

576

KByte

ALPHA CENTAURI

Civilization a jövőben

HALMAZATI BÜNTETÉS:
CLOSE COMBAT III
RETURN TO KRONDOR
QUEST FOR GLORY V
APACHE HAVOC
STARCRAFT: BROOD WAR
WORMS ARMAGEDDON

TUROK

SEEDS OF EVIL

hulló ősi fák

RESIDENT EVIL 2

Amitől Stephen King is frászt kap!

SOMEGKÜDŐ SZOLGÁLT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

150 AIRBORNE ACTION	1999,-
150 FIGHTING ACTION	1999,-
150 ACROSS THE FRENCH	2999,-
3 MEGALOMAS	1999,-
7 QUEST II	4999,-
3 BUBBA	1999,-
ARISE	3999,-
ACTUAL SOCCER 2	1999,-
ACTUAL TENNIS	1999,-
ACTUAL FRISBEE	1999,-
ADACT MISS X WING VS THE FIGHT	1999,-
AFTERLIFE	1999,-
AGE OF EMPIRES	3999,-
AGENT ARRESTING	2999,-
ARMED LONGBOY CLASSIC	1999,-
ANXI	11999,-
APALA CENTAURI	1999,-
APACHE LONGBOY	3999,-

F22
6999,-

I-War
4999,-

WARFARE RACE
4999,-

Night and Music V
6999,-

DEATHTRAP
5999,-

MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRANK A HÁTSÓ-BELSŐ BORITÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL, VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!

FALCON
11999,-

RAIDEN
11999,-

PRO-PILOT 99
11999,-

QUEST FOR GLORY 5
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

ARCADE EXPLOSION
1999,-

RAIDEN TYCOON
4999,-

RAILROAD TYCOON
4999,-

QUEST FOR GLORY 5 DELUXE
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

ARCADE EXPLOSION
1999,-

RAIDEN TYCOON
4999,-

RAILROAD TYCOON
4999,-

QUEST FOR GLORY 5 DELUXE
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

ARCADE EXPLOSION
1999,-

RAIDEN TYCOON
4999,-

RAILROAD TYCOON
4999,-

QUEST FOR GLORY 5 DELUXE
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

ARCADE EXPLOSION
1999,-

RAIDEN TYCOON
4999,-

RAILROAD TYCOON
4999,-

QUEST FOR GLORY 5 DELUXE
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

ARCADE EXPLOSION
1999,-

RAIDEN TYCOON
4999,-

RAILROAD TYCOON
4999,-

QUEST FOR GLORY 5 DELUXE
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

ARCADE EXPLOSION
1999,-

RAIDEN TYCOON
4999,-

RAILROAD TYCOON
4999,-

QUEST FOR GLORY 5 DELUXE
11999,-

GID MEIER'S ALPHA CENTAURI
11999,-

TYCOON
11999,-

SIM CITY
11999,-

Snail Busters
11999,-

Gravis Joystick
9999,-

XENON
16999,-

FLIGHT UNLIMITED	4999,-	QUEST FOR GLORY 5	11999,-	WARFARER II DELUXE	9999,-	PRINCE OF PERSIA	4999,-
FOOTBALL WORLD MANAGER	1999,-	RAILROAD TYCOON II	11999,-	WARFARER III	11999,-	POLE POSITION FS	4999,-
FORMULA 1 PEYVMOSS	12999,-	RAIDEN	4999,-	WARFARER 4000 CHAOS DATE	2999,-	PARADISE ISLAND	4999,-
FRANCE 98	1999,-	RAIDEN 2	4999,-	WARHAMMER DOUBLE PACK	11999,-	PARADISE ISLAND 2	11999,-
FULL THROTTLE / DIG	4999,-	RAIDEN 3	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RETURN OF THE JEDI	4999,-
FULL THROTTLE - WINGS COLLECTION	11999,-	RAIDEN 4	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER	4999,-
FUN PACK 3	2999,-	RAIDEN 5	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 2	4999,-
FUN PACK	2999,-	RAIDEN 6	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 3	4999,-
FUTURE COP LAPD	7999,-	RAIDEN 7	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 4	4999,-
GAME MANIA 1	9999,-	RAIDEN 8	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 5	4999,-
GAME MANIA 2	9999,-	RAIDEN 9	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 6	4999,-
GAME MANIA 3	9999,-	RAIDEN 10	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 7	4999,-
GAME MANIA 4	9999,-	RAIDEN 11	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 8	4999,-
GAME MANIA 5	9999,-	RAIDEN 12	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 9	4999,-
GAME MANIA 6	9999,-	RAIDEN 13	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 10	4999,-
GAME MANIA 7	9999,-	RAIDEN 14	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 11	4999,-
GAME MANIA 8	9999,-	RAIDEN 15	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 12	4999,-
GAME MANIA 9	9999,-	RAIDEN 16	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 13	4999,-
GAME MANIA 10	9999,-	RAIDEN 17	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 14	4999,-
GAME MANIA 11	9999,-	RAIDEN 18	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 15	4999,-
GAME MANIA 12	9999,-	RAIDEN 19	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 16	4999,-
GAME MANIA 13	9999,-	RAIDEN 20	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 17	4999,-
GAME MANIA 14	9999,-	RAIDEN 21	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 18	4999,-
GAME MANIA 15	9999,-	RAIDEN 22	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 19	4999,-
GAME MANIA 16	9999,-	RAIDEN 23	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 20	4999,-
GAME MANIA 17	9999,-	RAIDEN 24	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 21	4999,-
GAME MANIA 18	9999,-	RAIDEN 25	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 22	4999,-
GAME MANIA 19	9999,-	RAIDEN 26	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 23	4999,-
GAME MANIA 20	9999,-	RAIDEN 27	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 24	4999,-
GAME MANIA 21	9999,-	RAIDEN 28	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 25	4999,-
GAME MANIA 22	9999,-	RAIDEN 29	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 26	4999,-
GAME MANIA 23	9999,-	RAIDEN 30	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 27	4999,-
GAME MANIA 24	9999,-	RAIDEN 31	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 28	4999,-
GAME MANIA 25	9999,-	RAIDEN 32	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 29	4999,-
GAME MANIA 26	9999,-	RAIDEN 33	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 30	4999,-
GAME MANIA 27	9999,-	RAIDEN 34	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 31	4999,-
GAME MANIA 28	9999,-	RAIDEN 35	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 32	4999,-
GAME MANIA 29	9999,-	RAIDEN 36	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 33	4999,-
GAME MANIA 30	9999,-	RAIDEN 37	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 34	4999,-
GAME MANIA 31	9999,-	RAIDEN 38	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 35	4999,-
GAME MANIA 32	9999,-	RAIDEN 39	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 36	4999,-
GAME MANIA 33	9999,-	RAIDEN 40	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 37	4999,-
GAME MANIA 34	9999,-	RAIDEN 41	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 38	4999,-
GAME MANIA 35	9999,-	RAIDEN 42	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 39	4999,-
GAME MANIA 36	9999,-	RAIDEN 43	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 40	4999,-
GAME MANIA 37	9999,-	RAIDEN 44	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 41	4999,-
GAME MANIA 38	9999,-	RAIDEN 45	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 42	4999,-
GAME MANIA 39	9999,-	RAIDEN 46	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 43	4999,-
GAME MANIA 40	9999,-	RAIDEN 47	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 44	4999,-
GAME MANIA 41	9999,-	RAIDEN 48	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 45	4999,-
GAME MANIA 42	9999,-	RAIDEN 49	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 46	4999,-
GAME MANIA 43	9999,-	RAIDEN 50	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 47	4999,-
GAME MANIA 44	9999,-	RAIDEN 51	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 48	4999,-
GAME MANIA 45	9999,-	RAIDEN 52	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 49	4999,-
GAME MANIA 46	9999,-	RAIDEN 53	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 50	4999,-
GAME MANIA 47	9999,-	RAIDEN 54	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 51	4999,-
GAME MANIA 48	9999,-	RAIDEN 55	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 52	4999,-
GAME MANIA 49	9999,-	RAIDEN 56	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 53	4999,-
GAME MANIA 50	9999,-	RAIDEN 57	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 54	4999,-
GAME MANIA 51	9999,-	RAIDEN 58	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 55	4999,-
GAME MANIA 52	9999,-	RAIDEN 59	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 56	4999,-
GAME MANIA 53	9999,-	RAIDEN 60	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 57	4999,-
GAME MANIA 54	9999,-	RAIDEN 61	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 58	4999,-
GAME MANIA 55	9999,-	RAIDEN 62	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 59	4999,-
GAME MANIA 56	9999,-	RAIDEN 63	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 60	4999,-
GAME MANIA 57	9999,-	RAIDEN 64	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 61	4999,-
GAME MANIA 58	9999,-	RAIDEN 65	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 62	4999,-
GAME MANIA 59	9999,-	RAIDEN 66	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 63	4999,-
GAME MANIA 60	9999,-	RAIDEN 67	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 64	4999,-
GAME MANIA 61	9999,-	RAIDEN 68	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 65	4999,-
GAME MANIA 62	9999,-	RAIDEN 69	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 66	4999,-
GAME MANIA 63	9999,-	RAIDEN 70	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 67	4999,-
GAME MANIA 64	9999,-	RAIDEN 71	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 68	4999,-
GAME MANIA 65	9999,-	RAIDEN 72	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 69	4999,-
GAME MANIA 66	9999,-	RAIDEN 73	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 70	4999,-
GAME MANIA 67	9999,-	RAIDEN 74	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 71	4999,-
GAME MANIA 68	9999,-	RAIDEN 75	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 72	4999,-
GAME MANIA 69	9999,-	RAIDEN 76	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 73	4999,-
GAME MANIA 70	9999,-	RAIDEN 77	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 74	4999,-
GAME MANIA 71	9999,-	RAIDEN 78	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 75	4999,-
GAME MANIA 72	9999,-	RAIDEN 79	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 76	4999,-
GAME MANIA 73	9999,-	RAIDEN 80	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 77	4999,-
GAME MANIA 74	9999,-	RAIDEN 81	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 78	4999,-
GAME MANIA 75	9999,-	RAIDEN 82	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 79	4999,-
GAME MANIA 76	9999,-	RAIDEN 83	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 80	4999,-
GAME MANIA 77	9999,-	RAIDEN 84	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-	RODENTINER 81	4999,-
GAME MANIA 78	9999,-	RAIDEN 85	4999,-	WARHAMMER 4000 CHAOS DATE	11999,-		

**A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI
MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

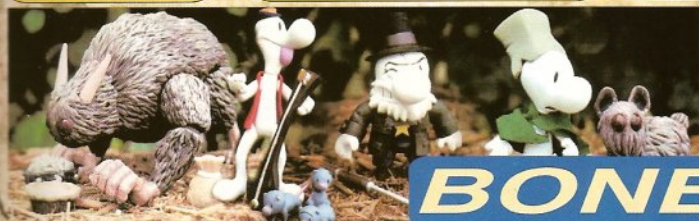


ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT



STAR WARS



DRAGON BALL Z

FINAL FANTASY

Q U A K E



DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL

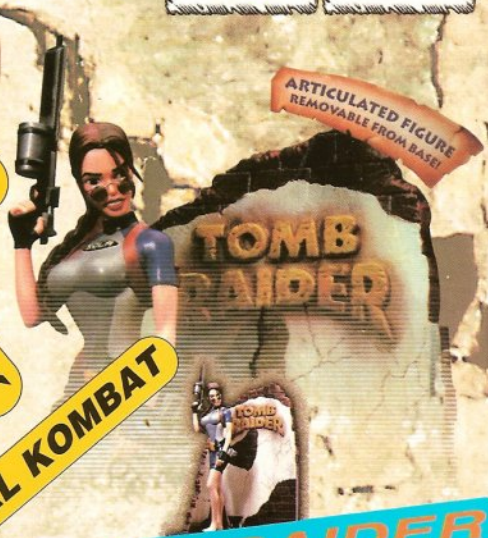


DINOSZAURUSZOK

TUROK

MORTAL KOMBAT

TOMB RAIDER



TOMB RAIDER

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 3. SZÁM, 1999. MÁRCIUS

8 Rettegés másodfokon

A Resident Evil 2 ugyan a PlayStation-változathoz képest jókora késéssel jelent meg – de megérte rá várni! Múltán pályázhat minden idők legvéresebb, legrettenetesebb akciójátékának címére.



16 Újra sző

A Seeds of Evilben visszatérünk Turok a rettenthetetlen ritkán rettenthető) dinóva

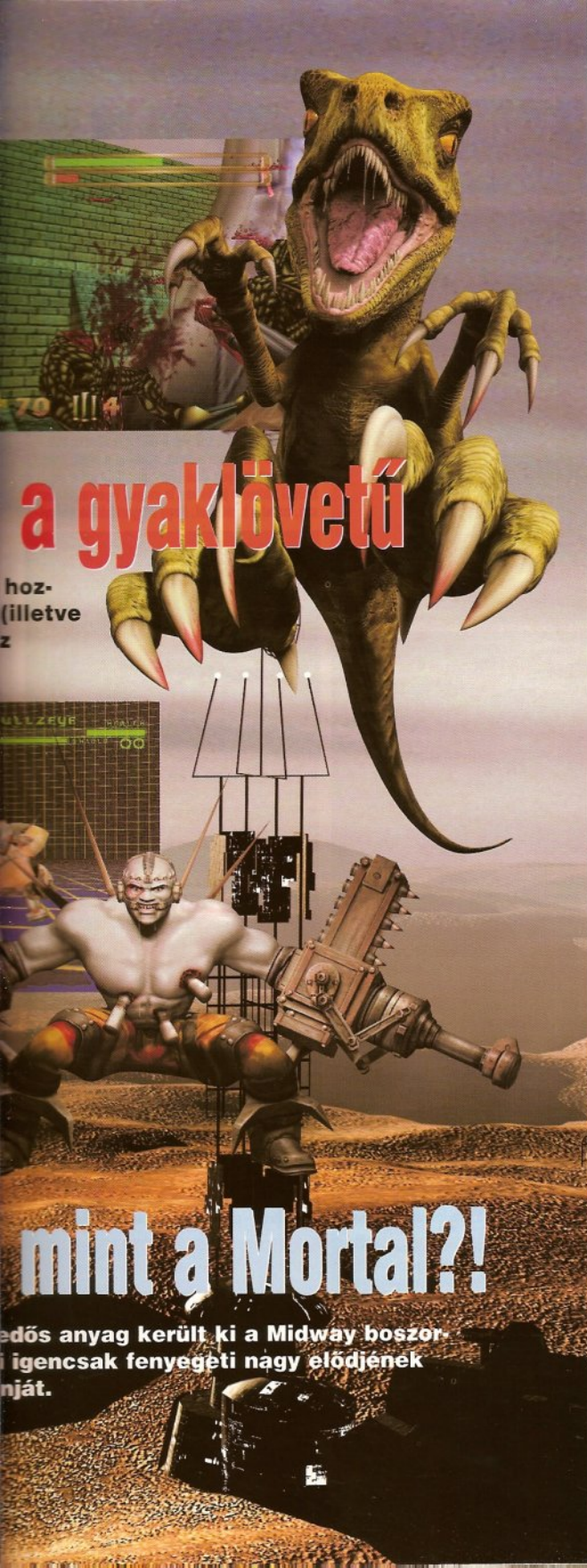


11 Az Alfától az Omegáig

– de a Kentaurig biztosan. Sid Meier intergalaktikus istenségé vált: az Alpha Centauriban átköltöztette az alaposan felturbózott Civilizációt egy másik galaxisba. Mondjátok istenhözátot még meglévő szabadidőtöknek!

38 Jobb

Hihetetlenül jó verő kánykonyhájából, egyre jobban ingó



a gyaki

mint a Mortal?!

edős anyag került ki a Midway boszor-
igencsak fenyegeti nagy elődjének
nját.

HÍREK	4
ROLLER COASTER TYCOON-ELŐZETES ...	6
DRIVER-ELŐZETES	7
RESIDENT EVIL 2	8
ALPHA CENTAURI	12
MÁGIKUS SZERELVÉNYEK	15
TUROK 2	16
WORMS ARMAGEDDON	18
STARCRAFT: BROOD WAR	20
CLOSE COMBAT 3	22
GLOBAL DOMINATION	25
RETURN TO KRONDOR	26
QUEST FOR GLORY	28
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	30
PRO PILOT 99	32
APACHE HAVOC	34
DELTA FORCE	36
BIO FREAKS	38
A BUG'S LIFE	40
CINKELT LAPOK:	41
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismaros Renáta
Levélígítés:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@insz.hu
Terjesztő:
Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf:132.

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

Az álomságtól enyhén bedagadt szemmel jelentem, hogy megjelent a gaz Sid Meier Alpha Centauria, és már hetek óta nem hagy aludni az a dög! (Mellesleg edes e teher – talán akár egy kicsit süríthető is a megjelenéseit.) Csendes rétegéssel jelentem továbbá, hogy megjelent a Resident Evil 2 is, és azóta folyton a hátam mögé pislogok és összerendeznek minden egyes ajtónyikordulásra. Azonkívül még annyi jelentenivalóm van, hogy akár a teljes tartalomjegyzéket is felsorolhattam volna, majd minden egyes játékot kiemelve, hiszen mostani számunkban aztán mindenki megtalálhatja az ízlésének megfelelő stuffot. Hogy ez a remek termés a közelgő húsvétnek tudható be, vagy mondjuk a fákkal együtt a játékkiaadók is kívirágzanak így tavasz tájékán, én nem tudom – de hogy őszinte legyek nem is érdekel, mert amíg ilyen korrekt termést lehet betakarítani, nem zavar, hogy hogyan szántanak. Még mielőtt valaki megvádolna, hogy FKGP-propagandaujságot csinál-tam az 576-ból, gyorsan befejezem bevezető mondókámat – mullassatok jól! Egyéb jelentenivalóm pillanatnyilag nincs, de ha menet közben eszembe jutna valami, arról a Csevegőben beszámolok. Hacsak jeles háztájm nem esik áldozatul az estére esedékes Alpha Centauri-partinak...

APRÓSÁG

■ Khm. Nem tudom, érdekel-e valakit, de az Electronic Artsnál azt mondják, hogy március 31-én jelenik meg a C&C: Tiberian Sun. Rádásul IDÉN.

■ Újabb X-COM a horizonton! A lövöldözős Alliance még távol van a befejezésétől, de már készílik az X-COM: Genesis is, amelyben visszatérnek az első részek megszokott stílusához.

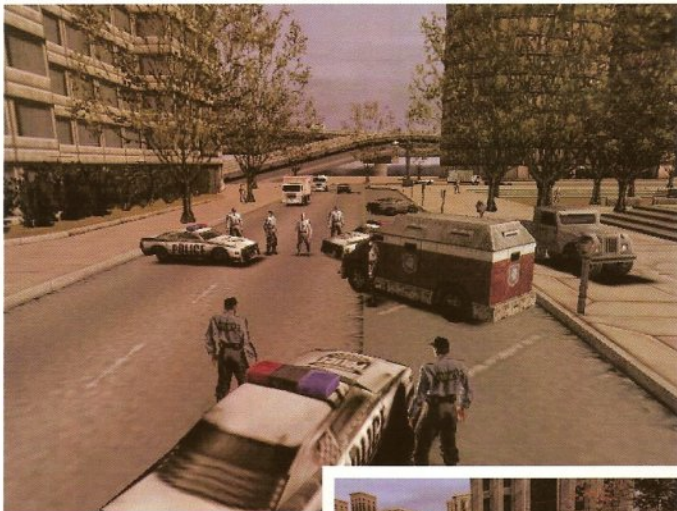
■ Azt mondja a pletyka, hogy az Electronic Arts Forma-1 licencet óhajt vásárolni, így tehát nem kizárt, hogy a patinás EA Sports címke alatt idővel bájos versenyautók is feltűnedeznek. Emellett a szakajtó és az Internet teli van a hivatalos licencet birtokló Eidos készülő programjával, amelyről – azonkívül, hogy az idei szezon minden aprósága megtalálható benne – annyit lehet tudni, hogy még nincs címe sem...

■ Nyilván gyógyszerész szimulátornak (SIM Patikusnak) találja minden Sim-fan, hogy a Sim City 3000 után tovább dolgozgat a Maxis, egyszerűen két játékon is. Az szinte biztos, mindkettő nevében szerepel majd a Sim szó.

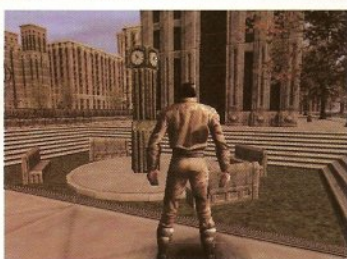
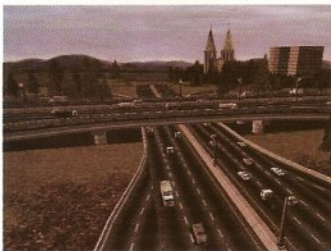
Az egyes számú munka a Sim Mars (amiről annyit lehet tudni, hogy az Alpha Centauri szomszédos naprendszer egyik bolygóján fog játszódni), a második pedig egyelőre még anonim, de egyfajta "családszimulátor" lesz, ami az emberek mindennapi életét fogja szimulálni.

■ A 300 nem nagyon keseredett el, hogy Army Men című játéku nem aratott osztatlan sikert (osztott sem). Készül a folytatás, néhány Micro Machinesből adaptált ötlettel: a műanyag katonák a fűdöszobában, a konyhában és hasonló helyeken fognak ádáz viadalokat vívni.

LOOSE CANNON ONI



Éppen a múlt számunkban sopánkodtunk, hogy manapság milyen ritka az olyan egyéni, semmivel össze nem teveszthető koncepció, mint az Interstate '76 – és tessék: máris itt van a Digital Anvil tollából valami hasonló. (Illetve: távolról "hasonló") A Loose Cannon története 2016-ban játszódik. Az USA gazdasága és vele együtt politikai hatalma összeomlott, az ország pedig különböző bünszövegkezetek irányítása alá került. A játékban egy Ashe nevű úrimbert alakítunk, aki a fejedásvok neheze szakmájával keresi mindennapi betevő falatját. Volt már néhány sikeres akciója, de most újabb 20 áll előtte (nem is beszélve a küldetéseken belüli apró al-missziókról (felderítés, túsok kiszabadítása, satöbbi). A játékban 12 csodaszépen kidolgozott vidéki és 9



még csinosabb városi helyszínen fogunk ténnyekedni. Ezek természetesen dugig van különböző rosszfüökkel, de természetesen simpla járókelőkkel és rendőrökkel is, akiknek viselkedése szerény ténykedésünktől függ. Hogy ez mennyire lesz szerény, azt mindenki elképzelheti... Az akció szükség szerint gyalogalopp módszerrel zajlik (Tomb Raider-szerű külső nézetben), de rendszerint valami kellemes kis jármű fedélzetén száguldozunk. Jár-műből 15 fajta áll majd rendelkezésre, amelyeket a kissé veszélyes környezet miatt különböző ártalmas kegytárgyakkal (Uzi, rakéta-vető, lángszóró) és páncélokkal díszíthetünk fel a sikeres küldetésekért kapott pénzből. A Loose Cannon a számos játékkategória sajátosságaihoz igazított stílus és főleg a grafikai kivételzés miatt '99 egyik legizgalmasabb játéknak ígérkezik, bár nem kizárt, hogy csak az év végén kaparinthatjuk kézbe.

Ilyen címmel csak valami japán örületről lehet szó – gondolhatja az egyszerű játékos, és mint mindig most is igaz van. A Myth II (ld. a következő számunkban) befejezése után a Bungie-nál valami teljesen másban törik a fejüket: az Oni a jó öreg anime (vagy inkább "onime") stíluson alapuló totális akciójáték, amelyben egy Konoko nevű hölgy lesz a főszereplő. Saját elmondásuk szerint szerkeszték az anime világán kívül elsősorban Luc Besson Nyikita című kultuszfilmje inspirálta. Tudjátok, az, amelyikben a bánatos lányka mindenkinnek szétrúgja a fejét, szétlővi a fejét – de egyébként mélyen érző lélek és arany szíve van. Szóval ebben a játékban is valami illyesmíriől lesz szó, azzal a kitételrel, hogy megpróbálták elegyi-



teni a Quake-klónok stílusát a Mortalával: az akció egyik fele abból áll, hogy különféle súlyos ágyúkkal durrogatunk, aztán ha elfogyott a lőszer, akkor jöhet a karatéjozás, hádzsime és így tovább. Mókás momentum, hogy csúnya páncélokba öltözött ellenfeleink kezéből kirugdosva a fegyvert, azonnal használatba is vehetjük. Nyilván nem a szellemtörténet óriásainak szájak ez a



játékot, de az előzetes képek igen jól festenek. Ha mindez mozgásban is így fog festeni, akkor igen kellemes kikapcsolódás lesz a hosszú téli éjszakákon – mert csak év végére lesz kész.

FLEET COMMAND

Hamarosan valami olyasmi egzotikummal fog meglepni bennünket a Jane's Combat Simulations, amire – ha emlékeztem nem csal – talán a C64-es Strike Fleet óta nem volt példa. A Fleet Commandban egy komplett haditengerészeti csapasméretű erő parancsnoki posztját vehetjük át, amelyben együtt hajóznak a legmodernebb tengeraltatók, rombolók, Aegis rakétacirkálók, és természetesen a 90 repülőgépet szállító repülőgép-hordozók, amelyek – a promóciós anyagot idézve – "egy kisebb városnyi légénységet visznek a hátukon, és akorra

tüzéret összpontosítanak, ami elég egy ország elsőpéséhez". A játékban 16 ország (USA, Oroszország, Nagy-Britannia és Franciaország – hogy csak a legnagyobbakat említsük) flottájának egységeiből alakíthatunk ki csapasméretű egységeket, és a tenger valóban formi fog, hiszen száznál is több tengeraltató, felszíni egység és repülőgép ontja majd egymásra a rakétákat és tüzérségi lövedékeket. A négy előre definiált campaign mellett talánuk egy praktikus küldetésszerkesztőt is, de a Jane's site-járól folyamatosan új hadjáratokat és hajókat is lehet majd letölteni. Az elmondottakból adódóan a Fleet Command talán a Jane's eddigi legbonyolultabb és legizgalmasabb stratégiai játéknak ígérkezik, mindamelllett támogatni fogja a Voodoo2 alapú 3D-

gyorsítottak is. Elméletleg már februárban meg kellett volna jelennie, a legutolsó részeredmény szerint tavaszra várható.

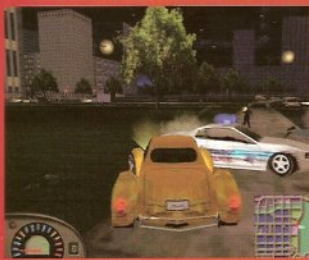


MIDTOWN MADNESS

A Microsoft az utóbbi időben meglepte már néhány egész jó kis "örültség-gel" a versenyzni vágyó PC-tulajdonosokat – és ezúttal ez a megállapítás nem átvitt értelemben értendő: a Motocross és a Monster Truck után ugyanis már itt dübörög a kanyarban egy vadonatúj Madness, az Angel Studios által fejlesztett Midtown. A száguldosás helyszíne Chicago lesz, amelynek több mint 100 kilométernyi jellegzetes utcáját voltak szívesek lemodellezni azoknak a játékosoknak, akik majd a tíz választható járgány valamelyikének volánja mögé pattannak. Ezek között megtalálható a sebesség megszállottainak egy Ford Mustang, a masszívabb konstrukciók kedvelőinek egy "százlábú" kamion, a szolgáltató és védő lelkületieknek pedig a rendőrautó. Az ügyvezetett "verseny" stílusa egészen sajátos lesz, kezdve attól az egyre inkább divatba jövő vonástól, hogy nincs megszabott pálya, csak checkpointok. Arra megyünk tehát, amerre akarunk: ha tudunk egy rövidebb utat az erdön (fagyaj a játszótéren) keresztül, akkor usgyé! – mindenkinek lelke raj-



ta... A városban ugyanis laknak néhányan, akiket sajnálatos módon nem tájékoztattak róla, hogy új jogsval rendelkező sofőr érkezett a városba, és ezek a járókelők igen óvatlan módon ide-oda mászkálnak. Ha mondjuk úgy döntünk, hogy új gyorsulási rekordunk felállítására a legalkalmasabb terep a járda, akkor a Midtown Madness a Carmageddon legbájosabb napjait fogja idézni – az már egy megint más kérdés, hogy viszont a rendőrök nem igazán nézik jó szemmel a KRESZ eme sajátos módon történő értelmezését. Ha már hasonlíthatunk, akkor akár a Destruction Derby is eszünkbe juthat, mert a játékban megtalálható minden olyan cucc, ami a városi utcák szokásos felszerelése: villanyrendőr, lámpaszlop, parkolóóra, széthyitható hajóhíd, satöbbi. Így tehát igen kedélyes ámokfutásnak nezzünk elébe, bár júniusig várunk kell a játékra.

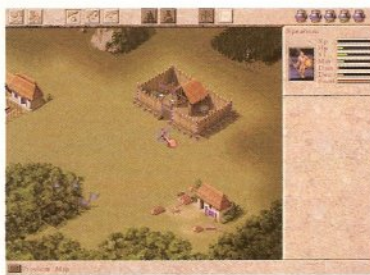


THEOCRACY

Mostanság elég rendesen teli van a padlás különféle isten-játékokkal, de a vérmes stratégák jóleső sóhajjal nyugtázzhatják, hogy hamarosan új padlász kell nyitni, mert – lévén meglehetősen divatos játékkategória – hamarosan újabb vendégek is érkeznek. Ezek között talán az első lesz az Interactív Magic kebelén megjelenő Theocracy, ami igencsak egzotikus világba visz bennünket: ténykedésünk helyszíne Közép-Amerika lesz, azon belül is az egykori mesésen gazdag azték birodalom, amely az egész kontinensen hírhedt volt civilizációjáról, szervezettségéről és főleg állandó emberáldozatot követelő isteneiről. (Egyébként is, mit lehet várni egy Quetzalcoatl nevű istentől – inkább az obszidián áldozati kés, mint egyszerű is kimondani a nevét.) A játék kezdetén persze a birodalom még nem különösebben gazdag – természetesen a t. játékosra vár a felvirágoztatás becses feladata. Ennek alapjai a már jól ismert Settlers-módi szerint zajlanak: a bányákban különféle nyersanyagokat termelünk, amelyek egyrészt mint építőanyag, másrészt mint fitoetköz szolgálnak a későbbiekben, midőn megkezdjük populációnk gazdasági és társadalmi kiépítését. Rabszolgáink a maguk szerény keretei között dolgoztatnak ránk, de az iskolákban különféle szakembereket is képezhetünk belőlük, akik aztán a



szakmájuknak megfelelő épületekben ténykedhetnek tovább: a favágó a fűrésztelepen, a paraszt a farmon, és így tovább. Természetesen katonáink is lesznek, hiszen a terjeszkedéshez vezető út nem elsősorban diplomáciai (bár az is lehet majd operálni), sokkal inkább annál egy fokkal erőszakosabb. Akad néhány helyi jellegzetesség is: a jaguárfarmon például harci jaguárokat képezhetünk, míg a távoli provinciákkal kereskedő karavánok lámaháton szállítják a cuccaikat. Ez eddig meglehetősen sablonosan hangzik, de lesz néhány sajátos újdonság is. Egyrészt emberkeink az RPG-játékokból ismert különböző tulajdonságokkal rendelkeznek (tapasztalat, HP, morál, satöbbi), ami meghatározza ténykedésük minőségét. Másrészt akadnak böven kalandelemek is a játékban: a 42 tartományon belül különféle küldetéseket kell majd végrehajtanunk, amelynek sikeres teljesítéséért valamilyen bónusz (egy új hőst, esetleg kincsot) zsebelhetünk be. Ezenkívül nagy szerepe lesz a mágának is: papjaink különféle varázslatokkal variálhatnak, ősi templomok tikkait deríthetjük fel, sárkányok fogyasztanak népiünkben némi reggelit, hogy csak a legérdekesebbeket említsük – és ha véletlenül átvészeltjük az első zürös évszázadunkat, mindezek tetejébe megjelennek a horizonton a spanyol hódítók... A játék legkellemesebb vonatkozása azonban – amellet persze, hogy rövidesen megjelenjen – mindenképpen az, hogy fejlesztője kis hazánk jeles képviselője, a magyar Philos Laboratórius.



LANDER

Amikor egy komponistának feltűnik, hogy tulajdonképpen már minden hangjeggy foglalt, akkor rendszerint kénytelen már egyszer elsiütött témákhöz nyúlni. Nincs ez másképp a játékevilágunknál sem, akik roppant szívesen öltöztetnek csillogó-villogó úrruhába 15-20 éves ötleteket – ami néha igen jól is süll el (lásd pl. Battlezone). Valami ilyesmi történik mostanában a Pszgnosznál is, akik az ódon Lunar Landeret húzták elő a tarsolyuk mélyéről. Talán kicsit túlzás lenne a rengeteg harc miatt lövöldözős játéknak minősíteni, maradunk inkább az "ügyességi" meghatározásnál, a játékban ugyanis egy űrhajót fogunk irányítani, amelynek a küldetéseken többek között az a roppant bonyolult feladata, hogy leszálljon a bolygón. A bolygóknak



igen rossz szokása a "tömegvonzás" néven közismert fizikai jelenség, így tehát a pilótának vadul dolgoznia kell a hajtóművekkel, hogy oda ne verje a felszínhez a masinát, és a küldetésért járó pénzből vicces kis upgrade-ekkel diszítthesse fel járművét. Persze az se baj, ha odaveri, ugyanis az előzetes képek alapján az Incoming és a Forsaken látványeffektjeit igencsak megcségyenítő Voodoo-mágia tárul majd elének a képernyőn. A Lander megjelenése kábé április magasságában várható.

APRÓSÁG

■ A múlt számunkban tesztelt Baldu's Gate nyilván sokak szívét meghódította, és most a hódító hadjárat tovább folytatódik: április végén egy küldetéslemez jelenik meg hozzá, Tales of the Sword Coast címen.

■ Az Intel megszállnak állítása szerint tavasszal már kapható lesz az iületekben a processzorok legújabb generációja, a Pentium III. Az eddig Katmai kőnévű futó fejlesztés egyelőre 450 és 500 MHz órajellel rendelkező változatban lesz hozzáférhető, és elsődlegesen az audio, videó és 3D grafika támogatásban jelent majd jelentős előrelépést – meg nyilván a jövődó játékok minimum és ajánlott konfigurációjának meghatározásában.

■ Tovább bővít amúgy sem csekély játékbirodalmát a Microsoft. Legújabb szerzeményük egy igen szép halacska, nevezetesen a FASA Interactive, akiknek a MechWarrior és a MechCommander játékokat köszönhetjük. A MechWarrior harmadik része még Microprose/Hasbro duett égisze alatt került piacra, de a negyedik rész és a MechCommander várható folytatása már Microsoft lovogal jelenik meg.

■ Úgy tünik, a harmadik rész után kicsit pihenteti a Caesar-sorozatot az Impressions gárdája, de az ókori városzimmulátor komálói azért nem maradnak betevő falat nélkül, hiszen most is valami igen hasonlót gyártanak a fiúk: a Pharaoh egyiptomi környezetben játszódik majd.

■ Ugyan a Blood II a konkurenciához képest nem volt akkora durranás, mint az első rész, a Monolith azért áprilisi tréfaként kibővíti egy szerény, 40 küldetésből álló kiegészítőt.

Ha az ember azt a szót látja egy játék nevében, hogy Tycoon, akkor rendszerint rögtön valami kellemes kis gazdasági szimulátor dereng fel lelki szemei előtt (meg a hosszú át-írrasztott éjszakák). A Railroad Tycoonokban vonatok zakatoltak, míg a Pizza Tycoonban az olasz háziokoszt készítésének alapjaiba kóstolhattunk bele (illetve a vendégeknek kellett belekóstolnia, de ez most nem tartozik szorosán a tárgyhoz). A család harmadik darabja már a témánkhoz kapcsolódik, hiszen a nagyszerű Transport Tycoon producere ugyanaz a Chris Sawyer, aki jelen előzetesünk témájával szolgáló játéke is. A Rollercoaster Tycoon valami érdekes keveréke a Transport Tycoonnak és a Bullfrog Theme Parkjának. Mellest meg témáját tekintve kiválóan nagy ökörség – nevezetesen egy vidámpark szimulátor.

A vidámpark tulajdonos élete roppant nehéz. Szinte az egész napját kitölti az a sajátos törekvés, hogy a parkba látogatók zsebéből kiimádkozza a pénzt. A legnagyobb problémája, hogy a közvetlen zsebmetszést a törvény bünteti, és így kénytelen különféle szórakoztató létesítményeken keresztül megvalósítani a tervét. A vidám parkban tehát olyan szórakoztató

komplexumokat kell összeállítani, hogy minden látogató megtalálja a kedvének megfelelő szórakozást, az az minél több látogató hozza ide a pénzt. Ráadásul költségeinek bizonyos anyagi keretek is határt szabnak, így még a gazdasági összhangot is meg kell teremtenie a beruházás és a profit között – nem is beszélve a beépíthető terület véges voltáról.

Miből áll egy vidám park? Gondolom, mindenki járt már hasonló intézményben, szóval nem kell különösebben bemutatnom. Az igazán

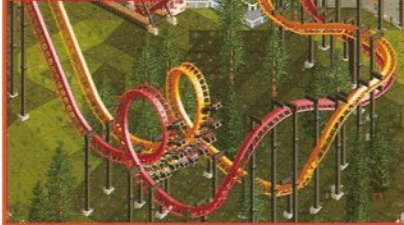
gára valamit is adó vidám park mogul olyan látványosságokkal várja a vendégeket, mint például az óriáskerék, a hatalmas lengőhinta, vízcúszda – és persze

A helykihasználás klasszikus példája – bár itt balra még elérné egy lengőhinta



RollerCoaster Tycoon

Parküzemelési viszonyok. Nőkies lenne valahol összekötni őket



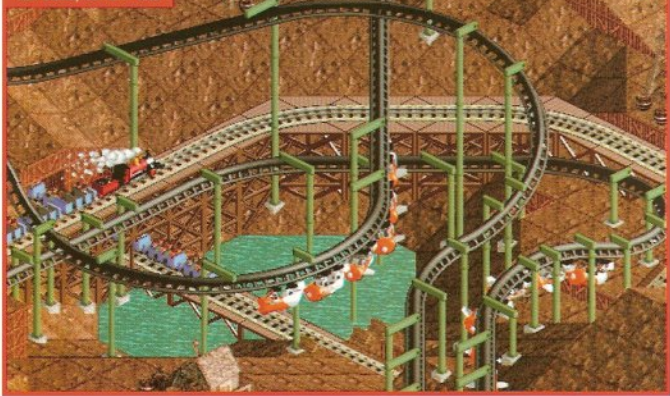
nagy közönséget nem az olyan olcsó bazári mulatságok vonzzák, mint amilyen mondjuk a céllövölde vagy a műanyag halak horgászata pattogatott kukorica fűdijjal – a ma-

minden szórakozások legkirályabbika – a hullámvasút. Hullámvasútjainkat teljesen egyéni design alapján tervezhetjük, úgy szín, mint vonalvezetés, kanyarok és orsók tekintetében (lustábbak természetesen használhatják az előre definiáltakat is). Mivel nem az az alapvető cél, hogy az utasok kipothyogjanak a kocsikból (vagy legalábbis addig ne, amíg az összes pénzüket nálunk nem hagyták), a pálya ívéből a program folyamatosan számolja a vonat valószínű sebességét és a kocsira ható erőket, így némi kontroll alatt vannak a maguktól kissé elrugaszkodott hullámvasút designerek is. Az útvonal tervezésénél természetesen nemcsak külső pályákat alkothatunk, hanem akár Elvarázolt Kastély-stílusú alagutakat is, arról meg nem is beszélve, hogy a kü-

lönböző korosztályok különféle stílusú – és főleg sebességű – hullámvasutakat kedvelnek. Így tehát nyilván többet is kell majd építenünk, hogy mindenkinek kedvére tegyünk.

A Transport Tycoonhoz képest tulajdonképpen grafikaiag nem jelent különösebben nagy előrelépést a Rollercoaster Tycoon: Mr. Sawyer maradt a jó öreg izometrikus megjelenítésnél, bár a felbontás most már nemcsak a 640*480-ra korlátozódik, és a színek is hi-colorban csillognak. Quake-rajongók ugyan nem biztos, hogy kiemeltan rajongani fognak érte, de akinek tetszett a Theme Park vagy a Transport Tycoon, az biztos, hogy hamarosan a szívébe zárja ezt az épületes marhaságot is.

A függőleges hullámvasút a legjobban. Plane, hogy víz van alatta, és nem föld



Rollercoaster Tycoon

FEJLESZTŐ: Chris Sawyer

KIADÓ: Husbro

WEBSITE: www.husbro-interactive.com

MEGJELENÉS: '99. április



Kód előttem, kód utánam, száguldozunk az éjszakában

Nem is tudom, hogy valaki el tud-e képzelni egy másod- vagy harmadosztályú amerikai akciófilmet autós üldözés nélkül. (Elsőt nem lehet, mert olyan nincs.) Ha a forgatókönyvíróknak már végképp nem jut semmi az eszébe, akkor kínjukban rendszerint sokszor húzzák elő ezt a Jolly Jockert a kabátujjából – a költségvetésben mindig benne van pár tizezres járgány végleges amortizációja, és amíg a kaszkadőrök össze-vissza törik őket, addig csak sikerül kitárolni, hogy merre folytatódjon a cselekmény.

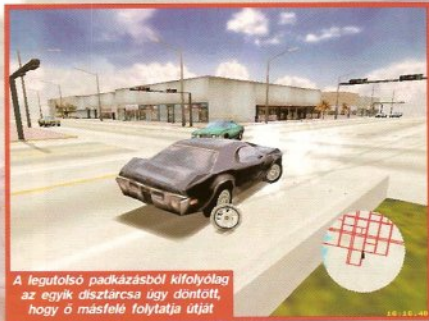
Mivel a közönség rendszerint igen komálja ezeket a részeket, élelmesebb producerek néha egész filmsorozatokot is szentelnek a témának (gonduljunk csak például a nálunk "Hazard megye Lordjai" címmel titított szappanoperára, amelynek minden egyes része kizárólag arról szól, hogy a sheriff üldözi a két Lord-fiút).
Valami hasonlóhoz lesz szerencsénk a Reflections hamarosan megjelenő autós játékában, amelyet nemes egyszerűséggel Driver névre kereszteltek. (Témáját tekintve legalább "Gengszterek sofőrje" lehetett volna, de úgy látszik egyszerűségben a nagyszerűség.) Már a fejlesztő neve is nagy reményekre jogosít, hiszen csinál-

száguldozásban, arról már nem is beszélve, hogy a fogócskában fekete-fehér kändürok (jazz a zsernyákok) is részt vesznek. Amíg a közúti közlekedés szabályainak úgy-ahogy eleget teszünk, ránk sem hede-

rtének, de mivel a küldetések célja már eleve magában hordozza a nyugdíjasok énektanárnök módszereitől némileg eltérő, kissé sportosabb vezetési stílust, természetesen rendszerint vadul szírelázó rendőrök népes csapata szolgáltat állandó kí-

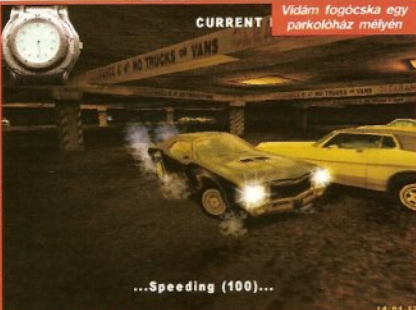
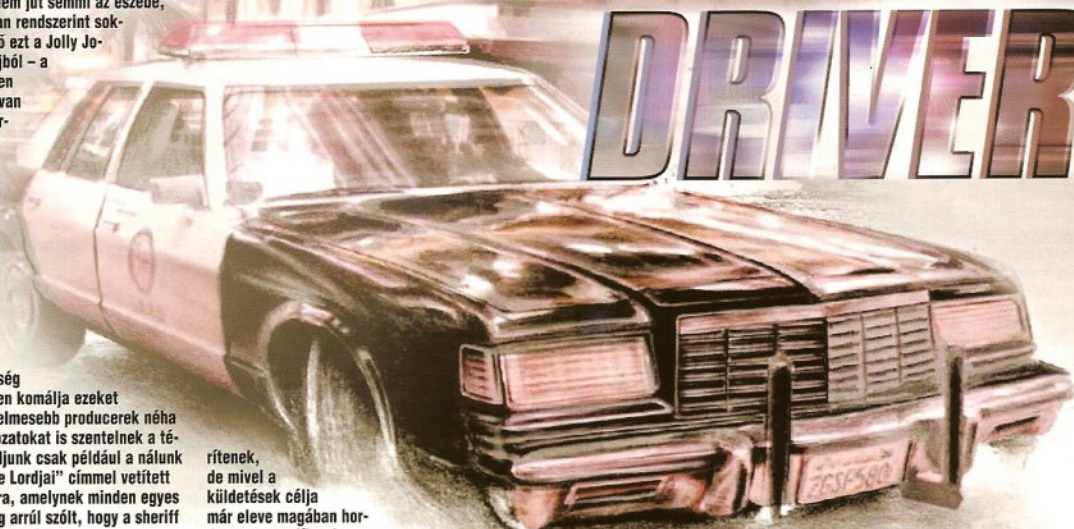
vetést csekélységünknek. Meg persze az ellenfélnek. Külön szórakoztató momentum, hogy a rendőrök sem igazából megállítani akarnak bennünket, hanem sokkal inkább: szép alaposan rípiytára törni. Ez pedig alaposan rányomja a bélyegét a stílusukra, amint vjjjogó falkákban törnek ránk hátulról – illetve oldalról, szemből, alkalmasint pedig a légtérből is. Igen üdvös, és az autós programokból eddig rendszert kimaradó lehetőség, hogy a Driverben a múlt és a kipufogófüst ködébe tűnik az az elavult fogalom, amit úgy hívnak, hogy "pálya". Itt aztán

egy manhattani parkolóház mélyén, vagy Hollywood felé akár megállhatunk egy rövid bevásárlásra a Rodeo Drive-on, ami köztudottan a világ legolcsóbb helye bárminek a beszerzésére.



A legutolsó padkázásból kifolyólag az egyik disztárcsa úgy döntött, hogy ő másfelé folytatja útját

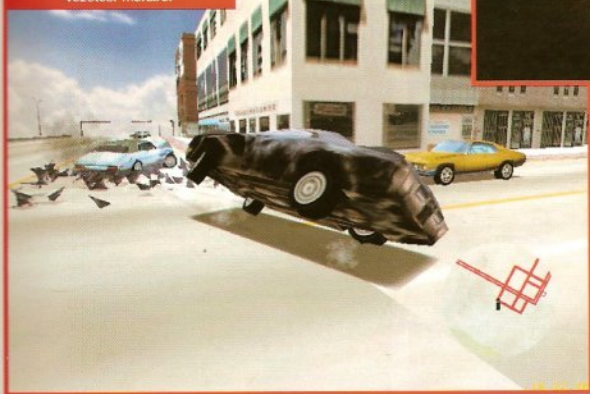
DRIVER



CURRENT

Vidám fogócska egy parkolóház mélyén

Egy igen jellemző kép a napfényes Miami közútjain uralkodó szörnyű vezetési morálról



...Speeding (100)...

tényleg árkon-bokron keresztül arra megyünk, amerre csak jól esik, és felfedező kedvűeknek csak a házfalak, a villanyoszlopok és persze a többi autó szab határt, köztük a békésen bókászó civil maszolákkal – a városok utcáit ugyanis nem őrítették ki a kedvünkért.

A hájsza helyszínének négy amerikai nagyváros (San Francisco, Los Angeles és Miami) ad otthont, és ez az "otthon" igazán csak tágas! A bevetésre kerülő mintegy 150.000 objektummal minden város kb. 30-40 kilométernyi szakaszát modellezték le teljes élethűséggel: átszáguldozhatunk a friscoi Golden Gate hídon, keringhetünk

A játékban összesen 14 amerikai benzinzabálóbá ugorhatunk bele, bár ezek nem a saját nevükön szerepelnek: a gyártók ugyanis nem járultak hozzá a védett márkanevek használatához egy ILYEN játékban. A típusok egyébként elég egyértelműen felismerhető, bár ismét jelezném, hogy a cél nem az, hogy bármelyik autó is felismerhető maradjon – ennek pontosan az ellenkezőjéről van szó! A látványban azonban mindenképpen az lesz a legnagyobb szám, hogy nemcsak hogy visszajátshatjuk a legutóbbi zúzásainkat, de tetszőlegesen definiálható, vagy akár zoomolt kameranézetből.

Igy tehát a Destruction Derby és a Carmageddon kedvelői jól teszik, ha gyorsan kölcsönkérnek apuka Trabantját kézfékes forduló és ugratások gyakorlására, ugyanis nagy szükségük lesz rá. Persze jó lesz az előtanulmányokkal sietni, mert a Driverben talán már április elején felbőgöhetnek a motorok.

Driver

FEJLESZTŐ: Reflections

KIADÓ: GT Interactive

WEBSITE: www.gtgames.com

MEGJELENÉS: '99. tavasz

LEON S. KENNEDY

Leon egy idealista kezdő zsaru, akinek ez az első napja Raccoon Cityben, és már ég a vágtyúl, hogy végre szolgálhasson és védhessen. Habár vakmerő és megfontolatlan, nem olyan naiv, mint amennyire elsőre látszik. Megfelelőbb embert nem is lehetne találni a rendcsinálásra. Őt – mint választható hőst – a fejleszthető fegyverei miatt könnyű megkedvelni.



CLAIRE REDFIELD

Claire egy vidám természetű modern lány. Annak ellenére, hogy pajkos kislány benyomását kelti, tud ám vad is lenni. Magabiztos, és nyitott mindenre: tipikusan az a típus, aki megpróbálja azt is, amire mások még csak nem is gondolnak. Claire a bátyját, Christ keresi, akinek a történetét az előző részben ismerhettük meg.



ADA WONG

Ebbe a titokzatos nősemélybe Leon fog belebotlani, s mi tagadás, egy kisebb románc is kialakul köztük. Ada kintő nyomozó, de nem véletlenül: az Umbrella HQ megbízásából kémkedik az új G-vírus után – bár főmaga azt állítja, hogy csak a barátját keresi, aki a kutatólaborban dolgozott. Néhányszor átvethetik az ő irányítását is, ami nem lesz egyszerű feladat: csak egy sima pisztoly van nála, meg némi gyógyító cucc.



BEN BERTOLICCI

Korunk divatos "hőst", a szenzációra éhes újságrító Ben barátunk személyesíti meg. Igen közel merészkedett a tűzhöz, ami végül meg is égeti. A rendőrös börtöncellájába találunk rá: szerinte a városban az a legbiztonságosabb hely. Bár az nem derül ki egyértelműen, hogy önként került-e oda, de ez a tévedése végzetes lesz számára...



SHERRY BIRKIN

Sherry egy védtelen 12 éves kislány, William és Anette egyedüli gyermeke. Nagyon félted, kezdetben még Claire elől is állandóan elfut – noha később nagyon megkedveli. Miután csatlakozik hősnőkhöz, előfordul, hogy lemarad: olyankor vissza kell menni érte. Pár alkalommal ő is aktív szereplővé válik. Vigyázat: nincs fegyvere! A nyakában viszont valami igenes érdekes dolgot visel...



BRIAN IRONS

Brian a helyi rendőrönök, akiről menet közben egyre több disznóság derül ki. A hallgatása és közreműködése fejében folyamatosan kenőpénzeket kapott William dokortól, s most, hogy felszabadult a pokol, inkább úgy döntött, nem hagy egyetlen nyomot sem, s elpusztítja a saját városát. Ehhez még fel sem kell állnia kedvenc karosszékéből, mert a mindent előzőlő zombik elvégzik helyette ez a piszkos munkát. Egyébként elég bizarr kapcsolat fűzi a polgármester lányához...



Esti mese kisdedeknek

RES

Zombi. Az "Intelligens" szövegszerkesztőmet leszámítva – mely piros aláhúzással jelölte meg ezt a kifejezést – azt hiszem, mindenki tudja, miről is van szó. Hát igen: amióta George Romero 1968-ban elkészítette *Night of the Living Dead* című örökbecsű művét, a horror műfaj legtipikusabb kellékévé léptek elő az élőhalottak. Bár a zombi eredetileg (a voodoo mágia világában) csak tudatától megfosztott rabszolgát jelentett, ma már mindenkinek egészen más kép sejjik fel e szó hallatán. Romero klasszikusa óta a málladozó testű, üveges tekintetű zombi három főbb szabályt követnek: komótos mozgással lépkednek, mindig friss húsrá fenik szuvas fogukat, és csak úgy lehet őket elpusztítani, ha szétloccsantják az agyukat.

Ezt a sémát követte a *Resident Evil* is – a borzongani vágyók egyik legtitkosabb vágyát teljesítve ezzel. A Capcom kaland/akciójátéka olyan hangulatot árasztott, amelyet korábban csak a moziban tapasztalhattunk. Gondosan megválasztott kameranézetekből lehetett irányítani a főhőst, s a jelenetek úgy voltak "megvágva" hogy tényleg a frászt hozták az emberre. Mint hogy a cím átütő siker lett PlayStationön és később PC-n egyaránt (noha csak 3Dfx-es verzió jelent meg, nem volt kérdéses, hogy a Capcom elkészítette a folytatást).

A második rész most még leplezetlenebbül a Romero által kitaposott ösvényen folytatódik, olyannyira, hogy a híres rendező kérte fel a játék reklámfilmjének a leforgatásához. (A rövid, ámde hatásos mű állítólag olyan jól sikerült, hogy az európai TV-állomások inkább nem is kértek belőle...)

A SZTORI

Képzelték el egy teljesen hétköznapi kisvárost az Államok közép-nyugati részén, melyet egy sűrű erdő ölel körül: ez Raccoon City. A város lakói hatalmas jólétben tengetik az életüket, főként miután a település szomszédságában egy titokzatos cég vette meg a lábát. Raccoon City-nél elképzelni sem lehetett békésebb, nyugodtabb helyet.

És akkor megtörténik a baj! Három hónappal a történetünk kezdete előtt különös pletykák kezdtek keringeni. Egyesek meghatározhatatlan fajú, rémisztő lényeket vétek látni az erdőben, mások pedig szörnyű halálesetekről számoltak be. A lakosság körében az szöbe-szed járta, hogy valami komoly baleset történt az Umbrella egyik vegyi laboratóri-

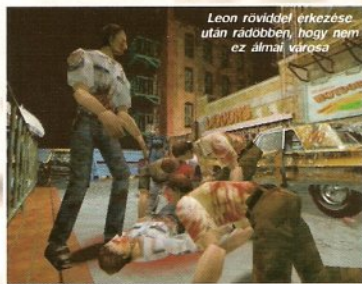
umában. A rendőrség – hogy elejét vegye a zavargásoknak – egy rakás újoncot szerződtetett a helybéliek megnyugtására.

Persze akik már jászoltak a *Resident Evil* első részével, azok jól tudják, mi is rejlik valójában a dolgok hátterében. Két különleges kommandó is járt a helyszínen: ezek közül az elsőnek teljesen nyoma veszett, a második pedig csak jelentős veszteségek árán tudott rendet rakni. A túlélők közül volt Chris Redfield és Jill Valentine, akik végül részletes jelentést írtak az esetről. A beszámolójuk szerint az Umbrella kutatóközpontjában egy bizonyos T-vírus fejlesztésén dolgoztak, egy olyan organizmuson, mely képes átforgalmazni az élő szervezetet. A kifejlesztett biológiai fegyvert azonban elszabadult, és ez okozta a borszalmagot. A két kommandós hősiességük árán azonban úgy tűnik kárba vesztett: miután visszatértek a városba, senki sem hitte el a történetüket. Vagy inkább nem akarták elhinni, s így az Umbrella tovább folytathatta az üzleimét. Csakhogy Chris nem hagyta annyiban a dolgot, s tovább nyomozott a "baleset" ügyében.

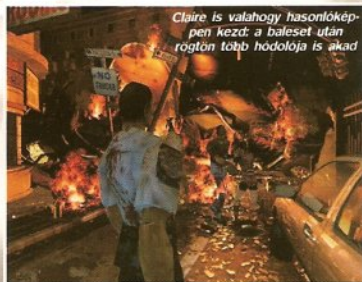
Nos, itt kezdődik az új történet, melyben két új szereplő is bemutatkozik: Claire Redfield az eltűnt bátyja keresésére érkezik a városba, míg Leon Kennedy – mint zöldségtől zsaru – az első munkanapját szeretné megkezdni. A játék bevezető introja ezúttal sokkal tetszősebb: olcsó színészek helyett rendezelt figurák adják elő a dolgot. A kiválasztott szereplőnk gyanútlanul érkezik a városba, ám hamar rá kell döbbednie, hogy a várost teljesen ellepték a zombik. Miután össetalálkozik a másik főhőssel, egy rendőrökcsiba bevágódva együtt próbálnak a helyi rendőrségre menekülni. Azonban nem sokáig jutnak, ugyanis a hátsó ülésről előbukkan egy harmadik utas is, akiről kitudott, hogy Kicsoda...

Ez időt tájt történik, hogy a közeli benzinkútól dühösen távozik egy kamionos –

a fickó nem érti, miért harapta meg a kutas. Hát egy biztos: nem azért, mert kevés borralvált adott. A harapás hamarosan megteszi a jótékony hatását, s a véletlenek összjátékaként ráadásul éppen akkor, amikor fékezéskor száguldó kamion előtt Leon és Claire egy oszlopnak csapódnak. Hőseinknek már csak annyi idejük marad, hogy kigurjognak a roncsból. A lángokba boruló kamion teljesen eltörloszolja a keresztzetórást – Leon és Claire így kénytelenek lesznek különválni.



Leon röviddel érkezése után rádobban, hogy nem ez álmai városa



Claire is valahogy hasonlóképpen kezd: a baleset után rogtan több hódolója is akad

DENT EVIL 2

Claire mentőakciója eme zombi megprongalása után rövidesen a finisbe érkezik



Megfelelő célponthoz megfelelő fegyver: két legyet (nyáladzót) egy csapásra

KÉT SZEREPLŐ, NÉGY TÖRTÉNET

Ahogy az első részen is, a két főhős között lényeges különbségek vannak – és nemcsak a nemükben. Mindjárt kezdésnek Leonnál például egy öngyújtó van, míg Claire-nél egy sperhakni. És ami még lényegesebb: az egyes felvehető tárgyak csak az egyik vagy a másik szereplőnél jelennek meg, s ennek hatására néhol más helyekre kell bemenni, és más feladatokat kell megoldani, sőt: más mellékszereplőkkel kell találkozni. A fegyverek is különböznek. Például az indulás után mindjárt bemehetünk egy fegyvertárhoz, ahol Leon a tulaj hullajtatójegy shotgunt vehet el, viszont ha Claire-rel vagyunk, akkor egy nyíl-

puskát találunk. Ami a további fegyvereket illeti, Claire-nél később gránátvető lesz, amihez – a normál munició kivételével – savas és tüzes lövedékeket is találhatunk, Leonnal pedig egy frankó magnumot és lángszórót gyűjthetünk be. Leonnal még arra is van mód, hogy a már meglévő fegyverünket fejlesszük, például félautomatává tehetjük a pisztolyunkat, vagy megnövelhetjük a shotgun erejét. Pisztolya egyébként mindkét szereplőnek van – ennyivel tehát egyszerűbb most a dolgunk.

Bár a helyszínek száma nagyobb, mint az előd – amit már az is jelez, hogy a Playstation-verzióhoz hasonlóan külön CD-re kerültek a szereplők. Mindjárt el is mondom, hogy mi ennek az oka. A Capcom által Zapping Systemnek titulált rendszer egy szentiaisan kidolgozott tálalmány, ami gyakorlatilag megkészszerzi a játék szavatosságát idejé! A kalandjátékokkal ugyebár általában az a legnagyobb baj, hogy ha egyszer már végigjártasztuk őket, akkor már mindent láttunk. Nos, ez a RE2 esetében közel sem igaz, ugyanis nemcsak hogy két szereplő van, de ezek mindegyikének van egy "B" küldetése is. Valójában arról van szó, hogy két különböző történetet játszhatunk végig (csakúgy mint az első részben) – csak hogy most egyazon kalandban mindkét szereplőt mi fogjuk irányítani! Először az egyiket, s utána – mintegy visszavagorva az idősíkból – a másikat. A gyakorlatban ez úgy fest, hogy mondjuk elsőként végigjártasztuk Claire-re a játékot, mire a végén kapunk egy mentett állást Leonhoz.

Ez az állással kezdetűk el aztán Leon "B" küldetését, tehát ilyenkor már a kamion másik oldalán találjuk magunkat. A "B" küldetésben láthatunk olyan dolgokat is, amelyeket az "A"-ban nem! (Például a helikopter lezuhását az őrs épületére.) Fontos, hogy azokat a lényeges tárgyakat, amiket Claire-rel vettünk fel, Leonnal már nem tudjuk újra felvenni. Na persze a nélkülözhetetlen eszközöket, mint például a különböző kulcsokat a "B" küldetésben is be kell szereznünk – csak hát mindig más helyről. A padláslépcsőshöz a kurbiltól például Leon "A" küldetésében az egyik szekrény tetején találjuk, míg a "B" megoldásnál a rendőrnőnk irodája mögött, egy ládában.

Egy szó, mint száz: a RE2-t legálább négyezer érdemes végigjártasztani. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az végigjártaszthatja többször is, ugyanis rá lehet menni a jobb eredményekre. A gép figyeli, hogy mennyi elsősegély sprayt használtunk, s hogy mennyi idő alatt teljesítettük a küldetést, s ennek megfelelően osztályoz F-től A-ig. Ha sikerül három óra alá lemenniük, úgy, hogy egyetlen sprayt sem használtunk, majdnem biztos az "A" fokozat. Az "A" fokozatokról pedig újabb jutalom jár: titkos szereplők válnak választhatóvá, illetve van egy Gallery opció (ez szintén a PC verzió sajátossága, a nyáron megjelenő Playstation-verzióban ilyen nincs), ahol új képek és mozik válnak megnézhetővé. A játék kaland része most sokkal könnyebb (például mindentűt fénylenek a kulcsok), de ha elakadtunk, javasolom az 576 Konzol 98/6-os számának a beszerzését, ahol megtalálod a megoldást.

ZOMBIK

A Resident Evil 2-ben rendkívül nagy választék van zombikból – még nőnemű is akad. Ha a közelükbe érünk megpróbálnak minket elkapni vagy savat köpködni. Figyeljünk a tetszhalott zombikra; egyébként is kevesebb löszer kell, ha fekvő állapotukban nyírjuk ki őket. Ha nincs nagy tömeg, elég ellenük a pisztoly is.



NYÁLADZÓK

Ezek a ritka ronda teremtmények általában lopakodnak, bár jellegzetes hűrgésüket már távolról meghallani. Az agyukat nem fedi semmilyen burok, mégis nagyon szívósak. Ránk ugranak, s hosszú nyelvükkel kíméletlenül ostromozzák testünket. Általában kettőseivel támadnak, szóval ne sajnáljuk tőlük a gránátot, vagy a shotgun löszert. Közelharc esetén mindig lefelé kell céloznunk, különben ellövünk felettük.



KUTYÁK

Bevallom, nekem ezek a zombi-dobermanok tetszettek a legjobban. Úgy ugarnak fej a kerítésre, mint az igazi (és persze élő) kuttyák. A közeledésükre egy jellegzetes hang figyelmeztet. Erre nem árt figyelni, mert néha a kameranézet miatt nem látjuk őket (ez persze nem véletlen). Meg lehet próbálni elfutni előlük – legalábbis ha megfelelő reflexekkel rendelkezünk ahhoz, hogy kitérjünk előlük, amikor ugranak felénk.



BOGARAK

A képiakón látható bogár és fajtársai csupán a szellőzőrendszerben fognak felbukkanni, s mindössze el kell futnunk előlük. Mivoltan a ventilátor bekapcsolt, kiszöpi őket. Vannak azonban más zeltlábúak is, mégpedig az őriaspókok. Őket szintén ki lehet kerülni – ha közben megmérgezik az emberünket, sürgősen kék növényt kell keresni.



MILTÁNS NÖVÉNYEK

A vegyi labor területén a növényzet is furcsa aktivitást mutat: néhány agresszív virág mérgező váladékot köpködi. Mivel lassú mozgásúak, ne engedjük, hogy célba vegyenek minket. Kerüljünk mögéjük, és adjunk nekik a lángszórával vagy a tüzes gránáttal – azt nagyon nem szeretik.



MADARAK

Aki látta már a Hitchcock-féle Madarakat, az tudja, mire számíthat. A hollókkal csupán egy-egy folyosón találkozunk, szóval a második részben most nem kapnak olyan nagy szerepet. Legjobb, ha gyorsan elfutunk mellettük, ugyanis olyan sokan vannak, hogy másképp nem sok esélyünk van ellenük.



WILLIAM ÁTVÁLTOZÁSAI

Ha a történetnek van negatív főhőse, az kétségtelenül William doktor. Amikor az Umbrella központ kommandósai megpróbálják elfogni az életművét, a tolvajok megölik, mire a dokí – hogy mindenáron túlélje a sérülést – a saját testébe fecskendezi a G-vírust. Onnantól persze már nem önmaga többé; csak egy szabadon garázdálkodó, roppant veszélyes szörnyeteg. Emberi külseje folyamatosan elsovad. Ahányszor megküzdünk vele, mindig újraéled valamilyen új formában.

AMI MARADT A RÉGI

Az alapvető szabályok, és az irányítás tekintetében minden változatlan. Ahogy az első részben, most is csak négy billentyűre van szükségünk: a cselekvésre/mászásra (mely billentyű egyben a keresgézés és a ravasz meghúása is), a célzásra, a futásra, és a tárgylista gombjára. A tologatásnak nincs külön billentyűje: ha valami eltolhatóan megyünk, automatikusan neki-feszül a figuránk.

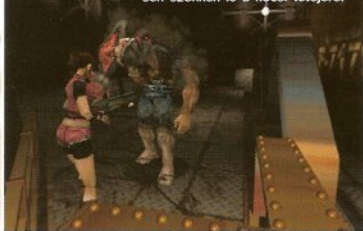
A tárgylista, azaz a Status képernyő is a régi, magyarul a tárgyaink (Item) kívül ugyanott nézhetjük meg az egészségi állapotunkat, a begyűjtött iratokat és bizonyítékokat (File), továbbá a térképeinket (Map) is. A tárgyainkkal három dolgot tehetünk: megvizsgálhatjuk vagy használhatjuk őket, illetve kombinálhatjuk az egyiket a másikkal.

TYRANT

Tyrant egy ugyanolyan szuper-harcos, mint akit az első rész végén küzdöttünk le. Őt a "B" küldetésekben dobják le egy helikopterről – hogy azt ott is legyen egy fölélenség. A játék során legalább ötször le kell leterítenünk, majd végül egy olyan türelmejték lesz a végkélfjelt, mint amilyen az első rész végén is volt. Meg kell néhányszor sebesíteni, s csak ezután dob le nekünk a társunk egy rakétavetőt... A teljes befejezést csak Tyrant megsemmisítése után fogjuk látni!

Menteni továbbra is csak az irógépeknél lehet, s a művelethez festékszalagot kell keresni. (Bár a túl sok mentés állítólag lerontja az érdemjegyünket.) Akármilyen jól is játszunk, gyógyításra is természetesen szükségünk lesz. Ennek két módja van: a hatékony elsősegély spray (ami azonban a végeredmény szempontjából nem javasolt), vagy a zöld gyógyóvnyó. A zöld növényeken kívül felvehetünk pirosakat is, melyeket a zöldekkel mixelve erősebb gyógyhatást érhetünk el. Vannak még a kék növények, amelyek a mérgezősek ellen jók. Fontos, hogy ne fogjunk ki a növényekből: dobáljuk be őket a gyűjtőládákba! A ládák szerezése most is

A kofelaszútból kiszállva a kissé már amortizálódott William elég megröszécsen szokken le a kocsi teteljérei



olyan furcsán "működnek", mint az előző részben, azaz: amit az egyik helyen bedobunk az egyik ládába, azt ugyanúgy megtaláljuk másutt, egy másik ládában. (A ládák és az irógépek általában egymás közelében vannak, ezzel is segítve a játékos dolgát.)

EGYET FIZET, KETTŐT KAP

A RE2 PC-s változata nem titkoltan a PlayStation-verzió átirata: még a CD-töltésnél szokásos ajtókat is meghagyták. (Bár tovább lehet zseket nyomni.) Ennek ellenére mégis többet kapnak a PC-sek – ha ez most egy reklámzöveg lenne,

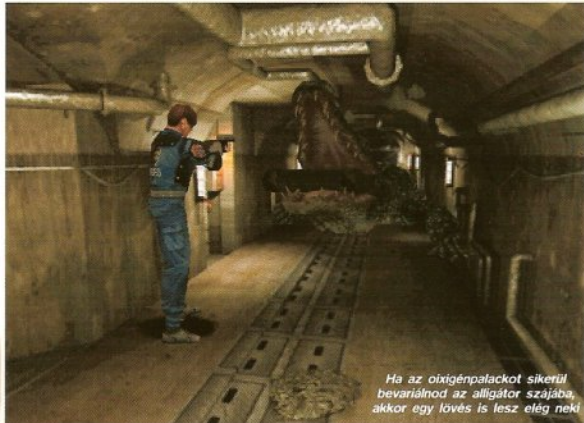
azt is mondhatnám, hogy a Resident Evil árátért megkapják gratísz a Bio Hazardot is. Míg a játék Original Mode-ja a játék európai PlayStation verziójával egyezik meg, addig az Arrange Mode-dal a japánok változatával ismerkedhetünk meg. Most megtapasztalhatjuk, hogy a Capcom milyen kesztűs közel bánik a japán közönséggel! A Távols-Keleten kettő helyett hármasával mérük az irógépszalagokat, a célzásnál automatikusan ráfordul a figura a célpontra, az ellenfeleknek kevesebb találat is elég, s ha a legkönnyebb fokozatot választjuk, egy örök létszerrel rendelkező géppisztollyal

rendelkezünk! Ezen kívül még néhány árnyalattal eltérés van: egyes tárgyak másol lesznek, s kicsit egyszerűbb a meghalás-jelenet. Ja és még valami: a japán verziónál az S (Superior) fokozat a legjobb, és nem az "A".

EGY IGAZI B-MOVIE

A PC verzió a legnagyobb fejlődést kétségtelenül a grafikában mutatja: végre nem csak a szuper izmosok indul el a játék. A felbontást egészen levehetjük 320x200-ra (amúgy természetesen magas felbontásban lettek kidolgozva a karakterek), levehetjük az árnyékolásokat, csökkenthetjük az egyszerre megjelenő ellenfelek számát, stb. De mindamellert, hogy minimálisra zsugoríthatjuk a gépigényt, a program ugyanakkor használja a legelterjedtebb 3D-kártyákat – egyszóval mindenfajta igényt kielégít.

Az összehatást rendkívül fokozza, hogy több lett a zombi – minőségileg és mennyiségileg egyaránt. Az engine most jóval több ellenség megje-



Ha az oxigénpalackot sikerül bevenni, akkor az alligator szájába, akkor egy lövés is lesz elég neki

lenését engedélyezi: az egyik helyen egy kisebb kosárlabdacsapat várakozik. Ráadásul sokkal több típusa van a zombiknak. Példának okáért elég feltűnő, hogy nemrég újoncztak a rendfenntartóknál: rengeteg az egyenruhás szörnyeteg. És ami az igazi újdonság: most már vannak nőnemű rusnyaságok is. Az élőhalottak intelligenciája (már ha lehet ilyesméről szó) sokkal kiforrottabb. Megesik például, hogy egy gránátot, vagy a shotgunnal kettészakítunk egy zombit, mire a lábunk nélküli torzó elkezd csúszni-mászni, s mindenképpen a lábunkba akar harapni. Az is jó po-



A lanovkában William tartja a markát – így tehát adjunk neki!

én, hogy mikor eltasztunk egy zombit, akkor az fellöki a társait is – ha nagy a tömeg, érvényesül a dominó-elv. A zombikok kívül persze vannak más szörnyetek is, elég ha csak a mellétek képeinkre pillantotok. Egy dologban egyébként mindegyik szörny megegyezik: csak akkor lehetünk biztosak a halálunkban, ha már kifolyt a testnedvük – egyébként számíthatunk újraéledésükre. Jómagam nagyon élveztem a RE2-t. Egyes kiüföld lapok ugyan lehúzták, amiért nincs sok újítás benne, illetve – szerintük – elavult a rögzített kameranézet, ám az én véleményem szerint meg-éltől Resident Evil a Resident Evil. Az első részben nekem csak az automata célzás teljes hányza volt idegesítő, de azt most szépen kijavították. Na nem a japán verzióra gondolok (az már egy kicsit túlzás), hanem arra, hogy ha nagyjából irányban tartom a fegyvert, biztos lehetek a találatban.

Csak egyre kell vigyáznunk: figyeljünk, mennyi löser van a tárbán, mert ha az akció közben a gép maga cserél tárat, az animáció pontosan annyi időt vesz igénybe, ami alatt bevitethetnek nekünk két látnécs csapat!

A RE2-t tehát kicsit könnyebb végigjátszani, de mégis sokkal tovább tart, és a rendeltet betétek jóval több időt vesz igénybe. A rendezés pedig tökéletes: még ha előre szölok, akkor is garantált a szivroham, amikor mondjuk az egyik ablakból váratlanul benyúli egy sápadt kéz, vagy amikor az egyik folyosón hirtelen betör egy csapat holdi. Nem mondom, a párbeszédok szerzőjét, és előadóját nem jelölöm Oscar-díjjá, de szerintem ez is csak azt az érzést fokozza, mintha egy olcsó, hamisítatlan horrorfilmben kaptunk volna szerepet.

V.Z.

Resident Evil 2

FEJLESZTŐ: Capcom

KIADÓ: Virgin

WEBSITE: www.capcom.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx

Multiplayer: -

Külsőin/helbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavathosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Még több zombi, még több akció, még több izgalom – csak így tovább!

végítélet

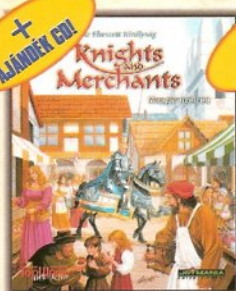
93%



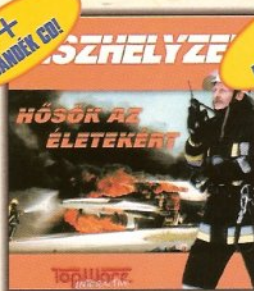
JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű játékok!



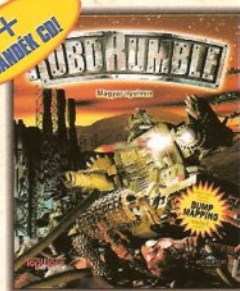
Várható megjelenés március végén!



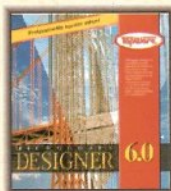
Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



Vészhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



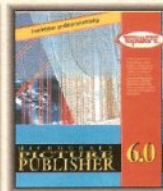
NICROGAME DESIGNER 6.0
magyar nyelvű telepítő - 4.995 Ft



EARTH GOLD EDITION
magyar nyelvű kézikönyv - 0.695 Ft



SILVER GAMES I
10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft



NICROGAME PICTURE PUBLISHER 6.0
- 4.995 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.

a
TopWare
kizárólagos magyarországi
képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levél cím: 3201 Gyöngyös, P.L.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: tbb@internet.hu



AVANGIS AJÁNDÉK!

Jack Orlando - 4.995 Ft kézikönyv **2.995 Ft**
Kézikönyv az általlal feltalált karakterekkel

**AZ ÁRAK AZ ÁÉLT
ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.**

JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű
kézikönyvvel!



Várjuk viszonteladók jelentkezését!

Nem igazán tudom eldönteni, hogy egy Sid Meier nevével fémjelzett új játékot ahátalatos csendelő vagy harsogó fanfárokra kellene-e bevezetni – de mivel egyelőre nem audio-melléklettel jelenünk meg, ez egyelőre nem is igazán életgöngyör. Kezdetben ('91-ben) vala ugyebár a Civilization, amitől ámult a világ, ezt követte rá négy évre a második rész, amire a világnak aztán végképp elakadt a szava. Most pedig itt egy Alpha Centauri nevű játék, amire a világ valószínűleg már nem is tud majd mílni. Pedig mióta Sid otthagya a Microprose-t, hogy Firaxis nevű új csapatával új ösvényeket taposson magának az Electronic Arts számára alatt, nem is használhatja a Civilization nevet, mert annak jogai a Microprose-nál maradtak; illetve az Activisionnél; illetve ez egyelőre még nekik sem világos, így tehát pár hónapig beüli még két új Civilizationonk lesz – bár ez mondjuk nem is tartozik szorosan aktuális té-

sel. A legjobban egyébként a játék reklámszlogenje summázta a dolgot: Fedezz fel – Kutass – Építs – Hódíts.

**HETEN, MINT
A GONOSZOK**

Ha még emlékeztek, a Civ2 azzal ért véget, hogy bátor földi telepések egy maroknyi csoportja űrhajójával elérte a Napunkhoz legközelebbi csillagrendszert, az Alpha Centaurit. Ahol az végződött, ott kezdődik az Alpha, bár – hogy az előddel lehetőleg mindenféle szálát elvágjanak – azért itt egy új történetet is fabrikáltak a dolognak. Eszerint a leendő telepések az emberek jó szokása szerint már a le szállás előtt összekülönböznek. A paradox módon "Egység" nevet viselő űrhajó kapitánya az összezördüleskor veszteséglistára kerül, és a hajót hét olyan menekülőkabinban hagyja el, amelyek utasai esküdt ellenségei egymásnak. A vita természetesen már nem holmi ősdi nemzeti vagy vallási alapokon nyugszik, sokkal inkább

anyag.) Ennek az ideológiának az alapja a természet mindenek felett való tisztelése, és ebből adódóan ökö az egyetlenek, akik viszonylag zöknémenntesen illeszkednek be a barátságatlan biológiai környezetbe: idővel élelmet termelhetnek a minden elborító dzsungelből, sőt még a halálos idegfergeket is megszelídíthetik. Elsődleges érdeklődési körük a bolygó felfedezése. Gyenge oldaluk a filozófiáról a földidő pacifizmus miatt a harc.

A Human Hive az egykori keményvonalas kommunista kései utódait egyesíti. Igen agresszív, tehát elsődleges hozzáállásuk szerint a hódításnak szentelik magukat, de az építésben sem rosszak. A társadalmi formának köszönhetően gyorsan szaporodnak, de a gazdasági ügyekben erős negatív bónuszai vannak.



Erre vörös baba száználmas katonáin gyakorolva már több generáción múlt föl

"faj" teljesen más körülmények közül indul, következképpen teljesen más módszerrel juthat el a győzelemhez. A siker titka "mindössze" annyi, hogy pozitív bónuszait a lehető legjobban kamatoztassák, a negatívakat pedig igyekezzenek kiküszöbölni. A tudósokkal például nyilván nem igazán célszerű naploneoni babérok hajkurászni, sokkal egy-



A Parancsnoki Őrtorony csendesen elvegtetlát

mánkhoz. A lényeg az, hogy az Igen sajátos Gettysburg után tényleg új ösvényre léptek a fiúk – már amennyiben visszatértek minden idők legsikeresebb stratégiai játékaik alapötletéhez. Mert igaz ugyan, hogy az Alpha Centauri a jövőben játszódik, olyan környezetben, amit csak egy igen-igen depressziós sci-fi író tudna kifundálni; az is igaz, hogy minden elnevezés bio-, xeno-, tachyon- és hasonló rémisztő elnevezésekkel kezdődik; mindennek teteljebe a képernyő olyan színekben pompázik, amit egy hétköznapi kábítószerező pszichedelikusnak nevezne (normális emberek inkább borzalmasnak) – de öt perc játék után már minden Civ2-veterán otthon érzi magát – ez hisz a kedvenc játékuk, csak a farsang alkalmából Pirxnek öltözött! Az Alpha Centauri ugyanis majdnem teljes egészében a Civ2-ben már egyszer kiválóan bevált alapokra (kezelésre, filozófiára, sa többi) épül – megspékelve egy rakásnyi új csavarintással, lehetőséggel és meglepetés-

az egymással szöges ellentétben álló ideológiák okozzák a nézeteltéréseket. És ezek az ideológiák meg határozzák azt is, hogy követők hogyan próbálják meg berendezni életüket a bolygón.

A Lady Deirdre Skye vezette Gaia Gyermekei szektáa harcra környezetvédőkből áll. (Abban különböznek a Földön hátrahagyott Zöldektől, hogy egyikük sem visel citromsárga nyolcszékfű, ami ugyebár recirkulálhatatlan

Az Egyetem természetesen a tudósokat tömöríti magába. Új ismeretek kifejlesztésében természetesen messze a többiek előtt járnak, de a biztonság nem valami erős oldaluk. A játék kezdetén ök már két tudományt ismernek, ráadásul ingyen építhetik az idegen tárgyakat vizsgáló cuccokat.

A Morgan Vállalatokhoz csatlakoztak az űrtakapitalisták, akik a játék elején jóval több pénzzel rendelkeznek a többiekénél, és persze gazdasági bónuszai vannak. A háborúkodás azonban rendszerint árt az üzletnek, és a költséges hadi kiadások miatt a moráljuk sem valami magas.

A Spártai Szövetség morálja nagyon magas és természetesen magasak a harci bónuszai. Az egységek prototípusait ingyen építhetik, viszont az iparban és a tudományban nem nagyon jeleskednek.

A Hívők a legvaskalaposabb vallási fanatikussok gyülekezete. Hitüket agresszívan próbálják terjeszteni, ezért kellemes kis harci bónuszai vannak, viszont a kutatásban harmatgyengék.

Az utolsó csoport az egykori ENSZ Békefenntartói – jellemző módon az egyik legagresszívebb társaság. Minden negyedik városkájuk egy bónusz tudást is kapnak, viszont már harmas nagyságú városok is Hab Complexet kell építeniük.

Az inélt felsorolásból már mindenki megismerkedett a játék egyik legnagyobb érnévével. Adottságainak köszönhetően mind a hét

szerebb a technológiail fejlettséggel leigázni a többieket. Ezzel szemben a spártaiak nem igazán a kutatólaborban jeleskednek – viszont fegyverrel megszereshetik azt a tudást, amelyre szükségük van. További kommentár talán nem is szükséges.

EGY BARÁTSÁG-TALAN BOLYGÓ

A játék helyszíne az Alpha Centauri nagrendszere Chiron nevű bolygójá. Mint a kézikönyv függelékéből is kiderül, nem is igazán fikció, hiszen a csillagászati adatok alapján a Chiron környezeti adottságai olyan nagy mértékben hasonlítanak a Földre, hogy az szinte elképzelhető. A játékban mindenestre elégy barátságatlanul fogadja a természettel nem megfelelő szimbiózisban élő lényeket. Erre a legjellemzőbb példa a Xenofungus nevezetű algaféleség, ami hatalmas telepekben tenyészik, és sűrűsége miatt állandó akadályt jelent úgy a közlekedésben, mint a városokat ellátó termőföldek kialakításában. Ezért a játék elején kénytelenek vagyunk terrafarmerekkel eltakarítani őket, amely hozzá nem jutunk a problémát orvosló tudományhoz. Nagyobb baj, hogy a fungus ad otthont az idegfergek rajainak, akik mellesleg a psziharc mesterei. Véletlenülserűen előbukkanó



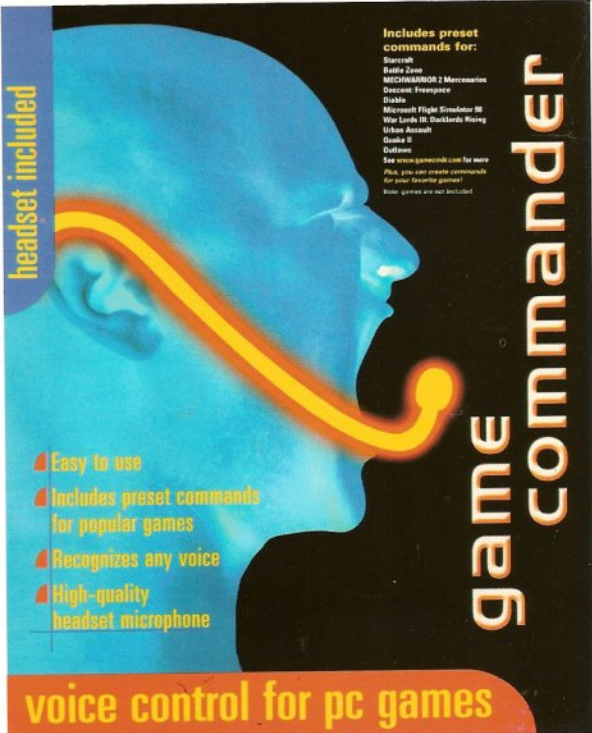
Egy maketti a légersarukból. Szerintem itt még gyilkosabb

MÁGIKUS SZERELVÉNYEK

GAME COMMANDER

A lustaság úgy látszik most már végérvényesen nem ismer határokat – körülbelül ez járt a fejekben, amint csodálkozva forgattam a kezemben a Game Commander nevű ketere dobzát. Hát barátim, ez egy nagyon nagy okosság! Mint a képen is láthatod, a küttyü nem más, mint egy fejre illeszhető kis mikrofon, valami olyasmi, mint amit reptéri irányítók, kommandósok és a Boyzone együttes tagjai viselnek a fejükön (utóbbiak esetében csak akkor van lehajtva, ha éppen az adott illető jön előre egy sort tátozni). A másik végében egy jack-dugó mosolyog, amit a hangkártya mikrofonbemenetére kell akasztanunk – és ezzel végére is értünk az installálás hardver-részének. A dolog működési elve a következő: egy elmés rezdens program segítségével szóbeli parancsokat rendelhetünk egy-egy billentyűhöz, majd az a mikrofonról érkező impulzusokat úgy továbbítja a gazdálatnak, mintha a billentyű lett volna megnyomva. Egy kis program segítségével három a magyar igazság alapon először rögzítjük a hangmintát (aki szórakozott már valaha SB Live! hangkárttyával, az rögtön ismerősen érzi magát benne), pontosabban: hangmintákat, hiszen a játékokat rendszerint egymel több billentyűvel szokás irányítani. Ez kissé kényelmetlen és hosszadalmas procedúra, de szerencsére az ismeretebb játékokhoz (Starcraft, Battlezone, MechWarrior 2, Descent Freespace, Diablo, MS Flight Simulator 98, Quake II) már eleve

mellékeltek egy készletet, továbbá a gyártó azt ígéri, hogy a website-járól folyamatosan le lehet tölteni az újbabbakat. Hogy ez mennyire lesz használható, az kérdéses – az ember reménykedjen, hogy hangfekvése kábé megegyezik a készítőével. Mondom ezt azért, mert volt szerencsénk kipróbálni a Battlezone-nal és a Quake II-vel. A Battlezone-ban például a kiszállást egy szerény 'Hopp!' szócskával helyettesítettük, ami a játékban azt eredményezte, hogy mindig megkaptuk rá a "map"-ot... Quake II-nél még gyengébben szerepelt a fű: az biztos, hogy nem a Quake-irányítására találták ki, ami a működéséből is már nyilvánvaló lehet. Ha valaki ugyanis két másodpercenként lögyet ebben a játékban, akkor nem lesz valami hosszú életű... Szóval ez az, amire nem alkalmas a Game Commander. Amire viszont igen, arra elég jól: olyan játékoknál, amelyben ritkábban használt gombokat helyettesített (pl. térkép, külső nézeti képek például egy repülőszimulátorban, vagy akár fegyvertöltés a Quake II-ben), már valamennyire megállta a helyét. A kezelőprogramja ugyan kicsit lassú volt, de ezt már orvosolták egy patch útján, szóval most már csak egy problémám volt velem. Normál fejhallgatóként valahogy nem sikerült ráhúzni a fejemre, mert valahogy így felbőharmadába fityegett rajtam. Nem tudom, hogy nekem van-e ilyen buci fejem, vagy T. J. láta helyesen, amikor úgy fogalmazott, hogy "amerikai agyméretre tervezték".



Includes preset commands for:

- Starcraft
- Battle Zone
- MechWarrior 2 Mercenaries
- Descent: Freespace
- Diablo
- Microsoft Flight Simulator 98
- War Lords III: Darklords Rising
- Urban Assault
- Quake II
- Outlines

See www.gamecommander.com for more. Plus, you can create commands for your favorite games! Some games are not included.

- Easy to use
- Includes preset commands for popular games
- Recognizes any voice
- High-quality headset microphone

voice control for pc games

FRAG MASTER

Nem angol nyelvtörő mondóka, hanem a Quakereket és egyéb 3D mészárosokat kényeztető "játékvezérlő eszköz", ami annyira más, mint a joystick és gamepad, vagy bármely más eddig megszokott dolog, hogy külön kategóriába kell sorolni. Aki játszott már valamely modernebb első-személy nézetű shoot'em up játékkal, hamar rájött, hogy a játék élvezetéhez szinte elengedhetetlen az éger-billentyűzet irányításkombináció használata, és általában a lehető legrosszabb pillanatban sikerül félrenyomni valamit, guggolás helyett oldalazni, vagy éppen taskot váltani.

MÁR RÁNÉZÉSRE IS KÜLÖNLEGES

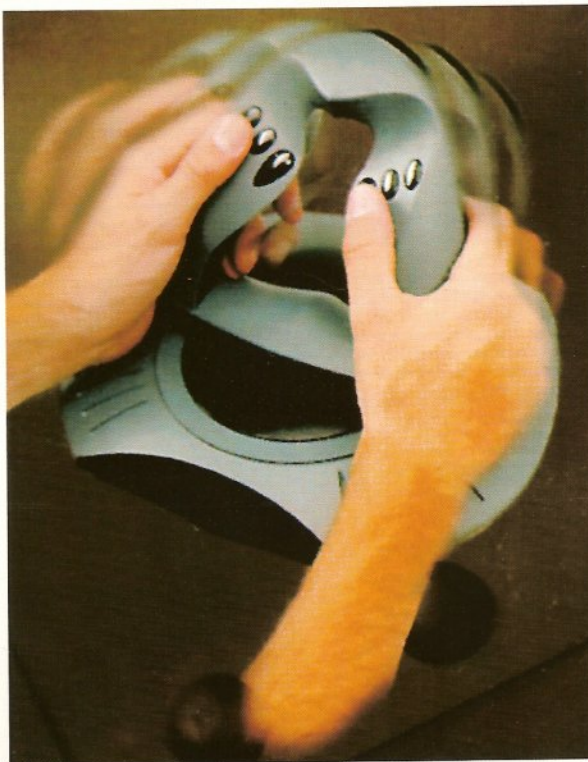
Formája is igen egyedire sikeredett, megragadásához a játékos mindkét kezére szükség van, de mivel a játék szinte minden funkciója (legalább is a fontosabbak) használható róla ez egyáltalán nem okoz gondot. A Trustmaster-től megszokott kellően robusztus felépítés mellett a küttyü épségéről gondoskodik az is, hogy nem tapadókorongokkal rögzül az asztalhoz, mindössze egy csúszásgátló felület és az igen széles talp tartja stabilan, a játék hevében bekövetkező túlrántásoknál pedig szépen elemelkedik, és nem török. A gombok elhelyezésére sem lehet panasz kettő-kettő a mutatóujjak közelében van elhelyezve, három-háromat, pedig a hüvelykujjakkal lehet kényelmesen elérni.

NYOLC IRÁNY, TÍZ GOMB

A markolatot meg lehet dönteni előre-hátra, és elforgatni jobbra-balra, de a talpazaton el is csúszik ugyanezekbe az irányokba. A döntéssel és forgatással nézelődni lehet, míg a csúsztatás a mozgást szabályozza, az oldalazás gomb úgy rögtön elfelejtődik, sőt mivel analóg kormányt tart a kezében a játékos, a mozgás sebessége a mozdítás nagyságától függ, sokkal finomabb közlekedést téve így lehetővé, mint a billentyűzet, amivel vagy rohanni, vagy araszolni lehet. Az az igen durva trükk sem kíván különösebb ügyességet, vagy hosszas gyakorlást, hogy a célpont körül úgy tudjunk körözni, hogy folyamatosan célkeresztben tartjuk.

A tíz gombra tetszőleges billentyűket, billentyűkombinációkat lehet programozni, a hagyományos alfanumerikusoktól a scroll lock-ig bármit. A beállítások természetesen játékokhoz rendeltlen eltávolíthatók, ráadásul ezeket a scripteket a játék indításakor kezelőprogramja automatikusan letölti a kormányba. További kényelmi szolgáltatás, hogy egy nagy halom programot ismer beállító rutinja, amihez önállóan hozzáhangolja a Frag Master-t, sőt a www.frag-master.com Internet címen folyamatosan bővülő listát lehet találni, természetesen a hozzá tartozó scriptekkel együtt.

Schuerer



Azt hiszem, nem túlzás azt állítani, hogy a Turok első része igazi mérföldkőnek számított a számítógépes játékok között. A dinóvadász kalandja volt az a játék, ami az N64 debütálása után az első igazán jelentős akciójáték volt, később pedig ez lett az a játék, ami a PC-sek számára bebizonyította, hogy a 3D-kártyák térhódításával a gépiük felött a Nintendo csodasemínájához – a második rész esetében pedig már ott tartunk, hogy a játék egyszerre jelent meg mindkét platformon, s most már az N64-nek kell igyekeznie, hogy bírja a PC-k új generációjával a tempót. Mert hát az a bizonyos tempó ugyebár elég nagy... Mostanság, amikor olyan játékok jelentek már meg, mint az Unreal vagy a Quake 2, nem lett volna elég csak új köntösbe öltöztetni az első részt, tehát az Iguana egy teljesen új 3D engine-t fejlesztett ki hozzá. A legfontosabb, hogy Turok szemével most már jóval távolabbra láthatunk (azaz kevésbé van a táj leködösítve), és amit így látunk, az sokkalta megnyerőbb. A cég grafikusai vagy 20-szor annyit dolgozhattak, és ennek eredményeként az elképesztően nagy világok kidolgozása nagyságrendileg igényesebb, gazdagabban textúrázott, mint legutóbb. Haladva a kor trendjével most már van hálózati játék is, illetve az Interneten keresztül is kereshetünk játszótársakat.

A távcsöves puskának köszönhetően erme dinoszoid harcok nem néz nyugalmas öregkor elé



A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Egy Turoknak úgy tűnik, mindig akad dolga. (Csak emlékeztetőül: a Turok nem más, mint egy kiválasztott. Egy indián harcos, akire az a hálátlán feladat vár, hogy párhuzamos dimenziókból származó idegen lényekkel vegye fel a harcot. Ez a tisztázás általában apáról fiúra öröklődik, de ebbe most jobban nem akarok belemerülni – aki komolyabban érdekel a téma, annak ajánlom figyelmébe az Accalia Comics képregény-sorozatát.)

Számunkra csupán egy dolog lényegesebb a jelenlegi Turoknak, Joshua Fireseednek a sorsa. A legutóbb akkor hagyott magára, mikor megsemmisítette a félelmetes vezért, Campaignert, és vele együtt elpusztította az időőrgárt is. Ez utóbbit azonban főleg mégsem kellett volna tennie: a mágiás tárgy megsemmisítésével ugyanis Turok – a tudán kívül – egy olyan lényt ébresztett fel, aki még Campaigner

nél is veszedelmesebb. Prímagen valaha a Genzeis újjában állt, s ezért az Elveszett Vidékek bölcsői örökre bebörtönözték. Őt energiátomlalt állítottak fel azokon a helyeken, ahonnan Prímagen az energiáit merítette, s így végül sikerült őt a saját úrhajójában foglyul ejteni. Most azonban az új Prímagen újra az öntudatánál van, és már ki is adta az utasítást a csatlósainak, hogy semmissé tegyék meg a totemeket. Joshua-nak ezért meg kell fogadnia az Örök Világosság Szószólojának, a bájos és bölcs Adonnak minden tanácsát – aki most mindvégig figyelemmel fogja kísérni Turok minden tétét – s be kell vetnie minden tudását, és persze minden fegyverét, különben az Elveszett Vidékek, sőt: az egész univerzum sorsa forog kockán!

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Turokkal először egy olyan világba látogatunk, ahol valaha emberek éltek. Egy szép városba, amit azonban Prímagen genetikailag kitényesztett dinó-harcosai csaknem porig romboltak. Igazi esatérre kerülünk: mindenfelől hüllők hevernek, s ahogy a romok és a tüzek között botorkálunk, még néha robbanások rázzák meg a terepet. A táj kidolgozása szemléletmódot sokat fejlődött az előződhöz képest: a kikötőben, ahová érkeztünk, lemerülhetünk a víz alá, ahol egy derekba tört hajó roncsát kutathatjuk át, a víztükör felett pedig darukat pillanthatunk meg a tengerszint felett, amelyek körül sárga repkednek gyönyörű animációval. Adon az indulásnál itt három feladatot határoz meg: kiszabadítani négy gyereket, bekapcsolni három világítótoronyt, és aktiválni a portálokat. Ezen

kívül – ahogy majd a többi pályán is – legfőbb dolgunk természetesen megvédeni a totemet, azaz el kell pusztítanunk a pálya végén helőz hordákat, mielőtt még azok pusztítanak el a büvös oszlopot.

Átvéve az irányítást, az első akadály egy felettebb egyszerű talány lesz: hogyan is távozzunk a dokkból, hiszen a kaput törmelék zárja el. A megoldást a fal menti hordónál kell keresni: azt felrobbantva nyithatunk fel egy átjárót. Ebből mindenki leszeheti a tanulságot, hogy a hordókra a későbbiekben is érdemes odafigyelni. Hát akkor mielőttünk tovább, s nekiláthatunk a konkrét feladatalainknak. Bár látszólag nincs túl sok dolgunk, azért el fog tartani egy darabig. A három világító test bekapcsolásához például nem elég megkeresni a kapcsolóikat: előbb a hozzájuk rendszeresített akkumulátorokat is be kell szerezni. Átlagon felüli tájékozódó képességre van szükség, merthogy a város történetesen valóban város méretű. Az egy dolog, hogy a portálokkal elválasztott "kvartálok" egymás után (azaz mindig lineárisan) következnek, csak hát igen könnyű fi-

gyelmetlenül elhaladni egy épület, vagy egy járat mellett, s így otthagyni egy kulcsot. Ráadásul ha nem szedjük fel a pályán az összes kulcsot, ez majd csak az összekötő szinten fog kiderülni, amikor a dimenziók közti átjárónál nem tudjuk kinyitni egyik portált sem. Mármost kulcsok mindegyik világhoz: a másodikhoz és a harmadikhoz mindjárt az első pályán találjuk mindet. Prímagen szintjeit eltér a többi: a hozzá való kulcsokért majd vissza kell térni az egyes világokba, ugyanis olyan helyeken vannak, ahová csak később megszerezhető képességek birtokában juthatunk el. Amúgy ha már a tájékozódásnál tartunk: föllel sem árt, hiszen ha gyereksírást hallunk, biztosak lehetünk benne, hogy a közelben van egy ketrec.

kell őket célba vennünk, hogy a mesterlövész fegyverünk távcsövében még csak alighogy kibontakozzon a sziluettké.

A második világ még mindig egy városfeleség, bár itt inkább temetőkhöz meg katakombákban kell bizonygunk. Ennek megfelelően zombik is megjelennek az ellenfeleink soraihoz, s új feladatokat is kapunk – úgymint lezárni a túlvilági portálokat. Harmadjára a szó szoros értelmében ingoványos területre tévedünk: a robusztus Puri-Linnek földjére. Ezután lemelegünk a föld alá, ronda hernyók és vak harcosok közé – és hmentől már fölényekkel is számolni kell. Az ötödik világban túlméretezett bolhákkal harcolhatunk, azaz egy kis Starship Troopers következik Turok-módra. Az izéltábuló királyno

TUROK SEEDS OF EVIL

Egy szó, mint száz: nem szabad túlégosen rohanni, inkább mindenhol kétszer is körül kell nézni. Sietni már csak azért sem kifizetődő, mert minden kaput, illetve az azokat működtető kapcsolókat alaposan őrizik Prímagen csapatjai. A már említett mutáns harcosokon kívül az utcákon raptorkok járkálnak, a hüllőkon pedig apró zöld dinók lakmároznak. Ezek mindegyikéhez ráadásul eltérő harcmodor szükséges, mivel az Iguana egészen kifinomult intelligenciával látta el a karaktereket. Az egyszerű vadállatok például csak az észteőre hallgatnak: a raptorkok – nem törődve a vilámló boltonkkal – esztelenül támadnak, a kis dögövek pedig – ha már túl közel mentünk hozzájuk – otthagyják a koncot, és csoportosan esnek nekünk. A legutóbb félmiválnok persze a dinoszoid katonáktól van. A gránátosok póftán módon elbújnak a ládák mögé, néha szinte fogócskák kell játszanunk velük körbe-körbe. A távolból támadó elit katonák pedig azzal bosszantanak fel minket, hogy különleges kesztyűikkel még az előtt ionlövedékekkel bombáznak, hogy enyélátalan észrevennénk őket. Ilyenkor meg kell hátrálnunk, s óvatosan közelíteli úgy

legyőzése után jutunk el végre Prímagen hajójára, amit jó néhány cyborg mellett egy igen húzós fölényesség is őriz...

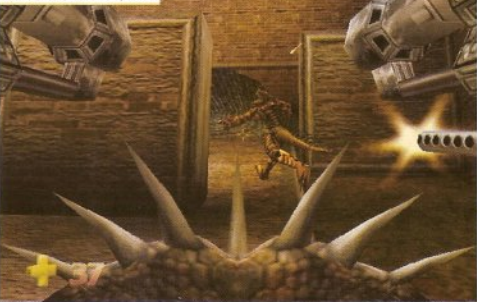
A FEGYVEREK

A Turok 2-ben azt hiszem a fegyverek érdemlik a legtöbb elismerést. Igen kellemes megoldás például, hogy a kilőtt nyilvesszőket bármennyiszor újra felvehetjük. Ha elég ügyesek vagyunk, az annyit jelent, hogy sose fogy ki a municiónk. A találatok rendkívül realisztikusak: a csattanó zaj hatására szinte érezni lehet, ahogy a nyíl hegye áthatol az ellenség testén, s azután a vessző természetesen benne is marad. A dinók – hacsak nem halálos fejleődésről van szó – továbbbromhangálnak nyilvesszővel a hátukban, állított mancsal, stb. De a többi fegyver hatása sem kutyá – azon csodálkozom, hogy a dobozon mindössze a 15-ös szám van kora-tárként feltüntetve. Ha csak egy

A totem védelmében kedves kis totemető rendezek be



Triceratops-háton már a mobil hadviselés bája is belengi az eseményeket



Lehet, hogy mindössze a rosszindulat beszél belőlem, de az utóbbi időben mintha visszasett volna a szoftverkiadók lelkesedése az új ötletek iránt. Lassan már minden valamirevaló játék dobozán ott díszel egy sorszám, rosszabb esetben egy "mission disk" vagy "x.y. edition" logoval megjelölve. Hogy az "ismétlés a tudás anyja", avagy "a változatlanság gyönyörködtet" mondás felel meg inkább a valóságnak – ki-ki döntse el maga. Én személy szerint igen ellenszenvesnek tartom ezt a trendet, mégpedig több okból is. Kezdjük ott, hogy az efféle klónokról meglehetősen nehéz cikket írni, ami már magában is igen nyomós érv (legalább is az ilyen korai, kávészagú hajnalokon). Ha egy játék jó, akkor nincs semmi gond: bevezető, tárgyalás, befejezés, képaláírás, cigarettaszínet a jó öreg CoVboy-jal, satöbbi. Ha a játék ne'adj Isten gyenge, az még

KOMOLY ÚJDONSÁGOK

Hm. Hát igen, ennyit erről a témáról.

NEM ANNYIRA KOMOLY ÚJDONSÁGOK

Lásd fentebb. Amúgy George Washingtonnak igen nehéz gyermekekor volt. Azt hiszem.

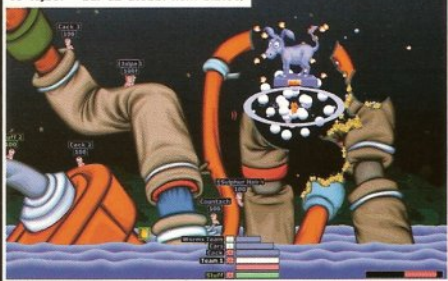
KOMOLYTALAN ÚJDONSÁGOK

Nos, először is szót kell ejtenem a grafikusok palotaforradalmáról, melynek keretében alighanem felkoncolták az utolsó egérpadig küzdő programozókat, s teljesen újírajzolták a menüket. Az előző részt ugyanis megfertőzte a Windows kissé szikár, ám nagyjából átlátható kezelőfelülete – magyarán nem tők felismerhetetlen bizgentyűk között kellett kavargunk, hanem a jól ismert ablakok és gombok

tos küldetések egész dandárjai állnak az "Attempt a mission" opció mögött harcra készen. "Nosza, nézzünk meg egyet!" – e vezérelvet követve meg is próbáltam harcba bocsájtkozni a gaz PC ellen. Hangsúlyozom: csak megpróbáltam. A program ugyanis erre nem egyszerűséggel közölte, hogy előbb játsszam végig a gyakorlópaltyákat, merthogy mindenféle jöttment azért ne garádálkodjon itt össze-

rejtett titkos helyszínt, fegyvert illetve cheatet használhat (jómagam eleddig csak a bron-medáljg jutottam el, úgyhogy ezek mibenlétét takarja jótékony homály). Ez az alapkonceptió egyébként a játék egészére igaz: minél magasabb besorolást érünk el a ranglistán, annál több "extrát" használhatunk a továbbiakban. Példának okáért az új terepek né-

Az a kukac ott kábé a Milky Wayen érezheti magát (rengeteg szeretből és tejből – bár az utóbbi nem biztos)



ennél is jobb! Elvégre nincs is annál kellemesebb és könnyebb feladat, mint gyönyörű körmondatokban ostorozni egy nyilvánvalóan elvetélt próbálkozást (gyanítom, hogy a legtöbb kritikus szigora leginkább ebből a tényből táplálkozik). Ha viszont az a nyamvadt játék egy nagyszerű mű nem sok új elemet tartalmazó átdolgozása... nos, akkor igen nagy baj van. Jó esetben el lehet ütni az ügyet az újdonságok tételes ismertetésével (lásd a Starcraft: Brood war ismertetőt, elkövette szerény személyem), bár ez sem célravezető minden esetben. A Worms Armageddon esetében például nagyon nem, mivel ez esetben jelen vizsgálódásom legfeljebb a Cinkelt Lapok szegélyén sorakozó kis kereteket töltötte volna meg. Sajna. A különféle szóróanyagokban ugyan "a nagyszerű Worms-sorozat záróepizódjaként" emlegették a játékot, ám ez azért nem teljesen felel meg a valóságnak. A "pénc kéne, úgyhogy hírtelenjében vegyétek meg mondjuuk... ezt itt!" felirat ugyan kevésbé lett volna hatásos, na de a Worms: Armageddonra önálló játékként hivatkozni?!? Mindegy, ez van. Bár, ha jobban meggondolom, Laci bátyám kedvenc szolgálása a hosszú történetekkel George Washington gyermekekoráról tán nem is olyan batorság...



közt. A Worms Armageddon már mentes az efféle túlkapaszkodól, például az első, kis jóindulattal akár pályaszerkesztőnek is nevezhető menü után bő öt percen át kellett kutakodnom. Amúgy tényleg aranyosak lettek az ikonok, csak épp kissé váratlanul ért a dolog.

Az előzetes ígéretek szerint egyébként a Worms Armageddon immár az Internettől és egyéb hálozatoktól elzárt játékosok számára is élvezetes. Magyarán változa-

vissza. Yikes! A gyakorló pályák egyébként annyira szórakoztatóak, mint egy közepesen súlyos belfertőzés: egyetlen kukaccal kell mindenféle szimpla feladatokat teljesíteni, mégpedig időre. Például shotgunnal kell egy platformról céltáblákra lövöldözni. Aki mindezeket a feladatokat rekordidő alatt teljesíti, az számos, a játékban el-

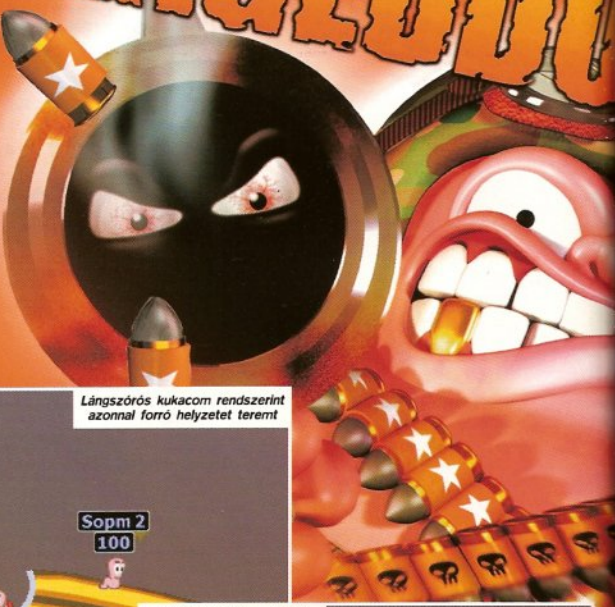
Lángszórós kukacom rendszerint azonnal forró helyzetet teremt

Tűntető hatású explozió: Garfield Föld körüli pályára áll, Chucky a kötél nélküli bungee jumpingot próbálja



melyikét csak akkor használhatjuk multiplayer illetve egyszemélyes játékban, ha azt egy küldetés során már "megtértük". Küldetésre persze csak a gyakorlófeladatok után mehetünk. Ennek a megoldásnak köszönhetően hihetetlenül sok időt kell a Worms Armageddon

WORMS ARMAGEDDON



Kétség sem férhet hozzá, hogy a Starcraft még ma-napság is a legjobb valós idejű stratégiai játékok közé tartozik. Sőt, sokak szerint enyhén elémedett kora ellenére (ha jól számolom, nagyjából egy éves a drága) is méltó "a Legjobb" címre, bár ez egy Blizzard-játék esetében nem is meglepő. Warcraft, Diablo, Starcraft – olyan programok ezek, melyek előtt egész PC-s generációk nőttek fel. Egy szó mint száz: eleve elfogultan láttam hozzá a Brood War kivéséséhez, elvégre egy hivatalos Starcraft-kiegészítőtől azért még a leggyanakvőbb természetű alak is kellemes dolgokat remél. S láss csodát, nem is kellett csalatkoznom. Azt ugyan nem állítanám,

Jubileumi (10000) alkalommal adjuk elő a közhelyet: "A hid túl messze van"



tosan küldi a nyakunkra csapatait. Nem von össze igazán nagy erőket, nem használja ki a játékosok esetleges baktívéseit, és sokszor elég ostoba összetételben gyártja le seregeit. Az egyébként már az eredeti Starcraftra is igaz volt, hogy az egyszemélyes hadjáratokon legfeljebb a játék alapjait ismerhetjük meg, a valódi kihívást a mul-

határozottan ügyesen játszott – amennyiben multiplayer pályán kerülünk vele szembe. Klasszissokkal keményebb ellenfél volt, mint a már emlegetett hadjáratok során. A Brood Warban még erre is rátertek egy lapáttal: le a kalappal az előtt, aki egyszerre két gépi ellenféllel szemben is helytáll. Egész egyszerűen pokoli jó az A.I. – gyors, agresszív, ügyesen kombinálja csapatait s mindig a gyenge pontokon támad. Az új térképek szintén a profi játékosok számára lettek kiagyalva, különösen igaz ez a 4-8 személyre tervezett pályákra. Egyszer volt alkalom rész venni egy négy játékos vs. négy gép elleni ütközetben – mit mondjak, nem mindennapi élmény volt.

de nem árt néhány Medicat és Ghostot sem a közelben tartani. Egyébként a legjobb tanító-mester ugyabár az élet, úgyhogy a Galaxis Útikalauz részszegre vonatkozó paszszusát idézve: "uccu neki és sok szerencsét"...

ÚJ EGYSÉGEK ÉS FEJLESZTÉSEK

Medic: mint az a nevéből is jelethető, leginkább a sebesült gyalogosok gyógyításában jeleskedik. Ezenkívül eltávolíthatja a katonáin-

BROOD

NÉHÁNY JÓ TANÁCS...

...azoknak, akiket a fentiek nem rettentettek el a neten történő játéktól. Azt mindenesetre már most előrebozsajtom, hogy a hadjárat végigjátszása során mindenkiébe kialakul majd jópár teljesen hibás reflex. Példának okáért rutinos játékosok ellen nincs idő szép nyugodtan fejleszteni és építeni, aki pár perccel a játék kezdete után sem tud egy komolyabb gyalogos-csapatot a legközelebbi nyersanyag-lelőhely őrzésére küldeni, eleve elvesztette a partit. S eztán sincs megállás: folyamatosan ontani kell az új egységeket és irtani az ellenfél bányászait. Tapasztalataim szerint minimum három (!) bányászt kell minden mezőnyi kristályra ráállítani, csak így tarthatunk lépést a géppel. Alapvető szabály az is, hogy a nagyobb csapatokat mindig védjük detektoros egységekkel. A protosok Dark Templarjai eleve láthatatlanok, de még az emberek vadászgépei illetve Ghostjai is rendkívül kellemetlenek tudnak lenni. Ja, és mindig használjunk felvérítőket – kömléljük folyamatosan a még szabad kristály-mezőket és a fontosabb hidakat illetve hágókat. Igaz ugyan, hogy jópár egységet el fogunk veszíteni majd e taktika miatt, de mindig felkészülten vehetjük fel a harcot az ellenfél támadócsoportjaival.

Ami az ideális csapatösszeállítást illeti, itt már nehezebb örökérvényű igazságokkal szolgálni. Sok játékos esküszik a kizárólag zergilingekre és tengerészgyalogosokra épülő rohamtaktikára, bár az igazán kemény játékosok ellen az eféle egyoldalú hadviselés szerintem nem válik be. Felállt ellenfél ellen csakis a többkomponensű csapatokkal nyerhetünk csatát – a tankokat például lépegetők, lángszórósok és tengerészgyalogosok fedezete mellett érdemes bevetni,

kat ért varázslatok káros hatásait is, úgymint a Zergling parazitákat vagy a Ghostok bénítását. Legfőbb erénye, hogy ezeket a hasznos képességeit magától is használja, azaz nem kell a csata hevében állandóan kutakodnunk a fehérpáncélos felcserek után – minden komolyabb gyalogos csapatban ott a helye. Amúgy van még egy igen kellemet-

Megzer

Az emberkolónia első ismerkedési estéje a protoss Dark Templarokkal némi véraláztatást is követel



hogy a Brood War egetrengető újítások pergőtüzét zúdítaná a játékosokra, de a sokat látott Starcraft-veteránok polcáról ennek ellenére sem hiányozhat.

Először is ott kuporog a CD-n egy komplett hadjárat (3*9 pálya) a hozzátartozó animációkkal, új egységekkel és hősökkel. A játék készítői egyébként hűek maradtak a hagyományokhoz: a történet egy meglehetősen cinikus, árulásokkal és váratlan fordulatokkal teletűzdelt antiutópia. Ezen oknál fogva nem is lövöm le az érdekesebb poénokat: tessék szépen végigzselezni a 27 pályát. Mondjuk az "izzadás" enyhe túlzás, mivel a gép – sajnos – még mindig igen passzívan játszik. Szépen beerődít magának egy kellemes kis védelmi vonalat, vadul bányászni kezd s folyama-

tiplayer-pályák jelentik. Azt viszont el kell ismernem, hogy a Brood War hadjáratáért némileg nehezebbre sikerült. Az új egységeket meglehetősen ügyesen használja a gép is, s nem egyszer egészen borzadályos túlerővel találhatjuk magunkat szemben. Persze az igazi profik számára még így is csak ujjgyakrolatot jelent.

Ami viszont az új multiplayer pályákat illeti..., nos, ezeken mindenki kösse fel a felkötőnivalót. A gép már az eredeti Starcraftban is



A Setét Templársok következő útja Zergfalvára vezet

STAR CRAFT

len képessége: megvakíthat egy ellenséges csapatot, melynek látó-távolsága egy mezőre csökken. Jövő-fa trükk, bár komolyabb ütközetek alatt aligha lesz időnk efféle kör-mönfont módszerekre.

Valkyrie fregatt: erős páncéltal bír, rakétasorozatokat eregető repülő – ideális a nagy tömegben rohamozó Mutaliskek illetve Guardianok meggritkítására. Apró

bak lehetnek. Nem mondhatni, hogy túl sűrűn használnám...

Charon Booster (fejlesztés): a már emlegetett lépegetők lőtávolságát növeli, sajnos csak a légi egységek ellen. Ennek ellenére az egyik legjobban használható fejlesztés, mivel a lépegetőket általában légvédelmi feladatokra szoktam bevetni. S még csak nem is kerül sokba – ajánlom mindenki figyelmébe.

DWAR EXPANSION SET

szépséghibája, hogy csakis légi célpontokat tud támadni. Sajna meglehetősen drága jószág, 250 egységnyi ásványt és 125 egységnyi gázt kóstál. Leginkább tankokkal, illetve gyalogosokkal együtt mozgatva életképes, bár akkor már a lépegetők jóval hasznosab-

Lurker: tán a legbunkóbb zerg egység a játékban, mivel a föld alól is (illetve csakis onnan) képes támadni. Ilyenkor egy egyes vonalban sebez az előtte állókon, nagy tömegben rohamozó gyalogosok ellen ritka hatásos. Kiválóan alkalmas még az épületek, s külö-

ült protosstaták

nösen a bunkerek elpusztítására. Szerencsére elég sok időbe telik, amíg beassa magát a föld alá, így van némi esély a megsemmisítésére. Multiplayer játékban egyébként különös előszeretettel használja a gép, méghozzá igen ügyesen. Undorító egy féreg, annyi szent!

Devourer: randa repülő dög, savas köpetével (vigyázat: területre hat!) még a legmasszívabb protoss flottának is kellemetlen perceket szerezhet. Ezek a lövedékek a direkt sebészen túl rongálják a célpont páncélját és csökkentik a tűzgyorsaságát is. A szárazföldi egységek ellen viszont teljesen védetlen, így nem árt hozzá néhány Hydraliszet csatolni.

Chitinous plating (fejlesztés): kettővel növeli az Ultraliskek páncélját. Nem valami nagy durranás,

Ahogy így elnézem, mégdesztant hadműveletem nem járt maradéktalan sikerrel



az a nyomorult két pont aztán igazán nem befolyásolja az Ultraliskek túlélési esélyeit.

Anabolic synthesis (fejlesztés): alighanem a Starcraft alkotói is úgy érezték, hogy az Ultraliskek elég gyengére sikeredtek, mivel az előbbihez hasonlóan ez a fejlesztés is őket erősíti. Egész pontosan gyorsabban mozognak és támadnak a kis aranyosok, aminek köszönhetően már egészen használhatóvá válnak. Jó befektetés.

Dark Templar: a protoss Zealotok nagy testvérei, a leghalálósabb közelharci egységek. Láthatatlanok (méghozzá folyamatosan), pokoli nagyokat sebeznek és két Dark Templar bármikor összeolvadhat egyetlen Dark Archonná. Felderítésre, közelharcra, váratlan rajtaütésekre egyaránt alkalmasak, talán a legerősebb protoss gyalogos egység a játékban.

Dark Archon: ő is igen vicces jószág – közvetlen támadásokra ugyan nem képes, ám három remekül használható varázslattal bír. A Mind Control gondolom magáért beszél: használatokor átvehetjük a célpont felett az irányítást. Véglegesen. Apró szépséghibája, hogy használatokor elveszíti Archonunk az összes manáját és pajzsát, úgyhogy nem árt óvatosan bánni vele. A Feedback képességgel a varázslolni képes egységeket tréfálhatjuk meg, míg a Maelstrom" az ellenfél gyalogságát bénítja meg egy időre. Alapvetően mindhárom képesség használható lenne, csak az igazán kemény játékok eszeveszett rohanásában aligha lesz időnk efféle trükkökkel bajlódni.

Corsair: az amúgy is erős Protoss légierő legújabb tagja. Harcba nem túl marcona, ám igen gyors és Disruption Web képességével időlegesen megbéníthat egy célpontot. Löveg-tornyok és bunkerek kifüstöléséhez ideális.

EGY KORREKT KIEGÉSZÍTŐ

A fenti megnevezés alighanem tökéletesen lefedi a Brood Wart.



Kiseb zerg beviszaly - pedig a mondas is azt tartja: "Zerg a zergnek szemel..."



"nem vájja ki" (és melleseg a Protosok is így állhatnának egymással)

Igazán sok új szint és ötletet ugyan nem visz az eredeti játékba, ám ahhoz épp eleget, hogy a Starcraft-rajongók népes táborát még pár hónapra a monitor elé szegezze. A hadjárat izgalmas, a multiplayer térképek remekül megszerkeztettek, az új egységek pedig tökéletesen illeszkednek a játék egészébe. Előre egek ahhoz, hogy érdemes legyen őket használni, viszont ennek ellenére sem borítják fel a Starcraft kényes egyensúlyát. Szóval nekem tetszik, na! Zárzóként még megjegyezném, hogy az igazi mazochisták letölthetnek az Internetről maguknak egy patchet, ami többek között feltuningolja az amúgy is halálos gépi ellenfeleket. Brrrr...

T.J.

Starcraft: Brood War

FEJLESZTŐ: Blizzard Entertainment

KIADÓ: Sierra

WEBSITE: www.sierra.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketzer

Minimum: P133, 16 MB RAM, eredeti SC

Ajánlott: P166, 32 MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: modem, LAN, Internet (8 fő)

Külső/belső

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/béta

Summa summarum

Klasszikus Blizzard-kiegészítő, így tehát

mindenkinek kötelező darab

végítélet

90%

Nu, stó éta? – lört fel belőlem bohó Ifjúságomban megszerzett orosz (illetve: szovjet) nyelvtudásom mintegy 75%-a, amint megpillantottam a Close Combat III: The Russian Front dobozán díszelő marcona puafajkás hadiút, aki vádlón rámszegezett ujjal jelezte, hogy megismert a Panzer Generalból. Da, éta stó – buggyant elő a maradék negyedrészt is, mihelyt elindítottam a játékot, mert végül is pont azt kaptam, amire számítottam. A Close Combat névvel aszem olyan '95 magasságban találkozhattunk először PC-inken. A Microsoft logo ugyan kicsit érdekesen festett rajta, de a megszállott stratégiák felcsillanó szemmel szűrhatták ki, hogy a fejlesztő az az Atomic Games, akik az évtized első felében oly sok remek stratégiai játékkal örvendeztettek meg a "szobaszukovokat". Már a Cc első részben is teljesen sutba dobta addigi hagyományait, hogy valami teljesen újjal rukkoljanak elő: a közelharcot egy olyan taktikai szintű játékok akartak csinálni, ahol nem hadoszályok személytelen tömegei, hanem – akárcsak a valóságban – egyes katonák avagy a páncélosok személyzetének egyéni képességei, felszereltsége és tettei döntik el egy-egy összecsapás végkimenetelét – mindent az akkor divatba jövő C&C-stílus mód-

nak persze kissé hamisanak tűnnek ezek a "hadműveletek", lévén a bennük foglalt 3-5 összecsapás 1-2 négyzetkilométeren zajlik – de persze valahol érthető, hogy kicsit azért körülményes lett volna a kurszki csatában résztvevő 1.500 páncélost egyenként kommandirozni, ráadásul valós időben... Na mindegy. Az viszont már nem mindegy, hogy a hadjáratban ugyanazokat a hadműveleteket és azon belül is ugyanazokat a csatákat játszhatjuk. (Fújjjjjj! – láttam én már olyat is, hogy campaignben új helységeket generált a játék!) A háború menetét persze nem változtathatjuk meg (a Panzer Generalokat leszámítva ilyen lehetőséget egyébként sem pipálhattunk még), szóval előbb-utóbb mindenképpen Jozsif Sztálin harcokocsik dübörögnek Berlin utcáin, de



Az Ivánról elnevezett magaslatnál már negyedézer sópór végig a front, ami kicsit megviselte a környék állagát

Hopp, még egy igazán fontos kis apróság: egy játékot elindítva meg kell adnunk a nevet, és a program minden ütközet után szépen autosave módjára elmentgeti az állást. Nemkívánatos mellékhatásaként az új MAS név is meglepetni néha, mert – mint tudjuk – ugyan a veterán stratégia nem csal, csak néha a guta megütheti...

Grisa! Gygye nyimecki?



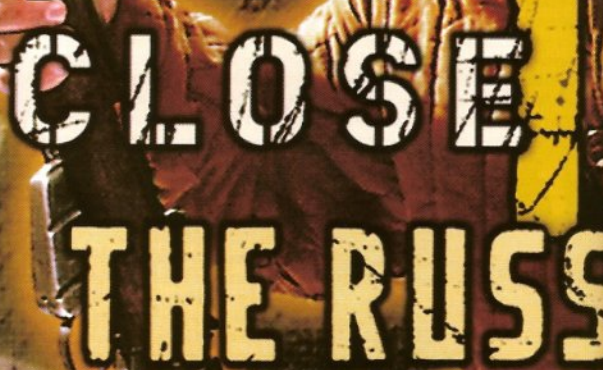
jára real time-ban. Ehhez sikerült is ideális témát választani: azt a kéthónapos nyuglódést, amit az angolász haderő folytatott a D-Nap után Normandia bozótjaiban. Hogy a játék mennyire volt sikeres a maga idejében, már nem igazán emlékszem – annyira viszont biztosan, hogy két év múlva kövesse a második rész, ami a szintén elég kellemetlenül elsülő armehi légieszant hadműveletet dolgozta fel. A sorozat harmadik része témájának már egy mérete-sebb dolgot szemeltek ki: az orosz front eseményeit szórótűl-börötöl.

A NAGY HONVÉDÓ HÁBORÚ

A játékban játszhatunk egyes csapatokat, hadműveleteket vagy akár Grand Campaignt, azaz az egész hadjáratot '41 júniusától egészen '45 májusáig. A tizenhat hadművelet között megtalálható a front legnevesebb hadműveletei a Barbarossától Sztálingrádig, és a kurszki Citadellától a berlini végső leszámolásig. A Panzer General iméreznés földrajzi méreteihez szokott játékos-

azért belülről is kicsit lipót módon lett a campaign megszerzése: például a németekkel nagy nehezen bevettem a második hadművelet végén mosolygó Kremlt – erre a következő hadműveletben két pályával "hátrébb" fogadtam a szovjet ellentámadást. Persze ezzel a marhasággal legalább nem szérehajjóak, mert Ivánékkal is sikerült véres verítékekkel megnyernem ezt a második

kört, úgy, hogy lezavartam a fritzokat a térképről – a következő moszkvai ellentámadásban meg természetesen (?) kezdetben előlőri az eltakarításukat. Fújják fel!... Ez a "logika" egyébként jellemző a játék többi hadműveletére is – szépen fel-le kergetőzünk, annak megfelelően, ami a történelemkönyvben írva van, és függetlenül a játék valós állásától. Új játék választása után kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalt akarjuk irányítani, továbbá egy rakásnyi könnyítést kérhetünk (mindig látjuk az ellenfelet és tudjuk milyen erős, a csapatok mindig végrehajtják a parancsainkat, satöbbi) – de ilyen csalogásokhoz veterán stratégiák persze még álmunkban sem folymadnak.



A CSIPET CSAPAT

Egy új játék indítása után célszerű a Briefing pontban (az eligazításnál) elmerlőnünk, ugyanis a legtöbb háborús játéknál eltérően itt tényleg elég jó kis helyzetelemzést kapunk a hadművelet céljairól, a várható ellenséges erőkről, továbbá a győzelemhez vezető javasolt útról. Ennek fényében célszerű az utánpótlási pontokból (a továbbiakban UP) összeállítani csapatainkat. Pontosabban csak kiegyesítenni, hiszen normál beállításnál az UP-t meglehetősen szűken adagolják a játék, még akkor is, ha az adott hadműveletben a mi oldalunkon van a túlsúly.

ügyesebb hadvezérek nélkül előfordulhat, hogy a vitány korszak sztyeppel kergetés után Grisa őrmesterként látogat Berlinbe. A csapatokat frappáns módon négy típusba, azon belül pedig minőség szerint három kategóriába (tartályos, reguláris, elit) osztották: – a parancsnokok között vannak az egyes parancsnokok, stábok és járművek (páncélcsovisítói a tankig). A parancsnok ugyanolyan harcoló egység lesz, mint a többi, azaz a bónuszal, hogy a környékben lévő jelek egységeket nyugtathatja vagy a támadókat lelkesíteli, annál nagyobb hatóságában, minél jobb járművén utazik; – gyalogosok között vannak a különböző bokorugró rajok. Ezek adják majd csapataink gerincét a másodosztályú tartalékosoktól kezdve a "sokk" csapatokig (honnan szülheték ezt a definíciót?), bár szereplik szerint kissé jobbjó áru-nak tekintendő. Nyílt terepen legfeljebb a hasonló tüzezővel rendelkező ellenfelek ellen van esélyük, de mivel legtöbbjüknek van kézigránát vagy Molotov-kektelti is, közvetlen közelről pán-



Az utánpótlásban ugyan ott mosolyog egy szakmánytól T-34, de a kurszki offenzívára készülő csapatkám így is elég impozáns

FELKÉSZÜLT MÁR 2000-RE?

ÚJ KONFIGURÁCIÓK!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk. Minden számítógépünk „Year2000” kompatibilis. Az ACOMP Base számítógépet átalakítottuk, hogy megfeleljen a '99-es év minden elvárásának, egy igen kedvező árú mellett. A gép Intel® CeleronA processzorral vászasható, 333MHz vagy 400MHz-es változatban. Kialakítása ideális a kezdő felhasználóknak, mert nagy kapacitású winchester elegendő helyet biztosít a felhasználói programok és a játékok számára. Az AGP szabványának köszönhetően a videokártya a multimédiás CD-k megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A díjnyertes TOSHIBA CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemezek olvasása nem jelent gondot. A gép sebessége a Pentium® II rendszerekkel vetekedik.

Az ACOMP Xplorer egy tökéletesen kialakított munka- és játékép. 64MB SDRAM memóriája elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok optimális futtatásához. Az AGP szabványának köszönhetően a kiváló minőségű 8MB-os videokártyája, DVD filmek megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A rendszer kiépítettsége megfelel a legújabb játékok követelményeinek is.

Az ACOMP Zenith - Intel® Pentium® II processzorral kiépítve - egy igazi nagydíj, mivel lehetőség nyílik grafikus-, animációs-, tervezői-, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-re rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchester, minden szabványt támogató kiváló minőségű hang és videokártyája miatt. A gép „alapját”

az 1998-as év legjobb alaplapja az ABIT BH6-os képezi.

Mindhárom rendszerünkhöz FAX / Modemet és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, megnézhetik kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában. Szülők megírhatják leveleiket a Corel WordPerfect Suite 6.1 programcsomag segítségével, határőrnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatnak faxokat és e-maileket, illetve rákapcsolódhatnak az Internetre.

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap,
- Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36max TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium® II processor
- ATI Charger 3D AGP videokártya 8MB RAM
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



ACOMP Xplorer

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap,
- AllPro chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36max TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- ATI Charger 3D AGP videokártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



ACOMP Base

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap,
- AllPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36max TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videokártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



Celeron A
333MHz

Nettó ár: 134.900 Ft

Pentium II
350MHz

Nettó ár: 164.900 Ft

Pentium II
400MHz

Nettó ár: 194.900 Ft

Celeron A
333MHz

Nettó ár: 114.900 Ft

Celeron A
400MHz

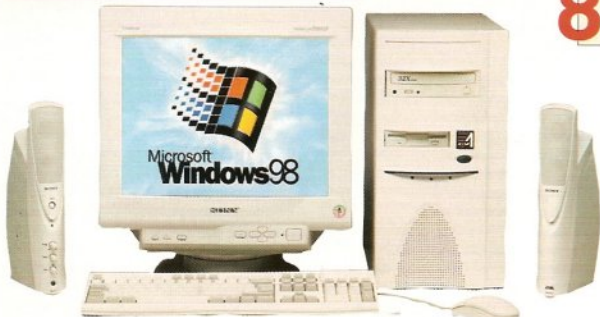
Nettó ár: 129.900 Ft

Celeron A
333MHz

Nettó ár: 94.900 Ft

Celeron A
400MHz

Nettó ár: 109.900 Ft



8.4GB
HARD DISK

64MB
SD
RAM
100MHz

AWE 64
Sound
BLASTER

AKCIÓS

termékek

	Nettó ár
Sound Blaster Live! Value OEM PCI	16.992 Ft
MS Windows 95 SR2 CD/lemez OEM	9.992 Ft
128MB SDRAM 100MHz	32.992 Ft
15" PANASONIC T5F68 monitor	47.992 Ft
19" LICOM (TCO95, 0.25) 3 év gar.	99.992 Ft
8.4GB SAMSUNG UDMA HDD	34.992 Ft
10.1GB IBM UDMA HDD	42.992 Ft
Hewlett Packard LaserJet 6L (600dpi)	79.992 Ft
CANON BJC-250 (A4, Fekete) nyomtató	25.992 Ft

ASUS, ACER, ARISTO
Intel 440 LX chipsettes Pentium II alaplapok
9.992 Ft

GERICOM Notebook számítógép

- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium® MMX mobil processzor, 266MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 32max sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- S3 Virge MX AGP videokártya 4MB RAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Made in Germany



64MB
SD
RAM

4.3GB
HARD DISK

13.3" TFT színes kijelzővel

Nettó ár: 369.900 Ft

Windows 98 Angol vagy Magyar 9.992 Ft-ért minden GERICOM Notebook vásárlása esetén!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:
ACOMP BUDA:
PÓLUS CENTER:

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

DRIVER

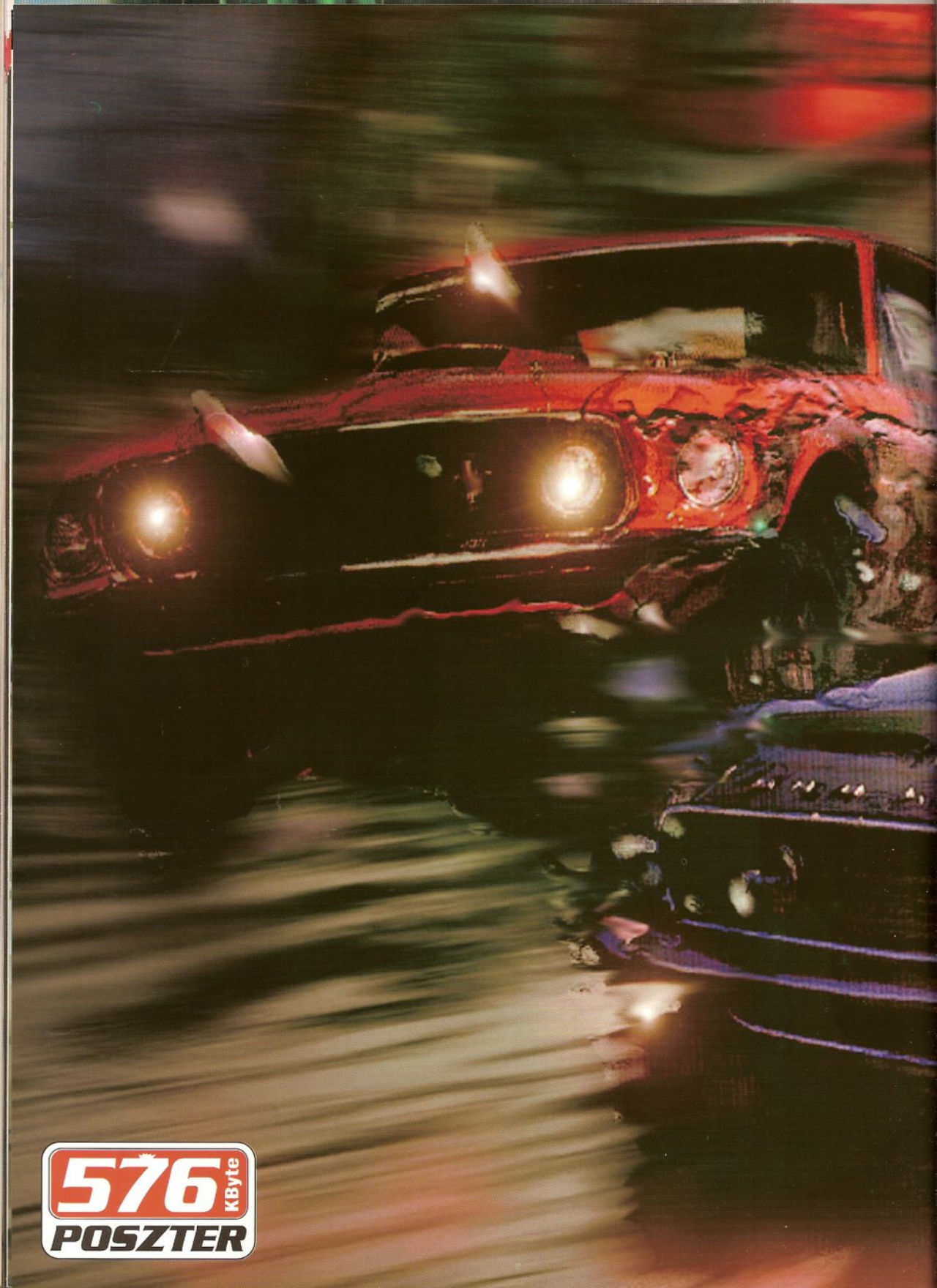


GT
GT Interactive
Software



ELECTRONIC ARTS™

576
KByte
POSTER



576 KByte
POSZTER

Az ember tudvalevőleg gyarló, és könnyen esik szokásai rabságába. Ha mondjuk egy kiadó mindig is kimagaslóan egyedi produkcióiról volt híres, meglehetősen pozitív érzelmekkel lát neki a tesztelésnek. Így történt valahogy ez a Psynosis Global Domination című játékánál is. Igaz ugyan, hogy a Psynosis inkább az akciójátékok kategóriájában jeleskedik igazán, de azért már voltak igen kellemes kiruccanásai idegen vizekre is – miért lenne ez most másképp? Nos, ezúttal sajnos az a bizonyos kivétellel hozott össze a rossz sorsom, hisz olyan nagy nevű játékok után, mint a Lemmings, a Discworld vagy a Novastorm, a Psynosis most egy lényegesen gyengébb produkciót dobott piacra.

A Global Domination talán a stratégiai játékok csopotrját óhajtja gazdagítani, de azok közül is a gyengébbik fajtájukét. A játék lényege röviden annyi, hogy az emberiség fejlettségi szintje már nagyon a csillagos eget ruggossa, mikor egy kormány végzetes hibát követ el, és kitör a totális globális háború. Itt jövünk a képbe mi, ugyanis egyévszen véletlenül épp most léptünk be egy titkos mexikói elit alakulatba. Feladatunk a parancsok végrehajtása és a világébe megteremtése lesz. Mindehhez a mai technika mellett már az ujjunkat sem

nézökökkel. (Sajnos nem ez a helyzet, de ez nem is tartozik a témához.) Az intróban megismerkedhetünk a segítő társainkkal és természetesen magával a nagyfőnökkel is. Körbevezetnek bennünket az irányítóteremben, és máris megkapjuk az első megbízatásunkat.

A játék gyönyörű videói és zenéi talán csak a mézesmadzag szerepét szolgálják a produkcióban, mert a feladatunk az egész játékban mindössze annyiból áll, hogy egy elégán-

azon kevesekre vonatkozik, akik egyáltalán eljutnak a negyedik pályáig, mert a nehézséggel igen bőkezűen bántak a programozók. Annyira nehéz betartani a küldetésben leírtakat, hogy ember legyen a talpán, aki uralkodni bír magán. Csak egy példát említenék: a feladat Észak-Afrika szétbombázása, de amikor már úgy belelendültem, hogy az ötszázadik lövést adtam le, a bal alsó sarokban megjelent egy apró kiírás, miszerint "Afrika megadja magát, ne lőj

választani, hogy melyik bázisát támadjuk az adott hatalomnak. Ennyit elég is tudni az irányításról, hogy játsszani kezdhesünk, a speciális billentyűket úgyis elolvashatjátok a Controls menüpontban.

A Global Dominationben kétféle módon indulhatunk a háborúba: a normál játék a "New Campaign", melyben egyedül kell felvennünk a harcot az ellenségekkel és a hálózati játék, ahol barátainkkal szövetségbe, vagy éppen ellenük küzdve szállhatunk ringbe. Ezen felül ajánl a játék, egy úgynevezett konfliktuszerkesztőt is, ahol kedvüncnk készíthetünk magunknak gonoszabbnál gonoszabb küldetéseket.

Összegezve, a Global Domination nem más, mint egy üres és értelmetlen háborúskodás, a 3D-gyorsítók lehetőségeit messzemenőleg NEM kihasználó, bár mindenesetre igencsak újszerű próbálkozás a stratégia terén. Nem tudom, hogy miért, de hihetetlen egyszerűségeiből adódólag nekem mindig egy atomkori Risk jutott róla eszembe – azzal a különbséggel, hogy a Risk igencsak szórakoztató társasjáték. A lényeg az, hogy a Psynosis legújabb "stratégia csodája" nem váltotta be a hozzá fűzött reményeim, sőt hibonyította, hogy még egy ilyen remek cég

GLOBAL DOMINATION

Globális dobálós



"Szavannák, fekete nők – óóóóó, Afrikán!" (A bombázókat a KFT kihagyta)



Ez itt egy ország, teljes berendezéssel

kell mozdítanunk – illetve pontosabban csak azt kell, mert a csatákat egy térképen át vívjuk a célkeresztünk irányításával. Ennyit a mélyen szántó kerettörténetről, amely pont olyan magvas, mint maga a játék.

Talán mondani sem kell, hogy kezdetben egy igazán kellemesen festő intro fogadja a játékost. Az átvezető filmekkel együtt kiváló minőségűek, legutóljára talán a Wing Commanderben láttam hasonló kidolgozású videót. Ha a magyar filmyártás csillagai csak megközelítenék azt a látványt, amit manapság egy huszadrangú játékokhoz készítenek, akkor a mozik csurig lennének a lelkes

san megrajzolt földgömbön a célkeresztünk segítségével különböző helyekre lövünk rakétáinkat és küldjük egységeinket. Ebben a lehetőség szerint a kapott utasítások szelleméhez kell ragaszkodni, mert ha módszerünkkel csak egy kicsit is eltérünk az élénk vetített küldetéstől, halálra leszünk ítélve. A feladatok tulajdonképpen még érdekesnek is mondhatók, csak éppen ott van az az apró kis szépséghibája, hogy akármilyen a feladat, a végrehajtása szinte ugyan olyan, mint az összes többié. Vagyis a harmadik-negyedik pályá után az ember már kezd kicsit elunni magát, és a további pályák helyett a reset gomb után kezd tapogatózni. Ez persze csak

tovább". Ilyenkor már begörcsöl az ember keze és nem képes rögtön leállni, ezért akarva-akaratlanul leadtam még pár lövést – ekkor a LOSE felirat tájékoztatott, hogy ne is erőlködjek tovább, a küldetést ugyanis ezzel elvesztettem.

Hogy veletek ez ritkábban forduljon elő, nem árt, ha figyelmesen elolvassátok a folyamatos instrukciókat. Az irányítás egyébként tök egyszerű: az egér mozgásával forgatjuk a földgömböt, a bal gombbal löhetjük ki a támadó rakétákat, a jobb gombbal pedig az elhárító tölteteket. A gombok nyomvatartásával tudunk átváltani más fegyverekre, és ami a legfontosabb, a szököző lenyomásával lépethünk be az aktuális terület főhadiszállásába. Ha ez a terület a miénk, akkor innen küldhetjük ki vadászgépeinket és hadihajóinkat, ha ez az ország ellenséges, akkor itt tudjuk ki-

is követhet el tévedéseket. Csak olyanoknak ajánlanám a játékot, akik szeretnek mesés videókon és remek zenéken csámcsogni, amelyekhez mindegy milyen játékot csomagoltak. Kell hozzá egyébként egy jó adag képzelőerő is, mert a Global Domination szemléletmást azt kívánja a játékostól, hogy lelki szemeivel odaképzelve a monitorára azokat a látványos jeleneteket, melyeket más játékokban real-time-ban élhet át kedve szerint.

Global Domination

FEJLESZTŐ: Leeds Studio

KIADÓ: Psynosis

WEBSITE: www.psynosis.com

MEGJELÉNS: megjelent

Ketgere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL, 3dfx

Multiplayer: Modern, Internet, LAN

Külön-külön

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

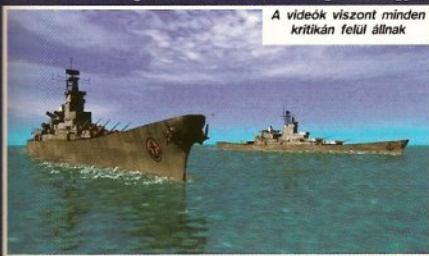
Zene

Summa summarum

Az első tíz perc után csodálkozik az ember, hogy hova lett a játék többi része

Végítélet

70%



A videók viszont minden kritikan felül mindk

Több mint öt év telt el a Betrayal to Kron-dor megjelenése és tesztelése óta. Azóta – azt hiszem joggal mondhatom – gyökeres változásokon ment keresztül a PC-s piac. Ma már szinte minden elfitődött a 3D felé, s ez a trend elsősorban az akciójátékoknak és szimulátoroknak kedvez. Alig-alig jelennek meg szerez- és kalandjátékok, elég csak át-böngészni az előző 576-ikat: az újság orosz-lánrészt a 3D FPS-es birtoklóják. Ebben a kaland- és RPG-es kategóriákból – s a Sierra úgy tűnik párt-foglalja ezen témájú anyagok kiadását is (a Half-Life mellett, mely egyébként a Sierra eddig leggyorsabban fogyó játékává lépett elő

ben lángra kapott hajóról néhány láda kincs társaságában menekültek. Amikor a felegett hajó a hullámsírbá merül, s az áhitott kegy-tárgy fénye a víz alól tündöklök vissza, Bear kifejezetten dühbe gurul, s ennek állati üvöltéssel ad hangot...

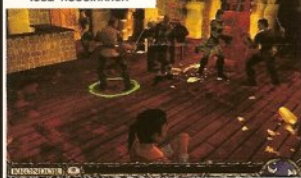
A játék 10 fejezetre van felosztva: az első három Kronordon belül játszódik, s ebből az első egy amolyan prólógus, melyben Jamest, az udvar egyik emberét alakítjuk, s feladatunk Jazhara, az új udvari mágus bekísérése a palotába. A feladat igazán nem bonyolult, az északi kapunál várakozik a lány. Persze ha igazi kalandor vér folyik az ereinkben meg találka előtt felkeressük a szegénynegyed rosszlányát, akivel a kalandunk végül egy pin-

kegytárgy található. Persze a hajókiemelőknél is büzlök valami: valamikor az elmúlt napok-korok olták meg a vezetőjüket. A rejtély megoldása után a csapat két további taggal bővül: Solonnal, az Ishap pappal és Kendaric-vel, a hajókiemelő szekta egy igen tehetséges tagjával. Attól se kell félnünk, hogy a játék végére elfelejtjük a történetet elejét, mivel beépítettek egy Journal, azaz napló funkciót a játékba, s a fontos eseményeket visszaolvashatjuk belőle.

AMIT LÁTUNK ÉS AHOGY

A játék grafikáját tekintve sokat változott elődjéhez képest. A saját szemszögből történő megjelenítést felváltotta a külső kamera és a 3D-s karakterek. Leginkább az Alone in the Dark-féle módszerhez lehetne hasonlítani, de persze a grafika mai színvonalú. Az előre elkészített háttérnek nagyfelbontásúak, gyönyörűek, rengeteg van belőlük, és a játék

A találka James komá-val maradvány élmény lesz hőseinknek



szük három hónap alatt, pedig a cég már vagy 15 éve jelen van a piacon) nemrég jelent meg az inkább felejt-hető KQ8, ebben a számban pedig két szerepjáték-szerűség is helyet kap: a Quest for Glory 5 és a Return to Kronodor. A Kronodor nem igazán ízig-vérig RPG, eseményei lineárisan követik egymást, a harcrend-szer nem elég kiegyensúlyozott – de összességében mégis nagyon szórakoztató, jó néhány délutánra szóló szép játékkal van dolgunk.

TÖRTÉNETEK KRONORDONBAN

Már az első részben is prioritást kapott a történet, melyhez Raymond E. Feist regényei szolgálták alapul, s az író maga is szervesen közreműködött a játék elkészítésében. Mr. Feist egyébként híres fantasy író a tengeren túl, azt viszont nem tudom, hogy íthón jelen-tek-e már meg könyvei. A Return to Kronodorban egy értékes varázstárgyat kell visszazere-znünk a hullámsírból és persze a sötét ol-dalnak is hasonlóak a tervai, s ahol tudnak, kereszthe tesznek nekünk. Ez a történet gerin-ce, de ezen kívül rengeteg kis apró kalandba, összetűzésbe keveredhetünk.

A játék egy remek intróval kezdődik, egy gon-osz kalóz – mint a későbbiekben Kiderül, Bear névre hallgat – megcsáklázza az Ishap rend hajóját, mely épp az Ishap vallás szent szimbólumát, az "Istenek Könnyét" szállította Kronordba. A kegytárgyat védő papokat pillanatok alatt kardéltre hányják, majd az időköz-

cében ér véget. Itt egy rejtélyes ember reánk biz egy amulettet, s arra kér vigyük el észka-kon lakó szerelméhez. Amikor már Jazharával vagyunk, felgöngyölíthetünk egy gyerekkeres-kedős ügyet, illetve ha be megyünk a házakba, a legtöbb esetben harcba keveredünk, s elég jó minőségű cuccokra és nem elhanyagolható tapasztalati pontra tehetünk szert.

A következő fejezetben veszi kezdetét az igazi történet: a hősjelölték Jamest, a király katonáját indulnak megkeres-ni, s a Rainbow Parrotban találják rá, ahol épp három zsvány ellen hadako-zik. A harc végeztével James vérbe fagyva találja szerelmét, Thaliát. Innen aztán elkezd kuszálódni a történet: Bear egyik volt emberének hulláján keresztül eljutunk a hajóról ellopott kincs egy részé-hez, majd James kiválik a csapatból, s meny-asszonya gyilkosa nyomába ered – mi pedig a Hajókiemelő Szakszervezetnél kezdünk lobby-zni, hogy emeljék ki nekünk az elsüllyedt Ishap hajó roncsát, melyen a rendnek oly fontos

Lara Croft áruháiban figyelj amint a kís tolvajlány cöljra lép



Visszatérni é Return to Kronodor



Történnék még csodák. Vannak, akik nem adják be a derekukat egykönnyen, s tartják magukat a régi szokásokhoz, a régi stílushoz. Vannak olyanok, akik csak legyintenek az ilyen anakronisztikus őskövületekre, de akadnak, akik nagy örömmel fogadják őket. Hát én az utóbbiak közé tartozom. Ami pedig a régi stílus hordozóját illeti, az most nem más, mint a Quest for Glory 5.

A kalandok kedvelői bizonyára egyetértenek velem abban, hogy az utóbbi időben igencsak hanyagolják ezt a műfajt és vele minket, kalandorokat is. A régi kalandok korszaka leáldozóban van – csak alig néhányan tartják a frontot. A kalandjátékok egyik fő mágnása, a Sierra, igencsak rám ijesztett, amikor a "forradalmian új" 3D rendszerre épülő KQ8-ával kijött, és sutba vágta az összes, eddig jól bevált módszerét. Szerencsére vannak, akik még nem felejtették el, mivel is játszottunk

a benne rejlő lehetőségeket, ráadásul a hátterek csak 256 színűek, és 640*480-as a felbontásuk. Persze ettől függetlenül a grafika még szép, sőt nagyon szép. Szerintem KQ8 tényleg igazi 3D küllemét sokszorososan felülmúlja ez a 2D-s grafika. Azt hiszem, hogy kalandjátékhoz még mindig ez való igazán, a 3D erőlködés még nem akar ehhez igazán passzolni. Talán majd egyszer, a nem is a túl távoli jövőben...

AMI A TÖRTÉNETET ILLETI

Aki már legalább köszönőviszonyban van a Glory-sorozat előző tagjaival is, az jól tudja, hogy ennek a Quest-szériának finom RPG-beütése van, s ez azonnal meglátszik már az elején, amikor karaktert választunk. Harcos, varázsló vagy tolvaj bőrébe bújhatunk, il-

terrel játszunk éppen. A tolvajjal például kirabolhatjuk a helyi bankot, csatlakozhatunk a tolvajcéhhez, boldog-boldogtalant meglaphatunk, ajtókat törhetünk fel. Ez tényleg izgalmasan hangzik, de azért ne felejtjük el, hogy a játék helyszíneinek, feladatainak 80-90%-a változatlan, s csak az igazi megszállottokról tudom elképzelni, hogy kiismerik minden osztály csínját-bínját.

Akik nem találkoztak a sorozat előző részeivel, azok is nyugodtan üljenek le a QFG5 elé, mert teljesen különálló epizód. Akik ismerik az előző részeket, azok felfedezhetnek jó néhány ismerős arcot – például Katrinát, Rakeesht, Erasmust vagy Elsát. A játék Marete szigetén, Silmariában játszódik, ahová Erasmus, az öreg varázsló küld minket. Silmariát évekkel ezelőtt a szigeten tanyázó sárkány porig égette. Silmaria lakói ekkor hét varázserő szobrot emeltek, amelyek örök álomba ringatták a sárkányt. Ez a varázslat csak addig tarthat, amíg nem éri vér egyik varázsszobrot sem – nemrég pedig ez a baj megtörtént. Az egyik szobor öröjött orvul meggyilkolták, vére a szobor talpazatára fröccsent, és gonosz lelkék szárai szabadultak el. A környékbeli szigetekről hadak érkeztek, legázolták Marete horgászfalvait, az eddig békés tengeri lények a halászkok ellen fordultak, és sántái kreatúrák jelennek meg az erdőben. A bajokat csak tetézte, hogy egy orgyilkos átvágta Silmaria királyának torkát, s így a birodalom uralkodó nélkül maradt. Silmariából a legtöbben elköltöztek, csak egy-két kereskedő maradt. A környező falvak elnéptelenedtek, a szigetet elrejték az ellenséges katonák. Silmaria törvényei szerint az új uralkodót legálább öt hátor vitéz közül kell kiválasztani, és csak az lehet Silmaria királya, aki a legelső helyen teljesíti a hét részből álló erőpróbát. Jömagunk is az erőpróbaára készülünk vitézek egyikeként érkezünk ide.

A játék menete az erőpróbaák tekintetében meglehetősen lineáris, de ezt a lineáris játékmenetet kellemesen megbontják oldalágak. Aki hamar túl akar lenni a programon, az néhány délután alatt teljesítheti a hét erőpróbát, de ez a stílus nem arról szól. Érdemes figyel-

ni a kis apróságokra, felderíteni a mel-lékvágányokat is – így szerzhetünk barátokat a játék során, illetve hitves-re is szert tehetünk, ha sikerül négy hölgy közül valamelyiket levenni a lábáról. A dialógusokat már csak azért is érdemes olvasni, mert sok helyen a szövegírók a Galaxis Útikalauzon pö-

QUEST

DRAGON

Régi dics

Főhősünk rendszerint vakarózással tölti a semmittevéssel pergő perceket



pár évvel ezelőtt, s a hagyományokhoz hűen készítenek kalandjátékokat, természetesen többé-kevésbé figyelembe véve a kor követelményeit is. A QFG5 – amely az első Quest, amit nem házon belül fejlesztett a Sierra (külső céget, a Yosemite Entertainmentet bízta meg a feladattal), gyönyörű, rajzolt hátterek előtt játszódik, akár néhány évvel ezelőtt a kalandjátékok többsége. A figurák természetesen teljes 3D-ben mozognak, de érdekes, hogy nem használnak semmiféle gyorsítást ehhez, és sajnos ez meglátszik a küllemükön is, ha közel vannak (például nincs pixelelés). A háttér grafikájában újdonság, hogy ha – az egyébként 2D-s terepen – távolodik emberünk, a kamera arra a részre kezd ráközelíteni, amerre megy. Érdekes az a zoom-technika, bár szerintem ha megtámogatták volna 3D rutinokkal, sokkal többet kihozhattak volna belőle. Így alig-alig használták ki

létve ha van Paladinként mentett állásunk a 4. rész végéről, mód nyílik ennek az osztálynak is az alakítására is. (Egyébként a készítőik úgy látszik, hogy nem akarták megfosztani a Paladin-lét okozta örömeiktől azokat a játékosokat sem, akik nem rendelkeznek ilyen állással: a CD-n található egy kimentett Paladin karakter is.) Bár nem láttam a Sierra promóciós anyagát, de biztosan nagyon büszkék arra, hogy minden karakterrel máshogyan alakul a történet. Új helyszínekre juthatunk, más szituációkba kerülhetünk, attól függően, hogy melyik osztályba tartozó karak-

Vérszédítő vladal a tengerparton

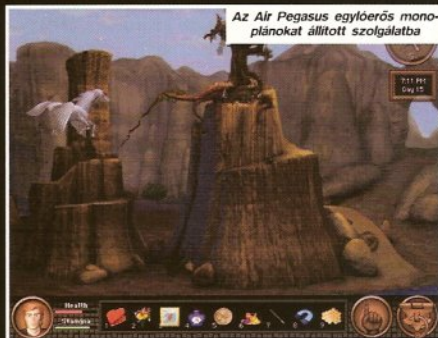


rőg-hettek, többször is visszaköszönnének belőle részek. A tudomány szigetén pl. ki kell tölteni egy tesztet, hogy asszisztensek lehessünk – arra a kérdésre, hogy mi a tudomány célja, természetesen "Az élet, a Világmindenség meg Minden felfedezése" a helyes válasz. Az ilyen tesztek különösen pihentek a játékban, pl. megfejtésre vár az is, hogy a Polygon vajon egy ex-papagáj-e, és az Insect az Outsect ellentettjét jelenti-e...

Teljes leírással ekkora helyen nem szolgálhatok, de néhány hasznos tanácsot a kezdéshez megereszték: varázs mágneset mindenképp szerezzünk be a magic shopban, rendkívül meggyorsítja a közlekedést. Csak be kell helyezni az egyik darabját a fogadóban lévő ládánkba, s a nálunk lévő

darabot bárhol és bármikor használva azonnal a fogadóba teleportálunk. A pénz nagy szerepet játszik a játékban is, rögtön az elején 1000 aranyra van szükség, hogy jelentkezünk az erőpróbára. A helyi arénában minden nap küzdelem folyik, melyre mi is jelentkezhetünk a Dead Parrot kocsmában, s ugyanitt fogadhatunk is a játékosokra – a legbiztosabb az, ha magunkra fogadunk, s az összes pénzünket fel-

RPG-s beütésével, amely persze azért soha nem vehette fel a versenyt a szerepjátékok nagyjával. A szokásos kalandozáson kívüli feladatok a gonosztevők és egyéb barátságatlan figurák lekasabolása. Szerencsére a játék beállítható nagyon könnyű fokozatra, s így cseppet sem zavaróak az akció-



Az Air Pegasus egyelőres monoplanokat állított szolgálatba



A tengeri herkentűy deréki a vízben áll, megközelítésének a módja tehát egyértelmű: lanovka

GLORY

N FIRE

ségünk...

tesszük. A küzdelem napján mindenképp mentünk egyet, s este hat után irány az aréna. Ha sikerül nyerünk, hatszoros pénz is ütheti markunkat, amiből már kényelmesen bevásárolhatunk. A Dead Parrotnál és a pénznél maradvá: az ügyes kezűek kipróbálhatják a késdobálást is (akár a papagájt is célba lehet venni), mellyel szintén nagy összegeket lehet szerezni, főleg ha a legkönnyebb fokozatban játszunk.

Némi plusz tulajdonságokra tehetünk szert az első erőpróba alatt, ha a többi faluból is kiirtjuk a gonosztevőket, nem csak abból melyet ránk osztottak. Ne feledjük el, hogy az erőpróbákat megadott idő alatt kell teljesíteni, s ez az idő a nehézségi foktól függ.

Mát jó szerencsét és kitartást a kalandozáshoz, s amit végezetül ajánlok, hogy játsszátok ki az aktuális karaktereket. Tapasztalataim szerint a tolvajjal lehet a legkülönb dolgot művelni a másik három osztályhoz képest, csak ajánlani tudom. A legkönnyebb a Paladinnal a játék.

részek, úgyis mindig nyernék – ez nem elhanyagolható szempont egy kalandor vénájú játékosnak. A csaták sosem voltak kiemelkedőek a Gloryban, többnyire azon múlik minden, hogy kurzorunkkal rá tudunk-e kattintani ellenfelünkre. Bár a játék irányítható billentyűzetről is, de ezzel a módszerrel tapasztalatom szerint igen hamar felhagy az ember... A harc a QFG5-nek is gyengéje, legalábbis ha valaki ilyen aspektusból nézi a játékot. De akit főleg a kalandrésze vonz, azaz a beszélgetések, megoldandó rejtélyek miatt ül le játszani, az hamar túlteszi magát a kattintgatós harcok nehézségén. Ha már úgyis a kezelésnél tartok, néhány jó szót is ejtek róla, ugyanis a játék többi részében kitűnően használhatók az irányítás következő támpontjai: jobb gombbal változhatunk a szemikon – amely természetesen a környezetünk megvizsgálására szolgál – és a kézikon között.

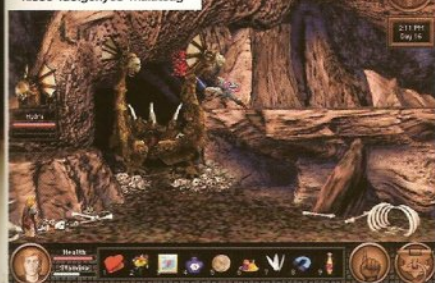
Utóbbi szinte mindenre alkalmas: a segítségével beszédbe elegyedhetünk, felvehetünk valamit, ajtókat ki nyithatunk stb. A képernyőn található zárkon vezet a tárgylistánkhöz, ahol mindent megvizsgálhatunk 3D-ben, és rövid leírást is kapunk az illető tárgyról, ha esetleg nem ismerünk fel. Tárgyainkból 10 darabot kitehetünk az övünkbe, ami annyit jelent, hogy azok állandóan láthatók a képernyő alján. Ide például a gyógyítókat érdemes kitenni, amelyeket gyakran használunk a harcokban. További ikon hősünk fizimiskája, erre bökve megtekinthetjük a tulajdonságainkat, valamint innen érhető el olyan remek menük, mint az állásmentés (itt szerencsére megmaradt a régi rendszer), töltés, pontszámaink megtekin tése vagy a pihenés. Egyzóval nem változott drasztikus módon a kezelés sem, amely szerintem szintén a pozitívumok közé sorolható. A grafikáról kivételesen az elején írtam, ám hátra van néhány szó a hangokról és zenéről. Utóbbiak igen magas színvonalúak – nem véletlen, hogy kiadták kü-

lön zenei CD-n a játék soundtrack-jét. A hanghatások átlagosak, szerintem a King's Quest 6-ban már voltak ilyenek. Egyébként nekem tökéletesen megfelelnek.

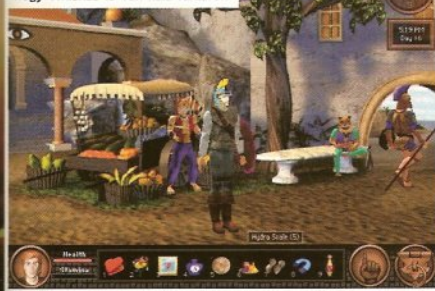
Aki ritkán ül le kalandjátékokkal játszani, és akkor a legjobbat akarja, az válassza inkább a Grim Fandango-t, nagyobb élményben lesz része. Am akik szeretik a kalandjátékokat, azoknak mindenképpen ajánlom, különösen, ha a korábbi Questeken nőttek fel. Nekik szívmelengető és szemvidítő lesz az Quest for Glory 5. része a sok 3D FPS és Tomb Raider-utánzat után.

Gáspár

Hidrafeket kaszabolni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé időigényes mulatság



Nem tudom, hogy milyen portékát kínál ez az árus, de erős a gyanúm, hogy Whiskas is van nála raktáron



AZ ÉREM KÉT OLDALA - IRÁNYÍTÁS A HARCOKBAN ÉS EGYÉBKÉNT

A QFG sorozat mindig is kilógott egy kicsit a szokásos Questek közül

Qfg V: Dragonfire

FEJLESZTŐ: Yosemite

KIADÓ: Sierra

WEBSITE: www.sierra.com

MEGJELENÉS: megjelen

Ketycer

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító:

Multiplayer: -

Külcsín/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

Summa summarum

A régi stílus új kontosban. Jó íyet látni, azt hittem, már kielte ezeket a sok 3D akciójáték

végítélet

84%

Ugyan a múltkorai számunkban tesztelt European Air War és WWII Fighters óta kicsit még kőz az légitelenség, de azért igen vidáman csúsztatam a Microsoft Combat Flight Simulator a CD-be: egyszerű egy csinos kis Mustang mosolygott rám a dobozról (és én igencsak komálom a II. világháborús repülőgépek szimulátorokat), másrészt meg együtt jelent meg a fent említett kettővel, és így azok rögtön összehasonlítási alapként is szolgálhattak.

A 200 megás normál install után a szokásos intro videót szemlélhetjük. Ezek iránt legalább oly "gyengéd érzelmekek viseltetek", mint SZJVC vagy az ötkilós kézikönyvek iránt – azoknál még illik végignézni őket, ha valaki már egy rakás energiát feccölt az elkészítésbe. ETTŐL az introtól tényleg hanyattestem!

...volna, tíz évvel ezelőtt Amigán, most viszont inkább néhány komor redőt vont homlokomra. Mint később kiderült, ez a minőség előrevetítette a későbbiekben

Cégünk reklámja: ami a csövön kiféri!



ugyan még bőven lettek volna ötleteim, de persze ne legyünk maximalisták. Csupán viszont akkor kezd az egyszerű pilóta nebuló, hogy az egyéb kínálózk lehetőségek helyett a válaszható gépek listájában ott mosolyog egy Sopwith Camel kétfedelű is. Hogy ez az 1917-ben rendszerbe állított angol kétfedelű miéle pokoli bugyorból került ide, nem tudhatom, de jó lenne, ha akut időzavarban szenvedő pilótája sürgősen visszarepülne vele a Red Baronba, és nem zavarná itt a légiforgalmat! Na jó, csak viccelek: el-

Ez a Thunderbolt hazafelé már nem fogyaszt üzemanyagot



ránk váró megpróbáltatásokat is. Pedig a dolog jól indult: a játék ugyanis a Microsoft Flight Simulatorának engine-jére épül, mely méltán a világ legnagyobb példányszámban eladott szimulátora.

MI VAN A SZATYORBAN?

A játék a II. világháború nyugat-európai légifrontjára koncentrál, és a repülhető gépeket tekintve maradtak a legismertebb típusoknál:

Luftwaffe-fliegerként a Messerschmitt Bf-109 E és G típusváltozatai, valamint Focke-Wulf 190-en nyargalunk csatába; RAF-pilótaként a Spitfire Mk I és IX, valamint a Hawker Hurricane Mk I lesz az áldozat; míg az USAF-ban a P-47D Thunderbolt és a P-51D Mustang a hátsunk. Nekem



Biztos található a bombázókhöz közel kell menni – de azért nem ENNYIRE!

MI SZEM-SZÁJNAK INGERE...

Ha már ilyen szépen megismerkedtünk a szereplőkkel, akkor akár el is vihettük az egyiket egy próbarepülésre a Test Flight ponttal. Hogy melyiket, az szerintem teljesen mindegy – lényeges különbséget maximum a sebességmérőn láttam, de ezt repülés közben ügysem igazán lehet érzékelnem.

Amint a levegőben először kinéztem a kabinból, elégedetten csettintettem – hú, de jól néz ki! Ez elsősorban a tájnak a szől, ugyanis combosabb konfigurukkal rendelkező géptulajdonosok a grafikát maximálisra állítva tényleg csodaszép terep felett repülnek. Tart ez a szépség mindaddig, amíg lejjebb nem ereszkednek – akkor ugyanis a program szépen elkezd húzni a textúrákat, ami elég illúzióromboló látvány. Az már csak hab a tortán, hogy valahog nem igazán érzni, hogy vajon

Combat Flight

500 vagy csak 50 méterre vagyunk a földtől. Tovább burjánzik a dolog, ha nekialunk piszkálni a repülési körülményeket, ami szokás szerint állítható hajnal/nappal/alkonyat időszakban, valamint tiszta/felszakadozott felhőzet/borús időjárás szerint. Az égen csodaszép kétdimenziós felhők úsznak, amelyekben úgy repülünk át, mint egy papírlapon. A kabin látványa mondjuk kellemes, amíg a műszerfalat szemléljük. Azt már megszokhattuk, hogy a legtöbb szimulátornál (autótól a repülőig) 2D kabinat használnak a programozók, azaz a masinának rendszerint nincs "orra". Ezért tehát nem is szólnék, a baj ott kezdődik, amikor oldalra nézünk: táj még mindig szép, de ez abszolút nem mondható el a szárnyakról, amelyekről legelő a felsőgél és a méretük is olyan, mintha becsúsztak volna a géptörzsbe. Hátranézni azért érdemes, mert ott lesz a legbotrányosabb a látvány.

A repési szimulátorokhoz manapság szinte szervesen hozzátartoznak a különféle külső nézeti képek, akció- és fegyverkeramerák, meg hasonló nyaláncságok. Most is vadul nyomkodtam a funkcióbillentyűket, aztán kibogarásztam a kézikönyvből, hogy hol is van – de óh, bár ne tettem volna! Az EAW, de különösen a WWII Fighters után ugyanis ezek a szögletes, és néha elnagyolt gépek igen szánalmas látványt nyújtanak. Ha a Settingsből, illetve a bökezően szőrt lens flare effektből nem tudnám, hogy használ 3D-gyorsí-

tót, akkor azt hihetném, hogy szoftveresen gyártódik a látvány. Még szomorúbb, ha felszállás közben géppárunkra kinéző szemléljük az ügyet: az elnagyolt textúrán guruló (akaram mondani: csúszó) futóművek úgy néznek ki, mintha papírmásból vágták volna ki őket. Különösen nagy ötletnek tartom, hogy külső nézetben a kamerát nem az egérel lehet forgatni, hanem ugyanazokkal a kurzorbillentyűkkel, amivel közben ugyebár kormányozzuk a gépet. Ez azért jó, mert miközben körbejárjuk a masinát, valószínűleg sikeresebben dugóhúzóba is visszük (egyébként így meg repüljön az, aki kitalálta).

Vannak még további "látványeffekteket" is: a repcsiknek van például árnyéka. Ez tök jó. Különösen az, ahogy a két-három méter magasságon repülő kétközrűdök a tenger felszínén... Hiába: Súlyomszem mindent lát!

Na jó, szóval maradjunk annyiban, hogy a látvány a kortársakhoz képest kicsit gyengécske. Egy igazán jó van benne: még soha nem láttam ennyi-

re eltalálva azt az effektet, ahogy a szemünkbe sütő nap elhomályosítja a látást. Azonkívül meg nem rossz poén az sem, amit az eltalált bombázókból apró törmelékhalomok záporoznak felénk.

EGYÉB NYALÁNCÁSÁGOK

Múltkor már megbeszéltük, hogy a repülő szimulátorok szerzőinek mindig nagy dilemmája, hogy ha ragaszkodnak a valósághoz, játszhatatlanná teszik a játékot, ha pedig leegyszerűsítik a dolgot, akkor egy egyszerű lövöldözés játékká alacsonyítják. Ezt rendszerint azzal a kompromisszummal hidalják át, hogy állítsa be magának a t. játékos a repülési modellt és a különböző nehezítéseket (például végtelen löszér, üzemanyag, meg ilyesmi). Nincs ez itt sem másképp, és az



FENNTARTÁSSAL
KEZELENŐ

utóbbi kategóriával nincs is semmi gond (bár szerintem a fegyverek hatásfokának állítása nem igazán nagy ötlet, mint ahogy a játékos láthatatlansága is méltatlan egy harci szimulátorhoz), az utóbbival is csak annyi, hogy nem láttam igazán nagy különbséget az Easy és a Hard között. (Mondjuk mindenki tegyen le arról, hogy billentyűzetről játszik. Nem mondom, hogy nem lehet, csak én tengeribeteg lettem, mire megszoktam, hogy úgy repülök, mintha hullámvásu-ton lennék.) "Könnyű" repülés Közben ugyanúgy jelentkeznek a repülést kissé körül-

kiválaszthatjuk a környezetet és a célpontot, ami akár egyfajta turmix is lehet (például repülhetünk az összes bombázó ellen, német és szövetséges egyaránt). Meg lehet adni a célpontok mennyiségét is egy hullámban, ahol a maximális számból kiderül, hogy a játékos egyszerre tíz gépet tud követni a levegőben, ami mondjuk nem túl sok az EAW 256-jával szemben. Scenarióból ugyan a feleket tekintve nincs túl sok, bár ez csak azért tűnik így, mert egy adott bevetés típusból (elfogás, szabad vadászat, kísérés, vadászbombázó, stb.) rendszerint csak egy-egy szerepel. Van néhány érdekes darab is: az USAF egyik küldetése például az, hogy egy német tábornok sátrát szétdurrogtas-suk az Eif-

ezen is lehet segíteni: részemről már fel-szálláskor le szoktam löni a kolléga urat... Campaignben játszhatunk Angliai csatát RAF vs. Luftwaffe, avagy nyugat-európai légi-csatát Luftwaffe vs. USAF (ebből a szegény briteket kifejejtették). Ugyan változatosabb teszi a dolgot, de én azért kicsit komolytalannak tartom, hogy – akárcsak a scenarióknál – lehet cserélgetni a gépet (pl. FW-190-esek védik London-t), mint ahogy az is elég érdekes, hogy karrierünk sajnálatos elhalálozásunk alkalmával is töretlenül ível tovább. Az viszont nem rossz ötlet, hogy nem a scenar-riokat látjuk viszont, hanem mindig vala-

A Combat Flight Simulator tulajdonkép-pen egész jó kis játék lenne, ha az emlí-tett két etalon nem tette volna túl ma-gasra a mércét. A WWII Fighters és az EAW ugyanis sokkal szebb, ráadásul az még egy igen nehezen irányítható játék (szó se róla, itt nagyobb a sikerélmény – már amennyiben van). Ehhez jön még az, hogy egész egyszerűen botrányos, hogy milyen rondák a menüi: kábé úgy néznek ki, mintha C-64-re tervezték volna őket. Külön ökörség, hogy ha 640*480-nál na-gyobb felbontás lett utóljára beállítva



Tanulságos kép: a textúráhiányban szenvedő Sopwith Camel a terepszínű (sic!) Thunderboltok társaságában Berlin fölé kísér távolsági bombázókat

Musztángtháton Berlin fölött

ménnyessé tevő problémák, mint amit a nehéztől várma az ember: kritikusan alacsony sebességnél a gép átesik, egy agresszívebb kormányozdulatnak rendszerint vad dugóhúzó a vége, és így tovább. Egyébként nem rossz az az apróság, hogy túl nagy sebességű zuhanórepülésnél beragadnak a kormánylapátok. Fentiekből kiindulva igen érdekes manőver például a le- és felszállás. A start például még ne-héz fokozaton is annyiból áll, hogy bekapcsoljuk a motort, maximalisra állítjuk a teljesítményt, és miután a gép farka el-emelkedett a földtől, szépen felszállunk. Maximum arra kell vigyázni, hogy ha na-gyobb kötélekkel szállunk fel, akkor ne dörögessünk bele az előtünk guruló kollé-gába. Imádom a futóműveket is: megpróbáltam behúzni őket a földön, és pont az történt, mint amikor túlgördültem a kifutópályán vagy 600 km/h-s sebességnél ki-engedtem őket. Igen, talált semmi. Még csak nem is rázott... A starthoz képest a leszállás kicsit nehezekebb ügy – ma-radjunk annyiban, hogy három óra alatt nekem egyszer sem sikerült (hasra szállni pedig nem enged ez a dög), szóval inkább elmentem feltalálni a perpetuum mobilet. Ebből adódóan a Flight Schoolban tanul-ható repülési és harci manőverek merő-ben elméleti síkon mozognak, bár az min-denképpen boldogság, hogy éles löszerral repülünk és le lehet löni az oktatót...

fel-torony mellett, a Luft-waffénál lehet például deszanthajókat támadni Normandiában és tenger-alattjárókat vigyázni RAF vadászbombázók ellen – szóval nem kizárólag fan-táziáhányos "lődd le a bombázókat" típusú be-vetéseket kapunk. A ked-vencem az, amelyekben Spitfire-ekkel V-1 repülő-bombákra lehet vadászni. Azok ugyanis nem lőnek ránk minden csőből, mint a bombázók, és nem ma-nővereznek, mint a vadászok – ergo több a sikerélmény, amit maximum csak az csökkenthet, hogy a géppárunk leszede-getti az orrunk előtt a célpontokat. Persze



Egy szürke szombat haj-nalán V-1-re vadászok a kódos Albion felett

(egyébként meg 1152*864-ben is), nem játszik videókat (a Flight Schoolban meg azt állítja, hogy a manőverhez nincs vi-deó). Egy szónak is száz a vége: a ve-télytársainhoz képest csak közepesre si-került ez a gyermek.

CoVboy

DEBRIEFING

CoVboy

Mission name: *Defense of Wilhelmshaven*

Outcome: *Süß*

Medals & Promotions: *Awarded the Iron Cross. No promotions.*

Date	Aircraft	Duty	Flights	Enemies	Ground targets
8/24/43	Fokker-Wulf Fw190A	Flight	0	0	0

Pilot Log... Medals... Next Mission...

Nicsak. A hat bombázómrépt kaptam egy vasdarabot

milyen új típusú bevetést generál a program. A bevetés mindig felszállással indul, de navigálásra és időgyorsításra nincs szükség: az X megnyomására mindig a következő fázisra ugorhatunk (kísérésnél felszedhetjük a bombázókat, illetve rögtön a légi-harc közepébe csöppen-nünk). Bár nem túl szű-szátyár, de azért nem árt elolvasni az eligazítást: előfordulhat, hogy több kötelek is repül a célra, és ha az a feladat, hogy a kísérő vadászokat sem-legesítsük, akkor nem biztos, hogy sikeres lesz a bevetés a bombázókat lődöve.

Combat Flight Simulator

FEJLESZTŐ: Microsoft
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MÉGJELENÉS: meglelet

Ketjerele

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, internet (8 fő)

Külc-mír/bestlaccs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/bóna

Summa summarum

Ha nem lenne a konkurencia, talán egész jól el lehetne szorakozni vele

végítélet

80%

Éppen egy évvel ezelőtt, a '98. márciusi számban teszteltem a Pro Pilot nevű Sierra műremekét. Még alig száradt meg a nyomdafesték a Flight Simulator 98 leírásán, amikor barátai köteleket alkotva a Flight Unlimited II-vel besivítették szerkesztőségünkbe. Friss volt az élmény, ezért viszonylag objektíven sikerült a három programot összehasonlí-

Europa feletti légterben élvezhetünk. Sajnos képtelen vagyok visszaemlékezni, hogy az előd programmal ezek közül már hol lehetett repülni... Továbbra is szívfájdalmam, hogy még ma sem tudok a magyar légterbe bejutva toccsanni a Balatonban, vagy légi paradét játszani a Kossuth tér fölött! (Egyszer majd csak odaérünk, hogy rólunk is tudomást

vesznek, és a térképekre végre felkerülünk...) Exkluzív írásos anyag segíti a felhasználót a háttér-információk megszerzésében, melyre szüksége is van, a 38 millió valós domborzati elem, és a 4300 légitíró közötti eligazodásban. Nem hangzik rosszul, de mint köztudott, ezt egy korábbi beruházás eredményéhez, a már ott-honokban kegyegő masina képességeihez is hozzá kell tudnunk idomítani.

Imádom ezt a sok biz-
gentyűt, de ez már benne
volt az előzőben is



tanom: a Flight Simulator 98-nak rettentően hiányos volt a dokumentációja, ezért eleve háttérbe szorult a többiekkel szemben. A másik kettőtől alkotott akkori véleményemet idézem: "A Pro Pilotot azok fogják jobban szeretni, akiket a külső látványosságok kevésbé érdeklik, de a műszerfalak bővítésében, a műszeres repülés professzoraivá szeretnék képezni magukat. A Flight Unlimited II szől véleményem szerint az átlag szimulátor-felhasználóhoz. Nem túl nehéz, de nem is könnyű." - ráadásul ő már egy évvel ezelőtt is támogatta a 3Dfx-et, teszem hozzá.

A '99-es verzióval való találkozásnak kíváncsi várakozással néztem elébe. Alapvetően az érdekelt, melyek azok a plusz szolgáltatásai, melyekkel az egy éves születésnapra kirokkoltak programozói. Amikor leültem gépem mögé, hogy göröcső alá vegyem a változtatások tömkelegét, még úgy gondoltam, a magasabb verziószám lényeges különbséget kell, hogy rejtessen...

AZ ÚJDONSÁGOK HOSSZÚ "GARMADÁJA"

A dupla CD-t tartalmazó doboz reklámszövege szerint: a grafika 3Dfx támogatást kapott (hoppá, felébredtek!), mely látványt az Egyesült Államok, Montreal, Toronto és a Nyugat-

Hoppá! Nem túl ortodox
leszállási manőverem kissé
megviselte a masinát



...A GYAKORLATBAN KEVÉSNEK TALÁLTATOTT:

A látszólag minimális változásoknak akár örülhetnénk is, ha nem tudnánk, hogy ezek forintra átváltott ára mekkora. Ráadásul a mostani teszt során is kiderült, hogy a Sierra csapata szabadidejében feltehetően szépségszalonnokban múlhatja idejét: vagyis "köz-munkáz". A tavalyi adatok is jócskán korrigálásra szorultak, az ideit továbbfejlesztett programtól pedig szinte természetesnek vehető, hogy bővültek, bővílniük kellett egy modern számítógép képességeit kihasználó igényeinek. Sajnos az ideit adatait is jócskán alulmértékelték. Egyes hírtelen ötlettel vezérelt élesebb fordulókban a 32 szerez sebességű CD-ROM-mal, 64 MB RAM-mal,

lanabb, gyengébb minőségű volt a mércéje. Nem tudta eldönteni, hogy a "testi fogyatékosságai", vagy a "deák" disznóságai rontják-e le az összehatást. Aztán megtörtént a csoda: egy másik "iskolában" a Falcon 4.0 nevű "nebuló"-nak meghallgatta a "feleletét". Sokkal szebb volt az a - igaz, kicsit lassabb, de szaggatás nélküli, összefogott! - teljesítmény, ami után alapvetően megváltoztak az elvárásai. Sőt! Kifejezetten neheztel azért, ha egy új "felelet" helyett, dettó ugyanazt hallja vissza, amit az előző évi látogatásakor. Attól, hogy Pistikére most kiválasva adták rá a tavalyi krétaportól és zsíroskenyér maradékoktól foltos iskolaköpenyét, nem sokat változott a tényen. Nem nehéz észrevenni, hogy ugyanazt a bemagolt versikét dünyögö, csak mivel már ő is unja, kevésbé érdekesen, és hangszívtalanul... (És

Inkább Repro

PRO-PILOT

AZ ELMÉLETI GÉPIGÉNY...

A tavalyi tesztben többször is utaltam rá, hogy a programhoz megadott minimális gépiigényt alaposan alulkalibrálták. A mostani elvárásokat összehasonlítva az egy évvel, ezelőttiekkel ez a következőképpen alakult (zárójelben a 98-as gépiigény): Operációs rendszer: Windows 98/95 (95); processzor: Pentium 133 (90); RAM: 32 MB (16); CD-ROM: 4X (2X); hard drive space: 100 MB (60); 3Dfx: Igen (nem); SVGA: 640x480 256 színnel (ua.); DirectSo- and compatible soundcard (ua.); egér (ua.). Na most ezzel szemben, megjegyoznénk, hogy:

No igen. A múltkor látványhoz képest ez annyiban változott, hogy el van mosva a felszín textúrája



hogy is van ez? Pistike tavaly a 4/8-be járt, az idén pedig a 4/C-be?!)

...BALLAB LÉP KI ÁGYÁ- BÓL...

Bár a program megítélésében ez az utolsó szempont, mégis érdekes,

hogy az intróját tavaly még dicsértém, mára pedig bizonyítottam számomra a fejlődésképességét. Egy az egyben lett átitelve, és nem tud meghatni, hogy a sztereó hangzást is kihasználja. (Kapna is a nádpálcával, ha nem ezt tenné.) A felszállással most is, ugyanúgy elpiszmozog, elő kell vennem a kézikönyvet ahhoz, hogy beröffenjen a ketyere. A műszerfalról megállapítom, hogy mégsem egészen "úgy néz ki, mint az igazi". A táj, ami fölött elrepülök, még mostanság sem tud lázba hozni, pedig a képernyő jobb alsó sarkában hol élesen, hol pedig áttetszően (TAKARVA A MŰSZEREK EGY RÉSZÉT!) ott diszlejt, hogy a fedélzetlen pöffeszedik ötletsége, 3Dfx. Erről egyébként sem tudnék megje-

AMIKOR A TESZTÉZ ROSSZUL ÉBRED, NEM ELÉG HOGY MORCOS...

Érdekes, hogy a tavalyi jegyzeteimet elővéve, hasonló apróságokon nem nagyon lődöttem. Ennek lehetséges magyarázata, hogy a "tanfelügyelő bácsinak" akkor még pontat-

ledkezni, mert a driver (?) tökéletlensége miatt, (vagy az enyém miatt, amiért nem olyan 3D-gyorsítót vettem, ami már a trafikban is kapható) bármelyik kapcsoló működtetésénél a műszerfal, és az oldalnézeti képek – rap-szodikusán ugyan, de ha igen, akkor nagyon – veszett villogásba kezdenek. Amennyiben nem választok teljes-képernyős nézetet (csak ablakban játszom) nincs 3Dfx támogatás. Igaz, ebben a lehangoló, múltat idéző helyzetben, a villogás is elmarad, de a grafika minősége éveket vágat visszafelé. Az oktatófilmek között látott bokrokkal tüzelt tájat továbbra is hiányolom, még mindig szebb, mint az a táj, ami fölött a szimulátorban repkedhetek. Pedig igen-igen sokat javult, mégis elsősorban a felhők közötti bujkálás az, amit említésre méltónak emlékeztem feljegyeztem. A nagyobb városokból

nos szögű bedöntésben – túldöntés nélkül – fog folytatódni.) Ezek után a kávédaráló eldönti, hogy ő is szeretné-e, amit én. Elég erről csak egyszer megfélemedezni, és máris következik a rodeókon látott "bikalovaglás". Dobálja magát, rángatja az orrát, és hiába próbálsz korrigálni, szinte képtelenség. (Kezdem azt hinni, hogy a gépprobbantó terroristáknak semmi egyéb céljuk nincs, mint bosszút állni a kisgépes repülőgépek szimulátorokban meggyűlölt személtáladakon.)

A repülhető gépek listája is maradt ugyanaz az öt darab: Cessna Skyhawk 172P, Cessna Skyhawk 172R, Beechcraft Bonanza V35, Beechcraft Baron B58, Beechcraft Super King Air B200, és a Cessna CitationJet 525. Legalább ezeken változtathattak, bővíthettek volna, azonnal jobb lenne a zaklatott hangulatom!

TESZTÉSZ ÚRI MONDJON MÁR VALAMI JÓT ISI!

Egyedül a második CD az, ami továbbra is, felhőtlenül elégedett vagyok. Tavaly azt írtam róla, hogy csak az nem fog megtanulni belőle repülni, aki nem akar. Ez a megfogalmazás továbbra is igaznak látszik. Az oktató filmekben nem változtattak semmit, maradtak a régiek, de ők legalább maximálisan igazolták időtállóságukat.

BRAVÓI LÁTSZIK MENNYIRE MEG- FÁRADT, MIRE KIPRÉSELTE MAGÁBÓL EZT A TENGERNYI JÓINDULATOT!

Nehéz gyermekkorom volt. Téríszonya miatt anyám soha nem vitt fel a padlásra. Sanyarú magányomban kellett nagyapám viseltes esernyőjével felkapaszkodnom a létra ötödik fokára. Ez volt bátorságom legmagasabb foka, ahonnan képezeltebbi ejtőernyősként, ha merne, egy ekkora gyermek ugrana. Időnként keményre vettem a figurát, és bevartem védtelen fejem. A szédüléssel napok kényszerpihenőiben határozottam el, hogy egyszer, ha majd feltalálják a számítógépeket, újságíróként én is szimulátor prog-

A "tapasztalt" pilóta nagy ügyesen derékszögben közelít a leszállópályához



Szembe, babám,
ha szeretsz!



Légirodeó. Aki a parttól figyel, az most nagyon rohoghat



ramokat tesztelek. Fogadalmat tettem az eperfalévelen napozó katicabogárnak, és alkoholista szomszédunk Harvey nevű óriás fehér nyulának, hogy majd mindig csak a szép, és jó tulajdonságokat elemezgetem. Ő hol van már az a picike katicabogár, és hány millió bört húztak le a nyúlgenerációkról, az azóta eltelt, hosszú évek során?!

TESZTÉSZ ÚRI A LÉNYEGRE!

Ügyetlen bukdácsolásaim a levegőben, tényleg vakvágányra vitték gondolataim. Bosszankodva a környötelenül előhozott hiányszógalmon, csipőből tüzeltem, s lőttem szitává a program álcázott érényeit. Mert mi is az, amitől bedurrant fejfel hözöngött a lökött tanfelügyelő? Az, hogy egy, az igazi repülőgépek nehézségi fokozatahoz közelítő

szimulátorba ülve nem tudott bemutatni azonnal egy Besenyei Péter-féle kúrt. (Ha lesz benne EXTRA-300-as repülőgép is, talán majd akkor...) A másik nagy bajom, hogy nem tudtam eldönteni, a '99-es verziószám kiadása minek köszönhető.

Amennyiben úgy ítéljük meg, hogy a mostani megjelenés az egy évvel ezelőtti, az üzletekből szétkapkodott program pótlása (ajándékként megküldve a 3Dfx támogatással),

akkor minden OK. Aki nem jutott hozzá akkor, az most pótolhatja a hiányt, és még kap is hozzá némi többletet.

Azok, akik voltak olyan szerencsések, hogy még a 98-as verzióhoz hozzájutottak, azoknak az "update"-ért, felesleges lenne a program teljes árát kifizetniük, mert bár valamivel szebb lett a külcsein, de még ezzel együtt sem éri meg, hogy még egyszer megvegyük. Utalva a bevezetőmben említettekre: a fentiekből talán már kiderült: a kategória etalonja, minden érény ellenére, számomra továbbra is a Flight Unlimited II maradt.

Sz.JVC.

kinövő, nevezetesebb épületek, emlékművek látványra, ahogy Rózsa Sándor mondta volna: "ibbe csúf!", egyedüli értékük, hogy aki még nem látta őket a valóságban, az képet alkothat egymáshoz viszonyított távolságukról, helyzetükről.

Sajnos a gép vezethetőségén sem javítottak semmit. Mint a kopogóbogár titora dobolnak ujjaim a billentyűzeten, pedig "csak" egyenesben szeretném tartani azt a rakoncátlan fémvackot, amit éppen, mint egy vadlova, betörni készülök. (Ez azonban illúzió, mert betörhetetlen a dög!) Tavaly a lassú tesztgépek tulajdonítottam ezt a makacs irányíthatatlanságot, ma már azon morfondírozom, hogy ha tényleg ennyire nehéz egy repülőgépet a levegőben tartani, akkor az egész, nem is olyan remek buli. (Jól tettem, hogy nem lettem repülőgép vezető, hanem inkább közkedvelő tanfelügyelő.) A hosszas szanvedések után a vezetés lényege a következőkben látszik kirajzolódni: ne rángassuk a kormányserveket, pihe-puha mozdulatokkal szabad csak közölni a géppel, merre szeretnénk menni. (Ha két pihe volt jobbra, akkor azt kövesse két pihe balra, és a forduló azo-

Pro Pilot '99

FEJLESZTŐ: Dynamix

KIADÓ: Sierra

WEBSITE: www.sierra.com

MEGJELÉSE: meglelment

Ketjere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P-II, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx

Multiplayer:

Külcsein/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

Summa summarum

Egy új verzióknak több újdonságot illik tartalmaznia

végítélet

78%

Nagya becsült főszerkesztőmet sokkolta a kézikönyvek iránt táplált gyengéd érzelmeim felfedezése, ezért feltékenységből, vagy gyógyító szándéktól vezérelve az e havit mélyen a fiókja mélyére rejtette. Kénytelen vagyok tehát aprókékos felfedező utakon, lépésről-lépésre megismerkedni a számomra ismeretlen Razorworks névvel fémjelzett (de a nemesen csendű Empire által forgalmazott) fejlesztéssel. Már a cím is frappáns: a "Morcos Rotorok" figyelemfelkeltő cím helyett a szerzők puritán, de kifejező módon a programban repülhető két típus nevére

nál. Annyi ebből is megállapítható, hogy az események nem annyira napjainkban, mint inkább a közeli, vagy még annál is távolabbi jövőben (reményeim szerint inkább csak a cyber-világban) játszódnak. Nem lehetett valami könnyű dolga az alkotóknak, amikor a lehetséges helyszíneken törték az agyukat. Végül is kreáltak a Kaszpi-tenger térségében a kőolajmezőkért, Kubában a guantanamói támaszpontért, és az Aranyháromszögben az ópiumért (ellen) egy-egy háborút (biztosan olvasták a múlt havi Falcon 4.0-ismeretőmet).

A programban tehát választásunk szerint (akár az életben) eldönthetjük, hogy hová akarunk tartozni: a jó vagy a rossz fiúk közé. Namá, hogy a kékek a jók, és a rózsaszíniékek a rosszak, ez eddig is így volt a szimulátorok világában. Talán mondanom sem kellene, a kékek fegyvere az Apache, a rózsaszíniékek pedig a Havoc. Ez, az első tapasztalatokat leszűrve, némi tudathasadásos állapotot idézett elő ná-

ünket, vagy a jobb elektronikai felszereltséget próbálták kiegyenlíteni a rosszabb kilátással?! Félvakon még az ágyban sem kellemes (párnacsatát vivni)... Bár az Apache műszerzettsége jobb, a fegyverei némileg pontosabbak, a Havoc ezzel szemben jóval erősebb és gyorsabb. Az Apache-csal nem egyszer nyeltekem a tarlón az öreg CoV tehele-nekkel tányéraknál között, miközben a fizika törvényeiről megfeledkezve húzgáltam "erőtlen" orrát a cél irányába,

láva "beállt". A kaszni nem recsegett, nem szakadtak le az ablaktörők, még a szél sem súvított be a tömítetlen réseken, tehát nyugodtan terhelhető a kis "palackorrú". Az üzemanyag-fogyasztására jellemző, hogy ezek után még végighasítottunk a frontvonal fölött, kiürítettük az "ajándék-kosarakat", majd anélkül, hogy izgulnom kellett volna, simán elköcogtunk a legközelebbi, lacipecsenyétől illatozó baráti campingig. (Ha az Apache-csal repültem volna,



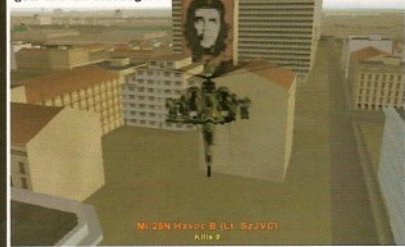
A feladat bonyolult, de SzJVC hadnagy mindent megold!

keresztelték el a játékot.

A szimulátorok szavatosságát növeli, ha a programon belül nemcsak egy, hanem két, vagy több típus is repülhető, lásd a múlt havi számban tesztelt Israeli Air Force esete. Üdvözlendő tehát a névadó két típus, de – egy kicsit a dolgok elébe vágva – számomra érthetetlen, hogy a feltehetően minimális ráfordítást igénylő, ugyanakkor jelentős pluszként jelentkező, Comanche és Hókum – bár szereplői az eseményeknek – miért nem lettek általunk is repülhető típusai a programnak.

Az Apache helikoptert már rengeteg szimulátorban tesztelhetjük. Számomra még ennyi év után is – a talán legrégebbi – az 1995-ben megjelent Apache Longbow (a Hind elődje) vektorgrafikás műalkotás az etelön: felejthetetlen az a "nyúzi" hangulat, ami abban a programban uralkodott. A Havoc, avagy a Mi-28N típus az Apache orosz megfelelőjeként emlegeti a szakirodalom. Az

Néztekétek má' ezt a graf-fitit! Rogtán megbizsergett tőle az ütözsegett!



MIZEN HAVOC B ILLI SZJVC ALI 2

lam, mivel a Havoc-kal sokkal kellemesebbnek tűnik a repülés, mint az Apache-csal. Az Apache-ból – a programban – kifejezetten ramaty a kilátás. Az egygyel több MFD-je elveszi azt az ablakkeret nélküli HUD-nézetet, ami a Havoc-nál (az egy képernyő miatt) az F4-es billentyűn megmaradt.

Nem tudni, hogy az alkotók szándékosan büntetnek-e benn-



Egészen otthon érzem magam Cegléden. Talán a tempolom teszi, talán a pálmák...

oroszi ipari háttér gazdasági nehézségei miatt azonban napjainkban több "egyedi példány" létezik Oroszországban, mint ahány "sorozatgyártott" gép legördül a futószalagról. Eppen ezért némi szkepticizmussal szemléltem a Havoc, a Hókum, és a YAK 41 tömeges felvonulását a programban. Igaz, a Comanche sincs még rendszeresítve a másik oldalon, de az ő jövője sokkal biztosabbnak látszik a fent említett 3 típusé-

Hopp, egy Karnov! Kár, hogy beszálni nem lehet



most stílszerűen Big Macról regélnék.) Egy a lényeg: csak gyorsabbedek, és egyéb, időt pocskékoló szükséglet kielégítéséről lehet szó, mert mint arra kényszerűen rá kellett döbönnem, ebben a programban nem engedik meg a lacafacazást. Ha egyszer beindul a hadigépezet, onnantól megállíthatatlanul, valós időben peregnek az események. Olyan sakkjátszmát kell játszunk, ahol nem lehet megvárni, hogy az ellenfél lépjen, a gyorsabb hábutolotogató elveszi a lassabb figuráit. Amíg tehát én azzal vagyok elfoglalva, hogy tervezem-

Apacskalip APACHE

tem a bámulatosnál bámulatosabb stratégiai terveket az utókor szájtáti hadtörténetészeinek meglepésére, vagy hogy helikopterem oldalán miket is tartalmazzanak az "ajándék-kosarak", addig ellenfelem kilométereket nyomul előre, és esetleg acél magas kopogtatása rohamsisakos fejemen fog kizökkeneni ebből a mihaszna semmittevéstől. Az ügyes harcosokat a program "időbónuszokkal" jutalmazza, ugyanakkor időlevonásokkal lökdösi ki világról az oktondi betolakodót. Az üzemanyaggal, mint fentebb már említettem tehát nem nagyon kell takarékoskodni, annál inkább az idővel! (Epilepsziás rohamra,

1977 októberében alakult meg az USA-ban a Delta Force nevű kommandós egység, melynek alapfeladata a világon egyre terjedő terrorizmus megfékezése. Tagjait főként a 82. légi deszant hadosztály veteránjaiból, a Zöldsapkásokból és a US Rangers katonái közül válogatták. A kommandósok elsősorban tüzmentő, behatoló, illetve antiterrorista küldetések végrehajtására vannak kiképezve.

A Novologic legutóbbi játékában a Delta Force kommandó egyik aktív tagjaként díszelgethetünk. Feladatunk az lesz, hogy a világ öt pontján hajtunk végre változatos küldetések.

ELIGAZÍTÁS

Telepítés és az indítás után a nekünk megfelelő játékkörülmények bekalibrálása következik (Settings). Ezután választhatunk magunknak kommandóst (Choose Soldier), majd küldetést (Campaign Selection). Látható az öt helyszín, ezeken belül kis pöttyök mutatják a feladatokat (Select Mission). Minden helyen 6 misszió vár ránk, de kezdetben mindenhol csak egy választható. A további küldetések úgy jelennek meg sorban, ahogy szépen lépésről-lépésre megoldjuk a korábbiakat.

A gép minden küldetéshez megad egy alap felszerelés csomagot. Ez áll egy elsődleges fegyverből (Primary Weapon), egy másodlagos fegyverből (Secondary Weapon) és egy kézifegyverből (Sidearm). Természetesen a legtöbb esetben a legtöbb esetben érdemes a felszerelést megváltoztatni – mindenki "küzdős-típusának"

Akcióban a Kudlik-ko



DELTA FORCE

esetleg egy fegyvercsempész konvoj szállítmányát kell elpuccolnunk, meg hasonló apróságokat. A másik típus, amikor valamit meg kell szerezni, egy ütős naplót, vagy esetleg egy túszt kiszabadítani. Persze azért a dolog jól meg van variálva, de ahhoz nem elég jól, hogy

egy óra játék után már ne rutinszerűen oldjuk meg a missziókat. Két-három alapszabályt kell ugyanis csak betartani – kűszás, távcsöves puská és irány a terep legmagasabb pontja – ezután már kisujjából, futószalagon ráhatjuk ki az összes küldetést. És most ugrik a "mazsom" a vízbe...

A FELSZERELÉS

Igen hamar rájöttem, hogy ez tulajdonképpen nem egy igazi kommandós játék. Van ugyanis a programnak egy csomó olyan bosszantó hibája, amelyek miatt rákényszerülünk, hogy az összes küldetés orvlövész-ként, de legalábbis "Deer Hunter"-ként teljesítsük (Dear Enemy Hunter)! Egyszerűen lehetetlen, de épp ésszel mérve legalábbis felesleges mindenféle közelharcba, cselezgetésbe, vagy lerohanásba belemenni. Katonánk ugyanis két találat után garantáltan elfekszik, a gaz ellen pedig ha egyszer kiszűr, olyan golyózáport zúdít ránk, hogy még 500 méter távolságból is képes egy mezei AK-val



A hegytetőn állást foglalva gond nélkül leszedgethető az őráratokat

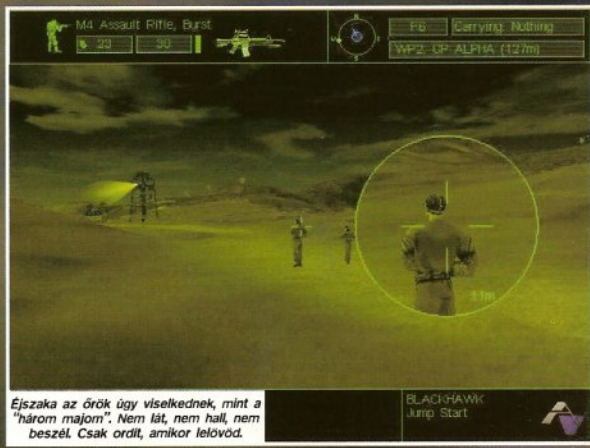
megfelelően csomagolhat – mert a gép sokszor nem a legjobb cuccot választja. A fegyverválasztást a Change Gear pontnál tehetjük meg. Azt viszont már most el kell mondanom, hogy néhány nekifutásra azért szűkség van ahhoz, hogy eldönthessük, milyen küldetéshez mit érdemes vinni.

A misszió leírásának és a lebonyolítás eltervezett folyamatának hängészése után elfogadhatjuk a küldetést (Accept Mission), majd kezdetünk. A dolgok minden esetben eléggé részletesen fel vannak vázolva, iránypontok, útvonal, meg egymás, de úgy

vettem észre, hogy ez tulajdonképpen csak maszlag – leginkább arra kell odafigyelni, hogy mi a tulajdonképpeni cél, azaz mik a sikeres teljesítés feltételei. Röhej, hogy a játék például mindig olyan út-vonalat ad meg, amely leginkább az "Egyenes út a halálba" neve viselhetné...

KÜLDETÉSBEN

A játék behatóbb tanulmányozása után lényegében nem állíthatnám, hogy megbolondultam a küldetések változatosságától. Sőt, alapvetően csak két típussal találkoztam, de ez mondjuk nem a készítőik szegénye, hanem inkább a szerencsétlen Delta Force-os játék élete egyhangúságának ékes bizonyítéka. Az egyik fajta misszió, amikor rombolni, illetve gyilkolni kell – minden ellenséges katonát kinyírni, vagy egy megadott dolgot megsemmisíteni. Az utóbbiban adótornyot, vagy



Ejszaka az örök úgy viselkednek, mint a "három majom". Nem lát, nem hall, nem beszél. Csak ordít, amikor lelovód.

Az utóbbi időben igazán nem voltunk eleresztve, verekedős játékok terén, pedig nyilván elég sokan vagyunk, akik szeretik agresszív hajlamaikat a monitoraik előtt kiélni. A Mortal Kombat 4-en kívül azonban nem sok minden látott napvilágot. Őrjási szerencsénkre a Midway úgy döntött, hogy a Playstationre és Nintendo 64-re nemrégiben megjelentetett nagysikerű bunyós programjának PC-adaptációját is megjelenteti. Egy valamit, már előre elárulhatok a játékról, mégpedig azt, hogy minden eddigi próbálkozást felülmúl, mind grafika, mind játszhatóság terén.

ITT AZ ÚJ ŐRÜLET

A játék története, egy Cyborgokkal és mutánsokkal teli világba kalauzol el bennünket, ahol úgynevezett "Bio-mutánsokat" irányítva kell eljutnunk a főellenségig és természetesen őt is jól el kell néspárolni. Ehhez, azonban nem árt megismerkednünk a harcosokkal, akikből ugyan nincs olyan túlkínálat, mint a Mortal sorozatban, viszont annak a kevéske karakternek, aki szerepel, annyi speciális mozgása van, hogy hetekbe fog telni, míg egyvalakit igazán kiismerünk. Összesen 7 versenyző indul a mutánsok futamában, melyek olyan változatosságot képeznek, amelyet már régen láttam egy programban. A harcosok között van például két gyönyörű leányzó is, akik elég kesztyűs kézzel bánnak a férfiakkal (ugyanis aknavetővel és kardokkal irtják az erősebbik nemet). De ne feledkezzünk meg Zipperheadről sem, aki egy vérbeli mutáns, és ékes bizonyítékként a hasa át van dőfve karókkal. A karakterek kidolgozása teljesen egyedi, mert min-

den figura fel van fegyverezve, a legbrutálisabb és rá jellemző pusztító eszközökkel, amiket harc közben is készségesen használnak. Ilyen például Minateknek a buzógánygolyója vagy Bullzeye-nak a géppisztolya. A harcosok profi kidolgozását bizonyítja az is, hogy mindenkinek megvan a saját jelölme, és ez még a mozgásukban is tökéletesen meglátszik. Ezért Psychown (a pszihopata bohóc, de nem a TV-ből) folyamatosan ugrál, Ssapo (a zöld szárnyeteg) pedig néha még mecss közben is rosszul lesz, és ilyenkor elhanyagja magát. A kidolgozás minőségét gazdagítja, a harc brutalitása is. Itt

gyobb újításnak a szintekre osztott pályákat nevezném, ami annyit tesz, hogy nem csak a földön üt-legethetjük ellenfelünket, hanem jetpackot használva felröppenhetünk különböző párkányokra és emeletekre is. Mindezt, a levegőben lebegve is használhatunk különféle speciális támadásokat és az ellenséget akár láva vagy sav medencékbe is belelökhetjük. Ez az újítás rendszeren megteszi a hatását a játékmenet terén is, mert így sokkal több lehetőségünk nyílik rosszakarónk likvidálására. Természetesen minden harcosnak megvan a saját harctere. Ezért az arénák is a karakterek egyéniségét tükrözik. Így ahol nincs lávafolyam, ott egyéb finomságok várnak a kedves támadóra (pl: egy prégőpáncs is behajthatjuk az ípsét).

A reteteg pályán kívül, sokfajta játéklehetőséget is kínál a program. A szimpla gép elleni verekedésen és az egymás elleni küzdelem mellett, indulhatunk csapatjátékon (Team Battle), ez nem más, mint a Mortalból már jól ismert játék: harcosokat kell választanunk csapatunkba, és egymást váltva kell harcolnunk egy másik csapat ellen. Ezenkívül találhatunk még egy bizonyos "túlélő" játékmódot is, ezt nevezem én a bajnokok próbájának. Itt ugyanis

Gyakorlat teszi a mestert – szükség is lesz rá!



egy választott harcosal kell végigvernünk annyi ellenfelet, amennyit csak bírunk és mindezt egy energiával. A feladat irtozatosan nehéz, de nem lehetetlen, főleg nem egy igazi veterán Biofreakeknek. Megéri kipróbálni, mert



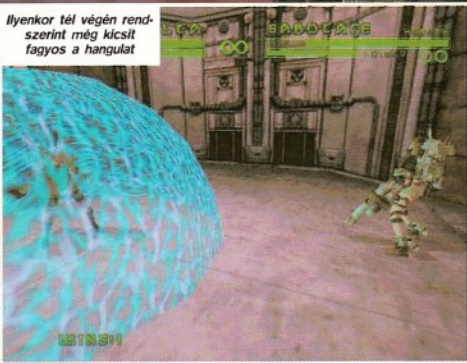
A Nagy Taktikus mindig megszállja a csatátér magasabb fekvő pontjait

találkozhatunk egy olyan tulajdonságával a játéknak, amit a Mortal 4-ben, nagyon hiányoltam, ez pedig a menet közbeni kivégzések. A Biofreaksben ugyanis akármikor, akárkit megölhetünk. Ha játék közben bevisszük karakterünk speciális kivégző mozdulatát, akár egy ütessel végzünk ellenfelünkkel. Ilyenkor bizony gyakran csak pár másodpercig tart egy menet. A kivégzések mellett, meg is csonkíthatjuk az ellenfelet. Egyenként levághatjuk kezeit, szétvagdoshatjuk a lábait, vagy akár még egy lándzsát is belevághatunk a fickóba, ami egész játék alatt benne marad a testében.

AZ ARÉNA

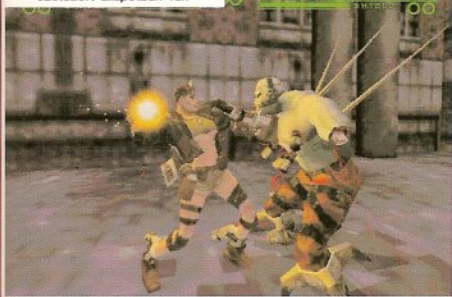
Gyilkolási hajlamunk legtökéletesebb kiéléséhez egy teljesen háromdimenziós játéktér áll rendelkezésünkre. A legna-

Ilyenkor től végén rendszerint még kicsit fagyos a hangulat



Biotörő

Zippo komát igencsak megviselte az elmúlt néhány perc, mert elég szétszóró állapotban van



szenvedésünk végén jutalmul, még egy értékelőt is kapunk a teljesítményünkéről.

Ami nekem, a leginkább tetszett a játékban, az az, hogy minden

nyagot. Sabotage, az egyik hülyyversenyző, például egy dárdát dob a közönségbe, hogy elhalgattassa az ellenségnek drukkoló nézőket. Zipperhead, a mutáns, addig hadonászik a rakétavetőjével, míg végül saját magát üti le vele. Purge, a leszerelt katona, egy helikopter segítségével emel-

kedik a magasba és még egy tűzijáték bemutatót is tart lángszóráival. Szóval a játék hangulata minden eddigit felülmúl.

A MUTÁNSOK IRÁNYÍTÁSA

A kezelés szintén olyan egyedire sikerült, mint minden más a BioFreaksben. A megszokott mozgás billentyűkön kívül, 4 támadás gomb van, melyek végtagonként oszlanak el. Így külön gombot találunk, bal és jobb kezünk,

és lábaink használatára is. Ezenek felül pedig, még 2 extra billentyű is fellelhető, mégpedig a jetpack és a géppisztoly. A végtagokra elosztott újdonságnak köszönhető, hogy újabb mókákkal találkozhatunk, ha lenyisszantjuk ellenfelünk karját. Ilyenkor fröcsög

ugyan a vér, mind Jax kivégzésénél, de az ürge nem hal meg. Ha ezután azt a kezét próbálja használni, amitől már megszabadítottuk, akkor már csak a maradék cafatokkal tud kalimpálni. Ráadá-

harcosnak többféle bemutatkozási és megnyerési mozdulata van. Ez azt jelenti, hogy miután kiválasztottuk az emberünket, ő készségesen beszél a harctérre és elmond valami marhaságot, vagy éppen (ha nem tud beszélni) ordít, vagy hörög egy

sul, ha ügyesek vagyunk és sikerül beelőzünk a támadóknak a lábába, akkor sem hal meg rögtön, hanem felgyullad a teste, és lángolva folytatja a játékot (miközben folyamatosan fogy az energiája). Talán egy kicsit brutálisnak hangzik ez az egész, és gondolom sok szülő fog majd felháborodni, ha 10 éves kislíuk ilyenekkel játszik, de ha belegondolunk a Mortal Kombat brutalitása sem ismert határokat – ha csak Kung Lao-t nézzük, aki kettévágja ellenfelét – a brutalitás terén. Mindenesetre én azért figyelemzetném a kedves olvasókat, hogy csak erősebb gyomorral rendelkezőknek ajánlom.

A VIZUÁLIS DRGAZMUS

A játék grafikája, csodaszép és maximálisan kihasználja a 3DFX lehetőségeit. Egy szimpla 4MB-os, Voodoo 1-es már nem elég a nrki, ezért nem árt, ha legalább egy 8MB-os kártyával rendelkezünk. Az elsmorított gépigényt leszámít-

Az Erő velem volt. Még inkább az Ugyesség



Jogos önévédelem volt – néztek meg, mekkora kalapács van nála

nam játszhatóságában is az eddigi legjobb veredős játék, ezért mindenkinek ki kell próbálnia, legalább egy menet erejéig, a bunyós stílus kedvelőinek pedig egész egyszerűen kötelező.

Bio Freaks

FEJLESZTŐ: Saffire
KIADÓ: Midway
WEBSITE: www.
MEGJELENÉS:
Ketgere
Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: -
Külsín/belső
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zene/bóna
Summa summarum

Az új király megerkezett!
(De legalábbis egy főherceg)

végítélet

92%

A mint az emlékeztetés, a világ első egész estét betöltő komputer generátora filmje a Toy Story volt, amit még anno '96-ban vetítettek igen nagy sikerrel a mozik. Ki gondolta volna akkor, hogy majd három évet kell várni a Pixar következő munkájára. Nagy elvárásokkal ültem hát be a moziba, hiszen kíváncsi voltam, vajon mennyire tudják izgalmasabbá varázsolni egy bogár életét – főként most, hogy időközben megjelent a konkurencia filmje is, melyben szintén egy hangyaboly mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást. Kicsit családottan távoztam a teremből. Nem, nem azért, mert technikailag nem sikerült felülmúlni az elődöt: az animáció kétségtelenül jobb, mint a Toy Storyban. Minden nagyon profi, csak hát ez száz százalékgig egy gyerekfilm.

Ha az alapkonceptiót nézzük, tulajdonképpen inkább logikai játéknak nevezném a Bug's Life-t. Legfőképpen kertészként kell megállnunk a helyünkön: ha valahova nem tudunk felmászni, hát ültetni kell oda valamit, amin felkapaszkodhatunk. Am nem mindegy, hogy mit ültetünk! Elég csupán egy ruganyos gomba, amiről az alacsonyabb platformokra lehet felszökkenni? Vagy inkább egy magasabb pusztyit kell odatelepíteni? Ha de milyen magasat? Ennek tetejébe még ott vannak a küldetések is. Megecsik például, hogy ki kell nyírnunk az egyik rosszfiút, amihez – kézfegyver híján – bogyóköpködő virágot muszáj ültetnünk. Ahhoz, hogy egy növényt létrehozzunk, először egy magot kell keresni. Alapban mindegyik mag

kat lesz természetesen. A zöldekért leveles növényeket kapunk, melyek a tokenek számaival arányosan egyre magasabbak lesznek. A kékkel olyan növények valának természetesen, amik mindig valamilyen bónusz rejtehetnek magukban, úgy mint sérhetetlenséget, regenerálódást, pajzsot, és szuper ugrást. A sárga tokenek hozzák létre a már említett bogyóköpködő növényt. Ennek is több verziója létezik: a sima kék bogyókön kívül a lila bogyókó rállnak a célpontra, az a legerősebb ágyú örökre likvidálja a rosszfiúkat. Végül vannak még a lila tokenek: ezek

A Bug's Life végül is nem lenne rossz játék, ha kicsit igényesebb pályákat készítettek volna, és több feltöréssel nehezítették volna a továbbjutást. Csak egyetlen pályát taláim, ami kizsájnálja a játékmenetben rejlő lehetőségeket. A 13-adikról van szó, aminek a megoldására egy óra alatt jöttem rá – ugyanennyi időmbe telt ottáig eljutnom. Plusz életem érdekében meg lehet még próbálni összeszedni hősünk nevének (FLIK) a betűit, vagy az összes apró magot összegyűjteni (ami-

Humphrey bogár kalandjai

DISNEY PIXAR

a bug's life

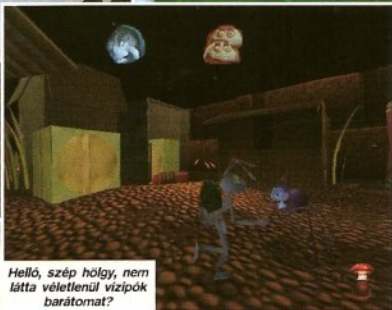
Ha tücsöknek születek, bezzeg nem kellene ilyen átkozott magokat hurcolásznak ide-oda!

Tokenvadászat egy esős hajnalon



Nekem az identifikásvarral küzdő, lelkibeteg Z kalandjai jobban tetszettek. Az persze izlés dolga: a 10 éven aluliaknak lehet, hogy Fűrge a nyerő. A játékról ugyanazt lehet elmondani, mint a filmről: szép és aranyos, de roppant gyermeges. Noha úgy fest, mint mondjuk a Croc, nem nevezném plat-

Helló, szép hölgy, nem látta véletlenül vizipók barátomat?



Az elgurult mulatóban egy igaz Gannax Dög-légy vár bennünket

formjátéknak. A pályák olyan rövidek, hogy még egy kisebb labirintusba tévedve is végünk velük 5-6 perc alatt. Az ellenfelek sem jelentenek túl nagy gondot: itt-ott kidugja a fejét egy kukac, néhol egy moszkító zümmög, s a keményebb kötésű sáskák is csak nekünk sétálnak. Ennek megfelelően fegyverekkel sem vagyunk igazán elkényeztetve: Fűrge csak bogyókat tud dobálni, ráadásul az alapmuniciótól nem is mindegyik ellenfél dobja fel a talpát. Ja, van egy másik fegyver is: ha hősünk ülepével tiporjuk aygon az áldozatokat...

barna, mely állapotokban gombát lehet kitenyészteni belőlük. A növények nem igényelnek különösebb törődést, egyszerűen csak el kell helyezni a magot a megfelelő helyre, majd rá kell ugrani. Ha a magot újra fel akarjuk használni, a létrehozott növényt előbb ki kell tépni. Más fajta növényeket azután természetünk, ha már vettünk fel valamilyen tokenet. Attól függően, hogy milyen színű a token és mennyi van már belőle, az alábbiak válnak elérhetővé. A barna tokenekért gomba, propelleres növény (litézéshez, amivel a magok is feljebb repíthetők), pitypang (ezzel ejtőernyőzni lehet), és végül agyúnyó-vény (vele kilöhetjük a hangyán-

A bátor hangya az Air Pitypang légítársasággal kel át a kiszáradt meder felett



azonban nem új növényeket állítanak elő, hanem a fegyverünket erősítik – úgy, mint a különböző színű bogyók. A barna löszer csak a kisebb ellenfelek ellen hatásos, a sáskák ellen minimum kék kell. A legjobb az arany: azt használva nem termelődnek újra a kilőtt bogarak. A kertészkedéshez visszatérve: a magok színének változtatásához

külön van egy billentyű, amit a mag mellé állva kell használnunk. Ha egyazon színben belül akarunk váltani, végyük fel a magot, mire az ugrás gombjával szelektálhatunk. Egyébként amikor eldobjuk a magot, a mozdulat fegyverként is használható.

A játék 15 pályája végigköveti a film eseményeit, az átvezető jelenetek magából a filmből lettek kioldva (jelöl oszmány felbontásban). Az események ott kezdődnek, hogy Fűrge véletlenül a tóba önti a sáskáknak gyűjtött ételmeit, mire Atta hercegő – hogy megszabaduljon tőle – elküldi segítségért a városba. Az első pályán tehát a hangyabolyba visszatérve fel kell keresni a tanácskozót. A pályák végül is ötletesen vannak összeválogatva: speciális helyszín formájában például benne van a játékban, amikor Fűrge a kiszáradt meder felett egy pitypangszálon csingve vitorlázni át. A film magasabb jelenetét fűllenségek képében elevenednek meg: például az elgurult konzervdobozban (a mulatóban) egy jó húsból lévő légy vezzik meg a kezét. Akár a moziban, meg kell keresnünk a cirkuszosokat, akik – ahogy tudnak – segítségünkre lesznek a sáskák legyőzésében.

nek állítóg extra animáció lesz a jutalmá – de még így sem takaró sokra a szavatosságot. Ja, és egyébként még kevesebb időnkbe telne a végigjátszás, ha nem lenne olyan botrányosan rossz az állandó fáziskésésben lévő kamerakezelés. Rádásuly hősünk lepatann a falakról, szóval az a legnagyobb kihívás, amikor végig kell egyensúlyoznunk egy-egy keskeny peremen. A játék tehát tényleg teljesen olyan, mint a film: jól néz ki, de semmi több.

V.Z.

A Bug's Life

FEJLESZTŐ: Travellers Tales

KIADÓ: Disney Interactive

WEBSITE:

MEGJELÉNÉS: megjelent

Kettyere

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: -

Külsőin/helbece

Látványosság:

Játszhatóság:

Szavatosság:

Zenebona:

Summa summarum

Tulajdonképpen kellemes adaptációja a filmnek – de csakis gyerekeknek

végítélet

72%

CSITI!

BLOOD 2:
THE CHOSEN

Játék közben nyomjuk meg a T billentyűt, majd gépeljük be:

MPGOD: God mode
MPKFA: összes fegyver
MPAMMO: maximális töltény
MPCLIP: át lehet menni a falakon
MPHEALTHY: maximális egészség
MPGOSHOPPING: az összes tárgy
MPBEANSOFCOOLNESS: a legjobb fegyverkészlet
MPTAKEOFFSHOES: láthatatlanság
MPWHEREAMI: koordináták
MPKILLEMALL: az összes szörny halott
MPSPEEDUP: növeli a sebességet (1..5)
MPSTRONGER: növeli az erőt (1..5)
MPCALEB: Calebre vált
MPOPHELIA: Opheliara vált
MPISHMAEL: Ishmaelre vált
MPGABBY: Gabrielara vált
MPBERETTA: Beretta, kétszer megadva kétkézes pisztoly
MPSUBMACHINEGUN: géppisztoly (2x is)
MPFLAREGUN: Flaregun (2x is)
MPSHOTGUN: Shotgun (2x is)
MPSNIPERIFLE: Sniper Rifle
MPHWOITZER: Howitzer
MPNALCANNON: Napalm Cannon
MPCINGULARITY: Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE: Assault Rifle
MPBUGBUSTER: Bug Buster
MPMINIGUN: Minigun
MPLASERIFLE: Laser Rifle
MPTESLACANNON: Tesla Cannon
MPVOODOO: Voodoo baba
MPTHEORB: The Orb
MPLIFELEECH: Life Leech
MPNICENURSE: +25 egészség
MPREALLYNICENURSE: 300 egészség
MPWARD: 25 páncél

Glottis heveny rosszullete éppen kapóra jön: vegyük elő a folyékony nitrogént a zsebünkől, és öntsük fel vele a padlót elborító szmolyt. Ez természetesen azonnal csonttá fagy, mi pedig odaballaghatunk a dinamitkötegghez, hogy hatástalansuk. Teljes siker – mi pedig Olivával, Mechevel és természetesen a sofőrülésben trónoló Glottis komával máris a Bone Wagon fedélzetén találjuk magunkat, ami vadul száguld ismeretlen célja felé...

A végállomás El Marrow városának már jól ismert külterke, ahol hirtelen gyakorlórúhás alakok nőnek ki a földből, és – úgy mond – foglyul ejtenek bennünket. A titkoszobák figurák az időközben szemléletesebb kiterjedésű fordalmi mozgalom főhadiszállására kísérnek bennünket, ahol Salvador Limones, a Vezér fogadja kicsiny társulatunkat. A kellemes emlékek felelevenítésének határát szab egy betámolygó forradalmár, aki meglehetősen virágos hangulatban van (ez itt ugyeabz azt jelenti, hogy a végét járja). Salvador egy fejse segítségével még megpróbál kiszendni belőle némi információt, némi sikerrel: a tisztelt halottat Hector LeMans segítette át a túlvilágra. Salvador dühösen elrohannak bosszút állni, Olivia pedig a maga sajátos módján ráveszi, hogy vele tarthasson.

Mindenekelőtt vegyük magunkhoz az elhunyt földi maradványait (vagyis a csontkezt), majd Mechevel vitassuk meg a haditervet: álarcot kell öltönnünk és egy virágpisztolyt szereznünk, hogy Hector közelébe férközzünk legyőzhessük. Ehhez egykori főnökünk egykori titkárnője csak annyit fűz hozzá, hogy Hector főhadiszállása éppen a tejünk felett található. Miután Meche jelezte, hogy a helyszínen találkozzunk, és szépen elvonult, simogassuk meg a róvalm elvezetett csontgámbort. Harap, szólnak lehet, hogy ez a Meche nevét viselő. Annak viszont örülni fog, ha egy üzenetet lát: adjuk tehát oda neki Hector fenyegető levelét, amit az azték isten kézbesített nekünk, majd húzzuk elő a papírkosárból a Salvador által kihajított fotót és mutassuk meg a galambnak. Ez itt a címzést fedi, így a csontmadár szépen kézbesíti is a levelet a csonttátnak – Hector személyi "virágosának". Pontosabban nem is a madárka kézbesíti, hiszen vele sajnálatos baleset történik. Mindenesetre az eredetileg nekünk szóló üzenet elér az új címzethez, aki enyhe pánikkal fogadja, hogy Hector LeMans személyesen önját virággyáást csinálni belőle. Erre gyorsan összpakoljra a cökmőkját, és villámgyorsan menekülőre fogja a dolgot. A távozás útvonala véletlenül pont a forradalmi főhadiszállás előtti alagúton történik, amit van szerencsénk figyelemmel követni.

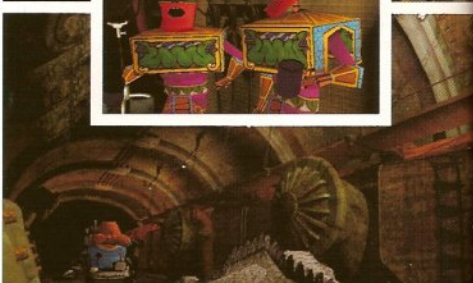
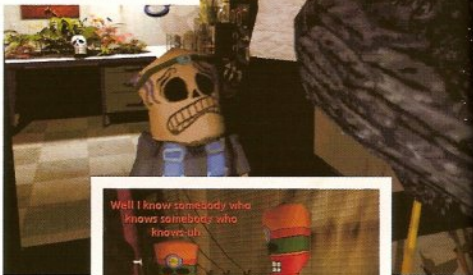
A főhadiszállásról kikocogva Glottisba botlunk, aki a maga sajátos módján éppen tóráztatja a Bone Wagon. A mögötte levő kijáraton tünt el Bowsley, Hector jobbkeze, de mivel az innen nyíló alagutakból pillanatnyilag csak rémisztő hőrüleseket hallunk, inkább a másik irányt választjuk. A létrán arra az emeletre jutunk, ahonnan a kaszinóba vezet az egyik feljáró, de az az út nem használható, amíg nem öltöztünk álarcot. Így tehát másszunk fel a következő létrán, ahol két Johnny Thunder-álarcos figura beszélget. Egyelőre mindössze annyit tehetünk, hogy megkínáljuk őket a tűzhelyen rotyogó, rettenetesen forró kávéval (ugyanazt felszolgálhatjuk az öltözőben tanyázó titokzatos hölgynek is, aki kávé híján vad sikoltozással utasít ki

bennünket budoárjából) – de mivel ennek pillanatnyilag nincs különösebb gyakorlati haszna, másszunk inkább tovább a hátsó részen levő létrán. A felső szinten találjuk a hógépet, ahol is a bődönbe elhelyezhetjük az elhunyt úriember kezét, és az így nyert szerény alkalmatosságot a zsebünkbe sülyeszthetjük (úgy kell felvenni, mint ha tárgyat raknánk el).

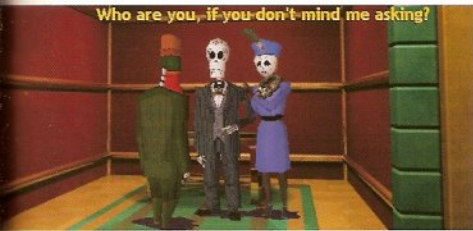
Másszunk vissza a létrákon Glottishoz, kérjük el tőle a Csonjtárgány távirányítóját, majd a mögötte levő barlang jobb felső részén sprickoljunk szét némi lötytöt a hógéppel. Így már beballaghatunk az alagútba, ahol Bowsley elvált, és Glottis is követ bennünket a járművel. A következő helyszínen egy igen barátságatlan kinézetű krokodil acsárog ránk, így tehát használjuk a távirányítót (a járgány megemelkedik) és ugorjunk át a Bone Wagon nyergéből a barlang oldalában levő platóra, és kerüljük meg. A krokodil rövidesen visszafordul, és itt a nagyszerű alkalom, hogy ismét üzembe helyezzük a távirányítót: a Csonjtárgány leereszkedik, becsipenti a krokodil farkát, mi pedig nyugodtan továbbbátalhatunk a folyosó végén nyíló "virágüzletbe". Itt húzta meg magát Bowsley koma. Ez szó szerint értendő, hiszen a pult alatt kuksolva várja, hogy Hector megérkezzen hozzá, és beteljesítse végzetét. Tévképzeteit azzal tudjuk eloszlatni, ha a kaszánkkal lepszakáljuk az ajtó felett levő csengőt záró tapaszt. Ha kimegyünk az ajtón, és ismét visszatérünk, a csengő megszólal, és Bowsley azonnal visszavedik készségei boltossá: amikor Manny egy kilenc milliméteres "virággyú" után érdeklődik, készséggel kiszolgálja, és még egy adag töltényt is ad hozzá.

Miután Glottis mesterrel visszabogtunk a Bone Wagon parkolóhelyére, másszunk ismét vissza a létrákon a Thunderboyokig. Vegyük magunkhoz a kávé, töltsünk mindkettőnek, aztán siessünk fel a létrán. Az emeletről a kanna tartalmának maradvékát annak rendje s módja szerint az egyik Thunderboy nyakába zúditjuk, mire azok jellemző szörnyő megrogóldósa folytán ijedten elszaladnak. Ha a létrán lemászva betérünk az öltözőbe, a benti lányka közli, hogy jó lesz ha félretesszük a kávékanonát, mert ma van életünk nagy napja: egyéb jelentkező híján tiszteletbeli Thunderboynak nevez ki bennünket, amihez természetesen egy álarc is dukál. Így elmaszunk már lemászatunk az alsóbb szintre, és beballaghatunk a kaszinóba.

Itt Chowchilla Charlieba botlunk, aki meche társaságában büvíli a félkarú rablót. Mechenek többször is szólnunk kell, mire felismer bennünket sajátos álarcunkban, utána viszont megsúgja, hogy csak akkor tudunk végre lelépni innen, ha Chowchilla Charlie végre nyer. Ehhez egy roppant érdekes módszer kínál: a kezünkbe nyom egy lepedőt, amit Charlie bátyó fejére helyezhetünk. Ezt egykori szakaszvezetési ismerősi roppant mókásnak tartja – azt hiszi, hogy Meche borította rá. Amíg ő "szellemeskedik" szömba elegyedhetünk a játéktérben tartózkodó másik úriemberrel, akiről



Who are you, if you don't mind me asking?



kiderül, hogy Salvador titkos ügynöke, aki ezért van itt, hogy fosztogassa a gépeket. Igen jól álcázta magát, már amennyiben jó álcának számít, ha valaki egy egykerekűtukerke közlekedik egy kaszinóban. Amikor Charlie előkeveredik a lepedő alól, dobjuk ismét a fejére, és közöljük az egykerekű ügynökkel, hogy Salvador utasítása az, hogy a forradalom nevében azonnal nyerjen Charlie gépén. A módszer ugyan némileg meglepő, de a lényeg az, hogy beáll a három LeMans-fej, és egy halom apró jelenik meg a tálcában. Chowchilla Charlie büszkén bizonygatja, hogy végre bejött az ő csodálatos szisztémája. Amíg visszavonul a mellékhelyiségbe, hogy átöltözzön a lepedőjébe, Mechevel megbeszéljük, hogy az állomáson találkozzunk, mielőtt megszerezük a jegyeket. A mellékhelyiségbe egyébként alkalomadtán mi is betérhetünk – Manny roppant elégedett, ugyanis a játék eleje óta (vagyis három éve) nem volt WC-n...

A következő lépés Hector becserkészése. Ez némi akadályokba ütközik: nevezetesen egy liftfélonba, aki csak akkor hajlandó a felvonóba engedni bennünket, ha bebizonyítjuk, hogy ismerjük LeManst. Ez roppant bonyolult feladat lesz: mindig valami dolgot kérdez, amire egy szám a válasz. A Helyes szám pedig mindig az, ami a fejünk felett látható bingó-táblán utoljára megjelent.

Hector LeMans előszobájába kerülve egy újabb kuncsaftunkba botlunk: Celso flores és becses neje éppen azon morfondíroznak, hogy elfogadják-e Hector ajánlatát a Kilenesre szóló jegyeket illetően. A maskara miatt nem ismer ránk, így tehát hiába mutatkozunk be neki mint utazási ügynöke – szerinte az ő ügynöke innen végtelenül messze tartózkodik, és épp különféle padlók felmosásával van elfoglalva – szóval végül is az állás tulajdonképpen üres. Hosszas és roppant mélyen szántó beszélgetés után meggyőzhetjük, hogy fogadják el, Hector ajánlatát. Az időközben előkerülő maffiafőnök ugyan nem tudja, hogy vajon ki a csudát tisztelhet becses személyünkben, de ezt roppant pozitívan veszi, és miután Celsoéktól megszabadult, betessékel bennünket az irodájába és jól fizető állást kínál. Itt az ideje, hogy levegyük az álarcot. Manny előhúzza a virágMagnumot, amit az ablakon beröppenő halálmadárton rögtön ki is próbál. Működik. Ebből kifolyólag Hector is menekülőre fogja a dolgot. A Kilenesre szóló jegyeket tartalmazó táskával kiugrik az ablakon, és az épületen terpeszkedő hatalmas neonreklámon keresztül megpróbál átugrani a szomszéd tetőre. Ötven százalékos siker: az akatáska átjut, de a neonlány motorja nem bírja Hector súlyát, és derék ellenfelünk a gravitáció túlvilágán is érvényes passzusainak engedelmessé lehullik a mélybe.

Most valahogy meg kellene próbálnunk átjutni a szomszéd tetőre. Ehhez először ballagjunk a neonreklámtól tartó gerenda repedéséhez. Sprickolajunk rá egyet a csontkézzel, majd öntsük bele a töltényes doboz tartalmát. A neonszobor felborul, és a létrán felmászva átcsusszanhatunk a lábán a szomszéd tetőre a táskához. A következő vágásnál már az állomáson vagyunk a nyitott táska előtt guggolva,

szemközött két csinos női lábbal (illetve lábszárcsonttal). Ezek tulajdonosa természetesen a kicsi Meche, és az egyik jegy azonnal hozzá, mint jogos tulajdonoshoz is röppen. Meche a táskával felkapta a mozgólépcsőn, ahol megtámadja egy halálmadár. Glottis a segítségére siet, Manny viszont az akatászával visszabucskázik a lépcsőn a járdára, ahol ebben a pillanatban fékez egy autó. A sofőr Olivia, aki beszállásunk után azonnal gázt ad. Amint Manny kétségbeesetten találga, hogy hol lehet Salvador, fény derül Olivia szerepére is, amint hagyul a hát-só ülésre hajtja a forradalom egykori dícső vezérének fejét. Állapotához képest Salvador (vagy legalábbis a feje) viszonylag jól van, mert illendően köszönt bennünket. Miután Olivia fékezett, Manny elhívja tapasztalja a dombtetőn tornyosuló virághalmot: ez mind halott? Olivia erre csak szkeptikusan annyit válaszol, hogy egy olyan nagy embernek, mint Hector LeMans sok ellensége van. Illetve volt. Kocogunk fel az üvegházhoz, ahol természetesen Hector vár bennünket, és mielőtt a társalgás különbözőben kiterjedne, szépen mellbe is durrant bennünket. Manny kitántorog a szabadda, majd elterül a földön. Kúráljuk magunkat a folyékony nitrogénnel, majd kocogunk vissza az autóhoz, ahol Olivia időközben elmerült az akatáska tartalmának tanulmányozásában. Kukkantsunk be a hátsó ülésre, ahol Salvador virgoc fej villámgyorsan hadarja a parancsait: a dombtetőn elásott teste mellett megtaláljuk a csomagtartó kulcsát, a csomagtartóban pedig egy pisztoly van. Mielőtt tovább folytathatnánk, megjelenik Olivia, és bosszúsan érdeklődik, hogy ugyan miről csevegünk ezzel a fejjel? Majd a fejhez szóli néhány baráti szót, ami "Viva la Revolución!" kommentár kíséretében szemközött köpi. Olivia síkoltva elrohan a sötétbe, mi pedig kinyithatjuk az akatászkát, ahonnan előhúzzuk jó öreg kasznikat, továbbá elképedve figyeltük, amint az egyik jegy Salvador földi maradványai felé ugrol. Vegyük magunkhoz a jegyet, majd kocogunk fel a dombra, ahol az üvegház mögött meg kell keresnünk Salvador tetemét. A jegye kerregve jelzi, ha a közelében vagyunk. Ilyenkor csak egyet kell előre lépni, és a jegy kiugrik a kezünkől. A kaszával sikeres exhumálást hajthatunk végre, majd a kulcs segítségével magunkhoz vehetjük a pisztolyt a csomagtartóból. Túzparbjára semmi szükség: menjünk a domb aljában levő tartályhoz és eresszük bele a teljes tartat. Az üvegházat öntöző berendezés ilyenét elmérgézőse igen áldásos hatással lesz az odabent tartózkodó Hectorra – most már csak annyi a dolgunk, hogy az üvegház ajtaját kinyitva meggyőződjünk a haláláról.

...és következik a grandiózus finálé. Glottis zokogva búcsúzik legjobb barátjától, Meche és Manny elindul a Kilenesen végül nyughelyre felé, és a végén talán végre elcsattan egy csók is. Így ér véget minden idők legjobb kalandjátéka, áldások a készítőnek neve!

CSITTI!

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Amikor új játék opcióit választunk, tartsuk nyomon a Shift billentyűt, és az összes single player szintet választhatóvá válik. Játék közben használható: Ctrl+Alt+→: megnyerni a szintet Ctrl+Alt+←: feladni a szintet.



CSITTI!

TEST DRIVE 5

Az első Options-menüben gépelljük be: CUP OF CHOICE: minden kupaverseny választható! THAT TAKES ME BACK: visszafelé verseny I HAVE THE KEY: az összes autó és pálya választható lesz

A további cheatket a hi-score táblába írhatjuk be, tehát előbb fel kell kerülnünk oda: KNACKED: Fordított pályák WHOOOOSH: turbógáz (a dudával) MJCIM.RC: matchboxok SAUSAGE: titkos autók



Vibratorst. Johnny Thunderst. Peter and the Test Tube Babiest. Elasticat. Mojo Nixont. (mindenkí tud követni?) Na jó, megkegyelmezek: bírom még a Madnesst, a Poguest és a Toy Dollst meg különösen. Egyéb örökzöld zenekarok most hirtelen nem jutnak eszembe. Remélem kielégítettem a tisztelt publikum kíváncsiságát.

U.I.: A matektanárodnak üzenem, hogy ha ezt ilyen bátran ki meri jelenteni, akkor föléd se követelje a sinus-tétel bizonyítását, elégedjen meg vele, ha te az mondd, hogy "azé'me'csak". Látd, milyen rendes vagyok hozzád? Viszonzásul csak annyit kérek, hogy MEG NE MERÉSZELD ADNI ANNAK AZ ÜRIEMBERNEK A CIMÉT!

Hali CovBoy!
Szóval a múltkor írtam hogy jó volna betenni az újságba azt, hogy melyik

játék leírá-

vegő

sa melyik újságban van. Örültem neki, mikor megláttam a leveledet, hogy benne lesz az újságban, de amikor megkerestem, csak a 98-asok voltak benne. Vártam egy egész hónapot, hátha a köv. számban lesz, de abban nincs. Szóval jó lenne ha a köv. számban benne lenne a 97-es is. A 96-os nem kell, mert az benne van 96/12-es számban. Fáradozásodat köszönöm.

Andris
Mi sem természetesebb, hogy megoldjuk az ügyet! Először segítségül hívjuk Sherlock Holmest, aki logikai úton ki nyomozza, hogy ha a 96/12-ben volt az összes előző szám tartalma, a 99/1-ben a 98-asok, akkor a 97-esek gyűjteménye valamikor 97-98 fordulóján kellett, hogy legyen. Hogy a 97/12-ben vagy a 98/1-ben, ahhoz már egy Rex felügyelő kellene, de ő sajnos most elment kötelező ol-tásra.

Hello Covboy!
Kezdjük a rosszal, mert jó semmisincs. Az újság nem a tőkéd. (Nem tőkéd? Az jó, akkor valami fény csak dereng már valahol benne.) Jó lenne, ha nem csak olyan játékokról írnál, amelyek csak pentiumra jók, hanem ami 486-ra is. Ez inkább egy tanács. Az interneten csinálhatnál egy 576 kb-tyes oldalt, vagy ha már van légszít tájékoztatás. Ha nem MEGHALSZ!!!!!!!
Feladó: Gaastra Surf Club, Velence

Kedves Smurf Club (vagy mi a szövsz)! A 486-os játékok ügyében ajánlom figyelmiükbe úgy kábé a '97 előtti megjelent számainkat, illetve ha azokat kiváló ízléssel már magukévá tették, akkor egyrészt tartalékpéldányok beszerzését, másrészt pedig talán a Nemzeti Múzeum vonatkozó osztályát. Szerény tudomásom szerint az 576 momentáni újdonságokkal foglalkozik, így kénytelenek vagyunk kicsit komolyabb konfigurációra épülő játékokat tesztelni. Mihelyt a

fejlesztők 486-osra íródott cuccokat dobnak piacra, az újgenerációs 2D-lasítókérdőjelekkel, azonnal pennánkra tűzzük őket.

Köszönet megtisztelő érdeklődésükért holnapunk iránt. Itt látok egy igen terjedelmes bácsit, aki momentán épp valami ilyesmivel foglalatkosodik a maga komótos módján. Mihelyt elkészül, tájékoztatot önöket! (De ha nem, szertem akkor is előbb-utóbb várható elhalálozásom.) Csocsesz.

Most pedig következik e havi kedvenc levelem, ami ugyan kicsit hosszadalmas, de azért iktatom, mert nagyon mulattam rajta.

Pálincák Jó reggelt/napot/estét!
Bocs, hogy ilyen tréfas sort írtam a subjectbe (Az volt ott: Sőr és Panzer General), de szerettem volna, ha

legalább elolvasad ezt a levelet. A hibákért elnézést kérek, de most fejtünk be egy fantasztikus, söt, konzervatív egész órás Excel-feladatot Gem Géza támogatásával, és egy kicsit puff vagyok. (Próbáld ki egyszer te is! Jobban kiüt, mint bármilyen pia...) (Na nem, az nekem kicsit már erős lenne...) De nem ezt akartam megírni, hanem a Csevegővel kapcsolatos véleményemet: Laposodik!

(Miért, púposodjon?)
Böveben: Már lassan ott tartok, hogy nem is olvasom el az új csevegőt, hanem mindig csak egy régi számát, mert úgyis ugyanaz meg már két éve.

Gondolom, hogy téged se tölt el örömmel a változatosabbnál változatosabb digitális és analóg levelek olvasgatása, és hideg téli estékben a hintaszékedben régi képekotorsz elő agyad hátsó bugyraiból a régi Csevegőről és esetleg a CovBoy Postáról. Magsajnálatalak.
Gondoltam írok pár levelet, amivel ki tudsz tolni egy egész Csevit, így nem kell féltékenkedni a végignézni az összes birtékot.

Egy tipikus előgedatlenkód:
Heló Marha!

Az újság úgy sz*r, ahogy van! Már két napja ugyanaz a dizajn, ugyanaz a papír, de még a tinta szaga se változott! Öreg, nem akarok sértegetni, de rohadtul konzervatívok vagytok! Hát hol lácc te már 80 oldalnál rövidebb újságot manapság. És hol a CD??? A Magic Computer, meg a BM-P már régóta rányomatja a legkírályabb prodszikat a korongra. Arról már nem is beszélék, hogy nincsen Hárddver, meg szoftverrova! Miért nincs!!!! Na meg a Windows felhasználói rovat is hiányzik! Azonkívül egyszer sem olvastam még a gépi kódú programozásról és jól jönne egy "Tervezz és készíts otthon PIII-at egy fogatlan fésű felhasználásával mindössze 34 forintból!" rovat is. Lehetne egy külön oldal, ami az új játékok crackeléséről szól! És még valami! Minek a poszter??? Nem kell!!!! Felesleges! Ennyi!

Ha nem változtatt, megvárunk a lakásodnál a testvéreimmal!
SPJ azaz SuperPower James a legkírályabb!

Az ötletgazdag:
Heló Kovboy!
Te, figyelj! Tök jó lenne az újság, ha felhasználókat néhány ötlettel! Pontokba

szedtem őket:
- Legyen ingyenes hardver melléklet! Így minden számhoz adnátok egy 3D gyorsítót, procit vagy videokártyát (persze az újság ára nem változna)

- Legyen az újság 800 oldalas, de reklámok nélkül. (De az ár ne változzon)

- Adjatok minden újsághoz egy bomba nót az újság árának megváltoztatása nélkül.

- Minden számhoz mellékeljétek egy nyelvviszsgát vagy egyetemi diplomát. (Az ár ne változzon!)

- Legyen minden újság mellett 3 eredeti CD-s játépprogram az ár változtatása nélkül.

Ha ezt nem csináljátok meg, meghaltok!
Dj. Mc., CleverIdeoBoy ***

A belenyugvó:

Szia Zolee, bár nekem jó a Covboy is! Tényleg jó lenne egy CD-melléklet, de nem szükséges. Eléledgel az ember anélkül is. Hmmm...milyen jó lenne, ha a oldalszám megduplázódna...jaj, de akkor sok reklám kéne! Na jó, akkor ez se kell. De ez egy tényleg jó ötlet: Legyen több poszter! De ez sem jó! Akkor kevés lenne a cikk. Viszont jó lenne néhány új rovat. De akkor nem lenne ennyi leírás...
Na mindegy, csak ennyit akartam írni.
NyugisCsávó ***

A "szlikongyerek":

Sziaszt!
Tök gyereek vagytok! Tutira ócskás progokat tesztelték. Nekem az apukám beszélt a NASAvál, és ők írnak nekem progokat! Mer nekem olyan tutti gépem van. A grafiká külön Silikonos Graphics munkapályaudvar végzi, oszt a proci meg P-IV 1024. Most leesett az agyad, mi? Asszondod olyan nincs? De van, mer az apukám beszélt az INTELlel, hogy had tesztelhessem a kísérleti prociakat. Oszt még így is lassú. Fől is pörgettem 2048 MHZ-ra. Oszt így már egész jó! A sebességre! Azt nem értem, minek sír a szálya mindenkinek, hogy drágula a zújság. Nekünk rohadt sok pénzünk van, én meg tudom venni! Mer az apukám előfizetett! Oszt csak úgy jön nekem a sok újság! Legyen 10 CD!
Az apukám meg akarja venni a kiadót, meg a nyomdát meg a shopot, mert neki egy csomó pénz van!
XMC. MoneyMonster ***

Egy ottvővel levél:

Tisztelt Méltóságos Úr!
12 gyerekemmel és feleségemmel élünk Rácpusztán egy öreg hordóban. Korábban lakatosként dolgoztam, de a magyarak elvették az állásomat. Ha tudna egy kis pénzt, ruhát vagy ételmet küldeni, nagyon megköszönném.
Előre is csokolom kezit és lábát:
Orsós Odüsszeusz ***

A hímőve vgyó:

Szervusz CovBoy!
Tegyé már be a Chewwybe, mert tök menő mutogatni a barátainak a nevetem az újságban! Kösz!
IzoMenó ***

Ennyi jutott eszembe (mellesleg vége a másndik órának). Remélem tetszett ez a kis "Így írtoék ti" és sikerült megkönnyíteni a munkádat. (Legközelebb azt

Most láttam egy Friderikuszt, és tőle tanultam, hogy az ilyen kis csevegéseket meg szokták szakítani külföldre fogyasztásra felszólító intermezzokkal. Most itt is ilyen jön:

TOPWARE-JÁTEKI!

Oppá! Ezt elnéztem, ugyanis ez nem "vegyetek!", hanem "vigyetek!" típusú bejátszás. Következik ugyanis a múltkori játék eredményhirdetése. A helyes válaszokat fordított sorrendben csemegézzük (majd kiderül, miért):

- az ötödik ugyebár a Monolith volt;
- a negyedik real-time stratégia, de mivel arany szíven van, elfogadtam a C&C-klónt is;
- a harmadiknál mindenki sikeresen leolvasta a Topware-hirdetésről a fogyasztói árat (leszámítva három versenyzőt, akiknek ez úton gratulációk - ők még egy Topware-hirdetést nyertek gyakorlati szinten);
- a másodikkál szinte kivétel nélkül eltaláltotok, hogy a nyomozó urat Jack Orlando néven tisztelhetjük (illetve volt egy Columbo megfektés is; mihelyt rászokok a szivarra, küldök neki egy használtját);
- és most jön az első, amit szinte kivétel nélkül NEM találtak el. A Get Mediaeval ugyan szemlélatomást elképesztő népszerűségnek örvend, a helyes válasz viszont SEPTERRA CORE (nem kizárólag a TopWare-reklámot kellett ám nézni a válaszokhoz).
- Így tehát a több mint száz megfejtésből összesen 12 volt helyes, a nyolc játék nyertesei:
- Tóth Milán, Jászladány (Jack Orlando)
- Király Csaba, Eger (Jack Orlando)
- Bánfalvi Gergely, Debrecen (Vész-helyzet)
- Blidar Norbert, Kétegyháza (Vész-helyzet)
- Horváth Csaba, Polgár (Robo Rumb-le)
- Bakay Gergely, Berhida (Robo Rumb-le)
- Bódi András Luiz, Budapest (Earth 2140)
- Bedő Tibor, Ostoros (Earth 2140)
- Utolsó külön mákos volt, ugyanis valaki úgy küldött helyes megfejtést, hogy a levelezőlapra elfelejtette ráírni a nevét és a címét. Pech!
A cuccot postázom, kellemes szórakozást!

fogom megírni, hogyan válogatot a leveleldet "így írtassz te" címen.)
Ja! Ne tegyé be a csevegőbe, és meg se említs ott! (Így már biztosítva van a bekezdés :))

Kedves Úram! Szerény kis irományá ugyan roppant csekély terjedelmű volt ahhoz, hogy megtöltson egy csevegőt (legközelebb egy olyan 20.000 karakter körüli küldget legyen szíves Word 2.0 formátumban küldeni), de mindenesetre igen-igen vídammá tette napomat. Legyen mások is szerencsémek. Ha gondolja esetlegesen egyéb szárnypórlagatásai szívesen eljuttottam egy pár menőbb kenyai újsághoz. Addig is üdvözl:

CovBoy

TRANS-AM *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Títel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-209-344-391
Http :/www.oditech.hu/transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: transam@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

14" LİCOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.600,-
3.2 Gb Quantum winchester	24.400,-
5.1 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	12.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.920,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	23.600,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	116.000,-
Pentium II alaplap, PII 300 Celeron, 32 SD, 3.2 Gb Q HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt 486:	39.600,-
486 DX2/66, 8MB RAM, 170-540 HDD, FDD, baby ház, PCI VGA, 14" digitális monitor	
Canon BJ 10 SX	12.800,-
használt/3hó garancia	

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II 450-ig, 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktdrórról! Tefjeskörű szervízszolgálatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

Kedves Üzletvezetőink!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Ready COMPUTERS

READY COMPKER KFT. SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET BEMUTAZÓTEREM ÉS SZERVİZ

Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00
Részletes árlista a faxbankból: 2-333-666/1310#

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációvak
1+2 év garancia
ajándéksoftvevrekkel

Alkatrészek teljes választéka

Videókártyák, hangkártyák, CD-ROMok, nyomtatók
S3, Asus Riva, Matrox, Diamond, ATI ESS, Yamaha,
Ensonic PCI, Sounblaster BTC, Cyberdrive, Sony,
Panasonic, Creative, Asus Epson, Canon,
HP DeskJet & LaserJet

Napi árainkat megtalálja az Interneten:
www.ready.hu

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap,
AMD 6K2-300/66, 64MB/100SDRAM,
1.44MB FDD, Q3.2GB HDD, ATI RAGE
PRO II. 8MB AGP VGA kártya, Belinea
14" monitor /3 év gar./, 32xCD-ROM,
SB16 hangkártya, 105 gombos bill.,
egér

139.900,- +25% Áfa

Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk!

Javitás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

STAR WARS



Megunt

Star Wars figuráidat

és kiegészítőidet

megvásároljuk,

vagy

értékegyeztetéssel

az 576 KByte shop

áruválasztékából bármely
játékra elcseréljük!

Érdeklődni hétköznapi

munkaidőben

(8-16 óra között):

349-48-47



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)

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 meglévő 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 rözsaszin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79.-	91/3.	79.-	92/1	98.-	93/1	168.-	94/3	168.-	95/1	218.-	96/1	318.-	97/1	318.-	98/1	318.-	99/1	398.-
90/3.	79.-	91/6.	79.-	92/5.	98.-	93/2	168.-	94/4.	168.-	95/2.	218.-	96/2.	318.-	97/2	318.-	98/2	318.-	99/2	398.-
90/4.	79.-	91/10.	98.-	92/6.	98.-			94/5.	168.-	95/3.	218.-	96/3.	318.-	97/3	318.-	98/3	318.-		
90/5.	79.-			92/9.	98.-			94/6.	168.-	95/4.	218.-	96/4.	318.-	97/4	318.-	98/4	318.-		
90/6.	79.-			92/10.	98.-			94/7-8.	336.-	95/5.	218.-	96/5.	318.-	97/5	318.-	98/5	318.-		
90/7.	79.-			92/11.	98.-			94/10.	218.-	95/6.	318.-	96/6.	318.-	97/6	318.-	98/6	318.-		
				92/12.	98.-			94/11.	218.-	95/7-8.	376.-	96/7-8.	376.-	97/7-8	376.-	98/7-8	376.-		
					98.-			94/12.	218.-	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.-	98/11	398.-		
										95/12.	318.-	96/12.	318.-	97/12	318.-	98/12	398.-		

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

headset included

game commander

- Easy to use
- Includes preset commands for popular games
- Recognizes any voice
- High-quality headset microphone

voice control for pc games

**Válts fegyvert!
Válts kamera állást!
Hívd le a menüt!
Tedd mindezt
a saját hangodon!**
A Game Commandert
megrendelheted a
467-67-00 telefonszámon,
vagy megvásárolhatod a
TV-Shop Kft. üzletében
Bp. 1141 Kőszeg u. 26.

KONCENTRÁLJ A JÁTÉKRA!

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



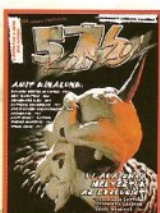
01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



11



12



13



14

Következő számunk tartalmából:

- Populous: The Beginning (PSX)
- Bloodlines (PSX)
- Gex 64 (N64)
- Civilization 2 (PSX)
- Sentinel Returns (PSX)
- Driver (?) (PSX)
- Penny Racers (N64)
- Beetle Racing (N64)
- Legend (PSX)

EGY ŰSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
 Akciók, díjak, csok, szponzorok,
 szociális támogatás, szociális
 Egy munkahely többi munkahelyénél.
 Támogatás a jövőért

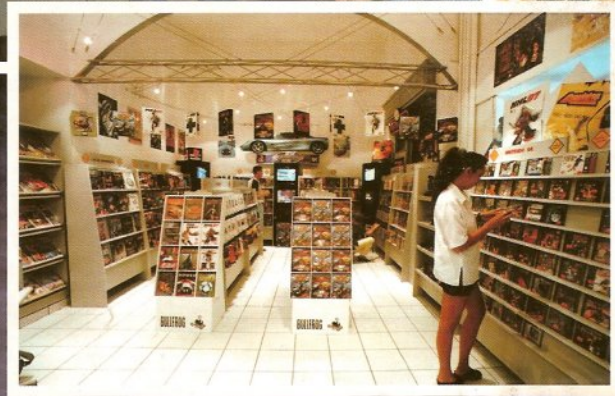
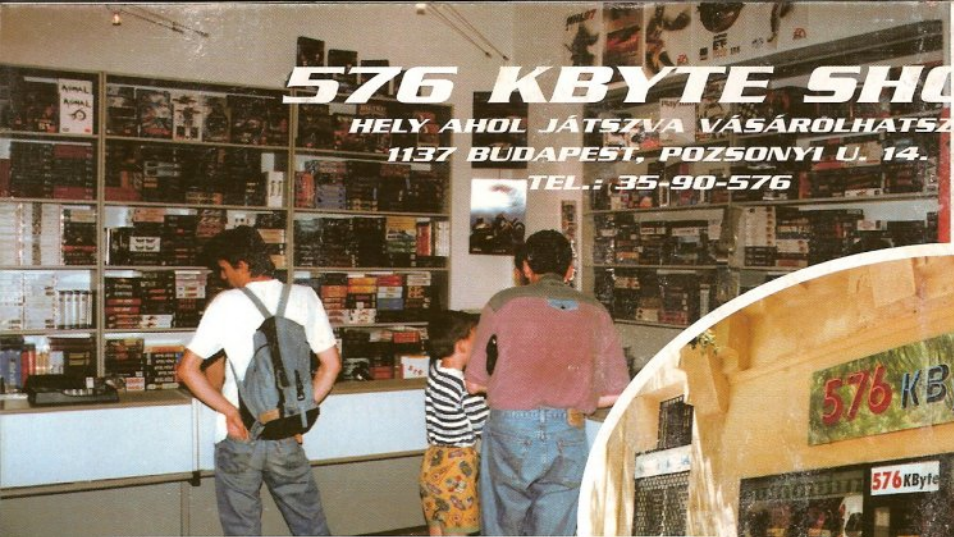
576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

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

