

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

IX. évfolyam, 11. szám, 1999. november

**CAESAR III**  
**MISSING IN ACTION**  
**PEOPLE'S GENERAL**  
**GRAND PRIX LEGENDS**  
**KLINGON HONOUR GUARD**

AZ ISTENEK A FEJEDRE ESTEK!

**POPVULOVS**  
**THE BEGINNING**



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvényvel érvényesek!

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

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION 1999 -  
 100 FIGHTING ACTION 1999 -  
 100 RACING ACTION 1999 -  
 100 SPORTS ACTION 1999 -  
 101ST AIRBORNE IN NORMANDY 11999 -  
 11TH HOUR 4999 -  
 3 KOPROWA TOLTEC KINGS TITKA 9999 -  
 3 MEGAGAMES 4999 -  
 3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT 9999 -  
 7TH QUEST 'H 4999 -  
 ABE S EXODUS 11999 -  
 ABSOLUTE PINBALL 6999 -  
 ACTIA TENNIS 11999 -  
 ADDICTION PINBALL 7999 -  
 ADV'TACT MISS X WING VS TIE FIGHT 5999 -  
 AETHELFE 4999 -  
 AGENT ARMSTRONG 2999 -  
 AH4D LONGBOB /CLASSIC 3999 -  
 AIRBORNE RANGER 'H 11999 -  
 ALIEN INCIDENT 1999 -  
 APACHE LONGBOB 3999 -  
 ARCADE EXPLOSION 4999 -  
 ARMOR COMMAND 9999 -  
 ARMORED FIST /CLASSIC 4999 -  
 ARMY MEN ASCENDING 4999 -  
 ASSAULT RIGS 3999 -  
 ATF /CLASSIC 4999 -  
 ATLANTIS 4999 -  
 BACK TO BACHDAD 9999 -  
 BALLS OF STEEL 3999 -  
 BANZAI BUG 9999 -  
 BATTLE ZONE 11999 -  
 BATTLEGROUND COLLECTION 11999 -  
 BATTLEGROUND COLLECTION 2 11999 -  
 BENEATH A STEEL SKY 'H 4999 -  
 BETRAYAL 'H ANTARA 4999 -  
 BIOFORCE /CLASSIC 4999 -  
 CLASSIC 4999 -  
 R-00D 4999 -  
 BLOOD 2 11999 -  
 BROKEN SWORD II 11999 -  
 BUST & MOVE 2 ARCADE 7999 -  
 BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 4999 -  
 CAESAR II 4999 -  
 CAESAR III 4999 -  
 CANNON FODDER 2 'H 2999 -  
 CAR & DRIVER 2999 -  
 CARMAGEDDON 2 11999 -  
 CART PRECISION RACING 12999 -  
 CHAMPIONSHIP MANAGER 2 4999 -  
 CHADS CONTROL 7999 -  
 CHESSMASTER 5000 DELUXE 9999 -  
 CHESSMASTER 6000 9999 -  
 CITY OF LOST CHILDREN 12999 -  
 CIVILIZATION II - C & C 7999 -  
 CIVIL WAR 4999 -  
 CIVIL WAR GENERALS II 3999 -  
 CLIMB MORSE RALLY 4999 -  
 COMMAND & CONQUER 4999 -  
 COMMANDER BLOOD 6999 -  
 COMMANDOS 9999 -  
 CONQUER THE SKIES 7999 -  
 CONQUER THE SKIES 2 7999 -  
 CONQUEST EARTH 11999 -  
 CONQUEST OF EMPIRE 4999 -  
 COUNTER ACTION 11999 -  
 CREATURE SHOCK 'H 4999 -  
 CRICKET 97 9999 -  
 CRICKET 98 3999 -  
 CYBERIA NO REMORSE /CLASSIC 4999 -  
 DARK EARTH 12999 -  
 DARK OCEAN 11999 -  
 DARK RANGER EXPANSION 5999 -  
 DAWN PATROL 'H 4999 -  
 DAY OF TENTACLE /SAM & MAX 5999 -  
 DAYTONA USA 4999 -  
 DEATH RALLY 9999 -  
 DEATHRAT DUNGEON 9999 -  
 DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999 -  
 DESCRIBED LANDS 5999 -  
 DING 11999 -  
 DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 9999 -  
 DRAGON HEART 10999 -  
 DREAMS TO REALITY 11999 -  
 DUKE NUKEM 3D 4999 -  
 DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL 4999 -

Fogy. ár Akciós ár

DUNE 4999 -  
 DUNE 2000 9999 -  
 DUNE II /CANNON FODDER 2 9999 -  
 EARTH 2140 9999 -  
 ECSTASIA ARGENTUM 'H 4999 -  
 ERDOK TACTCOM 5999 -  
 ELF 1999 -  
 ERASER TURNABOUT 11999 -  
 EUROPEAN AIR WAR 11999 -  
 EXECUTIONER 11 5999 -  
 EXTREME ASSAULT 7999 -  
 EXTREME RISE OF TRIAD 3999 -  
 F.A.P.L. FOOTBALL MANAGER 99 11999 -  
 FITAL 2999 -  
 F14 FLEET DEFENDER - SDEU/RI0 4999 -  
 F16 - MIG 29 11999 -  
 F16 FIGHTING FALCON 2999 -  
 F22 AIR DOMINANCE FIGHTER 11999 -  
 FADE TO BLACK /CLASSIC 9999 -  
 FALLOUT 11999 -  
 FALLOUT 2 11999 -  
 FERRIS WHEELS 4999 -  
 FIELDS OF GLORY 4999 -  
 FIF 99 11999 -  
 FIFTH ELEMENT 11999 -  
 FINAL FANTASY VII 5999 -  
 FLIGHT UNLIMITED 4999 -  
 FLYING CORPS 4999 -  
 FORMULA 1 12999 -  
 FORTUNAS KARTS 11999 -  
 FRANKENSTEIN 1999 -  
 FULL THROTTLE 4999 -  
 FULL THROTTLE /DIG 4999 -  
 GUN 2999 -  
 GUN PACK 3 2999 -  
 GAME MANIA 1 9999 -  
 GAME MANIA 3 9999 -  
 GAME MANIA 4 9999 -  
 GAME MANIA 5 9999 -  
 GAME NET & MATCH 9999 -  
 GAMES JACKPOT 30 12999 -  
 GANGLERS 11999 -  
 GOLD ORIANA 12999 -  
 GOLDAMAS 9999 -  
 GRAND PRIZ LEGENDS 9999 -  
 GREAT BATTLES OF HANNBAL 11999 -  
 GUNS & GARTERS 9999 -  
 HARDWAR 9999 -  
 HEART OF DARKNESS 9999 -  
 HEAVY GEAR 2 'H 7999 -  
 HELIOPS 7999 -  
 HELLFIRE - DIABLO DATA 4999 -  
 HELLFIRE ZONE 5999 -  
 HERCULES 9999 -  
 HERETIC II 11999 -  
 HEXPL0RE 11999 -  
 HOOK & LEGEND OF KYRANIDA 4999 -  
 HUNTER HUNTED 4999 -  
 I WAR 11999 -  
 INCUBATION - HIDDEN WORLDS 7999 -  
 INDEPENDENCE DAY 9999 -  
 INTERNATIONAL ATHLETICS 'H 12999 -  
 INTERNATIONAL SOCCER 'H 1999 -  
 INTERNATIONAL TENNIS 'H 1999 -  
 INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED. 9999 -  
 ISRAELI AIR FORCE 11999 -  
 JACK ORLANDO 4999 -  
 JOINT STRIKE FIGHTER 5999 -  
 KING 'S KIT 4 'H 9999 -  
 KING 'S KIT 8-12 9999 -  
 KND KROSSFIRE 11999 -  
 KNIGHTS & MERCHANTS 11999 -  
 LAND SEA & AIR PACK 4999 -  
 LEGEND OF KYRANIDA 2 'H 4999 -  
 LEGEND OF KYRANIDA 3 'H 4999 -  
 LESURE SUIT LARRY COLLECTION 6999 -  
 LEMMINGS 3D /ARGENTUM 4999 -  
 LODE RUNNER 2 11999 -  
 LODI EDEN 'H 4999 -  
 LUCKY ARTS ARCHIVES III 12999 -  
 LULU LULU 9999 -  
 MI TANK PLATOON II 11999 -  
 MAGESLAYER 11999 -  
 MAGIC THE GATHERING LIMITED ED. 12999 -  
 MAGIC KARTS 9999 -  
 MAX 2 11999 -  
 MAXIMUM ROAD RACE 3999 -  
 MEGAPACK 11999 -  
 MEGAPACK 2 11999 -  
 MEGARACE 1999 -  
 MISSIT & MAGIC VI 9999 -  
 MISSING IN ACTION 11999 -  
 MONCO GRAND PRIX 9999 -  
 MONKEY ISLAND 1 & 2 'H 5999 -

Fogy. ár Akciós ár

MONTEZUMA RETURN 11999 -  
 MORE EMPIRES 5999 -  
 MORTAL KOMBAT 3 4999 -  
 MORTAL KOMBAT 4 11999 -  
 MOTO RACER 2 11999 -  
 MOTORCYCLES MADNESS 12999 -  
 MYSTERIES OF EYTH 6999 -  
 MYTH FALLEN LORDS 9999 -  
 NAM 11999 -  
 NASCAR 2 3999 -  
 NATO FIGHTERS 5999 -  
 NAVY STRIKE 'H 4999 -  
 NBA JAM 2999 -  
 NEED FOR SPEED III 11999 -  
 NEWMAN HAS RACING 11999 -  
 NHL 99 11999 -  
 NHL POWERPLAY 98 9999 -  
 NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION 11999 -  
 NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY 11999 -  
 NO RESPECT 6999 -  
 ODDWORLD ABE 'S ODDISEY 4999 -  
 OOT 11999 -  
 OFF LIGHT & DARKNESS 11999 -  
 OUTPOST 2 3999 -  
 OVERLORD 4999 -  
 PANDORONIUM 9999 -  
 PANZER COMMANDER 9999 -  
 PANZER GENERAL II 9999 -  
 PEOPLE 'S GENERAL 11999 -  
 PETE SAMPRAS TENNIS 97 9999 -  
 PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC 4999 -  
 PINBALL CONSTRUCTION KIT 9999 -  
 PITFALL 2999 -  
 POLICE QUEST COLLECTION 5999 -  
 POLICE QUEST SWAT 2 11999 -  
 POSTAL 4999 -  
 POWER CHESS 9999 -  
 POWER DRIVE 6999 -  
 POWERBOAT 9999 -  
 POWERSLOD 11999 -  
 PREMIER MANAGER 98 7999 -  
 PRIVATER 2 CLASSIC 4999 -  
 PRO PINBALL TIME SHOCK 4999 -  
 PUSH OVER 1999 -  
 QUEEN OF THE EVE 11999 -  
 QUAKE 4999 -  
 QUAKE 2 DATA, GROUND ZERO 7999 -  
 QUAKE 2 DATA THE RECKONING 7999 -  
 QUEEN OF THE EVE 11999 -  
 RAILROAD TYCOON II 3999 -  
 RAILROAD TYCOON 11999 -  
 RAILROAD TYCOON /DELUXE 'H 4999 -  
 REBEL ASSAULT 4999 -  
 REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II 4999 -  
 REBEL ASSAULT -X WING 5999 -  
 RED BARON II 11999 -  
 RED JAGY 4999 -  
 REDLINE RACER 11999 -  
 REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN 9999 -  
 REBIRTH 12999 -  
 RIDDLE OF MASTER LU 9999 -  
 RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES 4999 -  
 ROAD RASH /CLASSIC 4999 -  
 SAM & MAX HIT THE ROAD 'H 4999 -  
 SCARAB 12999 -  
 SCORCHED PLANET 1999 -  
 SCREAMER 2 4999 -  
 SENSIBLE SOCCER 98 9999 -  
 SETTLERS 3 9999 -  
 SETTLERS II 3999 -  
 SHADOW WARRIOR 9999 -  
 SHONKA D'BRASKY 11999 -  
 SHOCKWAVE ASSAULT 11999 -  
 SHOGU MOBILE ARMOR DIVISION 11999 -  
 SIERRA SKI RACING 9999 -  
 SILEVO GAMES 4999 -  
 SIM PARK 9999 -  
 SIN 3999 -  
 SMALL SOLDIERS-SQUAD COMMANDER 11999 -  
 SONIC 'H 9999 -  
 SPACE HULK 2 /CLASSIC 4999 -  
 SPEED OPS 11999 -  
 SPECTRE VR 6999 -  
 SPEED WASTE 5999 -  
 SPIROU 9999 -  
 STAR COMMAND REVOLUTION 11999 -  
 STAR CRAFT DATA - INSURRECTION 7999 -  
 STAR TRK GENERATIONS 12999 -  
 STAR TRK TNG FINAL VICTORY 4999 -  
 STARLORD 3999 -  
 STARTCRAFT 9999 -  
 STORM 9999 -  
 STREETS OF SIM CITY 11999 -

Fogy. ár Akciós ár

STRIKE COMMANDER 4999 -  
 SUBWARRIOR 3999 -  
 SUPERWAR 2050 & SCENARIO 4999 -  
 SUBVER BUBSY 4999 -  
 SUPER CARS INTERNATIONAL 'H 2999 -  
 SUPER F2000 4999 -  
 SYNDICATE /CLASSIC 2999 -  
 SYNDICATE PLUS /CLASSIC 4999 -  
 SYNDICATE WARS 3999 -  
 SYSTEM SHOCK 4999 -  
 SYZYRH 9999 -  
 TAKURU 9999 -  
 TARGET 4999 -  
 TEK MURPHY OVERSEER 4999 -  
 TFX 1999 -  
 THEME PARK 4999 -  
 THESE MEANS WAR 4999 -  
 THOMAS THE TANK ENGINE 3999 -  
 TIGER WOODS 99 11999 -  
 TIGERSHARK 11999 -  
 TILT 4999 -  
 TIME WARRIORS 4999 -  
 TINTIN IN TIBET 9999 -  
 TOMB RAIDER II 11999 -  
 TONKA 2 SEARCH & RESCUE 4999 -  
 TOONSTRUCK 4999 -  
 TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS 7999 -  
 TOUCHÉ ADV. OF 5TH MUSKETEER 9999 -  
 TRIPSASSER 4999 -  
 TUNNEL B1 9999 -  
 TURK 2 'H 4999 -  
 UFO ENEMY UNKNOWN 4999 -  
 ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC 4999 -  
 ULTIMA COLLECTION 11999 -  
 ULTIMATE DODM 4999 -  
 ULTIMATE RACE PRO 9999 -  
 ULTIMATE WAR PACK 11999 -  
 UNDER A KILLING MOON 4999 -  
 URBAN ASSAULT 12999 -  
 URBAN RUNNER 4999 -  
 US NAVY FIGHTERS 4999 -  
 VESZELYVET 3999 -  
 VIRTUAL CHES 2 4999 -  
 VIRTUAL KARTS 4999 -  
 WAR COMMAND EXPLOSION 1999 -  
 WARCRAFT II DELUXE 9999 -  
 WARDLORDS III 11999 -  
 WARWIND II 11999 -  
 WE ALL NEEDS EXTRA SPEED 5999 -  
 WESTERN FRONT 'H 4999 -  
 WETRIX 9999 -  
 WING COMMANDER III 4999 -  
 WIPEOUT /ARGENTUM 'H 4999 -  
 WIZKID 'H 1999 -  
 WORLD RALLY FEVER 4999 -  
 WORMS 2 9999 -  
 WORMS ARMAGEDDON 11999 -  
 X COM INTERCEPTOR 9999 -  
 X FILES THE GAME 2999 -  
 X WING COLLECTOR CD 4999 -  
 X WING VS THE FIGHTER 11999 -  
 XENOCRACY 11999 -

### 1 + 5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

BLADE WARRIOR 1999 -  
 BLES BROTHERS 1999 -  
 GRAND PRIZ MASTER 1999 -  
 INT. ATHLETICS 1999 -  
 MIT MGLIA 1999 -  
 BATTLEHIS 3999 -  
 BREAKTHRU 3999 -  
 COMANCHE MISSION DISK I 2999 -  
 DARKER 6999 -  
 DIZZY COLLECTION 2999 -  
 FREE CD 4499 -  
 IMPERIAL PURSUIT X WING DATA 4999 -  
 PARAGLIDING 2999 -  
 PEPPER'S ADVENTURE 2999 -  
 PINBALL DREAMS 2 3999 -  
 PIZZA TYCOON 4999 -  
 PROTECHNICA 3499 -  
 QUEST FOR GLORY II 2999 -  
 SPECTRE VR 4999 -  
 STARLORD 3999 -

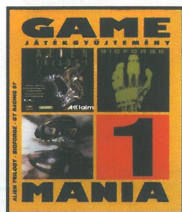
## PC 3.5" LEMEZEK

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár



# MÁR NOVEMBERBEN IS KARÁCSONYI ÁRAK!



**GAME MANIA 1**  
9999,- helyett **4999,-**



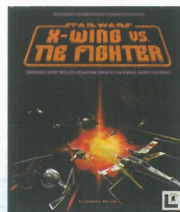
**F22**  
11999,- helyett **4999,-**



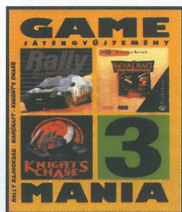
**FALLOUT**  
11999,- helyett **4999,-**



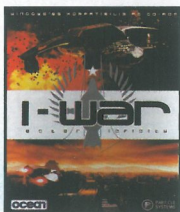
**SCREAMER 2**  
4999,- helyett **2999,-**



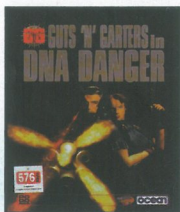
**X-WING VS. TIE FIGHTER**  
11999,- helyett **4999,-**



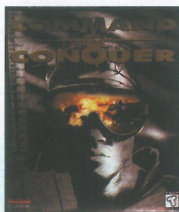
**GAME MANIA 3**  
9999,- helyett **4999,-**



**I-WAR**  
11999,- helyett **4999,-**



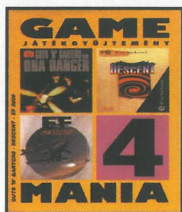
**GUTS'N'GARTERS**  
9999,- helyett **4999,-**



**COMMAND & CONQUER**  
9999,- helyett **4999,-**



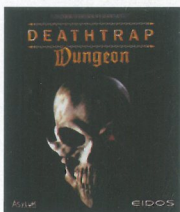
**PREMIER MANAGER 98**  
7999,- helyett **4999,-**



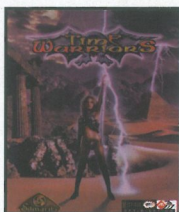
**GAME MANIA 4**  
9999,- helyett **4999,-**



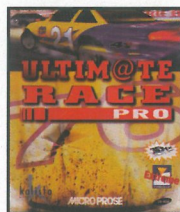
**SENSIBLE SOCCER 98**  
9999,- helyett **4999,-**



**DEATHTRAP DUNGEON**  
9999,- helyett **5999,-**



**TIME WARRIORS**  
9999,- helyett **4999,-**



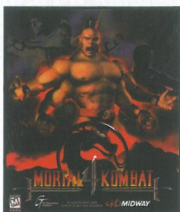
**ULTIMATE RACE PRO**  
9999,- helyett **4999,-**



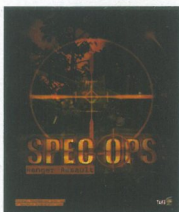
**GAME MANIA 5**  
9999,- helyett **4999,-**



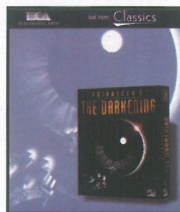
**PINK PANTHER 2**  
9999,- helyett **4999,-**



**MORTAL KOMBAT 4**  
11999,- helyett **7999,-**



**SPEC OPS**  
11999,- helyett **7999,-**



**PRIVATEER 2**  
9999,- helyett **3999,-**



**MAGIC THE GATHERING**  
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ  
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN  
(POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT  
BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ  
SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132)  
ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN  
TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY  
BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!



# tarta

IX. ÉVFOLYAM, 11

POPULOUS: THE BEGGING	10
CAESAR III	14
BARRAGE	17
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
QUAKE II: GROUND ZERO	24
CHESSMASTER 6000	25
MONTEZUMA'S RETURN	26
ACTUA TENNIS	27
KLINGON HONOUR GUARD	28
THE CREED	30
SMALL SOLDIERS	33
GRAND PRIX LEGENDS	34
MISSING IN ACTION	36
PEOPLE'S GENERAL	38
BUGGY	40

## HÍREK

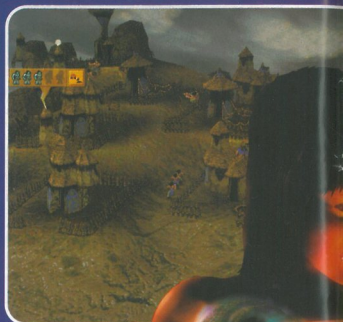
● SIERRA	4
● ACCLAIM	5
● GREMLIN INTERACTIVE	6
● UBISOFT	7
● RAGE	8
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
ACTUA TENNIS	27
BARRAGE	17
BUGGY	40
CAESAR III	14
CHESSMASTER 6000	25
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
GRAND PRIX LEGENDS	34
KLINGON HONOUR GUARD	28
MISSING IN ACTION	36
MONTEZUMA'S RETURN	26
PEOPLE'S GENERAL	38
POPULOUS: THE BEGGING	10
QUAKE II: GROUND ZERO	24
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
SMALL SOLDIERS	33
THE CREED	30

## Missing in Action

A Simis ugyan új kiadóhoz pártolt, de a Team Apache-ból már ismert engine még mindig csodálatos.

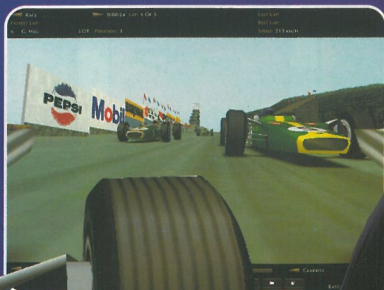
**36. oldal**



## Grand Prix Legends

A Papyrus iszonyúan nehéz szimulátorában megelevenedik a Forma 1 hőskora.

**34. oldal**



Kiadványban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomtatás: Grafitt Pencil Nyomda, Budapest

Alapítvány: Populous: The Beginning (Electronic Arts/Bullfrog)

Alapítvány: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapfőv. Molnár Dénes és Kovács Ildi

Alapítvány: Kismaros Rendi Levéltár: Recent Kit

a a Comgame 576 Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf. 132

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Eldívelhető: 576 Kbyte (Comgame 576 Kft.),

1389 Budapest, Pf. 132





## The Creed

Első pillantásra egy igen meglepő sci-fi akciójáték, amit az Electronic Arts túl erőszakosnak talált arra, hogy kiadja.

**30. oldal**

## Populous: The Beginning

Hat évet vártunk. Hat hosszú évet, hogy megszülessen a Játékok Játékának következő része. Megszületett.

**10. oldal**

## Caesar III

Nehéz kenyér a római helytartóé: egyszerre kell tetszenie a plebsnek, a császárnak és az isteneknek.

**14. oldal**



## AKTUÁLIS

Ahogy az év vége felé közeledve egyre inkább elborul az ég, úgy kezd egyre inkább kivirulni az egyszerű PC-játékos hangulata, hiszen a karácsonyi nagyzüzmre készülve egyre sűrűsödnek a polcokon a megjelenő újdonságok, és lassan megérkeznek az igazán nagy nevek is.

"Három a magyar igazság!" - tartja a közmondás (és egy a ráadás, mint tudjuk, de ez csak az AFA bevezetése óta van), de úgy látszik nem csak a magyar, hiszen két világsiker is trilógiává bővült

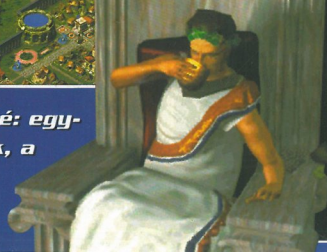
ebben a hónapban. (A Settlers III csak azért nem került terítékre, mert akkor oztán tényleg teljesen belegabalyodtunk volna ezekbe a hármasokba. (Sebaj, majd a jövő hónapban! Vagy a 3\*33. számunkban.)

A Hírekben folytatjuk végeláthatatlan ECTS-beszámolóinkat, amely előre láthatólag a következő ECTS-ig, illetve a Világégéig tart (majd meglátjuk, melyiket rendezik meg előbb).

Nem is húzom tovább az időt: merüljetek bele szépen Populous:

The Beginning című újságunkba, amely 98/11 sorszámú 576 melléklettel jelenik meg. Ja, egyébként már előre jelzem, hogy Karácsonyra némi meglepetést készítünk nektek, szóval készüljetek fel testben és lélekben egyaránt.

(Hogysínel! Dehogy mondom meg! Akkor már nem lesz meglepetés...







A Sierra (illetve tulajdonosa, a CUC Software) választékát nézve az ember igencsak a bőség zavarával küzd: hirtelen nem is tudja, hogy hova kapjon, mert itt azután a stratégiától a szimulátor, vagy a szerepjátéktól a sportig minden kategóriában akad 3-4 újdonsült jelentkező. Ráadásul régi patinás cég lévén számos nagy nevet is mondhat magának. Szerepcsére a Sierra is állandó vendége volt idői híreinknek, így új játékaik közül csak szemzsegetni fogunk.

Ezek közül világ-szerte a két legjobban legjobban várt a Blizzard nevéhez kötődik: az egyik az RPG-k koronázatlan (illetve többszörszöns megkoronázott) királya, a Diablo II. része, a másik pedig az első hivatalos Starcraft kiegészítő, a **Brood War**.



Az új sztorira épített hadjáratokban (minden fajnak 1-1) egyenként összesen 8-8 küldetés kap majd helyet, és összesen 6 (fajonként 2-2) új egységgel bővül az egységek listája is. Minden bizonyval elégedettek lesznek a multijayer-játékosok is, hiszen 100 vadonatúj harcmező várja, hogy ismerőseikkel rátudjanak.

A szimulátorok között is akadnak régi ismerősök. Egyrészt jön újra a **Red Baron**, csak most már teljes 3Dx-támogatással (mindkét Voodoohoz), és az új lehetőségekhez illesztett környe-



zetel és effektekkel, továbbá polgári repülőgépeken is újra magasba röppenhetünk a **Pro Pilot 99**-ben. Ez természetesen szintén teljes 3D-támogatást kapott, és jelentősen kibővült a légtér is: a játékokban végrepülhetünk az Egyesült Államok, Kanada és Nyugat-Európa földrajzi adatok alapján teljesen élethűen reprodukált felszín felett, lepillanthatunk 35 részletesen kidolgozott metropoliszra, miközben

3500 repülőtér kifutópályái hivatagnak, hogy futóműveinket rájuk bocsássuk. A Sierra-autóversenyek szintén egyfajta minőséget jelentettek mindig is. Ezt híven alátámasztja a Garand Prix Legends (lásd ismertetőnk), de igen kellemes mulatságnak érzékezik a **Viper Racing** is. Mint a neve is mutatja, ebben sportautók (szám szerint nyolc típus) játszóak a főszerep, de első-sorban a legendás Dodge Viper. A csillogó-villogó 3D-effektek, a háromféle realitásfokozat, a tuningolható

(vagy akár át is festhető) autó már rég nem számítanak újdonságnak a rakásnyi autóverseny között – az viszont már annál inkább, hogy a szerzők azt ígérik, hogy a játékosnak nem kell egy fix, előre megszabott útvonalat követnie a verseny során: sajátos módon arra lehet merre kedve szottyan!

A Sierra egykoron a hihetetlen sebességgel gyártott kalandjátékairól híressült el: különféle "Questjei" stílust teremtettek, főszereplőik pedig a számítógepes játékosok kedvenc kabalafigurái lettek. Ki ne emlékeznekné Larry-re, a lezser ruhás botcsinálta elsőszábszra vagy Roger Wilcora, az első osztályú úrházmeszterre? Sajnos ezeknek a fickóknak, és az általuk képviselt stílusnak már végképp beakonyult, de azért néhány Quest még azért élcsöppen a Sierrától. Roberta Williams a két Phantasmagoria után például visszatért kedvenc sorozatához a King's Questhez, amelynek VIII. (!) része, a Mask of Eternity már vagy két esztendője húzódik (szóval talán megint visszatérünk rá a hírekben), de most beszéljünk inkább arról a sorozatról, amelyben Sierrének elkelték ütözni hagyományos stílusukat szerepjáték elemekkel. A **Quest for Glory V: Dragon Fire**-ra talán már rá sem ismernének azok, akik a sorozat születésénél jelen voltak, mert a kinézet most már sokkal inkább idéz egy Might&Magic-et, mint egy Sierra-Questet. A történetben három karakterosztály (tolvaj, varázsló és harcos) valamely tagját fogjuk irányítani egy fantasy elemek alapján felépített királyságban mediterrán. Ugyan izgalmas kalandszál is csatlakozik a történethez, a hangslly már a skillenek van. Sajátos újdonsága a játéknak némi akcióelem, ugyanis a harci részeket egy teljesen önálló 3D engine támogatja.

Szintén a fantasy RPG-k kedvelői nyújtogatják majd boldogan csápjukat a **Return to Krondor** felé, amely kategóriájában ugyan meggyegek az előbbivel, de grafikai

megvalósításában már igen távol áll tőle. A teljesen 3D helyszíneken hősök öt főből álló csapatát irányítjuk Krondor kastélyának szédítő magasságaitól a városi csatornák sötét alagútrendszeréig. A polygonok épülő szereplők



ugyanolyan teljes 3D-ben pompáznak, mint mondjuk egy akciójátékban, továbbá a környező táj felépítésénél bevetésre kerül a 3D-kártyák látványtárának nagy része. Az egyébként már külön is elég jól hangzik, hogy a történet során több mint 150 önálló szereplővel (NPC) próbálhatunk kommunikálni valamilyen formában. Ha ez kardörzög lesz, már jön is a direkt erre a célra kifejlesztett engine model, ami a legalább öt főre tervezett harci rendszer fogja támogatni. Kategóriájából adódik, hogy fontos szerepe lesz a varázslatoknak is, amelyekből a küldetés során 60-nál is több kerülhet bevetésre.







**Akkaim**  
STUDIOS

**ECTS '98**

gekkel (intelligencia, erő, stb.) szörny típus várható, a dinoszauruszokon kívül még Húsevők és Vakok, valamint öt főellenség, köztük természetesen a játék végén békésen várakozó Primaggel (mire megérkezünk, már nem lesz olyan békés). Az arzenál most már 25 különböző fegyvert számlál. Kellemetlen körülmény, hogy egyes lények teljesen immunisak bizonyos fegyverekre, viszont a derék Turuk két fegyverrel most már akár a víz alatt is támadhat. Kategóriájából adódóan szinte természetes a multiplayer játék, amely egy gépnél lehet négyfélé osztott képernyő deathmatch (csak győzzed géppel!) és 16 hálózati játékos számára team vagy deathmatch, illetve egy új típusú játék, a Frag Tag deathmatch.

sek között akad mindenféle, ami csak egy kommandós feladatkörre befér: mérszálrással egybekötött ámkufutás vagy csendes lopakodás az ellenség elől rejtőzve, külső és belső helyszíneken egyaránt. Néhány gyakorlatilag elérhetetlen vagy túl messze levő helyszín megközelítését szolgálja hat különböző jármű (motor, autót, tank vagy helikopter), amelyeknek a nyergében ülve is harcolhatunk a fegyverekkel, amelyek közül egyesek akár több célpontra is célozhatnak. Témáját tekintve szintén nem hat különösebben az újdonság erejével a **Machines**, ahol "szilikon-bázisú életformákat" (szóval tankokat) vezettünk real time hódító útra a bolygó felszínén. 18 különböző taktikus közül választhatunk, és a felszerelés és a fegyverzet különböző kombinációival hozzá kell igazítanunk őket a mindig változó időjárási, környezeti és persze harci körülményekhez. Tankjaik a közvetlen harcban kívül természetesen szabotázsközpont keretében aknákat is telepítenek, ki-kémlelik és ellop-hatják az ellenség technológiáit, illetve fontos katonai információkat szerezhetnek.

Bloodshot



Szegény Akkaimról egy időben sokat cikkeztek a különböző nyugati újságok, hogy a túlságosan dinamikus terjeszkedés, és a rengeteg fejlesztésbe beleelőt pénz előbb-több a torkukon fog akadni, és egy időben tényleg úgy volt, hogy szépen csúdbe is mennek, és ugyanúgy feldarabolják őket, mint mostanában a Virgint. A teljesen lecsértelt menedzsment azonban gyorsan rendet teremtett azzal, hogy leállították a futó játékoknak több mint a felét (talán ennek a seprúnak esett áldozatul a Constructor 2. is, mert erről mélyen hallgattak az ECTS-en).

Annál nagyobb csinnadratta volt a **Turok 2: The Seeds of Evil** körül, ami valószínűleg karácsonyi zászlóshajójuk lesz a bevétel/kiadás egyenlegének háborgó tengerén. Turok apó ugyebár az első rész végén a Chronoseptor nevű csodafegyverrel hídre tette a Campaignert, de – mint az a folytatásokban már csak lenni szokott – leszámrazottjának most sokkal hatalmasabb és gonoszabb ellenfelet kell szembenéznie: Primaggel, aki pszionikus erejét felhasználva sötét hordákat bocsátott az Elveszett Földre. Talán a decemberi megjelenésnek köszönhető, hogy a készítő új felidisztezték az első részből megismert igen kellemes kis engine-t, mint holmi elektronikus karácsonyt. Több mint harminc, egyéni fajtajellegzetesség-



Égy "enyhén" Robocop-utánérzeti történetbe csöppen a játékos a **Bloodshot**-ban, amelyben egy szuperripgúnkönt alakítunk, aki sajnálatos módon egyszer már elhalálozott. A DDA nevű cég újraelélesztte és elképesztő harci képességekkel szerelte fel, hogy képessé váljon bármilyen erőszak beavatkozást igénylő akció végrehajtására. Az úgynök azonban fellázad újraelélesztői ellen, és egy MDK-szerű 3D akciójátékban megkezdő 20 pályán át tartó menetelését a gonosz szervezet ellen. A küldeté-

hatunk, és a felszerelés és a fegyverzet különböző kombinációival hozzá kell igazítanunk őket a mindig változó időjárási, környezeti és persze harci körülményekhez. Tankjaik a közvet-

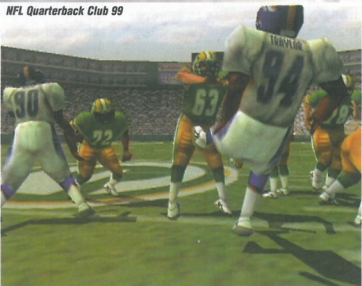
len harcban kívül természetesen szabotázsközpont keretében aknákat is telepítenek, ki-kémlelik és ellop-hatják az ellenség technológiáit, illetve fontos katonai információkat szerezhetnek.

Az Akkaim sportgyártó részlege vadul fejlesztő játékaikat Nintendo 64-re, de PC-n csak úgy fejlesztget, mert a közel-

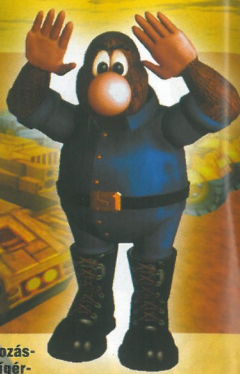
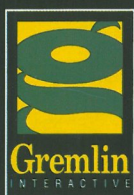
jövőben csak egyetlen új játékuk jelenik meg PC-re is, az **NFL Quarterback Club**. Mint a neve is mutatja, ez az amerikai focija, az NFL hivatalos licence alapján készült rögbiszimulátor, ennek megfelelően felvonul benne az amerikai bajnokság 30 stadionja, 31 amerikai játékos, és 6 európai csapatának mintegy 1.500 játékosa. Mind-egyik természetesen saját, egyéni tulajdonságaival. Mint az egy top sportprogramtól elvárható, a játékos nemcsak a mérkőzésekert irányítja, hanem a csapat egyéb gazdasági ügyeit is, különös tekintettel a játékosok szerződötetésére vagy akár eladására. A játékosok több mint 250 féle animációt tudnak bemutatni, köztük néhány humorosat is touchdownnál, de az ilyen apró poénokat nyilvánvalóan csak azok tudják élvezni, akik ismerik az amerikai foci bajnokságot. Kivételéset és lehetőségeit tekintve akár a csúcsra is juthatna, de itt Magyarországra a választott téma miatt nem várható nagy sikernek.



NFL Quarterback Club 99

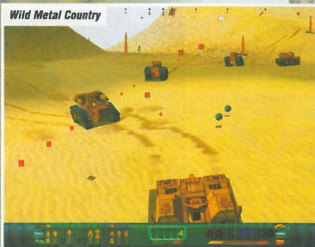






“Jó reggelt, lemmin-gek!” – köszönti mindenkit az új napot, ha a Gremlin Interactive, illetve egyetlen ismerősből önálló fejlesztője, a DMA Design jut az eszébe, hiszen a hosszú sorokban totyogó időtlen állatkák az egész világon ismertté tették a nevüket, és nem utolsósorban megalapították a gazdasági hátteret az új fejlesztéseikhez.

A DMA Designnak két játékon is dolgozgatnak egyszerre. Az egyik a **Tanktics**, ami kategóriáját tekintve mindenképpen újdonság, a szerzők megfogalmazása szerint: “humoros stratégiai játék”. Ez az elmes meghatározás valami

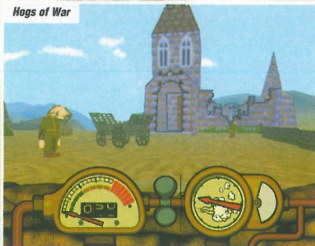


építeni, összeszerelni – és persze irányítani, hiszen a játék célja az ellenfél bázisának elfoglalása, és persze nem utolsó sorban a sajátunk megvédelése lesz. A tankok teljesen egyedi alkatrészekből épülnek fel, és az ígéretek szerint az egyes csuccokból több mint kétféle lehetséges kombináció hozható létre egy-egy történelmi időszakban. A bohém hangulatot, ugyanis az is biztosítja, hogy a játék négy különböző időszakot ölel fel: az őskort, a középkort, a modern korszakot, és a persze a jövőt.



olyasmi filozófiát takar, mintha valaki megpróbálta volna ötvözni a Wormsöt (vagy éppen a Lemmingset) a Red Alerttel. A játékos egy hatalmas mobil darut irányít, amellyel állig felfegyverzett tankok hordát tudja meg-

kevesebb humorral – inkább a Battlezone kategóriájába tartozik. A játék története abban a világban játszódik, amikor a gépek megújnak az emberek uralmát, és úgy döntenek, hogy létrehozzák saját civilizációjukat.



Egy ideig ugyan szükségük van alapvető energiatáplálásnak, de amikor már önállóan is elő tudják állítani ezeket, arra a nagy ötletre jutnak, hogy teljesen megsemmisítik a biológiai életformákat. A játékos feladata, hogy a gépi életformák által hatalomba kerített bolygókat visszafoglal-

ja, azaz légi és földi csapataival támadást intézen kilenc alapvető szektoruk ellen.

A Gremlin nevével már szinte teljesen összeforr az **Actua Sports** sorozata, amelynek különböző tagjaival komoly konkurenciát jelentenek az EA Sports játékaira. Természetesen ezek is hamarosan folytatódnak, illetve – mint ismertetőnköből is kiderül – kiegészülnek. Az angol válogatott kapitánya, Alan Shearer által fémjelzett **Actua Soccer** a harmadik részéhez érkezik. Ebben több mint 10.000 játékos közül választva állíthatjuk össze csapatainkat, nemzeti bajnokságban, illetve nemzetközi mérkőzésekben való részvételhez.

Actua Ice Hockey 2



A 2. részben megismert engine grafikáját és sebességét természetesen tovább csiszolták, továbbá beépítettek egy edzés opciót, amelyben a játékos az éles mérkőzések előtt begyakorolhatja a különféle mozdulatokat, illetve kipróbálhat bizonyos taktikákat. Salintén a harmadik rész jön az **Actua Golf**ból, amelyben vetélytársaihoz képest érdekeseznek számíthatnak majd az állandóan változó időjárás körülmények, a játékos által kezelhető kamera a labda repülése közben, és az egyéni képességek változása a pénzdíjazs versenyeken. Az **Actua Ice Hockey 2** részében is szabadon építheti fel a játékos a bajnokságait, illetve kupaküzdőmeit, és a szerzők igyekeztek a játékok egy tv-közvetítés stílusában megalkotni. Ez elsősorban az akciókölzei kamerakezelésben és az érdekesebb pillanatok folytatatos visszajátzásában hívott megnyilvánulni – reménykedjünk, hogy ez nem megy majd a játszhatóság rovására.

Actua Soccer 3



Kissé rendhagyóan kreatív pró-

bálkozásnak ígérkezik a **Mogs of War**, amelyben a játékos eléggé el fog kanászodni, ugyanis adáz harci sérteket vezet a harcmezőre. A körükbe vettott játék elején mindössze egy regiment (vagy inkább konda)

űjnc dísznóval rendelkezik, de ahogy egyes küldetésekbén sike-resen szalonává aprítja ellenfeleket, egyre emelkedik majd a ranglétrán. A “nyilvánvalóan” motton captured-technikával készült röfik felszerelését az I. világhárbó időszakon inspirálta, így a verszomszj maiaok puskákkal, tankokkal és repülőgépekkel küldik vágóhidra ellenfeleiket. Kutyaóól ugyan nem lesz szalonna,

a sértekből azonban bámi lehet a hadseregben: kém, tüzér, mesterialövész utász, de a legke-ményebb a kommandós sértes. A negyven küldetés mellett több-millió véletlenszerűen generált harcmező várja azokat, akik multiplayerben akarnak dísznólkodni. Uí: Róff!





A Ubi Soft a kedvenc kiadói egyike, mert ugyan nem ömlesztik különösebben a játékaikat, de vagy másfél évtizede a repülőgépi szimulátorokon és a Red Alert-kción kívül szinte minden kategóriában versenyebe szállnak, és rendszeresen igen dögös kis játékokkal lepik meg az egyéni játékosokat. Legnagyobb megjelenésre váró nevek természetesen a jövő tavaszra várható Heroes of Might and Magic III, aminek első két része '95-ben és '96-

vannak, hanem tulajdonképpen velünk: azon mániákus gyorshajtók, akiket még a legedzettebb trafipakok is kiakadnak ugyanis pénzjutalomban részesülnek, amiből kijavíthatják sérült alkatrészeit, illetve tovább turbózzhatják járgányukat – és így nyilván megdönthetik saját rekordjukat. A verseny helye természetesen hat közüti "pálya" Las Vegasban, Hollywoodban vagy éppen a mexikói azték templomok között.

A látványos, MDK-szerű 3D-akciójátékok kadvelit előzta meg a jövő márciusban megjelenő **Kanaan**. Ebben egy magányos ügynököt al-

ban is elnyert az Év Stratégia Játéka címet – de mivel ezzel már korábban is foglalkoztunk a hírek között, inkább egyéb újdonságaikkal szemezgetünk ki egy-egy darabot, mivel még egy csomó speciális dolog készül konyhájukban.

Speed Busters



Új autóversenyek között már megjelent a S.C.A.R.S. és a Monaco Grand Prix (lásd ismeretetőnk a decemberi 576-ban), de az igazi csemegének a szintén cégégesen levő **Speed Busters** ígérik, amelyben valóra válik minden autós álmokfutó legtitkosabb vágya: a játékban nyolc autótá ilhelünk bele, amelyek között egyaránt fellelhető az ötvenes éveket idéző járgány és az ultramodern supercsoda, és ezekkel gyorsan kell hajítani. **NAGYON** gyorsan! Anynyira gyorsan, hogy minél jobban túllépjünk a megengedett sebességet, mert itt a Need for Speeddel ellentétben a rendőrk nem ellenünk

kftünk, akinek a helyőját megszállta egy farkasszerű idegen faj, és a 20 küldetésben nyilván az las a feladat, hogy kitararítsuk őket földünkrol. A waypointok alapján előzetesen megtervezhető küldetések a lopástól a robbantásig és szabotázsakciókig terjedhetnek, amelyben igénybe vehetünk egy rakásnyi fegyvert, több mint 15 féle járművet, illetve jónéhány felvehető tárgyat az épületeken belül és a nyílt terepen egyaránt.

Ugyan a **Solar** real time stratégia-ként harangozzák be, a játék témájában és kinézetében sokkal, de sokkal közelebb áll mondjuk a Populoushoz, mint a Red Alerthez. A történet egy távoli holdgöng játszódik, ahol az azt benépesítő törzsek a Napisten törvényeit követik. Egy ilyen, kezdetben igen primitív törzset fogunk irányítani, és a feladat természetesen az,

hogy népünk technológiát meghódító szupercivilizációvá fejlessük. Ehhez egyrészt irányítanunk kell a gazdaságot (élelem, építőanyag és ásványok), másrészt meg persze bátor katonáinkat. Utóbbiak kezdetben csak karddal és pajzsval vonulnak hadba, de a technológiai fejlődés eredményeképpen idővel ágyúk és egyéb népráktásra szolgáló eszközök is bevetésre kerülhetnek. Szintén fontos dolog lesz meg a vallás, már csak azért is, mert az ellenfeleink lelkének foglyul ejtésével pusztító varázslatokhoz juthatunk.

Tulajdonképpen hasonló témájú "istensimulátor" a **Skullicaps**, bár – mint már a mottója ("Vigyázzat, robbanó tehén!") is mutatja – lényegesen könnyedebb hangvétellel, és az ahhoz igazodó grafikával. A kedves és kissé idétlen Csontokapszok földjét megtámadták a halitváj Szörmök rettenetes hordái. A mi feladatunk lesz, hogy munkásaink, mérnökeink, tudósaink és persze katonáink szelbét-vedett csapatát irányítva visszaverjük gaz ármádiájukat, mielőtt meg hajnólvésztovel fúnának be mindent. A háország által biztosított fegyverekkel katonáink puskákkal, gránátokkal, ágyúkkal és aknákkal tarthatják fel a gonosz Ször Kán csapatait, de a tudósaink olyan tőmeg-

Kanaan



pusztító fegyvereket is feltalálhatnak, mint mondjuk a búzbomba, vagy akár az ímént említett robbanó tehén...

A humoros ügyességi játék kedvelőinek már sok kellemes percet szerezett Rayman, aki a **Rayman 2: The**

Skullicaps



**Great Escape**-ben igen nagy problémába kerül. Egy titkoszatos csoport ritka fajokat fog be, hogy intergalaktikus állatkertjében mutogassa őket, és természetesen szemet vetnek Raymanra is, hiszen belőle csak egy van. Hősünk rettenetes kalózrobotok veszik üldözöbe... A 3D-kártyákra alapozott, akár 32 bites szímmélységen is futó játékban felvonultattak minden grafikai effektet, ami csak népszerűvé tehet egy ügyességi játékot, ráadásul a 13 pálya 25 helyszínén Rayman mókás kalandok között menekül ellenfelei elől: ugrabugráll, vízisíel, hegyet mászik – hogy a távolsglekközdes egyéb sajátos módozatait már ne is említsük.

Rayman 2: The Great Escape







Még bőven lett volna ismeretlenül való újdonság az ECTS-en felvonuló hihetetlen mennyiségű játék közül, de egyszer illik már véget vetni ennek a beszámolóknak. A hírcsokor(ka) végére nem egy nagyobb nevet választottunk, hanem egy kicsi halat, és több okból is: egyrészt azért, mert az Incomingal elég rendezes letették a névjegyüket az asztalra, másrészt pedig azért, hogy megmutathassák a világnak, hogy a független kis cégek is képesek ám kellemes, és néha még eredeti játékkal is előrukkolni.

A Rage legígérete-sebb fejlesztésének jelen pillanatban nekem mindenképen a **Hostile Waters** tűnik.

Egyébeként megszólalásig hasonlít (már a grafikat leszámítva, persze) egy ősrégi Amigás játékra úgy '90 környékéről (Battle Command, vagy Battle Island, vagy valami hasonló címe volt, és később megjelent 386-os

PC-re meg C64-re is). Mivel ez viszonyítási alpnak talán egy kicsit túl távolról mág, megpróbálom valahogy lefesteni a játékokat. Képzéjétek el, hogy

Hostile Waters



egy ambíciózus projekt manager körbeszematol a piacon, hogy melyek a mostanában divatos játéktípusok, és amikor többet is talál, úgy dönt, hogy márpedig ő az egész egybegyűrja. Valami lylesmi hírből a Hostile Waters is: egyszerre real time stratégia, akció

játék, és háborús stratégia játék. A játékos tőrszelye egy anyahajó, amely egyszerre szolgál gyártási központként és bázisként is különböző harci egységeinek. Az anyahajón felhalmozott nyersanyagból 12 különböző típusú (és ebből adódóan: funkciójú) légi-, vízi- vagy szárazföldi egységet építhetünk: tankokat, felderítő- és támadó helikoptereket, vadászbombázókat stb. Ezeket küldjük majd támadásra az időről-időre változó időjárá-

na-gyobb!

Az **Expendable**-t a szerzői bevallása alapján a C64-es Ikar Warriors és a Commando ihlette. Valami hasonló típusú gyors akciójátékokat szerettek volna átültetni a 3D-kártyás PC-k grafikai lehetőségeinek megfelelő környezetbe. A történet meglehetősen sablonos: jönnek az idegenek, megszállnak pár bolygót, és mielőtt még komolyabb bajt okoznának, megjelenik az űr-tengerészgyalogság – aztán hejho, ereszd el a hajam! A cél nem túl bonyolult: lángszórával vagy napalmmal, lézerrel vagy gránátokkal ki kell takarítanunk mindenkit a hat bolygórendszer központi bolygójáról, és a körülötte keringő holdaktól.

Ruud Gullit ugyan már befecskendezte aktív futballpályafutását, de neve még mindig elég jól cseng a focirajongók között. A **Ruud Gullit Striker**hez azonban nemcsak a nevet adta, hanem aktívan is részt vett a kidolgozásában: ő dolgozta ki a játék taktikai vonatkozásait, melynek klasszikus vonásai alapján azonnal felismerhető a német vagy az angol válogatott (vagy legalábbis ezt ígéri a szerzők). Ígérnek még továbbá olyasmit, hogy ez lesz az első program, amelyben a gépi AI épkezlés módon fogja irányítani a kapust. (Ez mondjuk már tényleg ráfér-ne.) A tíz fajta játékmódban játszhatunk Európá- illetve Világbanjakságot, illetve hat, az európai élvonalat képviselő futballklubok (an-



gol, olasz, német, spanyol, holland és franci) első két osztályában is szerepelhetünk.

A játéktejesztők időnként megunják a foci és hasonló földhözragadt sportágak szimulátorainak fejlesztését és valami roppant modernet akarnak alkotni. Az ilyen futurisztikus sportok témájukat tekintve rendszerint olyanra sikerülnek, mint a **Savage Arena**, amelyben nemcsak a győzelem a fontos, hanem a részvét. A túlélők részvéte mindazon csapattársainak, akik élelüket áldozták a győzelemért. A játékok ugyanis egy modern futball, amelyben a cél, hogy az ellenfél kapujába juttassuk a labdát bármilyen áron. A bármilyen itt szó szerint értendő, ugyanis a pályán 2\*8, bombákkal, ágyúkkal és lánccserékkel felszerelt sportember írja egymást, de kegyetlenül. Miután a csapatkapitány felépült az utóbbi mérkőzésen szerzett sebesüléseiből, még a csapat gazdasági ügyeit is intézmé kell az átázgástól kezdve a WC-számláig.

Ruud Gullit Striker





# III THE SETTLERS III

MEGJELENIK NOVEMBER KÖZEPÉN,  
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

A PROGRAM KIZÁRÓLAGOS  
MAGYARORSZÁGI DISZTRIBÚTORA

H&H

1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.  
TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823

VISZONTELADÓK  
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!





**C**hloe egy angyal. Elismerem, az előbbi megjegyzés tartalmilag kevésbé kötődik a cikkhez, de nem tudtam megállni, hogy ne rebegek egy röpké hálaadó imát a Bullfrog PR-manágerének, aki volt szíves még lapzárta előtt eljuttatni egy példányt legújabb játékukból. Akarom mondani JÁTEKUKBÓI. Nem

is kerülgetem tovább a lényeg: a Populous 3-ról van szó, amit a kiszívárogatott infoknak (s nem utolsósorban a képeknek) köszönhetően a PC-s tábor jelentős része úgy várt, mint a messiást. Ezzel mondjuk én sem voltam másként, hisz a Populous első két része mind a mai napig szerepel a Top2 listámon. Szóval hosszanna Chloének, hosszanna a Bullfrognak, meg úgy általában mindenkinek, akinek bármiféle köze lehetett a Populous-legenda újjászületéséhez. Mivel – bár ezt eddigi TV-Show hangulatú ömlengésemből is sejtsonni lehetett – a Popsi 3 (© by CoVboy) minden szempontból méltó utód. Az egyetlen negatívum, ami így hirtelen eszembe jut, hogy ilyen kibíráhatatlanul sokat kellett rá várni.

## YIKESI

Nagyjából ez volt az első szó, ami a játékot megpillantva ajkamra toltult. Nem mondom, az előzetesekben közülük képek és AVI-k is nagy dolgot sejtettek, azonban a monitoromról rámosolygó textúra, poligon és effektparádé meg ezek után is valósággal letaglózott. A Populous 3 ugyanis gyönyörű. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy grafikájában per minden eddigi PC-s anyagot Unreal3stől, Incomingostól, mindenestül. Tán mondanom se kell, hogy a táj teljes 3D-en pompázik. S a "teljes" jelző ezúttal a szó legszorosabb értelmében értendő – tehát nem csak a nézőpontokat, hanem az arányokat is szabadon váltogathatjuk. Kissé konkrétan: a meghódítandó bolygók kezdetben az őrül szemléltetjük, innen átváthatunk egy C&C-re em-

lékeztető felülnézeti perspektívára, majd következ a leggyakrabban használt (s leglátványosabb) térbeli nézet s végül embereink szemszögéből is megismerhetjük a tájat. A különféle nézetek közti váltás természetesen teljesen folyamatos, például az őrül és "normál" perspektíva közti váltás leírhatatlan.



Hm. Ezt a két tornádót elnézve egyre inkább megértelődik bennem a gyönyör, hogy az ellenséges sáman valahol a közelben lóráll...



Néhány kőszá predikátor épp a tüzes tűzharcosalmmal barátkozik

Persze azt is meg kell jegyezнем, hogy mindezen bravúros megoldásoknak azért akad egy árnyoldala is – mégpedig az áttekinthetőség. Helyesebben szólna az áttekinthetőség hiánya, ugyanis a különféle nézetek között ugrálva, folyamatosan jobbra-balra forgatva a pályát elég körülményes dolog a kulcsfontosságú épületekhez és pozíciókhoz vezető legrovidebb utat megtalálni. Szerencsére az alkotók is ráéreztek erre a problémára, ugyanis beállíthatunk négy bármikor leítható, "fix" perspektívát, ami némileg egyszerűbbé teszi az irányítást. Nekem mindenesetre még az ehhez hasonló kényelmi funkciók mellett is beletelt pár napba, míg hozzá-

szoktam ehhez a fene nagy szabad-sághoz.

## ALAPOZÁS

A Populous első két részében meg lehetőségek egyszerűen az alap-képlet: adott egy isten, aki más istenek népét (s ezáltal hatalmát)

próbiálja múlt időbe tenni. A harmadik epizódban már csavartak egy kicsit a dolgot, mivel ebben a játékban nem holmi istent alakítunk, hanem egy hata-

harmada átszáll az ellenfélhez – kinos tud lenni, mikor az elorzott varázserőt egy jól irányzott vulkán formájában kapjuk vissza... Alapelemben minden varázslatunk egyetlen mértékben töltődik fel a manából, s egyszerre maximum négy "töltetet" láthatunk ki. Ez annyit tesz, hogy hába rendelkezünk 10 vilámlárra ele-

# POPULOUS THE BEG

lomvágyó sáman (illetve sámanét, mint az az introban felbukkanó domborulatokból egyértelműen kiderül), aki éppen hogy istenné szeretne válni. Magyarán a Populous 3. akár az első két rész

előzményének tekinthető, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A sáman értelem szerinti a játék központi figurája, mivel csak és kizárólag a középnyeltemmel varázslatok formájában az ellenre zúdítani – tehát igyekezzünk életben tartani a drágát. Persze a játék akkor sem ér véget, ha sámanunk ne adt'isten mégis visszaadná lelkét a teremtetének, mivel hősünk kb. egy percnél belüli feltámad egy kökér közepén. Pontosabban feltámad, ha maradtak még hívei, ellenkező esetben sajnos kénytelenek leszünk a Load Game nevezetű hatalmas varázslathoz folyamodni. Az esetleges elhalálozások másik negatívuma, hogy ilyenkor manánk

gendő manával utánban maximum négyet síthetünk ki. Ezután meg kell várni, amíg szép lassan megint feltöltődik a sárga csík, s csak aztán használhatjuk ismét (a töltetek számát az ikon alatt lévő piros pontok jelölik). A jobb gombbal egyébként bármelyik varázslatot kikacsolhatjuk, így módon alaposan meggyorsíthatjuk a egy két

**Rohantás (Blast):** Nem különösebben effektív varázslat, a detonáció környékéről ugyan szétpukolnak az emberek, ám tőlük komoly sebzést senki nem szenved el. Persze ha épp a legérzékeny épületekhez ellenséges sereg közébe durranunk bele, akkor igen nagy pusztítást víhetünk végbe



**Térítés (Convert):** Ezzel a vadembereket állíthatjuk át az oldalunkra. Manaigénye igen alacsony, úgyhogy magányos célpontok ellen is használható (amúgy területre hat). Egy népszerű pálya elején tirdemes minden más varázslatot "kikapcsolni" s folyamatosan térítve már kezdetben népszerű hívőseget összegyűjteni



**Varázspajzs (Magical Shield):** Kiseb csoportnyai körvonték immunissá tehetjük vele varázslatokra és tűzharcosok támadásaira. Ellenséges őrnyomok elleni támadások előtt érdemes a rohamozók túlélési esélyeit a varázslattal növelni. Szépséghibája, hogy sámanunk magán nem használhatja



**Rajzás (Swarm):** Igazi támaszslát, a megidézett rovarfelé elkezd véletlenszerűen mozogni s pánikba kergetti az útjába kerülő embereket. A közvetlen sebzése ugyan nem túl komoly, ám három-négy rovarfelét egyszerre az ellenfél városába engedve már igen komoly pusztítást okozhatunk





másik varázsige töltődését. Példának okáért: ha egy vulkánal akarjuk felidézni az ellenfél városának fűterét, akkor nem árt minden más varázslatot kikapcsolni – ha csak nem készítettünk ki hideg élelmet, olvasnivalót és hálószobát is a gép mellé.

Ideje néhány szót ejtenem a vadonban fellelhető építményekről is,

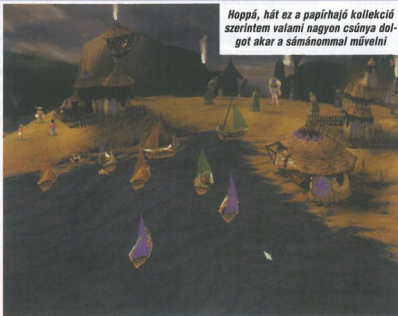
melyek kulcsfontosságúak a végső győzelem kivívásához. S most nem a saját illetve ellenséges épületekről beszélek, mert ezeken kívül még számos érdekes objektumra akadhatunk. Ezekben annyi közös, hogy sámanunk, illetve néhány csatolt követő buzgó imáival "hódíthatjuk meg" őket. Előfordulhat, hogy hosszú perceket áll kell a kiszemelt építményhez fohászodnunk, tehát nem az einstand-brígdal mellé némi védőőrzetet kirendelni, mivel az ellenséges sámanok meglehetősen háklisak az efféle

ám ezeket a bűvigéket nem ismerjük, hanem csak "kölcson kapunk" egy-kettőt az istenektől. Magyarán elmondásuk nem kerül manába, de ezt csak néhány alkalommal tehetjük meg (lásd a varázslat ikonja alatt díszelő pontokat) – ezután örökre elvész. Az efféle varázslatokkal érdemes spórolni, s csak a végső, mindent eldöntő rohamban bevetheti őket. A totemszlopokhoz való imádkozás hatása ki-

egy külön panelről kedvünkre váltogathatunk a buzgó hívők közül. Ennek felépítése kísérletiesen emlékeztet a Dungeon Keeper hasonló célokat szolgáló menüjére (micsoda véletlen!), tehát a táblázat egyik oszlopában láthatjuk a kaszthoz tartozó emberkéket, míg a másikon azt, hogy épp mivel foglalkozkodnak. E panelről példának okáért a dologtalanul löfráló parasztoztak néhány gombnyomással beparancsolhatjuk egy

üres házba, hogy ott...kmm, eleget tegyenek a fajfenntartás szigorú törvényeinek. De az ellenséges hadak felbukkanásakor is ezzel a módszerrel szedhetjük össze legkönnyebben harcosainkat – szóval senkit ne retentsen el látványos bonolyultság. Egyszerre egyőhként több embert is kijelölhetünk: a Ctrl le nyomva tartása mellett ütőd, még a Shifttel az összeset az adott kategóriában. Alattános-

Hopp, hát ez a papírhajó kollekción szerintem valami nagyon csúnya dologt akar a sámanommal művelni



Tűz van, víz van, már csak néhány repülő ballon hiányzik



# LOVS

## INNING

### a Bullfrogot!

húzásokra. A leghasznosabb építmények két-ségkívül a Tudás Tornyai, melyekből új varázslatokat és épületeket "imádkozhatunk elő".

Sajnos a legtöbb torony az ellenséges városok közelében szokott felbukkani, így a látthatatlanná tévő varázslat eltanulásáig elég körülményes (és véres) feladat lesz hatalmunk alá vonni ezeket. A bógótag kötegek annyiban különböznek a tornyoktól, hogy belőlük kellemesebbnél-kelemesebb varázslatok tudunk szerezni –

számíthatatlan, eredményeképp a legváratlanabb események történhetnek meg. Az egyik pályán például földhát emelt két, ellenséges törzsek által birtokolt földnyelv köze, így azok rögtön egymásnak is ugrottak. Tán mondanom se kell, hogy ki is volt a nevető harmadik...

#### AZ ISTENADTA NÉP

Hát igen, nélkülük algha boldogulnánk az istenné válás rögös útján. Az ő-Populusban legelőbb következő módon egyengethettük híveink útját, ám mostanra ez már a múlté: minden katonát illetve parasztot külön irányíthatunk. A csapatok kiválasztása, elmentése tulajdonképpen a Command&Conquer hagyományait követi, ám

ságban ennyi bőségesen elég a fiúkról/lányokról, úgyhogy következőzen egy tételes lista a rendelkezésünkre álló kasztrókról.

**Vadomberek:** A vademberek hihetetlen barbárságát az a tény is remekül példázza, hogy nem hisznek az istenekben, így nem is vesznek részt a sámanok között dúló vad háborúban. Leginkább hangos csámcsogással teszik magukévá a fák termését, s céltalanul löfrálnak a pusztá szélteben-hosszában. Senkit nem támadnak meg, s őket sem támadja meg senki – ám ennek ellenére nem teljesen szennetlenek,

Láthatatlanság (Invisibility): A Varázspajzshoz hasonlóan működik, csak épp láthatatlanná teszi a célpontot(kat). Igen brutális varázslat, csak rövid ideig tart. Az ellenfél védelmi vonalát mögé kerülésre még így is ideális – csak azt ne felejtjük, hogy az ellenfél sámanjaira nem hat a varázslat

Tornado: A hasonvívű repülőgéphez hasonlóan az épületek elpusztítására tökéletes. de az útjába kerülő embereket sem kíméli. A gond csak az, hogy teljesen kiszámíthatatlanná teszi, így az óvatlan sámanok akár saját követőiket is bármikor megraggregthetik

Villám (Lightning): A legjobb "sámano-elhárító" varázslat, már egyvel is kivonhatjuk a forgalomból az ellenség vezetőit. A gép miért nem használja gyakran, pedig manapság szinte és a hódításra nagy. Egy idő támpontot villámcsapással lánggra gyíthatjuk az ellenfél épületeit is

Erőd (Erode): A parlamenti telepelesek réme, mivel a tengerhez közel eső területeket a vízbe omlesztja. Sámanunknak nem is kell mostennie, minthogy beáll egy csónakba, és nekivág az Atlantisz-hódítási mek. Ebből utóbb persze csak kilépi majja plóta az ellenfélre a csónakot, de még így is megéri a dolog





sőt! Egy jól irányzott varázslattal ugyanis áttéríthetjük őket az Egy Igaz Hitre, s ezzel rögtön paraszttá avasználunk. A későbbi pályákon már valóságos hordákban kószálnak alulőtözőtt barátaink, így nem árt még a konkurens sámaink érkezete előtt megkönyékezni a benszüllötteket.

**Paraszrok:** Hát igen, ezúttal is őket alkották híveink gerincét. Két igen kellemes tulajdonsággal is bírnak: a) csak ők jártasak az építkezés nem tudományában, b) szaporodnak. Ez utóbbi cselekedethez persze be kell küldeniük legalább két főt egy házba (ha többen vannak, az se baj – elvégre szabad bolygón élünk...), s rövid idő múlva megjelenik egy harmadik paraszt a ház előtt. A házak befogadóképessége természetesen véges, ám teltház esetén a lakók elkezdik bővíteni az épületet. Persze hosszú távon ez sem megoldás, így a hajléktalan parasztokat szépen fogdoszuk össze, s további városbővítés keretében telepítjük le őket. A gond csak annyi, hogy új házakat csak a már meglévő épületeink mellé tudunk építeni, ami eléggé behatárolja lehetőségeinket. Persze ha felhúzzunk egy őrtornyot a benépesítendő terület közepén, a gond már meg is oldódott...

**Harcosok:** Gondolom elég egyértelmű, hogy minek is a mesterei, amíg a barakokban képezhetjük át ráerő parasztainkat eme exkluzív kaszba. A harcосok sem az építkezés, sem a sokakodás tudományában nem jártasak, viszont

bármikor felveszik a harcot akár 3-4 közönséges paraszttal. Mármost egyszerre. Legjobban egy táborúzt körül ugrálva vagy egy őrtoronyban gubbasztva érzik magukat – már amennyiben nem az ellent kaszabolják. Nemezsiük a prédikátor, így a nagyobb csapatban lófráló harcосok mellé mindig küldjük ki vagy a sámainkat, vagy egy tűzharcost, vagy pedig egy saját hittérítőt.

**Tűzharcos:** A tűzrőség helyi megfelelője, tüzölygóival már távolról is ritkíthatja az ellent. Közelharcban ugyan nem nagyon vitézkedik, ám nagyobb tömegben, egy magaslati pozícióba beállítva igen jól állják a sarat. Ja, és remélik bele tudják lövöldözni az ellenfél harcосait a tengerbe, ami egyet jelent az azonnali halállal – ezt a képességet remélik ki lehet használni a nyirkosabb pályákon. Harcosok és prédikátorok nélkül mindenestre ne nagyon mozogljunk velük, mivel magukra maradványok könnyű prédái ere méretebb harcос-hordának.

**Kém:** Ritka bunkó egy fajon, az ellenfél parasztjainak adja ki magát, s szabadon járhat ki-be az ellen-

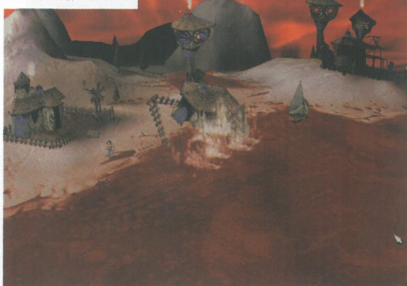
fél táborába. Mi több, akár beállítól is rombolhatja az ellenfél épületeit, szabotálhatja az építkezéseket. Túl nagy számban mindazonáltal nem érdemes őket használni, mivel magukban aligha állítják majd meg az ellenünk vonuló seregeket. Néhányt azért mindig küldjünk át az ellenfél városába, mivel ténykedésük drasztikusan lelassíthatja annak terjeszkedését.

## ÉPÜLETEK ÉS JÁRMŰVEK

Az épületekkel legeggy meg foglalkoztam túl részletesen, mivel túl

sok érdekes info nem jut eszembe velük kapcsolatban. A legfontosabb épület egyetlen funkciója, hogy át-képezhetjük bennük parasztjainkat egy másik kaszba. Udító színfoltot viszont az őrtorony, ez ugyanis számos remek kombinációra ad lehetőséget. Sámaink ugyanis csak egy bizonyos távolságra tudja előlív varázsait. É távolság azonban a varázsjelel páldául igen tekintélyes távolságot belátunk – az ellenfél nem kis bánatára. Az őrtorony mindegy meg rátesz egy lapátot, azaz egy sziklamorom épült toronyból sámaink példátlan pusztítást vihet végbe az ellenfél között, anélkül, hogy élete

Azt hiszem erre szokták mondani, hogy vértűző...



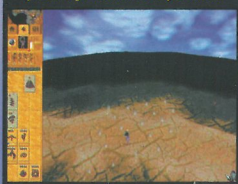
**Prédikátor:** A prédikátorok nagyon sunyi jószágok, mivel igen rövid idő alatt átállítják az ellenfél híveit a mi oldalunkra (sajna a dolog fordítva is működik). A harcосoknak, parasztoknak esélyük sincs egy prédikátor ellen: az szépen elkezd szónokolni, mire a felé siető ellenfeleik letelepednek a lábához is figyelmesen elkezdik hallgatni. A varázs csak akkor török meg, ha valaki megszabi a lánglelkű férfiút, ekkor eddigi hallgatósága azonnal véret ontja. A közelébe csak a sámain vagy egy másik prédikátor tud jutni, de a tűzharcosok messziről is lelövöldözhetik. Természetesen a templomban képezhetjük ki őket, s érdemes mindenfelé tartani egy-kettőt belőlük az ellenfél deszant-prédikátorai ellen.



Ezek a prédikátorok csak nem hagyják békében szaporodni a parasztjainkat – lehet, hogy nekem is fel kéne húznom egy templomat?

egy pillanatra is veszélyben forogna. Ha pedig e toronyból még az ellenfél városát is be lehet löni, már eleve nyert ügyünk van. Az őrtorony a többi kasztra is áldásos hatással van: a harcосok messzebbre látnak, a prédikátorok távolabbra és gyorsabban térítenek, a tűzharcosok messzebbre lőnek, a kémek pedig lefűlelik kollégáikat. Egy toronyban egyszerre sajnos csak egy hívünk

**Földhid (Land Bridge):** Kapcsolatot terem két földnyelv között – ez akár két hely is lehet! Jo sok manővert gazdálkodó sámaink megpróbálhatnak a földhid szorozatos használatát az életemelén. A területeket láthatatlanná, idegölő munká, de csak pályán ez a legelőtözőbb mód a teljeskedésre



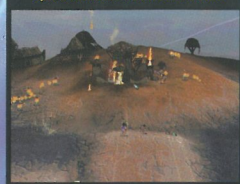
**Mocsár (Swamp):** A föld kis darabjait ideiglenesen mocsárrá változt, s minden közelébe mérészkedőt elnyeli. A zart alakzatban menetelő (a sámaint védő) csoportok megvárakozásra alkalmas, bár a városok forgalmasabb pontjaita (például a barák elj) elnyezve is rít meglopoteéseket okozhat



**Vulkán (Volcano):** A játék leggonoszabb és az Armageddon után leglátványosabb varázslata. A kijelölt pozícióból méretes vulkán emelkedik ki, eléget mindenkit a közelben, majd minden építkezést megsemmisít. Két-három villámot barmok voss gyorsan lelendeből, de a nagy manaigény miatt ezt nehéz összehozni



**Tűzserő (Firestorm):** Akár a villám, csak egy lokalkerebb kivételben. Az ellenfél sámaina és egyéb kisméretű célpontok ellen nem igazán használható, viszont egyetlen összefüggő lángterengere változtatja az ellenfél városát. Egy-két rajzással kombinálva küllőnösen hatásos







szerezhethünk. Minden egységnyi deszka egyvel csökkenti a fa méretét, nullára csökkentve pedig egyszer s mindenkorra letűnik a helyi Greenpeace-aktivisták legnagyobb háttárára. A lepusztított fák egyébként – amennyiben békén hagyják őket – egy idő után visszanyerik eredeti méretüket, így nem árt egy-két "túlélőt" minden erdőben hagyni, különben a pálya vége felé igen hűsba vágó nyersanyaghiánnyal találhatjuk magunkat szembe.

Aml a járműveket illeti, ezekből összesen kétféle akad: a csónak és a ballon. Az előbbi a nagyobb partraszálló-hadműveletek nélkülözhetetlen tartozéka, egyszerre öt emberünk is szoronghat benne. Sajnos az ellen pogány sámanai különös előszeretettel lövöldözik szét békésen ringatózó csónakjainkat, így nem árt a partot éréshez egy békésebb szakaszt keresni. A ballonok már jóval durvább jóságok, mivel pusztá látványukon kívül néhány jól irányzott bombával is sokkolják az ellent – s mindennek tetejébe a közönséges harcosok legfeljebb illetlen ujjmozdatlakkal vedelkezhetnek a légitámadások ellen...

### HALLELUJIA!

Az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy mitéle végsőt bigyegyszethetnek a cikk végére. Az, hogy a játék jó, a mellékelt képek s az eddig leírtak alapján gondolom egyértelmű. A Populous 3 nemcsak szép, hanem lenyűgözően eredeti és

A zöldekre ugyancsak rájár a rú...akorom mondani a Halál Angyala



hangulatos is. A zenei CD-ket megszegegyenítő muzsika, a hihetetlenül fordulatos és érdekes küldetések, a helyenként kifejezetten igazesen játszó ellenfelek mind-mind hozzájárulnak a frenetikus összháshoz. Nyugodtan állíthatom, hogy a Populous 3. eleddig az év játéka – s ezennel be is fejezem az örömdát. Tán a játék egyetlen gyenge pontja a gépígyény, mivel ez – valljuk meg – meglehetősen brutálisra sikeredett. Jómagam egy 300 Mhz-es PII-n teszteltem egy igen korrekt D3D-s videokártyával, s az effektokban leginkább bővelkedő részeknél bizony keményen szaggatótt a program. Félreértés ne essék: 99%-ban tökéletesen simán futott a játék, tehát ez semmiképp se ment az élvezet rovására. Csak hát élek a pályákkal, hogy egy gyengébb PC-

Erről a képről valahogy mindig a Ryan közlegény nyitjelenele jut eszembe



tartózkodhat, így nem árt a környékre némi védőőrzetet telepíteni. Ennek legegyszerűbb módja, ha az épületek közül kiválasztjuk a tábor-tűzet – az ezzel kijelölt pont a továbbiakban őrhelyként funkcionál, tehát az ide irányított emberek megtámadnak minden közelükbe élő ellent és soha nem kőborolnak el messzire. Még csak annyit az épületekről, hogy felhúzásukhoz nem kevés paraszt és faanyag szükséges, és szabály alól csak a teljesen grátisz tábor-tűz képez kivételt. Faanyagot a pályákon található hosszúkas, lomb borította képződményekből

A halál angyala (Angel of Death): Engem inkább egy szánys kigyóra emlékeztet. Egy igen falánk szánys kigyóra. Előhelye az ellenfél városának ágboltja, ahonnan gyakran ugrik le a kissé ideges lakókhöz egy röpke uszonára. Amogy igen hálás darab, kár, hogy csak a játék második felében használhatjuk

Amagadon: Egy hatalmas orvosa emlékeztet ki a földből, és a bolygó összes lakója egyetlen véres kőülsőben dönti el, ki a legény a gáton. A pálya megnyerésének leggyorsabb módja, de mire használhatjuk már eleve akkora főbenyében kerülünk, hogy nincs élet-mérfőle úri szüvelyekre pazarolni a manát.



ből csak a grafika lebutításával lehet majd élvezhető sebességet kicsholni. Egyébként a játék tökéletes. Vagy legalábbis közelebb áll a tökéleteshez, mint bármí, amíhez PC-n eleddig szerencsém volt...

T.J.

### populous 3

Bullfrog Electronic Arts  
<http://www.populous.com.uk>

LÁT VAY OSSÁG  
 JÁT SZHAT OSSÁG  
 SZAVAT OSSÁG  
 ZENE BONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD  
 Ajánlott: P200, 32MB RAM, SD-kompatibilis hangkártya

Ugyan mit tudnék még a 96%-hoz hozzáfűzni?

96%





Gondolom, sokan vannak, akik szívesen cserélték volna Caesar komával. Nem a szomszéd utcájára gondolok, az esetben a bokor alatt (szomszéd utcájának lenni nem nagy karrier), hanem arra az enyhén kopaszodó latin úriemberre, aki így kétfézer évvel ezelőtt megfogadta a fél világot Rómának, majd fogadott fra ünnepélyes keretek között a nyitáson hába szürte... Im, ha jól belegondolok, tulajdonképpen ez sem különböszben nagy karrier – szíval ezt most hagyjuk. A lényeg az, hogy az Impressions a harmadik felvonással folytatva a Caesar-sorozatát, amelynek már épp ideje volt: az előző rész már jó három éve jelent meg. Kategóriáját tekintve a Sim City-követők közé tartozik, amelyben polgármester urat játszunk különböző római tartományokban: meg kell teremtenünk a bevándorlók alapvető létfeltételeit, munkára kell fogunk őket, majd minél jobb szórakozási és oktatási lehetőségeket kell biztosítaniuk számukra. Egyes lázongó tartományokban mindez kiegészül az azal, hogy katonai védelmet is biztosítsunk a városnak. Ez így elég egyszerű hangzik, de azért megjelöltem kemény szórakozás lesz, mert a sikerhez egyszerre három különleges dítálat igényelnek is elegendet kell tennünk: a polgárokat, a Császárszék és az isteneknek.

## A PLEBS

Mindig veük van a baj, és a szokásos "Panem et circenses!" (Kenyéret és cirksusz, különben marha nagy cirksusz lesz!) népi kivánalom alapján ez itt sem lesz másképp. Első lépés a lakóhely biztosítása. Az első lakónegyed felhúzása után megindul a bevándorlás: a pálya nyugati részéről kis motyóként szökőrenk vonzogat megjelölnék az első telepek. és sértat vernék a lakásnak kinevezett parcellákon. A migráció folyamatosan tart addig, amíg elegendő lakás áll rendelkezésre. A lakások maguktól fejlődnek egyre nagyobb kategóriákba (tent, casa, insulae, villa, stb...), mindegyikből van három különböző méretet), aszerint, hogy a különböző körkékbeli építmények mennyire sikerül kivánatos-sá tennünk őket. Az első és legalapvetőbb szükséglet a víz, amelyet kutakból is nyerhetnek a polgárok, de sokkal jobban szeretik a szökőkutakat, így tehát már eleve azt érdemes építeni. A szökőkutak vízellátását víztározók

biztosítják, egy-egy darab 10 pozícióny körzetben. Az első mindig vízpartra kell telepíteni, a szükség így kívánja, a szárazföld belsejében épített vízvezeték pedig akvaduktus vezethetjük a vizet. (A vízrendszer egyébként a Caesar II-nek egy igen idegesítő vonatkozása volt. Most Frankk, bár az a marhaszág megmaradt, hogy nem lehet kanyargatni építeni a vízvezetéköt, ha az út is kanyarodik alatta.) A

át (és egyébként előbb-utóbb minden lakónegyedre ráfér). Abbi a sajtóságból adódóan, hogy a lakók a lakások kategóriájának megfelelő adót fizetnek, továbbá nagyobb kategóriájú építmény többen élhetnek, a populáció (és egyben a bevételünk) növelésének módja nem feltétlenül az újabb és újabb lakásparcellák felhúzása – sokkal inkább a már meglévő telek fejlesztése a jól elterjedt piacal és a környékre telepí-

Bármely építmény működésének két alapvető feltétele van: egyrészt vezessen hozzá út (előeg egyetlen pozíció is, de ideális ha körteveszi), másrészt legyen, aki ott dolgozik (vagyis lakonegyed a közelében). Az elégtelen munkesrd nyilván azt eredményez, hogy az épílet nem igazán leszem. A beklőnböz polgárokat munkaközpont biztosunk automatikusan munkába állítja. Készenlben a munkesrdhiány is probléma. Illyenkor a munkaközpont tanácsadón keresztül megadhatunk bizonyos prioritásokat, vagyis hogy mely területekre aknunk elsőfőlegesen embereket irányítani. Vannak fontos területek, meg még szokni a fontosabbak – szóval fából vaskarika az egész; adást, amny annyira fejlettségű a lakónegyedeknek, hogy több a lakó, mint amennyi munkahely van. Az ideális munkanélküliség kbé 5% körül van, ennél nagyobb már elvándorlást fog eredményezni.

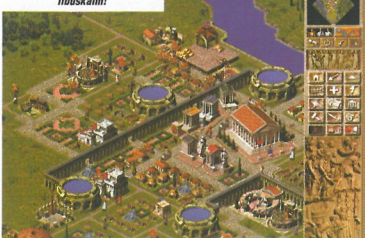
# RÓMA ÖNKORMÁNYZAT CAESAR III

másodikk alapvető szükséglet egy közalben levő piac, ahonnan a lakók beszerzik eleinte az élelmet (búza, gyümölcs, zölésdek és hús), későbbiekben pedig a további fejlődéshez szükséges luxuscikkeket (edények, bútor, olaj és perze bor). A bevásárlásnál a piacon fellelhető készletek átkerülnek a házba, új bevásárlás pedig akkor aktuális, ha a készletek fellették. Az elég ciki, ha a kifogyott áruból nincs a körkékbeli piacon, illyenkor ugyanis a ház egyrészt visszafelé fejlődik, másrészt néhány lakó szedi a cökmökjät és kiköltözik (ritkább esetben egy másik üres lakásba, gyakorta egy teljesen más tartományba). A vízvezetékön és a piacon túl már a körkékbeli építményen van a hangosbly.

lett építmények. Példa: az egy Grand Insulában és az egyenynagyobb kategóriába tartozó Grand Villában kbé azonos számú lakos (84 és 90) élhet – viszont az utóbbiak háromszor annyit adót fizetnek. A rekordom egyébként a Grand Villa volt, ami aztán tökéletes hozzáférésrel szolgált szórakozáshoz, egészségügyhöz, templomhoz, oktatáshoz, meg mindenhez, ami csak elképzelhető, továbbá volt a készletei között négyfajta luxuscikk – akkor akart patricius lakással előlenni, ha a négyfajta élelmiszer közül egy harmadik is kerül... A nénikéteket

Épülő-szóelőbb városunkban elsősorban nem árt gondoskodni polgáraink biztonságáról, hiszen jönnék házasztrófa fenyegetni őket. Szükség van mindennekellött egy prefektúrára, amely egyszerre látja el a rendőrség és a tilofizetés szerepét: a prefektusok körbe-körbémészálnak a közterületeken (illetve néha a világ végén), és az egyes építmények betérve csikentik a túvezszólyt, valamint küldenek a büntetés ellen. Lázadás vagy ellenséges támadás esetén egyébként hotszindtta katonáknak is küldenek (nem túl sok sikerrel). Másik fontos építmény az Engineer's Post az itt dolgozók arra ügyelnek, hogy a körkékbeli építmény ne omoljanak össze, az ugyanis erősen rontja egyrészt a városképet, másrészt a használhatóságukat. A harmadik potenciális veszély, ami a sok kis bunkó... láz: becsületes állampolgáraink leseküknek, az a különböző börtönösek. Megelőzésükre elsősorban a kórház szolgál, melynek hiá-

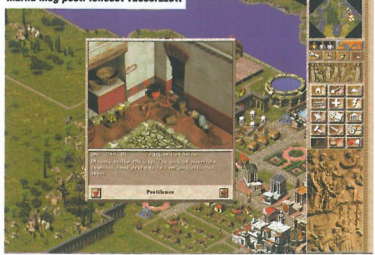
Lassan tetézik a bevándorlási hullám. Gyertek, csak gyertek, libuskámt!



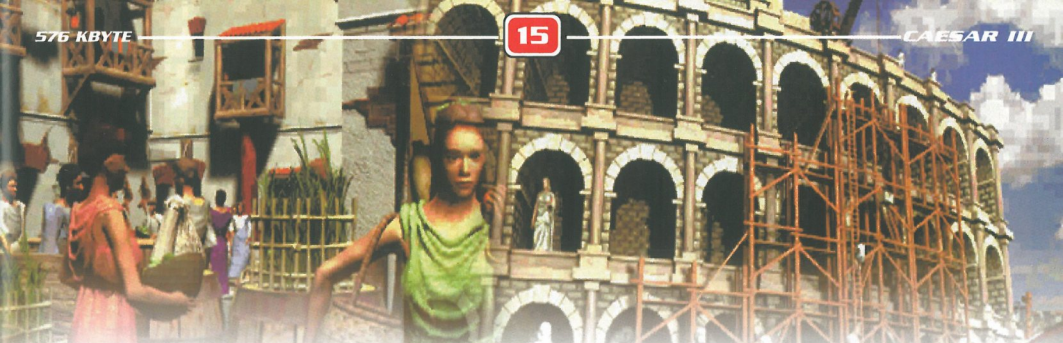
## ÉPÍTMÉNYEK

Minden további épílet a lakónegyedek kiszolgálását kívánat biztosítani, egyen munkahelyként is szolgál a polgárainknak. Az alapvetőkön kívül az összes lehetséges épíletet sosem kapjuk meg (vagy legalábbis én még nem voltam olyan, ahol mindegyik választható lett volna), mindig a tartomány felvétele, illetve a körkékbeli határozzák meg, hogy mi építhető.

Rég járt erre a szantáné, és a sok marha meg pesti lencsét vacsorázott







nyában kitűző járványok egész lakónegyedek létszámát redukálhatják erősen. Egy-egy szimpia doktor ugyan a járványok megelőzésében segíthet némileg, de a lakások fejlődésének alapvető feltétele a kizsákolás. Van még egy katasztrófa, ami azért jobb, ha nem kerül el a derek alattvalóink, és ezt szánatos (bőbbi elég egy, amíg is marha drága) és fúrókott telepítésével érhetjük el: itt dolgoznak ugyanis az addósok, akik minden hónapban kaptogatnak az ajtókon, hogy bevezessék a kategóriájukat és a lakók számszámát megfelelő díjazásért. Amerre viszont nem jár adósszék, ott nem is fizetnek adót, ami igen komoly jellemhiba a polgárok részéről! Az adó mértékét természetesen itt is emelhetjük a kezdeti 7-8%-ról (a számat egyébként ajánlanám kormányunk figyelmébe) – csak nem érdemes. Az adóemelés ugyanis egyszerű elvándorlást okoz, másrészt meg elősegíti egyrészt a városban, ami abban nyilvánvaló, hogy ismeretlen tettesek kirabolják az adó-

termekek a munkások a legközelebbi áruházba szállítják tárolásra – már amennyiben van bennük szabad kapacitás (egyébként bennük állógóknak az új közbiztonság miatt tovább tart a szállítási idő. Itt jön a belkeresetelen (igen csúnya bírkönyv): a város piacának dolgozóit ügybe a magtárakból szerzik be a piacról a lakónegyedekbe továbbított kaját, és az áruházba járnak kész termékekért. Kamármost, ha ezekhez túl hosszú út vezet, akkor esetleg a piac környéki lakónegyedek addig visszafelé jöhetnek egy-két fokozatot, mire a derek-fék megjönnek a nagyban... Nyummi! Megoldás: nincs, de annyit azért lehet variálni, hogy több raktárt telepítsünk a város különböző pontjaira. Ezeknél ugyanis meg lehet adni, hogy bizonyos árut ne fogadjanak, di-rekt ide szállítsanak, avagy a munkások irtssék ki a raktárt (vigyék a cuccot más raktárra). A munka után jöhet a pihenés, vagy még inkább a szó-

## CSÁSZÁRBÓL NEM LESZ SZALONNA

A Császár a kampánj összes pályája előtt hosszas eligazítás tart elvált lénykedésintérl, további előzettségnek senk egy pálya megismerése egy pálya sarlatos pontja. Egy ideig hitelbankkint is izemel: a kezdőskor kap 6-8 ezer denárt ügybe a takarékosabb helytörök is, és ilyenkor gyorsan küld meg 5-6 rongyt.



szódnéket. Természetesen mindig jóval több pénz tonnak el, mint amekkora plusz bevételre tesznek szert az adóemelésnél. (Rosszabb esetben pedig feláldoznak egyes negyedek, és nem fizetnek egy büdös parátok sem.) A várost itt nem tarthatják el a kizsákolás az adók, jelentős jövedelem a külkereskedelemből származik. Alapvető fontosságú tehát a gazdaság kiépítése, amely egyszerű a belső szükségleteket fedezze, továbbá a kereskedelemnek alapja. Itt két ága van: a mezőgazdaság és az ipar. Az előbbi kiszolgáló farmok (búza, gyümölcs, olaj, zöldség, szőlő) csak termőföldekre telepíthetők. A megmentési ételiszak a magtárakban kerül tárolásra, tehát a mezőgazdaság környékére illyet som ért telepíteni. Az ipar megmentési kétféle: tűrőnként: az egyik objektum nyersanyagot termel, a másik pedig fel dolgozza (például Clay Pli/Pottery, Iron Mine/Weapon Smithy, sattybú). A Workshopokban megmenter kész

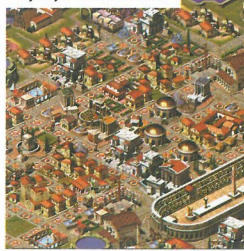
rákadás, ami a provinciánkból nagy épület támogathat, méret és befogadóképesség szerinti névtagot lehet: színház, amfiteátrum, kolosseum és a hippodrom. Mindegyikhez tartozik kiszolgáló létesítmény, ami a működéséhez szükséges: a színházhoz/amfiteátrumhoz színházszolnoka, a kolosseumhoz gladiátoriskola és/vagy orszádnokas, a hippodromhoz szerkesztő. Miatán a szórakozás meglött, esetleg a kultúra is gondol a plebs: nagyobb kategóriájú épületek lakói már igénylik egy könyvtár közelségét, továbbá a serdüli gyermekek oktatására szolgáló iskolát, akadémiát viszont már csak a villák lakói.

Bármely épületre jobban kattintva infót kapunk róla. Lakónegyedünk példáján a lakások/lakók száma, az állatok fajtáinak adata, a környékbeli bűnözés, a lakók élet- és luxuscikk készlettel, és főleg az, hogy miért nem lép magasabb szintre a ház. Az egyéb épületeknél az ott dolgozók száma, illetve alkalmazásait az adott munkafolyamat ké-szültségi listája, az itt lét nyers- és készanyagok – szóval mindent, ami csak érdekes lehet. Minden információs panelről hívható a kiváló online help, amely hiper-teretes multimédia enciklopédiáknak nemcsak hogy tökéletesen eligazít bennünket, de a Jelenj okulásra még történelmi adalékokat is tartalmaz. Ez igen korrekt, így a játék frankó történelmi-ként is felfogható.

Ebből viszont már illik egy tűrőnként működő kereskedelmet összedobunk, ugyanis a Császár bevételét áhajt látni egy tartományból, nem kiadást. Kezünk elnyerésének elsődleges mődjia a minél jobban prosperáló város, azaz az éves mérleg (a bevételek és a kiadások különbsége) minél nagyobb pozitívuma. Helytöröként havonta némi magfizetés is dútká nekünk, amit a város pénzéből utalnak ki, és rendszerint a sikeres küldetésekkel elért rangunk függvénye (kerhetünk nagyobbait is, de hosszabb távon öcsaszári fensége nem ójja az ilyenben kicsinyeskedéseket). A magánkasszázt nekiojandó-kozhatjuk a városnak is, de sokkal célserubb időelő-ridőre különféle ajándékokkal kelkeskedni római főnökünknek, amit egyébként el is vár. Ha nincs egyéb sira-s, akkor az az ajándék költségvetés függően akár 10 pontot is járhat az előzettségünk. Egyéb sirsé alatt az értam, hogy alkalmasint különféle áruk leszállítást kéri egy megmentő had-ridőn belül (igaz, per-zs). Mondjuk 20 köcsög-öt 12 hónapra. Ilyenkor azonnal le kell állítani a köcsögök kereskedelemét és helyi felhasználást, és beszállítani belülről (Stockpile), mert ha nem elégítjük ki az óhaját, akkor a hangulata úgy lezár, mint a BUX-inde-zer. Az meg nem lesz jó, ha hangszók. A lejárb-an akkor gumi be, ha az első pénzügyegyet után következő két évet is ne-gatív kasszázzal zárjuk: ilyenkor némi ordozós

újabb esztendőben. Ez ussue lehetetlen, szval egy év múlva megjelenik 2-3 római légő, hogy megdorgódnak bennünket. (Ha egyáltalán tudunk katonaságot építeni, megpróbálhatjuk megvédeni a várost – de mindenki legyen nyugodt: a Császárnak SOKKAL több légőja van, mint nekünk valaha is lesz...) Ez a dorgás az ROP-PANT bunkó része a játéknak: végig kell néznünk, amint a császári csapatok szisztematikus szétverik órák óta építgetett kis városunk ÖSSZES épületét, legyilkolják az útjukba akadó derék polgárainkat, és csak a kínos procedúra befejeztével értesülünk arról, hogy a Császár egy új, roppant fontos pontiöbia helyeztet bennünket, ahol valószínűleg sokkal nagyobb előzettségűre fogunk szolgálni, mint helytöröként. Gá-lyarabnak hírvék új beszállításokat, ahol minden negel-ülődi körkörösoldásban lesz részünk, ami tudvaleglen sarkanti a vértöröként...

Igen korrekt beharólok káp, közpénz saját fejlesztésű Grand Villával



A város ugyan már meglott izentéke-telenné vált, de Julius CoVbus hely-törtéret e csoport sem zavarja: lehojt még egy pohárával. In vino veritas!







... ÉS AZ ISTENEK

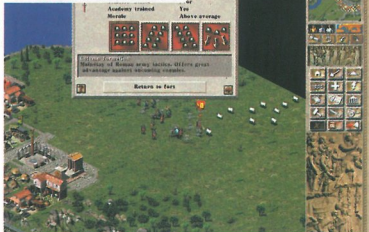
Az isteneket marhára bírom. A rómaiaknál voltak szép számmal, de a játékokban csak títtel két tírdírnűnk... azokkal viszont nagyon ha előlegeltünk velünk, különféle kellemes dolgokkal fogtak bennünket, de ha meg-haragszanak ránk, csúf dolgokat művelnek.

**Corvus:** a termékenység istennője. Ha haragszik ránk, akkor elpusztítja a termés nagy részét, lékevédelme viszont megduplázja a kaja beérésének sehségsgét.

Hannibal ante portas! Illetve ha nem is a kapuk előtt, de már a város határában áll az ellenség



Vérfaagyszós viadal haldokló görögökkel és legelőszó bíráikkal. A Prima (első) Légió már szerepel



**Mylae:** a tenger istene. Eleinte nem túl fontos, viszont végül azszá viláé, míhlyt tengeri kereskedelmünk indult. Ha haragszik, előhívja a kereskedőhajókat, és egy darabig nem létezők, kedélyes hangulatban viszont jó szert ad, és süröbben látogatnak bennünket.

**Mercur:** a kereskedés istene (és mellesleg a tolvajok is, de lapui ebben a játékban nem szükséges). Retentó haraga a rakárakban való árúkesztés egy részének lenyúlásában nyilvánul meg, elsődlegtsége pedig úgy, hogy hirtelen új készletek jelennek meg.

eredménye lett: a görög hordák egyrészt jóval később jelentek meg, de hős légiónaik ki sem kellett vonulniuk a kaszárnyából – míhlyt a görögök haderebé álltak, Mars azonnal kupán vágta őket az erre a célra rendszerestül villámjával. Jó esélv ez a Mars!

**Venus:** a szerelem szeszélyes istennője. A játékokban pillanatnyi hangulatától függően a káshangulat javításával/rontásával van elfoglaltva, ami a bíróség (járszás) emelődés/sülkénéd tendenciáit befolyásolja. Az istenek rokonszenvének kívírására két módszer kínálunk: templomok építünk nekik, illetve fesztiválokat rendezünk számukra. Az elsődleges természetesen a templom, amiből több méret is kínálunk. Hagyóbb populációnál (2-3000 fő) már igen elégséges újabb kis templomokat felhívni nekik: ki-feszítveit nagyobbra vágyunk. Ehhez viszont már márvány is szükséges, amit kénytelenek leszünk bányászni, illetve – ha másékat nem vagyunk – importálni. Ugyancsak márvány szükséges a órákulum felhúzásához, amik esetükben kedekükt templomokként működnek: úgy ilyen minden istennél hangulatjavító intézkedést jelent. A fesztiválok rendezése nem adja a templomokat, de egy hajnalra tartó 12 órászt mindig jól jár úgy az adott isten, mint a jónép hangulatának javításában.

KERESKEDELEM

A belkereskedelmről már volt szó fentebb, de igen fontos lesz a más tartományokkal való cserebe is, ugyanis csak az előbbi származó bevételekkel profitálhat a város. Ehhez először is a társfény káthlára meg kell nyitnunk egy-két kereskedelmi útvesztőt, ami már önmagában is szép pénz lesz. Székegyelőt útvonálon nemcsak hárommal érkező karavánok jelennek meg hetszárkával, és eszébarban által az árúszó felveszik az árnyat, amit kereskedelmi központok kijelöltek. Bár néha azért előtöngyök a tüpözés is, célszerű ésszontostani az exportra szánt cikkeket. Tengeri kereskedelmi útvonali megnyitása után még szükséges lesz egy vízparton álló dokkra is, az a kereskedőhajókat leparkolhatnak. A kereskedelmi táncsodások készlet szabhatunk utat az árucserének. Ha van kereskedelmi útvonál, akkor importálhatunk egy díjakkal, illetve exportálhatunk valmit. Mivel cuccaink belső felhasználására is szükség van, exportálni megadhatjuk, hogy mekkora készletet felelti meg lehet eladni. Egy cikk kereskedelmi természetesen káthlorko le lehet állítani, sőt, káthlorkodni – a rakárak kedveltségét megváltoztató – akár a cikket előadhatjuk is. Ugyancsak itt lehet megadni a szejólesz parancsot, ha a Császár valamilyen szállítóműt újat tölünk: ilyenkor a Császár rakárúli cikkeket meg a piacra sam vlyer a Kofakamara.

KATONASÁG

Pár tartományban kissé zürös körülmények uralkodnak, már amennyiben a szomszédos marcona katona-cikket küld ellenségnek. Ezokban a tartományokban mindenképp meg kell teremtenünk a fegyvergyárt (veszény és fegyverkovácsok). A fegyvereket jelképező palaszok a barakokba kerülnek, ahol egy fegyverből és egy "munkásból" épnek kereskedik, aki átvonul a kaszárnyába gyakorlatlan. Egy kaszárnya egy légiónak ad szállást a három különféle típus valamelyikéből, a légio teljes létszáma 16 figura. A katonai akadémia építésével gyakorlatosabb légiónak veterán státuszba kerülnek. Amikor felharszanak a harci körülm (illette itt dobok) a légiónaikal gyorsan el kell vágni a város határában felsorakozó ellenség útját az épületeikhez. A katonák irányítása igen egyszerű: a zászlajukat letelve adjuk meg, hova mennek, aztán ki-kik (illette itt dobok) megkérjük. Néha-néha előtérve az utcákra, tehát a vonuló sereg igen szórakoztató név. Megadhatunk különféle hadrendeket is, de ennek nincs sok jelentősége, ugyanis ellenségek káthlára bolva utca-keresztes színtű csoportjai alakul ki. Az egyes katonáknál érdekes paraméter az egészségs és a morál: az előbbi romolásra a derék hadfi hajlamos meghalni, az utóbbi csökkentve a legiónok visszapuccol a pártányába, ahol csak hosszas idő után híven ki a szörnyű lödésget. Lényeg a lényeg: nem a harc a program legnagyobb erőfeszése.

GYZŐZLEM

A többi Sim City-kínöz hasonlóan ezt a játékot is már az elején térdelésen el lehet rontani, így tehát nem árt előre megtervezni a leendő városképet. Elsődleges támpont a termőföldök elhelyezkedése – kénytelenek leszünk ezek ügyfényvénny kialakítani városunk első negyedét. Eleinte előlegős cikk keveske lakónegyed, aztán a hangsúlyt arra célszerű helyezni, hogy a lakóházakat a környező épületekkel minél magasabb státuszba juttassuk. Elméletileg az lenne az ideális, hogy a lakóházak minden kézzel legyen. Ez persze gyakorlatban nem működhet, a cél egy gazdaságos egyimot kialakítani. A Császárúli érkező káthlorkodni pedig mindenfényben meg kell kereskedelmi útvesztőket nyitni, és egy lehetséges exportálhók kapcsolódó ipart kiépíteni. Ha ideig működik a dolog, akkor gond már nem lehet – ha meg nem, akkor jobb vezetésekket venni új beosztásunkhoz.

A játékok játszhatjuk egy adott városban, vagy "campain" -ban. Az előbbi verzióban nincs különösebb cél: a különböző természeti és politikai körülményben levő tartományokat a végtelenségig kommandorhatjuk, az utóbbiban viszont folyamatosan haladunk előre a tartományokban és a ranglétrán. A továbbjáráshoz el kell érnie egy bizonyos lélekszámot, továbbá megtele színtek elmozdítva a kultúrát (templomok, oktatási és szórakoztatási intézmények), az import/export méretelőli adókat presztízusát, a visszatért támadásokkal a békét, és a bőséges ajándékokkal a császár kegyet.

SUMMA CUM LAUDE

Kellemes kis játék ez a Caesar III, megéhezzé szinte minden vonatkozásban. Az intro videó alatt egy kö-

zepsz vödör pocpóm már nem biztos, hogy elég, de a játék közben is minden apró eseményről egy-egy videójelzés is megemlékezik. Az online help előtt teljes mértékben le a kalappal, és ugyancsak vonatkozik a káthlorkodni. Ez a logikai együtteségek rendezését ikonokkal minden paraméter azonnal elérhető, a tanácsadó pedig tökéletesen informálnak, hogy mi is lenne területükön a teendő (de az Overlays ikonnal vizuálisan is meggyőződtethünk, hogy milyen eredményességű lényekünk az éret bármely területén). A kezeléské egyetlen felhív, tehát beépített helyen előbb katarfarrunk kell az ásvál (ez lehetett volna automatikus). Az 1024\*768 felbontású hi-color látványra pedig igazán nem lehet panasz: talán a Settlers és társai játékokba hatása, hogy az egész város Él. A kolosszumban látjuk a gladiátorokat, a színházban a színészeket, ráadásul az utókelet nemcsak azok mészárlának, akiknek ott dolgozik is van, hanem mindenki (például az oroszaiódiómás is kitözza néha Ledt megjárta). Minden populációnak saját személyisége (jelölésük neve) van, és jobb cikkekre mindig

Találdonképpem már jó vagyok, most már csak egy pár plusz pontokra lenne szükségem



valami ötlettel szolgálnak, hogy mit kéne művelniük. Külön dicsőret jár a zenének, amiből nincs sok, viszont a szerzői gondolatok arra, hogy mivel egy parti érikig tart, szegény játékosok ne kergessék ki a világból a hangokkal. Egyetlen győzelem pont a harc, de a sok jónép mellett ezt hajlandó vagy eladni.

Co/By

caesar III  
Impressions/Sierra  
http://www.sierra.com  
LÁTványOSSÁG  
JÁTSZHATóSSÁG  
SZAVATóSSÁG  
ZENEBONA  
Minimum: PIII, 16MB RAM, SACD.  
DirectX: Minimum: DirectX 6.0, 16MB RAM, 16MB RAM, SACD  
Klasszikus hangulat  
93%  
Kellenes kis játék ez a Caesar III, megéhezzé szinte minden vonatkozásban. Az intro videó alatt egy kö-



A Barrage egy tipikus példája annak, milyen tökéletesen gyors és áttekinthető képet tud megjeleníteni a 3Dfx Voodoo Graphics és a Voodoo2 technológia – jelentetse ki Greg Ballard, a 3Dfx Interactive elnöke. Ha pedig ő mondta, akkor az biztosan így is van. Lassuk akkor, hogyan is néz ki ez az állítólagos etalon, aminek példát kellene statuálnia.

A Barrage első nekifutásra egy szimpla lövöldözés anyagnak tűnik: egy lebegni és víz alá merülni is képes ultramodern repülőben ülünk, s mindenféle tankokat, repülőket, helikoptereket kell kilőnünk. A helyszínt szolgáló hegyes-dombos vidék valóban nagyon szép, olyannyira, hogy aki az 5-ös szintű grafikai részletességet kéri, annak mindenképpen egy PII/400-as processzorral kell rendelkeznie... No sebjaj, azért még a 2-es részletesség is egészen pofás – tulajdonképpen csak fákából és egyéb repteptárgyakból van kevesebb – és így még egy P133-ason (persze 3Dfx kártyával) is élvezhető a dolog. Szóval tényleg nagyon fränkök az effektek, a tőzre lökődődik meg minden, azaz a rektámszöveg nem hazudik. De... A grafika ugyebár még nem minden! Megmondom őszintén, először igencsak negatív felhanggal akartam írni a játékról, ugyanis valahogy nehezemre jutott átvinni már csak az első pályát is – még a legkönnyebb fokozaton is. Milyen marhaság, hogy csata közben lejár az idő! Aztán rájöttem, hogy bennem van a hiba. A Barrage ugyanis nem egy shoot'em up, hanem egy versenyjáték.

A legfőbb ellenségünk nem a felénk lövöldöző tank vagy helikopter, hanem az idő! Tulajdonképpen nincs is olyan, hogy felrobban a repülőnk; ha az energiánk nullára csökken, csak annyit törölünk, hogy pár másodpercre visszahőkölünk, és elveszítjük az uralmunkat a gép felett, de utána ismét minden rendben. A pajzsunk egyébként folyamatosan regenerálódik, így ez az eset is csak akkor fordul elő, ha folyamatosan találatok érik a gépünket. Egyetlen cél van tehát: az adott küldetést határidőn belül befejezni.

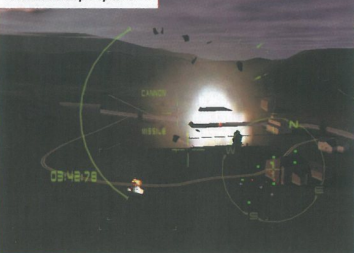
Öt fajtá környezetben indulhatunk – pontosabban először csak egyben, mert a pályák csak egymás után lesz-

nek hozzáférhetőek. Szelektálni magyarral csak azok közül lehet, melyekre (az adott nehézségi szinten) már egyszer eljutottunk. A pályák külön-külön kiválasztása mellett van bajnokság is, melynél a bevetések sorban jönnek, és a gép continue-át számol. Ezen felül a Barrage-et hálózatosan is lehet játszani, tehát van deathmatch lehetősége is.

"Bója, bója, bilica" – de nem lesz véres a lövünk, ha az összeget felvesszük, mert megjelenik a portál és mi már megyünk is a következő pályára



Ext a házat nyilván nem Fundamenta alapra építették...



**Mindenki fedezékbe!**

# BARRAGE

szett. Az egér beállítására már eleve nagyon körültekintően kell figyelni: muszáj mellé saját billentyűzet-kiosztást készíteni, az érzékenységre vonatkozó adatokat pedig a programon kívülről, indító paraméterként kell megadni. De akár hogy is

igyeskedünk – mivel a gép ugyanúgy reagál a mozdulatainkra, mintha billentyűket nyomkodnánk – az egér tökéletesen használhatóan. Márpedig egy ilyen játékhoz mindenképpen egy kellene.

A Barrage tehát egy szép játék, de semmi több. Ahhoz túl egyszerű, és túl kevés az öt pályája, hogy ennél többet is meg tudjak rája állapítani. Felejtethető darab.

V.Z.

tőség is. De most nézzük inkább a küldetéseket!

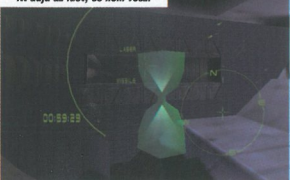
A már említett füves-fás vidék csupán az első küldetés színhelye. Itt csupán villogó bójákra kell átrepülnünk, majd az ezután megjelenő portál gyűrűjét kell szétlőnünk. (Felhívnam rá a figyelmet, hogy az egyik bója az alapúban van.) Ha végeztünk, a portálon keresztül távozhatunk. Ez egyébként a többi pályán is hasonlóképpen van. A második helyszín egy hosszú alagút, aminek a végében egy generátor kell elpusztítanunk. Itt sokat számíthat, ha sikerül átsurrannunk a lecsúszkódó kapuk alatt, és így nem kell őket szétlőnünk a lézerrel. Vigyázat: az energiatartalék rohamosan lecsökken, az időket! A plusz időt adó homokórákat lehetőleg vegyük fel! Harmadszorra egy kanyonba látogatunk, ahol egyszerűen minden célpontot

Légiharc a klasszikus westernek mintájára: vajon ki kap először a rakétáit?



A hajónkon alaphan két fajta fegyver van, de ezek mellé még vehetünk fel újakat – sőt, szükséges is, hiszen a vaskapukat például csak a lézerrel tudjuk megkellélni. A polyszóró helyezett lesz tehát a lézer vagy az atom, de célkövetés rakétáink mellé pedig

A homokóra természetesen egyetlen Win95-applikációból sem hiányozhat: a szokástól eltérően itt adja az időt, és nem veszi



Az ementáli sájtall ellentétben a vasajtának kifejezetten árt, ha egyre lyukacsosabb lesz



**barrage**  
Activision Mango Grits  
http://www.activision.com

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P166 (P133-3Dx), 32MB RAM, 4x CD, Win95 kompatibilis hardvertagok  
Ajánlott: P200, 64MB RAM

Egy szép shoot'em upnak indul, de csak egy közepes versenyjáték

**68%**



A Z USA hadseregének talán legzűrzesebb történeti csapatát a 101. "Screaming Eagles" légiésznad hadosztály. 1942-ben alakult meg, rá egy évre átdobták Angliába, és többek közt ők nyerték a nemcs feladatot, hogy a D-napon négy órával a partszállás megindulása előtt egy éjtörnyös hadművelettel megkezdjék az inváziót. Egy olyan hadművelettel, amit katonái szakértők elzetesen kb. 80-90%-os veszteséggel kalkuláltak... A későbbiekben sordosító szerepet kaptak Montgomery félresikerült Market-Garden hadműveletében, amikor egy hid egy kicsit túl messze volt – és természetesen kaptak a nyakukba akkor is, amikor a halál útján orjáiban utoljára nekidurulta magát a Wehrmacht az Ardenneken. Ez csak a II. világháborús listájuk, elit alakulatként az USA későbbiekben viselt csínyta dolgáiban is bőven kaptak szerepet. Az Empire legújabb

Nevezetesen az, hogy a multiplayer játékon kívül csak küldetések lehet játszani a csapattal csapattal. Scenariókban is azért lényegesen többöz van szöveg az avatott stratégia – de ezt csak addig kevesse, amíg meg nem tudja, hogy meddig tart egy. Utána már sok is lesz...

### KELL EGY CSAPATI

A játékban kicsiny, szakasz méretű csopókat (max. 18 fő) fogunk kommandózní, de pont ebből adódón minden egyes tagjának teljesen önálló személyisége is lesz. Az első feladatunk, hogy a legénység és a tisztj barakkokban vidámkodó népekőből összerombtáljuk a csapatot. A sárga névvel jelzettettek lehet elhappolni, a zöldek már benne vannak a csapatban, a feketéknek pedig más bevetésen akad

mi gyakorlatot igényel, ugyanis sajnálatos módon emberek teherbírása (ENC) vége: gonosz szankciók nélkül max. 63 egységnyi súlyt cipelhetnek, amiből ugrásnál már eleve lejjön az éjtörnyő 6 pontja. Az elszteherbírásnál azért több cuccot is övzhetünk a bevetésre, ugyanis két 50-es írméretű tartályba is pakolhatunk, amit majd szépen utánunk szórnak a gépen maradó fiúk – csak győzzük majd megkeresni... A probléma már csak az, hogy a bevásárlás csak eléggé ötletszerűen végezhető, ugyanis a cuccok ráaggatása az emberekre egy másik épületben történik – hogy vajon miért nem lehet a feltankolt tárgyakat azonnal a kezébe nyomni a fiúknak, csak a jóisten tudja...

A szállásmesternél szerelhetjük fel fiainkat mindenféle holmival, ami nem feyver. Néhány alapvető dolog már eleve rájuk van aggatva (például igen kínos lenne, ha valamelyik harci lázban égő deszantsunkról ugrás közben derülne ki, hogy ellejejtett éjtörnyőhöz magával), de tulajdonképpen szinte mindenre szükség lesz, mert hiányuk egy csomó harci tulajdonság csökkenésében fog megnyilvánulni. Az éjtörnyös ropant szomorú, ha nincs nála élelem, víz, cigareta, váltás ruha vagy étkészlet. és természetesen nem baj, ha van nála irányító is. Alapvető fontosságú, hogy vigyünk magunkkal térképet is, ugyanis ennek híján nem tudjuk behívní az eligazításon látott stratégiai térképet, és úgy kicsit körülményes lesz megtalálni a célpontot.

Fegyverek közül lehetőség szerint minden katonának legyen pisztoly, valamilyen kézfegyver (karabély vagy géppisztoly), és kéziránja, a nagyobb hatástűkő fegyvereket pedig értelemszerűen a speciális képzettségű rendelkező fickókra aggassuk rá. Nem árt elolvasni az eligazítást, hogy mi is a bevetés elsődleges és másodlagos célja, és aszerint összeállítani a különleges felszerelést: nehéz lesz ugyanis felrobbantani valamit, ha például nem vittünk magunkkal – elegendő – robbanóanyagot. Kellünk meglepetések elleni védeget jelezni, hogy minden egyes lövegyerhez külön műniciót is kell vételezni...

#### Ham Ace a legnagyobb ász, de azért még ő is befér a pakliba

St. Name	Ham
Rank	Private
Year of Service	2
Age	24
Height	5'8"
Weight	150
Eye Color	Blue
Hair Color	Black
Religion	Catholic
Marital Status	Single
Next of Kin	None
Language	None



stratégiai játékában a Vijjőg Sasok D-napon végrehajtott akciói eleve nemeg, olyasféle feloldozásban, mint mondjuk az Eidos Commandos, vagy az SSI Soldiers at Warja. Az egykorú visszaemlékezés szerint nem volt kimondottan szórakoztató dolog éjtörnyösnek lenni a D-napon, mert az éjjel fél egykor kezdődő hadművelet a már leodobásnál totális káoszba fulladt: a katonák a vak sötétség ugráltak, és fogalmuk sem volt, hogy ugyan hova is fognak érkezni – ráad-

dolga. Egy katonára kattintva megjelennek alapvető tulajdonságai (tapasztalat, intelligencia, erő, stábilis), az ezakból kalkulált harci jellemzői, valamint különleges skilleji. A WS és TS a fegyver-illetve kéziránát ügyekben való jártasságot mutatja, de ezeknél jóval fontosabb a WT által mutatott különleges képzettsége. és háromféle lehet: géppuska, páncélkölő és robbanóanyagok. A speciális képzettség igen hasznos lesz bevetés közben: egy robbantási szakértő például harmadannyi tömlettel takerít el egy objektumot, mint mondjuk egy amatőr. Fontos szerep jut a német vagy francia nyelvtudásnak, mert toll-másokkal alkalmazkodni kikerdezhetik a hadifoglyokat, elolvashatjuk az elesett németeknél levő iratokat. Illetve fontos információkat szerezhetünk francia partizánoktól vagy helybéliektől.

### HÉTVEGI BEVÁSÁRLÁS

Ha a csapat megvan, nekiállhatunk felkészíteni őket különböző cuccokkal, úgymint fegyverekkel és különböző felszerelésekkel. Az ideális összeállítás kiválasztása né-

ladies hangulata, de talán mégsem óhajtanak túl sokan minden küldetés előtt másfél órát szórakozni ezzel: akárcsak a toborzásnál és a felszerelésnél, itt is el lehet menteni és az újabb küldetésekre vissza lehet tölteni egy-egy beállítást, sőt, itt már alapszabán el van mentve három speciális célra összeválogatott osztág.

Miután ilyen szépen megvagyunk, kitálálhatjuk, hogy elzavarjuk a fiúkat a gyakorlóterre, azaz "hadgyakorlat" indítunk (ami nem biztos, hogy jó ötlet, mert néhányan már eleve sebesülten térnek

#### "Szuper csapat". Márcsak egy mohawk-trixás néger hiányzik belőle, de az esetleg még botánom az egyik tartályba



sul ropant kellemetlen lehet az ismeretlen távolságra levő föld felé lebegni, amint a föld fogadóbizottság nyomjelzői repkednek a kiváló célpontot nyújtó ernyők körül. Ennek megfelelően az – elég gáyorra sikeredett – intro is egy sebesült normandiai rémálom mutatja be, majd a főmenübe csöppenünk, ahol igen kellemetlen meglepetés fogad.



101st Airborne

# Leccsapnak a Vijjőg

## MINDENKI A HELYÉRE!

A fegyverraktár mellett teherautó az Assembly Area, ahol a fegyvereket és cuccokat szétosztogatjuk az emberek között. Ahogy az előbbieknél, ezt is lehet automatizálni, de azért jobb, ha nem a gép találja ki, hogy az ütősebb fegyverek kinél legyenek. Talán a szerzőknek is feltűnt, hogy ugyan csapatunk összeválogatásának és felszerelésének megvan a maga kis csa-

véssza, vagy kihajtuk őket a reptérre, mert már várja őket a napfényes (illetve kezdetben holdfényes) Normandia.

## HOPPI!

Felszállás előtt meghatározhatjuk az ülérendelt. Ez "ropant fontos" dolog, a kézikönyv szerint ugyanis "a léghelharítás megkönnyíthatja a gépet, és a túléleszen anánl nagyobb esélye van az éjtörnyösnek, minél közelebb ül az ajtóhoz." Meglehet,



hogy ez fedi a valóságot, de abszolút nem ez lesz a legnagyobb gond.

Az ugrás roppant szórakoztató dolog lesz, de végeredményét tekintve sokkal inkább idegesítő. Az emberünk az ültetési sorrend alapján egyenként ugranak és egy másik filmbejáratás tudatja velünk, hogy hogyan sikerült a földet érésük. A "biztonságban leérkezett" üzenet például nem igazán sűrűn szerepel. Annál gyakrabban sérülnek meg leérkezéskor. Néhány ejtőernyős elszakadhat az egységől, ezeket a kornyéket bebökölészsza a későbbiekben új-

## TÁMADÁS A BOZÓT ELLEN

Földet érés után mindig szép sorban fogunk légni emberként (már amennyik még megvan). Minden egyes parancs bizonyos számú akciópontot fog fogyasztani, minél bonyolultabb annál többet. A parancsokat a jobb gombbal elérhető ikonmenüvel adhatjuk ki. Az első dolog minden fickónknak az, hogy kikemeregen az ejtőernyőből. Ez a művelet több mint 40 AP-ba kerül, tehát vagy három körön keresztül fog tartani (kessel felszerelt embereinknek feleannyi ideig). A parancsot nem kell minden kör elején kiadni (ilyenkor mindig újra kezd), a zöld színű folyamatos akció gombot kell használnunk. Ejtőernyőseink háromféle mozgásra képesek: futnak, sétálnak vagy küszknek. Nyilván nyílt terepen egy körben az elsősé lehet a legmesszebbre jutni, de ilyenkor az emberünk nem ér rá figyelni olyan apróságokra, mint az aknák, amit a vendégzsereztető germánok igen sűrűn szórják szét. Aknára légni nem egészséges, ráadásul az aknáknak megvan az a kellemetlen szokása, hogy nem csak azt amortizálják, aki rájuk lépett, hanem a hatótávolságban levő minden emberünket is (és persze németeket is). Az álló célpont nyilván jobban lát, mint mondjuk a guggoló, vagy fekvő – de természetesen nagyobb célterületet is nyújt az ellenfél lesipuskásainak és az arra járó aknazsárlánkoknak. Sebesült társait az ejtőernyősök a szomszéd pozícióban állva elsősegélyben részesíthetik, már amennyiben van náluk kötszer. A sebesülteknek egyébként csököknek az akciópontjaik, rosszabb esetben pedig teljesen cselekvésképtelenné válnak. Az egyik legfonto-

Tizenháromféle nyílcsapás  
földet ért – világrekord!



be kerül, de nyilván pontatlanabb is. Az persze gond, ha elfogyott a töltény, illetve eltört vagy elakadt fegyver, de mondjuk az utóbbi esetben meg lehet javítani néhány AP fejében. Kellemes móka a hullarablás lehetősége: az elhullott fritekét átkutatva fontos katonai iratokra lelhetünk, de a cseberere ikonnal a cuccait is hadiszák-mányá nyilváníthatjuk. Ugyanezzel az ikonnal lehet egyébként oserálni két katonának, illetve katona és egy tartály között, vagy egyszerűen csak lepakolni a földre. A tüz alatt levő embereink hajlamosak megijedni, pánikba esni (néha megadni magukat), illetve ámokfutást rendezni. Ilyenkor

nem ostromolja az egeket. Az emberek és a cuccok összeválogatásá igenesak hosszadalmas és körülünyes feladat (már amennyiben érdekel, hogy ki mit visz magával) – igazán nem ártott volna valahogy összevonni, ráadásul minden egyes ember/tárgyra kattintás után mindig egy exit-re is kell klikkelni nyomonem (egy jobb click nem lett volna egyszerűbb?). Való igaz, hogy egy légióteszt hadműveletben tényleg vannak veszteségek már az ugrásnál is, de azért kicsit idegesítő, hogy rendszeresen az embereim fele érkezik célba, és rendszeresen azokat fújja el a szél, akinek a robbanóanyag vagy a térkép van. Amikor

meg az akcióból csöppeniünk, ez csak idezőjében értendő, mert az biztos, hogy nem ez a legpörgösebb játék, amit ezidáig láttam. Nem biztos, hogy rossz ötlet volt a Close Combatokkal szemben körökre osztani a játékokat, de a mozgás a kevés AP miatt nagyon korlátozott, és az nevelés, hogy mindig ugyanabban a sor-

rendben kell légni az embereinkkel. Egyéb apró marhaságokat kár is sorolni, maradjunk annyiban, hogy a tényleg nagyon jó zenét leszámítva igen közepes egy játék ez, különösen ha a placon levő konkurenciához hasonlítjuk. Sajnos csak türelmes fanatikuskonknak ajánlható, pedig a témában lényegesen több volt.

## e in Normandy

# gő Sasok

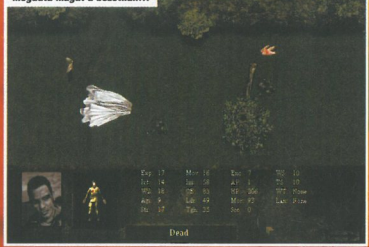
ra bevethetjük az egységbe. Azokat már kevésbé, akik végeredményesen eltevedtek, nem nyílt ki az ejtőernyőjük, vagy már röpükben lelőttek őket a fritek. Ugyan a sérülések rendszerint nem túl súlyosak (azaz az akcióban még használható a fickó), de azért igen sajátos húzás a játéktól, hogy rendszerint a csapat egyharmada érkezik meg épen a célterületre. Ugyanez vonatkozik a plusz cuccot tartalmazó tartályokra is: hát eddig még egyetlen nem találtam meg – mindet elfújta a szél...

Tájkép csata után: már csak Campbell közlegény fosztogatója a hullákat



sabb parancsikon a szem, amire az ejtőernyős hirtelen kiejgyenesedik, és gyorsan körbepillant. Ezzel meg azelőtt kiszűrhet egy orvlövész, mielőtt az egy barátságos sorozatot intézne hozzá (mozgás előtt tehát nem árt sűrűn használni). Tüzelni az aktuális fegyverrel célzott lövéssel és területtűzzel is lehet, az utóbbi kevesebb AP-

Jó a csapat: az egyik gyengé-  
kedik egy kicsit, a másik meg  
megadta magát a bozónak...



nem tudjuk irányítani őket, de a pánikot a Motivate parancsallapíthatjuk. A kis térképen csak a terep egy szektorát látjuk, ami csak töredéke a teljes harcterének. Egy szektor bizonyos szélein el lehet hagnyi, viszont új szektorra csak akkor vált a masina, ha az összes életben levő emberünk kigaloppozott a képernyőről.

## 101st airborne

ISI Simulations Empire Interactive  
<http://www.empirestrategy.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: PIII, 16MB RAM, DirectX  
Komp. Hardver: Pentium III, 32MB RAM, 8GB

Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 8GB

Kisessé nehezkes, kisessé unalmas,  
egy kisessé nem szép – de jó hasznú

68%



Kalóznak lenni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé meglehető mulatság. Ez kiderülhetett mondjuk gyermekkori olvasmányainkból (Tom Sawyer és Huckleberry Finn Mark Twaintól), gyermekkori C64-es játékainkból (Pirates! Sid Meiertől), vagy akár a PC-s kalandjátékok (húsbőröb) (The Secret of Monkey Island a Lucasartstól) – vagy akár a jelenből is, hiszen Gyubrush Threepwood Kalandjainak harmadik felvonását nem is oly rég kaparinthatták kezükbe a szerencsés PC-kalandorok. Beszélvén nyílt tenger sós illatát, kincset keresni a Karib-tenger feltérképezetlen szigetein, vagy egy úde magánvállal-

(a 18. század eleje) már nem igazán kedvez a leendő kalózkodnak, de a munkanélküliségi hullám és a nehéz gazdasági helyzet azért nem zárja ki, hogy Nick koma naphosszat a "tengeri magánvállalkozás" fentebb említett díszkrét bájjairól ábrándozzon. Talán vajmi valószínűsége van annak, hogy a legenda, amelyről az intro mozi-ban feltűnő csúnya néger jósától értesülünk. Kezdetben (vagy legalábbis e történet kezdetében) vala Redjack kapitány és az ő vidám Brethren név-

spanyol hadihajók közül ugyan az elsőként feltűnő még sikerült a tenger fenekére küldenie, de a továbbiakban rárontókkal szemben már alulmaradt, és legénységéből csak néhányan éltek túl a vereséget. Közük az áru is, aki befűtja a spanyoloknak a Brethren...

Érő persze főhősünk csak hallomásból értesülhetett a kies Lizard Pointon, miként arról is, hogy egy ismeretlen jóakarója néhány bérnyilkost küldött elpusztítására. A játék kezdetén a tengerparton üldögélve találkozunk vele (mármint főhősünkkel), amit ábrándozva nézeget egy palackba zárt hajómodell. Mivel ez hosszabb távon nem túl építelés szórakozás, idővel visszatér a városkába, ahol érdekes események kavarják fel a szürke hétköznapi állóvizet: egy kalózhajó kötött ki az öbölben. Ahogy visszaindul az erdőn keresztül, észreveszi, hogy egy mérete szabályával felszerelkezett fekete csuklyás alak oszon után. Mint később kiderül, abból a célból, hogy a szabállyal jelölt tőrest ökozzon életútjában. A város szélén álló házban kedves hátyánk azzal fogadja csekélységünket, hogy épp ideje lenne munkába állnunk: az egyetlen

alkalmazott felvételére – már amennyiben azok elég képzettek a harcban, továbbá kézzelfogható tanúbizonyságot teszik bátorágunknak. Az első feladatunk tehát az, hogy megfelelő jártasságra tegyünk szert a kardvívásban (ebbe beletartozik az is, hogy észbontó sebességgel ugráljunk el a hozzákn vagott rümosivegek elől), továbbá megöljük az öbölben kószáló vérszomjas cápát. Miután Lyle nevű kiképzőnk elégedett a teljesítményünkkel és Justice kapitányunk is felmutatjuk a cápa egyik fogát, már fedélzetre is szállhatunk, hogy végére járjunk a Brethren

Az még rendben van, hogy a kapitány térdig ér a puht, és kábé a derekig a csapós, de az már nem, hogy egy stokit növesztett a lábán



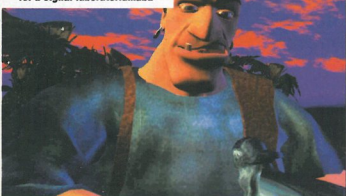
kozás ("privateering") keretében adómentes jövedelemre szert tenni különféle kereskedőhajók rakományának átválalásával – mi is az, ami jobban bearayozhatja ezt a szomorkás novembert?! Talán nem is csoda, hogy egyes

re hallgató testvéri legénysége, akik elsőséges feladatuknak tekintették, hogy lépéseket tegyenek azon spanyol gályák menetssebességének fokozása érdekében, amelyek a dél-amerikai gyarmatokról összeharcsolt kincseket szállították az Óházába. Bármely ilyen gálya ugyanis rekordsebességgel hasított a óceán habjait, mihelyt a horizonton megpillantotta Red-

játékfejlesztők időre visszatérnek ehhez az örökzöld témához, miként történt az a Redjack: Revenge of the Brethren esetében is.

A játékban Nicholas Dove-ot, a tizenhetedik életévét éppen csak betöltött reményteljes ifjancot alakítjuk, aki csendes unalomban éledégl egy elhagyott sziget, Lizard Point nevű városában. Igaz, hogy ugyan a hely (a La Manche-csatorna) és az idő

Azard külső örvé szinte takar, még akkor is ha barátunkat nem vennék fel a Signal laboratóriumába



munkalehetőség per pillanatot a kikötőben horgonyzó kalózhajón nyilván meg. Hasonló ötleteket már élénk a városka főterén grasszáló Elizabeth nevű hölgy is, akit a megboldogult kedves papa hitellezői szorongatnak, és anyagi boldogulását csekélységünk kalózkariertől remélli. A kalózhajó paron található személyzetének egy része ugyan kissé barátságatlan hangulatban van, viszont a sőtésben horgonyzó kapitány hajlandónak mutatkozik új

legendájának, a kincs hollétének, továbbá az áru és a lemezárólásunkra törekvő úriember kilétének. Ez vagy három CD-t vesz majd igénybe...



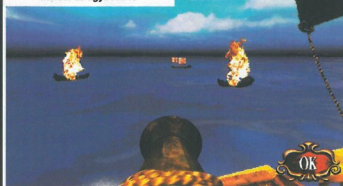
Egész tőrhetően telik az idő időn-sült munkahelyünk fedélzetén – csoda, hogy volt üresedés!



Az első szó, ami negyedóránai játék után a Redjackról eszembe jutott, az így hangzik: érdekes. Vagy inkább: megbábként. Ez egyaránt vonatkozik a grafikára, a felületre és a történetre. A grafikában elsősorban a stílusra gondolok, nem pedig a kivitelezésre, hiszen az a 3D-kalandjáték mostanában divó sémáján alapul: játék közben a terepet saját

nyolgóiai problémák akadnak az engine-nél: addig nincs is baj, amíg csak egy sima háttérrel kell megjelölni, de amikor ezen a háttéren már egy-két szereplő vagy tárgy is megjelenik, akkor már komoly problémák akadnak, mert a sprite-ok legalább olyan foghíjasak, mint a szereplők túlnyomó része – az arányokról meg talán jobb nem is beszélni.

*A nagy kalászt érdeklék a szakmai kihívások: látni nemcsak a kard és a romosítógépek mesterét válik, hanem az ágyúvá is*



A kezelőfelületre nem lehet panasz, mert az egyszerűbb már nem is lehetne. A nyílak irányába foroghatunk, a talpas nyílak irányába ballaghatunk, a kéz pedig azt mutatja, hogy "interactolható" egy jót (felvehetünk/működtethetünk valamit, beszélhetünk egy szereplővel,

kedni, mint LeChuck szemlelköző komolyabb mennyiségű grog elfogyasztása után. Ötletes viszont a tárgylista, amit a képernyő bal alsó sarkában levő ládikó jelképez: rendszeren csak a szellemképét látjuk, csak a pointer rámozgatásával jelennek meg és válik aktívá. A kinyitott ládával egymáson is "használhatunk" tárgyakat.

A párbeszédnek a Monkey Islandekben megszokott módszerrel zajlanak, vagyis egy szereplőre kattintva kapunk egy pár lehetséges mondatot. Alkalmassint az egy pár akén is, de a csevegés



*Feretgesen kardpárház egy Árádiában őshonos nindszafai, és Ács Feri egyik vörösigese között*



*"Lám a cápa szája látva, bárki látja togsorát..." – csak mag ne tudja Cousteau kapitány, mert lenyam a torkotokon egy Calypso-zoknit!*

végkimenete

tele rendszerint ugyanaz, tehát ha egy szereplőt várhatunk valamit, akkor tulajdonképpen előbb-utóbb – a kiválasztott mondatról függetlenül – el is érjük a célunkat. Ez mondjuk nem is akkora baj, mint az, hogy a szereplők beszélnek. Illetve AHOYG beszélnek. Cyberflix-nél nyilván perfekt angol mindenki, tehát valamelyest megértik azokat az embereket is, akik ezzer

hadarnak, de rágószeveik nyomasztó hiánya miatt enyhén szelypitenek vagy vacsolnak. En viszont nem tartozom a Cyberflix kötelekébe (és valószínűleg rajtam kívül vannak még hozzá hasonlók e Föld kerekén), tehát igazán nem értett az a felhasználóbarát funkció, ami esetleg szövegesen is megjeleníti csevegő partnerünk mondomkáját – de nem ezzel a fertelmes izléstelen-

séggel, mint itt! Ha már a hangnál tartunk: elég illúziórömbölő a szövegek alatt hallható sisterség.

Mindent összevetve azért a mostanában divó kalandhiányos időkben nem rossz csemege a Redjack. A történet ugyan egyes epizódjaiban eléggé lineáris, de viszont igen kellemes a cselekmény, amit egy szép nagy rakás videó is támogat. (Ehhez mondjuk három CD-n elég hely van.) Most már a harmadik CD-n vagyok, szóval nem kizárt, hogy a Cinkelt Lapokban végig is fogjuk játszani az ügyet. A 3D-kalandjátékokban ugyan kissé szokatlannak az ügyességi részek (vívás, ágyúzás), de ezek itt pont úgy sülttek el, hogy sokkal inkább szórakoztatják a játékost, mint heveny káromkodásba hajszolják. Szóval ízlése-válogatja – gyermekbetegségei ellenére egyszer azért mindenképpen érdemes lenne megkukkantania minden kalandornak, mert van egy minden hangulata. (Ja, egy megkegyezés DTP-stádókban dolgozóknak: megy Macintoshon is.)

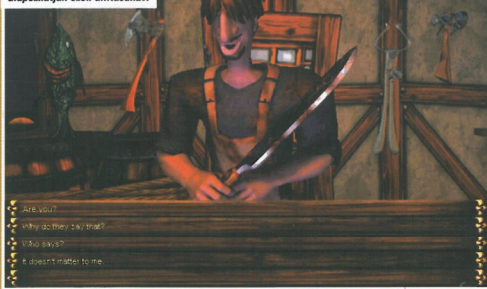
CoVboy

# REDJACK

## THREE

szemszög-ből látjuk 640\*480-ban, az egyes helyszínek közötti mozgást pedig 320\*200-as videó próbákkal szemléltetni. Valami olyasmi ez, mint amit a Zork: The Grand Inquisitorban, a Rivenben vagy mondjuk a Black Dahliaiban láttunk az utóbbi időben. Az állóképeknotól is még tűrhető látványt nyújt, mozgás közben már kevésbé. Ugyanez vonatkozik a grafikára akkor is, amikor valamelyik szereplővel elegendünk csevegésbe: a kinézettük és animációjuk ugyan sajátosan bohókás, de ez mondjuk sokkal inkább illene egy Curse of Monkey Island-stílusú dílis sztorihoz, mint mondjuk ehhez a R. L. Stevenson Kincses szigetéhez hasonló, vagyis lényegesen komolyabb történethez. Ezt persze egyéni sajátosságként még el is fogadhatnók, de azt már kevésbé, hogy némi tyéh-

*Lizard Point halkupecce, akiről mindenki azt állítja, hogy nem teljesen normális. Vajon mire alapozhatjuk ezen állításukat?*



**redjack**  
Cyberflix THD  
http://www.thg.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, 4CD,  
Direkt Kompatibilis Hardverrel. Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8CD

Ha ló nincs, jó az őszvér is

**79%**



Miután kellőképpen kigyönyörködött magukat a magyar nemzet "professzionális" bajnokság most éppen nem látható meccseiben, vagy abban, hogy ezek a vérből profizmus sugalló együttesek hogy is hullanak ki verítéző gólkülönbségű meccseken a nemzetközi kupákban egy-egy (éppenszávság) európai középszopnak nevezhető ellenfelet szemben, éppen itt az ideje, hogy egy kicsit az igazi futball világával is foglalkozzunk. Ezer kitűnő lehetőséget szolgáltat az EA Sports fedőnevű "noname" cég legújabb újdvs-

váltak a számítógépes programok és adaptációk világában. Miután a program meglehetősen bonyolult (talán ez nem is olyan jó szó, maradjunk inkább az "összetett"-nél), már előre szölok, hogy mindenki dupla adag szotyolást és egy váltás mezt is készítsen a gép mellé. Amíg ezzel szépen elkészítjük, engedjétek meg, hogy egy kicsit elkanyarodjak magától a programtól, és kitörjön belőlem a csak igen kevéssé lapangó felcűrűt – vagyis a mai angol labdarúgás helyzetéről ejtsék egy-két rövid, keresetlen szót.

kat indítottak a médiában, és megröbalták az angol stílusú játék (meglehetősen poshadt) állóvízét más felfogásban játszó külföldi játékosokkal (és edzőkkel) felkavarni, illetve – stílszerű hasonlattal élve – az enyhén hegyőpösödött angol stíluson csiszolni. Nos, a kísérlet sikerült, a PL ma Európában (és ezáltal a világ) talán legerősebb bajnokság, melyet teltházas, rács nélküli (!) gyönyörű és hipermodern stadionok előltszódók, nagyon magas színvonalú mérkőzések alkotnak. Az ember csalódottan, gyerekekkel járnak a meccsre, mely után örömlökben vagy bánatukban jót kajálhatnak/plálhatnak vagy szórakozhatnak a stadionokhoz kapcsolódó sport-és szórakoztató centrumokban (természetesen nem egy Manchester Plaza nevű marhaságra gondolok). Egy szó, mint száz: a foci hatalmas üzlet lett és mindenki jól jár vele – a drukkerak, a klubok, a TV-csatornák, és állam bécsi is nagyon sokat kasszíroz belőle. Azért a bennem bujkáló kisördög elmondhatja velem, hogy a drukkerok egy (kis) része nem nagyon változott meg, csak annyi a különbség, hogy manapság a kontinensre járnak át tört-zúzni. Otthon nem engedik be őket a pályákra...

Miért mondtam mindezt el? Nos azért, mert ha sikeresen szeretnénk tevékenykedni a programban, azt a mai felfogást kell egy kicsit magunková tennünk, megőhözás minden értelemben. Alapvető feladatunk természetesen a csapat minél sikeresebb szereplése, de ez egy modern menedzser esetében mára már szinte egybees a klub gazdasági helyzetének felügyelésével is. A játékban is két részre oszthatjuk a teendőinket: az egyik a szakmai munka, a másik a biznisz.

Kezdjük az edzői tevékenységgel. A programban tulajdonképpen minden helyt kapott, ami csak erre az ágazatra vonatkozhat, úgy mint: taktika, felállítás, átgazolások és szerződésükötések, a csikcsopák felügyelése, az ellenfelek megfigyelése, a bajnokságok és kupák állásának szemmel tartása és analízis. Igen részletes és kimerítő – tulajdonképpen szinte tökéletes. Ami a pizkos anyagjaglat illeti, itt a (természetszerűleg) naprakész anyagi helyzet mellett a szoporoklat között szerződésük felügyelése, a jegyárak megszabása, a stadionok és a kiszolgáló létesítmények karbantartása, javítása, korszerűsítése lesz a feladat. Olyan részletességgel mentek bele az EA-s srá-

lis lehetőségünk, ha maga a csapat egyenlege már méreletesen pozitív felhangokkal rendelkezik, és úgy is szerepel, mint aki ezt megengedheti magának. A bevételi oldalon a nézők, a klubhoz kapcsolódó profitorientált tevékenységek (bűfé, klubshop, stb.) a szponzorok, a TV-díjak, a PL-ben, illetve a nemzetközi kupákban való részvétel áll – de ezektől függetlenül például már olyan is előfordult, hogy egy helyl bank a jó szereplésemre való tekintettel hozzávágott 3 millió

Gondolom az Arsenal nem tiltakozna, ha jövőre a valóságban is így festene a Premier League bajnoki tabellája

ENGLAND PREMIERSHIP	PLAYED	WON	DRAWN	LOST	PTS
1 Arsenal	8	4	1	0	21
2 West Ham Utd	8	2	3	3	20
3 Middlesbrough	8	4	1	3	14
4 Leeds United	8	3	3	2	14
5 Aston Villa	8	2	2	4	11
6 Newcastle Utd	8	2	4	2	11
7 Liverpool	8	2	4	2	11
8 Manchester Utd	8	2	3	3	10
9 Crystal Palace	8	3	2	3	10
10 Wimbledon	8	3	3	2	10
11 Sheffield Wed	8	2	3	3	10
12 Chelsea	8	2	4	2	10
13 Burny	8	2	4	2	10
14 Blackburn	8	2	3	3	10
15 Leicester City	8	2	3	3	10
16 Tottenham	8	2	4	2	9
17 Coventry City	8	2	3	3	9
18 Charlton Ath	8	2	3	3	9
19 Derby County	8	2	3	3	9
20 Oxford Utd	8	2	3	3	9

kéje, amely most kivételesen nem a FIFA és azon következő évszámát, hanem a meglehetősen kácfantós nevet viselő F.A. Premier League Football Manager 99. (Bár ez a másik is ezerszáz, és az sem kizárt, hogy decemberi számunkban át is gördíul a célegyenesen.) Mi a fenét katarhat az a jó hosszú név? Nem kell hozzá nagy ész, hogy annak, aki csak egy kicsit is tájékozott a focivilágban, rögtön beugorjon a manapság reneszánszát élő angol bajnokság. Igen, az itteni csapatokat menedzselhetjük, akár a nyegydik divízióig, időről pusztán megspékelve a skót bajnokság különböző kockás mezeket viselő résztvevőivel. Talán bőven elég annyit előre bocsátani, hogy mindezt a szokásos EA Sports minőségben kapjuk. Híába, ók már egy szinte verhetetlen márkanévve

A játék kitalálói bizony alaposan elmaradtak egy időben az európai labdarúgás általános színvonalától – és ezt némokára érzékelték is, mert az eredmények nemzetközi szinten nem akartak érkezn. Hol volt ekkor már a Liverpool fantasztikus BEK-sorozata, vagy akár a 66-os VB aranyérem! Az angol foci hírnevét ekkortájt szinte kizárólag a fanatikus drukkerok szolgáltatták, méghozzá azzal, hogy járjukban-keltükben lebontottak egy-két stadiont (néha az azt körülvevő várost is), valamint bedaráltak (igaz, kölcsönösen) egy pár tucat ellenrúkkert. Ezt a tarthatatlan állapotot próbálta az F.A. (az angol fociszövetség) megszüntetni a Premier League bevezetésével. A labdarúgásba rengeteg pénz fecőlttek, a stadionokat korszerűsítették, a drukkerokat alaposan megszürték, hihetetlen reklámhadjáratot

A csinos kis lepedő megújítja a gyepet ferifagyástól – de vajon ki a szász lehet a szponzor?

NEWCASTLE UTD V WOLVES  
PREMIERSHIP 30 SEP 2000

PITCH COVERS

- PITCH COVERS
- UNDERSOIL
- SUBWALLS
- DISINVAIR

GENERAL INFO

Pitch covers will help keep the pitch free from wear and tear. They also give added protection during PE events. Although covers will not be used until the cover was set and tear will increase which will negatively affect all team performance.

BUILDING INFO

Cost to Build: £20,000

COMPLETED

# THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL M



fontot (elképesztő ez a pénzmennyiség magyar szemmel, ráadásul egy "kis-csapatnál") (28 ezres stadion...) jutott tam fel a Premier League-be), azzal a kis izenettel, hogy jól néztem meg, mire verem el. Hmmm, ez derék – bár csak Ronaldo 23 millió fomba került... Tulajdonképpen a feladatunk azért érdekes, mert ha anyagilag jól vagyunk, szakmai gond sem lehet túl sok, lévén veszünk egy pár nagy spíleret, és rögtön meg a dolog. Ellenben, ha rosszul szereplünk, nem akarunk sem a műzők, sem a szponzorok

A tökéletes összképház már csak egy elől szől, hátul csitos lelátó hányják a stadionomból

A TÖKÉLETES ÖSSZKÉPHÁZ MÁR CSAK EGY ELŐL SZŐL, HÁTUL CSITOS LELÁTÓ HÁNYJÁK A STADIONOMBÓL

STADIUM

- STADIUM
- CLUB SHOP
- CLUB TV
- CLUB BAR
- CLUB RESTAURANT
- CLUB HOTEL
- CLUB OFFICE
- CLUB GYM
- CLUB SPA
- CLUB CASINO
- CLUB NIGHTCLUB
- CLUB THEATRE
- CLUB MUSEUM
- CLUB GALLERY
- CLUB ARCHIVE
- CLUB LIBRARY
- CLUB MUSEUM
- CLUB GALLERY
- CLUB ARCHIVE
- CLUB LIBRARY



jónni, és nézheti tíz széres fanatikusan a negyedosztályú meccset a kongó stadionban. Tevékenységünk nagy része a két oldal közti lavírozással fog eltelni, tehát nemcsak sport, hanem gazdasági szimulációval is meg kell bírkóznunk. Jó ötletnek tartom, hogy a készítő azokra is gondoltak, akiknek mindegy, hogy kivel, hol és milyen körülmények között, csak az számít, hogy porba állazzák teszem azt a Tottenham Hotspur, vagy megnyerjük a KEK-et. Eppen ezért szép sorban

lami szép húzás, hogy hiányoznak a válogatott meccsek. Talán ez a két apróság a játék egyetlen hiányossága. Na meg az, hogy Király Gábor és Dárdai Pali a Hertha Berlinből ugandai nemzetiségűnek vannak feltüntetve – ez azért egy susztermart volt...

Ami sokkal érdekesebb az a meccsek figyelemmel kísérése. A program (tudtommal elsőként a managerek között) kihasználja a 3D-s karttyák képességeit, bár nem kötelező a meglátjuk. Ez nem is csoda, hiszen már első pillanásra látszott, hogy egy lebegtetett World Cup 98 engine-t használ (második pillantásra már NAGYON lebegtettnak tűnt) mind a grafikat, mind a riportert hangját illetően. Akinek nem bírja a gépe a grafikai megjelenítést, vagy az idegei a töltégetéssel eltelő (meglehetősen sok) időt, az akár ki is kapcsolhatja ezt az opciót. Akad ezenkívül 2D-s nézet is,

Ha most ez itt vagy 2D-nézet, vagy valami nagyon komoly gombfocimecs van kialakulában



lyenek: különösebb kivétel nélkül igazából nincs rajtuk, talán a közönség lehetne egy kicsit jobban akcióképzelt

EA Sports-minőségnek hozzák. Más kérdés, hogy itt sajnos nem teljes képernyősek, így talán ronthat az élvezeti

# PREMIER LEAGUE MANAGER 99

## Fenegyerek menedzserek

ami marha jópofa: felülről látjuk a pályát, a játékosokat pedig kis karikák helyettesítik. Ebben a nézetben a Space megnyomásával fel is pörgetjük a meccset, ha nagyon unjuk már a banánt. A játék tehát minden-

ben. Hogy őszinte legyek, a játék zenéje abszolút nem tetszett – nem hiszem, hogy az operárák hanglata egy focimeccset akár a legkisebb mértékben is tükrözheti. Mindenesetre az EA Sports igen eklektikus zenei

értékükön, de azért az is igaz, hogy ha kirúgnak a csapatotól, így legalább nem rúgnak be a monitoron képernyő-jét (vagy legalábbis nem biztosan). A menük egészen csodálatosan festenek egytől-egyig: animáltak, színesek, trillárok, stb., – és ennek tetejébe még átláthatóak is, ami egy csúszás felülről igen meglepő eredmény. Még mindig igen jó designerei vannak az EA Sports-nak, le a kalappal előttük!

Stíluszerően most azt mondhatnám, hogy az EA megint teli rusztel vágta a lécs alá a labdát, nemcsak amolyan parasztpuccsal fel a leltóra, mint mondjuk a Gremlin a PM98-al. (Na így jól belegendolok, akkor meg is érdemelt volna egy sárgalapot érte. Az a F.A. Premier League Football Manager egy nagyon kellemes kis managerprogram, és jó szívvel ajánlom minden leendő edzőnek, mert biztos vagyok benne, hogy még annál is hosszabb ideig fogják nyújtólni, mint amennyi idő alatt a nevet kimondják...

A Farkasok kirándoltak a kárpátekra tóra



ró lehet bízni a gépre az egyes tevékenységek irányítását (nemcsak a gazdaságiakat – bármít). Azt sajnos nem tudom megmondani, hogy mindez hogy nézgi, mert én személy szerint nagyon nem szeretem, ha beleszólnak akár a taktikámba vagy beleműködnek a bukszámba – ergo teljes irányítással játszottam. A játék meglehetősen nehéz, és időigényes, de egy manager-program emlékezetem szerint az eddigiekben sem arról volt híres, hogy ebedészünetben nyom vele az ember egy röpke menetet.

Amúgy szerepel még a német, olasz, spanyol bajnokság is, bár, hogy innen nem irányíthatunk csapatokat. Érthető módon kimaradt a francia, portugál, holland és belga bajnokság, bár halványan remélem, hogy a végleges verzióban benne lesznek. Ha nem, hát akkor az vigasztalhat mindenkit, hogy a nemzetközi kupákban megtalálunk minden ismertebb csapatot (még magyarok is vannak, sajnos elég reális-tikus játékerővel), bár az nem volt va-

képpen az eddigi leglátványosabb megvalósítást hozza, de – akárcsak a való életben is sokszor – sajnos a játékosokat irányító Ő itt is nagyon rossz, vagy legalábbis nagyon vigyáz arra, hogy ajtó-ablak helyzetek is rendre kihasználhatlanul maradjanak. Én nem is szoktam nézni (na jó: csak ritkán, a poén kedvéért, meg azért, mert néha vacsorázni is szoktam); nagyon befelé néz a gépre, hogy a fialm hirdetés felindulássaló ki-hagynak egy tizenegyet, vagy ottó hely-zetből mellérúgják a lasztit. (Mellesleg most már értem, hogy miért öszülnek az edzők már negyven évesen).

A hangszóróból áradó hangok olyanok, ami-

izlésről tesz tanúbizonyságot: nem is olyan rég még a Chumbawamba szerepelt az Introban náluk, most pedig ez a vernyogás... Ha már mindenképpen valami komolyabb zenei témát kerestek, talán tesztezzélóbb lett volna a "Walkürök származása". A zenével ellentétben a nagyszerűen montázstolt videók a szokásos kiváló



Ez a látvány mintha valahonnan ismerős lenne nekem...

K.Z.

**f.a. premier league fm**  
EA Sports/Electronic Arts  
http://www.ea.com

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBŐNA**

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: 32MB RAM, 3D-kártya

**Jelenleg a leglátványosabb futómenedzser**

**90%**



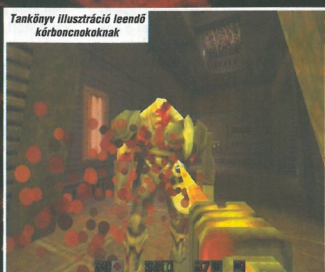
Úgy látszik, Quake-ügyben már soha nem lesz megállás. Az internetet elaraszto ingyen leltethető térképek, modok és total conversi-onok között ember legyen a talpán, aki még ki-gazdik. A hivatalos kiegészítők terén meg uralkodik ekkora káosz – a Ground Zero eddig még csak a második küldetésben, elkövetője a Rouge Entertainment. A Rouge nem zöflödi a szak-mában: a Quake első részéhez szintén készítel-tek küldetéslemezét, s az egész pófásra sikere-dett. Persze ez még nem garancia arra, hogy a

a helyszínt tekintve. Éppen a Strogok bolygója-tól iskolna el a flotta, amikor fura dolgok tör-ténnék velük. Először a rádióadás válik zavaros-sá, majd a gravitációs mező fokozatos erősödé-sére lesznek figyelmesek a katonák. Az eset egy-re komolyabbá válik, a hajtóműveket csúcsra kell jaratni, hogy a hajók egy helyben maradjak-nak. A felerosodott gravitáció láthatatlan csap-daként fonia körül a flottát. A remény néhány harcedzett katonában van, nekik kellene elpusz-títani az idokozben lokalizált gravitációs kutat, mely a felszín alatt található. A katonák kis ha-jókba szállnak, s megközelítik a gravi-tációs kút feltetelezett helyét.

Hogy mi történik a kő-hajóval, azt a já-tékos fan-

darabj. Van négy új kézifegy-  
ver, két új aknatpusz, és fél lu-  
cat kiegészítő. Az egyik fegyver  
ETF rifle névre hallgat, s legin-  
kább a krisztályölvő fegyverre  
hasonlít az Unrealből, erejében  
és gyorsaságában pedig a gép-  
pisztoly és a helikopterágyú kö-  
zött van, igaz: inyenység a pla-  
ma beam, ami cellákról üzemel  
(zabálja öket), és folyamatos  
plazmasugaral lövelli ki, mely  
pillanatok alatt átéget minden-  
kit. Hasznos darab, de gyorsan  
lefogyasztja a cellákat. Egy régi  
klasszikust is visszahoztak, egy  
közéharci fegyvert – természe-  
tesen a lánctüreszről van szó. Ha közel jutunk ve-  
le valakihez, igen aprólékos munkát végezhetünk.

A hagyományos gránátvetőből alakították ki a  
prox launcher, amivel amolyan taposdak-  
nákat szórhatunk el. A  
másik aknatpusz a  
tesla mine,  
melyek suga-  
rakat eresz-  
tenek a kö-  
zelükbe



Tankönyvi illusztráció: leendő  
kárboncoknokok

akarjátok fedezni talán plusz még egy nap. Egy  
komplett küldetéslemezről én több pályát várok.  
Jó pont viszont, hogy a Ground zero nem csak az  
egyszemélyes játékok támogatója – készítői be-  
csülettel belepakoltak 14 deathmatch pályát is.  
Az összeset még nem volt időm kipróbálni, de  
egyik-másik elég jó. Bár kicsit az a nézel uralko-  
dik náluk, hogy "ha deathmatch, akkor kössünk  
össze mindent mindennél", s ezért olykor elve-  
szik a pályák áttekinthetősége, és stílusról vagy  
egyediségről csak ritkán beszélhetünk. Amit ki-  
esdít hiányok, azok a botok – ha már hajlandó-  
ak voltak DM pályákat gyártani, igazán besze-  
relhettek volna egy botmenüt a játéka.

Gáspár

# QUAKE II MISSION PACK Nullásgépek Nullaföldjén GROUND ZERO



A srácok elugranak  
egy laza Quake-partira

Ground Zero is fennmarad a Quakerek emlékeze-  
tében, de mindenesetre biztató jel. Lássuk mivel  
leszünk gazdagabbak, ha szert teszünk rá.  
A történet tökéletesen illeszkedik a Quake 2-  
höz, mind bonyolultságát, mind szereplőit, mind

Kezemben az egyik új fegyver,  
elüttem friss áldoztat



táziájára bizza a program, egy hajó  
úttját azonban nyomon követi az intro:  
az illerő hajó rakétája egy lyukat üt a  
felszínre, s a hajó a hatalmas ürege  
kúsz. Ami most jön, az már a játé-  
kosé.

A környezet – igaz persze, hogy  
ugyanazon a bolygón járunk – kísér-  
tetesen Quake 2. A falak texturái  
nagyreszt mind-mind ismerősként kö-  
szöntenek vissza, nem látni túl sok  
újat: ami van annak is nagy része át-  
dólgozott. Az uralkodó texturák mind-  
mind a Quake 2-ből lettek átelve, s  
az újdonság varázsa így nem az iga-  
zi. Sebaj.

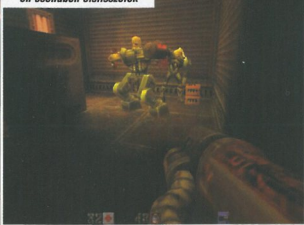
A szörnyek modellezése, elkészítése nem kis fel-  
adat. Mindezt még animálni is kell, ami szörnyen-  
ként 200-300 fázist jelent. Emellett még jön az "IQ"  
programozása is, ami megint nem a legegyszerűbb  
feladat. Így valamennyire érthető, hogy csak öt új  
szörnyet tettek a játékba (melyek kö-  
zött kettő átdolgozott régi szörny, egy pedig nem is szörny, hanem egy szét-  
lötölő, falra szerelt kis gépágyú).  
Stóval ne számítsunk sok új figurára,  
csupa régi jó ismerős fog visszakö-  
szönni (és visszailleni) ránk. Az újak  
közül egyedül a cyborg-pók az emi-  
tése méltó, aki mászik a plafonon, a  
padlón, ráadásul mindezt gyorsan, s  
közben zöld sugarakat ereszt meg fe-  
lének. Kár, hogy a "szép, új, eredeti"  
szörnyek tárháza ki is merül benne.  
Sebaj.

A fegyverekkel el lehet bízeldőni egy

merészkedőkre. Érdekes cucc az  
utóbbi kettő, de leginkább death-  
matchben szórakozni illyenekkel az  
ember. Egyébként aki szereti az ak-  
nákat, s szeretne megismereni né-  
hány igazán ötleteset és meglepőt,  
annak ajánlom a Chaos modot (mo-  
difikáció a quake2-höz, új fegyve-  
rek), mely ingyen letölthető a net-  
ről. A kiegészítők készítése közben  
a Rouge-os fiúk rákattanhattak a  
gömbökre – három gömböt is bete-  
tek a játékba. Ezek közül az egyik  
az örgömb, mely a fejünk fölött ör-  
kódik, s vissza a tamadóinkra, valamint a se-  
ződésünket felezi. Másik a bosszú gömbje, ami  
gyengéledésünk esetén (25 é.p.) elrohan elinté-  
ni aktuális piszkos ügyünket helyettünk. Csak  
deathmatchban van. Harmadik a vadászgömb,  
amivel jobb viágyázni az ellenségnek – ugyanis  
aki llyenkor megöl annak a nyomába ered a va-  
dász, s leavassza. Szintén csak deathmatch.  
Deathmatchben két új cucc is segít meg: egyik a  
antianyag bomba, melyet érdemes behajítani egy  
küzdőterre, ahol jó sokan vannak, majd rohanni.  
Másik a doppelganger, ami mellénk vetéli holo-  
grafikus képünket, s ezzel megtéveszti az ellensé-  
get. Újdonságként fog hatni még az IR személg,  
amivel a szörnyek és tárgyak pirosan világítanak  
sütőben, és a sebészduplázt, ami egy fél quad-  
dal ér fel.

Nem tudom hogy hányan játszanak csak egy-  
tükös módban vagy coopban, de akik illyenek,  
azok színdi fogják a játékok a rövidsege miatt:  
csak 15 pályát kell bejárni, s ez hard fokozaton  
is megy egy nap alatt. Ha az összes titkot fel

Amíg ezek gyönyölgék egymást,  
én csendben eliszlizok



quake II: ground zero

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

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,  
installált Quake II

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya OpenGL

Kellemes, de egy hivatalos  
kiegészítővel azért többet várnék

78%



Úgy látszik, a múltkori számban a Virtual Chess 2 ismeretelőjében a falra festettem az ördögöt: valami olyasmit megszeltem állítani, hogy a Chessmaster 5500-zal a sakkprogramok értékét maximális fejlettségi szintüket, utána már nem is érdemes több sakkprogramot csinálni. Ugy látszik, egyedül maradtam a véleményemmel, mert a Mindscape már itt lobogtatja a – szokásos növekménnyel 6000-es sorszámmal – folytatást. Na megálljanak, ha itt köztelgatnak engem, akkor majd jól leszedelem a keresztvizet róla...

Na jó. Belátom, hogy ez nem fog menni. Akárhogy kuttattam benne, nem sikerült semmi olyat találni, amit bőszenem hegyére tühethetnék. Hacsak azt nem,

# CHESSMASTER 6000

## AHOL CSILLOGÓ A MATT IS

A gép sötétet! Napközben szarvadás. En ügyesem Wellington alakítai!



hogy most már nem volt elég egy CD a játékhöz, kiterjedtek kettőre. Bár egyes opciókat figyelembe véve, ez nem is különösebben nagy csoda.

Már a kezdet is elég ijesztő: intro videója van egy sakkprogramnak! Na jó, senki se számíton rendelőre bástyákra, amint vadul tűzelnak a bátran előretörő futókra, miközben a vezér atombiztos bunkerből rádión irányítja az offenzívát – mindössze Josh Waitzkin, az előző részből már ismert ifjú amerikai sakktalentedécske invitálja belfebbe a játékosok. A második ijesztő dolog az az, hogy a szerzők nem állottak vagy 150 oldalas kézikönyvet mellékelni a játékhöz. Ettől egy kicsit megrettenem (mi van, új szabályok vannak?), de aztán megnyugodva konstátaltam, hogy mindössze csak a lehetséges opciókat és a sakk történelmet próbálták megszámozni ismertetni.

Mit is tud a CM6000? Tómondatban: mindent. Lehet vele például sakkozni. Ez ugyebár tulajdonképpen már minden egy

sakkprogramtól, a lényeg a HOGYAN van – mert az biztos, hogy ennél gazdagabban felszerelt sakkjáték még nem született e föld kerékén!

Az ugyebár még hagyján, hogy választottunk 24 különböző 2D és 3D tábla között, amelyekben még egy rakásnyi bábu-készlettel tovább kombinálhatjuk a szettet (az külön tetszik, hogy a program nem enged az izléstelennek lenni: az Old Staunton táblára például nem rakharunk fel krómzöld modern szettet). Ez is hagyján, hogy megtalálhatunk mindent, ami egy normál sakkjátéktól elvárható (óra, időzített játékok, visszalépés, legjobb lépés megkeresése, egy adott helyzet kialakítása stb.). Az már nem hagyján, hogy nemcsak nehézségi fokozatokat állíthatunk, hanem akár valamelyik nevesebb sakkozói egyéniségére szabhatjuk a játékstílust – de ez a meglepő funkció már megvolt a CM5500-ban is. Az igazi erőssége a játéknak a továbbfejlesztett oktatás, az analysis és a már eddig is hatalmas adatbázis.

Az "oktatás" kifejezés alatt természetesen itt nem az értendő, hogy a masina megmutatja, hogy például a futó átlósan léphet. Valami sokkal mélyebb dologról van szó, ugyanis a MIT-en kívül a masina írásban (és szóban) elmagyarázza a MERTET is. Ezt egyébként az elsajátított tudást tesztelő gyakorlati feladványok ki- valón szemléltetik. Már az előző részben is tanulhat-

tunk megnyitásmélelet és különböző támadó vagy védekező játékokat – ezek most tovább bővültek, továbbá a Tutorial részletesen foglalkozik a világos és a sötét első négy lépésével, az alapvető stratégiákkal és természetesen a végjátékkal is.

Az analysis rész a másik kedvencem: egyszerű azért, mert egy kiváló magyar- zó szövegértelmezőt írtak hozzá, másrészt pedig azért, mert ugyanarról a programblokkokról több bört is lenyűztak, és kényelmi funkcióként tállalják a játékos elé. Megkeresi ugyebár a legjobb lépés- megattot; ha az "Edző" be van kapcsolva, mála látható az összes lehetséges lépés; és mindkettő meg elemzi is. Hát ez cool.

Az előző részből már ismerősek lehetnek a klasszikus sakkpartik. Természetesen itt is találunk egy szén nagy csomagot 1790-től napjainkig, de akad a CD-n egy adatbázis is, amely a doboz szerint több mint 300.000 mesterek közötti partit tartalmaz! Nem tudom, hogy ez a horribilis szám igaz-e (de a Vári Zoltán megbiztam, hogy számoljam meg őket), de azért igen tekintélyes időt vehet igénybe a kiemezésük...

Még lehetne sorolgatni a különféle apróságokat, de csak többet mondhatnék, mást már nem. A program a lehető leg-



Egy kis megnyitási elmélet: ilyen valami hasonlót mintha már játszottam volna, de nem tudtam, hogy ezt magyar védelemnek hívják.

jobb, leglátványosabb és opciókkal a leggazdagabban felszerített sakkprogram a PC-s játékok között. Kezdőnek, amatőrök, profinak és mesternek egyaránt melegen ajánlom.

CoVboj

**chessmaster 6000**

Mindscape

<http://www.chessmaster.com>

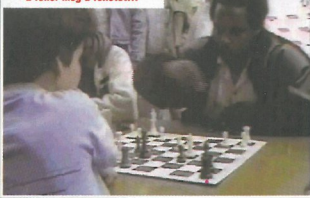
**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA**

Minimum: P90, 16MB RAM, PCxD, Win95-kompatibilis hangkártya, Win95

Emellett többet már abszolút nem kell tudnia egy sakkprogramnak

**96%**

Helyesírás támadás az introban: a lekoto vezet a fehér bábutat, a fehér meg a lekotót...





A visszatarések korát éljük, és ez a videojátékok hőseire különösképp igaz. A szítmítógépeknek és a konzoloknak újabb és újabb generációi jelennek meg, s ez mindig jó alkalom ahhoz, hogy elővegyenek egy régebbi sztárt. De vajon honnan tért vissza

egyesen ági lezármozdította a legendás Montezuma császárnak, így ő mondhatni, az ősei földjére tér vissza, s így a jogos tulajdonosához kerülnek vissza az elrejtett kincsek. Persze azért az ő útja sem zökkenőmentes...

A játék indítása után az első lényeges dolog a pályaválasztás. A pályák ikonjai piramis-szerű elrendezésben jelennek meg – ahogy haladunk

lejjebb, egyre több pálya lesz választható. A pályaválasztáson belül még további három lehetőség van: a normál pálya indításán kívül kezdetünk a pálya főnökénél vagy a bónuszpályánál is – legalábbis abban az esetben ha már korábban eljutottunk hozzájuk. (Azaz már aktiváltuk a főnök sáve-pontját, illetve előz-

velő a játszhatóságot is, hiszen így például mennyivel könnyebb a gu-miagyakon pattogni.

A helyszínek és főként az ellenséges teremtmények grafikája nagyon egyszerű, de a fényhatások, és az utunkat kísérő zajok igen feldobják a hangulatot. A kísérteties folyosókon víz csepegeése hallatszik, recseg a kötel a súlyunk alatt, időtlenül viharoznak a sánáknak, a következőn pedig diszkrétén kopog a surranók. A játék 3D-kártyával az igazi, mivel tulajdonképpen egy bemutatót ka-

Bájos kilátások: vagy megfulladok, vagy a vizset feltör kőröz messzlikk ebédelnék belőlem



Max Montezuma? Valószínűleg nem csak az én 8 bites korszakomból maradt ki a Montezuma's Revenge című játék, ugyanis a Take 2 egy kedves gesztus révén fel-tette a Montezuma's Return CD-jére ezt a '83-as keltezésű Atari játékot is. Montezuma esete egyébként nagyon hasonló Duke Nukem-hoz. Valaha "ő" is egy egyszerű platformjáték volt, akit most egy remek 3D-s köntösbe bújtattak. Duke-kal ellentétben azonban ő ettől az "aproságtól" eltekintve maradt a régi, magyarul megmaradt platformjátéknak! Ugyanabban az elátkozott zenei templomban járunk, mint anno '83-ban, s ugyanúgy ugráló koponyák, és vesztélyes csapadék állják el az

punk a hardver képességeiről. Szinte mindegyik teremben dinamikus változnak a fényhatások: rögtön az első helyen fáklyákkal rohagál két alak, később pedig gyakran vannak platformokon mozgó fényforrások, ami elképzelt hatások tud lenni. Aztán beszélhetünk még a fém felületű óriásalakalapsokról, vagy az állat-

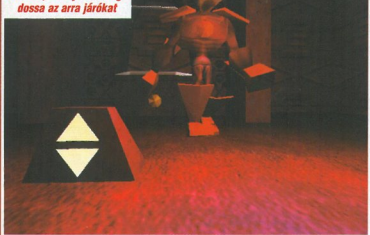
gasról esünk le, csillagok köröznek a szemünk előtt és kakukkolást hallunk. Ha pedig meghalunk, gyakran humoros betétek szemléltetik a sanyarú sorsunkat: mondjuk egy óriáspatkány majszolgatja el a kalapunkat. A főellenségek is amolyan bárgyú gonosz, elsőnek például egy álmosgáttól morcos gélem néz minket focitablánáknak. Allati klassz, ahogy az óriás bevillájtja maga előtt a terepet, így még neki háttal is tudjuk, ha a nyomunkban van.

Összességében tehát a Montezuma's Return első pillantásra ugyan egy Duke Nukem-klonnak tűnik, de sokkal jobban áll mondjuk a Crochoz. Alapvető platform "elem már csak az is, hogy a játék életeket számol, és hogy kincseket kell gyűjtenünk. Tulajdonképpen a Tomb Raiderhez is lehetne hasonlítani (ugyanúgy kapcsolót kell keresni, gépezeteket kell működtetni, víz alatt kell úszni), csak ahhoz túlságosan lineáris. Egy-egy rövid elágazást lezámítva mindig csak egy út van, s ha netán bele is ütközünk egy megoldandó rejtvénybe, a megoldás mindig helyben van, s

# MONTEZUMA'S RETURN

## Aztekók nyomában, egy sírkamra gyomrában

Gélmunka! Eredés után mindig morcos a kicsike, és olyankor rugdossa az arra járókat



Egy sajátos életmód, valószínűleg egy kardfogú tigris és Quasimodo nászából



utunkat – csak épp most a hősünk saját szemszögéből látjuk az eseményeket. A kereltörténet szintén így lett kitalálva, hogy a címhez jól maradjon. 1348-ban, az aztéki háború idején Montezuma császár messis kincseket rejtett el egy hatalmas templomban, amit aztán a varázslói átkokkal pesztelltek le. Mostanság nem is élete túl egyetlen kalandor sem a templom csapdái, lezámítva egy 1832-es expedíciót, melynek egyetlen túlélője fölörült állapotban került elő. Max Montezuma (egy '98-as Kiadású Indiana Jones) azonban

leg már az összes kincset összeszedtük a szintről.) Legelőször tehát csak az első pálya normál startja lesz aktív, amire rákattintva rögtön intró következik, majd láthatjuk a hősünket, pontosabban csak a lábait, amint épp kapálózza zuhan egy hosszú járatba. Az első kellemes meglepetés a fránko a kamerakezelés. Max mindig automatikusan arra fordítja a fejét, amerre éppen tart, vagyis ha egy kötelere mászunk, akkor fölfelé néz, ha vizset zuhanunk, akkor lefelé. Ez – azon kívül, hogy teljesen teszi a 3D-s érzetet – jelentősen megnö-

sző vízfekturál és sok egyébéről, amit még egy gyorsító kártya nyújtani tud. De inkább tényleg az az akció boncolgatására.

A Montezuma's Returnben az ellenfelek abszolúte másodlagosak, inkább az ugrálás "platform" részekben van a hangsúly. Maxnek nincs is fegyvere – lezámítva a kemény öklét és a hathatós rugósait. Verkedni csak itt megszűnik, ahol valamelyik ellenfél halála után táruul fel egy ajtó. Nem hiába ajánlják a játékot az egész családnak, tényleg olyan hangulata van, mint egy vasárnapi rajzfilmmek. Ha például ma-

nem igazán kell a fejünket törni. Ha az egyszerűbb játékokat szereted, hogy élmény lesz számra, ha viszont bonyolultabb kihívásokra vágysz, talán inkább várd meg a Tomb Raider 3-at!

Vári Zoltán

montezuma's return

Take 2/Utopia Technologies  
http://www.utopiotech.com

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE BONA

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

Nagyon szép, de nagyon egyszerű anyag – kezdő játékosoknak ajánlott

76%



Hát a hályg kétkézes fonák-ja közelről azért egy kicsit szagatosan fest



játéklehetőség ez alkalommal kimaradt. Az viszont nem, hogy a már meglévő személyek mellé kreatívaknak "virtuális" teniszszéket, természetesen saját névvel és öltözékekkel ellátva.

A programot a kurzorbillentyűkkel és a space-szel irányíthatjuk, de persze lehetőség van különféle joystickok haszná-  
lására is. A játékosok igen sok mozgáskombinációt alkal-

mas, és van szerencsénk látni azt is, amikor egy-egy ütés elhibázása esetén a fejét csóválva csügged. Az ütéseken közötti animációk sem maradtak el, és olyan is előfordulhat, hogy véletlenül a labdaszedőben akad meg az ütőnk. A pályayuganis "61": a pályák szélén természetesen ott vannak a labdaszedők, és a tereptárgyakon kívül láthatjuk a pályán mellett ülő bíró is, aki alkalmanként igencsak

kell, és a főmenü zenéje is eltér a megszokottaktól. Egy-egy érdekesebb akció után lehetőségek van vissza-menni az ügyközeinket, és egyébként elmenthetjük a legjobb meccseinket is.

A program természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, D3D), de nem követeli meg őket. Mondjuk az is igaz, hogy tulajdonképpen egyetlen 3D-kártyától megszokott érzeteket sem alkalmaz, de legalább kihasználja a gyorsító-kártyák által elérhető sebességet. Egy ilyen ketyerre nélkül a program még egy tulajdonképpen erősnek számító gépen is erősen szagghat. A minimális gépigény ugyan csak egy P133-as, de azt szokás szerint nem kell komolyan venni, mert ezen nem igazán hozza ki az igaz formáját – nem árt legalább egy P166 és egy 3D-kártya a majdnem

**A** Gremlin Interactive a már közismert Actua Soccer, Actua Golf és Actua Hockey sorozatai mellett most az Actua Sports-sorozatban megpróbálkozott egy manapság igen divatos sporttal, a tenisszel is. A program az eddigi Actua-játékokhoz hasonlóan teljes mértékben valós adatokkal és játékosokkal szolgál.

A sorozat többi tagjához hasonlóan a pályák valóságosak, és a kidolgozott-ságuk is megfelelő részletességű.

A menürendszer stílus szerint azalkalmazkodik a játékok környezetéhez, és könnyedén konfigurálhatjuk a számunkra legmegfelelőbb opciókat. Játshatunk gyors meccseket (Quick Match); simpa mérkőzéseket, ahol kiválaszthatjuk a helyszínt és a játékosot (Single Match) illetve találkozhathatunk a bajnokságon (Tourna-

*Nna. Amíg megtalálják a labdát, én kiugrok a bőfémbe*



ment) kívül hálózati opcióval is (Network Match), ahol modemen keresztül mérkőzhetünk meg barátainkkal. Sajnos a hasonló stílusú programokkal ellentétben az interneten folytatható

ma-zhatnak, üthetünk velük erősebb és gyengébb labdákat, a szervák előtt pedig nyilván lehetőségünk van meghatározni az ütés erősségét illetve irányát is.

A program grafikája – eltekintve a sorozat többi tagjától – sajna-

latos módon azért hogy némi kívánivalót maga után. A játékosok mozgása ugyanis néha kissé megmosolyogtató látványt nyújt, mert a pályán való mozgásuk néha úgy néz ki, mintha a figura korcsolyán csúszkálna. Az animációk ennek ellenére azért elég jóra sikerültek: láthatjuk, amikor játékosunk egy nagyobb ugrás következtében hanyattesik a pályán és minden erejét összeszedve próbái mihamarabb feltápászkodni a következő labda



*Ha rövid az ütő, tolód meg egy lépéssel! Az jobb, mint egy hasraesés*

szőrös szívűen vezet egy-egy döntő fontosságú mérkőzést. Ha már a "nézőközönségnél" tartottunk, azért megemlíthetjük, hogy a szokásos illúziórömbölő módon ez nem más, mint egyetlen, néhány színes fontból álló textúra. A játékok két kommentáló kíséri, névszerint Barry Davies (az angol sportkommentátorok nagy üregje) és Pat Cash (aki viszont a profi teniszszek között tölti be ugyanezt a státust.)

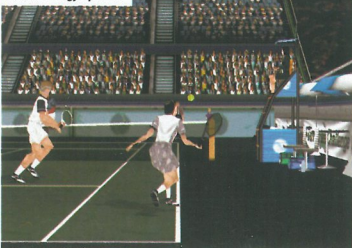
Pár kiegészítő funkciójáról még nem esett szó. Itt vannak például a változtatható kamerazetetek, amelyek a szokottnál nagyobb számban fordulnak elő. A hanghatások tulajdonképpen kellemesek (több ennél nem is

felhőtlen élvezetehz.

Az Actua Tennis ugyan semmi különösebben nagy csodával nem emekkedik ki a többi teniszprogram sorából, de amire szükség van, azt azért hozza. Szóval egy jó közepes.

Szakács P.

*Párosan szép az élot. Különösen vegyepárosan*



FONÁK TAMÁS VISSZAVÁG

# actua TENNIS

actua tennis

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

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

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

Semmi különös, de ami benne van, az elég jó

81%



Szavul' taHvIS yapbe' HoS neH – ahogy a klingonok mondják, azaz nem a brutális erő a legfontosabb a küzdelemben. Am hiába a mondas, mert még a köztük is akad, aki erővel, becstelenn módon akar magának hatalmat szerezni. A klingonok birodalmában Qo'nosban ismét olyan idők járnak, amikor felélednek a belső viszályok. Valakik a legfelsőbb tanács és a kancellár életére próbál törni, és jelentős erőket mozgósított ez ügyben. Már csak a Becsület Védelmezőire lehet számítani, mely rendet pontosan azért hozta létre valaha a nemzeti hős, a Felejthetetlen Kahless, nehogy valaki megpróbálja visszaállítani a császárságot. Ebbe a rendbe csakis a legjobb harcosok kerülhetnek be, a harmióvészetek három leghíresebb iskolájából évente csupán néhány növendék kapja meg a megtisztelő címet. Egy ilyen növendéket alakíthatás Te is, tisztelt játékos – és alighogy bekerültél a kiválasztottak közé, máris éles bevetésen találod magad...

Az andoriánok csempezhajján nem vagyok szívesen látott vendég. Ott sem...



magam sem vagyok amolyan mániákus, aki csak úgy poénból megtanulja a klingon nyelvet (a bevezetőben a játék kézikönyvéből idéztem). Mégis nagyon tetszett a játék. Igaz ugyan, hogy csak egy Quake-klónról van szó, ám azon belül a legjobb fajlából. Ez mondjuk természetes is, hiszen a játék az Unreal engine-jét használja, ami pedig – azt hiszem, ebben mindenki egyetért – a ma fellelhető legtekélyesebb 3D-s grafikát produkálja PC-n. Csodálatos kód és füstefekteszók párosulnak a remek fényhatásokkal: az ellenség vakító reflektorokat villant ránk, a ködből éles fényvel válnak ki a lézerek, és még sorolhatnám tovább a látványosságokat. A helyszínek kidolgozottsága mellett a

változatosságuk sem semmi. Hogy csak néhányat említsék a 20 küldetés közül: nagyon klassz például a jeges bolygó, a Rure Penthe, vagy Bird-of-Prey hadihajó, és persze a részletesen felépített klingon város sem pite. A program hihetetlenül komplex grafikát varázsol elénk: vannak olyan folyosók és termek, ahol a fényesre suvíckolt kövezeten minden tükröződik. Az ilyen fantasztikus megoldások persze meg is látszanak a gépkövetelményen – ezzel kapcsolatban most csak azért nem kezdek hegybeszédbe, mert T.J. koma ez az Unrealnál már megtette.

### A GONOSZOK

Az Unreal engine-jének a grafikán kívül az AI is nagy erőssége, s ez most ismét kitűnik. Az ellenségeink például szintén váltogatják a fegyvereiket: mást használnak közelharcnál, és mást távolról. Ezen kívül nekik is ugyanúgy tárat kell cserélniük, mint nekünk, szó-

Freddy Krueger távol leszármazottjában tüntög az energia



### UNREAL UTÁN SZABADON

A Star Trek-rajongók mostanában igazán el vannak kényeztetve. Mivel az Interplay jogai (az eredeti sorozathoz) lejárnak hamarosan, egy kaland és egy stratégia játék is várható e témában a közeljövőben, ugyanakkor a Microprose sem hanyagolja el a megszerzett Next Generation-licenccet. Bár a legtöbb mozifilm, az Első Kapcsolat alapján készült akciójátékot úgy tűnik, végleg törölték, viszont helyette itt van most a Klingon Honor Guard. Ez a játék több okból is egy különleges darab – legalábbis a Star Trek-játékok sorában. Egyrészt ugye már nincs benne sem Kirk, sem Picard kapitány, sőt, még az Enterprise sem; csakis klingonokról szól a történet, másrészt pedig végre ez egy olyan játék, amit nem csak a sorozat rajongóinak lehet ajánlani. Ezt elfogultság nélkül állomathat, hiszen jó-

A Klasszikus lovagi harcmodor itt is jól bevált: csendben, késél, hátulról



# KLINGON HONOR GUARD

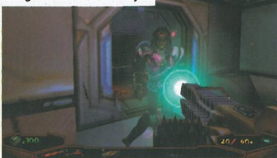
## KLINGONBINGYO

### A FELSZERELÉS

val mondjuk miközben a puskájukkal matnak, könnyen beléjük hajthatunk egy kést. A különböző rangú klingon harcosokat már csak ránézésre is teljesen jól meg lehet különböztetni, de a viselkedésük is teljesen más. A tehetségtehetőbb fajnikok nyugodtan beleszálnak a lövéseinkbe, ellenben a jól képzett tisztek fedezékbe bújnak, leguggolnak, ráadásul még el is vetődnek a lövéseink elől. De persze nem csak klingonokat kell irtani; már rögtön a kezdetekkor skorpiószerű lények szurkálják a lábunkat, egyes gazdickok pedig harcra kiképzett vadkanokat, pontosabban tigrisokat uszítanak ránk. Tesznek még más fenyegetések is, továbbá más bolygóról jött emberzabászó lények is. Az efféle csempepszék és szaladok természetesen azt segítik, aki megfizeti őket – egy szóval nem minket.

Ha már egy klingon mondással kezdtem, most megint idéznék egyet: "Szánalmas az a harcos, aki az összes ellenséget kardjára hánnyja". (Sokkal egyszerűbb inkább a spenótot, ugye Zoltikám? – KlingBoy) Ebben bizony sok igazság

Ennek a fegyvernek az energiáját csak kevesen élik túl – utólag elmondhatom: ez a Klingon nem tartozott közöttük









Égy üdvözítő a Cerberus kolónián, a gyilkosok, a rablók és a korrupt politikusok városában. Sokan úgy tartják, az a galaxis legsötétebb zuga; itt a sötánimódszerek tagjaitól kezdve a legjelentéktelenebb bűnözőkig mindenki állig felgyervekzve járka. Totális a káosz, még a rend őreiben sem lehet megbízni – aki belemegy közt, halál jár. Epezzük ember menekülne ebből a városból, de Guy Wolfe és Gene Matrix mégis most érkezik. Nem hibbantak meg, csak épp így alakult. Szerencsétlenségükre épp ennek a bolygónak a közelében jártak, amikor a börtönrajongó hajótüve felmondta a

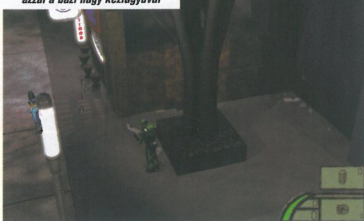
Aki azt gondolja, hogy ennek a furcsa párnak valamiféle romantikus kalandjában fogunk résztvenni, az téved. A Creed csupán egy dologról szól: a mélytételen erőszakról. (Az már jó előjel lehet, hogy az eredeti kiadóként szereplő Electronic Arts le is mondott róla "túlzott brutalitás" miatt.) A fenti történet tehát a következőképp alakul: hősünk szétválik, azaz nekünk választanunk kell közülük. Amint ez megtörtén, máris ott találjuk magunkat a lezuhant börtön mellett, és futhatunk az életünkért. Alig teszünk meg egy pár lépést, egy vén csavargó bukkan fel. Valamiféle világégésről kezd el hadoválni, meg hogy jobb lesz, ha azonnal menekülünk. A futóból jóslata akár igaz is lehet, hiszen egyetlen barát nélkül, halálos ellenséggel a nyomunkban egy ilyen helyen számtalan leg-alábbis majdnem biztos a vég. Csak egy módon fordíthatunk a sorsunkon: ha munkát keresünk. No nem péknek, vagy postásnak kell beállnunk:

nálokra lehetünk figyelmesek. Ezeknek a terminálóknak a segítségével jelentkezhettünk munkára (T-illentyű). Választanunk kell, ki nek a megbízást fogadjuk el, majd hogy melyik küldetést akarjuk. Egyszerre két-három küldetést kínálnak fel, de ez nem azt jelenti, hogy majd az egyiket a másik követi – egyfajta kronológia szerint zajlanak az események. Mintha csak telne az idő, egy-egy küldetéscsomagból csak egyszer lehet választani, s ha elvégeztük a dolgunkat, mindig másik, újabb "csokrot" kapunk. Ha egyszer már dolgoztunk valakinek, az persze nem jelenti

átváltjuk a point&click típusú adventure módra.

A város – a fentiekől eltekintve – amúgy fantasztikusan jól van megcsinálva: látványos árnyékhatások, gözölgő csatornázások, a díszből kiszűrődő zene – és még sorolhatnánk az apró részleteket. A szoros értelemben pezseg az utcákon az élet. Kirabolják a bankot, lövöldöznek mindenfélre – normális járókelőket nem is nagyon látni. A tűzarcok beindulásával a civilek rohanni kezdenek, aztán a helyszínre érkezik néhány rendőr, akik néhány

A struccpótlika itt nem igazán kifutószerű: attól, hogy nem látom, még ott van az a randa zöld mutáns azzal a bazi nagy kéziágyúval



Gyorsított ágyment: a bankban nem kell betétkönyv, elég a késmat felmutatni és már fizetnek is



# THE CREED

szolgáltatást, és annak az átkozott mentőkabinban pont ide kellett becsopodnia. A cím kapcsán siltszerűen azt is mondhatnánk: úgy kerültek ide, mint Piliátus a krédból. Guy, a fejvadász így hamarosan búcsút mondhat hölgytársaságának: Matrix – kihaszalva a balesetet – persze mindjárt zseni akar. Sebaj – gondolja Guy – hiszen máris közeliednek a helyi rendőrök, szóval csak el kell magyarázni nekik, mi történt... De várjunk csak! Ezek a Judge Dredd utáztatok nem is rendőrök, hanem rögtönítélő bírák! Ráadásul elég furcsán értelmezik a törvényt: mint illegális behatolókat, nyomban golyó általi halálra ítélik mindkét jövevényét. Nincs más hátra, oltajra kell lépni – a felvadász és a bérgyilkos egyaránt üldözötté válik.

egy efféle városban természetesen akadnak testhezálább munkák is. Csak arról kell dönteni, hogy a három helyből hatalom közül melyiket akarjuk szolgálni. Talán a fennálló rendszert mindenáron védelmező Kormány? Vagy a Testvériséget, melynek tagjai igen sajátos erkölcsi normák szerint élnek? Vagy netán az öklultista, örögműködő Szervezetet? Rajtunk áll a döntés. Szabadúszóként bármelyiket felel szolgáltathatjuk, de persze ha az egyik csoport bizalmát megnyerjük, azzal a másik kettőt magunkra hagyhatjuk.

## EGY EGÉSZEN EGYEDI JÁTÉK

Hát kérem, ilyen játéka az a Creed: egy meglehetősen össze-tett akciójáték. Bár a rögzített kameranézetek és a 3D-s grafika miatt talán az Alone in the Dark-hoz vagy a Resident Evil-hez is lehetne hasonlítani, azért mégsem jóval egyszerűbb. Először is tehát adva van a város, melyben kószálva néhány helyen érdekes termi-

tésekor – a feladatok ismételt elmagyarázásánál – három kijelző mutatja. (Ez az F1-gyel játé közben is behívható.) Míg elérünk a játé végeig, nagyjából harminc munkát kell elvállalnunk – ennek megfelelően (mindhárom oldalt összeadva) kb. 150 leltéres küldetés van. A küldetések célja többféle lehet: el kell hozni valamit valahonnan, el kell kísérni valakit, vagy ki kell nyírni valakit/valakiket – esetleg mindezek kombinációja.

Eleinte leginkább a tájékozódás lesz a legnagyobb gond, ugyanis a város valóban város nagyságú. Az eltévedés másik oka sajnos a kammeraképezés – az alkotók úgy helyezték el a fix nézeteket, mintha direkt arra törekedtek volna, hogy megkeverjenek minket. A lényegtelen, jól belátható helyszíneken néha nagyon sűrűn vált a nézet, néhol pedig az istennek sem akar perspektívát váltani, így egyes ajtókat alig lehet észrevenni. Szerencsére van térkép (F2), ami azért segít valamit. A kiszámíthatatlan nézetváltás miatt az egyérványítás nem is nagyon használható, legfeljebb ha

szóval oszlatjuk a tömeget, de ettől függetlenül sűrűn megcsik, hogy véletlenül ártatlanokat is lepuftatunk. Az ilyen utcai csepatek alkalmával nem ritka, hogy 20-30 ember rohagál a képernyőn. Ehhez még hozzájön a gyér autóforgalom: néha egy-egy taxi, vagy egy civil kocsi bukkan fel. Ha kedvűn szottyan hozzá, el is orozhatunk egy autót, de nem sok értelme van – kivéve, ha az a költéshez szükséges.

A város teljesen interaktív: bárkihez szólhatunk néhány "kedves" szót, ha pedig mondjuk kiállunk egy autót elé, a sofőr hasonlóképp fog cselekedni. (Nem kiáll elénk, hanem kedves szótzatol intáz.) Természetesen bárki megölhetünk, és

Ilyen az, amikor egy pirománias kezébe lángszóró kerül







Az utca egyik oldalán az élvezet, a másikon az üzlet – most az utóbbival van dolgunk



nyebb lesz. Ezen az eszközön a kiválasztott célpont távolságát egy számláló mutatja, tehát mindig úgy kell fordulnunk, hogy a leolvastott érték csökkenjen. Hasznos dolog még az elsősegély csomag is, de ameddig eljutottam, ilyenmel csak nagyon ritkán találkozom.

A Creed alkotói nem titkolják arra törekedtek, hogy hadat üzenjenek azoknak, akik csak a szép tiszta erkölcsű, nevelő célú programokat tartják megengedhetőnek. Annnyit megálaphatunk: ez sikerült. A lángszóró hatására például üvölt

égnak az emberek, a hullákat pedig villámgyorsan patkányok habzsolják fel. Ennek megfelelően a játék nyelvezte sem olyan, amit kisiskolásoknak ajánlanak, szóval ha a szobában tartózkodó nagymama vagy kisücsi esetleg érti az angol nyelvet, jobb ha lehalkítjuk

denki saját küldetését dolgozhat ki, sőt bele nyúlhat az alapküldetésekbe is. Mondanom sem kell, hogy ez figyelemre méltó sansz a csalásra – elhalmozhatjuk magunkat fegyverekkel vagy elsősegély csomagokkal, és még a küldetés céljait is megkurjithatjuk. A saját küldetéseket a főmenü Custom opciójával lehet indítani.

Meglepő módon a Creedet multiplayben is lehet játszani

re lesz tölgük. Így, csak ritkán találkoznak bőbeszédű fazonokkal, így ez szerencsére csak néhány esetben tűnik fel. Persze még mindig jobb ez a megoldás, mintha minden hozzánk szóló emberrel elvannék az irányítási a gép, mert akkor elég idegesítőnek lennének azok a helyek, ahol tíz méterre állnak egymástól az önmagukat teljérőlől őszákkal pillantók. Ez tehát még a kisebbik baj, viszont az már igazi probléma, hogy teljesen mindegy, melyik szereplőt választjuk, az első küldetés kivételével mindkettőjük esetében ugyanazok a megbízások – ergo nincs szereplőforrali értelme a szereplőválasztásnak.

Noha meglehet, hogy ezeken az apróságokon még csiszolgatnak, ettől függetlenül már most bátorodok kimondani a véleményemet – nem hiszem, hogy nagyot tévednék. Azt már az előzetes példány alapján is meg tudom állapítani, hogy a Creed nem emelkedik ki a közepeszerű játékok táborából. Fantasztikusnak meg van számítva a város, ám mégis csupán EGY városról van szó, s ez kevés. Hiányzik a mozgalmaság: hiába vannak a küldetések egy viszonylag részletesen kidolgozott történethez beillesztve, ha mindössze annyit történik, hogy megérkezünk a városba, ott elszabadul a pokol, s valahogy távoznunk kell onnan. Egymás után jönnek csak a feladatok: először ide menj ezért,

## Évvégi (v)értésítő!

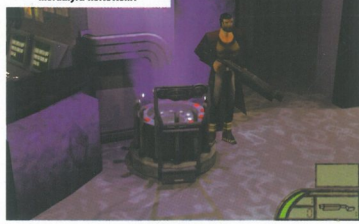
A munkanélküliek első útja itt no az önkormányzathoz, hanem egy terminálhoz vezetson



– szintén természetesen – felrobbanthatjuk a kocsikat – csak megfelelő fegyver kell hozzá. Fegyvereket majd a megbízóinktól kapunk, de az utcai árusoktól is vehetünk vagy az áldozatainktól is szereztünk (nagyirányító is lehet). A fegyverekkel való célzáshoz mindenképp a pointert (vagyis az egere) használjuk, mert a billentyűzettel szinte biztos, hogy eltévűnk. A kurzorgombokkal amolyan "Resident's" effektus lesz az eredmény, azaz mindenhova lövünk, csak oda nem, ahova kell. A játékban persze különféle tárgyak is vannak. Mindjárt az első küldetésneként kapunk egy érdekes radart, így a célpontok felkutatása jelentősen könnyebbé válik.

meglátjátok, miért is mondom ezt. A városban lézengő kulcsfontosságú figuráknak (45 féle pofa létezik) teljes mozgárosszerepeket lehet megadni, sőt, még arra is számítlan

Hiba jelentkezik be a Szervezet-höz – talán megsértődtek, hogy a pénzüket erre a csodás szörny mardárya költöttem?



a hangokat. (Vagy tegyük be nekik a Ponyvaregényt vagy a Született gyilkosokat.) Én azonban mégsem a program erőszakoságát, hanem az intelligenciáját emelném ki. Ha kipróbáljátok a játék pályaszervezőjét, máris

nyolc játékos kooperatív módban, és van deathmatch mód is. Ilyen stílusú játéknál még nem nagyon találkoztam hasonló lehetőséggel.

### AZ ÉRTÉKELÉS

Nos, igen, az értékelés...Az általam tesztelt – még nem végleges – verzióban még volt néhány furcsa dolog, melyek közül most csak két példát említenék. Az első a beszélgetések menete. A gép nem veszi el az irányítást, de nem is engedni továbbjenni a szövegeket. Nyugodtan odébb lehet állni miközben dumálnak valakivel (amúgy a C-gombbal lehet szóba elegyedni), mire a partnerünk csak mondja a magáét, és mire hűsünk válaszol, már lehet, hogy egy kilométer

azán amoda azért – csak az extra események hatnak szerkesztően (például amikor megvárjuk a fegyverüzletlét), de hát ilyenek nem mindegyik küldetésnél történik. Néhány animációt igazán bekelhettek volna az események közé, bár a lényegen az sem sokat változtatna. Egyszerűen több város, változatosabb cselekmény, és ésszerűbb nézetek kellett volna.

V.Z.

the creed

Dreamtime Interactive? <http://www.the Creed.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xUD,  
Win95-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM, 3DR kartya

Első nekifutásra nagyon izgalmas,  
de aztán idovel ellaposodik

79%



The Shattered Kingdom

# Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió  
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024\*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többzemélyes játék max. 6 játékosig  
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:  
Travelbox-Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310.  
Tel./Fax: (37) 315-905  
E-mail: [tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

TopWare  
INTERACTIVE

JOYMANIA  
ENTERTAINMENT





Vidám csepetapó új játék-bolt mályén – hol másból?

A mozikban nemrégiben tűzték őket műsorra, az érkezősüket pedig már a TV-reklámok is jó előre hírül adták, szóval azt hiszem, ma már mindenki tudja, kik azok a Small Soldiers, vagy ha úgy tetszik: Chigp Katonák. Két évvel a Toy Story után – a számítógépek világát – ismét elre kelnek a játékok, ám ezúttal valódi színészekkel szerepelnek együtt. Meglepe módon hozzánk hamarabb jutott el a produkció játékváltozata, mint maga a film.

A történet egy New Bedford nevű városkában játszódik, ahová – a gyerekek nagy öröme – elsőként érkezik meg a Gíbotekert játékgyár által kifejlesztett Commando Elite katonák és Gorgonite harcosok. Akad azonban egy kis probléma: egy baleset folytán minden egyes műanyag-figura a szuper-intelligens X-1000-es mikroprocesszorral kerül forgalomba, minék eredményeként egyes

helyszínről, ami egyben a nézet mozgatószá- hoz is jó, és van egy game1, amin az aktuálisan irányított katonánál, illetve azok tárgyaik kaptak helyet. Ha egy felvett tárgyat használni akarunk, erről a panelről kell elővenni. (Egy katonánál csak egy tárgy lehet.) Ugyanígy láthatók a fegyver-ikonok is; ha valaki fejleszt a fegyverét (a csillagos gömbök felvételével), az adott ábrán megjelenik egy számszám. Ezzel mindent el is mondtam az irányításról – nemhiába beszéltem lebutított klónról.

A küldetéseken a kiindulópont mindig a játékosládán, ebből vehetjük ki (dupla tintással) a katonáinkat. A telenjén lévő szám mutatja, mennyi harcosp van a lábában, de sajnos nem lehet kivenni egyszerűen mindet, mert a csapat létszáma is korlátozott van – ez a szám mindig a térkép alatt látható. A láda tartalmát melet közben tovább gyarapíthatjuk, ehhez ajándékdobozokat kell keresnünk a terepen. Ennél is hasznosabb azonban az a játékgura, ami helyben kitűzőz le az egyik harcossunkat; ennek begyűjtésor ugyanis egyvel megnevekszik a kereltszám is.

Mindkét fél hatfajta harcost tud felhasználni – az erős karakterek általában a közönségharcban jők, míg a

nyomunk – muszáj megkeresnünk a kódotokat is. Ha esetleg nincs kéznél katona egy kapcsoló lenyomásához, használhatunk súlyt is. Előfordulhat, hogy szükségükra érkezik a csapat, ám gond egy szál se: a TNT-s hordókkal a falakat is át lehet robbantani, a hordók robbantásához pedig gránátokat használhatunk. Szóltam már a fegyver upgrade-ekről, ám a leggyeb fegyverrel még nem; a nyitható/zárható ajtóiról. Csak oda kell csalogtatni az ellenfelet, és rácsapni az orrára... Akad néhány egészen speciális tárgy is: ilyen például a mikro-hullámú sütő, amit elektromos alkatrészek elpusztítására használhatunk.

Ha mindezek segítségével sikerült a harcossainkat győzelemhez segítenünk, örülhetünk egy darabig, aztán jöhet a másik fél íz Küldetése és kész – ennyi volt a játék, ami bizony nem sok. De sajnos nem is a hosszúsága legfigyelemre méltóbb része a programnak. Nagyon sok a primitív megoldás: például miért csak egy katonát lehet egyszerre kivenni a ládából, s miért kell mindannyiszor felnyitogatni a tetőt. Aztán



Annál a bunkónál bunkó van, rajtam viszont Hétméterföldes Ciszma!

jűk löttek. Igaz, akkor hirtelen nagyon elszántak lesznek, s az se zavarja őket, az az ellenfelet egy halálós lézerrács mögött roppantja a puskáját – Ők nyugodtan beleszállnak. A Small Soldiers alkotói úgy látnak, csak a film hímvevőre apelláltak. Kevés a küldetés, a mesterséges intelligencia az irányításal egyetemben szörnyen poszték, és még multiplajver lehetőség sincs. Lehetné a grafika és a videoközjátékok mondhatók eredetinek; habár a filmbeté-



C&G ÓVODÁSOKNAK

Mint látható, nem a méret a lényeg; aznál a hárságtalan oszloknál is elég gyatra a támadása ennek a fickónak



játekok kímésznak a dobozokból, sőt kímésznak az utcára! Bárádszál a kommandósok és a gorgonite-ök egymás esküdt ellenségeink lettek megtervezve – szóval a hókés kisváros támaszosa eszateretelő változik.

A bemutatkozók képkockák után az első dolgnak, hogy megválasszuk, milyen nehézségi szinten akarunk játszani, illetve hogy melyik felet akarjuk irányítani. Érdekes, hogy ezúttal az emberek (pontosabban az egész formázott kommandósok) képviselőik az agresszorok. Ha sikerült döntanunk, egy választás látképet kapunk a városról: ezen jelennek meg a Küldetések – kezdetben egyszerűen egy.

A tulajdonképpeni akció egy erősen lebutított C&G-kínának felel meg. Van egy górdírtűző, felül-nézeti játéktér, ezen jöhetnek ki, majd irányítottjuk a katonáinkat. Az első dolgnak mindig a terep felderítése, azaz a rajta uralkodó sötétség szétoszlatása. A játéktér mellett van egy teljes térkép a

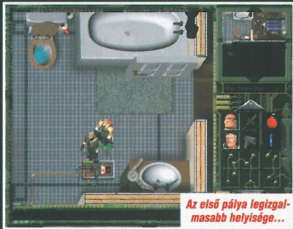
gyengébbek távról tudnak lövöldözni. Három-három figurát a játékokban kell kiszabadítani (vagy más módon előhozni), az a ikonjuk tehát kezdetben még nem aktív. Ebből következik, hogy az első küldetésnek erre irányulnak: érdekes például a gorgonite oldalán Frea-kenstein esete, akit a szanaszét hordott darabjaikkal kell a "műtárgyszatlon" összeszerelni. Egy-egy épületben így 2-3 misszió vár ránk – de sajnos nincs sok helyszín, egy hadjárát összesen 10 akcióból áll.

olt vannak a használhatatlan karakterek: misszoda marhaság, hogy a leggyengébb karak- terek a legmaróssabbak, így a csapából mindig ők érnek a leg hamarabb az ellenséghez, márpedig

tek minősége is elég gyatra. A hangfejtékek dettó elég rosszak: a gorgonite-ök idegesítő rikácsolással, arany dümögéssel nyugtazzák a parancsnok- kat, az emberek pedig halovány pónéknak sínnak el meghalás előtt... Hogy ehhez miért kell 16 bites hangkártya? Jobb, ha le- halkítjuk az egészét. Nem értem, a DreamWorks vajon miért ilyen ócska PC-s játékok adta a nevet, s miért nem lehetett egy ugyanolyan alkos Small Soldierst készíteni, mint PlayStationon?



Életveszélyes matchboxok típus- ják az osztály játéktárolt, a legveszélyesebb KIT, aki valahol elhagyta a Riderét!



Az első pálya legizgalmasabb helyisége...

**small soldiers**  
Hasbro Interactive/Dreamworks  
<http://www.dreamworksgames.com>

**LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA**

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win9x, 16 bites DirectX kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P133, 32MB RAM

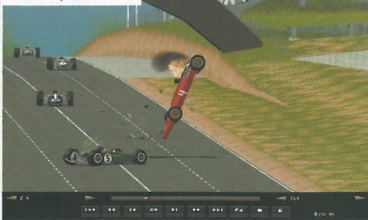
C&G klón apró katonákkal, gyatra szabályokkal és irányítással

**49%**



Sokak szerint a Formula 1 versenyek mai formája már rég nem az igazi: elüzletiesedett, cirksuszá vált az egész, ahol pusztán a technika erejét filozofizálják. Hiába veszi meg például egy csapat a legjobb és legdrágább pilótát, esélye sincs a győzelemre, ha a konstruktőrei nem a legjobb autót rukkolnak elő. A legjobb autóból viszont a legjobb mérnököket kell alkalmazni, vagyis oda lyukadunk ki, hogy mindezek eléréséhez a legjobban fizető szponzorokat kell megtalálni. A verseny pályák tervezésénél pedig nem az emberi teljesítőképesség végső határának a tesztelése a cél, hanem a biztonság. Ez utóbbit mi magyarok idén a saját bőrünkön is érezhetjük. Idő előtt rohantak be a nézők a pályára? A rendezőség válasza: semmi gond, 250 rugót kérjük az FIA kaszájába befizetni, és akkor még tessék örülni, ha jövőre is rendezünk magunknál versenyt. (Bár a hivatalos nyilatkozatok szerint ezt az összeget a pálya tulajdonosa fogja "kigazdálkodni", de azért fel, hogy végül az adózotték hátán esztan az ostor.) Na mind-egy, inkább ne mélyedjünk bele ennyire az F1

Már megint repülök, mint a győzelmi zászló, és még az sem vigasztal, hogy most hátulról jöttek belém



volt aztán az igazi erőpróba. És az igazi verseny! Persze nem mindenkinél tetszett ez egyformán – gondolok itt a versenyzők szűkebb családi körére. A játékok készítőinek sok pilóta esetében ma már csak a családtagoktól volt alkalmuk beszerezni a nevek használatához szükséges jogokat... A versenyzők azonban tisztában voltak azaz, mire vállalkoznak. Akkoriban még nem a pénz vagy a hírnév hajította őket, hanem egyszerűen csak a sport szeretete – a csapatokat támogató szponzorok mellesleg csak 1968-ban jelentek meg.

### FELELEVEDIK A MŰT

Nos, számítógépes játékokban most elsőként ülhetünk be a formájuk miatt szivarokként is emlegetett autók volánja mögé. A GP Legendsben olyan élményben lesz résznünk, amilyenben az igazi pilótáknak is résznük volt – leszámítva persze a bórda és nyaktöréseket. A maximális élethűségre négy év fejlesztői munka a garancia – a Papyrus nem egyszerűen csak a már bevált Nascar 2 engine-jét alakította át, hanem az alapoktól kezdte feleltetni a programot. Állításuk szerint ha már az elején tudták volna, mibe vágják a fejlesztőiket, talán nem is kezdenék neki – de szerencsére megtették, és a végeredmény nagyon jó. Egy olyan szimulációt hoztak össze, amely csak a GP2-re említhető egy Japán.

Az autó viselkedése és mozgása a legapróbb semmiségre is reagál – még hozzá minden porcikájával külön-külön. A gumik, a lengéscsillapítók, a felfüggesztések, min-

Apuka a rajtnál, a kicsi Damon pedig nyilvánvalóan a letöltés izgú!



den úgy funkcionál az adott helyzetben, ahogy azt a fizika törvényei megkívánják, azaz a motor által leadott forgatónyomaték, a megtett körmennyimozdulat és az aktuális dtviszonyok szerint. Aki mindezt nem hiszi, könnyen utána járhat! Élég csak megnézni egy visszajátszást a közökevdett "kerék-nézetből" – jól megfigyelhető, ahogy a legapróbb gázfróccsoknál, minden egyes váltásnál, és persze a fekézsekénél is a megféleltő irányba billen a kasztni. A karambolok szintén úgy zajlanak, mint a valóságban: ha például neki-csapódnak a palánknak, repülnek szanaszét a felfüggesztés alkotórészei, a gumik pedig egy kilométerre elgurul a baleset helyszínétől. A durvább szerencsétlenségeknel még az autók

# GRAND PRIX LEGENDS

Egy előzni kíván engem valaki – ismervén a játékok, nyilván sikerültni is fog neki



jelenlegi helyzetébe, ugyanis most merőben MASROL lesz szó.

A Papyrus jóvoltából egy időutazásra indulunk 1967-be. Hogy miért pont ez a dátum? Nos, több okból is. Először is mert ez volt az első olyan év, amikor már 3000 köbcentis motorok duruzsoltak a versenyautóknak (ami duplája volt a korábbi években megszokottaknak), és ez volt az utolsó olyan év, ahol még nem használtak légtérrel származikat a tapadás megneveléséhez. Képzeltetik, mennyivel gyorsabbak lettek ezek a "szálguló koporsók", ráadásul ezek még nem is amolyan szétfórtatlan koporsók voltak, mint a mai társai. A keskeny kerékűeknek köszönhetően az autók könnyen buktakieszt kezdtek, s a

A mai Ferrarit azért egy kicsit már másokéig testnek belülről

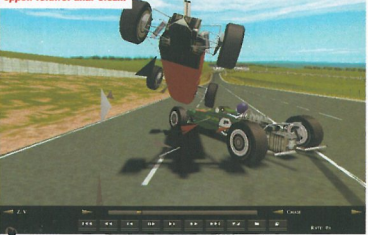


pilóta fejét akkoriban még – a sisakok kívül – alig védte valami. Az is teljesen természetes volt, hogy a városi pályákon például nem gámbolyítottak le a járdaszegélyekéket és a lámpaszlópotokat sem helyezték át a verseny kedvéért – az ezekből adódó kellemetlenségeket a pilóták csak úgy tartották számon, hogy a "foglakalossal járó kockázat". A nézők tehát sokkal többet kaptak a pénzükkért: nem csak az egymás után elhúzó autókban gyönyörködhettek, hanem iszonyú bukásokat is láthattak szép számmal. Olyan idők voltak ezek, amikor még a versenyzők sokkal többet számított, mint maga az autója. A megnevelt létezők tulajdonképpen inkább csak kihívást jelentettek a pilóták számára sammit elonyt: már nem csak a riválisokra kellett ügyelni, hanem a motorban a tomboló létezők megszelídítésére is, s ezáltal az autó útán tartására. Ez

Szányolcvannal ebbe a kanyarba be lehet szállni, de kilófor már tényleg szállni is fogunk



V.Z. (illetve Z. V.) minden trükköt megpróbál – most éppen felülről akar előzni









**M**I.A., azaz ütközethet eltűnt. Nem túl vidám cím, de hát mit lehet tenni: 1965 és '75 között Vietnam cseppet sem volt egy vidám környék; márpedig a GT új játékanak hosét. Mann kapitányt pontosan ez időfajt veti a balsors ehbe az egzotikus országba. 1965 októberében még mint zöldségtől helikopter-pilóta érkezik Vietnámba, s nekünk kell gondoskodnunk róla, hogy ne lábbal előre távozzon onnan, avagy – amint a cím is utal rá – nehogy hadifogságban töltsse el hátralévő éveit.

## VIRTUÁLIS VIETNAM

Elképesztő, hogy ezek az amerikaiak még egy veszített háborúból is tökét tudnak kovácsolni, meghozza kemény dollárkonban mérhető tökét: itt van most például az az M.I.A., ami minden bizonnyal jól fog hozni a GT-nek a konyhára.

**A csapatszállító helikopter már most tüsszt – mi lesz itt a küldetés végén?!**



Képzéljétek el a Nuclear Strike-ot vagy a Soviet Strike-ot csodás vietnámi helyszínekkel, eszméletlenül szép grafikával – nos mindez egyenlő a M.I.A.-vel. A Simis-fele Icarus engine képességeit már a Team Apache-ban is megcsodálhattuk, szóval a füst- és fényeffektusok, valamint a finoman kimunkált objektumok már nem számítanak akkora meglepetésnek – ennek ellenére alig tudtam betelni a látvánnyal. Végtelen, füves-fás dombvidékek, apró kunyhók, vá-

**A balra látható házban a rusnya időjárás ellenére is roppant népszerűségnek örvend az ellenség páncélosai között, de én derekasn igazgokszem ezt a nagy telkesesét lelovasztani**



rosok, folyók, hidak – csodaszépek a tájak, az meg csak a ráadás, hogy harci kedvünket távolkeleti hangszerelésű zenék fokozzák. Grafikaigal különösen tetszettek a tavak, amelyekben tükröződik az égbolt, vagy nem semmi az esti, esőes küldetés, ahol villámok cikáznak át az égen pár pillanatra fénybe borítva a tájat, az esőcseppek pedig szemiatomást olyan szögben hullanak alá, ahogy azt a menetirányunk és a sebességünk megkívánja. A magasból a feyeres vietkongok és az egyszerű parasztek csak apró kis hangyáknak tűnnek, ám ha lejjebb ereszkedünk, még a szalmakalapjuk formája is jól kivehető. Egy szó mint száz: a M.I.A.-nél még nemigen láttam szebb helikopteres játékot. Természetesen mondjuk ehhez igazodik a minimum gépkezelési mély, de a

játék javára legyen mondvá, hogy 3D-tá-mogatással még P133-on is élvezetes a sebesség.

Az M.I.A. a vietnámi háborúnak mind a tíz évét felöleli. Pilótáinknak négy jobb hadműveletből vehetjük ki a részünket. Egy-egy hadműveleten belül úgy 6-7 küldetést kapunk, vagyis míg újoncként leszere-lő katonaká válunk összesen 26 vezetést kell ép bórrel átveszelnünk. A játéknak tulajdonképpen fix története van, és minden küldetés előtt video-bejátszásokról tudhatjuk meg, mi az éppen aktuális feladat. Egyébiránt ezek a videók is a "négy csillagos" kategóriába tartoznak; elég ha csak azt említiük, hogy Glenn Wrage – a főszereplő – nemrégiben Tom Hanks oldalán Ryan Közlegény megmentésén fáradozott. Miután az aktuális "kisfilm" megnéztük, következnek egy konkrét szöveges tájékoztató is, melyben részlete-

sebben le vannak írva a feladatok (néhol hasznos tanácsokkal megspékelve), és az is meg van említve, milyen feyverzete számíthatunk. A helikoptereinket és annak felszerelését tehát nem mi választjuk meg, ami mondjuk logikus is, hiszen

sebben le vannak írva a feladatok (néhol hasznos tanácsokkal megspékelve), és az is meg van említve, milyen feyverzete számíthatunk. A helikoptereinket és annak felszerelését tehát nem mi választjuk meg, ami mondjuk logikus is, hiszen

**A kunyhó eddig vietektől kaggett – áldásos tevékenységem folytán most már az ürességtől**



egyrészit ugye bár egy pilóta csak parancsokat teljesít, másrészt pedig adott típusú küldetéshez adott típusú helikopter dukál. Maga az akció is viszonylag reális, nem úgy, mint mondjuk a Nuclear Strike-ban, ahol számos célpontot kaptunk – itt egy küldetés egy feladathoz áll. (Leszámítva azt a ritka esetet, ha valamilyen esemény közbeszól, azaz még valami plusz munkát is vállalnunk kell.) A másik nagy eltérés a Strike féle játékokhoz képest, hogy a M.I.A.-ben a magasságot is szabályozhatjuk, sőt, ez az egyik legfontosabb mozzanata! Az ellenséges rakétákat és lövedékeket ilyen irányú mozgással tudjuk a leggyorsabban elkerülni. A helikopterek feyverzete és mozgékonyasága fajtánként más, és ezt nagyon is érezi. A legtöbbször használt UH-1-es Huey Cobranak például ülő mindeket oldalán ott "figyel" egy-

egy M-60-as géppuska, így csapatszállító helikopterek védelméhez ideális, míg a kevésbé páncélozott OH-6-os Loach sokkal függőbb és fordulékonyabb, és ezért inkább főleg felderítő feladatokra alkalmas. A későbbi küldetésekben egyébként repülhetünk még Chinookal, illetve az AH-1-es Cobrával is.

## RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

A helikopterek irányítása nem egy "szimulátor" bonyolultságú; csak



**Dicső triánk végzett a CobVoy... Ize: konvoj utolsó tagjával is**



**A híd már nincs túl messze a konvojnak, de én közben jelentősen rottontan szerkezetű egységén**





lenyomjuk az irányt, és már megyünk is. A rakéták elkerüléséhez használhatunk oldalazást is, de – mint már említettem – a magasság változtatása sokkal gyorsabb és hatékonyabb. Talán a leginkább szokatlan dolog, hogy egyszerre 2-3 célkereszt is van: miközben az oldalsó géppuskákkal írjuk a vietkongokat, a helikopter orrából gránátokat szórtatunk a házaikra avagy az autókra. A célzásnál sokat segíthet, hogy az F5-tel egy közelebbi nézetet is behozhatunk, az F6-F8-cal pedig kipillanthatunk az oldalsó irányokba. Többféle billentyűzetkiosztás közül választhatunk, de lehet saját kiosztást is létrehozni. Ez utóbbit én erősen megfontolandónak tartom, mert például az "A" kiosztásnál valahogy ugyanarra billentyűre tették az emelkedést és a jobb oldali géppuskát.

A játék fő

az elért eredményünk áll. (Az aktuálisan soron következő küldetésnél természetesen ilyen szám még nincs.) Ha kiválasztottuk egy küldetést, a Mission Briefinggel indíthatjuk. Összesen négy állás hozható létre, ezek közül a felső címekkel választhatunk. Érdekes még az alsó címke, pontosabban a dögécdula is: ezzel a cheat-menübe juttunk. A játék cheat-rendszere egészen sajtószerű: a család-lehetővégeket az elért eredményeinkért kapjuk. Amikor vége egy küldetésnek, legalut látjuk kiírva, hogy milyen nehézségi fokozaton milyen eredményt kéne elérni; ha ezt teljesítjük, megkapjuk az adott küldetésért a csalást. Ertelemszerűen tehát minden küldetéshez egy-egy csalást tartozik, s ezeknek a menüje hívható le a dögécdulával. Csak az a baj, hogy ezek a csalások a még nem teljesített küldetéseknél nem használhatók...

#### TIPPEK

Fontos tudnivaló, hogy a játék elején még nemigen kapunk célkövetős rakétákat, ezért mozgó jármű esetén mindig eléje célozzunk – és ez vonatkozik a gránátokra is. A rakéták egyébként a lehető-konyvábbak, tartogassuk őket a tankokra. Ha a célpont közelebb van hozzánk, lejjebb ereszkedve gyorsabban tudjuk becélozni, minthogy elkezdene-nénk mondjuk hátrálni.

Az első küldetés még roppant egyszerű: teljes körű tisztogatást kell végezni egy viszonylag békés térségben. A radar-erőny térképén citromsárgával vannak jelölve az észak-vietnami hadser-egysé-

tisztítai a terepet, egyes pontoknál a semmiből jelennek meg támadó szándékú konvojok. Ha pedig ilyenkor nem vagyunk a megfelelő helyen a megfelelő időben, már csak rádiócsenddel fel a védelemre, a bázisunk keresésére, mi pedig mehetünk vissza fejmosásra ASAP. Mi is az a "megfelelő hely"? Mindig a megvédendő objektum és az ellenség közé kell helyezkednünk, az ellenség ugyanis mindig a legközelebbi célpontot látja. A továbbiak illetően minden küldetés más és más, ám az iránytű segítségével nem

nehéz megtalálni az aktuális feladatot, szóval még ha el is felejtettük elolvasni az eligazítást (vagy esetleg hadilában állunk az angol nyelvvel), akkor is rájöhetünk, mit kell csinálni. Ahol például egy szövetséges katonára mutat a nyíl, aki ráadásul még jelzőfényt is gyújt, ott logikus, hogy azt fel kell venni. Ha a küldetés elején egy csapat tengerészgyalogos száll ki a gépünkől, ott ertelemszerűen az ő munkájukat kell segíteni. A gyalogos katonáknak jelzőfényekkel jelölhetjük ki a szükséges célpontokat, s hasonló eljárást kell alkalmazni akkor is, ha helikopteres vagy légi támogatást kapunk. Vigyázat: a jelzőfények száma is korlátozott.

#### ÉRTÉKELÉS

menüje voltaképpen maga a bunker, ahol eleinte a videók is játszódnak. A szekrény tetején heverő robusztus rádióval juttunk az opciókhoz (billentyűzetkiosztás, nehézségi szint, grafika), a kisebb, mobil rádióval hátföldi multiplayer játékot indíthatunk, a dobozban a végül elárt kiütemítéseinket csodálhatjuk meg, és már a mapára kattintva választhatunk a küldetések közül.

A mapában hadjáratakra bontva láthatjuk a küldetéseket, pontosabban csak azokat, amelyeket már teljesítettünk. Illetve epp teljesítünk – mellettük pedig százalékban megadva

gei, narancssárgával a vietkong, kékel pedig az amerikai erők. A keresgélést talán megkönnyíti, ha a térképet átváltjuk iránytűre (M). Az iránytű egyik mutatója mindig az aktuális célpontot mutatja, míg a másik a haladási irányunkat, (értelemszerűen a kettőnek fődnie kell egymásd.) Ez az iránytű talán még használható a második feladathoz, ahol egy mentőhelikoptert kell kisérni, és ez esetben a mutató a helikoptert fogja mutatni. Lényeges, hogy ne ütközzünk össze, mivel ha beakad a rotor, azonnal lezuhanunk. A Kísérés már sokkal komolyabb feladat: hiába megyünk előre meg-

Azt hiszem, az már a leírás hangevéléből is kiderült, hogy szerintem az M.I.A. veri az EA féle Strike-okat, vagy legalábbis mindenképp ugyanazt a színvonalat hozza. Taktikailag – a jóval egyszerűbb küldetéseknek köszönhetően – magához, hogy alulmarad, de grafikailag kétségtelemű az a játék a csinosabb. Kivuladnak és csirkogóra kifárolnak például az eltálat tereautók, majd a robbanások nyomán apró darabok szóródnak szét, a fő pedig elszécsesedik – minden részlet a

# Cobra King vs. Viet Kong

VIP-vendégek (Playboy-nyuszi) érkeztek a házba – a harci szellem jelentősen javult



A két léggépműs bátran haladhat – tankertem elgútya az utat



## ING IN ACTION

V.Z.

m.i.a.

GT Interactive/Simis  
http://www.simis.co.uk

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBEN

Minimum: PIII, 32MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: PentII, DirectX-kompatibilis  
hangkártya, 3D-kártya

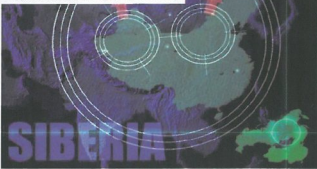
Szuper helikopteres játék – kamoly  
vételtyárs a Nuclear Strike-nak

91%



"Vajon hány jelzőt tudnak még az SSI fejesei a General elé kifundálni?" – nagyjából ez a kérdés öltött fel bennem, mikor megpillantottam eme örökbecsű sorozat legújabb darabját. Szó mi szó, kezd ugyancsak hosszúra nyúlni a névsor: Panzer, Allied, Pacific, Panzer másodsorra, s végeztél a nemrég megjelent Peoples General. Na, ez utóbbi darab többszöröse a többi kilitűgő történéseit dolgozza fel, hanem egy fiktív, jövőben játszódó háborúban tábornokoskodhatunk. Mondjuk a realpolitika az utóbbi időben nem kényeztetette el a software-fejlesztőket, hisz egy esetleges fegyveres konf-

Az egész azaz a mítosz eseményeinek kezdődött, amikor Kína betámadta Szibériát. Mindenesetre szokatlan, hogy valaki önként kíváncsi oda...



Érős szél az Urálon – de a tróziurám tartása tökéletes! Köszönhető talán a Schwarzkopfnak

Nos, valahol itt kerül képbe a kedves játékos, mint a Koreába delegált béke-misszió vezetője. No nem kell megijedni, a hangsúly a "misszió" van, a "béke" néma, mint Smithben a P...

### AZ URALTÓL THAIFÖLDIG

Az első igen kellemes meglepetés akkor ért, mikor megpillantottam a választható hadjáratok listáját. Nem kevesebb, mint kilenc különböző küldetés-sorozatnak vághatunk neki, ami – a Readme file alapján legalábbis – 84 különböző ütközetet jelent. Na, ezt már szeretem! Illetve szeretném, ha a szerzők vették volna a fáradságot, hogy a különféle ütközetekhez különféle térképeket kreáljanak... Mikor már a harmadik hadjáratban köszön vissza Szingapúr jól ismert lát képe, az ember önkéntelenül is jelzős szerkezeteket kezd farigcsálni az SSI-management felmenőiről. Mondjuk a játék az efféle apró kellemetlenségek dacára is kellemes, de ezekre azért ítelt volna figyelni. Vissza a hadjáratokhoz: itt a szokásos USA vs. Kína viadaloknál kivül akad néhány igazi nyálánság is, úgy mint az ENSZ befekentartók vidám szibériai barangolása vagy a világhódító útra induló vietnami horda. Aztán vannak rövid hadjáratok, hosszú

hadjáratok, közepes hadjáratok... egyvalami viszont nincs: Könnyű hadjárat. Nehézség szempontjából a Peoples General valahol ott folytatódik, ahol a Panzer General II. véget ért. Különösen a Kínai Néphadsereg oldaláról idegesítő a játék, mivel a jenki és csatló periferiáik ezúttal is a totális légifőlény hirtökában háborúznak, ami igen kínos tud lenni. Persze a másik oldalon sem teljesen rózsás a helyzet, mivel a szemnyélből váratlanul előbukkanó, 18-ra feltöltött, élt gyalogosadosztályok még a legnyugodtabb NATO-lábarnokot is pillanatok alatt az ámokfutás szélére sodorják. Igazából nem is a győzelmek kivívása jelent a Peoples Generalban problémát, hanem egyezéseink életben tartása. Elegg egy pillanatra légvédelem nélkül hagyni a diadalmasan előretörő páncéloségeket, s pillanatokon belül előbukkan néhány helikopter és vadászbombázó. Színtén undorító tud lenni, mikor az ellenfél Könnyűgyalogosága szépen "átcsorog" arconatlankon (esetükben nem számít, hogy áll-e ellenfel a szomszédos mezőn), s lerohanja a békésen lődöző tábori tüzérséget. Igaz ugyan, hogy a következő körben rút sorsra jutnak Rambók, de a veszteség ettől még igen fájó... Természetesen a Peoples Generalra is igaz, hogy a brilliáns győzelmeket extra presztizspontokkal és (sajna nem túl gyakran) ingyenes kísérleti egységekkel honorálja a fődíjazással. Mi több, egyes-egy stratégiai célpont különösen gyors elfoglalásáért egyéb jutalmakat is kiutalnak szerény személyünknek, úgy mint extra légitámadásokat és fejlettebb egységeket. A gond csak annyi, hogy a brilliáns győzelmek kivívása ugyancsak embert próbáló feladat, mivel a gép ezúttal jóval ügyesebben mozgatja csapatait, mint a General-sorozat eddigi részeiben. A szorongatott városokból a gaz A.I. sokszor kivonja csapatait, hogy a csatátér egy másik pontján ellenlökésekkel kedveskedjen az előretörő ékeknél. Egy emberi ellenféllel persze még mindig nem ér fel a gép, de azért a fejlődés határozottan érezhető. Egyébként a gép gyakori csapatmozgatásai miatt érdemes a forgalmas útvonalak környékén állomásoztatni egy-két gyalogos illetve felderítő egységet, mivel ezek kirobanó meglepetésben részesíthetik a gyanútlanul utazgató ellent.

szont a légvédelem és tüzérség fontosabb a végső győzelemhez, mint valaha. A légvédelem eredendően két részre osztható (sajna a játék nem oszt, úgyhogy érdemes alaposan áttanulmányozni a statisztikákat, hogy megtudjuk, épp mit is szándékszunk venni), úgy mint hagyományos és tábori légvédelemre. Az előbbi úgy 7-10 mező távolságra is eldurrigató, viszont mozgás után nem igazán cselekvőképés – őket tehát szépen pakoljuk szét az arconal teljes hosszában és időnként tologassuk előre. A tábori légvédelem jóval szerényebb lőtávval és támadóerővel büszkélkedhet, viszont menetből is képes támadni – így a magára valamit is adó páncélosékek nélkülözhetetlen

# PEOPLES GENERAL

### DICSŐ HADAINK

Ami a több kategóriákra illeti, túl sok változásra senki nem számítunk – annyira sokat azért nem változott a hadviselés röpké 50 év alatt. A páncélosvadász egységek teljes használhatatlansága ugyan kellemetlen meglepetés volt, vi-

lítésnek mindössze egyik résztvevője adott. Illetve rosszjiú manapság is akadnak, de a Jugoszláv Néphadsereg vagy az Afganisztánban bújkáló terrorisz-tavezérek "leküzdése" nem túl halás téma – bár ki tudja, tán egy efféle Sloughter Generalnak is meglesne a piaca... Mindegy, az SSI programozói azért csak ráakadtak egy potenciális bajkeverőre a komoly demokratikus hagyományokkal aligha büszkélkedhető Kína személyében. A történet meglehetősen egyszerű: az zredforduló után egy agresszív, expanzionista kormány kerül Kínában hatalomra, s a gazdasági, politikai, etnikai válságoktól gyötört Oroszország már képtelen itt állni terjeszkedésnek. A Nyugat természetesen a rá jellemző határozottsággal és éberséggel reagál a tenyegető veszélyre, s szigorú hangú jegyzékekben tudatja a Kínai Néphadsereggel, hogy a háború

Száml nemzetközi összefogás (talán a IV. Internacionálé) eredményeképpen megmenekült az észak-koreai hadsereg további ételembeszorzió akcióitól



# KÍNÁNAK TA.



részvevője. Kis szerencsével egy kör alatt múltidőbe teheti az óvatlan helikoptereket (lő egyet az ellenfél körében, lő egyet a saját körében, az esetleges túlélőket pedig kivégzi egy jól irányzott légcsapás).

Hasonló a felbontás a tüzérségnél is, bár itt a különbség csak a látóvonalban és a páncélzatban jelentkezik. Ez utóbbi amúgy abszolút nem mellékes, mivel az ellenséges arcvonalak mögött sunnyogó nehézlövegek kiütöns előszoretellett ritkítják tüzérségünket, a légierőről nem is szólva. A gyalogságnak viszont ugyancsak elkél némi tüzkiszéret, így a változó durrogató tüzérségen

kívül néhány önjáró löveget sem árt összeszedni.

Ami a légierőt illeti, itt már komolyabb változások történtek: ugyanis megszűnt. Illetve nem szűnt meg, csak épp nem mi irányítjuk közvetlenül – a Panzer General légimarsalljai kénytelenek beérni néhány harci helikopterrel. Légítámogatást persze bármikor kérhetünk, ilyenkor egy meghatározott mennyiségű (s körről-körre csökkenő) légítámogatás-pontból gazdálkodhatunk. Összesen négy különböző légítámogatást kérhetünk: felderítő-repülést, léghárítás-elleni bevetést, közvetlen légifedezetet egy hexa környekére valamint légcsapást. Az első opció alighanem magáért beszél, bár az ellenfél légvédelme természetesen a felderítő-repüléket sem kíméli, úgyhogy nem árt némi óvatosság. A léghárítás-elleni támadás igazi "visszanyal a fagy" létezés, mivel az ellenfél légvédelmi egysége ilyenkor erejének csak töredékével harcol, míg vadászbombázóink aratnak. A gond csak az, hogy a környéken állomásozó egyéb légvédelmi egységek épp oly erőtmeppenyesen lővik repülőinket, mint eddig. A rutinos tábornok urak épp

**Dicső hadalmak valóban ékessége az a páncélszék. A közpénz figyelő Leopard személynének nagyapája pedig már járt is erre a Panzer Generalban**



kérhetünk, viszont egy új csapat megvételekor meghatározhatjuk, hogy mennyire legyenek "elíttek" a fiúk. Az elit csapatok utánpótlása mindig veterán katonákból áll, így nem vesztek el a véres harcokban szerzett tapasztalati pontjaikat

ha vissza nem térő lehetősége – ehhez aligha szükséges különösebb kommentár. Egyébként nem árt légierőnket féltő gonddal óvni az ellentől, mivel az elvesztett gépek igen kártékony hatással vannak légítámogatás-pontjainkra – szóval a kamikaze bevetésekről hosszú távon igen nagy árat fizethetünk.

A légierő kapcsán még érdemes megemlíteni az "Air Superiority" mutatót, ahol is megismerhetjük, épp ki birtokolja a légifölényt (s természetesen azt is, hogy mekkora ez a légifölény). Mondjuk leg-

**Oh, a napfényes Szibéria! Páncélosaim bundabugyit vételeznek, és indulnak is!**



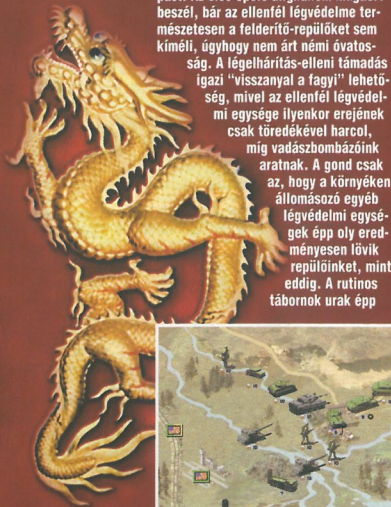
– csak épp az áruk is jóval magasabb. Zársként megemlíteném még a kiegészítő képességeket is, amiket épp úgy vásárolhatunk meg csapatainknak, mint az előző részekben a járműveket a járműsúly számára. A helikopteres kiegészítő csapatoktól az extra légvédelmet át egészen az utaszig terjed a skála, az efféle kiegészítővel alaposan megtuningolhatjuk dicső seregünk ütőerejét.

## MÉLTÓ UTÓD

Alig hiszem, hogy a fenti kijelentéshez túl sokat hozzá lehetne fűzni: aki a Panzer General és népes kompánijája előtt kellemes órákat töltött el, az aligha fog a Peoples Generalban csalatkozni. Egyszerűtől újdonságokra ugyan ebben a játékban sem lettem, ám a maga műfajában még így is a legjobbba közé tartozik. Kár is tovább ragozni a témát: a megszólalt stratégák számára kötelező darab, ám a mezei halandók inkább a Populous 3. felé kacsingassanak...

T.J.

# ES AL



**No lám! Egyszer még a kínaiak is elfogadják!**



ezért mindig egymás hatótávolságán belül hagyják a különféle léghárító lövegeket, mivel időnként a gép is megpróbálkozik efféle sportszerűen akciókkal. A közvetlen légifedezet a lehető legveszélyesebb akció: ilyenkor légierőnk állandó felügyelet alatt tart egy mezőt, s minden közelbe merészkedő (2 mező) támadó csapatát mér. Ez eddig jól hangzhat, ám: a) az ellenfél tábori légvédelme kiütöns előszoretellett vadásza le az egy helyben rostokló gépeket, b) mivel a legtöbbször mi vagyunk a támadó fél, a do-log abszolút nem éri meg a kockázatot. S végezetül ott van a légítámogatás so-

többször csak az a kérdés, hogy az amik épp 80 vagy 90%-os fölönyben vannak, mindazonáltal a kellőképp paranoiás lelkek az ütőket előtt akár "vehetnek" is egy keveset presztizs-pontjaikból. Erdesek lehetőség, de én figyelő szememmel valahogy mindig inkább a páncélosokra vettem... A légifölény igen nagymértékben befolyásolja, hogy mennyi légítámogatás-pontból gazdálkodhatunk, de meghatározza a helikopterek gyorsaságát is. Magyarán az ellenfél vadászgépei elől laposkúszásban bujkáló Hukomok kevésbé gyorsan közelednek a csatár felett, mint az állandó védőkiszéretet élvező Apache-ak.

Hopp, nem szóltam még az utánpótlásról, holott ez úgyszintén változott a Panzer II-höz képest. Harc közben például csapataink feltöltése teljesen ingyenes, ám az újonnan jöttek rendkívül lepasszják az egység tapasztalatát. Elit utánpótlást "természetesen" nem

# IVAN A FEJÉN!

**people's general**

Mindscape/SSI

<http://www.peoplesgeneral.com>

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSHATÓSÁG  
SZAVATHATÓSÁG  
ZENEBŐNA

Minimális: PEGE, 32MB RAM, 6V.D.  
DirectX-kompatibilis hangkártya,  
2MB videokártya, Win95

**A Panzer General még Tigrisek nélkül is élvezetes darab**

**88%**



Nem tudom, egységek miből gondolják, hogy aki rádió irányítású kocsival akar játszani, az egy PC előtt fog ücsörögni – de mindegy, ezt most inkább ne firtassuk. Tegyük fel, hogy vannak ilyen emberek; márpedig ha ebből indulunk ki, akkor egészen biztosan lesznek, akik lecsapnak a Gremlin-féle Buggyra.

Egy rejtett átjáró, mosolygós gumilabdával, aki vidáman kilapítja az arra gördülőket

03'02"66



Ez a játék elég távol esik attól, amit hagyományos értelemben autóversenynek szoktunk nevezni: sem az autók, sem a pályák nem olyanok, mint egy komoly versenynél. Ezúttal játékautókat fogunk irányítani, és ez nem csak abból derül ki, hogy egy antenna látható minden egyes kocsi hátulján; a járgányok teljesen másképp viselkednek, mint az igazi társaik. Fürgén bukdácsolnak, eszevesztettül rugóznak, iszonyatosakat ugratnak, és persze sosem törnek össze.

Bonusz Area!!!  
Phantom Dash

## BONUSZ AREA!!! PHANTOM DASH



A versenyek tengerparton, mezőn, vagy épp egy modern városban zajlanak – mint az a felsorolásból is érezhető, a pályák is mesterséges hangulatot árasztanak.

A játék "menüje" szintén nem mondható szokványosnak. Miután kiválasztottuk a buggykat, rögtön egy folyosóra kerülünk, s a kocsit irányítva válogathatunk az üzemmódok közül. A folyosóról teleportok repítik a játékosokat a megfélemlítő üzemmódok-

Egészen sajátos "menü" a pályaválasztás labirintusa



hoz: a két különböző nehézségű Challenge módnál három másik buggyval vehetjük fel a versenyt, az ún. Track Attack mód pedig egy egészen érdekes lehetőség a pályák felderítésére. A pályák bejáratai egy gyűrűs elrendezésű labirintusban helyezkednek el: közösen van az állásmentés kabinja, s e körül helyezkednek el – kifelé haladva – az egyre nehezebb helyszínek. (A kimentett állást visszatölteni a főmenü Load parancsával lehet.) A játék 17 pályája több csoportra van tagolva, melyek csoport között

gósíthatunk. A különböző extrákhoz megfelelő sorrendben kell összeláncolni az ikonokat, azaz a megfelelő kapukon kell sorban áthaladnunk. Például ha egy narancssárga, majd egy piros kapun megyünk keresztül, néhány másodpercig tartó turbó lesz a jutalmunk, míg ha egy zöld, majd egy narancssárga kapun megyünk át, rövid ideig felrelekkentünk bárkit az utunkból. Ezen a két dologon kívül van még időkimérvítés, aminél elhúzzhatunk a többiektől; vasta-

sóvel már teljesen végeztünk. A különböző módokban a színes kapuk más-más elrendezésben lesznek – mellesleg a nehezebb Challenge módban még néhány új pálya is akad. A Track Attacknél egyáltalán nincsenek ellenfelek, pusztán az időt méri a gép. Azonban nem is annyira az idő a lényeg, mivel ennél a módnál inkább a titkos átjárók felderítése a cél. Új átjárókat, mellék-

Tengerparti események:  
balról Hepe, jobbról Hupa



# HEPE ÉS HUPA Buggy

utakat, sőt teleportokat tárhatunk fel, melyek révén új helyszínekre juthatunk, s új titkokat találhatunk. Az ilyen bejárásokat általában rejtett kapuk nyitják, szóval a felkutatásuk nem kis fejtörést tud okozni...

Hát kérem ilyen játék ez a Buggy. Nem mondhatni, hogy tucattermek, de azt sem, hogy valamilyen kiemelkedő alkotás. A program ugyan felhasználja a 3D-kártyák tudását, és tulajdonképpen van benne minden, ami kell – még osztott képernyő és hálózati (network) játék is –, de mindezek ellenére mégsem áll szándékomban ódákat zengen róla. A mesterkélthelyszínek és a színpompás autók valahogy nem nyertek meg a tetszésemet, az ifjaltja üzemmódnak meg végül is nem sok értelmét látom. Mivel durva negatívumot tehát nem tudok megemlíteni, egyetlen szóval fogalmazom meg a véleményem: unalmas.

Az extra méretű paecserókkal ingoványos talajra téve sem csökken az eszevesztő sebesség



az átjárók csak

akkor nyílnak meg, ha a korábbi szinteken már mindenhol megszerztük az aranyérmét. Miközben nyitogatjuk a pályákat, mellesleg új buggykat is kapunk. (Menet közben bármikor válthatunk kocsit – ehhez is van egy külön teleport.)

Az első dolgunk tehát, hogy feltárjuk az átjárókat. Ahhoz azonban, hogy mindenhol elsőnek érjünk célba, nem csupán a pályák vonalát kell megtanulnunk, hanem a futamok közben felbukkanó kapuk használatát is. Minden egyes színes kapu – ha áthaladunk rajtuk – egy adott színű ikont villant fel a játéktér aljánál, s ezeknek az ikonoknak a segítségével extra energiákat moz-

gabb kerékbrons, ami növeli az úrtartást; szellem mód, melynél átmehetnek az ivergek; és végül kopter mód, minek hatására az autók a magasba emelkedik. Az utóbbi extrákhoz már több szín szükséges, ám a sorrendet nem nehéz megfejtetni, ugyanis az első szín aktiválása után a gép mindig egy villogó ikonnal jelzi, milyen kapun kene következzenek átmenüink. (Gyakorlatilag tehát csak annyi kódos van, amennyi szín, vagyis – az egyszerűség kedvéért – a kezdő színekhez lehet társítani az extrákat.) Ha egy új kódsort akarunk kezdeni, és a régi tőrőlni akarjuk, az Által lenyomva (egyes játékos esetén) tőrölhetjük a már aktivált színeket.

Új játék indításakor (New Game) a Track Attack mód teleportja még zárva van, s majd csak az első három pálya teljesítése után nyílik ki. A kettes számú Challenge mód még később tárul fel: csak miután az el-

Vári Zoltán

buggy

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: P166, 16MB RAM, 4XCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy átlagos autóverseny néhány érdekes, de értelmetlen újítással

71%



# CHINKELT LAPOK

## REDJACK

A történet elején talán kicsit száraz módjára írásokat a tengerpart szélén, és álmokozva mereng a kezében tartott palackban lévő hajóra. Amíg a készülő tükör leperog, végül eltűnik a víz irányába, és térjünk be az eső. Jobb kéz felől eső hárkítja, a lóve család rezendóijára. A bokrok között a derék arag nincses húsmegs írókveti lépteként, és ha elég sokat tekercünk az erődben, mértes szabályjáról szöveg fel a réb, akorom amokom: darabok. Wicók kizárólag a helyt szabóhálú hamaron előkezemeg a mi kedvenc bűvácskánk, és rövid csevely vége kezdetétől nem esadól problémák: mi mi nyugodtan félreülünk lóe-oda, ó keményen dolgozik a ház körül. Ettől függetlenül aszompnyák letelgett a kovácsal. Szerinte épp itt az ideje, hogy beálljunk valahova dolgozni. Ideális munkahely lesz például az öbönben horgonyzó kőfalóhá, amelynek kapitánya viszont a sötétségben horgonyozt fel. Bár nem világos az összefüggés, hogy ugyan miért jenne vissza az aszompnyák, ha mi felcsapunk kalóznak, de mindegy – annyiban nem csinálunk semmit bestrádyt.

A falu főterén néhét ez az egyetlen terep talajuk Ültő úr, azaz a kovács (melyet). Szerinte ugyan a tökéletes karrier nem a kalóz, hanem a kivédés (már csak azért is, mert a lányok a nagydráb, névés fűköcsök kedvelők a legjobban), mindenesetre azért megfontoljuk tite, hogy a hában vírándokól kapitány magyarádó tite pár komlétt legyvernepérdőt, valamint egyke fűhátörpnyéggel a hanghalkan azt a kőzi, hogy Elizabeth beszéljen Termébe. Volt sógorunk kicsit arából átlódogál. Szemézetesen ő is a családi szentesy bízza eső: kedves pápa nagyobb népszerűséget vált kölcsön, majd a vissza-futásig honyes hálóköz egy döntőt, hogy megér Terem-tőléhez. A gonosz hírelőzők most tőle akarják visszaka-pálni a pérdőket, ráadásul adómsorosan. Sajnos egyetlen vagonnyelre a ház, ahol lédig talál. A mi házuk, így tehát egyelőre romos már csak abban van, hogy beállunk kalóznak és vagyones embereket visszatérve kisegüljék némi ősszeggel. (Korrekció: vagy adjunk neki pénzt, vagy olvározvati a kőfaló.) Egészen "vő-telünk" zűrés előlethetők valahonnan ismeri a kalózkapitányt, aki momentán munkahelyiában szenved, utóbbi fűgán ugyanis munkahelyi balosét érte a legény-ségé néhán hajót.

A tér földolónak az egyik felütés kalózpaccsel csevegvehünk az asztal a hajókészítőkészítők cseppé-gehünk, a mérón pedig találkoztunk a hajóra rakódó legény-séggel. Do- ne igen köztököző hangulaton van ("bűvés kis szomszédokunk" utóbbi bemlé- ket), ami egyrészt küszöbötök annak, hogy már vagy két hete nem voltunk ki senkit, valamint

Elizabeth sőggő- nöknek nem van idegényő történi bépára. (Ezzel egykétben nyilván egyelőre a fűköcsök.) Bona ópnyá rá esőz te akasztathók a balisat, mert mieelőtt misztiké arizá-

na bennünk, kizárólag két óra, a totovót négér lédig, és figyelemelt, hogy a kapitány le fogja csukni, ha jól polgárolt izmunkal. Csodás szimpalokcsak ve-gyünk, és szeretné, ha bennünk hoznájuk, de ehhez csak annyi tanácssal szolgál, hogy no seha ne forúlj-sunk hátat Bona-kan.

Most már épp itt az ideje, hogy megfontoljuk a falu végi kurta kocsmát, illetve beme a kalóznok ténőzik. Jelenleg kapitány sajátos szöveget állódnak már ismerős lehet az intrókk: egykoron a Brethren Uszadék szolgáit Red-jack kapitány alatt. Szerinte kapitányunk első szőm problémák az, hogy Lyle neví tengerész valahol elinté-zi a szöveget. A másodikként a Brethren Uszadék ezenn szöveg-tekint is. Kalóznak viszont nem vesznek fel akármik: szakmunkás bizonyítványt ugyan nem ideális, de a vízben való jártasság viszont igen. A kalózméréség legutóbb olyan veszeség, mint az öbönben kizáró-csapa, tehát mérti karuzárók is a tanóbtörpnyéget kell tanu-lik. Az értékes bizonyítványt hály változása így vezet, hogy mielőtt létező csapata fentebb állított cipőt és er-ről valóslami tárgyi bizonyítékot is bemutatunk. Mindezt megszervezzük, mert a kizárólag vörös otti kapitány sze-remet mieelőbb elhajozik.

Mieelőtt visszatérünk a faluba, hogy megkérjük az sötétség mögötti sűrűből a patkánygyeregeket tite íveget. Bolonius halloegye barátunk szerint a karú beszerző-kel lédigis helye a kőrdés, de pusztítsa lóvén nem tud segíteni bennünk a vívás művészetének elsajátítá-sában. Csapályában vi-szont otthon van, mert rendkívül utálja idek: min-dig a legjobb hatokat za-báljuk fel. Kapitányunk tite egy vődré hajót, ami lédig ismét esődik egy csapa fi-gyelmeink felkeltésére. A kovácsnál letelekő infok vagy: egy új kardot egy hét alatt szállít le, mára már egy élelést sem tud be-állítani. Csapóvácsának sem tud ötleteket szolgálni: egyszer ugyan lelkirőzött egy krovadit, de az azért egyelőre nem mérte... Kat beszédszékét helyéjéi vi-szont melegen ajánlja a világhírűvőttől egykori kar-tárányát. Irány tehát a tenger, a mérő mellett.

A sarakban lévő csapódnál ereszkedünk el az alego-sára, és ott egy órára lédigában egy komplett lédigé felszerelés vár bennünk: egy kard, egy pisztoly, vala-mint egy levél a lárvái múltól. Szer-zője bizonyos Jack Redding, aki ak-csírkor épp 11 éves volt, tehát tizenekkel miszerint ő lesz a tengerre legrögté-gettebb kalóza, aki kirabál mindenké-vel, hogy mindenkét és levárgott fonat-kezdíti hajóját – az különösen vesze-dősszok azokra, akik betörnek a tanyá-ra. Az utóiratban még kifejti, hogy jobb kerülni a német. Felütésnyelző kade: is dekké: mi-lyen létezők a léda fedeték, meg is jelenik egy szim-palokcs darabjuk. Őt is munkahelyi balosét érte, és már

## KLINGLON HONOR GUARD

A cheateket a Tab megnyomása után adhatjuk meg:

ALLAMMO  
BEHINDVÉ 1  
FLY  
GHOST  
GOD  
HIDEACTORS  
INVISIBLE 1  
KILLALL -szörny-  
KILL PAWNS  
SLOWMO -szám-  
– maximális létszer  
– külső nézet be (0-val ki)  
– repülés (kikapcsolás: WALK)  
– át lehet menni a falakon  
– isten mód  
– eltűnési az összes szörnyet, fegyvert és tárgyat  
– láthatatlanság (kikapcsolás: 0-val)  
– kírítja az összes -szörny- nevét szörnyet  
– kírítja az összes szörny-  
– sebesség beállítása (normál: 1)

egy jó ideje itt "láthatatlankodik". Egykoron a Brethren tagjai volt és hosszú tengerretek kezd Redjack kapitány-  
nál, ami némelyikéig az intróban állóknak. Miután vídágan magához szőlíteték Cartagena városában  
a kincset, csapódás elfuttek őket a spanyol gályák. A

szájrát ugyan sikerült megmen-  
tenteni, de a legény-ségük csak tízen tudtak partján  
evéliként egy italnak sző-  
gát, a sályosan sebesült  
Redjacknak. Mielőtt vég-  
képp lehunyt a szőmet,  
előtárta a kincset, és őgy  
vőngörözötték, hogy to-  
morsodé el a szöveget, hogy  
örökös létezésa fűgél,  
silyllyet hajózik, és találjuk  
meg az árulót. Tíznapot év elteltével a Testvériség új-  
ra egyesült fel. A Brethrenel viszont már csak nagyon  
kevés maradtak, hogy ezt megtegyék. Ennyi a törté-  
net, mehetünk csapára vadászni.

Egyre tökéletesebb a történet kis öböl, pont szemben  
Nicholasok házával. (Továbbmenő az erőben még min-  
denem titokban egészen legelősszeg.) A parton

találkoznak az esős, szon-  
gas, valamint meztelítés  
fala alkalozál, akik már  
szintén látnak egy vődré-  
ban – akkor még úzárkát.

Először is megbeszélhetem  
goramunkák tinte az erre  
szátszékedőket: először  
szinté akarta rajni megte-  
lést testünknek, de aztán  
a sötétség miatt egy órára,  
hogy enyhaolga ezt az izu-  
lust. Szomorón hallja, hogy nincs nálunk kaja, azt vi-  
szont örömmel, hogy a kapitány már csak rá vár, hogy

küldjesson. Csapóvácsázzók Kőbűvés fogjuk volna Lyle  
kocsmá esküdjük. Az öböl közepére evette feltehető-  
sük, hogy a hajókapán kívül egy csónak is kizárólag an-  
akalmas a csapa figyelmének felkeltésére, ami igen vődré  
ebédel terese a csónak egykor utasbólkál. Miután  
visszatérőhők az utolsó állást, cseppérőssük leshők  
izasszait csatló készletén (a lédig kizárólag öntsük a mér-  
get a hajléos vődrébe), majd  
mihelyt csónakba szállunk, ha-  
jónk is be a vízbe. Ez a men-  
tesít megkezdés a csapa gyom-  
rát, mert mire visszacsapunk a  
partra, addigra már a fővevény  
pihen. Sajnos feltépporáró mo-  
mentán nincs nálunk, így tehát  
a sikeres csapóvácsázzók egyik  
fogóval kell majd a kapitányunk  
bizonyítványt. Amely visszaszá-  
ndítunk az öbönből az eretl ő-  
ra, hirtelen előköt panyon morcos kővetőnk, hogy főnő-  
kó parancsa szerint felszállódnak bennünk. Karja  
végő csapásra lendül...

... de szerencsére megjelenik a derék Lyle, és hártja  
a végsőt. A fekte burkoltsa csevvart bérlyőszen szon  
igen meglopódnak, majd a miniszők jó szövekszárat el-  
tűnik egy fűstőlőbőben. Lyle igen sokat szövekszik talá-  
juk, hogy az utóbbi lőbőben egészen átönmősödött a ge-  
nyük, mindeztőlől fogalmunk nincs, hogy vajon miért  
mészközök utóbnak is azok a bérlyőszenek, akik Black-  
beard név kömjá utána szövekszik. Tízát célzárni  
lenne szerzeni egy kardot, és megtanulni mőpórdóni  
magunkat... Ezzel percelőben ő szövköt vőrdőckekét ál-  
ni, csak az a bási, hogy nem most ropant szöveks, már-  
példig jézamál tite a fűes és nem szereti vőnk. Ha viszont ho-  
gok majd egy kőre sőt a kocsmából, akkor eostog ki-  
kérőnk bennünk. Izzak néhét, amikor a bérlyők egy pint  
elő-k. Mielőtt odaszökünk a hajóra, meg kell néznünk  
tite. Jón egy kis lényegsől rész.

A harc bármikor elmenthetünk. Első a hártás.  
Lyle szerint az ellenfél szemét kell figyelnünk, mert abban

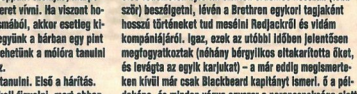
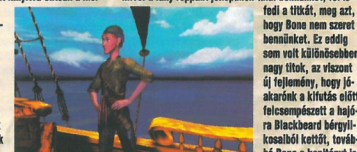
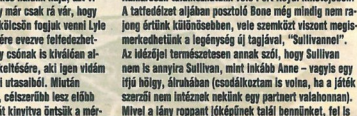
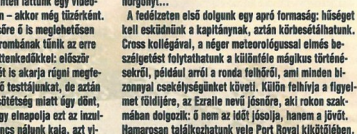
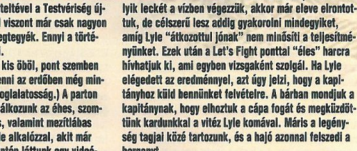
benne van minden – lévén ebben a játékban mindenké-  
nemesek foghajtás, de kancsal is, és inkább azt javasol-  
nok, hogy azt figyeljünk, honnan akar jönni, és az eget  
rét egy mozgassuk, hogy a pánók keresztetesse az el-  
lentelenti. A másodikké leckea a tengéresz: az egész meg-  
zárjuk a kardot, és a kizáró-  
lással oda vődrébe, ahogy  
a pointer mutat. A harmo-  
dik lecke igen edzés da-  
rab, Lyle römösögekké  
hajlalt főtűnk, és a kur-  
zorgombekkel két lédó-  
da horgonyoknál. Ha nem  
nyomjuk egyik gombot se,  
Nik visszacsapunk a hajóra.  
(Egykétben az a legelőss-  
gősök lecke.) Ha valamé-  
nyik lecke a vízben vődrégek, akkor már edve elrontuk-  
tuk, de célszerű lesz vődrégek gyökörömi mindyekték,  
amíg Lyle "átkötözött" nem minisíti a teljesítme-  
nyeket. Ezek után a Let's Fight ponton "dées" harca

harcjának ki, ami egyben visszakért jézamál. Ha Lyle  
elérgetett az erőnlődnél, azt egy jók, hogy a kapitány-  
kétünk két bennünkkel feltérőre. A hában megújunk a  
kapitányunk, hogy elhárítsa a csapa fogját és megkér-  
tünk kardunkat a két fogóval. Márts a legény-  
ség tagjai közt tartozunk, és a hajó azonnal felszáll a  
horgonyra...

A fedélzetén edős dolgunk egy apró formásig: hüseget  
kell szöveksznünk a kapitányunk, azant körbeszólhatunk.  
Cross kőfalóval, a néger meteorológussal edzés be-  
szöveksznünk felvételünk a külföldes magjus főtűnsz-  
kőnk, például arról a ródról, ami minden be-  
zónnyal csoklyásgépként kőnk. Külföld feljára a fígyel-  
met főtűlőjére, az Erzelle név jészőre, aki rokon sző-  
mában dolgozik – no sem az lédig jészőre, hanem a jöz-  
vők. Magunk találkoztunk tite Port Royal kőfalójében.

A tartózkodás alkóban postóbbi Bona még mindig nem re-  
gionórtódnak külföldön, vése szemkötő vizont mag-  
nyozóknak a legény-ség új hajójára, "Sullivannak".  
Az útközli Testvérösszetem annak csak, hogy Sullivan  
nem is annyira Sullivan, mert inkább Anne – vagyis egy  
szőri név, árnáshab (szökdőlköztem az volna, ha a játék  
szöveksznünk nem léteznék nekünk és partnera valahonnan).

Mivel a lány ropant (kérdéknél tánt bennünk), fel is  
fedti a titkát, meg hogy  
Bona nem szőrt bennünk.  
Ez eddig sem volt külföldön  
lédig, az viszont új  
felütésünk, hogy já-  
kőnk a kizárólag eddig  
Bona a kapitány is  
még akarta Bóni, nem-  
még mindenkét meg akar  
lédig. Korrekció: minek anny  
laca-cakozni? Mit a név lédig  
is bizonyítja, szőgyő  
Annak szintén néhét gyemkora volt, mert majdja  
nem tite jói vődrégek tőrt megkezdés. Talán ennek kö-  
szönhető, hogy beleszereltünk egy másik örömbőre,  
aminek Anna lett a követőkövetője. Sajnos a kovács  
mama egy balosérőben elhunyt, így Anna most az lédig  
szőrt kancsal, és a jövődőmögés mellet eddig is Bóni  
be árnáshab harckész. A többiek ugyan felkötők a  
legmanságó öröcső, ha megkötjük, hogy né, de ez  
nem zavara. Elsőforrás bőséges óhajt lédig, ha pedig  
előzőben marad szabad lédig, segítünk le fog nekünk. Az  
első fedélzetén Lyle-szintén erődes hősösem (több-  
szöveksznünk bejézamál, lévén a Brethren egykor tagjaként  
hosszú történetek tudt meginni Redjackot és a vídág  
kompanyódnak. Ezek azok az utóbbi lőbőben jözamésem  
meglopóknak (nehány bérlyőszenek elhárították őket, és  
lédig az egyik kardot) – a már eddig megkezdés-  
nen kívül már csak Blackbeard kapitány ismer. S a pát-  
dáképe, és mindon vődrégek egy parancsnokság alatt



## MISSING IN ACTION

A játékban az F1 megnyomása után egyaránt adhatuk meg cheateket a Mission Roomban vagy játék közben:

Mission Room:

MIA LEVEL – az összes lehetséges küldetés választható  
MIA MEDAL FULL – az összes kitüntetés (a Medal vagy M-i-mell)  
MIA GOTO -szám- – küldetés kiválasztása sorszámsz szerint

Játék közben F1:

MIA GOD – isten mód  
MIA SCORE – eredmény  
MIA PUPPY – örökélet be/ki  
MIA DAVE – örök létszer















csak nem egészséges). Az 576-nak is lehetne gerince, ha nagyon akarnánk, de nem értem, miért kéne növelnem az előállítási költséget teljesen feleslegesen. Lehet, hogy az a papír, amiből az 576 Kbyte készül (és egyébként lapoként másfélszer vastagabb, mint a te kedvenced) gyűrődik.

Sőt, nem lehet, ha nem biztos, de hát ezek a fránya papírok más csak ilyenek: gyűrődnek. Azért papí-

hogy egy oldalt két perc alatt össze lehessen dobni. (Tán nem csoda, hogy másnak is eszébe jutott.) Nem volt szép, de a célnak megfelelt. Szerintem a közeljövőben nem találkozlunk nálunk többet ezzel a megoldással. Mint a fenti-ekből is kiderül, szerintünk nem pótlatlanság mindeztől 400 Ft-ot beszélni, már csak azért sem, mert az összes költség, ÁFA és egyéb nyálakosság levonása után NAGYON jó, ha ennek 8-10%-a megmarad – mint azt már volt szerencsém nemrégiben a fogszytől árképező rd tartott rövid esszében kifejtetni. (Utánvéte-  
tel megrendelhető.)

Ná jó, Pistike, hajgany másnak is helyet (különösen hogy egy olyan téma jón, ami még téged is érdekelhet). Természetesen szívesen fogadok bármilyen építő jellegű kritikát, de szerintem jobban lenne, ha ezek inkább a tartalmi építésről szólnának, nem pedig a végleges bírálatokról. Javaslataid megfontoltok, aztán úgy találtuk, hogy – állásfoglalás ellenében – következmenyekkel szem érdeket nem szolgálják igazán, így az őket megillette helyre kerültek. Csökkolok.

## MÉG EZZESZER A CD-RŐL (EGY IDEIG UTOLJÁRA)

Dear ColVman!

(...) A CD téma már azóta húzódik, mióta idejöttél, és még semmi használható információt nem kaptunk. "Majd, majd, majd..." Mondandó inkább azt, hogy nem lesz ok.

Lakatos Balázs, Ceglyéd

Oh, a jó CD-R téma, állandó vendégé! A 019 kérés egyébként jogos: tényleg húzta, mint a rétesészét. Válaszolni már az előbbi levél kapcsán is lehetett volna rá, de tetsezt, hogy olyan szépen megadta a végzőst, szóval: CD nem lesz pont. (Vagy legalábbis egy időre talonba került, szóval inkább három pont.) Gondolom még magyarul állt tartozom. A CD-vel két alapvető problémánk volt mindig is: az egyik tartalmi, a másik pedig a gazdasági. Az elsővel az a gond, hogy teljesen érthetetlennek tartjuk, hogy ugyanazokkal a demókkal és Internetről összeszedgettel apróságokkal fásrasszuk titeket, amit már 3-4 más újság CD-jén is megtalálunk. Más meg mi az ördögöt tetttünk volna rá olyat, ami az 576-osnak legnagyobb részét érdekli? A gazdasági probléma pedig az volt, hogy egy CD nyilvánvalóan magával hozott volna 4-500 forintnyi áremelést is. Mivel a levelekből az derült ki, hogy CD-ügyneg egészséges megoldás van köztetek (egyhardam-egyhardam árnyában akar/nem igényel/az áremelés mált ellenez CD-t), el kellett dönténünk, hogy megéri-e elveszteni az áremeléssel azt a csomó olvasónkat, aki nem akar többé pénzlőnizni CD-s 576-ra – és nem nehéz kitalálni, hogy hogyan döntöttünk. Egy CD még ráadásul magával hoz néhány egyéb apró kellemetlenséget: az összehúzásra szánt munka még hagyján, de a sejtleges példányokból adódó állandó problémák orvoslása; megmagyarazni a bírálat hadonászai felháborodott apukáink, hogy hibába számítástechnika zseni a 10 éves kisfia, akkor sem fogja elflítani a 386-osán az Unrealt, és ez nem is összeszekevesünk miatt van; az egész napot azzal töltöni, hogy a telefonban elmagyarázzuk valakinek, hogy hogyan működik egy ZIP – ezt sem idővel, sem energiával nem tudnánk győzni. Arról már nem is beszélve, hogy az Interneten

naponta feltűnő új huncutságok ellen senki nem tud hatékonyan védekezni, és nem óhajtok ingyen csámcsognivalót szolgáltatni a napi- és bulvárpapír irtés végkéire, hogy milyen borzalmas rombolást végző vírus volt a CD-melkételen – mint az ugyebár megtréfirt már több CD-vel megjelenés újságban. Szóval a kis ezüstkorongot egy ideig levettük a napirend-

(Annak, akit illet: PLG levélét olvastam. Dri-ki, hogy csékélységem és Martin egyszerre való megpillantása ilyen eufóriát váltott ki.)

## IDÓZAVAR

Helló belő CoVboj!

A nevem (a) Sh...w (ha kitalálod, akkor előfizetek) (Egy próbát megér: Shadow? Nem? A francia. Megint nem sikerült.) Na szóval rátérek a lényegre. A szeptemberi számban azt írtad, hogy voltak összetévesztések egy bizonyos nyomdával. Na! csak azért, mert a júniusi 576-on lapjai kicsit túrcsán voltak elrendezve. Szerintem amikor a nyomda tulajdonosával pofozkodtál, akkor a paszli egy jobbgbenyestől hátrarepült és bevverte a fejtét a lapnyomatótól gép gombokkal teli paneljébe. (És pont ekkor nyomtatta a gép az én 576-omat.) Az újságom papírjátapít össze-vissza nyomkotta a gép. Folyománya: a 14. oldal után a 17. oldal, a 16. oldal után a 33. oldal, a 32. oldal után pedig a 15. oldal jött... (Szerintem ez nem szokványos. EDDIG nem volt szokványos! De ki tudja, mit hoz a jövő?) Ráadásul a 16. és a 33. oldal össze volt ragadva és ki volt szakadva. (Ézt hívják halmozati bűnteleneknek.) Más: baromi jók a Lara Croft-poszterek – még (poszterti)!! Jal ki az a nő a Turok 2 alatt? Egyáltalán nem hasonlít az igazira. (Éz igaz. Az igazi szögletesebb egy kicsit. Szerintem sokkal jobbak a gömbölyded formák.) Más: valami Martin nevű szökött fegyenc a szeptemberi számban azt lödött, hogy néhány új Electronic Artsos jätékhöz nem elég a P300-as! Ez ugye csak vicc volt? (Rossz.) Ha valaki látta a szóban forgó személyt, jelentse a rendőrségnek! Más: én Star Wars-rangó vagyok és egy kicsit (nagyon) "élszomrodant", amikor az ECTS'98 hirel köztöm nem találta Activisionnal foglalkozó cikket (ugyebár a Lucasarts átment a Virgintől az Activisionhoz.) Ézt szerelmeztem! Pedig egy másik lapban a 4. IV, négy, four SW játékról láttam képeket. (Feltételezhetem, de) Az ECTS'98 hircsorokban azért nem volt Activision, mert az Electronic Artsosh hasonlóan én sem állítottuk ki az ECTS-en: még a nyáron tartottak előjövendő játékalokról egy saját built. A SW-játékokkal kapcsolatban meg csak annyit, hogy már jól emlékszem, akkor a korábbi hírekben már bőven olvashattál róluik, csak nem egyszerre, hanem apránként csepegtetve.) Na de elég a rágalomból, az újság jó. Kész. Kérdések:

1. Légyszíves köld a Lucasarts-e-mail címét. (A site-ját gondolom nem volt nehéz kitalálni [www.lucasarts.com], és ott van valahol pár e-mail cím: store@lucasarts.com, vagy esetleg lehet próbálkozni a webjéle@lucasarts.com-mal – valamelyiken csak elíranyítanak a melegeg éjtájtékúli különböző helyre.)
2. Mi a te e-mailed? (Még mindig a régi: 576kb@irsz.hu.)
3. Legyen SW poszter! (Pliiz?) (Most volt nemrég Star Wars Rebellion. Majd egyszer lesz megint.)

Ennyi és előre is köszy Bye!

Hello belő Shadow! A nevem Co...y, és ha kitalálod, még egyszer előfizethetsz. (Annyit se fogok, hogy az első pont az nagy.) Na szóval, rátérek a lényegre: vagy egy igen érdekes időutazás tanult voltunk az idővel, vagy tényleg komoly problémák vannak a nyomdával. Előszórt tehát oknyomozunk. Ha jól emlékszem, én

na a szeptemberi 576-ban írtam, hogy némi nézeteltéréseink voltak nyomdaiügyekben, hanem az az ok, hogy a nincs közölköz, az az ok, hogy a szeptemberi maradt borítottak, a nyomda előtűrtte pár októberi fedelektént. Az monduk nem valószínű, hogy az októberi számunk szeptemberben jelentet volna meg, de ha igen, akkor azon igen megkötődött. Martin szintén a szeptemberi (azé, az OKTÓBERI – most már én is időzavartan vagyok/leszok/voltam – nem kívánat rész tőlend) számban írtak valamit az Electronic Arts játékaikról – de ha jól emlékszem, nem az Karintotok, hogy nem elég hozzájuk P300-as, hanem azt, hogy az OTT kiállított játékok legalább ilyen konfigurációval futtak. (Természetesen ez valóban vicc volt.) Az igazság az, hogy PIII-500 MHz és Voodoo3 alatt es sem indulnak...) Így tehát még egy bönusz nyomdahiaból is van. Egyébként nem valószínű, hogy potozkodtam volna az említett nyomda tulajdonosával. Egyszer nem akorok meghalni, másrészt meg csak akkor vagyok agresszív, ha kések a nyomdai ledadásal. (Bár ha jól belekötök, mindig kések, tehát folyamatosan agresszív vagyok, és az is lehet, hogy megpofoztam valakit.) Viszont megint nem világos, hogy én a szeptemberben (vagy októberben, ebbe most ne bonyolítjuk zuna a te) úgy vagyok nyakon valaki, hogy fejfel juhna a túlégyépe, hogyan tudt összekölni a júniusi 576-oddal?

Egyébként komolytalana fordítva a szót: elhabházza az újságodat a kiütészetan a gép, mert fordítva volt rajta az a két lap tüzsenél. Hija, a nyomda üröge! A múltkor megvettem Terry Pratchett: *Mort, avagy a Hálal kisinassa c. könyvet* (kezdveim a helyiemi filozófus könyveket, ajánlom mindenki figyelmébe!) – az kizárólag az első 16 oldalból állt végig. Bár vastagságra meglott, így azért mégsem olyan igazsálos. Na valakivel hasonló eset történni, javaslom ugyanazt az eljárást követni, mint amit én tettem a Pratchett-könyvvel: visszavettem oda, ahol vettem, és kicsértáztam egy jóra. (Az is egy megoldás, ha visszakiüldöd hozzánk. Bár nem biztos, hogy pontos, mert belyégek is azok a legrágóbbak, amit pár évvelde elrontottak...) Úgyanez a helyzet a fényenymott nyomdai termékkel. Ez olyan hita, ami ellen egyetlen kiadó sem tud védekezni. Illetve úgy tudnánk, ha az elsőtől az utolsó darabig előlvasnánk az összes példányt. Ennek viszont lenne egy hátültitige: nem biztos, hogy minden hónapban meg tudnánk jelenni. (Persze erre is van megoldás: ha tényleg onyiszeri olvasom, akkor tén meg is tanulom szöri-szóra, és nincs is szükség újságra. Egyeztérnök félvélente egy nagyobb számszót összehívni mondjuk a Hőskö terére, ahol én máj elszavalom az aktuális 576-ot. Jögyek előjelvételben már kaphatók 398,- Ft-os egységáron...)

Heureka! Míg ezt átgondoltam, kizsámoltam az is, hogy nekem nem nyomdai problémáim vannak, hanem sokkal nagyobb: ha az októberi számbanuk szeptemberben kúszdék, és a szeptemberben nyomott júniusban olvasdók, én sepezt, arra csak egyetlen magyarázat lehet, márpedig az, hogy te visszafelé élés az időben! Hát ez óriási! Kívétünk hirtel: szerény jütélek fejében bejuttattak a Zimmer Frol-szerényjébe, ahol hasonló figurákat mutogatnak. Vagy van egy jobb ötletem: szerény jütélek fejében nem mondandó meg a jövő (neked mi?) heti vagy inkább havi lottószámkézi!

Hm. Átgondoltam még egyszer ezt a dolgot, és ráéletem még egy alternatívát: ha ezt a Csevegőt netán májusban olvasnádok, akkor mindenkitől előnézést kérek – Én élék visszate-lé az időben! Sebal, előbb-utóbb csak összu-tunk még valahol.

CoVboj

rok. Csinálhatunk mondjuk köntábkít is, amit Múzboj álmeven tiszesev horok majd le a hegyről, de akkor kicsit megövevezik az átutási idő. Nem hin-nem, hogy lemasoltuk volna kedvenc újságod híreit. Egyrészt: ez volt a legegyszerűbb, tördelészterkesztőben létrehozható "látvány", ami kiválóan alkalmas arra,



# TRANS-AM *elektronika*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.

Teléfono / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-9-344-391

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Http :/www.odtech.hu/transam/

Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

## AKCIÓK!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
15" LICOM SVGA 3 év garancia	32.720,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.600,-
2.1 Gb Samsung winchester	19.600,-
2.5 Gb Quantum winchester	21.600,-
Pentium II Tomato EX alaplap	14.960,-
Pentium II ASUS L97-B EX alaplap	21.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.960,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	19.920,-
Asus Riva 3000 128 AGP 4 Mb	21.920,-
Sound Blaster 128 PCI dobozos	11.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	118.000,-

Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.5Gb Quantum HDD,  
1.44 FDD, Mini tor., S3 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.  
Trans-Am használt számítógép: 44.000,-  
486DX2/66, 8MB RAM, 340 HDD, FDD, Baby ház, PCI VGA, 15" SVGA full digitális monitor  
**Használt számítógép és alkatrész kiárúsítása!**

## HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

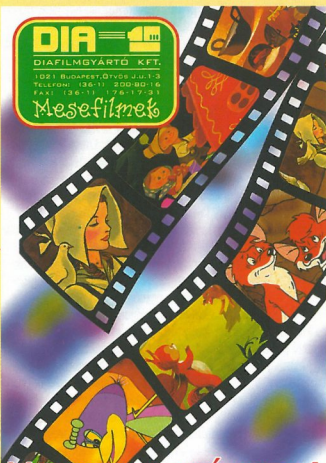
\*Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óras teszttel.

1+2 év garanciával, raktáriál! Tetszőkinti szerelésigálattással várjuk kedves vásárlóinkat!

## VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Aszink ÁFA nélkülök 1 év garanciát tartalmaznak és készpénztörlesztés vonatkozás.

Kedvező fizig feltételek!!! Kérje viszonteladói ájegyzékünket!!!



**VISSZA A MÚLTBA!**

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

## Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,  
Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Az alábbi új helyeken is találkozhat 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.

### !!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz  
37.000,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén  
5%  
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.  
OTP részleltizetési lehetőség!  
Viszonteladók is kiszolgálunk!  
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507  
Faxbank: 233-3666/1607#  
E-mail: balati@ahol.com  
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



# A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

AMIGA KINÁL

PC KINÁL

kas Bp. XI. Nándorfejérvár köz 3.  
Tel.: 203-5466

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

Commodore 64 - Amiga Gyors-szerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókartyák, Amigás bővítesek. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Eladó egy két hónapos Tomb Raider Plusz Unfinished Business PC-s játék dobozzal és angol nyelvű leírással 5.000.-Ft-ért. Tel.: 258-8696

Eladó garanciális P200MMX CPU (22.000 Ft-ért) és Intel TX512 alaplap (8.000 Ft). Erd.: Kiss Endre Far-

EGYÉB KINÁL

Super Nintendo kazetták elsőkézből eladók. Tel.: 3295-530

Eladó SMD, 2 joy (3 és 6 gombos), 8 játék, Inver-sal adapter Ár: 35.000 Ft. Tel.: 06-27-317-770

## AMIGA KERES

Keresek Amiga 1200-ast kiegészítő-kel. Cím: 6400 Kiskunhalas, Széchenyi u. 11. Tel.: 06/77/428-459

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

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekken 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:** Magánzemélyeknek: 20 szög 500,- Ft (áfával) minden további szög 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)  
Közületeknek: 20 szög 1000,- Ft (áfával) minden további szög 40,- Ft

GÉPTÍPUS:  PC  C64  CSERE  VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)

AMIGA  EGYÉB  KERES  KÍNÁL  INVERZ (+50% FELÁR)

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 címemre küldött csekken befizetem.

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

**576** Kbyte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

### Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Kbyte**

negyed évre 1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 850,-  
fél évre 1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 1.650,-  
egy évre 3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 3.200,-

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**1998. november  
20-ig most még  
nagyon megéri  
előfizetni!**

**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 számok 999 Ft-ért,  
az 1994-es évfolyamból megjelvő számok 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 röszsaszim postaváltványon 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 mellett!

A megjelölés rovataiba írd be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	376,-	97/7-8.	376,-	98/7-8.	376,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-	98/10.	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

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



# 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 áraiért hívj a 359-0576-os számunkat!

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

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999,-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999,-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999,-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999,-
PC JOY - FIS TALON	19999,-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999,-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-

## CD 32

### JÁTÉKOK

SUPER MEGANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERBIRD	2999,-	999,-

## AMIGA

### JÁTÉKOK

BRIAN THE LION A1200	3999,-	999,-
DEMISE A1200	2999,-	999,-
DISPOSABLE HERO	2999,-	
PLAN FROM OUTER SPACE	1999,-	
SHADOW FIGHTER A1200	2999,-	999,-

## C64

### LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599,-	
POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599,-	
POSTMAN PAT 1,2,3		
<b>C64 LEMEZEK</b>		
A KASTÉLY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	699,-	499,-
ALEN 5	999,-	499,-
BAAL	999,-	499,-
BOURAGO RALLY	999,-	499,-
BOOM	999,-	499,-
CAPTAIN FIZZ	999,-	499,-
CHUCK ROCK	999,-	499,-
COMMANDO II	999,-	499,-
COMMANDO III	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DALEK ATTACK	999,-	499,-
DARKMAN	999,-	499,-
DE HARD	999,-	499,-
EMERALD FORCE	999,-	499,-
EMERALD FORCE	999,-	499,-
F18 COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
FERRARI F1 CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-
FOOTBALL MANAGER 3	999,-	499,-
FOOT ARCADE '95	999,-	499,-
FOX FIGHT'S BACK	999,-	499,-

## STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

### JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

GAZZA 2	999,-	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HAMMERFIST	999,-	499,-
HUGSON HAWK	799,-	499,-
ITALY 90 SOCCER	999,-	499,-
JAWZ	699,-	499,-
JAWZ	999,-	499,-
JUDGE DREDD	999,-	499,-
LAST NINJA 3	999,-	499,-
LETHAL WEAPON	999,-	499,-
LICKICE TO KILL	999,-	499,-
LONG LIFE	999,-	499,-
LOTUS ESPRIT	999,-	499,-
MC DONALD LAND	999,-	499,-
MIKEY MOUSE	999,-	499,-
NARCO POLICE	999,-	499,-
NEW ZEALAND STORY	999,-	499,-
NO LIMIT	999,-	499,-
NORTH & SOUTH	999,-	499,-
OPERATION NEPTUN	999,-	499,-
PINK PANTHER	999,-	499,-
POL POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
RICK RABBIT	999,-	499,-
ROBOCOOP	999,-	499,-
ROBOCOOP 2	999,-	499,-
ROBOCOOP 3	999,-	499,-
ROCKLAND	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW DANCER	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHINOBI	999,-	499,-
SKULL & CROSSBONES	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROAD	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWORD OF HONOUR	999,-	499,-
TEENAGE M NINJA TURF	999,-	499,-
TERMINATOR 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIS ÉS KIKÜLDI	699,-	499,-
TIME MACHINE	999,-	499,-
TOM & JERRY 2	999,-	499,-
TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURRICAN II	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
USAC YOLMBÓ	999,-	499,-
VENETIA	999,-	499,-
WATERPOLO	999,-	499,-
WEST BANK	999,-	499,-
WHO DARES WINS	699,-	499,-
ZORRO	999,-	499,-

## CARTRIDGE-OK

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

## KAZETTÁK

ACROJET	699,-	299,-
ALEN 3	999,-	299,-
ANIMALYTE	999,-	299,-
BLUE BARRON	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299,-	
CONTINENTAL CIRCUIT	699,-	299,-
CRACKDOWN	699,-	299,-
DELTA	299,-	
DOUBLE DRAGON	699,-	299,-
GAMES WINTER EDITION	699,-	299,-
GEMINI WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	299,-	
HEROES OF THE LANCE	699,-	299,-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699,-	299,-
LAST V8	699,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	699,-	299,-
MOONWALKER	699,-	299,-
MULTIMIX vol. 1	299,-	
MULTIMIX vol. IV	299,-	
NIGHTSHIFT	299,-	
PIRATES	999,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUEREX	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOP	299,-	
SHARKWORM	699,-	299,-
SKATIA USA	699,-	299,-
SMASH TV	699,-	299,-
SOCCER DOUBLE	699,-	299,-
SOLO FLIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	999,-	299,-
STRIKER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SHRAMBLE	699,-	299,-
SWIV	699,-	299,-
TETRIS ÉS KIKÜLDI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-
TURRICAN	699,-	299,-
WINTER GAMES	699,-	299,-

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

Egy újság, amelyben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk november 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Test Drive 5 (PSX)

Ninja (PSX),

Bio Freaks (N64),

Abe's Exoddus (PSX),

1080° Snowboarding (N64),

Unholy War (PSX),

Off Road Challenge (N64),

Tomb Raider 3(?) (PSX)

Small Soldiers (PSX)

O.D.T. (PSX),



Aktuális újságok, melyek az új és az elavult konzolokhoz tartozó játékokat mutatják be. A magazinban mindenki megtalálhatja a legújabb játékokat és a legújabb híreket.

576 FT



# 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



## Új boltunk nyílt a Mammutban!

Mammut bevásárlóközpont, Budapest,  
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a  
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76



## 576 KByte a Pólusban is!

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

