jobban tetszett a küldetés-

ugyanolyan grafikával perenek le, mint maga a játék. A legjobbban azonban – csakúgy mint a Jedi Knight-nál – most is a 100%-osan eltálatl eredeti hangok tetszettek, a megszokott lézersüvítések és ajtószisszenések túl szenális, ahogy például a katonák a rádión beszélgetnek – néhol úgy figyelhetünk fel rájuk, hogy az ajtók mögött beszélgetnek.

V.Z.

## mysteries of the sith

Virgin/LucasArts  
http://www.lucasarts.com

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Nem rossz játék, csak hát az igazán Star Wars-rajongók elvárásaihoz képest

79%



Mikor először beleolvastam az Armor Command előzetésébe az Interneten, már a kezdőmondatától heveny élményes vett rajtam erőt. Aszongya: "Ed annyira élvezetesnek találta a Tie Fighter küldetésrendszerét, a Mechwarrior II teljes 3D-s világát és a C&C gyűjtögetős/építgetős játékménetet, hogy megpróbálta mindezeket ebben a játékban egyesíteni". Először is ki a fene ez a Zed az Ed? (Zed egy halott ember - C) A fenti tervek alapján egy dühöngő örült és egy kellemesen naív fickó keverékére tippeltem, mivel elég valószínűnek lúnt az ügy. Majd egy kis, sehol sem jellezett cég (a "Ronin Entertainment" név mond valakinek valamit?) forradalmasítja a stratégiai játékok műfaját, s mindez még megfeleli egy Mechwarrior szintű 3D-s engine-nel...persze. Mindezek ellenére tovább lapozgattam az előzetesben, s néhány perc múlva már kezdtem komolyan venni a dolgot. Először is e titokzatos Ed annak idején részt vett az X-Wing illetve a Tie Fighter kiagyalásában, ami azért nem egy rossz ajánlólevél. Aztán meglekintettem néhány screenshotot is - ezek úgyszintén nem festettek

...mogatott) gépen akár 1024x768-as képernyőméret mellett is írhatjuk az ellent. Ilyen felbontásnál az Armor Command szerintem ver minden más PC-s játékot, tán még az úgyszintén pazar grafikával büszkélkedő Sub Culture-t is. Egyetlen komolyabb problémám akadt a külsővel - ettől viszont még a mai napig is a sikítófóráz kerüllet. Egész pontosan arról van szó, hogy harcokcsinaink halálós nyugalommal átgördülnek egymáson. Nem összeütözköznek, ÁTGÖRDÜLNEK! Nem is értem, hogy ilyen durva hiba miképp maradhatott egy amúgy tökéletes játék végző verziójában. Remélem a lehető leghamarabb felbukkan az Interneten egy patch-file, ami orvosolja ezt a rendkívül illúzióromboló bugot.

Amúgy nem csak a grafika, hanem a zenei aláfestés is minden elismerést megérdemel. A muzsika rendkívül hangulatos és eredeti, ami már magában sem kis figyelmet ny. Jömagam ugyan nem vagyok különösebben muzikális alkot (erről korán megöszült, általános iskolai énektanárom is szörnyű dolgokat tudna mesélni), de még az én fületem is megcsapták a kellemes dallamok. Ami viszont a legmeg-

## HÚZZÁK A HARANGOT, JÖNNEK A PISZKOS VARANGYOK...

Szegény jó öreg Orion űrhajó, bizony eljárt felette az idő - a sok évi átlagnál is idegesítőbb dalszövegének fenti sora viszont tökéletesen megfogalmazza az Armor Command alapmotívumát. A varangyokat mondjuk most épp Vrassoknak hívják, de sok különbség amúgy nincs köztük: gonoszak, militaristák és mindenkit utálnak, akik nem ők. Különösen az Egyesült Földi Hadsereget. A demokrácia (?) hős (?) védelmezőivel nemrég akasztották össze a tengelyt a Nebula térségében. E környék különösen gazdag nyersanyagokban, úgyhogy a Vrassok az emberek és értelmes fajok kedvenc hobbiójának, a hódító háború nem mindennapi örömeinek hódolnak. Sajna a Nebula környékén nem lehet a szokásos "addig-bombázzuk-íket-atommal-amíg-el-nem-takarodnak" módszerrel hadat viselni, mivel ez kissé negatívan érintené a leendő bányavidékek geológiját. Mindennek teletjébe még hatalmas űrliftáltak sem lehet bevetni az állandó

bolygókon kutakodva majd különféle idegen szerkezetekre is lehetünk...de ez már a jövő zenéje. Egy szó mint száz, nem unalmas az élet a Nebula környékén. A játék során egyébként egy kisebb szárazföldi expedíciós haderőt fogunk irányítani, s célunk általában a bolygón található erőforrások elfoglalása lesz. Ezekre egyelőre bányákat is építhetünk, az ezekből kinyert nyersanyagokat pedig felküdhetjük az anyahajóra. E ténykedésünk jutalmaként újabb és újabb csapatokat igényelhetünk, melyeket postafordultával le is dobunk a támaszpontra - tehát e szempontból a játék valóban nagy hasonlóságot mutat a C&C-stílusú anyagokkal. A különbség csak annyi, hogy maga a cselekmény egy teljesen 3D-s környezetben játszódik, s jóval nagyobb figyelmet kell majd fordítanunk az egyes egységek irányítására is.

## AZ IRÁNYÍTÁS

Gondolom most a tapasztalt stratégák fejében egyetlen kínos kérdés motoszkál: egy ilyen összetett játék esetében vajon meg lehet-e oldani a kezelést

# ARMOR COMMAND

csúnyán. Ami azt illeti, határozottan ígértesnek tűntek, de kétségem volt ezek sem oltatták el. Úgyhogy kíváncsian vártam a kész játékot, vajh! mennyit sikerült az előzetes ígéretekkel megvalósítani?

Na most kéretek megkapaszkodni: az Armor Command készítői megtartották szavukat. A játék csakugyan űvözi a Command&Conquer, a Mechwarrior II és a Tie Fighter legszimpatikusabb vonásait. Először is a grafika csodálatos. Egyszerűen nincs rá jobb jelző. A képernyőn nem csak textúrával felhúzott poligonok kavalkádjá tombol - az égen felhők gomolyognak, hű (esetleg por?) száll a levegőben, az össze-vissza repülő lövedékek pedig megvilágítják még a legarababb tereptárgyak oldalait is. Mindezek mellé még félelmetesen gyors is az engine, egy kellőképpen izmos (és a megfelelő gyorsítókártyával megtá-

lepőbb (és legzenálisabb): a program a harctéri eseményektől függően keveri a számokat. Az ellenséges egységek felbukkanása, vesztés ütközet vagy egy támadó csapat megsemmisítése után az eseményekhez illő téma harsan fel a - ilyen megoldást én PC-s játékokban még nem láttam (illetve hallottam).

Mindezek így együtt, az igen változatos küldetésekkel és játékmennettel megtejelve egészen egyedül hangulatos teremtettek. A szeizmó perspektívaállítások, vad tüzharcok közepette gyakran fogott el az érzés: mintha moziban ülnek. Egész pontosan a Starship Troopers nevezetű, szerintem remek sci-fi film képkockái jutottak eszembe - akinek tesszett ez a Verhoeven-féle anti-eposz, az FELTETLENÜL szerzeze meg az Armor Commandot. Illetve ne szükítsük a kört: mindenki nyugodtan szerzeze meg az Armor Commandot, nem fog benne csalódni.

mágneses illetve ionviharok (vagy mifénék...) miatt. Ehelyett kicsiny (legalábbis viszonylag kicsiny) flották kergetőznek a bolygókon, bázisokat építenek és szárazföldi egységekkel próbálják az ellenséget mielőbbi távozásra bírni. Maga a sztori ennél mondjuk jóval összetettebb és érdekesebb, az emberek oldaláról játszva például szép lassan kán fény derül a Vrassok titokzatos eredetére (tehát a játékban nem csak cselekménye, hanem története is van).

A Nebulának is megvannak a maga őstakosai, akik balszerencsésükre rossz időben a rossz helyen tartózkodnak. Szegények... Némi ellenállást ugyan megpróbálnak kifejténi, ám túl sok esélyük bolygók megvédelmezésére nincs. Az emberek még csak-csak megpróbálkoznak szövetséget kötni e "benszállottékel" (igen nyomós érvek vannak...), ám a Vrassok a jóval drasztikusabb módszereket részesítik előnyben. A

viszonylag egyszerűen és áttekinthetően. A válasz egyértelmű: nem. Egyszerre kell a különféle nézetek között váltogatnunk, a bányászatot felügyelnünk, az erősítések lekötésnek, s mindemellé még az ellenfelet sem árt abajgatnunk. Ehhez mérten nem is javasolom, hogy bárki elsőre belefoglaljon egy hadjáratba - a kezdő játékosok mindenekelőtt a gyakorolópályákon próbáljanak szerencsét. Ezeket a rövid küldetéseket végigjátszva tökéletesen elsajátíthatjuk a kezelést, bár nem árt a billentyűzetkiosztást (Help Screen) külön is memorizálni. Ez utóbbi már csak azért sem árt, mert a különféle nézeteket nem űhajtották a készült holmi ikonerdővel lerontani - tehát jóformán minden fontosabb parancsot a billentyűzeten keresztül adhatunk ki. Hát igen, a gyors és gépiró szakmában jártas játékosok határozott előnyben vannak...

Ami magát a játékménetet illeti, az nem különöseb-



Hát, bekerített csapataink sajnos nem jövelnek túl nagy lövőt

A galád Vrassok most aztán beleszaladtak a késő - a kombinált létszég, légi és nehézharcosai támadások közepette (az aknazámmet nem is említet) éppen össze is omlik a támadásuk

Béks napfelkeltte a Nebulán, bár a bevetésre induló helikopterek kissé megtörik az ősnéplé idült



Az ellenfél támaszpontjért vívott parázs páncéloscsata végkimenetelre még bizonytalan, de hogy től sok túlélő nem lesz, az bizonyos



Ezért biza fejek fognak hullani a főhadiszálláson: a csapatokkal dugig tömött szállítóhajó óvatlanul a Vrass léghárítás hatósugarába merészkedett



Hát ez pech: egy ellenséges csapat szépen oldalba kapta a nyersanyagszállító-konvojt. Még szerencse, hogy hagytam a környéken némi tüzérseget...

ben honolyott: adott egy támaszpont, ahová az erősítések érkeznek és adottak a nyersanyaglelőhelyek, amik fölé bányákat építhetünk. A legtöbb épület egyébként teljesen mobil, azaz szétszerelhetjük őket, majd átszállíthatjuk egy másik helyre (Deconstruct

sem pedig könnyűnek nem nevezhető. Időnként valóságos el fogunk veszni a különféle parancsok és billentyűk tengerében, szóval a komolyabb offenzívákat megelőzően nem árt kicsit visszavenni a játék sebességéből. Mindennek tetejébe még a gép he-

hezbeben találják el az ellenséges egységek, úgyhogy soha ne állodgáljunk egy helyben. A páncélosokat amúgy mindig egy csapatban, a ter-  
repek megfelelő formációban érdemes mozgatni. A magányos páncélosoknak egyrészt körülmé-

## VÉGSZÓ GYANÁV

Az Armor Command azon játékok exkluzív Klubjába tartozik, melyekről csakis elismerő hangon lehet nyilatkozni. A grafika, zene, hangulat és játékmenet tő-

# A jövő páncélos hadviselése



A klasszikus angol-szász hadviselés szerint mindent lebombáznak, ami mozog

parancs). Az épp úton lévő épületek persze az ellenfél kedvenc célpontjai, tehát nem árt melléjük némi védőkíséretet is biztosítani. A támaszponton egyébként magasabb technológiai szintet is "vásárolhatunk", s így újabb, jóval fejlettebb egységeket és épületeket is kérhetünk az anyahajóról. Maguk az egységek és épületek amúgy nem igazán különböznek a szembenálló felektől, majdnem minden emberi technológiának megvan a maga Vrass megfelelője. Egyébként magukat az egységeket is fejleszthetjük, ilyenkor új képességeket és továbbfejlesztett fegyverzetet kap a delikvens – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Egyébként a győzelemhez vezető taktika pályáról-pályára változik, s nem egyszer elképesztő túlerővel leszünk majd kénytelenek felvenni a harcot. A játék tehát sem rövidnek,

lyenként meglepően intelligensen harcol, habár a klasszikus hibákat azért időnként elköveti. Erőt megosztva támad, nem gondoskodik a nyersanyagszállító-járművei biztosításáról – úgyhogy az efféle óvatlanságokat mindig használjuk ki. Különböző alig ha fognak boldogulni.

## NÉHÁNY TANÁCS A KEZDÉSHEZ

Az első, s legfontosabb alapszabály a játékban: az épp harcban álló csapatok soha ne álljanak meg. Tankjaink szabadon mozgathatjuk tornyukat (ez mondjuk egy tanknál annyira azért nem meglepő), s pontosságuk sem romlik le különbözőbb mozgás közben. Őket viszont sokkal ne-

gyes a parancskiadás, másrészt pedig mindig más ellenfelet vesznek célba. Holott a siker titka épp az, hogy az ellenséges nehézharcokocsikat egyenként intézzük el. Amúgy remek taktika, ha az ellenséges egységeket saját ágyú illetve rakétatornyaink elé csaljuk, ezt a trükköt legtöbbször megeszi a gép.

A második alapszabály, hogy egy nyersanyaglelőhelyet elfoglalva azonnal építsünk ott fel egy bányát, s hozzuk előre a "hátszágából" néhány ágyútoronyt. A győzelmet legkönnyebben a klasszikus szalámi-taktikával vívhatjuk ki, tehát szép lassan felőröljük az ellenfél erejét, s elfoglaljuk a bányát. A támaszpontok elleni váratlan támadásokkal néha ugyan megszereshetjük a győzelmet, ám az esetek túlnyomó többségében csak a veszteséglistánk fog nőni. Remek célpontok még az ellenséges nyersanyagszállítók, ezek ellen különösen hatásosak a felderítők illetve a légierő. Vicces dolog még az ellenfél forgalmas útvonalainak elaknásítása is, bár ez már nehezen kivitelezhető manőver.

Ha már a légierőről tartunk, a későbbi pályákon bizony ez lesz a győzelem kulcsa. Tapasztalataim szerint a légi egységeket az ellenfél hősiesen rohamozó páncélosai illetve magányos épületei ellen éri meg bevetni, a nagyobb komplexumok környékén igen komoly a léghárítás. Já, és a technológiai szint mindig növeljük a maximumra – nagyon megéri.

A fenti tanácsok persze csak nagy általánosságban igazak. A játék során számtalan különféle taktikához illetve hadmozdulathoz folyamodhatunk, ezek megfelelő kombinálásával még a legnagyobb túlerő is legyűrhető.

Zárszóként még annyit megjegyeznék, hogy a látás ellenére minden egységnek megvan a maga haszna és felhasználási területe, még a későbbi pályákon is tudunk mit kezdeni a fejlettebb járművekkel.

kételesen eltalált, s új ötletekben sem szűkölködik a Ronin Entertainment remekműve. Azt azért balkan megjegyezném, hogy az igazán zökkenőmentes és szemkápráztató grafikához már elég komoly konfiguráció szükséges: a szokásos 3D-s gyorsítókártyán kívüül erősen ajánlott a 32 Mb Ram és egy MMX technológiájú processzor is. Ilyesmivel pedig kis házakban még korántsem rendelkezik minden felhasználó – szóval ki-ki vegye figyelembe gépe teljesítményét, mielőtt még mohóságától fénylő szemekkel lenyomulna a legközelebbi boltba. Más dolog hirdelenem is jut eszembe, ami az Armor Command ellen szólna. Alig hiszem, hogy a Populous 3 megjelenéséig bármi is letaszíthatná a programot a 3D stratégiai játékok trónjára.

T.J.

## armor command

Take 2/Ronin Entertainment  
<http://www.take2games.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,  
SB-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166MMX, 32MB RAM, 3D-kártya

No comment. Mindenki nézze meg  
maga. Megéri.

93%



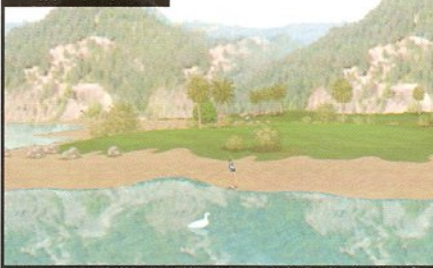
A golf programoknak mindig is meg volt az a nagy előnye, hogy elvánszorgtak a "lusztább" gépeken is, nem kellett hozzájuk erőm. Köszönhető mindez annak, hogy csodálatos állóképek előtt folyt a játék, ami köztudott, hogy nem túl processzorizasszó feladat. Manapság már megvan a lehetőség arra, hogy a terepet valós időben generálja a gép, de ennek ellenére sokan még mindig a jól bevált módszerrel próbálkoznak, vagyis a sporttársan és a labdán kívül minden egy szép fotó, vagy éppen renderelt kép (márpedig a két megoldás között van némi látványbeli különbség...). Az Actua Golf 2 CD-jén azonban egy 3Dfx logo díszelgett, amiből arra következtettem, hogy ez az előbbi, igényesebb kategóriába tartozik.

Sejtésem beigazolódtott, és bátran állítom, hogy megszületett minden idők leglátványosabb golf programja.

## ÉZ MÁR VALAMII

Attól, hogy a kamera szabadon foroghat, követheti a labdát, ugrásszerűen megnőtt a hardver igény. Ez persze várható volt, de egy 3D-kártyával ez a probléma is megoldódik. Amennyiben nem rendelkezünk egy ilyenrel, a program elin-

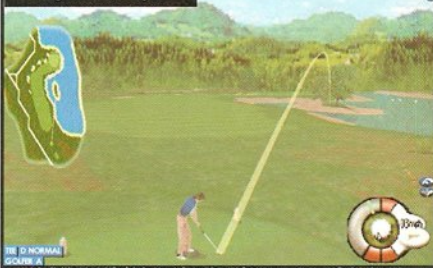
**Ez a kacsza most megúsza, pedig nem sokon múltott, hogy jól fejbőljemen...**



dul anélkül is, de egy P166-on csak VGA-ban volt játszható. Ha viszont megvan a kellő gépipek hozzá, a látvány nem lesz hétköznapi: a fák dülöngélnék a szélben, a tavakban halak úszkálnak, a víz hullámlék és tükröződik, és még sorolhatnám.

Ha többen játszunk egyszerre, a játékosok ott mászkálnak a pályán, beszélgetnek, esetleg elszaladnak az utunkból, szóval zajlik az élet. Útjeink-

**A szigetén keresztül nehezebben ugyan, de kevesebb ütésből is megközelíthető a lyuk**



ről két kommentátor fogja véleményét elmondani, nevezetesen Peter Allis és Alex Hay.

Ahogy belépünk a fomenübe, rögtön jobb oldalon ikonok fognak sorakozni. Kezdjük az elsővel, vagyis az irányítással. Itt a jól bevált félköríven mozgó labdán alapuló irányításon kívül megtalálható még az actua swinget is. Ennek lényege, hogy amikor az egeret hátrahúzzuk, azaz meghatározzuk az ütés erejét. Alul a piros vonal jelzi a kitérést, tehát amikor "kihúzzuk" az egeret, ezt állítsuk be mindig közepre, különben az ütés eleve mellé fog menni. Ha ez megvagyunk, próbáljuk meg minél

repülhetjük a pályát, és meghallgathatjuk a kommentátorok tanácsait. Játék közben az égreen kívül csak a Shiftre és a Ctrl-ra lesz szükségünk. A térképen egy vonal mutatja az ütésünk irányát. Ezen a kurzorgombokkal tudunk változtatni, vagy az egerrel egyszerűen ráklikkelünk a terep egy pontjára. A Shifttel és a kurzorgombokkal tudunk a labda oldal irányú ívén állítani. Ez nagyon jól jöhet, ha például egy fa áll előttünk. Ha a Shift helyett a Ctrl-t tartjuk nyomva, akkor a kamerát tudjuk forgatni illetve emelni.

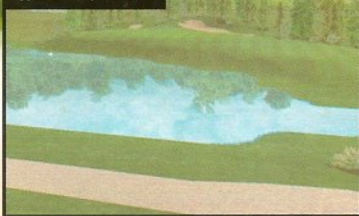
## A LÉNYEG

A hangokkal meg voltam elégedve, egyedül a zenetorzult el néha. Nagyon tetszett, amikor egy

# actua GOLF 2

## Angolf hidegvérrel

**Tiszta mint a kertünk, csak a 600-as Mercimet éppen elfakarják a fák...**



**A gyakorlatpályán lehet igazán látni az ütők közti különbséget**



egyenesen gyorsan előretolni az egeret. Ez első hallásra kicsit komplikálnak hallatszik, de ha úgy mondom, hogy képzéljük az egeret az ütő végének, és annak megfelelően mozgassuk, talán egyértelműbb. Ha ez egy kicsit nehezebb is, mégis inkább ezt ajánlom, mert sokkal inkább hasonlít az "eredetire", mint a már említett, reflexeken alapuló irányításmód. Egyébként itt megtalálhatjuk

még az előbbi laptopokhoz kitalált változatát. Tovább haladva beállíthatjuk az időjárást (esős vagy száraz időt), valamint a szél erejét. Lentebb kíválszthatjuk az ütőket: szám szerint 19 ütőből választhatunk, amelyek közül egyszerre csak 14 lehet nálunk. A lemez ikonnal tudjuk elmenteni illetve visszatölteni a játékot, a "szemmel" állíthatunk a grafikon, a legalsóval pedig a játékos öltöztétét változtathatunk. A többi ikonnal megnevezhetjük a toplistát, állíthatunk a hangokon és a hálózati játékon, stb... Nyolcféle játéktípus közül lehet választani, ezek a Practice, a Strokeplay, a Matchplay, a Skins, a Fourball, a Foursome, az Ama tour és a Pro tour. A helyszínek (az angliai Oxfordshire és a Forest Downs Golf Club, az amerikai River Valley Country Club, a Kiawah Island Ocean Course és a sivatagos Orange Rock Golf Course, a skóciai Royal Glen Golf Club és a Carnoustie Links, valamint a japán Sunny Green Country Club) egyenként 18 pályára oszlanak. Mielőtt elkezdjük a játékot, a Fly by Hole-lal körbe-

tengerparti pályán hallani lehetett a hullámlást, vagy éppen a skót pályákon időnként a tehenőgdést. A kommentátorok gyakran felváltva és elég sűrűn locsognak, megjegyzik hogy éppen ütőt váltottunk, vagy az aktuális ütésünket elemzik. A grafikat nem győzöm dicsérni, a magas gépígyen kívül nem találtam rajta kivételt. A visszajátzásoknál lehet akár háromfelé osztott nézetet is választani. Ezeknél néha elég durván elkezd szagatni a kép, még 3D-kártyák mellett is. Mások ellen akár az Interneten keresztül is játszhatunk, de ha belegondolunk, hogy egy játék akár két-három óráig is eltart, ezzel a lehetőséggel nem fogunk túl gyakran élni. Összességében egy nagyon hangulatos és gyönyörű golf programmal van dolgunk, ami a kétségtelenül a legjobb ebben a kategóriában.

Gulyás P.

**actua golf 2**

Gremlin Interactive  
<http://www.gremlin.co.uk>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95,  
DirectX-kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy rossz szavam sem lehet: szép grafika, jó jó hangulat...mi kell még?

**92%**



Úgy látszik, az EA Sports jó magasra tette a léceket a konkurenciának az NHL 98-cal. Mert ugye itt van ez az Actua Ice Hockey – megvan hozzá minden, ami kell: csillogó-villogó grafika, életképen mozgó játékosok, lelkes kommentátor, stb... csak éppen játszani ne kelljen vele.

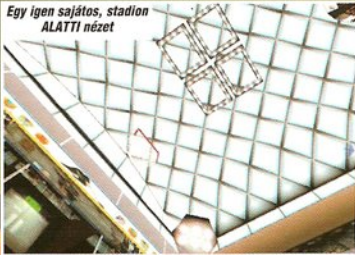
### NEM AZ IGAZI.

A játék a nagani téli olimpián történeteket hivatolt a képernyőre varázsolni. Sajnos a végeredmény elég hatványos lett, pedig ránézésre nem is néz ki olyan rosszult a program. Az mondjuk meglepett, hogy intro helyett egy "szép" állóképpel találkoztam, ami már önmagában is megadta a kellő alaphangulat (később aztán megtaláltam, csak éppen nem volt hajlandó lejátszani, így külön kellett elindítanom...). Na mindegy, gyors kinlódás az irányítás beállításával, majd belevetem magamat egy barátságos mérkőzés középebe. Az él-

láványos, de hogy abszolút lehetetlen vele játszani, az is biztos. A játékosok irányításával valószerűleg mindenkinek meg fog gyülni a baja, mert össze-vissza csúszkálnak, nem lehet velük megfordulni, stb... Például, ha a koronggal szeretnél a kapu felé fordulni, tudd, hogy két-három métert fogsz oldal irányba csúszni. A korongért a szó szoros értelmében meg kell küzdeni, mert a legtöbbször csak körülötte forgolódnak, és az Istennek sem hajlandó azt "magához venni" a játékos. Az eddig szerzett góljaim 90%-a csak a véletlen műve voltam, nagy lökődésük közben véletlenül becsúszott a korong, esetleg nekirohantam a kapunak és úgy ment be. Próbálkoztam én akármilyen passzjátékkal, a kapus mindent ki tudott védeni. Ami nagyon tetszett, az a gólok után következő jelentelek. Az egész pályán színes fenyék cikáznak, amik az egész stadiont bevilágítják. Nagyon szép, csak az a baj, hogy

állandóan elakadtam valamiben, holott semmi sem volt az utamban. Ennél már csak az idegesebb, hogy a játékos nem "csúszik el" az előtte lévő testen, hanem szépen

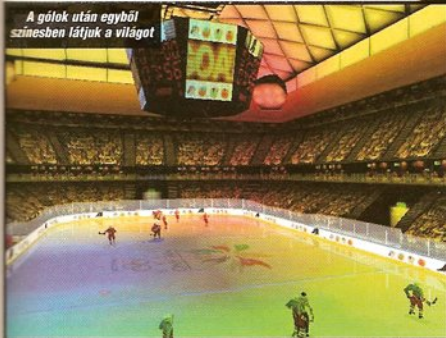
Egy igen sajátos, stadion ALATTI nézet



# actua ICE HOCKEY

## Te magasságos Gretzky!

mény lehangoló volt, minden játékos össze-vissza kapkod, az ember azt sem tudja mi történik, szóval az összehatás nem valami meggyőző. A grafika, a hangok, minden a helyén volt, mégis olyan gagyinak tűnt az egész. Hogy miért? Talán kezdjük az elejétől. A főmenüben jobb oldalt sorakozó ikonokkal állíthatjuk be a hangot, az irányítást, a szabályokat, stb... Középen választhatunk az Olympic Tournament, a Custom Tournament, a Friendly, és a Practice között. A csapatok kiválasztásánál láthatjuk mindegyiknek a minőségét, bár ennek



sok értelme nincs, mivel játék közben semmi különbséget nem éreztem közöttük. A gondjaink csak itt fognak kezdődni, mivel nekünk kell irányítani azt a néhány ütővel rohangáló balfácánt. Játék közben négy gombot kell használni, pontosabban hármat, mivel a gombok jelentései a játékos helyzetétől függenek, így az egyik gombnak két funkciója is lehet. A kamerák közül csak egy bizonyit használhatónak, mégpedig az alapként beállított "oldalnézet". A többi lehet, hogy

minden gól után ugyanez jön. A kommentátorral szintén ehhez hasonló problémáim voltak. Néha akár háromszor-négyszer is ugyanazt a szöveget mondta. Ez annak köszönhető, hogy egy eseményhez (pl. játékos fellépése) csak egy hosszúzolás "tartozik", és ez elég idegesítő tud lenni. Érdekes, hogy, az erősebb lövésnél a korongból csak egy fekete csík látszik, és az egész elmosódik. Nagyon bosszantó volt, amikor egy játékos valamiben "megakadt". Például a kapu mögött

meg kell fordulni, hátramenni, és csak onnan tudunk továbbhaladni. Egy szó mint száz, az irányíthatatlanság elrontotta az egész hangulatát.

### FALURA JÓ LESZ...

Persze lehet, hogy valakinek az előbbieket ellenére is tetszen fog a program, és csak én voltam ilyen köteledős. A grafikára végül is nem sokat panaszkozhat-

**actua ice hockey**  
 Gremlin Interactive  
<http://www.gremlin.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSÁG**  
**ZENEBOVA**

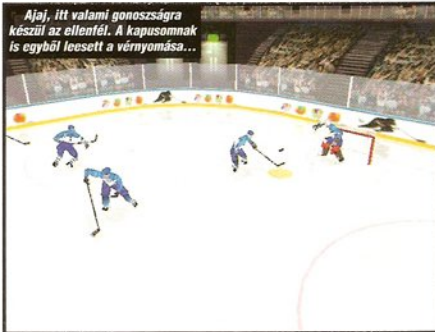
Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD,  
 DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
 Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Ha a sok apró hibától eltekintünk, végül nem is olyan rossz

# 78%



Szemtől szemben a kapussal



Ajaj, itt valami gonoszságra készül az ellenfél. A kapusomnak is egyből leesett a véryomása...

tunk,

egy P133-as mellett is tökéletesen játszható (persze csak VGA-ban). Támogatja a 3D-s kártyákat is, de a sebességen kívül a látványon nem fog sokat dobni. Nekem igazán csak azok a dolgok hiányoztak, amiket az évek során az NHL-sorozatban láttam és megszoktam. Furcsa volt, hogy a pálya szélén a hirdetések mind visszatükrözöttek a jégrol, ellenben a kapu és a játékosok nem. A hangoktól nem voltam elájulva, nem is beszélve a kommentátor hibáiról. A játékosok animációi nem voltak rosszak, csak nagyon sűrűn "ugrottak" egyet, vagyis átmenet nélkül megfordultak vagy mondjuk felálltak. Az irányításban rejülő problémák kiküszöbölésére nem tudok mit mondani, biztos, hogy meg lehet szokni, mindenesetre számomra kifejezetten idegesítő volt. Aki kedveli a hokit, annak mindenképpen tudom ajánlani. Nem azt mondom, hogy néha egy-két órát nem lehet eljátszani vele, de senki ne várjon csodát tőle, főleg az NHL 98 után.

G. P.



Nem értem ezeket a software-fejlesztő cégeket. Itt van például az Interplay: igen jónévvű cége fantasztikus játékok egész sorát adta már ki az évek folyamán. Példának okáért említhetném a Fallout nevezetű szerepjátékukat, amiről az előző számban írogáltam egy keveset. Igen sikerült darab (s akkor még finoman fogalmaztam), minden bizonnyal egy kalap pénz ke-restek vele már eddig is. S még számos hasonló

ségeinek. A gondok alapvetően magával a játékkal vannak. Ezúttal kissé szokatlan formában fogalmaznám meg a programmal szembeni kétségeimet és észrevételeimet – a fejezetcímekekkel és különféle promo-anyagokban talált reklámszövegek lesznek, melyek nem teljesen harmonizálnak a rideg valósággal. Kissé sajátos megoltság, elismerem, viszont a hagyományos stílusnál maradvá önkéntlenül is az előző szám Battlespire-cikké-

rájá és animációja félelmetes – csak épp más előjellel, mint azt a fenti reklámszöveg alapján gyanítanám az egyszerű vásárló. Nem ártott volna az alkotóknak figyelembe venniük azt a sajnálatos tény, hogy ebben a műfajban a 8-bites (azaz 256 színű) textúrák napja egyre inkább leáldozóban van. A Duke Nukemben vagy a Doom2-ben még csak-csak elviseltem az ember, hogy az ellenfelek közelről nézve bazi nagy, szétesett színű pixelhalmazok, ám a Descent to Undermountain esetében már elég zavaró a dolog. Először is a már emlege-

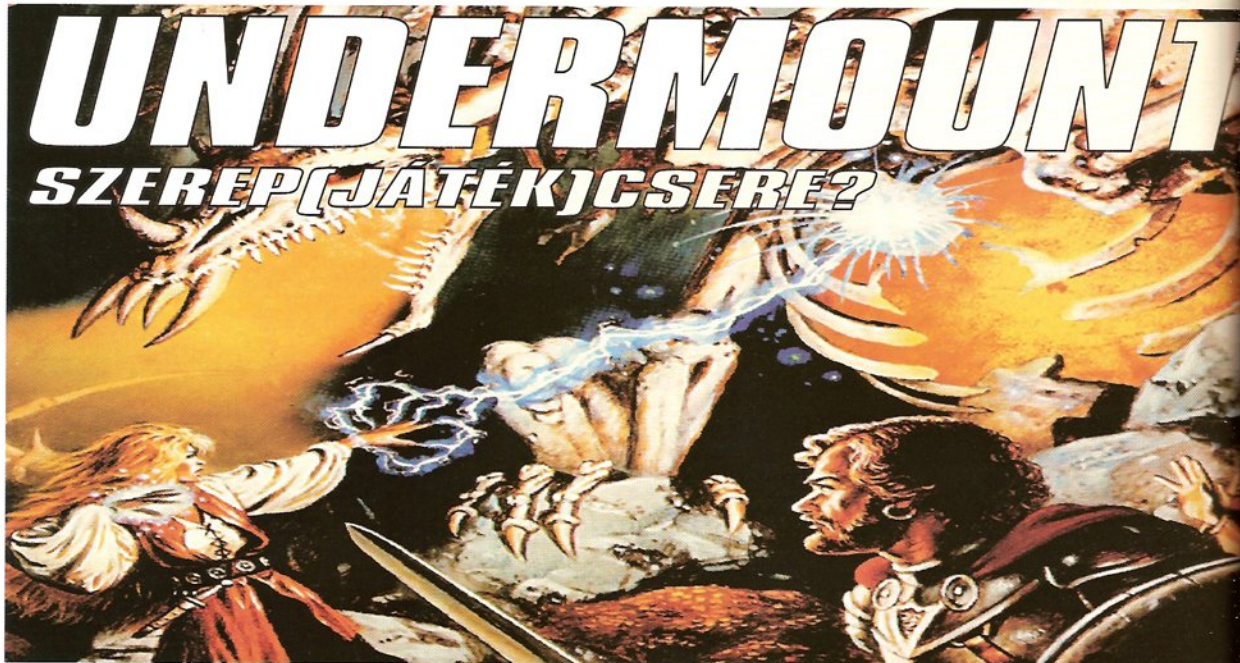
## "VÁLTOZATOS, AZ EREDETI AD&D SZABÁLYRENDSZEREN ALAPULÓ KARAKTER-ALKOTÁS"

El kell ismernem, hogy a Descent to Undermountain karakteralkotási rendszere remekül sikerült. Azaz, hogy különféle képességi karakterekkel vágnak neki a kalandoknak, már a Hexen2 alkotói is megpróbálkoztak, ám itt még elég kezdetleges szinten mozgott a dolog. A játékmenetet választásunk nem igazán befolyásolta, s karakterünk nem is fejlődött túl sokat a kalandok során. Jó, szerethetünk három, kasztonként különböző új fegyvert, de ezzel nagyjából ki is fűjt a tápolás. A Descent to Undermountainban viszont nem csak karakterünk kaszjtját, hanem fajtát és egyes tulajdonságait is

# DESCENT TO THE

# UNDERMOUNTAIN

## SZEREPLŐ(JÁTEK)CSERE?



játékok van. Mindezek után viszont tényleg nem értem, hogy minek adnak ki egy olyan... programot, mint a Descent to Undermountain. Merthogy ez nem lesz egy nagy durranás, abban biztos vagyok. Rendben, a dobozon ott vigyorognak az AD&D, TSR illetve Forgotten Realms logók – ezeket a szerepjátékok világában otthonosan mozgó olvasóknak aligha kell külön bemutatnom.

Tehát az ajánlólevél nem rossz. Maga a témaválasztás sem rossz, hisz az Undermountain névre hallgató gigászi, föld alatti labirintus egyike Forgotten Realms világának legismertebb nevezetes-

ben leírtakat ismételném, mivel a Descent to Undermountain igen nagy hasonlóságot mutat ehhez (az örökbecsűnek igazán nem nevezhető) műhöz. Ez pedig már eleve rúg dolgokat sejtet.

### "FÉLELMETESEN KIDOLGOZOTT, TELJESEN 3D-S ELLENFELEK"

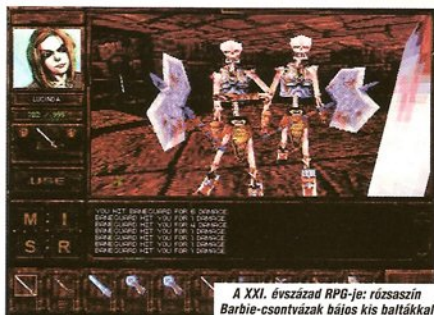
Na, ezt szerintem még az Interplay sales managerei sem gondolták teljesen komolyan. A ránk leselkedő szörnyeknek legfeljebb a textú-

tett elődök fölött ugyancsak eljár az idő, manapság már sokkal inkább a Quake vagy épp a Hexen2 számít etalonnak (ezekhez viszont inkább nem mérem vizsgálódásom jelen tárgyát, már csak a békeség kedvéért se...). A másik probléma, hogy a programban meglehetősen használhatatlanok a távolsági fegyverek és varázslatok, így kénytelenek leszünk lépten-nyomon közelharcokba bonyolódni. Ez viszont oly rettentően randa dolgokat eredményez, hogy még a legfanatikusabb kalandoroknak is elmegy az életkedve.

meghatározhatjuk. Mi több, ezen dolgok VALÓBAN befolyásolják a játékmenetet és a követendő taktikát. A harcok ugyebár a szokásos mészáros karakter, jól bírja az adok-kapok jellegű párvíadalmakat és a legnehezebb vérteket is viselheti – ezek alapján gondolom elég egyszerűen az ideális taktika. A tolvaj már jóval nehezebben játszható osztály, mivel viszonylag kevés HP-vel (életerőponton) bír, viszont észrevétlenül becserkészetheti ellenfeleit és mestere a zarak feltesztésének is. Ez előbbi képessége mondjuk elég kellemes tud lenni, bár azt azért hal-kan megjegyezném, hogy a szörnyek mozgása elképesztően rosszul van megírva, így némi gyakorlás után akár egy fémvéres harcossal is kicselezhetjük az össze-vissza térférgő szörnyeket. A tolvaj legnagyobb gyengéje, hogy nehezebb páncélokba bújva elveszti már emlegetett képességeit. Ja, elvileg remekül bánik a különféle löfegyverekkel is, ám a játéktekvevése sem támogatja az efféle körmönfont módszereket. A mozgó ellenfeleket szinte lehetetlenség eltalálni, s még ha sikerül is, a sebész nevelésében kicsi. A tereptárgyak mögé szorult ellenfeleket mondjuk elég jól ki lehet végezni íjjal, de ez így magában azért egy kicsit kevés. A pap afféle keverékosztály, azaz jártas a harcban és mágiában is. Sajnos nem használhat szűrő- illetve vágó-fegyvereket, az istenek ugyanis nem szeretik a vérontást (hogy a halál istenét ez mennyiben zavarja, ugyan nem világos, ám gonosz karaktereket amúgy



A rövidgatyás zombik határozottan a "Hulajó" c. filmet idézik



A XXI. évszázad RPG-jé: rózsaszín Barbie-csontvázak bájos kis baltákkal



sem indíthatunk – szóval a kérdés költői). Varázslatai sem túl erősek, bár az eredeti AD&D-ben nélkülözhetetlen volt gyógyító igéi miatt. Ez ebben a játékban már csak azért sem igazán jön ki, mert kalandjaink során rengeteg gyógyítóre fogunk lenni. Emellett a forgó ankhokkal jelölt helyeken teljesen nyugodtan pihenhetünk, ilyenkor életerőpontjaink visszaállnak a maximumra és a már elmondott varázslatainkat is visszakapjuk. Ez a pihengetős dolog egyébként két okból sem igazán jó ötlet: 1. teljesen értelmetlenül teszi a papok indítását, 2. monoton "szülpelésé" teszi a játékok. Minden legyilkolt szörny után visszamehetünk egy pihenőpontra személyi egyet, tehát a kellőképp túrmas játékosok a legcsekélyebb nehézség nélkül végigdarálhatják a legnehezebb kalandokat is. A szörnyek természetesen nem háborgatják a pihenő karaktert, még ha

illetve egy dologban a Descent to Undermountain sokszorosan felülmúlja elődei: ez pedig az gép-igény. Először egyik kedves cimborámmal tekintetem meg a játékok, ám az ő P166-osán (32 Mb Ram, 4 megás videokártya) normál felbontásban sacca 5-6 fps-t produkált a játék, ami azért nagyon nem az igazi. Oké, ugrás felfelé, másik cimborá, másik gép, ezúttal 200-as MMX, 128 Mb Ram, 8 megás Hercules Dynamite. Sajnos ezúttal sem jártam szerencsével, mivel a játék az istenek nem hajlandó Win95-ől elindulni, legfeljebb DOS parancsablakban. Magyarán a programból csakis és kizárólag DDS-os verzió létezik. Zseniális ötlet, a DirectX előtti időkben még megéljeneztem volna – ám ezek az idők már jó rég tovatűntek. Az már csak hab a tortán, hogy az emlegetett grafikus kártyához eddig nem hoztak ki működő-

es levitáció tudományában... No comment. S ez csak egy vaktában kiragadott példa, a program valóságban hemzseg a durvánál-durvánál bogtokól. Az ellenfelek belelógna a falba, "beakadnak" a tereptárgyakba, az alacsonyabb szörnyeket szinte képtelenség eltávolítani a kretén mozgásuk miatt és még hosszan sorolhatnám. Egy szó mint száz: ilyen pocské, hibás és igénytelen kóddal nagyon rég találkoztam.

### ...ÉS AMI MINDEN PROSPEKTUSBÓL KIMARADT

Elég furcsán hangzik, de pont a program legfőbb erénye és erőssége az, amiről az alkotók egy szót sem szöktak! Ez pedig a hangulata. A

ges, hogy e szép, fekete-fehér világban akár a szürke legvilágosabb árnyalata is felbukkanjon (még elvesztésé kicsi Joe a fonalat...). Mindegy, ennek ellenére igenis van a játéknak hangulata, vannak benne ötletek – s manapság bizony ez is nagy dolognak számít.

\*\*\*

Rendhagyó játékhoz rendhagyó cikk dukál – márpedig a Descent to Undermountain egy igen furcsa darab. Furcsa, mert egy ilyen kulcsinnel megvert játékot normál körülmények között sikoltva tépnék ki a CD-meghajtóból, s hajtanák a sarokba. Ebben a programban azonban van valami, ami minden vérbeli szerepjátékost megfoghat. A feltételes módot külön aláhúzom,



A szkarabeusz valahol elhagyta a galacsinját, így tehát jogosan vertem a hátára egy hetest



Kezdem azt hinni, hogy a grafikus NAGYON rossz (hő)napot fogott ki



Az eddigiek után már valóságos felüldülésnek számít ez a szabályt lengető illa goblin



Rebecca nyilván hátát rebek az égnek ha megissa a találkozást ezzel a hármastogattal

történetesen egy szobában tartózkodni is vele. Logikus, nem? Nem szóltam még a varázslókról,ők eleinte nem igazán használhatóak, viszont az igazán nagy erejű igéket eltanulva a játék vége felé erősebbé válnak bármely más karakterosztálynál – elméletileg. A gyakorlat viszont azt mutatja, hogy állandóan vissza kell rohagnálnunk a pihenőpontra, mivel a már "ellőtt" varázslatokat csak alvással kaphatjuk vissza. Egy csomó varázslat teljesen haszontalan, a maradékkal meg célozgatnunk kell, úgyhogy szerintem mindenki maradjon a harcossnál vagy a tolvajnál. Az egyes tulajdonságokra és fajokra nem térünk ki külön, ezekkel egyébként érdekes sokat kísérletezni, mivel a megfelelő karakterosztály/faj/tulajdonság kombináció rendkívül megkönnyítheti a játékot.

### "A JÁTÉK A NAGYSIKERŰ DESCENT TOVÁBBFEJLESZTETT ENGINE-JÉT HASZNÁLJA"

Ez mondjuk teljesen igaz, ám én a fejlesztők helyében erre azért nem lennék ilyen büszke. Mondhatni nagyon mélyen hallgatnék a dologról... Na emlékeztetem nem csak, a Descent nem épp egy mai játék (a második része például bő két éve jelent meg), s ehhez képest biza nem valami szembeszökő a fejlődés.

képes DDS-os drivert, ami a legújabb fejlesztésű videokártyáknál bizony nem ritkaság (az eddigiek alapján aligha szükséges külön megemlítenem, hogy a játék a legcsekélyebb mértékben sem támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat). Ilyenkor merül fel az emberben a kérdés, hogy szabadejét vajh' miért nem inkább a bővegyűjtés nemes tudományának szenteli? Otthoni gépem (ami hasonló konfiguráció az előbbihez, csak egy hagyományos videokártyával) már hajlandó normális sebességgel futni a drága, viszont még így, "hi-resolution" mellett is igen ritk dologok vi-gyorogtak rám a monitorról. E rövid intermezzo lényege az, hogy a gyengébb gépek (tök jó, a P166 már "gyenge gép"... ) tulajdonosai nyugodtan maradjanak az alacsony felbontásnál – randának így is randa a játék, de legalább élvezhető sebességgel hajlandó futni. Mi több, a teljes képernyős üzemmódot is kerüljük, mivel ilyenkor még inkább lelassul az amúgy sem villámsebes scroll.

Visszatérve a Descent engine-re, ezzel kapcsolatban van még egy igen komoly gond: alapvetően nem erre a stílusra íródott. A Descent ugyebár egy 3D-s, úrhajós/tűvöldözős játék volt, ahol például az ellenfelek nemes egyszerűséggel felrobantak. Egy szerepjátékban viszont ez elég furán venné ki magát – tehát kissé át kellett alakítani az eredeti kódot. Na most ez nem sikerült tökéletesen, mivel a legtöbb elhullott ellenfél meghökkenően jártas

Descent to Undermountain ugyanis minden hibája ellenére jóval közelebb áll a szerepjátékokhoz, mint bármelyik elődje. Habár maga a cselekmény fix pályán mozog, s időnk java részét a szörnygyilkolászás fogja kitölteni, de mégis van benne valami, ami megfogja a játékosot. Tán a régi AD&D-partik kellemes emlékeknek köszönhető, de én a botrányos grafika, pocské engine és hihetetlenül ostoba szörnyek ellenére is egész kellemes órákat töltöttem el a programmal. Példának okáért a kocsma, ahonnan lejutathunk a labirintusba, tökéletes hangulatot teremt a játékoshoz. Hirtelen felzendülő középkori zene, újabb és újabb pletykákkal előrkölő törzsvendégek, Kheiben remekül eltalált szinkronja – külön-külön apróságoknak tűnnek, ám így együtt tökéletes alafestést nyújtanak egy fantasy témájú programnak. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy maga az alapsztori a legfelültebb TSR-könyvek színvonalát is alulmúlja. Vannak a nagybetűs GONOSZOK (szadisták, feketében járnak, néha félig el vannak rohadva és úgy általában mindent el akarnak pusztítani), vannak a nagybetűs JÖK (általában mindenki e táborba tartozik, aki a GONOSZOKAT öli, amúgy derék és rendes emberek, még ha idejük java részét a mézsiárs is nemes tudományának szenteli is), s e két tábor között semmiféle átidesés nincs. Pont. Már a pusztá gondolat is nevesé-

mert szerintem ezt a véleményt sokan épületes marhaságnak fogják tartani. A kritika mindazonáltal szubjektív műfaj, s én fenntartom: aki kedveli a szerepjátékok világát, az mindenféleképp próbálja ki az Undermountaint. Hátha.

T.J.

**descent to undermountain**  
Interplay  
<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 Ő N A**

Minimum: P90, 32MB RAM, 4xcd, DDS 5.22  
Ajánlott: P150, 98-kompatibilis hangkártya

**Emyire randa grafikát még egy Descent-engine sem feleltethet**

62%



Miként a mondás is tartja: minden kezdet nehéz. Különösen igaz ez az olyan ismertetőkre, melyek vérbeli C&C-klónokkal foglalkoznak. Az igazat megvallva meglehetősen hálátlan téma ez, mivel minden valamire való közhelyet elsütöttek már legalább háromszor (újságonként). Ezen okok miatt nem is ismétlem meg a Warwind II kapcsán világág kürtölt klónzáselleni dörgedelmeimet. Úgy tűnik, hogy a "Clone&Conquer", mint műfaj szilárdan megvetette a lábát a PC-s játékok között és nem hallandó békében porladni. Az ellenállás értelmetlen. Azt viszont el kell ismernem, hogy mostanában a kiadók már – kérésük nem nevetni – megpróbálnak néhány új elemet is belecsempészni efféle próbálkozásaikba. Nincs ez másként a legújabb, WarBreeds névre hallgató program esetében sem, mely a maga módján határozottan eredeti darab. Már maga a témaválasztás is igen érdekes, mivel embereknek (illetve viszonylag emberszabású lényeknek) nyomra sincs a játékban. A háttértörténet amúgy igen nagy hasonlóságot mutat a Jurassic Park illetve az Alien 4. forgatókönyvével – tehát ezúttal is a génszűrés a problémák gyökere. Tömören összefoglalva: egy szuperintelligens faj elkezd istenesdít játszani, azaz bolygójuk néhány őshonos (s többé-kevésbé ártalmatlan) állatjából gondolkodó (s már nem is annyira ártalmatlan) lényeket hoznak létre. Ez pedig stratégiai léptékű hibának bizonyult. Az utóljára megalkotott, s kissé deviánsra sikeredett Maghák ugyanis teremőik ellen fordulnak, s többé-kevésbé sikeresen ki is irtják őket. E

nagyszerű haditett után azonban kellemetlen meglepetés éri a hódítókat, mivel rajtuk kívül még három, mestersegesen létrehozott faj bukkan fel és veszi birtokba a bolygót. Ésők a Maghákhoz hasonlóan bizony elég barátságosan jöszögek... Mi több, a már emlegetett (és kiírtott) teremőik módszerei alapján elkezdik magukat tökéletesíteni, hogy létrehozzák a tökéletes fajt (röviden az ubszszluttot). Tán mondanom se kell, hogy jó nagy híríg lesz a dologból.

### AZ ALAPOK

A WarBreeds mind a kezelőfelület, mind pedig a játékmenetet szempont-

kednek, magyarán a nekik szimpatikus közegben igen gyorsan elszaporodnak. Elég három-négy, egymástól kellő távolságra elhelyezett palánta és energiagondjaink hamarosan megoldódnak. Egyébként e növényeknek létezik egy másik, magházás (Spore) verziója is – ezek ugyan kevesebb energiát termelnek, viszont nehezebb őket elpusztítani és gyorsabban szaporodnak. Ennek ellenére szerintem a Pod termesztése jóval kifizetődőbb, mivel nem egyszer épp ezen a kevés többletenergían fog majd múlni a sorunk. A legnagyobb bunkóság, amit ellenfelünk ültetvényeivel tehetünk, ha beleplántálunk gaz módon némi gazt (Weeds), ami "kissé" megnehe-

ható fegyver, ami remekül használható ilyen gonosz célokra is).

Maguk az épületek nem sokban különböznek a Red Alert-ben megismert klasszikusoktól. Vannak ágyútornyok, "lénygyárak", fejlesztési központok és néhány, fajnóknét változó különleges építmény. Nemelyiket lehet fejleszteni is, például okéért egy feltuningolt psi-torony több lényt képes irányítani, mint egy alapszintű. Aprópó, psi toronyok! Ezek az építmények képezik dicső hódításaink alapját, mivel az önálló gondolkodásra képtelen harcos-organizmusokat csakis ezeken keresztül irányíthatjuk. Amíg nincs elég toronyunk, nem gyárthatunk újabb lényeket, tehát nem árt még idejekorán felhúzni belőlük néhányat. Egyébiránt az épp építés alatt álló építményeket

## GENETIKAI HADVISELÉS

# WARB

A laborban igen kedves kis szerken-tyükkel szerelhetjük föl lényeinket



Nekem valami azt sügja, hogy ez a váratlan érdek-lődés kerteckém iránt nem pusztán esztétikai jellegű...



jából követi a Command&Conquer-sorozat hagyományait, ám néhány érdekes újításra azért lelhetünk benne. Ezáltal is nyersanyagot termelve szerelhetjük meg a terjeszkedésünkhöz szükséges pénzt/üzemanyagot/energiát, ám a hason-szörő játékokkal ellentétben itt nem merülnek ki a leőhelyek. Ez a nyersanyag ezúttal egy igen gyorsan szaporodó növény (Pod), mely csak a bolygó bizonyos részein képes életben maradni. Az alapképlet tehát igen egyszerű: keressük meg az ilyen területeket, a sámmakkal vessük be és az egyre terebélyesedő veteményes köré húzunk fel különféle épületeket. Ezek az építmények a növények termelte energiával működnek, tehát nem építhetünk csak úgy bele a nagyvilágba. A növények amúgy növényhez illő módon visel-

ziti a kertészkedést. E módszer egyetlen hibája, hogy csak multiplayer-játék során használhatjuk (a gép ügyis előre kiépített állásokból kezd, szóval sok hasznát amúgy se venni).

Rendben, a dolog eddig egyszerű: vannak az ültetvények, vannak a növények, de vajon hogy nyerjük ki belőlük az energiát? A dolog igen egyszerű: építsünk mellé egy finomítót, mely egy megadott sugarú körben begyűjti a növények energiáját és továbbítja azt a környező épületekbe. A szokatlan az a dologban, hogy a növények nem pusztulnak el, nem merülnek ki és legfőképp nem kell velük külön foglalkozni. Amíg áll a finomító, addig nem lesz gondunk az energiáról – tehát nyugodtan hadakozhatunk az ellenel, nem kell állandóan a nyersanyagokkal szörakoznunk. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a finomítók csak egy elég kis területről gyűjtik be az energiát, tehát az ültetvény közepe felé érdemes építkezni. Amúgy támadni a növényeket is lehet, bár ez szerény véleményem szerint nem a lehető legjobb kihasználása szörny seregünknek (habár akad néhány területe

A térréteket elkerülése végett: ez nem holmi kaotikus kizúsza, hanem egy némőkű precízitással megtervezett támadó hadmozdulat



(amennyiben egy salátaszörű, földből kinyűvő izét építménynek neveztünk) is javíthatjuk épp ráero sámmájainkkal, amivel ugyancsak sok időt spórolhatunk meg. Az építményekkel kapcsolatban akad egy igen komoly probléma: a pálya térképét csak akkor láthatjuk, ha rendelkezünk radarral (Listener). Ez eddig tiszta sor, csakhogy radarral alapesetben csak a Kelika nevezetű faj rendelkezik. Hoppá! Tölk mondjuk el tudjuk tanulni a radarépítés nemes művészetét (erre a tanulgatos módszerre később még visszatérek), de ha épp nem ellenük harcolunk, eléggé meg vagyunk löve. A játéktér ugyan az esetek többségében nem túl nagy, ám baromi idegesítő dolog állandóan össze-vissza rángatni az egeret, hogy végre megleljük az ellenfél egy szál, épp a finomítónkat püfölo felderítő-jét...



Ez a kék tapír a látszat ellenére igen veszedelmes jószág



Sámánom nem is törődik semmi mással, csak a beoltott virággal!



## GÉNSEBÉSZET RULEZI!

Már a bevezetőben is volt róla szó, hogy a szembenálló fajok a génsebézet termékel, s folyamatosan módosítják saját fizikai felépítésüket. Épp emiatt a WarBreedsben nincsenek is egységek a szó klasszikus értelmé-

ni, az ellenfél is ezt fogja tenni). A képlet meglehetősen egyszerű: több ültetvény=több psi-torny=több lény. Defenzív taktikával (ami a Warcraft II-ben például tökéletesen működött a gép ellen) tehát mit sem érünk, hisz az ellenfél erőforrásai soha nem fognak kiapadni. Szerintem ez a megoldás emeli ki a Warbreedsset a

nek. Kijelölhetünk navigációs pontokat, s ha a kezdő és végpont egybeesik, a kijelölt lények a megadott útvonalon járőröznek. A nagyobb csapatok formációit szabadon válto-gathatjuk, bár érzésem szerint nem ez a játék legtalálhatóbb része. Teremtényeink mindenféle

megtámadják. Ha komoly fölényben vagyunk, csak adjuk ki ezt a parancsot, ugorjunk ki a konyhába egy kávéra s mire visszaérünk, már meg is nyertük a pályát...

## SOHA ROSSZABBATI

Az igazat megvallva elég skeptiku-san álltam neki a WarBreeds teszte-lésének, ám nem kis meglepetésemre kiderült, hogy egész kellemes játékkal hozott össze a véletlen. Meg me-reme kockáztnál, hogy a C&C-klónok közül jelen pillanatban ez a legélve-zetesebb darab. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék hibátlan lenne. Ma-ga a grafika mondjuk a botrányos in-trótló és fémöntől eltekintve egész kellemesre sikeredett – 800x600-as felbontással. Az alapértelmezett, 640x480-as képernyőméret mellett a játék már csak az arányai miatt is egyszerűen élvezhető, s a sebes-séget sem árt levenni. Ez utóbbi trükk eredményeként viszont a különféle lények mozgása szétesik, ami elég illúzióromboló tud lenni. Maga a harc egyébként még mindezen biztonsági intézkedések megtétele után is elég kaotikus. Az igazat megvallva harcosa-ink kiszámíthatatlan moz-gásából és a gyors játé-kmenetből kifolyólag nem is érdemes túl összetett had-mozdulatokban gondolko-zni, csak gyűjtsük össze a megfelelő csapatot, kap-

dossuk el az ellenfél magányos lé-nyeit majd rohamozzuk meg a kívánt célpontot. Innentől sajna a gép jó-nindulatán múlik katonáink sorsa, úgy-hogy a WarBreeds inkább taktikai, semmint stratégiai játék. Mindezen hiányosságok ellenére én maximálisan meg vagyok elégedve a programmal, elsősorban a változatos játékmélet és eredeti újításai miatt. A Red Alert-fanok számára egyene-sen kötelező darab, de nyugodt szív-vel ajánlhatom minden, a stratégiai (jó, taktikai) játékok iránt a legke-vésbé is fogékony olvasónak.

T.J.

# REEDS

ben, kedvünk szerint szerelhetjük fel katonáinkat különböző végtagokkal, fegyverekkel illetve érzékszervekkel. Először is megadhatjuk, hogy milyen torzót kívánunk alapul venni, ezekből fajoként öt különböző "típus" akad. A kisebb, kevésbé ro-bosztus testeket hamarabb le tudjuk gyártani, viszont ezek kevesebb életerével rendelkeznek és kevesebb fegyver is fér rájuk. Ebből adódóan a lények erőssége igazából nem is a torzón múlik, hanem a ráaggatott fegyverektől (a gyártáshoz szüksé-ges idő természetesen ezektől is függ). Nem szóltam még a lények gyártásához szükséges energiáról... mivel ilyesmi nem is létezik. Ez gon-dolom a legharcedzettebb Red Alert-rajongók számára is felér egy mély-ütéssel, ilyen megoldással én e mű-fajban még nem találkoztam. Gyor-san hozzá is teszem: a dolog itt tö-kéletesen működik, s nem teszi sem élvezhetelenné, sem pedig irreális-sá a játékot. Az előző bekezdésben már emlegetett psi-tornyok ugyebár eleve korlátozzák a legyártható lé-nyek számát, ezek működtetése pe-dig elég sok energiát emészt fel. Emellett nem elég egyetlen gyárban tenyészteni a harcokat, mivel az ellenfél valóságos ontja a lényeket. Tapasztalataim szerint egyszerre legalább 3-5 gyárban kell folyamato-san termelnünk, hogy fel tudjuk tar-tóztatni az ellenséges hordákat. Ez annyit tesz, hogy a játék során nem lesz túl sok üresjárat, hisz folyama-tosan támadnunk kell (nem kell fél-

C&C-klónok vé-geláthatatlan tengeréből. Itt nem kell spórol-nunk, nem kell állandóan szá-molgatnunk – összegyűjtjük a hordát, lerohan-juk az ellenfél állásait s meg-próbáljuk a lehe-tő legnagyobb veszteséget okozni. Nem kell egy rosszul sike-rült támadás után rögtön visszatérnünk az előző állást, van időnk (és módunk) új-ra-figyervezni és visszavágni.

A WarBreeds másik, szintén igen jól kifundált újítása a génlopás. Magya-rán az elhullott ellentelek genetikai anyagát összeszedve leutánozhatjuk annak különleges képességeit, le-gyen szó épületről avagy fegyverről. Ez szintén tökéletesen illeszkedik a program hangulatához, s ad egy ér-dekes csavart a játékméletnek. El-végre eltanulhatjuk az ellenfél erő-ségeit, használhatjuk épületeit és fegyvereit – ha elég tetemet trancs-i-rozott fel számánunk. Azt azért meg-jegyzem, hogy a sáman a nem túl szívós alkat, úgyhogy az efféle gén-szerző körutakra nem árt mellé ren-delni néhány testőrt.

A lények irányítása nem különöseb-ben bonyolult, de minden szempont-ból megfelel a kor követelményei-

Érőt épület rejti az elhullott ellentelekből kinyert géneket



alakzatváltások nélkül is épp elég ostobán mozognak: állandóan beragadnak az épületek mögé, letérnek a kijelölt útvonalról és a kijelölt célpontot csak a lehető legtrükkösebb esetben támadják meg. A legtöbb ütököt annyiból áll, hogy összesze-dünk egy nagy halom agyaras/kar-mos/plazmavető szörnyet, rázúdít-juk az ellenfél ültetvényére és el-gondolkozva szemléljük a képernyőn kavargó óskaszót. Nem említettem még, hogy lényeink viselkedését is beállíthatjuk – ami elméleti síkon ugyan nem rossz dolog, de a gyako-rlatban ügyis összevissza rohangál-nak (vagy megállnak egy helyben és nem lönek vissza az ellenfélre, ez még rosszabb). Egyedül a "Harass" opció használható, mivel ilyenkor a csapat szerteszét szalad és elkezdi felderíteni a térképet, az útjukba kerülő ellenteleket pedig azonnal

## warbreeds

Bruderbund/Red Orb  
<http://www.redorb.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, 4xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya, 800x600 SVGA

C&C-klón létező határozottan kellemes darab

83%



# CINKELT LAPOK

## OVERSEER

Elő helyszín – amint azt az előző Tex Murphy kalandokból megszokhattuk – Murphy irodája.

Pontvadászk vegyék fel az ajtó elől a Boyd magazint, lökjük meg az örökmozgó gombjátékot a kis asztalon, továbbá figyelmiükbe ajánlom az asztalon heverő "Szabálykönyv magánnyomozóknak" c. művet. Akinek ennyi felesleges tennivaló nem elég, az hívja fel a videofonon az Amerikai Információs Adatbázist és kérije le Tex Murphy adatait. Az információ faxon érkezik. Nézzünk néhány hasznos cselekvést is: emeljük ki az Irattároló alsó fiókjából a felhívható egereket, a potlcróit pedig a mérőszalagot. Az egyik fiókban levélre akadunk. Menjünk át a házszobába és vessünk egy pillantást India nemzeti társasjátékára, a Parcheesi-re. Tex visszaemlékezik az előző napra, amikor Sylvia betoppant Irodájába és megbízta aja elhalálózása körülmények kiderítésével. A film után ugorjunk el a rendőrségre, ahol Eve Clementsből szedjük ki minden lehetséges információt. Következő helyszín Linsky háza. Sylvia fogad, őt is faggassuk ki, majd kezdődhet a kutatómunka: az asztalról vegyük fel a domlónkészletet és a mellette lévő jegyzeteket. Utóbbin az áll, hogy vízszintesen, függőlegesen és átlósan 21. Vajon mi lehet 21? Természetesen a domlónkon lévő pontok száma, ha he-



lyesen rakjuk ki. Tegyük így, jegyezzük meg a számokat, amik mellett a led világ, majd táradjunk át a konyhába. A hűtőben egy nagy fűtő ban vár, az asztalon pedig Linsky orvosi készlete. Most irány a házszoba, ahol egy üzenetet találunk Deloresától, a kedvesétől. Delores címét a bal oldali éjjeliszekrényben lévő telefonkönyvből tudhatjuk meg. Mielőtt meglátogatnánk, vegyük ki az asztal középső fiókjából a levelet, majd vessünk egy pillantást a sakktableára. Hiányzik a királynő... hmmm.

Delores méretelt tekintve érthetetlen, hogyan lehetett Carl kedvese... Mindenesetre nemcsak a kedvese, de az ügyvédje is ő volt, és a végakaratáról sokat tud, tehát kiváló információforrás. Faggassuk ki, majd térjünk vissza Carl házába, a padlásra. Ismét Sylvia fogad Carl néhány személyes

holmijával, amiket visszaadott a rendőrség. Két kulcs, egy a búcsólével. A padláson keressük meg a hálós szőnyeget, nyissuk ki az Irattárolót és vegyük ki belőle Blaine Warner fura levelét. Nyissuk ki a szekretet és vegyük magunkhoz a Sylvia adóssággal tartalmazó kimutatást. Szép kis összeg! A kulccsal nyissuk ki a fiókos szekrényt és keressük meg benne Carl raktárbőrlelt szerződését. Természetesen ez egy új címet jelent...

... ami igaz kincseshánya. Az Irattároló középső fiókjában rejtélyes levél található S.F. aláírással. Az alsó fiókban egy project adatai olvashatók. Az asztalon egy levél Wanda Pecktől, a fiókjában néhány átutalási csekk komolyabb összeggel. Ami nagyon fontos, az a tábla mögötti cetli. Szedjük le a falról a táblát és vegyük magunkhoz a ragaszt. Az egyik fölön heverő dobozban egy készlet biztosítékra lelünk. Carl nem lehetett valami jó alvó – legálábbis ezt bizonyítja a bivalyerős altató, amit a kis egy párnája alatt találunk. A létra melletti egészségügyi dobozban néhány mágneskártya darabot találunk. Rakjuk össze, de egy apró darab hiányzik a kártyából. Másszuk fel a létrán, vegyük le a nap-tárt és nyissuk ki a mögötte lévő széfet – a kódszám a domlóns puzzle kirkásakor volt látható. A széfben két dolog érdekes: egy kártyaolvasó és egy egy-millió dolláros életbiztosítás Sylvia nevére kiállítva. Tudott dolgot, hogy éngylikosság esetén nem fizet a biztosítás... A kártyaolvasót csatlakoztassuk a számítógéphez, majd ugorjunk el Deloreshez és kérdezzük az S.F. monogramról, valamint az életbiztosításról. Mint kiderül, Sonny Fletcher magánnyomozóról van szó, akit Carl bírelt fel valamire. Ugorjunk haza, ahol Sylvia videofon üzenete látható. A kellemes kis filmbeután, a következő napon a North Hill Klinikán kezdünk.

Faggassuk ki az Igazgatót mindenről. Túl sok érdekes adattal nem szolgál, de megtudjuk, hogy kicsoda Wanda Peck – a CAPRICORN nevű polgárgépjárműegyesületnél dolgozik, amely a korrupcióval, a visszaélésekkel stb. kapcsolatban nyomoz, kutat – egyúttal a "jó" oldal megtestesítője. Menjünk haza és kérjünk információt Fletcherről az Információs adatbázistól. Cím sajnos nincs, de Eve Clementsből azt is kizhúzhatjuk a rendőrségen. Múltán megvan a cím, utazzunk oda. Sonny zűrös ügybe keveredhetett – a világ elől elrejtőzve egy lepusztult motelben tengődik whisky és szivarokon. Sokat nem mond a munkájáról, annyit tudunk meg, hogy embereket kellett volna megkeresnie és figyelmeztetnie kell volnának, de mindig elkésett – már halottak voltak. Búcsúzóul átad egy sakkfigurát: a hiányzó királynőt. Vizsgáljuk meg a bábut közelebbről, s az aljába rej-

## SUB CULTURE

A cheateket simán begépelve akkor tudjuk aktiválni, amikor a tengeraltárjában, és az óceánban tartózkodunk:

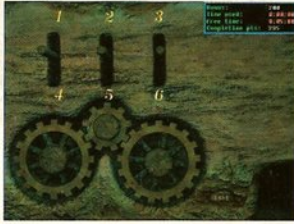
KAMIKAZE: éngylikosság  
REFILL: feltölti a pajzsokat  
BILLY: gyorsítás  
RINSE: kezdés  
COTTON: ugrás a 1. küldetésre  
TUMBLE: ugrás az 4. küldetésre  
HALFLOAD: ugrás az 6. küldetésre  
BEDLK: Isten mód  
HAVESOME: cucc az adott küldetéshez  
SCOTTY: vissza Touka Reefbe

TONKA: növeli a hajótest erejét  
MUTANT: növeli a sugárzást  
TICK: Geiger-Müller számláló  
DRYER: ugrás az 1. küldetésre  
DELICATES: ugrás a 3. küldetésre  
COLOURS: ugrás az 5. küldetésre  
DIDIT: küldetés sikeres befejezése  
HAVEALL: cucc minden küldetéshez  
WONGA: 1.000.000 sztyoinka

tett kártyadarabot illesszük a többihez, majd menjünk Carl raktárába. A kártya helye a kártyaolvasóban, a kódszó pedig: BISHOP (ahogy a kis cetlire írt betűket megfelelően illesszük). Clark Fletchernek írt rövid levélben biztosít afelől, hogy halála csak gyilkosság lehet. Valamiféle projectet is emleget, mely kapcsán el akarhatják tenni láb alól. A projecttel kapcsolatosan három nevet említ, melyek közül Clark felkutatását szorgalmazza, aki további információkkal szolgálhat. Ezen kívül egy címet is hagy, ahol tovább nyomozhatunk – tehát Irány Fresno irodája.

Fresno irodájában nézzük meg a határidőnaplóba felvésett időpontokat és helyeket, nézzük meg a világtérkép időzónáit, majd toljuk arrébb a szekrényt. Mögötte egy szék található, amely a falon lévő óraszerű szerkezettel áll kapcsolatban. Ezen a szerkezeten állítsuk be a következő időpontokat: SF : 6 p.m. Paris : 3 a.m. Sydney : 12 p.m. Paris : 2 p.m. SF : 5 a.m. Sydney : 11 p.m. Sydney : 9 a.m. SF : 3 p.m. Paris : 12 a.m. A széfből egy fénykép kerül elő, amin Carl Linsky egy úr társaságában látható. Vigyük el a CAPRICORN-ba, ahol megvizsgáljuk, a Wanda rögtön felismeri a másik úriembert: John Klaus. Menjünk Fletcherhez, nincs ugyan otthon, de cetilt hagy az ajtaján, hogy az Asanazi romoknál vár.

A romoknál kezdjük a feltűrével, a kerekéknél. A karokat a mellékelt képen látható sorrendbe és



irányba húzza máris megvan az első téglá. Menjünk fel a lépcsőn az emeleti tereembe, ahol az egyik kőcsőg alatt megtaláljuk a második téglát. A harmadikét sétáljunk át a romok másik részébe az ajtón át. Balra fordulva néhány rúdat és egy fadóbaoró lelünk. Vegyük magunkhoz ezeket, majd a keressük meg a harmadik téglát (a kis terebben), majd a negyediket (a figyelmeztető tábla mellett). Menjünk a hálós lépcsőhöz, vegyük fel a lépcső melőlő a téglát, majd lépünk a terebbe. Keressük meg a rudacsaklét és a kötelet, ami a plafonról lóg. A hatodik téglá itt van, de egyelőre egy kigyó a tulajdonosa. Hagyuk el a teremet, menjünk le a lépcsőn és lépünk be azon az ajtón, ahol még nem voltunk, majd rövid séta után találunk egy taplpat és egy cserepet, alatta pedig a hetedik téglát. Ugyancsak errefel van egy illádarab, ami feleltébb hasznos lesz a későbbiekben. Készítsünk a fadarab, a lán, a fadóbaoró és a felhívható egér segítségével egy remek kigyócsapdát. Kapjuk el a kigyót, s máris mi-enek az áhított téglá. Az utolsó darab a kúttban van, pontosabban a kút mélyén, egy fadóbaoró – szereljük a pipát a kőtélre, s húzzuk fel vele a vödört. Teljes a készlet, keressük meg a kaput, e helyezzük a téglákat a mellette lévő szerkezetbe. Akinek nem menne a kirkás annak segítségül mellékeltem a megoldást. Egy újabb terebbe érkeztünk, ahonnan nincs



több – a híd leszakadt. Vegyük fel a bódádarabokat és a náluk lévő hosszú és rövid fadarabokból, valamint új szerzeményünkökből ácsoljunk egy létrát, amellyel – ha nem is könnyedén, de átvicckelhetünk a szakadék felett. A földalaton feleltébb modern ajtó vár. Vegyük fel a földről az érmét, az érárt és a szemüveget. A szemüvegről tekerjük le a ragtapaszt, az órából szedjük ki a rugót, majd nyissuk ki a fémpanelt az érmével és illesszük össze a két drótdarabot a rugó és a ragtapasz segítségével.

Clark laboratóriumába érkeztünk, ahol mindenféle szatellitess megfigyelő komputer dolgozik. Keressük meg a nagy számítógép oldalára ragasztott cetilt, az tartalmazza a kódot a kódkártyához. Vegyük le a falról a fűtődetektort, vizsgáljuk meg a kézelebről, mire kiderül, hogy az valójában egy kamera, s még a lemez is benne van. Valahol a pad alatt találunk egy lejátszóhoz. Nem túl deris a felvétel: Clark kigyócsését mutatja. Kivégzése előtt beültött egy hangkódot a számítógéphez, amely elől jön nekünk, ugyanis ezzel nyithatunk ki egy titkos rekeszt (aki nem emlékezik: piros, sárga, kék, fehér, piros, sárga, zöld). A jutalom egy mágneskártya. Míg csak a leolvasóra van szükség, amely a kártyaképen található. Leolvasó a gépbe, kártya a leolvasóba – csak rutinosan, a kódszó pedig CHECKMATE. Innen irány a CAPRICORN.

A fényképet sikerült analízálni, s mindkét személyen látható egy STG jelvény. Sokat nem tudnak az STG-ről, de egyszer kaptak egy "Poisoned Pawn" fedőnevű alakítóló egy levelet, amelyben felhívta a figyelmet John Klaus, a Jog és Rend Szervezet és az STG kapcsolataira. A levél egyetlen támpontja: Jorge Valdez neve, mint lehetséges információforrás. Azonban rengeteg Valdezt él a környéken, s nem sikerült megtalálni akit kerestek. A beszélgetés végetvélte irány haza, s kérjünk információt az STG-ről (erre képtelen volt a CAPRICORN???) mire megjön a válasz: a Gideon Enterprises egy leányvállalata. Keressük fel Ismét Wandát, aki a Gideonnal kapcsolatban Schimming – a vállalat jelenlegi vezetője – nevével említi. Mr. Gideon címét (ő alapította a vállalatot és ő a főrészvényes) Schimmingtől kaphatjuk meg. Am ehhez előbb fel kell hírn Schimminget – az ő számát egy ismeretlen "barát" küldi el faxon az irodánkba. Schimminget nem könnyű szóba bírni (A,A,C,B), s egyedül lényeges információja Mr. Gideon címe. Mr. Gideon hosszú monológja után kérdezzük a sakkról, Jorge Valdezzel. Jorge sakkboltozt vezet, beszélgessünk el vele, megtudhatjuk tőle mi is az a "poisoned pawn" (parasztáldozat a sakkban). Térjünk haza, vegyük fel a videofont – egy ismeretlen barát keres, aki Val Davis és az STG project kapcsolatát emlegeti. Val Davis néhány hete autóbalesetben meghalt. A barát állítása szerint nyitva találjuk a laborját, a sietünk.

## MYSTERIES OF SITH

A kódokat a T megnyomása után kell bepötyörészni, ahol pedig 1 áll, azt 0-val lehet kikapcsolni:

IAMAGOD	- "Jedi, jedi über alles"
DIEDIEDIE	- Az összes fegyver
GIMMESTUFF	- Az összes tárgy
GAMEOVER	- Szintugrás
STATUESQUE1	- Lefagyaszítja az ellenfeleket
TRAINME	- Növeli az Erő szintjét
FREEBIRD	- Repülés
BOINGA1	- Isten mód
TRIXIE	- Teljes mana
CARTOGRAPH	- Megmutatja a térképet
GOSPEEDG01	- Lassítás
QUICKZAP	- Teleport egy meghatározott helyre



Valóban, a labor nyitva áll. Vegyük fel az asztalról a kódszavas cetlit, a szekrényből a majom játékat, majd tegyük a banánba az altatót (amit Carl rakárhábán találtunk a párna alatt). Műzik meg küzelebből Korot, a gorillát – érdekes fémdoboz van nála. Talán megőrzésre? Vegyük fel a sarokból a rudat, majd adjuk oda neki a drogos banánt és halásszuk ki a dobozát. Nagy meglepetésre egy kártya van benne. A leolvastó a sugárkamrában található, ahonnan a kijutás kicsit nehézkes. Használjuk a rakárhábán talált biztosítékokat a jelenet és kössük össze a drótokat a képen látható módon.



Kint kössük össze az olvasót a komputerrel (a jelző QUEEN), így izemképes lesz az elektronikuszkó. Olvassuk ki a kártyákon lévő sakkleírásokat vele (a leendő kártyákról is érdemes, főleg annak, aki nem jó sakkozó). Irány haza, ahol levél vár Jannytól. Big Jim Slade-nél, a profi bérnyitkosnál járhat, s elhozza tőle az egyik kártyát. Tex vele issza első bourbonját, amely Fletchernek az utolsó. Big Jim győzője végzetes volt.

Menjünk Slade címére – nagyon óvatossá kell lenni, mert Slade éppen zuhanyozik. Tegyük a mágneset a mérőszalagra és nyúljunk meg a konyhaablakon a kulcsért. Nyissuk ki az ajtót, majd bent rögzítjük vissza. Vegyük fel a tárcsáját, vegyük ki belőle a cetilt és a lottószelvényt, jegyezzük meg a számait. A konyhában keressük meg az altatót és a biblialit a fiókokban, majd zárjuk vissza őket. A nappaliban vegyük magunkhoz a kódolapot, térjünk vissza az előszobába, lépjünk be a szekrénybe, zárjuk magunkra, s vegyük le Slade ruháit. Vizsgáljuk át őket, mire egy kulcsra akadunk. Peckünkre pont most szóznál meg a telefon, úgyhogy a szekrényben kell lezárni a csevelet. Slade a konyhába megy, mi osonjunk a fürdőbe. A kabátjából vegyük ki a kulcsot, akasszuk vissza, majd ugorjunk a kádba és húzzuk össze a függőnyt. Miután Slade elment nyissuk ki az ajtót, majd a bilincselt, amely a kőtáskát az ágyhoz köti. A táskával irány az ódes otthon. A kőtáska nyitókódja Slade szerencseszáma: 613, 222, 731. Egy számszék teleit papírt találunk benne, biblialit idézeteket jelölnek. Vessük össze a Biblialit, majd a legjobban odailó szót/számot írjuk be az idézetből. A megoldás: POST OFFICE BOX NUMBER 969. A táskában egy rács is van, melyet a kóddalap segítségével elmozdítunk, majd keressük meg a tű nevet. A névsor amolyan halállista lehet, de egymás alá írva egy helynek a neve is: MILLWALLEY. A postásvatalt itt találjuk.

A postán egy első szintű ID kártyát találunk a Jog és Rend Szervezet épületébe, és egy kódolt üzenetet. Az épületben adjuk át a kártyát az őrnak, majd tegyünk egy kis altatót a kővéjébe. Miután kilüktette magát, menjünk a fürdőszobába, s keressük meg a szekrényekben a meghívót és az ismertetőt. A társaság ismertetőjét kombináljuk a kódolt üzenettel,

s fejtjük meg (ahányas szám, az a betű a szövegben). Aki unja kibogarászni: MR SLADE PRIORITY TARGET ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSWORD PIRANHA. Keressük meg az őrt az előtérben, vegyük el a kulcsait és menjünk Robert Knott irodájába. A riasztó PIRANHA kódokkal lehet lekapcsolni. Keressük meg a kulcsot a fotel alatt, majd nyissuk ki vele a WC-ben lévő zárt szekrényt, benne egy papír és rajta fordítva olvasható egy telefonszám. Knott irodájában tárcsázunk helyesen (69835374663), majd a megjelenő szöveget a telefon gombjainak segítségével dekódoljuk. A szám 6736737263 (Open Sesame). Mozdítsuk el a gyíkos tall képet és írjuk be az leírt számot ködként. Jutalmunk egy CD, melyet Wandának címzett Knott. Az asztalon egy cetilt találunk valamilyen címmel. Jobb híján menjünk ide (a kijárót az ID kártyával nyitjuk, amely a folyosón az egyik asztalon van).

El elhatagott kikötőben Murphy páru jár, leütik és egy szurik kap a fejébe. Még nem tudja, de ez egy implantátum... Keressük fel Wandát, adjuk át a CD-t, s ő cserébe elárulja Knott hétvégi házának a címét, esetleg ott rejtezőkódhat. Mindenestre menjünk oda, mert információlátni is szolgálnak, valamint ő a következő a halálistán.

Az akváriumban érdekes kis doboz őrtnek a piranhák. Mozdítsuk el a lovas képet, vegyük ki alóla a szöveget, keressük meg a konyhaszekrényben a franciakulcsot és szereljük le a csaprot a fémcsövet. Szereljük össze a két szarzeményünket és halásszuk. Knott ágya alól vegyük ki a műanyag babát, fűjük fel, a tűz mellől vegyünk el egy fadarabot, a szekrényből pedig a kötelet. Utóbbi kettőt kössük össze. A mosdó alól vegyük magunkhoz a gázgyújtót, s nyissuk ki az elektronos tetőablakot (az ajtó melletti gomb). Próbáljuk elhagyni a házat – Knott akkor megjelenik, s rövid monológjának, valamint életének golyózparát véget. Vegyük el a kulcsait, nyissuk ki a szobájában álló szekrényt, öltöztessek fel a babát, majd mutassuk meg a bérnyitkosoknak az ablakon keresztül, mintha barátónknak lenne. Bevezik a trükköt, s amíg nem lövöldöznek, dobjuk ki a fát a tetőablakon és másszunk ki a kötélen. A bérnyitkosok páru járnak: egyik golyó eltalálta a gáztűzhelyet, s Tex mielőtt leugrik búcsúzóul bedobja az égő gyújtót...

Másnap hívatást kapunk Larry Hammondtól, a "barátság", szerinte Greg Call a következő támpont, az STG project programozója. Greg rájöjt, hogy valaki el akarja adni az STG eredményeit a Rend és Jog Szervezetnek, s ezért áthelyezte a laborját. Keressük fel Eve-et a rendezőszobában, mert megtudjuk tőle, hogy Greg agyában implantátumot találtak a boncolásnál. Nézzünk el Fresno irodájába, egy braille írással írt levelet találunk ott. Meglátás: NEXUS. Ugorjunk el Mr. Gledeonhoz, ő elmondja, hogy egy régi kutatóközpontot hívták így. Utazzunk oda, s a belépőskor a számítógépet kijelzi, hogy implantátum van. Eltávolítására is van mód: vegyük magunkhoz a implantátumokról szóló anyagot, olvassuk el, vegyük el alóla a kódkártyát és a linkezős tüt a szerkezetről. A kártyával nyissuk ki a készítményeket tartalmazó hűtőt, vegyük magunkhoz a 218-ost és szivjuk fel a fecskendőbe. Irány a chipelátóvítvő gép, szedjük ki az implantátumot. (Vizsgáljuk meg a fecskendőt). Itt követhetünk a legidegesebb agy-labirintus, ahol az ellenszermot kell eljutatni az implantátumig. Behatolás pontként ajánlom a power melletti lédegályát.

A művelet után megérkezik Larry és átadja a kártyát egy cetlil. A mágneskártyát a neonok között találjuk, kapcsoljuk le őket. A pulton van a kártya olvasó. Dugjuk össze a géppel és olvassuk le a kártya tartalmát.

A Jog és Rend Szervezet épületében nézzük meg a monitorokat, menjünk a nagyterembe, vegyük fel a kottartatót, húzzuk ki, tegyük rá a nálunk lévő meghívót és helyezzük a kamera elé. Mivel a meghívón lévő kép megfelel a kamerával látottnak, nem tűnik fel az őrnak ottlétünk. Húzzuk el a függőnyt, a fapálcákkal (az egyik edényben találjuk a szobában) nyissuk ki a kártyaleolvasót és a kódkártyával lépjünk be a laborba. A földön heverő cetilt nézzük meg. Jegyezzük meg a számot (107), a fiókól vagyunk ki a crusader íratot, mely a mutások kiltását és a genetikailag tiszta emberek felsőbbrendűségét hirdeti. Nyissuk ki a hátsó asztal fiókját, vegyük fel a maszkképet, vegyük ki belőle a kártyadarabokat és illesszük össze.

A nagyteremből hívjuk a 107-es számot, majd menjünk az előtérbe, s a kódkártya segítségével elegánsan távozzunk. Ottthon üzenet vár Jorgetől, keressük fel az üzletelőt. Jorge rákéréssett a hálón a "poisoned pawn"-ra, mire levél érkezett – érdekes módon nekünk. Egy áratronnyal akar valaki találkozni velünk...

Sopr... mellől vegyük fel a követ, a számszám ládából a blokkot. Húzzuk el az egyik dobozt és kapcsoljuk be a liftet a mögöttes lévő kapcsolóval. Hívjuk a liftet, majd jöhetnek a meglepetések. Először Sylvia mint tisz. Másodszor Klaus mint a kártyákra éhes cowboy, majd Slade, aki eltulsi Klaust láb alól, és szintén a kártyákat akarja. A siker érdekében a következő pontokat válasszátok: B, A, C, B, C, A, E, B, B.

Az előző jelenetből sok minden tisztázódott. Kiderült, hogy az STG keretében egy olyan programot akarnak kidolgozni, amely minden emberbe implantátumot helyez, s így mindenképpen ellenőrizhetővé, irányíthatóvá és elpusztíthatóvá válik. Ezen dolgozott néhány – egymásról mit sem tudó – kutató, s az információkat a kártyákon továbbították a központi gép, az Overlord felé. A Rend és Jog Szervezet kizsármolta ezt a páratlan politikai előnyt és korlátlan hatalmat jelentő rendszert és megszerzte az STG projectot. Mint Greg kártyájáról tudjuk, Klaus volt az áruló. És ami a legdurvább: az egész mögött Gledeon áll, ő irányított mindent, az ő álma teljesülése, ha az STG project beindulna, s minden embert irányíthatna a Földön... Akkor hát jöhet a végjáték, az Overlord felkutatása, és a nyolc kártya segítségével a program megsemmisítése.

Bár Gledeon elutasított, Sylvia tud egy titkos bejárattal a hálószobán át (Sylvia műlájában igen sok térfel szerepel...). Vegyük fel az ágy mellől a sakk-készletet, helyezzük a táblára úgy a figurákat, ahogy az oszlopokon állnak a szobában. Mielőtt a lifttel tá-



voznánk vegyük magunkhoz a vasrudat. A galériában engedjük le a csillárt a kapcsolóval, majd vegyük le a két korlátot, szereljük a vasrudra és másszunk át a galéria balkonjára. Keressük meg a jobboldali fát távoli részénél a kapcsolót, amely belkapcsolja a biztonsági rendszert. Belindul egy 16 lépéses ciklus, s mindvégigben a terem más-más része kerül védelem alá. A hálón lévő alaprész segítségével kicselezhető a riasztó, de idegépő feladat. A leggyorsabban rögtön a lépcsőhöz futni, s ha elég gyorsan vagyunk (a Shift lennyomásával), odaérünk. Ezután álljunk a lépcső aljára és várjuk meg a 15. ciklust, amikor sehol nincs védelem. Ekkor rohanás az ajtóig.

Keressük meg Gledeon dolgozószobáját és a rejtéket az egyik könyvespolc mögött. A meglatált keresztet

helyezzük a kardot ábrázoló szekrényre és oldjuk meg a kis puzzleit. Jutalmunk egy biztonsági kártya. A dinoszaurusz perselybe dobjuk bele az érménket, a kapott kulcsokat bejuttathatunk a játéktérbe. Itt találunk egy kirkás puzzleit, ami Alcatraz szigetét mutatja, s a hátulján elengedhetetlen kódok vannak



a végső feladathoz. Vegyük magunkhoz a billárdgolyókat és jegyezzük meg, hogy melyik színhez melyik szám tartozik. A vezérőterembe ezekkel a kombinációkkal juthatunk be. A folyosón másképpa egyik padon egy CD-t találunk, az legyen nálunk. A vezérőteremben vegyük fel a másik CD-t a monitor tetőjéről, s helyezzük be őket a CD-lejátszóba (ne feleddük előbb kinyitni). Alcatraz védelmére elvashatók fontos információk. Úgy látszik ott rendezte be a kísérleti központot Mr. Gledeon.

Az ajtó felé fordítva láthatunk egy kártyaleolvasót, amely Kápcsalpolja a galéria védelmét, használjuk itt a kódkártyát, majd irány Alcatraz.

Amikor megérkezzük elkábitanak a gonosz robotok és egy cellában ébredünk. Húzzuk arább az ágyat, majd követhetjük a legutolsó mágneses puzzle a játékból (ld. Megoldás). Ha sikerült átjutni a szomszéd cellába, ve-



gyük magunkhoz az egyik ágytatót zsinoget, a téglát és dobjuk le a célán kívüli kis tálcát a téglyával. A zsinogettel húzzuk magunkhoz a tálcát tartalmazó egy lézer-végőt és ragtapszát. A lézervégővel szabadulunk ki. Az a blokkban keressük meg a drótot, egyenesítsük ki és halásszuk ki vele a rács túlsóoldali lévő kulcsot.

Ezzel átmehetünk a B részlegbe. Az egyik szék alatt egy gázárcsaszűrő találunk. A C blokk egyik cellájában kulcsot találunk, kinyit-hatjuk vele azt a rácsot, aminek a túlsóoldala egy kódkártya hever. Vegyük fel, majd irány a B blokk.

Álljunk 10-esre a kapcsolót, majd lépjünk be a cellába, nyissuk ki a dobozt és vegyük magunkhoz a bombát. Menjünk le a lépcsőre, s a jobb oldali szeméttárolóból vegyük magunkhoz a zsákok, szedjük ki belőle a rossz szűrőt. Menjünk el jobbra és vegyük fel a földről a panelnyitó szerkezetet. Keressük egy szűrőpanel, mire megjelenik egy robot, és végignézzük, hogyan cserélje ki a szűrőt. Igyekezünk a szűrőt mellett a lédszék, toljuk arább az egyiket, s guggolva osonjunk a csavarhúzóig. Térjünk vissza a C részlegbe és csavarozzunk le egy gáztartályt. Készítsünk füstbombát a rossz szűrő, a bomba és a ragtapsz segítségével, nyissuk ki az egyik szűrő paneljét és szereljük le a szűrőt. A robot kicseréli, és elviseli – éppen akkor robban a bomba, amikor az őz előtti halad el. Az őz elterül, szedjük el a kártyáját és vegyük fel Gledeon fűsőt. Szedjük ki a házszálat és használjuk a DNA ellenőrzésnél. A központi gépezet érkezünk, ahová a kódszavas kártyánkat (szókat a cetlikről illetve a képviselőről lehet kicselezni): A(Queen), B(Draw), C(Castle), D(Gambit), E(Bishop), F(Resign), G(Checkmate), H(Knight). (A kártyákat a kurzorgombokkal kell elforgatni.) És még valami a végső győzelemhez: Rd1, Rxe7, Uxd7, B1f5, Bd7, Bxe7.

Elegáns vég, semmi amerikai csúppogés, igazán profi munka! És he hiteltünk a látótatknak: lesz folytatás!

## STREETS OF SIM CITY

A kódokat a Cheat-Ait-X megnyomása után megjelenő cheat-ablakban tudjuk megadni:

LOCK AND LOAD	- Maximális löszér
SAMPO	- 999.999 dollár
IM BACK	- Kijavítja a rongálódásokat
MR FABULOUS	- Láthatatlanság
JUPITER	- Jupiteri nehézségi erő
EARTH	- Normál nehézségi erő
MARS	- Marsi nehézségi erő
MOON	- Holdi nehézségi erő
BEEFCAKE BEEFCAKE	- Az összes fegyver



**Első menet:**

MegaHali CoVboy!!  
Tudod úgy volt, hogy ez a szám lesz az utolsó amit megveszek az 576 KByte-ból. (Na, ez a nap is jól kezdődik...) Abból a lapból, amit a kezdetektől fogva ismerek, és aminek 5 éve rendszeres olvasója vagyok. Nem azért, mert a lap rossz lenne, hanem mert manapság már alig játszik a géppel, mivel nincs egy igazán jó játék PC-re. Emlékszel még a Pirates-re, a Maniac Mansion-ra, a Street Rod-ra vagy a Defender Of The Crownra? Igen, ezek mindig C 64-es játékok. Merem állítani, hogy - néhány kivételtől eltekintve: Dune 2, Doom, Tomb Raider - azóta se jöttek ki olyan jó progik, amik ennyire megfogtak volna az embert. Amikor viszont a csevegőhöz értem, megláttam Sandra Bullock képét (ami sajnos fekete-fehér volt), amit Embrasz küldött be nektek. Ha minden számba bebesztek Sandráról egy képet, ígérem, hogy továbbra is hűséges olvasótok maradok - miatta ejtettem Leia-t is :-). Ellenben, ha nem, akkor kénytelen vagyok elbúcsúzni. (Jaj, csak azt ne! Sandrából már kapunk vagy ötvenet - egyet esküszöm berakok a következő Csevegőbe, csak most épp a másik irodában felejtettem őket. Egyébként lenne egy üzleti ajánlatom: lesz öt Sandra Bullock a következő Fecsegőben - te pedig öt darabot veszel. Áll az alku?)

AZ ERŐ LEGYEN VELETEK!

Han Solo

SANDRA BULLOCK RULEZ FOREVER

**Második menet:**

Hi CoVboy!

Érős érdeklődéssel nyitogattam ki a márciusi 576-ot (mely érdeklődés nem kis mértékben volt köszönhető a címlapon figyelő Lula babának), és amikor a Csevegőhöz értem, hát pislanítottam erősen párat. Mi a fene, újabbam már moziújság is lett az 576-ból, hogy Sandra Bullock enyhén baráti kinézte is helyet foglal a lapokon? (Högyne. Itt minden van, mint a mesében. Sandra Bullock, Lara Croft, jövő hónapban tán még Gobbi Hilda is lesz.) Aztán gyorsan elolvastam a Csevegőt, és legnagyobb meglepetésemre nem igazán a művésznőről szóló írást találtam. Micsoda hanyagság! :)))

Bár meg kell adni, hogy egy elég kommersz cikk róla, ha igényt tartasz rá, bármikor szívesen küldök egy másikat, mely azért jóval furcsább helyzetben mutatja a kis aranyost. Az irányú fenyegetésedet pedig, hogy bárki küldhet hasonló kellemes képeket, gondold meg erősen! Mivel kb. egy éve már (mióta betört kis lakomba a net), üres óráimban folyamatosan gyűjtögetem az ilyen kellemes neének képecskéit, melyek manapság meg az erős szelektálás mellett is tizeszes nagyságrendre rúgnak. (Szent Matáv! Gazdag egy family! Nem kérdeznéd meg aput, hogy nem óhajt-e örökre fogadni egy szép, okos, ügyes és hasonló pozitív tulajdonságokkal rendelkező főszerkesztőt?) Ennek bemutatására mindjárt küldök is párat :) Szóval ha esetleg úgy gondolod, hogy el tudod viselni az ilyesmít, csak szíj nyugodtan, biztos vagyok benne, hogy szegény Martin rövid időn belül meg se fogja találni a Konzolos képeit a vincsin... :)))

Mielőtt a harmadik menetet begognatnám (nahát, de jó kis szó!), némi magyarázattal tartozom. A múltkor Csevegőben szereplő black&white lányka (roppant félművelt vagyok, és csak utólag tudtam meg, hogy ez Sandra Bullock) ugyanis egy igen ígéretes népi mozgalmat indított el elekt-

ronikus postaládánkban. Mindenki csillapíthatatlan vágyat érzett, hogy különféle lánykákat mellélkeljen emiljézz (mennyséig tekintetében Nr. 1 lett az előbbi, Pola nevű úriember). Sandra is volt egy rakás, de voltak egyéb lenge öltözötű hölgyek is - így tehát ha pusztá véletlen folytán elfelejtétek megcsinálni az intergalaktikus 576 site-ot, akkor még mindig elegendő "kezdőtöke" van egy más típusú homepage-hez. Tudjátok, olyanhoz, amiért 40 dolcsit kell fizetni havonta...

Következik a harmadik menet:



Kültéssel győzött ennek a hölgynek a beklüdjöje. (A meztelenségért a felháborodott anyukáktól ez úton szeretnék elnézést kérni.)

Mivel elektronikus postabatyunkban még akad néhány gyöngyszem (meg egyébként is április van, vagy mi a szösz), tovább folytatjuk benne a kótorászt:

Hehllllo-BE!!!ooooo CoVBoy!

Bocs hogy nincsenek ezeketek.

Itt vagyunk a VPG szamtech teremben.

Tok jo az ujsag, az egyik haverom most szokott at az 576-ra a \*\*\*\*-rol. (A \*-ok én voltam. Nem személyeskedünk nyomtatásban.)

Jo lenne egy CD-s melléklet, de egy másik, kulon ujsagban.

JO lenne ujra bevezetni a toplistat, a nyere-menytajeket, a KENO szamok lekozleset. Log a sliced! (Dramai váltás. Vagy ez egy új rovat? Nem kizárt, itt mindig én tudok meg mindent utólag.)

Csal! En vagyok a te jo ereg Nevrokonod, a Lacika.

(Ne lepdj meg a hirtelen tavellalson , ezt mar egy masik, 13 éves, szemuveges kolok írja.)

Hagyjatok abba a posztermellekletet, mert nincs tobb falam.

(NE torodj Lacikaval, majd visunk neki teglat!-Balazs)

Egyebkent CoVBoy!Mi volt az a multkori egy oldalas poen nelkuli CSEVEGO? (Előzetes a mostani két oldalas poen nélkülülőhöz.)

Ha meg egyszer ilyet csinalsz, megettelk Pedigree Pal budapesti lakossal.(Ennek nem TOM mi volt az értelme, a hulye Hunor irtal)(Nem is a Hunor, a Tohotom!-Balazs.)

(Nagyszerű. E-mailt kaptam a teljes hun-magyar mondkörtől.)

Nnnnnna!Most elkezdjük felsorolni a pozití-

vumokat, ez azokat a dolgokat, amin lehetne meg elonyere változtatni.

Pozitívumok:

-A legjobb ujsag MO-n.(Természetesen a Nok Lapja utan.-Huba.)

-Poszter melléklet.

-Jo leirasok.

"Negatívumok": (Bocs, de ilyen is van.)

Ja, meg sincs.

(Ez korrek. Az ilyen kritikát bírom.)

Vaghatod a levelet, csak tedd be a Csevegőbe. (Ha beteszel kuldunk neked egy Steffit, es melle egy olyan hulye kutyat is, es egy Borsodit, mert most meg van ido kimenni egy Borsodiert.(Ugyanis itt van egy kopésre a helyi Hiper-market.Gizi neni boljia.)

U: Egyebkent az egyes levelet igz itam, mert megszoktam mar a magzar bil-lentzuyetet.

Na hello, csa.

Denes.Laci, Balazs, Gergo, And(riska)

Gratulálok a közös erőfeszítéshez, amely ezt az - úgy mond - levelet elő-

állította. Egy másolatot megküldtem Bálint gazdának (asszem így hívják a közölközötténi misszterünket), hogy lássa, milyen jól halad az új nemzeti tanterv megvalósítása. Persze tölem feltehetően kimerítő választ is adok rá:

- Igen. Persze. Aha.

(Nna, ma is megoldoztunk a pénzünkért. Lehet küldeni a Steffit, a Borsodit, meg mindent e-mailben. Majd binárisan felhőrpintem.)

Most pedig következze az a levél, amelyetől kiújult régóta szunnyadó pa-

ranóiám:

Hello (Bello) CoVBoy!

Nézd mit kaptam a kis postaládamba :

Szeretettel minden lehetséges

Ezt a levelet azért kuldtk, hogy szerencset hozzon. Az eredeti NEW ENGLAND-ban van.

Kilencszer jarta korbe a vilagot. A szerencse Hozzad érkezett el.

A levele megkezesese utan szerencse fog erni. Gondoskodj rola, hogy tobbad add a levelet, ne szakítsd meg a lanco. A szerencse postan jon el Hozzad. (Ajjaj! Már megint az APEH próbálkozik...)

Ne kuldj pénzt! (Tévedtem. Ez mégsem az APEH.)

Olyan embernek kuldd el a levelet, akinek szuksege van szerencsere. Ne kuldj penzt, mert a szerencsének nincs ara ! Ne tartsd meg a levelet, 96 oran belül kuldd to-

vabb!

Egy tiszt 46000 dollart nyert, mert to-

vabbította. Joe El 40000 dollart veszített el, mert megszakította a lanco, ugyan-

akkor Philadelphian Bonni Seel e

level megorzese utan 51 nappal el-

vesztette a feleséget, mert elfelej-

tette továbbküldeni, felesége ha-

lala utan továbbította es 77500

dollart nyert. (Megvan kik ezek! Valamelyik biztosító

köstolgal!)

Kerlek, kuldj masolatokat, es fi-

gyeld meg, mi tortenek 4 nap

mulva ! (Visszajön 162)

A lano Venezuelabol

indult el, egy Senau

Anthoni Degron

nevu del-ameri-

kai misszionari-

ustol. (A jó

nénikéjét!

Inkább az

tobbszor korbearja a vilagot.

20 masolatot kell keszitened es elkuldened ismerosoknek, barátoknak, azoknak akiknek szerencse kivansz. 4 nap mulva meglepetesen lesz reszed. Ez igaz ! (Ja, megszünk ismerőséidnek és barátáidnak lenni.)

AKkor is jegyzed meg, ha nem vagy babonas!

Constantius Piushoz 1953-ban jutott el a lano, mekerte a titkarat, hogy keszítse el a

20 masolatot es kuldje el azokat. Nehany nap mulva lotton 20 millio dollart nyert. (A titkár

vagy Constantinus Pius?) Csorha Coeli

megkapta a levelet, de mivel nem hitt benne, eldobta, 9 nap mulva meghalt. (A temetke-

zés vállalkozó viszont továbbküldte és egy új megrendeléshez jutott.)

1963-ban egy fiatalasszony kapta meg a levelet, a szerencse levelet, mivel nagyon halvány volt, at akarta gepelni. Ido-

közben mas probamei akadtak, ezert elfelejtette. Kocsija

osszelort, nagyon dragan javitottak meg, ekkor eszebe ju-

tott a level, legepelte, továbbította es nyert egy uj autot.

Emlékezz ! Bizz ! Abban Aki Jot Akar Neked !

Ne kuldj pénzt ! Használni fog ! (Ti viszont csak nyugodtan küldjétek nekem pénzt. Az is használni fog.)

Feladonak ezt ír: WIEDEBET

183 R

Nem gondoltam, hogy ez a hü-

lyeség az Interneten is elindul.

(azért a biztonság kedvéért tovább-

küldtem) Ha már úgyis írtam neked (hirtelen nem jutott eszembe más balek, akinek el-

küldtem volna a levelet) (Közi...) szeret-

ném megkérdezni (hátha te még emlékszel rá)

hogyan kell továbbírni a Mobilis 2-ben,

azon a hasforjató pályán, ahol Prince Buffo-

not kell kiszabadítani a buborékból. Az 576Kb

idevonatköz számát kölcsönösdátam valakinek,

csak az a baj, hogy ennek a valakinek a szem-

lélyességének számomra rejtve van, és érdekes módon senkinél sincs, akít

megkérdeztem. Egyébként még

egy jópár számnak lába kélt.

Szóval, ha tudod, hogy sze-





rezhető meg a Safety Pin, akkor írd meg. Viszlát.

Blahut Viktor  
AAAAAARRRRRRGGGGGGGGHHH!  
(Na mit szóltok, milyen pontosan végigkibáltam egy sort?!?) Ez a levelet én már egyszer megkaptam egy jópár évvel ezelőtt, amikor egy másik újságnál CoVboyongtam. (Nézd má' a boldond Wordöt, aláhúzta az előbbi szót – pedig én eddig azt hittem, hogy a Microsoft-termékeknek van humorérzékük.) Már akkor is a gutaütés kerülgette tőle, de a biztonság kedvéért leszkoszosítottam vagy 15.000 példányban. Ennek megfelelően már rég multimilliórdosnak kellene lennem, de ez szerintem feltűnt volna nekem. (Hacsak nem tekintjük szerencsének azt, hogy azóta ellopták a kocsimat, és most már nem javítják drágán.)

Mondjuk nem vagyok megrettenve a levéltől, mert mióta élek, fenáll az a lehetőség, hogy meghalok, mindenesetre ha már ennyi

hulla szegélyezi a levél útját, nem ártana felhívni az Interpol figyelmét arra, hogy ugyan kasztlizzák már be sorozatgyilkosságért ezt a venezuelai misszionáriust. Természetesen a levelet most is sokszorosított tetemes példányszámban, bár nem vagyok babonás. (Ezt le is kopogom.)

Apropó. Kedves Vilmos, aki ezt a levelet elküldte nekem: négy nappal az e-mailed után téged HIHETETLEN SZERENCSE ért! Küldtem neked egy csekket, amelyen postai utánvétellel megrendelheted a Goblins 2-vel foglalkozó számunkat! (Sőt, több csekket is küldtem, hogy a töb-

# csevegő

bi hiányzó számot is megrendelhesd! Mi ez, ha nem szerencse?! NE, NE DOBD EL! Kukkenstein Egon, matolcscsabolcsi lakos eldobta, és egy pár nap múlva elkapta a BKV-ellenőr. Újabb csekk állt a hához. Sajtusztai Péz Pál, Hevenyszántódról viszont pénzt küldött nekünk, és pár nap múlva hatalmas szerencse érte: megkapta a megrendelt újságot. IGEN, KÜLDJ PÉNZT! AZ NAGYON HASZNÁL!

Üdv Tehenészlegény! Na. Már öt éve tervezem, hogy írjak az újságnak, és persze most nem jut semmi se az eszembe. (Várj még öt évet.) Logikus, mint Máté fiam fülcimpája. Na jól van, jöhet egy enyhe kritika az újságról. (ne húzd be füled farkad, mert pozitív lesz)

Nagyon jó. Sehr gut. Meg minden. Nnna, komolyra fordítva a dolgot. Szerintem nagy ötlet volt betenni az újság elejére a technikai cikkeket, mert ezt is egy csomóan elolvasák. Legalább már nem kell V.Z.-magyar, magyar-V.Z. szótártat mellékelni. (Ezt viszont azért nem állítam teljes bizonyossággal...) De azt a két cheat-programot minek feltették bele az újságba? Az ezelőtti számokba már a földbe tiportátok ezeket a kiegészítőket, és mit látok? (C: Újsá-

got) Ez nem volt túl szép dolog. Más téma. A szerkesztőség egyöntetű véleménye szerint mi a világ legjobb számítógé-

pes játéka? Mert erre igazán kíváncsi vagyok. Na, ennyi teltet fölem öt év alatt. Nem baj, van vaj.

Hogy mi a szerkesztőség kedvenc játéka? Na, ez fogas kérdés. Izlések és pofonok, ugyebár... De azért menjünk szépen sorban, kezdjük mondjuk a Vári Zolival. Ő már eleve egy nehéz szakma, mert nekem néha úgy tűnik, hogy mindig az a játék a kedvence, amivel éppen játszok. Mivel a játék egyszerre történik PC-n és három különböző konzolon, napjában két-három játé-

kal, kicsit nehéz nála megállapítani. Véleményem szerint a kedvenc játéka PC-n jelenleg az Interstate '76. A Martin egyszerűbb kérdés, mert most már abszolút nem játszok PC-n (legfeljebb valami régebbi konzol emulátorával), PlayStationön pedig a Final Fantasy VII-en és a Gran Turismon kívül még semmi nem töltött fél óránál hosszabb időt a gépben. T.J. a fantasy és a stratégiai játékokat bírja, mindenkifelelt a Diablot, a Civ II-t és a Panzer General 2-t. (Egy időben bírta a Dungeon Keeper is, de aztán egy hétfői hajnalon leült ellenem játszani, és azóta kevésbé rajong érte...) SJVC kedvence attól függ, hogy épp van-e 3D-kártya a gépében (a-verzió: JSF, b-verzió: Apache). Rézsemről még mindig a Civ II a király, a Panzer 2-n kívül csak az van fenn a gépemben (illetve most meghagytam a Shanghai Dynastyt is, mert 10-20 perces játékra ideális).

Hella CoVboy és az egész 576!!! Úgy látszik, hogy az emilien küldött levelet nem csíptek, vagy csak CoVboy kollégának nem tetszett az írományom... Na, nem baj, úgyis addig fogok írni, amíg be nem teszel, Tehenész!!! (Rendben, vegyük elejét a további leveleknek...) Fenyegetés után pedig jöjjön állandó rovatom, az 576Kritika. Lássuk az e havi áldozatot, a februári Nagy Öt. Hátáááááááááá, tulajdonképpen minden nagyon szép és jó, nem is tudok csak egyetlen dolgot leballantani, az is piti lesz. Konkrétan: a Lucky Luke és a Battlespire cikk kapcsán kérdézném Vári Zolitól, hogy most már csak a CD-alapú játék, a 200 MHz felett ketyegő Pentium MMX és a 3D-gyorsítókártya az isten?! (Szerintem a Battlespire-t a T.J. írta. Bár ha jól belegondolok, ez nem biztos – az viszont igen, hogy ő állt sorba pénzért érte...) Igazán nem akarok nagyon maradi s\*\*\*fejnek tűnni, de ez olyan sznob szöveg volt... Nem tudom, ismeritek-e a NetWars c. játékot. Ezt, mint a nevéből is kiderül, a NetStormhoz teljesen hasonlóan hálózati nyomulásra szánták. Totálisan egyszerű, vektoros, űrhajós-lövöldözős játékosca ez. Az űrhajók olyanok, mintha ZX81-ről származnának, az ellenfelek szintén, a robbanások nem többek pusztá villanásnál, és néhány mega az egész. Mégis oltári jókat lehet vele játszani multiplayerben, az esetlen grafika ellenére. Mi itt a Bánkin szoktunk vele néha játszani, persze csak a rendszergazda távolléte alatt, mert nem nézi jó szemmel az efféle alantas dolgokat, mint a játék... Nincs se 3Dix támogatás, se DirectX, se semmi, csak a JÁTEK ÖRÖME. Úgy látom, ez kissé kiment V.Z. fejéből...

Tényleg nem vagyok egy olyan ember, akit nem érdekel a fejlődés meg az új cuccok, de mostanában nagyon a még-gyorsabb-Pentium-mil-háromdefféksz-278-os céde-udma winsci felé ment el a világ. Azt hiszik a fejlesztők, hogy ha ehhez hasonlókkal kábitanak el minket, az már garancia a sikerre. Pedig nem mindig, lásd éppen az 576-t, ezvetszetesen az Overboardot, a Nightmare Creaturesst.

Ugye, Vári Zoli?! Remélem, hogy ezentúl nem csak ebből fog állni az 576, mert akkor vehetjük az egyik konkurens számtach lapot is ennyi erővel, ahol az a leg-főbb téma, hogy hányzorosó-sára pörgett fel az őrajlelet a néhány százezes konfigurációban a tisztelt szerző úr... őszintén óva intelek titeket az efféle vakvágyányoktól. Inkább maradjon meg az 576 a JÁTEKOK magazinjának, ahol csupa olyan game fordul elő, ami LEKÖTI, ELSZÓRÁKOZTATJA, vagy éppen TOTÁLISAN MAGÁBA BOLONDÍTTJA a jüztér...

A feleletekben túljutva csak dicsérni tudlak Titeket: a címlap az eddigi legjobb, jó ötlet volt a 3D-kártyákról szóló cikk, a Takeru üdítő színfolt a tengerben. A Sabre Ace-től egyszerűen valami melegséget éreztem a szívem táján... Épp olvastam az ehavi Top Gunt, amikor megjött a postman, és megláttam őt!!! Végre egy játék a repülés egyik hősköréről, ami nekem épp a kedvencem... Ezzel nagyot nőttek az szememben, pedig már eddig is óriások voltak! Szóval szinte minden OK, csak így tovább.

Egyébként mégis maradt egy lecsellőzós: Kedves CoVboy! MIÉRT NEM CSINÁLTÁTK MÁR MEG AZT A #%!\*@&#&#<#\*\$ STÁB-FOTÓT?!!??!!? Már 10 hónapja húzód-halaszod a témát. Úgysem menekülsz, ha hamarosan nem teszed be a fotót, akkor az Origin2000 szerverünkhoz bilincsselem magam, és csak folyékony ételeket (értsd: sör) fogadok el a kiszabadulásomig. Csökoltatok mindenkit és legmelyebb hódolatot:

Kovács Gábor  
rookie@sparta.banki.hu

Nocsak. Úgy látom, hogy pakkot kapott a Vári Zoli Sebaj, kiterjesztem fölé védelmező szárnyaimat. A Battlespire-ről mondjuk nem igazán tehet, de a Lucky Luke-nab azért mégiscsak igazza volt: négy évnel is öregebb SNES-játékok átiratai, 320\*200-ban 256 színnel tényleg nem mondhatók igazán korszerűnek manapság. Mivel nekünk is pont ugyanannyiba kerül a gépiünk fejlesztése, mint bárki másnak, nyilván mi sem rajongunk érte, ha egy game csak valami rettenetes erőműven hajlandó futni – na de hát könyörgöm, azt azért mégsem kívánhatjuk, hogy '94-es technikai hát-térre fejlesszék a játékokat! Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy ha jól tudom, nem a Vári Zoli csinálja a játékokat (vagy legalábbis még nem figyeltem meg ilyet nála). A harmadik fele meg az, hogy az ellenpéldaként felhozott Overboard! és a Nightmare Creatures nem talált – ez a kettő éppenhogy 3D-kártyával és valami gyors gépen hozza magát igazán. Na mindegy ne vitatkozzunk ezen. A stábfotó pedig azért nem készült el idáig, mert mindenki sikoltva menekül előlem, ha valami képrészítő berendezést sejt nálam. Nem akarunk híresek lenni... Sebaj, majd megoldom valahogy. Addig is pusszant mindenkit:

CoVboy





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

### Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.560,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	15.920,-
33600 Fax Modem Internal	8.960,-
14" LICOM SVGA Monitor	28.800,-
15" LICOM SVGA Monitor	38.600,-
15" TATUNG dig. Multimédias!!!	39.920,-
Sony 24x-es IDE CD drive	14.600,-
2.1 Gb Quantum winchester	25.600,-
Pentium HX alaplapp/256 kb c.	9.920,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.800,-
Pentium TX/PRO 1 Mb cache!!!	15.680,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	19.600,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	86.720,-

## HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

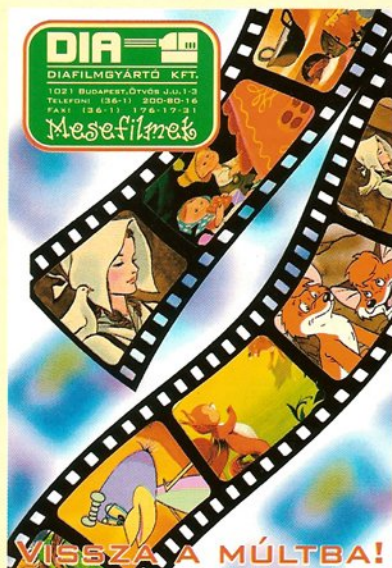
Komplett gépek részleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óris részessel,

1+2 év garanciával, rakomány! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónk!

### VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Araink ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

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



VISSZA A MÚLTBA!

**Több mint 200 különböző diafilm közül választhat! Kérje ingyenes katalógusunkat!**

## Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

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

## HP Duna Szakáruház

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

## JÁTÉKBOX

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



Libri®  
DUNA PLAZA  
könyvesbolt

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



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

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

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

Intel 166MMX, TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill., Virge DX 2MB VGA

119.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!**

**Javítás, tanácsadás.**

Viszonteladókat is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



# A P R Ó H I R D E T É S E K

**Dialfilmek nagy választékban kaphatók.**  
Tel.: 200-80-16

**Használt diavetítőt vennék.** Tel.: 200-80-16

**AMIGA KÍNÁL**

Commodore64 - Amiga Gyors szerviz és kerekedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Commodore Amiga1200 eladó színes Philips monitorral, joystickkal és programokkal. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06/35/310005

C64 és Amiga500 számítógépek rengeleg kiegészítővel és lemezzel igényeseknek eladók. Érdeklődni: Tel.: 75/311-213 (Paks)

**C64 KERES**

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó,

nyomtató). Érd.: Boka Bea, Monor Tel.: 06/29/413-816 (15h-ig)

**C64 KÍNÁL**

C64 Terminator2 Set (floppy meghajtó, T2, joy, 30 db eredeti játék: 9 db úras lemez) díszdobozban, kitűnő állapotban eladó. Irányár: 12.000Ft. (csak egyben) Tel.: 220-09-01 Varga Tamás du. 16-tól

**PC KERES**

**Megvételre keresem az Absolute Pinball, Fireball és Steelshot c. játékokat. Egyéb flipperprogramok is érdekelnének.** Tel.: délelőtt 208-0795

**Megvételre keresem a Premier Manager 97-et.** Tel.: 169-94-32 (18 után) Boldizsár Péter

**PC KÍNÁL**

Eladó egy komplett Compaq I 486DX33, 1,3GB

HD, 8MB RAM, 144 FDD, TSENG Labs Video Card, SVGA monitor, bill. + eger 80.000Ft-ért. Érd.: 06-34-360-792 délutáni órákban

A következő original játékok igen olcsón eladók: MDK, Tomb Raider, Need for Speed2, Full Throttle, Earthworm Jim 1-2, Alien Odyssey. Érd.: 87/471-923

**EGYÉB KERES**

**Playstation-t vennék, valamint Csaba, Berény és bekési PSX-esekkel keresem a kapcsolatot.** Baji János 5630 Békés, Kispince u. 33. Tel.: 06-66-415-282

**EGYÉB KÍNÁL**

SEGA MD Magnum Set2: 2 joy, 4 játék (Sonic1, Super Monaco GP, Alien Storm, Super Thunder Blade). Díszcsomagolásban eladó. Irányár: 15.000Ft. Tel.: 220-09-01 Varga Tamás (du. 16-tól)

Eladó SEGA MD, 2 db Turbo Joy, 1 db Mega con-

verter, 2 db játék. Darabonként is megvásárolhatók. Tel.: 56-428-065

**Eladó 1 GameBoy 3 játékkal.** Érd.: 0626343541

Eladó 4 hónapos PSX, Joy, demo, m.kártya 30000Ft. Dark Forces, Overblood, Broken Sword, Space Hulk, Hexen 5-6000 Ft/db. Csere is érdekel. Tel.: 92/327-212 (18 h után)

SMDI-re eladó: NBA Live 97, I.S.Soccer Deluxe, NHL 96, Sampras Tennis 96, Super Street Fighter2, Sonic1, Sonic Spinball (USA), Star Trek (USA), 1 Arcade joystick. 2900-8900 Ft/db. Balogh István Tel.: 92/331-303, 465-4264

Eladó Sony PSX-re Tomb Raider2 - 7500 Ft-ért, NBA JAM Extreme 2500 Ft-ért (cserére is). Érd.: Kis Dániel 06-62-293-723 (15 óra után)

Hardcore CD-t is olcsón eladom (Thunderdome, Cyberdome...). Cím: Kis Dániel 6821 Székuras, Vásárhelyi u. 58. Tel.: 06-62-293-723 (20 db CD) 15 után

Eladók az 576 KByte 1993/6. - 1995/8. szárnal, lehetoleg egyben. Novák Tamás Tel.: 82/494-454

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

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

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


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

## M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

**Kedvezményes előfizetési díj:**

**576 Konzol**

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

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban  
 Megrendelő neve:.....  
 Címe:.....  
 Irányítószám:.....  
 Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



**Kedvezményes előfizetési díj:**

**576 Kbyte**

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

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot.....példányban  
 Megrendelő neve:.....  
 Címe:.....  
 Irányítószám:.....  
 Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

**COMGAME "576" KFT**

**1389 Budapest, Postafiók 132.**

**KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

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

### Legújabb akciónk:

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

A megjelzés rovatra írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	01/2.	79,-	02/5.	98,-	04/4.	168,-	05/1.	218,-	06/1.	318,-	07/1	318,-	08/1	318,-
90/3.	79,-	01/3.	79,-	02/9.	98,-	04/5.	168,-	05/2.	218,-	06/2.	318,-	07/2	318,-	08/2	318,-
90/4.	79,-	01/4.	79,-	02/10.	98,-	04/6.	168,-	05/3.	218,-	06/3.	318,-	07/3	318,-	08/3	318,-
90/5.	79,-	01/6.	79,-	02/11.	98,-	04/7-8.	336,-	05/4.	218,-	06/4.	318,-	07/4	318,-		
90/6.	79,-	01/10.	98,-	02/12.	98,-	04/10.	218,-	05/5.	218,-	06/5.	318,-	07/5	318,-		
90/7.	79,-					04/11.	218,-	05/6.	318,-	06/6.	318,-	07/6	318,-		
						04/12.	218,-	05/7-8.	576,-	06/7-8.	576,-	07/7-8	576,-		
								05/9.	318,-	06/9.	318,-	07/9	318,-		
								05/10.	318,-	06/10.	318,-	07/10	318,-		
								05/11.	318,-	06/11.	318,-	07/11	318,-		
								05/12.	318,-	06/12.	318,-	07/12	318,-		

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



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áralért hívó 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	2599,-
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	8999,-
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	18999,-
PC JOY - MAGNUM 6	9999,-
PC JOY - MASTER PAD	5999,-
PC JOY - PHANTOM 2 PAD PAD	4999,-
PC JOY - POWER PAD	3999,-
PC JOY - POWER PAD PRO	7999,-
PC JOY - SABRE	3999,-
PC JOY - SABRE PRO	6999,-
PC JOY - SPRINT PAD	4999,-
PC JOY - SWIFT PAD	4999,-
PC JOY - TM PIRBALL JOY	9999,-
PC JOY - TORNAADO	3999,-
PC JOY - TRIDENT PAD	9999,-
PC MOUSE - SPEEDHOUSE KÉK	3999,-
PC MOUSE - SPEEDHOUSE PIROS	3999,-
PC MOUSE - SPEEDHOUSE SÁRGA	3999,-
PC MOUSE - SPEEDHOUSE SZÜRKE	3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-
PC THURJMASTER ACM GAME CARD	8999,-
TOP GEAR KORMÁNY + PEDAL	24999,-

## AMIGA

### JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

BANSHEE A1200	4999,-	999,-
BOB S BAD DAY	1999,-	
BRIAN THE LION A1200	2999,-	999,-
DENNIS A1200	2999,-	999,-
RESPONSIBLE HERO	2999,-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999,-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999,-	999,-
RISE OF ROBOTS ASD+	4999,-	999,-
SECOND SAMURAI A1200	3999,-	999,-
SHADOW FIGHTER ASA	2999,-	999,-

## ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999,-
EGM(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999,-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999,-
N4 MAGAZINE	999,-
PC FORMAT-CD	1999,-
PC GAMER-CD	1999,-
PSX OFFICIAL+CD	1999,-
SEGA SATURN OFFICIAL	999,-

## STREET FIGHTER KULCSSTARTÚK

### JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ  
A NYOLC ALAPFIGURA,  
DARABKÉNT  
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

Fogy. Ár Akciós Ár

POPEYE COLLECTION	599,-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599,-
-POSTMAN PAT 1,2,3	
A KASTÉLY	499,-
ACTION FIGHTER	599,-
ALIEN 3	599,-
BAAL	599,-
BRURAGO RALLY	599,-
BOOM	599,-
CAPTAIN FIZZ	599,-
CREATURES	599,-
CREATURES 2	599,-
DALEK ATTACK	599,-
DIE HARD	599,-
DOUBLE DRAGON 3	599,-
DYNASTY WARS	599,-
EMPIRE STRIKES BACK	599,-
F15 COMBAT PILOT	599,-
FACE OFF HOCKEY	599,-
FERRARI F1 CHALL.	599,-
FINAL FIGHT	599,-
FOOTBALL MANAGER 3	599,-
GRAND PRIX CIRCUIT	599,-
HUDSON HAWK	799,-
JAMES BOND 2	599,-
JAMES	599,-
LAST NINJA 3	599,-
LETHAL WEAPON	599,-
LONG LIFE	599,-
LOTUS ESPRIT	599,-
MC DONALD LAND	599,-
NEW ZEALAND STORY	599,-
NEWCOMER	599,-
NO LIMIT	599,-
NORTH & SOUTH	599,-
PIRK WATHER	599,-
POLE POSITION F1	599,-
PREDATOR	599,-
RAINBOW ISLAND	599,-
RAMBO 3	599,-
RETURN OF THE JEDI	599,-
ROADRUNNER	599,-
ROBOCOOP	599,-
ROBOCOOP 2	599,-
RUNNING MAN	599,-
SHADOW DANCER	599,-
SHADOW WARRIOR	599,-
SHINOBİ	599,-
STAR WARS	599,-
STREET FIGHTER 2	599,-
STREET ROD	599,-
SUPER MARIO	599,-
SWORD OF HONOUR	599,-
TEENAGE NINJA TURK.	599,-
TERMINATOR 2	599,-
TEST DRIVE 2	599,-
TETIS ÉS KIKUGI	599,-
TOM & JERRY 2	599,-

## C64

### LEMEZEK

TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRIM	999,-	499,-
TURKON 11	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
VENDETTA	999,-	499,-

### CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOOP 3	999,-	499,-
TOKI	999,-	499,-

### KAZETTÁK

ACROBET	699,-	299,-
ALLEN 3	999,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	699,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299,-	
CONTINENTAL CIRCUS	699,-	299,-
CRACKDOCK	699,-	299,-
DELTA	299,-	
FORGOTTEN WORLDS	699,-	299,-
GENIUS WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
LAST V8	699,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	699,-	299,-
MICROPHONE SOCCER	699,-	299,-
MOONWALKER	699,-	299,-
MULTIMAX vol. IV	299,-	
NEIGHBOURS	299,-	
WIGHTSHIT	299,-	
PIRATES	699,-	299,-
O10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUEDEK	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOOP	699,-	299,-
ROOLAND	699,-	299,-
SILKWORM	699,-	299,-
SKATIN USA	699,-	299,-
SOLO FLIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRAMBLE	699,-	299,-
SURF	699,-	299,-
TETIS ÉS KIKUGI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-

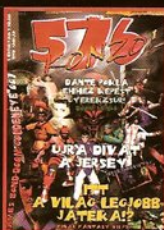
## CD 32

### JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós Ár

CHUCK ROCK	3999,-	999,-
HUMANS	3999,-	999,-
INTER KARATE +	1999,-	999,-
SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERFROG	2999,-	999,-

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!  
Április számunk április 23-án jelenik meg. A tervezett tartalom: Star Wars: Masters of Teras Kasi (PSX), Need for Speed III (PSX), Fighter's Destiny (N64), Armored Core (PSX), Gran Turismo (PSX), Tetrisphere (N64), Bomberman World (PSX), NHL Breakaway (N64), Last Report (PSX), Diablo (PSX)

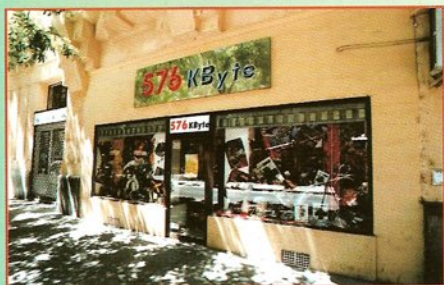
Akciós áraink csak ott és ott a szelvénnel érvényesek, ahol a 576 magazin megvásárolható.  
Egy újsághoz több példát vásárolhat a jogszabályok szerint.

576



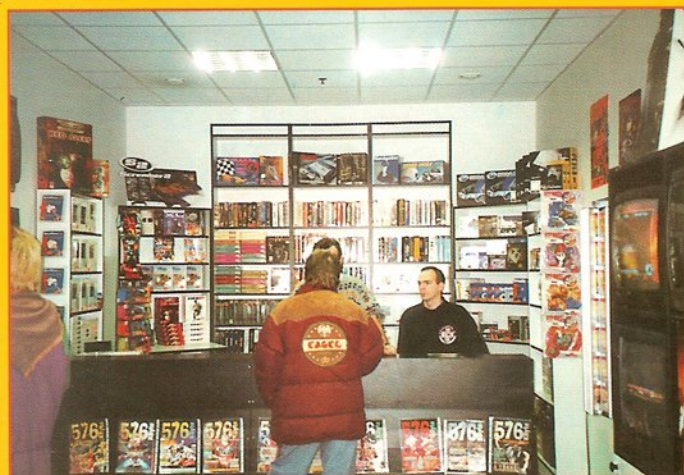
# 576 KByte shop

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 szökőkúrnál)**

