

576

KByte

MORTAL KOMBAT

MEGMONDJUK A JÖVŐT!

FANTASY-LÖKET

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

SZIMULÁNSOK!

FIGHTERS ANTHOLOGY
ARMORED FIST 2

ABE'S ODDWORLD ODDYSEE

BEMUTATJUK A VILÁG LEGCSÚNYÁBB SZÍVTIPRÓJÁT!

QUAKE II

A VILÁG LEGJOBBAN
VÁRT JÁTÉKA



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

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

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

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

CD 32

JÁTÉKOK

Fogy.	Ár	Akciós ár
ALFRED CHICKEN	2999-	999-
BATTLE TOADS	3999-	999-
BUBBA AND STIX	4999-	999-
CHUCK ROCK	3999-	999-
CHUCK ROCK II	2999-	999-
D GENERATION	3999-	999-
FIELDS OF GLORY	5999-	999-
FIRE AND ICE	3999-	999-
HUMANS	3999-	999-
INTER KARATE +	1999-	999-
PREMIERE	3999-	999-
SPERIS LEGACY	4999-	999-
SUPER METHANE BROTHERS	2999-	999-
SUPER PUTTY	1999-	999-
SURF NINJAS	1999-	999-
ZOOL	3999-	999-
ZOOL 2	4999-	999-

AMIGA

JÁTÉKOK

Fogy.	Ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999-	999-
BRIAN THE LION A1200	3999-	999-
DENNIS A1200	2999-	999-
KICK OFF 3 A1200	2999-	999-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999-	999-
RISE OF ROBOTS A500+	4999-	999-
SECOND SAMURAI A1200	3999-	999-
SENSIBLE GOLF	5999-	999-
SHADOW FIGHTER AGA	2999-	999-
SUPER SKIDMARKS	3999-	999-
SUPER TENNIS CHAMPS	3999-	999-
OUT TO LUNCH AGA	2999-	999-
XTREME RACING A1200	3999-	999-

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy.	Ár	Akciós ár
EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999-	
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999-	
EGM2 (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999-	
N64 MAGAZINE	999-	
PC FORMAT+CD	1999-	
PC GAMER+CD	1999-	
PSX OFFICIAL+CD	1999-	
SEGA SATURN OFFICIAL	999-	

Fogy.	Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999-	
PC JOY - ACTION PAD	HIVJ	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999-	
PC JOY - F15 TALON	HIVJ	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999-	

C64

LEMEZEK

Fogy.	Ár	Akciós ár
A GÁLYA	999-	
A KASTELY	999-	499-
ACTION FIGHTER	699-	499-
ALIEN 3	999-	499-
BAAL	999-	499-
BBURAGO RALLY	999-	499-
BOOM	999-	499-
CAPTAIN FIZZ	999-	499-
CREATURES	999-	499-
CREATURES 2	999-	499-
DALEK ATTACK	599-	499-
DIE HARD	999-	499-
DOUBLE DRAGON 3	999-	499-
DYNASTY WARS	599-	499-
EMPIRE STRIKES BACK	999-	499-
F16 COMBAT PILOT	999-	499-
FACE OFF HOCKEY	999-	499-
FERRARI F1 CHALL.	999-	499-
FINAL FIGHT	999-	499-
FOOTBALL MANAGER 3	999-	499-
GRAND PRIX CIRCUIT	799-	499-
HUSSON HAWK	999-	499-
JAMES' POND 2	699-	499-
JAWS	999-	499-
LAST NINJA 3	599-	499-
LETHAL WEAPON	999-	499-
LONG LIFE	999-	499-
LOTUS ESPRIT	999-	499-
MC DONALD LAND	999-	499-
NEW ZEALAND STORY	999-	499-
NEWCOMER	999-	499-
NO LIMIT	999-	499-
NORTH & SOUTH	999-	499-
PINK PANTHER	999-	499-
POLE POSITION F1	999-	499-
PREDATOR	999-	499-
RAINBOW ISLAND	999-	499-
RAMBO 3	999-	499-
RETURN OF THE JEDI	999-	499-
ROADRUNNER	999-	499-
ROBOCOP 2	999-	499-
ROBOCOP 3	999-	499-
RICK DANGEROUS 2	999-	499-
ROBOCOP	999-	499-
RODLAND	999-	499-
SILKWORM	999-	499-
SKATIN USA	999-	499-
SOCCER DOUBBLE 2	999-	499-
SOLO FLIGHT	999-	499-
ST DRAGON	999-	499-
STRIDER II	999-	499-
SUMMER CAMP	999-	499-
SUPER SCRAMBLE	999-	499-
SWIV	999-	499-
TETRIS ÉS KIKUGI	999-	499-
TOTAL RECALL	999-	499-
TURBO OUTRUN	999-	499-
TURRICAN II	999-	499-
TUSKER	999-	499-
VENDETTA	999-	499-

C64

CARTRIDGE-OK

Fogy.	Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999-	499-
ROBOCOP 3	999-	499-
TOKI	999-	499-

KAZETTÁK

Fogy.	Ár	Akciós ár
ACROJET	699-	299-
ALIEN 3	999-	299-
ARMALYTE	699-	299-
BLACKLANDS	699-	299-
BLUE BARON	699-	299-
CALIFORNIA GAMES	699-	299-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299-	
CONTINENTAL CIRCUS	699-	299-
CRACKDOWN	699-	299-
DELTA	299-	
DOUBLE DRAGON	699-	299-
FORGOTTEN WORLDS	699-	299-
GAMES WINTER EDITION	699-	299-
GEMINI WINGS	699-	299-
GO FOR GOLD	299-	
HUNTERS MOON	699-	299-
LAST V8	699-	299-
LED STORM	699-	299-
MC DONALD LAND	999-	299-
MICROPROSE SOCCER	699-	299-
MOONWALKER	699-	299-
MULTIMIX vol. IV	299-	
NEIGHBOURS	699-	299-
NIGHTSHIFT	299-	
NINJA RABBIT	699-	299-
O10 TANK BUSTER	699-	299-
QUEDEX	299-	
RICK DANGEROUS 2	299-	
ROBOCOP	699-	299-
RODLAND	699-	299-
SILKWORM	699-	299-
SKATIN USA	699-	299-
SOCCER DOUBBLE 2	299-	
SOLO FLIGHT	699-	299-
ST DRAGON	699-	299-
STRIDER II	699-	299-
SUMMER CAMP	299-	
SUPER SCRAMBLE	699-	299-
SWIV	699-	299-
TETRIS ÉS KIKUGI	699-	299-
TITANIC BLINKY	699-	299-
TURRICAN	699-	299-
WINTER GAMES	699-	299-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,

DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

the deeper dungeons

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22 Win95

Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-
kompatibilis hangkártya

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

92%

Mint az nemsokára kiderül, egy picit megváltoztattuk a játékmértetítőink értékelőjét. Ez adja a nagyszerű lehetőséget, hogy a benne rejlő tudományokat egy kicsit kivesszük, mert egyes levelekből az derült ki, hogy némi félreértésekre ad okot.

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

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

- látványosság: ez a grafikai kivitelezésre vonatkozik;
- játszhatóság: ez elsősorban a kezelést hivott minősíteni, de itt jelentkeznék a kivitelezésben megjelenő baklövések is (vagy

azok hiánya);

- szavatosság: mekkora kihívást jelent a játék, meddig csüszköl egy jóérvésű játékos, meg ilyenek;

- zenebona: aláfestő zenék és a hanghatások minősége.

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

A következő két sor a minimális és ajánlott konfigurációt, illetve operációs rendszert tartalmazza, lejjebb pedig a pozitívumok és negatívumok boncolgatása helyett (amik úgylis megtalálhatók a cikkben) visszatértünk a jól bevált sommás végítélet bejelentéséhez.

Akciós áraink csak ezzel a szelvénygel érvényesek!
Egy szelvény több játék vásárlására is jóra jár!

576

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 1

QUAKE II8
 ACTUA SOCCER 211
 MYTH: THE FALLEN LORDS.....12
 RIVEN14
 DEEPER DUNGEONS16
 DIABLO: HELLFIRE17
 CLOSE COMBAT 218
 SCREAMER RALLY20
 FINAL LIBERATION22
 CIV II: FANTASTIC WORLDS24
 CHESSMASTER 550025
 FIGHTERS ANTHOLOGY26
 AHX-128
 ARMORED FIST 230
 VIRTUA COP 232
 MANX TT SUPERBIKE33
 G-POLICE34
 ABE'S ODDWORLD ODDYSEE36
 CRICKET 9738
 ANDRETTI RACING.....39

HÍREK4
 IMMORTAL KOMBAT6
 CINKELT LAPOK40
 CSEVEGŐ44

ABE'S ODDWORLD ODDYSEE36
 ACTUA SOCCER 211
 AHX-128
 ANDRETTI RACING39
 ARMORED FIST 230
 CHESSMASTER 550025
 CIV II: FANTASTIC WORLDS24
 CLOSE COMBAT 218
 CRICKET 9738
 DEEPER DUNGEONS16
 DIABLO: HELLFIRE17
 FIGHTERS ANTHOLOGY26
 FINAL LIBERATION22
 G-POLICE34
 MANX TT SUPERBIKE33
 MYTH: THE FALLEN LORDS12
 QUAKE II8
 RIVEN14
 SCREAMER RALLY20
 VIRTUA COP 232



Quake II

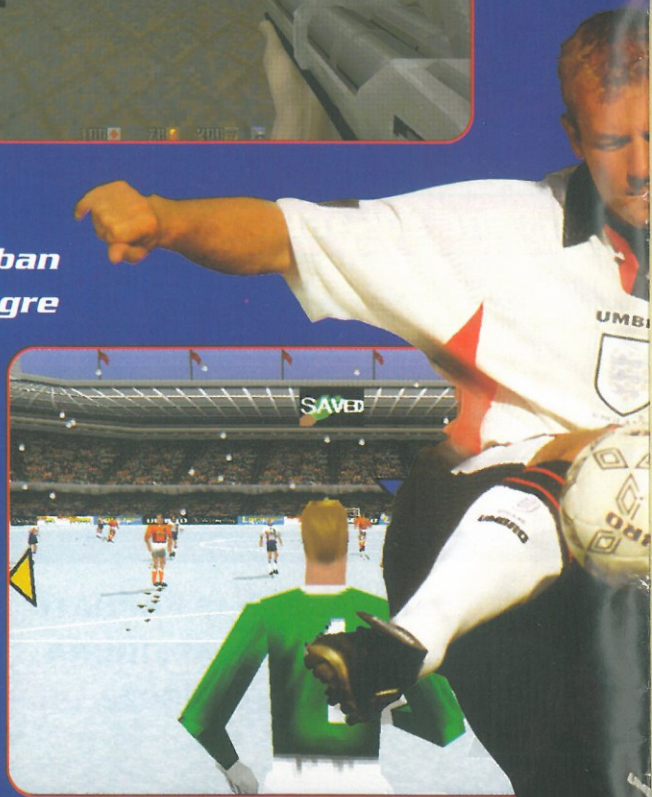
Talán minden idők legjobban várt játéka volt. Most végre kiderül, mit csináltak az id-nél egy évig...

8. oldal

Actua Soccer 2

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

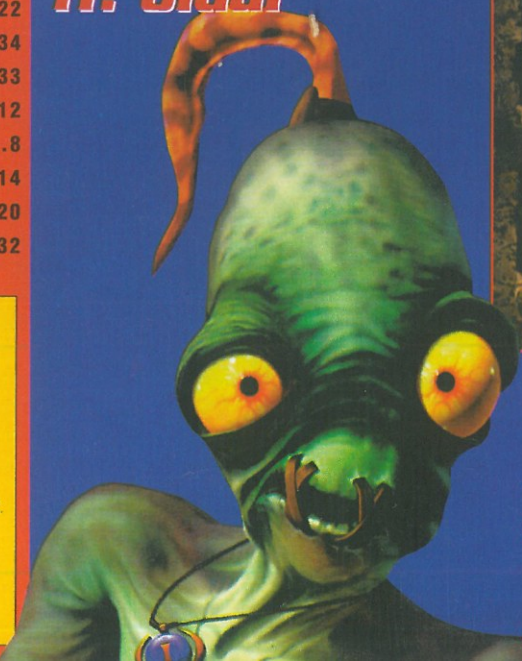
11. oldal



Oddworld

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

36. oldal



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

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

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

rendelmi előkészítés: Kismaros Renáta Levélábrítás: Recent Kft.

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

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

Myth

Fantasy, 3D és stratégia meglehetősen szokatlan elegy, de ez a turmix kiválóra sikerült.

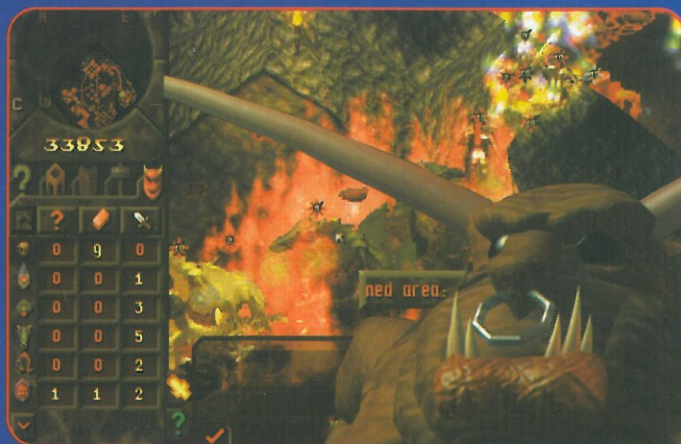
12. oldal



Deeper Dungeons

A Dungeon Keeper kiegészítőjének pályáin csakis a leggonoszabbak számíthatnak sikerre.

16. oldal



AKTUÁLIS

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

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

A célszerűség kedvéért kicsit megváltoztattuk az értékelőt is, mint az az előző oldal alján terpeszkedő eszmefuttatásból kiderül. Hosszú téli estéken buzgón olvassgassatok, rendkívül tanulságos egy darab...

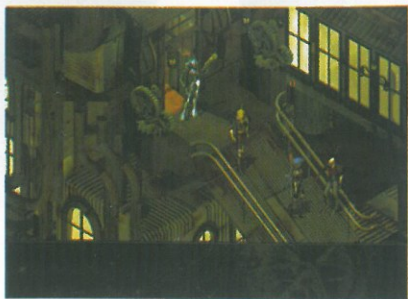
Ja, tiszta szívből javaslom minden jóízű olvasónknak

(amiről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor megvásárolta szépséges lapunkat), hogy mostanában tartózkodjon a televízió műsorainak megtekintésétől.

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

SEPTERRA CORE (Rabid/Virgin)

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



találj ki néhány száz szörnyet/robotot/stb., építs fel egy végeláthatatlan sci-fi történetet, helyezd az egészet egy hatalmas 3D környezetbe – és tulajdonképpen kész is a játék, csak arra kell még vigyázni, hogy a játék legalább három-négy hónapig tartson, még akkor is, ha a játékos már ismeri a szükséges megoldást... Klasszikus példa erre a világ jelenleg legjobban fogyó játéka, PlayStationös Final Fantasy VII. Erről csak annyit, hogy Martin tervei szerint ebből áll majd az 576 Konzol következő 200 száma, de igyekeznek csakis a lényegre szorítkozni... (Tegnapelőtt vérfagyasztó ordítással közölte az irodában és egyébként a kerülletben tartózkodó megszeppent személyekkel, hogy megvan háromhavi folyamatos játékának első gyümölcse, egy zöld madár! Már csak 5-6 színes madár van hátra...) Szóval kábé ilyesmire készüljétek fel. A fent nevezett ismert tettesek neve elsősorban az Amigásoknak fog ismerősen hangzani, ugyanis mielőtt beolvadtak volna a Rabid Entertainmentbe, Icom néven a Déja Vu-játékokkal kergették a sírba a kalandorokat. A játék tökéletesen a fent ismertett konzol-RPG sikerreceptre alapul. A helyszín a Septerra nevű bolygó, ami hét koncentrikus ökoszisztémából, úgynevezett "héjakból" épül fel, amelyek a bolygó magja körül keringenek. A héjak által alkotott kontinensek ugyan bizonyos módon átjárhatóak, de teljesen különböző figurák népesítik be őket. A legfelső héjon lakik a Kiválasztottak tömegkereskedelemmel foglalkozó népe, aki a felső tízezer jó szokása szerint az alsóbb szintekre zúdítja a szemétét. A Kiválasztottak egy ősi legenda alapján úgy vélik, hogy a bolygót a mennyekben lakó természetfeletti lény, az Alkotó hozta létre, és egy bizonyos célból mennek úgy a dolgok, ahogy mennek. A titok nyitját bizonyos tárgyak és infok alapján a bolygó magjában sejtik, és megindulnak "lefelé". Sajnos az alsóbb szintek nem igazán kedvezők létformájuknak, és némi művi beavatkozást igényelnek. Itt lépünk be mi a történetbe, amelyben a Kiválasztottak szintje alatti héjon élő turkálót alakítunk, aki a fentről érkező szemétkutató próbál eladható tárgyakat találva megélhetést biztosítani magának.

Nyolc különböző karakter áll rendelkezésre: itt van például Led, a szomszédban látható technikuskislányka; Lobo, az egykori harcirobot, akit kiselejtezése után saját intelligenciával programoztak újra; vagy például Grubb, a szerelőrobotba bújított punk... A kontinensek pusztulásával fenyegető "héji háborúban" a feladatunk az, hogy először is megvédjük a saját kontinensünket a Kiválasztottaktól, majd a többin átutazva eljussunk a Magba, ahol egy hatalmas biokomputertől megtudjuk, hogy Septerra egy hatalmas puzzle, amely akkor áll össze, ha lakói megoldják a Küldetést. Ha elbuknának, minden elpusztul, ha viszont győznek, akkor szembe kell nézniük az Alkotóval...

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



BLACK DAHLIA (Take 2)

Nagy fába vágta a fejszét a Take 2 (egykoron Gametek) legénysége. Megmártóztak már mindenféle játékkategóriában, úgy gondolták most szülnék egy vérbeli kalandjátékot. A Black Dahliában egy a századunk negyvenes éveiben játszódó nyomozás történetét játszhatjuk majd végig, bár tegyük hozzá, hogy a téma egy kissé morbid: egy sorozatgyilkosságot kell felderítenünk, amelynek tettese helyrén feldarabolja aktuális áldozatait. A mintegy öt év eseményeit felölelő cselekményt és a helyszíneket egyébként megtörtént események szolgáltatták: a Torso Killer néven ismert clevelandi sorozatgyilkos, Heinrich Himmler és az SS európai cselekedetei, valamint a háború után Hollywoodban ténykedő Elizabeth Short kisasszony, akit a sajtó a Black Dahlia címmel tüntet ki. Megvalósítását tekintve egy hibrid megoldást választottak a szerzők: a háttereket szépen lerenderelték, míg a szereplők blackbox filmtelminál rögzítve kódrozhatnak ebben az enyhén gyomorforgató világban. Ez a technika a hatalmas mennyiségben rögzített videóanyagunk köszönhetően azt eredményezi, hogy a játék valószínűleg rekordot dönt a számítógépes világban, ugyanis 8 (igen, pontosan nyolc) darab CD-n kerül majd forgalomba. Ha a CD-eladásokat nem komplett példányban, hanem mondjuk darabban mérnék, akkor a Take 2 már induláskor is komoly konkurrenciát jelenthetne Michael Jacksonnak. Megjelenési ígéret egyelőre még nincs, de a www.bdahlia.com-on egyéb sajtószerű részletek mellett az érdekeltek nyomon követhetik az eseményeket.



SIEGE (Telstar)

Emlékszel még a a jó öreg 64-es Defender of the Crownra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert lassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése



után viszont már annyi stratégiai játéknak szolgáltatott témát, hogy ebben már örökös rekordernek számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárokba húzódó oligarchák kizárólagos szórakozása abból áll, hogy zord hadaikkal egymás ellen vonulhatnak. A had összetétele természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádorga öltözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászatot, a számszerűs gyalogságot, a szekercéseket, és néhány kóbor parasztot is, akik a hatalmas katapultokat tologatják le-fel – ugyanis előbb-utóbb mérnököket is fel kell bérelnünk, hogy ostromgépeket gyártsanak szórakozásainkhoz. A fejleszthető szerzők természetesen nem csak a katapultokra korlátozódnak: gyártathatunk faltörő kost, gyújtónyilakat, ostromlét- rákat, esetleg forró olajjal teli üstököt (fejre borítandó) – meg mindenféle baráti eszközt, amire egy unatkozó hadúrnak csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékot 20 főből álló "sereggel" kezdjük, amit nem sokára akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyőrséget hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erődíthetjük. Ha alapötletet tekintve a DOTC-ra, akkor kezelését tekintve a Dungeon Keeperre, grafikailag pedig leginkább a Mythre (ld. ismertetőnkét a 12. oldalon) fog ütni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajtja", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játékban, a küzdelmek személyes irányításához ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-klónban.

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

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

Peter Molineux távozása után is tovább oszlik a Bullfrog: a Sindycate Wars és Creation egykori projektveztői Mucky Foot néven új fejlesztőcéget alapítottak, és átszereztek a jó öreg Eidoshoz.

A Sierránál úgy látszik, hogy mindent alárendelnek a Babylon 5 fejlesztésének, mert a Space Quest 7 folytatásán dolgozó gárdát is átvezényelték hozzá. Lehet, hogy nem találkozzunk idén az úrházmesterrel?

BATTLEZONE (Activision)

Na tessék: még egy űskö-
vület 98-as öltözetben! Úgy
látszik a szoftverfejlesztők
ötletek híján kezdenek
visszanyúlni a gyökerekhez
– ha ez így megy tovább, az
ezredfordulón Phoenixezni
fogunk. Természetesen
minden tankszimulátor űs-
atyja, nem az eredeti grafi-
kájával születik újjá (bár le-
het, hogy azt a programo-
zók 3D-kártya nélkül is meg
tudnák oldani egy 200-as
Pentiumon), mert néhány-
ezer poligonnal azért most egy kicsit több bóklszik majd a képernyőn – de azért
a lényeg nem sokat változott. A játékhoz frappáns alaptörténetet is kreáltak, mi-
szerint az 1960-as években a Szovjetunió és az Egyesült Államok egy titokzatos
idegen anyagért folytat élethalálharcot. Ennek bányászatából tudnak újabb és
újabb harceszközöket kreálni – vagy a kilőtt ellenséges egységek maradványainak
újjrahasznosításából. A gyártáshoz természetesen szükség van gyárakra is,
amelyeket viszont csak termálforrások mellé telepíthetünk. Ilyen történetek kia-
gyalása rendszerint a mértéktelen Red Alertezés eredménye... Erre utal egyéb-
ként az is, hogy az elmondottakból adódóan nem csak egy tankot irányítunk: le-
het belőle egy rakás. Az egyes egységeinket változó méretű szakaszokba oszt-
hatjuk önálló ténykedésre, vagy akár magunk mellé is rendelhetjük, hogy a köz-
vetlen irányításunk alatt levezényelt csetepatékban támogassanak bennünket. A
játékban hét különböző világban nyomhatjuk sorban a küldetéseket, de ha
valakinek túl sok lenne az ideje, akkor a mellékelt küldetésszerkesztővel újakat
is fabrikálhat magának. Ebben van egy eléggé meglepő vonás is, ugyanis nem-
csak az ilyen játékoknál megszokott állást editálhatjuk, hanem akár teljesen újra-
generálhatjuk a pálya felszínét is. A játék másfél éves fejlesztése tulajdonkép-
pen már befejeződött, szóval még valószínűleg az év első felében magunkra
csukhatjuk a tankok tornyait.



PANZER COMMAND (SSI)

A Mindscape édes szárnya
alatt ténykedő SSI stratégiai
programjai rendszerint nagyon
erős mércét jelentenek konkuru-
enciáiknak, de most megint
olyan dologban török a fejüket,
ahol a legerősebbek: II. világ-
háborús páncélosokat fogunk
harcba vezetni a végtelen
orosz sztyeppéken, vagy éppen
Afrikában. Ugyan a Steel Pant-
hers 3. és a Panzer General 2.
részét ugyan megint nagy oko-
san szinte egyszerre jelentették meg, úgy látszik, még mindig nem unták
meg a témát... A hagyományokkal azonban úgy látszik végleg szakítanak,
ugyanis ez a játék már real time-ban zajlik, és sokkal inkább lesz majd te-
kinthető egy Armored Fist-szerű szimulátornak, mint egy szokásos SSI-stra-
tégiának. A real time-ban renderelt változatos 3D terepen igyekeztek minél
jobban visszaadni a csatamező valós érzetét: a kiválasztott tank tetszés
szerinti álcázással és fegyverzettel indul harcra, zötykölődik a bukkánó-
kon, rázkódik tüzelés közben, ha pedig tüzérségi vagy légitámadást kap,
akkor új textúrát kap, azaz rendesen amortizálódik. A kivitelezésből adódó-
an természetesen nemcsak külső nézeteink vannak, hanem bármikor átvált-
hatunk a személyzet (géppuskás, tüzér, tankparancsnok és vezető) nézetei-
re, de egyébként a személyzet az AI-nak köszönhetően önállóan is intelli-
gensen végzi a feladatát. A hagyományokhoz azért mégis jelent némi kötö-
dést, hogy egyaránt játszhatunk küldetéseket és komplett hadjáratokat,
amelyekben sikeres működés esetén egyre nagyobb kötelékeket vezényel-
hetünk harcra.
A háborús játékok szerelmesei nyilván már előre fenhetik a fogukat a da-
rabra, bár a várakozást egy csöppet beárnyékolhatja, hogy a grafikai kivite-
lezésből adódóan a Panzer Commander nemcsak támogatja majd a 3D-kár-
tyákat, hanem egyenesen megköveteli.



AIR WARRIOR III (Kesmai/iMagic)

Minden online meg multiplayer re-
pülőgép szimulátor atyja és legsi-
keresebbje, az Air Warrior harma-
dik generációjához érkezett. Vagy
egy fél éve volt szerencsénk teszt-
elni a második részt, és máris itt
van a harmadik. Az AWII-nél a fej-
lesztők elsősorban a single player-
küldetésekre helyezték a hang-
súlyt, de természetesen most sem
hanyagolták el a krónikus Net-hi-
ányban szenvedőket: a játék most már összesen 450 (!) egyéni küldetést
tartalmaz, amelyek időpontja az I. világháborútól a koreai háborúig terjed.
Ez a néhány küldetés összesen hat hadjáratra van felosztva – tehát ha vala-
ki csak egyet óhajt végigjátszani, akkor is legalább két hét szabadságot
célszerű kivennie. Több mint 40 különböző korabeli repülőgépen vonulha-
tunk harcra, ha pedig online-ban akarunk a levegő urává válni, akkor akár
250 ismerőssel is ringbe szállhatunk. A harmadik rész legnagyobb újdonsá-
ga azonban kétségtelenül az, hogy a játékot most már 3D-kártyákra is opti-
malizálták: eltűnnek a pixelek, min-
den küldetés teljesen új textúrákat
kapott, és kitakarították a néha
Kheopsz végső nyughelyére emlé-
keztető hegyeket. Ha valaki esetleg
nem érné be ezzel a szimpla
mennyeségű küldetéssel, akkor –
miután komolyabban megnézte
magát házi orvosával – új single- és
multiplayer pályákat is gyárthat
maga és kedves barátai épülésére.

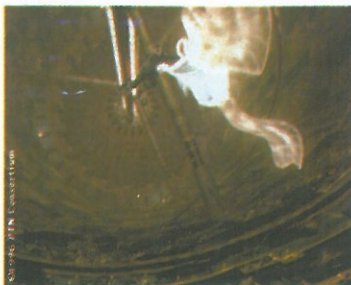


↳ Lassan már alapfelszerelés 3D-
kártya. Akik most akarják beszerezni,
azért még várjanak, mert a Diamond-
tól jön az új, Voodoo 2 chipsetes
Monster-kártya, ami elődje gyorsasá-
gának háromszorosát fogja hozni.

↳ LucasArtsék folytatják a Star
Wars pénzgyártó gépezet további
fejlesztését: januárban jelenik meg az X-
Wing vs. Tie Fighter plusz hadjáratát
tartalmazó CD, de nemskára követi a
Jedi Knight mission disk is.

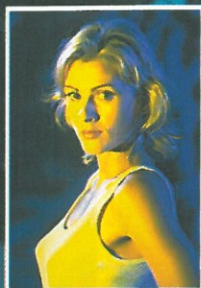
Babylon 5 (Sierra)

Egy újabb szép példa következik a re-
ménybeli pénzcsinálás jól bevált sémá-
jára: adott egy sikeres sci-fi sorozat,
aminek nagy a tetszési indexe a jónép
körében (ez jelen esetben a Warner
Bros. hasoncímű darabja, asszem
nyomja valamelyik magyar vagy műhol-
das adó is) és van néhány hasonló já-
ték is a piacon, ami tűrhetően fogy
(Star Trek-klónok, X-Wing vs. Lucas-
Arts, stb. – tényleg, kíváncsi vagyok
mikor csinálnak az Alfa Holdbázisból is
egy 3D űrhajószimulátort) – hát akkor csináljunk mi is egyet. Ezzel tulajdon-
képpen össze is foglaltam a Sierra új játékának (illetve játékrilógiájának,
mert trilógiaként fog indulni) teljes koncepcióját, ami tőlük már csak azért is
melegpő, mert a hasonló kategóriában mozgó Last Dynastyval egyszer már
buktak egy elég nagyot... Mindenesetre a téma akár hálássá is válhat, mert
szinte megköveteli a maximális látványosságot. Szóval a játékban a tv-soro-
zatban megismert lények különböző típusú hajóit repülhetjük be. A cél termé-
szetesen nemcsak a szimpla összecsapások megnyerése, hanem a végső győ-
zelem, szóval nemcsak egy hajót irányítunk: a mi kezünkben van a harcban
alkalmazott taktikák, valamint az általános stratégia megtervezése is. A konkurenciára szemmel láthatóan felfi-
gyeltek a tervezők is, mert ugyan
egy-egy hadjáratot megnyerni is el-
tart egy ideig, viszont minden egyes
új játéknál az AI teljesen újragenerál-
ja a világmindenséget, tehát minden
alkalommal egy teljesen új helyzettel
kerülhetünk szembe. Hm, mit is
mondhatnak még többet egy ilyen já-
tékról? A végén még valami frankó is
kisülhet belőle...



↳ December harmadik hetében nagy
meglepetés érte az európai játékor-
galmazókat: a Quake II lecsúszott az
eladási listák 2. helyére, és éllö-
vasként teljes meglepetésre bevágta
tott a Riven. Ki tudja, miért...

↳ Bill Gates az Office 97 ruszki pre-
mierjére Moszkvába látogatott
decemberben. Biztos boldog lehetett,
amint megtudta, hogy két órával a
bemutató után a feketepeciacon is meg-
jelent a cucc az eredeti ár 1%-áért...



IMMORTAL

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



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

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

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

A zenéért a jó öreg George S. Clinton volt a felelős. Kellemes kis pattogós muzsikákat szült, amelyek természetesen CD-n és kazettán is meg fognak jelenni.

Magáról a filmről csak annyit lehet elmondani,

hogy akinek tetszett az első rész, az a másodikban sem fog csalódní. Azt azért elárulhatjuk, hogy vért most se nagyon keressetek a filmvászonon, hiszen nem korhatáros a film. Sőt, nem is

különösebben hosszú, hiszen mindössze 91 perc az egész. Előzetesnek pedig álljon itt néhány kép, amelyek alapján buzgón reménykedhetünk, hogy a filmforgalmazók jóvoltából tavasszal mindenkinek úgy leesik az álla, mint az első rész láttán.

A szereposztás:

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



szönne vissza ránk Lara Croft, netán Larry vagy Guybrush Threepwood. A jeget először a Street Fighter törte meg, de eddig a legnagyobb sikert a világ talán legnépszerűbb verekedős játékából készült Mortal Kombat aratta. A sikernek megfelelően – a játékhöz hasonlóan – sorozattá duzzad a film is, hiszen '98-ban jön a mindenki által várva várt folytatás! Az már biztos hogy ezt a filmet aztán tényleg látni kell.

Már a szereplőgárda is sokat ígér (ha mást nem, legalábbis mennyiségre), bár azért meglehetősen szomorú képpel vehetjük tudomásul, hogy néhány karaktert az első résztől színész kelt életre. No mindegy, ez van, ezt kell szeretni.

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



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

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

játék komolysága érdekében nincs se Babality, se Friendship, se Animality, se Brutality), ahol is az eddigi vérfo-lyás megnégyszereződik, vagy legalábbis a képernyőt elborítja a sok paradicsomlé. Küzdeni a szokásos módon lehet, de beépítették a programozók felvehető fegyvereket is, amiktől izgalmasabbá válhat egy-egy küzdelem: minden karakter más fegy-verrel rendelkezik, s ilyenkor extra-

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

KOMBAT

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



speciális mozgások is előcsalhatók.

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

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

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

Most jutott eszembe, hogy magáról a történetről még nem is meséltem semmit. Mellesleg itt megint beka-vartak a készítők, ugyanis a lehető legérthetlenebb sztorit agyalták ki a programhoz. Legyen annyi elég, hogy Shao Kahn teljes megsemmisülése után minden visszaáll a régi kerékvágásba, s megszűnik az átjárhatóság a Föld és a Külvilág között. Aztán egyszer csak jön egy Shinnok ne-



vezetű fazon és felborít mindent...

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

B.P.

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

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



EGY SIKERSOROZAT TÖRTÉNETE

Lassan már minden emberszimulátor-fannak a vérében lesz az id software időbeosztása. Ez a következő: megjelenik egy újgenerációs játékuk; rá egy évre ugyanannak az engine-nek a továbbfejlesztett változatával kihozzák az előbbi játék második részét; ezzel egy időben bejelentik a következő program írásának kezdetét, amely két év múlva óraműszerű pontossággal megjelenik. Ez esetünkben is így van, 1996 őszén jelent meg a Quake, pár hónapja szivárogtak ki az első hírek a következő projectről, a Trinity-ről, majd most, 1997 végén megjött az, amit mindenki úgy várt, mint a messiást: a Quake2.

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

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

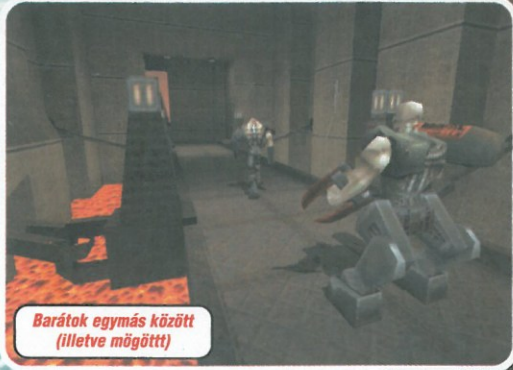
olyan időtlen rajzolatúak, mint a Quake-ben. Végre lehetett emberi kezét is rajzolni, nem lett olyan szögletes, mint az első rész pillanatra bevilanó, baltát fogó keze. Szóval gyönyörű lett: végre nem pengeéles peremmel kapcsolódnak a felületek egymáshoz, és sikerült átváltani teljesen 3D-be, ugyanis – bár nem nagyon reklámozták – a Quake NEM csak 3D objektumokat kezel: a robbanás fénye bizony-bizony csak egy egyszerű sprite volt...

Szerencsére itt ezt már kijavították: a robbanás helyén is tűzgömb, és nem tűzfolt jelenik meg. A Quake-ben a legkisebb objektum, amit a program kezelni tudott, az a pont volt. Ha valakit megsebezünk, piros színű pontok



Azonosíthatatlan repülő objektum

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



Barátok egymás között (illetve mögött)

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

AZ ELŐZETES

Körülbelül egy hónappal a megjelenés előtt, az id

software felpakolt az Internetre egy hárompályás kis demót, hogy mindenki megtudja, min is dolgoztak az elmúlt évben. Az új megoldások azonnal látszóttak, és nagyon elégedett is voltam velük...

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



Csövását a pokolba. Mellette a jegyeket és bérleteket várja néhány barátságos figura

QUAKE

lesz a kinézete, míg végleg meg nem hal. Nagyon jó poén emellett, hogy ellenfeleink nemcsak meghalnak, hanem halodoklanak is, tehát ha valakit lelőttünk, akkor az a hollywoodi filmekhez hasonlóan még utolsó erejével meghúzhatja a ravaszt. Vagy ha nem is utolsó erejével húzza meg, de tönkrezúzott gerinceveleje a nyaktörések utolsó rohamával összerántja minden izmát, azt is, ami eddig biztonságos távolságra volt a ravasztól... (Ez egyébként nem morbid poén, a valóságban is így van. Ezért is nem jó olyan bácsi fejét szétlőni, aki éppen a tüssz fejéhez szorítja a fegyvert. Feltéve persze, hogy nem közömbös számunkra a tüssz sorsa...) Egyébként néhány kitüntetett hullára egyből meg is indul a döglegyek áradata, egyéni ízt kölcsönözve a játéknak... Bár ez sokaknak nem tűnt fel, de szerintem az egyik legforradalmibb grafikai újítás, hogy 3DFX-es kártyával vannak többszínű fények is a játékban, tehát nem csak világít a fényforrás,





A légyott rendkívül nyomasztó hatással van az ott levő légyre

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

anyabolygójukon. Az inváziós flotta teljes egészében megsemmisül, csak mi maradunk életben, egy szál pisztollyal. A parancsnokság természetesen azonnal reagál az új helyzetre, és megbíz bennünket, hogy ha már úgyis ott vagyunk, elimináljuk az ellenséges civilizációt...

A demóval ellentétben most már megfigyelhetünk minden egyes ellenséges szörnyet. Szerintem nagyon jóra sikerültek, több szempontból is. Elsősorban sikerült egységes kinézetet adni nekik. Elvileg minden ellenségünk ugyanannak a fajnak mutáns vagy cyborgizált

egyede, és ez nagyon jól megjelenik a kinézetükben. Noha sokfélék, és sokféle méretűek, mégis megfigyelhető bennük bizonyos hasonlóság. Ezt a hatást szerintem azzal érték el, hogy az arckifejezése mindenki-

nek hasonló, és majdnem minden ellenfelünknek látjuk is az arcát. Jó ötlet, hogy a szörnyeket használgják, amelyeket mi. Tehát ők is BFG-vel, plasma fegy-

verrel, uzival, meg hasonlókkal támadnak ellenünk, amelyeket mi is használhatunk. Egy adott ellenfél több fegyvert is használhat, de nem úgy, mint a Quake-ben vagy a Doom-ban, hogy van egy távolsági és egy közelharc

eszközük, hanem egyszerre akár két-három fegyverből tüzelhetnek ránk. Ha már a fegyvereknél tartunk, nézzük át azokat is: Végre megújult a supershotgun! Egyik legnagyobb problémám volt a Quake-ben, hogy nincs sok használható fegyver, csak a hajszáritó és a rakétavető. Hogy a szögvetők nem jók semmire (legálábbis egymás elleni játékokban), azt valahogy megemésztettem, de hogy régi kedvencem, a double barreled shotgun mivé degradálódott, az nagyon zavaró volt.

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

a deathmatchek igazi királya lett újra. Visszahozták a forgótáras gépfegyvert is, és nagyon erőssé tették. Sajnos van egy apró hibája, hogy időbe telik, amíg felpörög, tehát ha egyszer elkezdünk vele löni, akkor nem érdemes abahagyni. Így sajnos elég sok löszert el lehet pazarolni – bár ez nem baj, mert elég csak néhánytal találunk, ellenfelünknek így is biztos a végzete.

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

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

60-70 %-ot el is vesz egy találattal.) Gondolom, már itt a fegyvereknél feltűnt mindenkinek, hogy nem annyira a Quake-et

egyenes színtre hozni minél nagyobb szárazföldet. Tehát, ennek a "játék a játékban" résznek vége, a rakétavető szinte teljesen használhatatlan, a fent kifejtett módosítások miatt. Ellenben újra körünkben üdvözölhetjük a régi császárt, a BFG-t! Úgy tűnik, nem történt a szabályaiban jelentős változtatás, maradt minden a régiben. Az egyik új fegyver, a railgun szörnyek ellen nagyon jó, de em-

szé-
semet, már terveztem is, hogy ez lesz az első program amely 100%-ot kap tőlem. Ugyan egymás ellen nem lehetett játszani, azzal a hivatkozással, hogy még nem alakították ki a szabályokat, de sebjá. Az eddigiek alapján az is biztosan nagyon jó lesz...

A VALÓSÁG

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



Mikrobi kései utóda a leghúzóssabb ellenfelek közé tartoznak



Teljes siker: a célpont fevesztetten menekülne, de fevesztetten már nem tud...

KICSIT TÖBBET VÁRTUNK!



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

A pályák sajnos nem sikerültek túl jóra. Hiába vannak kis térségek, azokat átjáthatatlanul kaanyagó folyosórészlet köti össze. Ezek a folyosókra kell aztán keresgelnünk az n+1 darab kapcsolót, és hogy a legutóbbi éppen melyik ajtót nyitotta ki.

A fenti elemek miatt meg merem kockáztatni azt a feltételezést, hogy tudatosan szakítottak az első rész megoldásaival, és hogy ezt a programot célszerűbb lenne Doom3, mint Quake2 néven emlegetni. Tulajdonképpen ez nem más, mint egy 3d engine-el megdöbt, az 1998-as év színvonalára hozott Doom.

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

olyasgarni akarunk, akkor jobb, ha féltrevonulunk egy nyugodt sarokba, mert erre senki nincs tekintettel, közben nyugodtan lekasabolhatunk.

A hangjai nem csak a helping computernek, hanem mindennek nagyon hangulatosak. A Quake-ben meglévő alapzörejeffektet (tehát az időnkénti, ok nélküli hörgéseket, robajokat) itt is megtartották, és továbbfejlesztették. Ebből a szempontból nekem a kedvencem az első pálya, ahol halljuk, ahogy kint az idegen városban dúl a csata, el-eldördülnek a légelelőhári-

pont ennek az örültjei. Szabódtak is az idő sítáján, hogy sajnos nem lettek készen vele időre, de majd kiadnak hozzá egy patchet.

Gratulálok. Milyen dolog az, hogy kiadok egy félkész programot, aztán majd később megjelentetem hozzá a hiányzó anyagokat!? Túl közel

metódus, hogy nagyon lassan lehet 100% fölé menni, mind páncélban, mind életerőben. A páncélok csak 25-30%-ot adnak, de ússzaddóznak, úgyhogy ha sokáig nem sebződünk, akkor esetleg felvihetjük egy elfogadható értékre. Életerőből a 100% health el lehet felejtetni, a normál szint fölé csak a 2%-ot adó powerupokkal lehet menni, szintén nagyon lassan. Ezeknek a módosításoknak lehet annyi értelme, hogy nem lehet nagyon elhúzni, mert nincsenek 200/200-al szaladgáló terminátorok a pályán. A fragok kijelzése szintén nagyon siralmas. Nem látjuk az ellenfelünket, csak a miénket írja ki a sarokba, mint a Doomos időkben. Nincs tabella, semmi, csak ha meghalunk, akkor villantja be egy pillanatra az ellenfeleink eredményét. Szerencsére, a single playerrel ellentétben, egymás elleni játéknál lehet közre tenni a fegyvert. De hogyan! Nem rajzolja ki, csak középső fegyvernek semmilyen ábrája, csak alulra kirak egy nagyon apró ikont. Nevetséges! Nagyon sokan, így én is, nem a célkeresztrel, hanem a puskas övével céloznak, így most mi mit csinálunk? Ezek mellett már apróságnak tűnik, hogy amikor valaki meghal, akkor nem a hátizsákot, hanem csak a kezében lévő fegyvert dobja el. Mi ez, Duke Nukem? Ja igen, és "természetesen" nem látjuk az ellenfelünk kezében lévő fegyvert...

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

QUAKEFÉNY:

Kicsit a témába vágva, egy jó hírt szeretnék közölni minden Quake rajongóval. Megrendezésre kerül hazánk első nagyszabású fragfestje, 1998. jan. 30. és feb. 1. között. Minden lesz, mi szem-szájnak ingere, hatalmas versenyek (face2face, malaciga, teamplay), funplay, 3DFX-es gépek, az érdekesebb meccsek projektoros kivételése, stb. Helyszíne az Óbudai Művelődési Központ (Bp., III. San Marco utca 81.) Nevezési díj 1000 forint, mely mindhárom kategóriában teljes jogú részt ad. Ha csak nézelődni vagy ismerkedni szeretnél, akkor azt megteheted ingyen is. További információk: interneten a quake.pganet.com-on, a quakefény linknél.

Endre

Az elhullt bácsikák tetemét nemsokára döglegyek zümmögő hada lepi be



helyeken, vissza-visszatérve a kiindulópontokra. Amikor teljesítettük a teljes komplexum feladatait, akkor mehetünk tovább a következő egy-ségre. (Szerencsére egy ilyen egység nem áll többől, mint két-három alrészből.) Miatán meg-tetszett a demóban szereplő szép falkészlet, csatlóva tapasztaltam, hogy szinte az egész játékon az vonul végig, a pályák graffikailag nagyon egyhangúak, talán az utolsó néhány, a palota és környéke kivételével. Félve írom le, de ilyen téren igazán meríthettek volna a Jedi Knight alkotóitól.

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

Kicsit zavaró, hogy amíg el nem olvassuk a megváltozott küldetés-célokot, addig egy kedves női hang három másodpercenként bemozdja, hogy "Mission objectives updated". Ez harc közben lehet zavaró. Nagyon szerencsés módon ugyanis a program nem olyan, mint mondjuk a Tomb Raider, hogy amíg a menüben turkálunk, addig a szörnyek békésen várnak a sorukra. Ha

lása csak kis ideig nyújt élvezetet, az igazi harcoss természetesen az egymás elleni játék fanatikusa... Nézzük tehát ennek az újdonságait:

Ami szinte alacsony. Hosszú ideig nem bírtam magamhoz térni a meglepetéstől, hogy valóban ez lenne-e a Quake2, vagy pedig csak vicceltek a fiúk. A várakozásokkal ellentétben nincsen semmiféle gépi ellenfél a játékban. Na jó, gondoltam, majd megjelenik ehhez is egy kiegészítő lemez, majd addig is játszottunk egymás ellen. Vagyis csak játszánk, de sajnos az EGYETLEN több-személyes játéktípus a deathmatch.

Semmiféle CTF, Team Fortress, ilyesmi... Hát hogy képzeltek ezt?! Ami a leginkább felbosszantott, az az volt, hogy még egy nyomorult Cooperative sincsen. Én ugyan nem szerettem ezt a játékestílust, de tudom, hogy rengetegen

volt a karácsony, srácok...? Ami mindennek a teteje, hogy még egy nyomorult teamplay sincsen az alapverzióban. Gondolom, majd ehhez is megjelenik egy kiegészítő márciusban. Micsoda dolog, hogy ha valaki kész egy programmal, kevesebbet keres rajta, mint egy félkész piacra dobó (mert nekik a kiegészítők ára is be fog folyni)?! De nézzük azt a nyomorult deathmatchet, ha már nincs más. Valami jó kis pályát... Sajnos a single player pályák teljesen alkalmatlanok erre a játékre, túl nagyok és szövevényesek, valamint teleporthalál sincsenek túlságosan megtíz-delve. Egy jó kis face2face-t (két ember egymás elleni játéka) nem lehet játszani. Az egyetlen szóba jöhető játékmód a malaciga (vagyis sok ember, és mindenki mindenki ellen). Elképesztő...

Van azért néhány apróság, ami szerencsére jó módosítások a régi rendszerhez képest. Van force respawn, vagyis nem lehet halottként sunyni, amíg ellenfelednek el nem fogy a quadja. Ezenkívül a program figyeli, hogy éppen ki és hol mozog, és nem tesz le megjelenéskor közvetlenül egy másik játékos elé.

A régi Doomos dm1 újra választható lett, bár ez már a Quakeworldben elérhető volt (egy fegyver nem tűnik el, ha felveszed, de csak akkor veheted fel újra, ha meghaltál). Ez a metódus sok játékosnál nagyon előnyös. Nagyjából ezzel végére is értünk a kis számu, de legalább jelentéktelen pozitív újdonságoknak. Inkább fordítsuk figyelmünket a hibákra. Nem lehet szint választani, tehát ha lenne teamplay opció, akkor sem lehetne használni. Ehelyett lehet skint választani, külön nőit és férfit. Ezek nagyon jól illeszkednek a háttér palettájába, ezért elég nehéz az ellenfelet észrevenni. Érdekes



Fényesebb a láncnál a talp... A lánc talp meg pláne!

tő ütegek, stb. Nagyon hangulatos. Szóval ezek lennének a grafika és a single player újdonságai. De hát a szörnyek kaszabo-



Most csak két sietős kedvű fickóból áll a fogadóbizottság

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

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

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

Nem rossz. Viszont ettől a névtől forradalmat várunk, nem reformokat.

84%

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

szórós szívűek, mert nyilván nem fogják sokan hiányolni a pl. Maldív-szigetek világszerte (el)ismert csapatát. Szóval ez úgy-ahogy egálnak tekinthető. A klubcsapatoknál már nem is érdemes elkezdenni az összehasonlítást, lévén, hogy itt egy kicsi – ami azért elég nagy baj. Ami viszont a nevetek és frissességüket illeti, abban talán egy kicsit az Ac-

Magáról a mérközésekről azt kell mondjam, hogy ebben is a FIFA javára bizz a mérleg. A grafikai kidolgozás itt sem rossz (az Actua 2 is alaphiból támogatja a D3D-t és a 3DFX-et), de a játékosok valamivel gyengébbek, mint a FIFA-ban (külön felhívom a figyelmet Ronaldo szemetestartály alakú fejére, holott a valóságban egy borotvált kókuszdióra hasonlít – hát hol itt az életszerűség?). Az animációk mindkét programban nagyszerűek, ezzel nem lesz gond: ahogy az egy 97-es programtól el is várható, igen számos

előálló Trevorba állandóan belefotja a szót. Mivel ezt akkor teszi, amikor pl. gól esik, kapufát rúgunk, vagy éppen egy szabálytalanság történik és a játék rendkívül akciódús, szegény Trevor csak a szünetben, illetve a mérkőzés lefutásával képes a mondandója végére érni (ilyenkor pedig mi szakítjuk meg, azzal, hogy továbbküldjük a programot). Az is érdekes volt, hogy 2:1-re győzött ellenem a gép (neki három kapura rúgása volt, nekem kb. 20, öt vagy hat kapufával, egyszerűen semmi sem jött be), és erre közlik velem, hogy végig a győztes csapat irányította a mérkőzést. Hát ilyet!

Az Actua 2 jó foci, de szerintem a nagy rivális, a FIFA szintjét nem éri el. Köszönheti ezt a meglehe-

actua

SOCCER 2

poligó!

nában olyan kevés az új és eredeti ötletek száma, akár a tízezreséke egy nyugodtas pénzárcajában – és akkor még igen finoman fogalmaztam.

Vetítsük le mindezt a sportjátékokra, azon belül is a focira! Két egyeduralgó sorozat fut mostanában: az Electronic Arts FIFA-ja és a Gremlin Actua Soccerre. Az utóbbiból kerül most teríték-re a 2-es sorszámot viselő. Mielőtt valaki a szememre vetné, hogy két rész mitől sorozat, elárulom, hogy volt egy pár olyan, ami ugyan nem az Actua nevet viselte, de a benne szereplő csapatokat kivéve teljes egészében megegyezett azzal, illetve a kor követelményeivel igazították a grafikát (pl. Euro'96, vagy az Actua 1 3DFX-re optimalizált változata). E közé a két nagyhal közé nem tudott egyetlen kicsi sem beférkőzni, nemcsak

tua javára billen a mérleg nyelve (legalábbis én a magyarokból ezt szűrtem le). Dícséretes, hogy egyik program sem tartalmaz közelítő, vagy ami még rosszabb, a kisujjból szoptott neveket. Van ugyan editor, de kötvé hiszem, hogy a fanatikuskokon kívül len-

tösen szegényes adatbázisának, a kissé idejétmúlt körítésnek, a helyenként igen érdekes polygonokból összerakott játékosoknak és a rettetesen ostobán megvalósított bajnokság- illetve kuparendszernek. A kommentár kidolgozására nem fordítottak elég időt, ez meg is látszik



Thomas Mann: Romario és a varázsló. Színdarab több telvonásban, főszerepben óriási dugókkal

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

A fentebb leírtak miatt most egy kicsit a FIFA '98-cal való összehasonlítgatás fogja az ismertető alapját képezni. Kezdjük rögtön az introval. A FIFA introja az egyik legjobban megdesignolt, amivel valaha is találkoztam, köszönhetően a kitűnő grafikának és a Blur együttes Song 2 című számának. Az Actua2 ehhez képest olyan, mintha egy Scorse-filmet hasonlítanánk össze egy brazil teleregénnyel. Az egy dolog, hogy meglehetősen rövid, de hogy egy kb. 60X80-as ablakban fusson, az már egy kicsit túlzás. Nem mondhatnám, hogy túlzottan lázba hozott. Eh, majd a játék kárpótol mindenért, végülis egy sportjátéknál nem az intro dominál.

Válasszunk csapatot! A FIFA-ban a válogatottak közül azt hiszem mindegyik benne van, még az óceániaiak is. Az Actua is rengeteget tartalmaz, bár kevesebbet, mint a FIFA. Persze ne legyünk

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

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

Mondjuk ez az a két felállítás, amiben a foci története óta válogatottak még sohasem játszottak (csak a két-kombinációjában), tehát mindenképpen rendkívüli újdonságot jelent – csak a valóságtartalma közelít erősen a nullához, "remekül" beleélheti magát az ember. Közleg ugyanis a 98-as franciaországi VB, és ha már nem jutott ki valaki, legalább a gépén hadt tegye ezt meg. (Bár ez annyit ér, mint a sivatagban szomjazónak egy falat kenyér – de némi elégtételt azért nyújtott, amikor a magyarok (illetve én) rúgtak a jugóknak 12-0-t – de én egy meccsen!)

mozgáskombinációt hajthatunk végre. Az Actuában beállíthatjuk a lövés erősségét, vagy játszhatunk akár kényszerítőzést is. Sokat lehet egyébként passzolni, de eredményes az egészséges önzözés is, legkönnyebb fokozatban majd minden meccsen löttem 40m-nél messzebről gólokat. A stadionok kidolgozása nagyszerű, a közönség az Actuában szerintem jobb: majdnem az arcokat is ki lehet venni, bár így olyan hatást kelt, mintha 3 méter magas, görögünyfejú emberkékből állna a "kemény mag" (ez néha igazán jól jönne egy-két tábornak meccs előtt és után...). Ami a FIFA-val szemben előny, hogy itt rengeteg felbontás közül választhatunk, így a lassabb gépek tulajdonosai is kelőképpen élvezetesre tudják állítani a játékok. A taktikai képernyő is hozta a színvonalát, változatos és könnyen kezelhető.

A kommentár itt is két emberből áll, jelen esetben Barry Davies és Trevor Brooking képezik a hal(h)hatatlan párost. Ami jó: nem csúszik el a szöveg, ha gólt lövök (kapok), a kommentátor már azonnal kiabál is. A mondókatjuk ugyan nem túl változatos, de még megfelelő. Az új játékosok nevét is megtanulták, és meglepően jó a magyar nevek kiejtése is. Ami rossz: Barry bácsi képtelen volt új mondandót kreálni az Actua 1 óta, ugyanazt a pítét löki itt is. Még hozzá olyan elánnal, hogy az általában 8-10 mondatos monológokkal

(illetve hallatszik) rajta. Nagy előnye azonban, hogy itt jóval gyorsabb az akció (és most kivételesen nem a gépigény miatt), amíg a FIFA-ban lefut egy támadás, addig az Actuában már két-három gólt lehet löni, illetve kapni. Nagyon tetszett még az időjárás megvalósítása az Actuában. Aki a FIFA-val szemben erre a sorozatra esküszik, annak megéri megvenni, aki nem tudja melyiket válassza, annak azért inkább a FIFA'98-at javaslom.

K.Z.



Valami szöglet ütött a fejembe...



Lehet eső, fújhat szél, de hóval vidám minden tél...

actua soccer 2

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

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

Minimum: P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Kicsit szegényes adatbázis és körítés, de gyors és akciódús

82%

Ha azt állítanám, hogy PC-n eddig nem jelent meg 3D-s stratégiai játék, aligha mondanék igazat. Elvégre a különféle software-forgalmazó cégek már számos, leginkább ebbe a skatulyába suvasztható darabdal rukkoltak elő. Ilyen volt a Dungeon Keeper vagy épp az Incubation is – hogy csak a két legsikerültebb próbálkozást említssem. De a stratégiai játékok klasszikus hangulatát eddig még senki sem tudta keresztezni egy igazán látványos 3D-s engine-nel. Jómagam sokáig azon a véleményen voltam, hogy egészen a Populous 3 megjelenéséig nem is lesz szerencsém efféle "öszvérez". Szerencsére pesszimizmusom most alaptalannak bizonyult, mivel a Myth: The Fallen Lords-szal az Eidos nemcsak egy hihetetlenül szép és eredeti programmal rukkolt elő, hanem új műfajt is teremtett.

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

bad forgatására és nagyítására, de erre rá is kényserít a játék. Embereink az erdőben igenis el-elűnnek a fák mögött, a hid alatt ellenséges katonák rejtőzhetnek, s a kiégett romok mögött élőholtak lapulhatnak friss húsrá éhesen. Nagyon sok függ attól, hogy pontosan milyen szögöl és magasságból irányítjuk csapatainkat.

A Mythnek már maga a kerettörténete sem nevezhető szokványosnak. Kalandjaink ott kezdődnek, ahol más játékok végződni szoktak: egy kis csapat koszos és elcsigázott katonával vágunk bele egy meglehetősen reménytelen háborúba. Ellenfelünk a Bukott Hadurak által életre keltett élőholtak végelethetetlen hordája lesz. E Szétlángrad-életérezést

Ijászként is szegény a futás, de jelen esetben mindenképpen hasznos



csak fokozza, hogy a hadi helyzet reménytelensége miatt a jól megszokott "felsorakozunkasztárohám" ütközetek helyett valóságos kis gerillaháborút kell folytatni. Lidércfénycént fogunk kavarogni a világ legtávolabbi pontjai között, túlélőkre, erőforrásokra és mágikus ereklyékre vadászva. Az élők városai romokban és a Bukott Hadurak túleréje elsőprő... Egyébként sok más stratégiai játékkal ellentétben itt nem körülötünk forog a világ. A hatalmas ütközeteknek mi csak a legapróbb mozzanataiban vehetünk részt, noha ezek a küldetések sokszor létfontosságúak a háború egészét tekintve. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy míg a két főserég egy mindent elsőprő csatára készül, addig őhadvezérségünk néhány tucat katonájával az élőholtak tábora körül sündörög, és megpróbálja a figyelmüket magára vonni (ez volna a második pálya). Sok küldetésben feladatunk még csak ennyire sem hősiesség: fogd a könyvet és fuss, keresd

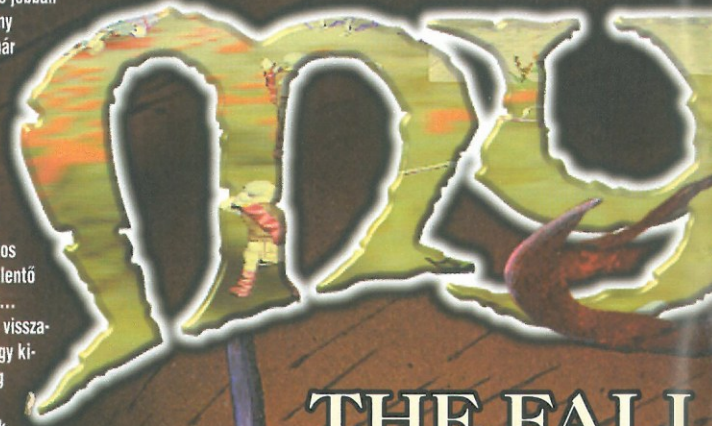
meg a titkos alagutat és menekülj, tartsd életben a füvesembert és így tovább. Az ellenfél teljes és totális megsemmisítése? Hősies rohamok? Ez efféle öngyilkos ötleteket nyugodtan el lehet felejteni.

Mi több, minden egyes katona életére figyelniünk kell! Az egyes fickóknak ugyanis nem csak saját neve, hanem "priusza" is van. A program nem csak azt tartja számon, hogy eddig hány csatában vettek részt, hanem azt is, hogy hány élőholtal végeztek. Tán mondanom se kell, hogy a kellőképp harcedzett katonák keményebben harcolnak és a gaz ellen támadásait is jobban bírják. Néhány pálya után már a legovatlanabb hadvezér is alaposan meg fogja fontolni, hogy kit is küld egy biztos pusztulást jelentő felderítőútra...

Itt mondjuk vissza-köszönnek egy kicsit a jó öreg Red Alertes hagyományok. Egy nagyobb csapatot a megszokott kerethúzógatós módszerrel jelölhetünk ki a legkönyvebben, illetve az Enter megnyomásával minden, a képernyőn tartózkodó katona körül

megjelenik a már jól ismert kis piros kereszt. A kereszt mellett látható zöld (illetve sárga és piros) csík az életerőt jelzi. Egyébként egy dupla kattintással kiválaszthatjuk a közelben lévő összes, de csak az adott típusba tartozó embereinket. E módszerrel igen hamar szét lehet válogatni a teljes összeviszasságban tébláboló csapatokat. Alapesetben katonáink az "eltévedt városi turista" alakzatban menetelnek, ami nem igazán alkalmas holmi ütközetek megvívására. A 0-9 billentyűkkel rendezhetjük a fiúkat használhatóbb formációba, ezekre a későbbiekben még részletesen visszatérek. Előjáróban annyit, hogy a megfelelő formáció

lenyomva mindkét billentyűt. Maga a mozgás aligha igényel különösebb magyarázatot, bár egy érdekesség azért itt is akad: a Shift billentyű lenyomásával különböző navigációs pontokat jelölhetünk ki, s a csapat e pontok vonalát követve fog menetelni. E módon egész korrekt elterelő illetve kitérő manővereket is meg lehet tervezni, bár a csata sűrűjében nemigen lesz időnk ilyesmire. Tán mondanom se kell, hogy a véres kitérőket közepette csöppet sem mellékes, hogy csapataink mellé felüket mutatják a rohamozó ellenek. Az efféle



THE FALL



URAM, EZ NEM IS OLV

kiválasztása a győzelem egyik kulcsa, mind támadásnál, mind védekezésnél igen lényeges. Határozottan kellemes lehetőség az is, hogy előre kijelölhetünk bizonyos csapatokat, melyeknek tagjai egy billentyű lenyomásával azonnal kiválaszthatóak. Először is a szokott módon jelöljük ki a delikvenseket, majd az Alt nyomvatartása mellett válasszunk egy számot és néhány másodpercig tartjuk

forgolódás a legtöbb stratégiai játékban meglehetősen egyszerűen zajlik, ám a Myth készítőinek sikerült ezt meglehetősen idegesítően és körülményesen megoldaniuk. Jelöljük ki a kívánt csapatot, kattintsunk egy közeli helyre és tartsuk lenyomva az egér gombját, majd rövid várakozás után engedjük el és húzzuk el az egeret a kívánt irányba. Mint arról márt volt szó, az alakzatok megfelelő



Ez a mérközés valószínűleg X-re végződik

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

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

3-Laza sor. Hasonló a rövid sorhoz, csak jóval nagyobb távolság van a katonák között. A laza sorban álldogáló katonák közül kevesebb áldozatot szednek a bombák illetve íjások, viszont kézitűsánál nem szerencsés választás.

4-Lépcsős sor. Tán a leghatásosabb formáció az íjások számára, mivel az első sort üldöző lényekre a második sor nyugodtan tüzelhet. Eztán a második sor kezd el menekülni, s az időközben mögéjük ért első sor lövi az ellent – és így tovább. A gond csak az, hogy mesterlövészeink néha egymásba is beleeresztenek egy-egy kőszá nyilvesszót.

5-Négyszög. Mintha csak a kőzkatonáknak (értsd:

kardforgatóknak) találtak volna ki. Egyetlen hátulütője, hogy a zárt alakzatban menetelő katonák között iszonyatos mérszárlást vihet véghez egy jól irányzott bomba.

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

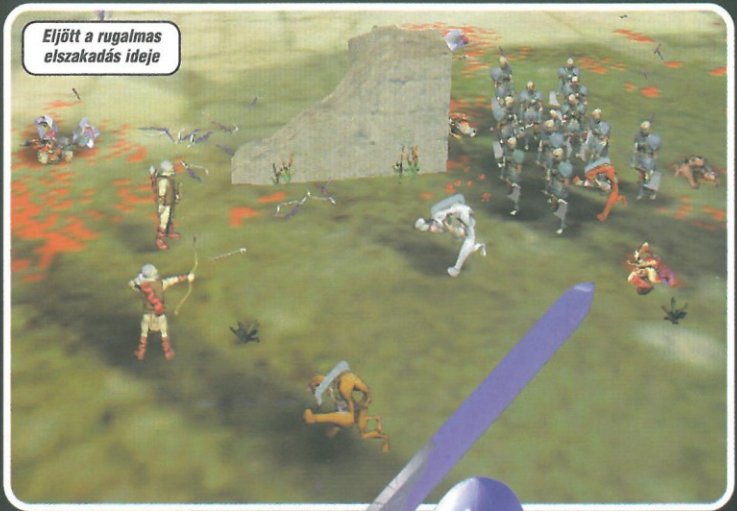
7-Széles körív. Derék katonáink felsorakoznak egy széles körív mentén. Az mondjuk nem rossz dolog, ha középen áll néhány barbár és kardforgató, a széleken pedig íjások. Ha az ellenfél taktikátlan módon középen rohamoz, nem sok jóra számíthat.

8-Szűk körív. Bekerítéshez ideális, úgyhogy a közelharcú egységek számára ajánlott igazán. Igazi kamikaze taktika, ha megvárjuk, míg a körív közepén összetorlódnak az ellen, és kivézénylünk egy törpét.

9-Ék alakzat. Az igazán gonosz hadvezérek az ék elejére egy-két törpét állítanak, s megindítják a csapatot az ellenfél legsűrűbb alakzatai felé.

0-Kör. Védekezésnél használatos alakzat. Igen gonosz dolog, ha közepre becsempészünk egy füvesembert (ő mellesleg gyógyítóként is funkcionál). Ezek voltak tehát az alapértelmezett formációk, de végsőségen esetén a csapatnak még két különleges parancsot is kiadhatunk. Az első ezek közül a fejevesztett menekülés (R), a második a szétszóródás (B). Utóbbi akkor javallott, ha íjások illetve bombát

Eljött a rugalmas elszakadás ideje



lóbáló élőholtak járkálnak a közelben.

Az egyes csapattípusokról eleddig nem ejtettem szót, s ezután sem fogok, mivel nincs túl sok. A kihívást épp az jelenti, hogy e néhány figura megfelelő kombinálásával és mozgatásával győzzük le a túlerőben lévő ellenfelet. A kezdőkre vár még egy nagyszerű Tutorial pálya is, ahol igen hamar elsajátíthatja az egyes "fegyvernemek" erősségeit és gyengéit.

Mint minden más stratégiai játék, a Myth is hálóban, mindenféle galád barátok ellen játszva a legszórakoztatóbb. Elméleti síkon egyszerűen nem kevesebb, mint 16 (!) bős hadvezér írhatja egymást az Interneten keresztül – de ehhez már ISDN vonal és valami igen brutális konfiguráció ajánlott. Ezek híján maradunk csak a négy fős játékoknál. Először is a játék nem feltétlenül mindenki ellen alapon megy, akár két csapat is küzdhet egymás ellen. Az egyes csapatokban több játékos is szerepelhet, de van egy központi, kapitánynak nevezett hadúr: ő osztja szét "alarendeltjei" között a katonákat, illetve állítja össze magát a sereget.

Maguk a küldetések is igen változatosak, a végcél a legtöbb esetben nem is az ellen totális kiirtása, hanem egy bizonyos feladat végrehajtása. E feladat lehet zászlók begyűjtése, bizonyos területek elfoglalása, de van egy roppant érdekes "labdajáték" is. Megunni egyhamar aligha fogjuk a játékot, legfeljebb a sorozatban elvesztett meccsek szeghetik kedvünket. Ez utóbbi dologot csak azért jegyeztem meg, mert a Bungie.net-en IGEN kemény ellenfelekkel akad össze a jobb sorsra érdemes játékos. Az egyik jenkai példáló barátilag megsúgta, hogy ő napi öt-hat órát Mythezik itt, s már kezdi érezni a játékot (mit mondjak, igen rútlu le is nyomott). Erre csak annyit jegyez-

tem meg, hogy errefelé nem virgonckodna ennyire. Főleg mostanában (gondolom, a legújabb 40%-os ocsmányságról mindenki hallott...).

Alig hiszem, hogy a bevezetőben elkövetett tömjenezésem után bárkinek is bizonygatom kéne, hogy a Myth mennyire jó játék. Műfajában a tökéletesség határát súrolja, ám én ünneprontó módon most mégis a játék gyengéit boncolgatom: a helyenként körülményes irányítást és a nehezen áttekinthető játékmenetet. Ez előbbi kritika csak a nehezséges fordulásokra és formáció-váltásokra vonatkozik, s az esetek túlnyomórésztében nem is annyira zavaró a dolog. Az már jóval komolyabb

gond, hogy a pillanatról pillanatra változó hadi helyzetnek és hihetetlenül gyors játékmenetnek hála, néha fenemód nehéz átlátni a helyzetet. Aztán az állandó perspektíva-váltások is gyakran bezavarnak. Jómagam például mindig igyekszem úgy forgatni a játékteret, hogy ami nekem jobbra van, az a kicsinyített térképen is legyen jobbra (tehát a látóterünket jelképező trapéz pont felfelé nézzen).

T.J.

myth: the fallen lords

Eidos/Bungie

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4SCD, WIN95, DirectX-kompatibilis hi-color videókártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Végigjátszani nehéz, abbahagyni viszont lehetetlen

92%

EN LORDS

AN BUKÁS!

Hiába, kissé szeleburdiak a srácok... Az alakzatok: 1-Rövid sor. A csapat négy fős sorba rendeződik. Ideális, amennyiben egy szűk terepszakaszt kell a túlerő ellen megvédelmeznünk. Nagyobb csoportoknak nem túl biztonságos forma, mivel ezek hajlamosak összetorlódnak – amire a galád élőholtak rögtön nyílzáporral reagálnak. Ez pedig nagyon nem jó... 2-Hosszú sor. Az rövid sorhoz hasonló alakzat, de



Ezt hívják Blitzkriegnek...



A játékban a szerzők sajnos nem tudtak levetkőzni bizonyos korlátokat...



SZÉP, SZÉP, DE...

A Mist – varázslatos grafika, fejtető kalandelemek, a CD-ROM korai erődemonstrációja. A Mist a hírnevét főként hihetetlenül élethű grafikájával és egyedülálló hangulatával teremtette meg. Sok-sok "követője" akadt, rengetegen nyúlták a korongot. Manapság már szinte törvényszerű, hogy egy nagysikerű könyvnek, filmnek, játéknak megjelenik a második része a kasszasiker reményében. Nohát, ez megtörtént – a karácsony előtti hajrában megjelent a Riven, a készítőik csodát ígértek, s az előzetes képek alapján mi is azt vártunk. Ha a grafikánál maradunk, az tényleg csodálatos. A raytrace-elt képek teljesen fotorealistikusak, mondhatni tökéletesek. Tessék csak megnézni a mellékelt képeket – ember legyen a talpán, aki megállapítja, hogy fényképek vagy a számítógép kreatúrái. A hangok és zenék is teljesen rendben vannak, rosszat nem írhatok róluk.

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

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

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

A fákat ugyan kivágták, de a belőlük készült kerítés mögött talán találunk valami érdekeset



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

AZ ARANYDÓM-SZIGET

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

hassuk, melyik golyóhoz melyik állat tartozik. (A kacsacsőrű emlősöket nagyon óvatosan közelítsük meg!) Őt állatot kell megtalálni. Ezután keressük meg a falut, menjünk fel a legmagasabb pontjára, s onnan egy vízalattjárót engedünk a vízbe. Ezután keressük meg a csillét, szálljunk be, s utazzunk a Kísérletek szigetére.

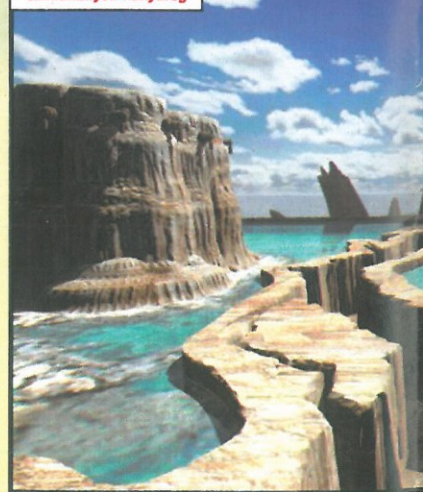
A KÍSÉRLETEK SZIGETE

A tő közepén lévő kart állítsuk középre, menjünk a nagy fémhenger mögé, állítsuk át a karokat, tekerjük meg a kereket, mire a víz elhagyja a hengert, s a benne lévő platform is le-süllyed. Lépünk be a hengerbe, s menjünk le az üregbe, mire egy balkonra érkezünk. Innen nem messze

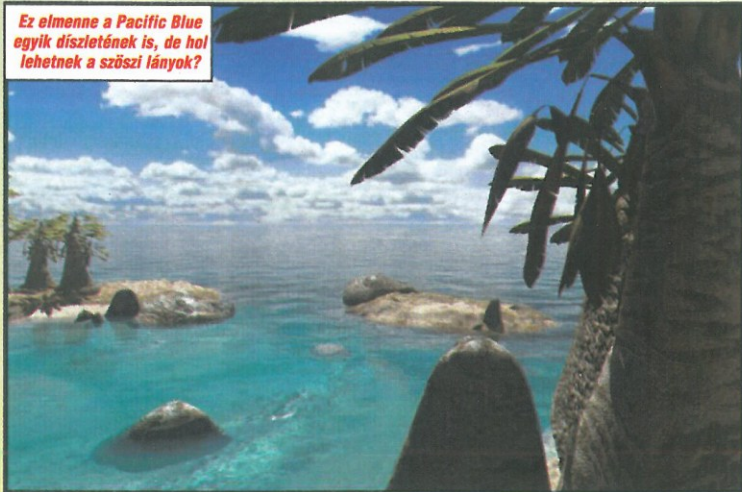
A FANT

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

A tenger közepén sziklakanyon kanyarog



Ez elmenne a Pacific Blue egyik díszletének is, de hol lehetnek a szépsi lányok?



lunk, ezt állítsuk át. Egy másik kijárat a dómiba vezet, itt menjünk le a lépcsőn, ki, majd körbe a függőhídon. Néhány lépés után cső fogad egy beugróban, állítsuk át az itt lévő kart, majd menjünk tovább a következő csőig, s kapcsoljuk át azon is a kart. Térjünk vissza a forgó teremre át a kis szigetre vezető hídra, s menjünk át. Balra az ajtó mögött egy trónterem-szerűséget találunk két monitorral, valamint egy kart, amely a templom főkapuját nyitja, ami a függővasúthoz vezet. Húzzuk meg, menjünk tovább egyenesen a templomba, majd a főkapun a függővasúthoz, szálljunk be, s irány a Természet szigete – ennyi zölddel és étellel máshol nem találkozni.

A TERMÉSZET-SZIGET

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

RIVEN

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

A TÉRKÉP-SZIGET

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

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

ba zárnak, ahol nemskára rád talál egy jóakaró, aki visszaadja a "börtönkönyvet", amit a játékok elején elvettél. Ezen kívül Chaterine naplóját is átadja. Olvasd át, jegyezd meg és fordítsd el a benne lévő számsort. Mire elolvasod, megjelenik az iménti hölgy egy teleport könyvvel, amely visszavisz az állatos kőtáblákhoz.

A VÉGJÁTÉK

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

A siklópálya vége az ismeretlenség kődébe vész



GHEN VILÁGA

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

Gáspár

TÁZIA SZÁRNYAIN!

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

A TERMÉSZET SZIGETE

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

A sok napfény és tenger után kicsit nyomasztóan hat ez a szentély



menjünk fel. A cella mellett található a cella nyitója, nyomjuk meg, lépjünk a cellába, s keressük meg a földön a kart, amivel eltolhatjuk a falat, s bejuthatunk a járatba. Menjünk el a tengerig, forduljunk meg, s a visszaúton kattintsunk mindig az égőkre, így világos lesz. Egy ajtót is észreveszünk így, nyissuk ki és lépjünk be. Na, itt lesz szükség a fagolyók hátulján lévő számokra, és a hozzá kapcsolódó állatokra. Aki lusta volt erre figyelni, annak egy kis segítség: háromszög alakú hal, béka, kacsacsőrű emlős, fura hal. Jó sorrend esetén megnyílik a teleport a lázadók szigetére.

A LÁZADÓK SZIGETE

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

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

riven

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, gyors CD

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

70%

Gondolom abban mindannyian egyetérthetünk, hogy a Dungeon Keeper már megjelenésének pillanatában a kultikus játékok pantheonjába emelkedett. Peter Molineux Bullfrogos hatyúdala a Carmageddon mellett talán a valaha megjelent legbájosabb darabok egyike: az egyszeri játékosból mindenképpen kihozza a lelke legmélyén bújó "jóindulatot". Különösen vonatkozik ez például azokra a bónuszpályákra, amelyeken saját alattvalóinkat kell érdemeik elismerése mellett (sőt: -ként) villámgyorsan lemeszárólnunk. A játék filozófiáját talán nem is lenne rossz ötlet kötelező tanterggé tenni a középiskolákban vagy a menedzszeranfolyamokon – a nebulók biztos többre menének vele az Elet iskolájában, mint az agykontrollal, a pozitív gondolkodással, meg hasonlórú társakkal.

Bullfrogék jó ideig erősen titokban tartották, hogy újabb merényletre készülnek a szabaddiónk ellen, de azért a karácsonyra alá csak odahajítottak egy kis kiegészítőt a játékhöz. Szerény személyem nem igazán rajong a különféle kiegészítőért, mert rendszerint messziről büzlenek róluk az üzleti szempontok – de ebbe azért csak merülünk bele, mert egyrészt a Dungeon Keeper egy ideje a szívem egyik csücske, másrészt most kivételesen egy igen kellemes darabbal állunk szemben.

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

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

A mission disk 15 új egyéni és 15 multiplayer pályát tartalmaz. Utóbbiakat majd a kedves olvasó kicsiny baráti körével kipróbálva minősítheti, nekem így karácsony magasságában mindössze anyám állt rendelkezésre a teszteléshez, és lévén ő a konyhán kívül nem képvisel különösebb játékerőt, talán inkább eltekintenek a boncolgatásuktól. Az egyéni pályákat viszont egész karácsonykor folyamatosan gyúrtem, és most, mielőtt még

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

a siker záloga. A probléma viszont az, hogy ezt a pályát is – akárcsak a többi – úgy tervezték meg, hogy mire betámadhatnánk, a konkurens dungeon(ok) tulaját, az addigra úgy megerősödik, hogy csak a legkormófontabb praktikákkal kényszeríthető térdre. Egyébként még nem is az utolsó pálya (Belial) a legnehezebb, ott mindössze a 10-es Avatar és baráti társaságának eltángálása körülményes mulatság. Marhára nem tetszett, hogy néhány pályán limitálva van a lényeim darabszáma – igaz a konkurenciáé is, de ez rendszerint a duplája/triplája az én lényeimnek (például a harmadik pályán nekem max 16 lényem lehetett, az ellenfélnek meg 40). Az viszont marhára tetszett, hogy ügyes ássással a hősök hordáit át tudtam terelni a konkurens keeper területére – és amíg ők egymás mé-



Az utolsó vidám össznépi gyűlés Abandon csekélységünk sújtotta földjén

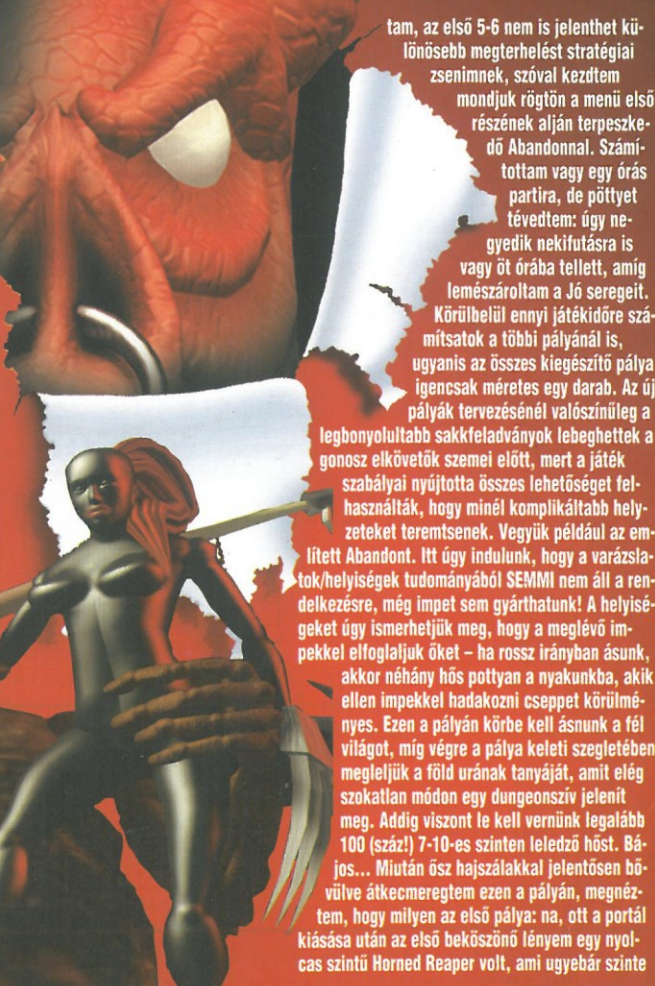
THE DEEPER DUNGEONS DEEPSHOW



A végső összecsapás Avatar szerencsétlen utódjával, Belial egykori dungeon szívénel



A nagy hordákban támadó hősöknek azért van némi előnye, csak megfelelő méretű börtön szükséges hozzá



szárlásával voltak elfoglalva, én szépen elfoglalhattam néhány kulcspozíciót, hehehe... A dobozon és a kíséző füzetkében a szerzők igények egy csomó újdonságot, úgyminth: – továbbfejlesztett grafikát (ez mondjuk nekem nem tűnt fel); – továbbfejlesztett AI-t (ez feltűnt: a keeperek tényleg jobban játszanak, ráadásul most már ők is használják az eladás opciókat: ha elszigeteljük őket a pénzbányászati forrásoktól, akkor is tudnak aranyat szűlni a Workshopban gyártott cuccokból); – optimális pénzszerzési lehetőséget (VIZSNYLAG optimalísalat). A pályák méretéből adódóan erre tényleg szükség is van, de az meg egy más történet, hogy erre az optimális módszerre, illetve a hozzá vezető útra azért neked kell rájössz...)

Egy szó mint száz: az új pályák kiválóak! – már amennyiben valaki hozzám hasonló fanatikus, és hajlandó egy pályával fél napokat vesződni. Kevesebb cérrával vagy szabaddióval rendelkezőknek viszont nem igazán ajánlatos. Rendek inkább Trisz-ezenek egy picit...

CoVboy

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

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

Minimum: P75, 16MB RAM, 4xCD, 005 6.22 Win95
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

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

92%

tam, az első 5-6 nem is jelenthet különösebb megterhelést stratégiai zsenimnek, szóval kezdtem mondjuk rögtön a menü első részének alján terpeszkedő Abandonnal. Számítottam vagy egy óras partira, de pötytyet tévedtem: úgy negyedik nekifutásra is vagy öt óra ba tellett, amíg lemeszároltam a Jó seregeit. Körülbelül ennyi játékidőre számítsatok a többi pályánál is, ugyanis az összes kiegészítő pálya igencsak méretes egy darab. Az új pályák tervezésénél valószínűleg a legbonyolultabb sakkfeladványok lebeghettek a gonosz elkövetők zemei előtt, mert a játék szabályai nyújtotta összes lehetőséget felhasználták, hogy minél komplikáltabb helyzeteket teremtsenek. Vegyük például az említett Abandon-t. Itt úgy indulunk, hogy a varázslatok/helyiségek tudományából SEMMI nem áll a rendelkezésre, még impet sem gyárthatunk! A helyiségeket úgy ismerhetjük meg, hogy a meglévő imppekkel elfoglaljuk őket – ha rossz irányban ássunk, akkor néhány hős pottyán a nyakunkba, akik ellen imppekkel hadakozni cseppet körülményes. Ezen a pályán körbe kell ásnunk a fél világot, míg végre a pálya keleti szegletében megjelöljük a föld urának tanyáját, amit elég szokatlan módon egy dungeonszív jelenít meg. Addig viszont le kell vernünk legalább 100 (száz!) 7-10-es szinten leledző hóst. Bájos... Miután ősz hajszálakkal jelentősen bővülve átkecmergtem ezen a pályán, megnéztem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál kiasása után az első beköszönő lényem egy nyolcas szintű Horned Reaper volt, ami ugyebár szinte

DIABLO

"Hát ennek már épp ideje volt!" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor végre megkaparintottam a Hellfire-t. Elvégre a Blizzard már jó ideje hitegette a népet egy, a Diablohoz szóló kiegészítő CD-vel. "Új karakterosztály, új szörnyek, új pályák és új varázslatok", hogy csak a legjobbat hangoztatott ígéreteket említsem. És a Diablo rajongók napról-napra népe-sebb tábora birkatürelmevel várt. Időközben persze megjelent egy Green Portal névre hallgató

izé, amit az élnék fantáziával megáldott kiadó mint "nem hivatalos kiegészítő" hirdette. Nem hivatalosnak épp nem hivatalos, elvégre kiadásához a Blizzard nem járult hozzá (nem mintha kérdezték volna...). Kiegészítőnek viszont nem nevezném, mivel a CD-n szűk 30 Mb-nyi anyag várta a kedves vásárlót (azt, hogy ezek javarészt cheat-programok voltak, melyeket az Internetről bárki letölthetett, csak zárójelben jegyzem meg). Lett is a dologból nagy botrány, anyázás, pereskedés meg hasonlók. Az igazi és egyetlen vesztes persze a már emlegetett vásárló volt, aki a pénzért nem sokat, mondhatni semmit sem kapott. Nekem ez jó időre el is vette a kedvem mindenféle és fajta kiegészítő (mission, data, deluxe edition stb.) CD-től, s a Diablo2 fenyegetően közelgő megjelenését tekintve nem is hittem volna, hogy a Hellfire valaha is meg fog jelenni. De nem kis örömmel megjelent. Mi több, a meglehetősen horrosztikus előzmények ellenére azonnal be is lópta magát a szívembe. Hogy miért? Mert pontosan azt kaptam, amire számítottam. Se többet, se kevesebbet.

A SZERZETES

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



Íme a kissé kaotikus grafikájú Festering Nest és egyik barátságatlan lakója

az, ami igazából új ízt adhatott a Diablonak. Elvégre jómagam már mindhárom figurával bejártam a poklot, s nyugodtan állíthatom: mind hangulatában, mind pedig nehézségében teljesen különbözött a játékmenet. Az mindenesetre rögtön egyértelművé vált, hogy a szerzetes igen furcsa karakterosztály. A készítőik alighanem minden szerepjáték rákfenéjét, az állandó tápolást akarták kilőni azzal, hogy a szerzetes sem a különféle nehézségeket, sem pedig a vágófégyvereket nem tudja igazán használni. Mi több, magasabb szinten pusztá kézzel harcol a legjobban, s AC-je (azaz védettsége) is borpáncélban a legjobb. Ez az ötlet kalandozásaink eleje és közepe felé még egész jól működik, ám a végjátéknál már határozottan idegesítő. Szegény lófarkas barátunk kaphat akármennyi pluszt a védettségére, de hol van ez mondjuk egy Saintry Plate of the Liontól??? Rendben, elég sokáig ez

nem gond, elvégre a program nem dobálódik az efféle tápos varázstárgyakkal. Na de Hell fokozaton mégse illik egy szál borpáncélban pofozkodni a tucatszámra előrajzó démonokkal! A fegyverek korlátozása már kevésbé fájó pont, mivel a szerzetes pusztá kezével is hatalmasakat sebez. S mindennek tetejébe még gyors és pontos is – ebben tehát nincs is hiba. A mágiához szintén könyvt őkelme egy keveset, így a harcossal ellentétben egész magas szintre fejlesztheti varázslatait. A szerzetes különleges képessége, hogy felderítheti a labirintusban elrejtett tárgyakat, s így sok felesleges máskálástól menti meg a játékost. Ez mondjuk szerény véleményem szerint

mag meg is nehezítették) a játékmenetet. A legtöbbjük meglehetősen durva példány, tán épp ezért csak az új szinteken találkozhatunk velük. Összesen 29 új rusnyasággal hozhat össze minket a balszerencse, s ezek mindegyike külön grafikát kapott (ezt csak azért emelem ki külön, mivel egy csomó "rég" szörny csak színében és statisztikájában különbözik egymástól). Visszatérve az új szintekre: ezekből összesen kétszer

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

A NAGYBETŰS NEGATÍVUM

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

A MÉNKŰJÉT!

HELLFIRE



Hmmm... Wai koma statisztikáit elnézve inkább a katakombákban próbálok szerencsét

négyszer van a Hellfire-ben – amiket az eddigiekhez hasonlóan minden játékban újra sorsol a gép. A Demon Crypt grafikája egészen lenyűgöző, vitán felül ez a Diablo legszebb szintje. A Festering Nest a maga módján szintén látványos, ám az ügybuzgó grafikusok néhol átestek a ló másik oldalára, azaz annyira látványos dolgot akartak összehozni, hogy az már az áttekinthetőség rovására ment. És akkor még visszafogottan fejeztem ki magam. Nem baj, azért ennek is megvan a hangulata...

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

memnek. Kapaszkodjon meg mindenki: a program csakis single player üzemmódban játszható! Hogy miért, azt tán még a Blizzard fura urai se tudják. Tán attól tartottak, hogy a Hellfire varázslatai és tárgyai felborítják a játék egyensúlyát? Ez persze eleve baromság, mivel az Interneten nyomuló karakterek legalább a felén érzni valamelyik cheat-program áldásos hatását. S ez még egy nagyon jóindulatú becslés. Mondjuk a Hellfire ezen súlyos hiányossága rajtam kívül még sokaknak csíphette a szemét, mivel a szóbeszéd szerint már léteznek egy kiváló kis patch-file, ami orvosolja e problémát. Hja, az életrevaló számítógépeseken nem lehet kifogni...

Amennyiben ráakadok erre a kis programra, a következő Cinkelt Lapokban még mindenképp visszatérek a témára. Amúgy nagyon nem rossz a játék,



Villám balról, agyaras randaság jobbról – egyszóval zajlik az élet

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

T.J.

diablo: hellfire

Sierra/Blizzard

<http://www.sierra-online.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

Egyetlen "apró" hibától
elteltekintve tökéletes kiegészítő

85%

ÚJ SZÖRNYEK, SZINTEK, TÁRGYAK ÉS EGYÉB NYALÁNKCSÁGOK

Hát ezekből bizony jógár akad, úgyhogy csak nagy általánosságban szólnék az efféle újdonságokról. Leginkább a szörnyek nyertek el tetszemet, mivel ezek ugyancsak feldobták (s nem egy helyen alapo-



Se mana, se épkezékláb varázslatok – akkor maradok a jól bevált hentes-taktikánál

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

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

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

A játék teljesen speciális abból

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

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



A vasútállomás ostroma. A taktikus hadvezér természetesen laposkúszásban közelíti meg a fedezékben levő ellenfelet



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

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

CLOSE

egység elvesztése az egész háború kimenetelét befolyásolhatja. A nehéz harcok során megszerzett területeket később elveszíthetjük, s ilyenkor újból meg kell harcolnunk értük.

Az irányítás kicsit eltér a megszokottól, de az előző részt idézi. Bár a harcmezőn a katonák külön-külön egyenként jelennek meg, parancsokat osz-

lotakat is) és egy parancsmenü jelenik az adott pillanatban kiadható utasításokkal.

Sima mozgásnál embereink óvatosan, a terep minden fedezékét kihasználva haladnak a cél felé. Az ennél gyorsabb haladást választva katonáink rohamléptekben célozzák meg a célpontot, de ilyenkor semmilyen

A HÍD TÚL MESSZE VAN?

fedezék nem védi őket az ellenséges golyóktól. Ezzel szemben a kúszás biztonságos, ámde hihetetlenül lassú módja az előrejutásnak. Célzásnál a katona és a célpont között egy színes csík látszik, melyen a világoszöld rész a biztos találatot jelzi, míg a sötétzöldnél elég kicsi az esélyünk. A piros pontok már lőtávolon vagy a katona látókörén kívül esnek. Minden katona azonnal önállóan tüzet nyit a tüzelési mezejében feltűnő ellenségre, külön tűzparancsot csak akkor kell kiadnunk neki, ha a célját meg akarjuk változtatni, mondjuk összetűzést akarunk zúdítani valamelyik ellenséges alakulatra.

A harcmezőn csak azokat az ellenségeket látjuk, akik valamelyik emberünk, páncélosunk vagy lövegünk látómezejében. Ezt természetesen befolyásolják a környék természetes és mesterséges akadályai, a fedezékeknek tehát nem csak jótékony hatásuk lehet. Ha már a fedezékeknél tartunk, a legbiztonságosabban embereinkkel





a magasabb épületek padlásán lehet elrejtőzni.

Menet közben mindenképpen szükség van a gyalogos szakaszok és páncélosaink összehangolt irányítására. A

működésére is, hiszen egy pánikban levő sebesült (netán egy halott) nyilván nem fog hősiessé rohamra indulni az ellenséges páncélosok ellen.

A következő mezőben a csata üzene-

üket a térképen. A következő kockában a kiválasztott csapat katonái látszanak (név, mit csinál, milyen fegyvere van, mennyi muni-ciója maradt, egészsége, idegállapota, kondíciója). Az egyén paramétereit természetesen ki-hatnak harci

egészséges, sárga – sérült, piros – halott), az AP ember elleni, az AT pedig a tank elleni hatás-fokát jelzi. Szimpla ejtő-ernyősök rend-szerint nem rendelkeznek páncéltörő fegyverrel, te-hát harcoksi-kaat támadni velük alkalma-sint öngyilkos akció.

A rengeteg különböző csatát végig-játszhatjuk külön-külön vagy egy tel-jes hadjárat formájában. A sorozatban a megvívott csaták befolyásolják az



előtt néhány újabb egységet vásárol-hatunk, de mivel ezek távolról sem jelentenek különösebben nagy után-pótlást, nem árt vigyázni a csapata-inkra.

COMBAT 2

Egy csatának több-féle módon is vége lehet. Az egyik az, hogy elfoglaljuk az ellenfél összes zász-lóval jelzett straté-giai pontját (a meg-szerzett helyekre persze később vi-gyáznunk is kell). A másik, hogy kilö-vünk vagy foglyul ejtünk minden ellen-

gyalogsági, páncélos és kombinált taktikákat a tréningküldetésekben sajátíthatjuk el, amelyben bizonyos feladatok megoldásával tökéletesen elsajátíthatjuk a program kezelését. Mozgó csapatainkat mindig nagy tűz-erővel fedezzük, és mielőtt elin-dulnánk, lőjünk be minden le-hetséges bűvőhelyre. A füst-gránát szintén hatékony védel-met jelenthet egy rohamban, mert akár teljes sebességgel is rohagálhatunk fedezékében.

A védekező katonák néha olyan ellenségre lőnek, akit nem látunk a képen. Az ellenséget a térképen elő-ször egy piros pötty jelzi és látható, amint lő ránk. Tovább figyelve már megjelennek a katonák, de semmi in-fót nem kapunk róluk. Ha pedig hosz-szabb ideig látjuk az ellenfelet, ugyanolyan részletes adatokat kapunk róluk, akár saját embereinkről.

A kép bal alsó sarkában csapataink sorakoznak egymás alatt. Az egysé-gek neve és képe mellett az éppen végrehajtás alatt álló parancsokat és az állapotukat jelző keresztet találjuk. A csapat nevén kettőt kattintva gyorsan megtaláljuk

teit kapjuk. Ezen kettőt kattintva azonnal az esemény helyére ugrunk. Az üzenetek feletti színekkel fontos-ság szerint szűrhetjük ki a kapott hí-reket. A kis ablakok felett a státusz-sort és benne az aktív csapat adatait találjuk. A hat színes fej a katonák állapotát (zöld –

egységek minőségét. Egy katona ta-pasztalata minden túlélő csatával nö-vekszik, s egyre jobban, ügyesebben vesz részt a harcban. A sok újonccal felálló csapat, sokkal kevésbé haté-kony, mint az, amelyik hónapok óta együtt harcol. Kellemetlen tény, hogy a sebesüléseket is továbbviszik magukkal a következő csatáikba. A rendelkezésünkre álló néhány pontból minden ütközet

seges katonát (a hadifoglyok az őket elfogó csapatot követik, így kiszaba-dításukhoz ezeket a katonákat kell el-kapni). Végül az utolsó mód, hogy el-lenfelünk fölnyünköt látva fejveszett menekülésbe kezd. A végső győzelem-hez azonban rengeteg próbálkozásra és igen jó stratégiára lesz szükség-ünk, hiszen a gép szinte hiba nélkül irányítja saját egységeit. De hát pont ettől lesz érdekes egy játék.

Kellemes meglepetést okozott a Close Combat 2. része, mert gyakorlatilag az első rész összes gyerekbeteg-ségét kijavították benne. Így tehát kötelező darab lesz minden stra-tégia-fannak, különös tekintettel azokra, akik a II. világháború környe-zetében érzik magukat otthon.

P.K.

close combat 2

Microsoft/Atomic Games
http://www.microsoft.com/games

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 48CD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

A gyenge bácsikát egy igen izmos
öcsike követte.

88%



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

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

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

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

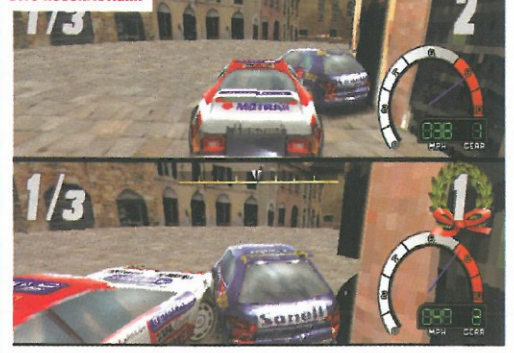
NINCS ÚJ NAP ALATT! Screamer

Holovác I és Holovác II, a légtér ural



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

Egy boldogabb új évre koccintottunk



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

Ha tétre menő futamokat akarunk nyomtatni, akkor a főmenü Championship (bajnokság) pontját kell választanunk. Négy versenysztyályban pontozásos rendszerben próbálhatunk szerencsét, persze először csak a kezdő osztályt választhatjuk. Ott csupán négy pálya van, de ahogy felfelé haladunk a ranglétrán a második ligában már eggyel több, és így tovább. Minde-

A SZOKÁSOS KÉNYELEM

Grafikailag az egész játék átalakult, rögtön kezdésnek a menürendszert is átforgatták – legalábbis ami a külsőségeket illeti. A bejárható előcsarnokot kihagyva egy kevésbé látványos, de talán átláthatóbb menürendszert hoztak létre, amiben viszont ugyanazokat találjuk, mint régen. Mik is voltak ezek? Először is ugyebár az Arcade mód, ami úgy működik, mint egy játéktérmi automata. Kezdetben csupán három pályán kezdetünk ver-



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

senyt, a többire majd csak akkor keríthetünk sort, ha már bajnokságot nyertünk rajtuk. Aztán választhatunk a négy autó közül (két négykerék meghajtású és két első kerék meghajtású típust találhatunk), majd miután meghatároztuk a váltónk típusát (automata vagy manuális) már indul is a verseny.

sítésához nem árt érteni valamennyit az autókhoz, mivel a magamfajta kontárok például valószínűleg csak azt érik el, hogy az autó dupla annyira fog csúszni. A kész művünket a savevel menthetjük el.

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

A Multiplayer menüben a több játékos módra vonatkozó opciókat találjuk. Gondolom a legtöbbben csak a kettéosztott képernyős Battle módot tudják használni, de aki teheti, az hálózaton is játszhat (Network), vagy két gépet is összeköthet (Serial Link).

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



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

ÚJ KIHÍVÁSOK A VILÁG ÚJ RÉSZEIN

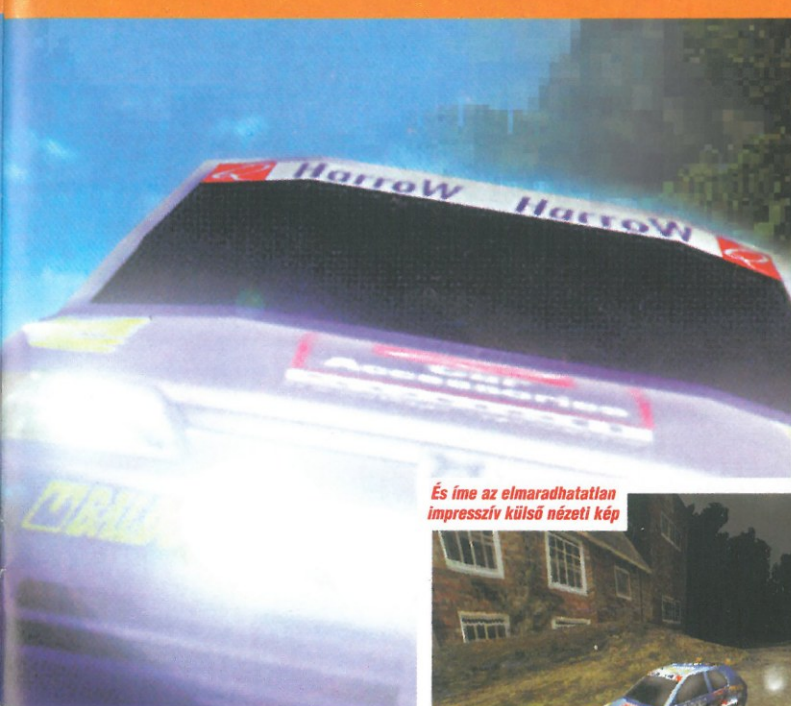
A kocsik közül mindenki kitapasztalhatja, melyik a neki legmegfelelőbb, én kezdetnek a

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

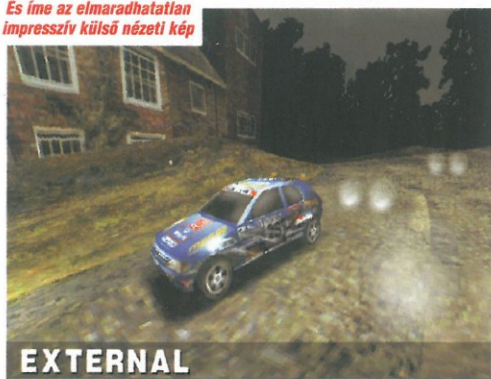
szágban a festői szépségű kisvárosban teljes gázzal száguldhatunk át, de kiérve a szabadba rengeteg éles kanyarral kell számolnunk. Arizonában magától értetődően a sivatagban kell versenyeznünk. A sziklás talajon elég széles pálya kigyózik, viszont van néhány hajtókanyar, és ami a legidegesítőbb: a szűk kanyonban összevissza kacskaringózik az út. A svéd rallyn ter-

nek, az autónk üvegén a felhők tükröződnek, a gumik pedig füstölnek, illetve a fűvet csapják ki. Hirtelen egy nagy csattanás kíséretében oldalba kap minket valaki, mire a járgányunk külseje klasszul eldeformálódik, horpadások teszik olvashatatlaná a szponzoraink nevét és a rajtszámunkat. A pályák változatosságát még az is fokozza, hogy néha köd ereszkedik le a terepre,

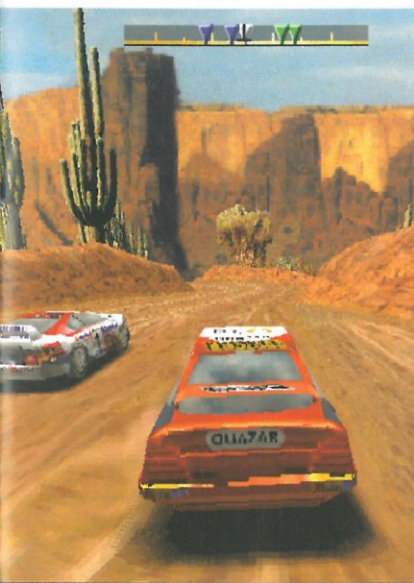
RALLY



És íme az elmaradhatatlan impresszív külső nézeti kép



EXTERNAL



BEST LAP
01:52:33
BEST TOTAL
05:48:37



Arizona az egyik leghangulatosabb pálya

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

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

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

Ittjöna nemsó kára egy élesen kanyarska (bocs, egy rázósabb svéd-csepp-kúra után vagyok)

THIS LAP
00:07:94
TOTAL
00:07:94



mélyutakon folyik a verseny – visszapattanunk a pálya széléről. Csak az emelkedőknél kell óvatosan bánni a csúszással. A hatodik futam Walesben játszódik, ez a helyszín a régi angol pálya környezetét idézi. A füves téren ódon épületek suhannak el mellettünk, és ami újdonság: egy helyen az út kettéágazik. Az utolsó pálya legyen meglepetés, ugyanis eme ismertető elkészítéséig még nem sikerült olyan pengének lennem, hogy eljussak rá, így – ahogy a menüben – számomra is csak egy kérdőjel maradt. Az ellentélek a harmadik ligában igencsak bekeményítettek: mennek mint az eszelősök, lökdösődnek, szóval elég egyetlen elnézett kanyar, esetleg egy apró koccanás vagy kicsúszás, és máris a többiek porát nyelhetjük.

AZ OSZTÁLYZAT: CSILLAGOS ÖTÖS

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

néha pedig sötétben, a fényszórók világánál folylak a verseny. A Screamer Rally ismét egy hibátlan játék: gyönyörű, jól játszható, és hosszan tartó élvezetet nyújt – mellesleg az már önmagában is hatalmas pozitívum, hogy nem Win95 alá íródott. Még azt sem lehet a szemére

vetni, hogy 3D kártyás erőgép kell hozzá (bár kétségtelenül azzal fest a legjobban), hiszen a program VGA felbontással még a gyengébb gépeken is gyönyörű és gyors képfrissítést produkál. Csak egyetlen icici,

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

screamer rally

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD,
58-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Pontosan azt kaptuk, amit a
Screamer 2 után elvárhattunk

94%

A megszállott stratégák bizonyára egyetértenek abban, hogy a monitorról ránk vigyorgó SSI logónál jobb cégér nem kell egy programnak. Ez volt az egyik ok, ami miatt igen nagy reményeket fűztem a Final Liberationhoz. Elvégre egy ilyen jónévű software forgalmazó cég csak nem blamálja magát a karácsonyi örület közepén mindenféle szeméttel? A második ok már jóval személyesebb: a játék a Warhammer 40.000 kellemesen elborult világán játszódik, ami különösen közel áll szívemhez. Elméletileg tehát minden adott volt ahhoz, hogy egy újabb remek programmal gazdagítsam a winchesteremen burjánzó kőoszt. Gyakorlatilag viszont az installálás után majd lefordultam a székéről, mivel az elemi erővel arcomba robbanó borzadály (ez lenne maga a játék) valóságilag letaglózott.

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

en itt kezdődnek, mivel a program írói nem feldolgozták, hanem egyszerűen átirták számítógépre az Epicet. Ez pedig szerény véleményem szerint igen nagy öngól, mivel nemcsak hogy nem használták ki a PC-ben rejlő lehetőségeket, hanem mindent megtejtéltek egy alapvetően unalmas és idejétmúlt rendszerrel. Félreértés ne essék: maga az eredeti játék igenis jó és élvezetes – apró figurák százait tologatva, szabálykönyveket lobogtatva, összevissza ordibálva és barátok társaságában játszva. De ugyanez egy PC előtt? Mit mondjak, nem az igazi. Mindezt tán pótolni lehetett volna néhány eredeti ötlettel és egy színvonalas kivitelezéssel, de pont ezek nem tartoznak a Final Liberation erőnyei közé.

A VOLISTAD-HADJÁRAT

A játék egy Volistad nevezetű, meglehetősen barátságatlan bolygón játszódik. Sokáig ez egy alapvetően nyugalmas hely volt: leginkább szélfúttá, kopár síkságairól és szörmekucsma la-

kérdést egyszer s mindenkorra megoldanunk, s visszafoglaljunk Volistad leamortizálódott városait. Alapvetően két helyszínen irányíthatjuk csapatainkat: a véráztatta csatamezőn és egy hatalmas stratégiai térképen, ahol a nagyobb csapatmozgásokat tervezhetjük meg. Ez utóbbi dolog egyébként a látzat ellenére nem egy bonyolult vagy összetett dolog: egy társasjáték táblájára emlékeztető térképen kell az egyes szektorokat visszafoglalni, illetve a folyamatosan érkező erősítéseket szétosztani ezredeink (Regiment) között. Minden tartomány egy megadott mennyiségű erőforrás-pontot (Resource Point) ad, s ebből fejleszthetjük fel a már emlegetett ezredeket. E seregek egyébként már-már misztikus módon kötődnek a négyes számhoz: minden

semmiképp se veszítsük el, mivel ez egyet jelent a játék elvesztésével (elvégre csak itt van úrkikötő).

AZ ÜTKÖZET

Maga az ütközet a körökre osztott stratégiai játékok legszebb hagyományait követi – először lepakoljuk a saját tereflünkre a csapatokat, majd fel-

FINAL LIBERATION

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



vagy legalábbis eredeti darab lenne. De sajnos nem az. A Final Liberationot csakis és kizárólag a stratégiai játékok megalkotódt szerelmeseinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, illetve a Warhammer 40.000 fanatikusoknak.

MI A SZÓSZ AZ A "WARHAMMER 40.000"?

Gondolom sokakban felmerült a fenti kérdés, úgyhogy igyekszem tömör választ adni: egy nagyszerű stratégiai játék világa, amihez több könyv is íródott (a novellák és egyéb kiadványok tucatjairól nem is beszélve). E könyvek közül kettő még ékes magyar nyelven is megjelent, név szerint az Inkvizitor és az Urgárdisták. Szerény véleményem szerint ezek igen előkelő helyet foglalnak el a sci-fi témájú történelem örökranglistáján – mindenkinek csak ajánlani tudom őket. A világról dióhéjban csak annyit, hogy az időszámításunk szerinti 41. évezredben járunk. Az emberiség urálja a galaxis nagyobbik részét, de állandó élethalálharcot vív a többi intelligens fajjal. A féltiszt hatalommal bíró Császár leghűbb barátja és hadvezére árulás miatt egy trónprotézis fogja, s csakis telepátiikus képességekkel rendelkező fiatalok feláldozásával tartható életben. Birodalma állandó háborúban áll, a félelem, a terror és az erőszak uralkodik mindenütt. Csak a Császár felelmetes hadigépezete óvhatja meg az emberiséget a biztos pusztulástól – orgyilkosok, inkvizítorok, urgárdisták és hadseregek vívják soha véget nem érő harcukat e világegyetem-hangulatu díszletek között. Vidám jövőkép, nemde?

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

köriről volt híres (ez a "ruszki-téma" egyébként az egész játékot végigkíséri). Aztán hirtelen betopant párszázézer, zöld bőrű és agyaras turista azzal a feltett szándékkal, hogy einstandolják a bolygót – s ez némileg felbolygatta a dolgok megszokott, békés menetét. E

jövevények voltak az orkok, akikről leginkább annyit lehetett tudni, hogy erőszakosak, kissé debilek és igen sokan vannak. Emellett félig gombák (legalábbis néhány tudós szerint), s természetüknél fogva imádják a hatalmas hódító hadjáratokat. E hadjáratokat az igen szellemes "Waaaaaagh" néven emlegetik maguk között: ilyenkor az egyébként egymást lelkesen gyilkoló ork klánok összefognak és idegen bolygók tucatjait igázzák le egyetlen hatalmas rohammal. A Birodalom pont attól tartott, hogy Volistad megtámadása egy Waaaaaagh kezdete lehet, amit a legjobb még idejekorán megállítani. Meg aztán szegény kis szörmekucsmaokat is elég keményen zaklatták a (rabszolgaság intézményében semmi kivétel nélkül nem látó) orkok, úgyhogy egy kisebb idegenrendész csapat indult utána a vitás kérdések rendezésére.

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

ezred maximum négy századból (Company), s minden század maximum négy szakaszból (Detachment) áll. A századokhoz mindig tartozik egy parancsnoki egység is, akit nem árt különösen óvni a csaták során. A századok illetve ezredek összeállításánál nincsenek különösebb korlátozások: szabadon pakolhatjuk egymás mellé a nehézharckocsikat, a lovasságot vagy akár a hatalmas harci robotokat is. Mondjuk ezt érdemes maximálisan ki is használni, s minél sokoldalúbb ezredeket összeállítani.

Maga a térképen folyó tili-toli elég egyszerű: egy orkok birtokolta területre benyomulva a támadó ezred és a védekező orkok bőszen egymásnak esnek, a többit lásd az Ütközet fejezetben. Egyébként a több csatát is túlélt szakaszok folyamatosan fejlődnek, míg el nem érik a Veteran szintet. A harcdezt egységek lényegesen jobb statisztikákkal bírnak, mint zöldfülű társaik, s megtörni is lényegesen nehezebb őket. Az Orkoknak megvan az a roppant kellemetlen (ám érthető) tulajdonságuk, hogy időnként vad ellentámadásokra indulnak, úgyhogy nem árt a szervezés alatt álló ezredeket helyőrség gyanánt szétszórni a határvidéken. Ja, és az indulótartományt

Bazi nagy hadigépekben persze a Birodalom sem szűkölködik...



váltva kezdünk lépkedni az ellenféllel. Magát a rendszert akár a Panzer Generalhoz is hasonlíthatnám, bár ez az Epic számára túlnőtt is hízelgő lenne. Maguk az egyes parancsok elég egyértelműek, bár néhány érdekesebb ikont (néhány épületes tanáccsal egyetemben) azért megemlítenék: Next Target: Váltás a következő célpontra. Ez mondjuk igen hasznos opció, mivel a nehezen átte-

kinthető terepnek és a légyerpiszoknyi gyalogosoknak hála, elég nehezen felmérhető, hogy az adott szituációban ki kire lehet és mivel.

Load/Unload Button: Járműre fel! Amennyiben egy gyalogos szakasz közvetlenül egy szállítójármű mellett áll, felszállhat rá. Igen praktikus közlekedési forma az amúgy lassú gyalogság számára – viszont elég veszélyes is. Egy szerencsés találat mindkét egységet hazavágja, s tényleg mondanom se kell, hogy nem egy nagy kaliberű fegyver akad, ami átlövi a pályát. Fedezékről fedezékre onosva viszont megkímélhetjük katonáinkat az efféle kellemetlen meglepetésektől.

Trenchment: Ásót elő! A gyalogság beássa magát a szent anyaföldbe, ami "kissé" megnehezíti

egyik legélvezetesebb része a Kódex, mivel minden, a játékban szereplő egységről (s magáról a Warhammer 40.000 világról) olvashatunk rövid ismertetőket. Mondjuk a mellékelt képek színvonaláról jobb szót sem ejteni, viszont maga a szöveg tényleg szórakoztató olvasmány.

Field of Movement: Hová léphetünk? A képernyőn megjelennek a kiválasztott egység által elérhető pozíciók (ezeket sötét kockák jelölik a képernyőn) – igen hasznos kényelmi funkció.

Field of Fire Button: Hová löhetünk? Nagyjából megegyezik az előző ikonnal, csak ezúttal azokat a mezőket emeli ki a program, melyeket a szakasz fegyverével belöhet. Ez tényleg az előző funkciónál is hasznosabb, mivel néhány zerguzosabb pálya szinte teljesen áttekinthetetlen – már ami a LOS-t illeti. A tüzéséget egyébként ilyen ap-

lya szinte teljesen áttekinthetetlen – már ami a LOS-t illeti. A tüzéséget egyébként ilyen ap-

ZÁRSZÓ

Hát, az eddig leírtak (s legfőképp a mellékelt képek) alapján nem hinném, hogy sok hívet szereztem az Epicnek. Pedig annyira azért nem rossz a helyzet, elvégre a játék (még ha ezt a készítő gondosan is álcázták) azért rendelkezik néhány erénnyel. Példának okáért a hadjáratot játszva a gép igen ügyesen és taktikusan bánik csapataival, nehéz fokozaton még a legharcedzettebb Panzer-veteránok is alaposan meg fognak izzadni. Aztán nekem az enyhe heavy metal beütésű zene is egészen megtetszett – bár rövid közvéleménykutatás után kiderült, hogy ezt a véleményt csak kevesen osztják.

Mindezek ellenére az Epic egy kiábrándítóan ötletlen és színvonalatlan játék, nem is igazán értem, hogy az SSI miként adhatta ilyesmire a nevet. Tipikus példája annak, mikor egy jól csengő névvel akarnak egy alapvetően közepes játékot

FINAL LIBERATION

WARHAMMER 40,000

az ellenség tüzéirenek a dolgát. Hátránya, hogy a beásott egység elveszti mozgáspontjainak felét (bár ha jobban belegondolok, mi a fenének akarnának kimozdulni a biztos rejtekből?).

Air Stri-

ró-cseprő dolgok nem igazán hatják meg, jóformán bármelyik mezőt tűz alá veheti a térékpen, a látószögétől függetlenül.

Make Buildings Translucent: Átlátszó épületek. Nem árt bekapsolva tartani, mivel a galád orkok igen nagy előszeretettel sunnyognak az épületek mélyén. Egyébként a program igen érdekesen számolja a fedezék nyújtotta előnyt, mivel tapasztalataim szerint egy rohamlőveg ugyanakkora valószínűséggel lövi ki az épületben rejtőzőket, mint egy géppuska. Ez azért igen sajátos...

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



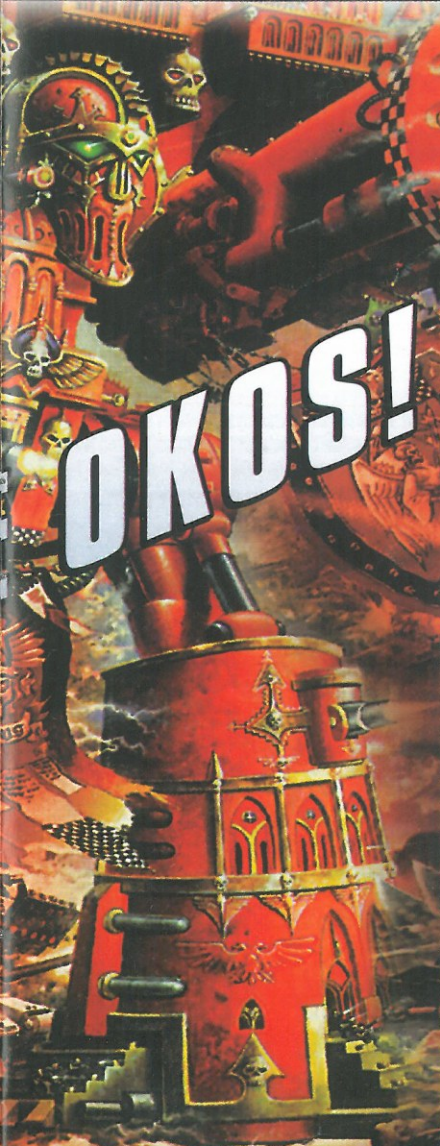
A Birodalom tervezői személláthatóan rég feladták az "egy harcokcsi-egy lövegtorony" nézetet



Igazi lengyel-stílusú lovasroham készül

elsőzni. Nekem viszont van egy olyan érzésem, hogy ezúttal nem fog összejönni a dolog. Talán legközelebb?

T.J.



OKOS!

Hmm..., lehet hogy szélmalomharcba keveredtem?



final liberation

Mindscape/SSI

<http://www.warhammer.ssionline.com>

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

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

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

53%

CIVILIZATION II

FANTASTIC WORLDS

A jelek szerint ez a hónap a kiegészítő, mission, data és hasonló CD-k jegyében fog eltelni. Először a Hellfire megjelenése borzolta fel a Diablofanok idegeit, majd a Dungeon Keeperhez megjelent első kiegészítő CD, a Deeper Dungeon okozott sokak számára kellemes perceket (többek között CoVboynak is, aki több napon át esztelte kimerítő részletességgel hányattatásainak színes történetét). Ez eddig még rendben is lett volna, de a Civilization2-höz íródott Fantastic Worlds már igencsak gyanús darabnak ígérkezett. Rendben, az eredeti játék élemedett kora ellenére mind a mai napig alapmű. Viszont az eddig megjelent kiegészítőkről ugyanezt aligha mondhatnám el. Ezek közül egyedül a Masters of Magic érdemes szóra – ez elvileg ugyan egy

netről legyűjtött válogatást találunk a korongon, s ezek legtöbbször a kreatív és igénytelenség érdekes eleje. Nem tudom, hogy mikor fogják végre észrevenni a Microprose-nál, hogy NEM LÉTEZIK univerzális játékközpont. Még a Civilization sem az. Minden program egy adott környezetre, stílusra és hangulatra épít – s ezeket a stílusjegyeket bizony baromi nehéz átalakítani. Nem mondom: el lehet készíteni mondjuk a Civilizationt űrben játszódó változatát is (a dinoszauruszokat hagyjuk, ez eleve debil ötlet), csak épp ehhez nem elég egy kicsit átprogramozni a

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

nyúlhatja a játékot. Ez az alprogram egyébként ifjúkorom tanulságos technika óráit idézi a különféle IF meg THEN parancsaival. Először is meg kell adnunk az esemény kiváltó okát (ez lehet egy meghatározott időpont, egy város ellete és így tovább), majd magát az eseményt. Ebbe a kérdéskörbe most nem is mélyednék el hosszabban, mivel számtalan paraméterrel és

sajátos szabálytal kell majd elbíbelődnünk. Összességében csak annyit, hogy a különféle eseményekkel nagyon mélyen belemélyülhetünk a játék egészébe, s valóban érdekes és egyedülálló pályákat hozhatunk létre. Hát, ha más miatt nem is, de a már említett pályaszerkesztő miatt a Fantastic Worlds igenis megéri a pénzt. Ennek



Íme: egy még embrionális állapotban leledző elf város



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

T.J.



Az X-Com vs. Sectoidok meccs végkimenetele még bizonytalan, de a békés döntetlen eleve kizárt

önálló játék, viszont a kezelése és kivitelezése gyakorlatilag teljesen megegyezik a nagynevű előddel. A legfőbb változás az volt, hogy a cselekményt áttették egy fantasy világba, s ehhez mérten eszközölték is néhány újítást a játékon.

Nos, valami illyesmit akartak a Fantastic Worlds alkotói is – csak épp anélkül, hogy az eredeti játékon bármit is változtattak volna. Készítettek néhány új térképet, átrajzolták az egységeket és magát a tájat, néhány szabályon módosítottak egy keveset, s íme: kész is a nagy mű. Hurrá. A gond csak annyi, hogy a rendszer, amit El Sid (meg Meier is) zseniálisan kifundált, nem működik minden környezetben. Példának okáért nem igazán alkalmas arra, hogy egy dinoszauruszok lakta birodalmat modellezzen. Meg egyébként is, mi az a baromság, hogy dinoszaurusz-királyok tárgyainak egymással, míg a tudósaik élesebb karmok után kutatnak?!? Hát itt már mindenkinek elgurult a gyógyszer? Könyörgöm, ha már nem tudnak egy játékhoz értelmes folytatást írni, legalább ne kövessen el rajta csoportos erőszakot néhány mindenre elszánt programozó... Összesen 11 új scenariót és egy inter-

grafikát és a hangokat. Ehhez bizony vadonatúj játékoké kéne írni. De épp ez az, amit a Fantastic Worlds készítői minden áron el akartak kerülni. Sajnos. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy akad néhány egész jól sikerült pálya. Ezek közül is kiemelkedik a Verne világára épülő scenario, de érdekes még a japán feudalizmust feldolgozó Samurai is. Ám ezek is pont azért lettek jók, mert magát az eredeti játékot nem igazán próbálták meg "átírni". A mitológiai illetve űrben játszódó scenariók viszont a nevelésesség határát súrolják. Például mikor az X-Com pályán a Sectoidokat irányítva átkapcsoltam az egyik városomra, s ott francia dívat szerint öltözött lakos-

télapó megjelent egy rénszarvas képében és háborúval fenyegetőzött, majd leestem a székről... Az egyetlen ok, ami miatt az igazán megszállott Civilization rajongók számára mégiscsak megéri megvásárolni a Fantastic Worldot, az a valóban remek pályaszerkesztő (meg a Verne scenario, természetesen). Immáron nem csak a térképeket szerkeszthetjük kedvünkre, hanem a különféle egységeket, az államformákat, a civilizációs vívmányokat, az egyes te-reptípusokat – egy szóval MINDENT. Mi több, az egyes ikonokat is újra rajzolhatjuk! S akinek még ez sem lenne elég, az egy rendkívül összetett eseményszerkesztővel tovább ku-

Ez pedig itt Christmas apó, a retentenes rénszarvas és manócska hordák véreskezű vezére...



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

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

Minimum: 486 33, 8MB RAM, 2xCD, Win 3.1 vagy Win95, Win-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 486 66, 16MB RAM

Semmi különös: lehúztak egy újabb bőrt egy szupersztárról

60%



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

POPVULOVS

THE THIRD COMING

576 KByte
POSZTER



FIRAXIS
GAMES

© Copyright by Electronic A



SID MEIER'S
GETTYSBURG!





CHESSMASTER

KASZPAROV NYOMDOKAIN! 5500

A sakk talán az emberiség legősibb, leghosszabb történelemmel rendelkező játéka, hiszen szerelmesei már hosszú évezredek óta tologatják bábuikat azon a bizonyos hatvannégy mágikus mezőn. "Feltalálását" tulajdonították már az indiainak, a perzsáknak, a kínaiaknak, az egyiptomiaknak, a majáknak – meg tulajdonképpen az összes ókori kultúrának, amely csak létezett egykoron, hiszen a letűnt civilizációk nyomában áskálódó régészek már annyi dolgot kerítettek elő a föld mélyéből, amely nézetük szerint egykoron sakkbábuként szolgált, hogy a következő pár évezredre meg is van a vitatémájuk.

A sakk népszerűsége egyszerű alapokon nyugszik: a szabályai roppant egyszerűek, következésképp könnyen elsajátíthatók – viszont ebben az egyszerűségben rejlik kombinációs lehetőségek gyakorlatilag határtalanok. (Mint a sakk történeti "tippköből" is kiderül, az első lépés után 400-nál, a harmadik lépés után pedig már 9 milliónál is több állás létezhet.) Ezen tulajdonságai alapján minden jelenkori stratégiai játék őseit is tisztelhetjük benne. Vagy – tekintve a magyar Kempelen Farkas XVIII. századi "sakkjépet" – akár a számítógépes játékokét is...

Ha már a régészeknél tartottunk, akkor lassan egy "számítógépes archeológus" szükséges a komputeres sakkjátékok történetének boncolgatásához, nemkülönben a legnagyobb sikerű PC-s sakksorozat, a ChessMaster múltjában való kutatáshoz. Mivel nekem asszem nem ez a szakképzettségem, mindössze annyi kommentárt főznék hozzá, hogy – amint azt új verziójának dobozán díszelgő plecsni is büszkén hirdeti – a sorozat különböző részeiből több mint négy és fél millió darab talált gazdára a világon.

Az új részben a készítőik igyekeztek ismét felülmúlni magukat: 12 órányi angol nyelvű kommentárt, szabályismertetőt és egyéb szöveget rögzítettek audiofile-ként, hatszáznál is több klasszikusnak számító sakkipartit ágyaztak a játékba (köztük Portisch

Lajos és a Polgár-lányok néhány meccsével), továbbá felkérték szendvicsembereknek az USA sakksportjának egyik ifjú csillagát, Josh Waitzkit, aki az intro mellett hat kedvenc partijának részletes elemzésével is szerepel.

Indítás után az amatőrök néhány szöveges információt kaphatunk a játék újdonságaiból vagy nagy bántran ("En vagyok az új Bobby Fisher...") belezuhanhatunk egy új játékba.

Az új parti konfigurálásánál beállíthatjuk az időmérés kívánt módozatát, megfordíthatjuk a táblát, valamint megváltoztathatjuk, hogy a két oldalt a számítógép vagy egy játékos fogja irányítani. Előbbi esetben a nehézségi fokozat mellett egy bizonyos "személyiséget" is megadhatunk, azaz a számítógép valamelyik nagymester jellegzetes stílusában fogja vezetni a bábukat. Különösen utálom például Kaszparovot, akinek kedvenc szórakozása, hogy a parti első szakaszában egy-két tiszt és néhány paraszt feláldozásával meghiúsít bármilyen lehetséges védelmet, szépen elsáncol, majd biztos fedezékéből figyeli, ahogy bátor hátyám vakmerően, ámde az esély legcsekélyebb lehetősége nélkül cikázunk fel-alá a táblán – aztán a végjátékban szépen elpáhol. Profi játékosok kedvéért van még két speciális opció: az egyik a Touching Pieces (ha kikapcsoljuk, akkor a megérintett bábuval mindenképpen lépni kell, már amennyiben ez lehetséges), a másik pedig a Blindfold, vagyis "vaksakk" (az egyik vagy mindkét oldal figuráit nem látjuk a táblán).

A Look&Feel-menüben összesen

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

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

Az Action-menüben találunk néhány speciális opciót, amelyekkel felcserélhetjük az oldalakat, lépésre bírjuk a túl hosszán gondolkodó komputert, visszaléphetünk egy vagy több lépést, döntentent ajánlhatunk, feladhatjuk vagy felbeszakíthatjuk a mérkőzést.

A Game-menüben beállíthatjuk a nehézségi szintet, lekérhetjük/átállíthatjuk az indításnál beállított paramétereket, előállíthatunk egy bizonyos állást, amelyeket sakkfeladványok készítői az Edit-menüben különböző formátumokban kimásolhatnak a clipboardra, és az automatikusan felinstallált Chessmaster true type fonttal kinyomtathatnak. A menüben ezeken kívül még a lehető legaprólékosabban definiálhatjuk az ellenfél stílusának összes elemét, és ezután a számítógép a megadott stílusjegyek alapján fogja kiválasztani a megfelelő lépést. Ugyanígy generálhatunk tetszőleges bajnokságokat is, amelyben tetszés szerint egymásnak ereszhetjük a személyiségek listájából megismert nagymestereket.

A legérdekesebb menü mindenképpen a Mentor, amelynek használatával az egyszerű játékos párezer partival a lehető legjobban kikupálhatja a tudását. Az első ponttal egy gyors javaslatot kaphatunk a következő lépésünkre, a másodikban viszont az analízisre használható idő beállítása után részletes tájékoztató is olvashatunk a javallott lépésről – vagyis, hogy MIÉRT is célszerű az adott lépés. Ugyanígy találjuk a matthoz vezető legrovidebb utat elemző pontot, to-

vább a tanulást támogató lehetőségeket: ebben a kezűk egyrészt megismerkedhetnek az alapvető szabályokkal és játék közben a számítógép a kiválasztott opciónak megfelelően mutatja a lehetséges lépést, a fenyegetett mezőket/bábukat, stb. – a haladók pedig megnyitásméleletet, alapvető stratégiákat és klasszikus stílusokat tanulhatnak.

Summa summarum: a ChessMaster 5500 a lehető legkomplexebb és legérdekesebb játék-, analízis- és tanítóprogram, amely ebben a kategóriában született. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sorozat eddigi eladási statisztikája, valamint az a szimpla tény, hogy a számítógépes programok és a nagymesterek között rendezett legutóbbi tornán ez a játék érte el a legelőkelőbb helyezést a programok közül. Nyugodt szívvel ajánlható a sakkjáték bármely kedvelőjének.

CoVboj



Akad azért hagyományos készlet is



Ördögi kombinációknak köszönhetően Wellington valószínűleg most is elpáholja Napóleont



Ebből a csöklucskészletből egy roppant bonyolult állást fogok generálni

chessmaster 5500

Mindscape

<http://www.chessmaster.com>

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95,
WIN95-kompatibilis bankkártya
Ajánlott: 4xCD, 16 bites bankkártya

A sakkprogramok királya!

90%

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

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

ELSŐ RÁ-NÉZÉSRE

A bejelentkező menü ugyanaz, mint az előző részben, változtatás csak a háttérképek-nél történt. "A jól bevált dolgokon ne vál-

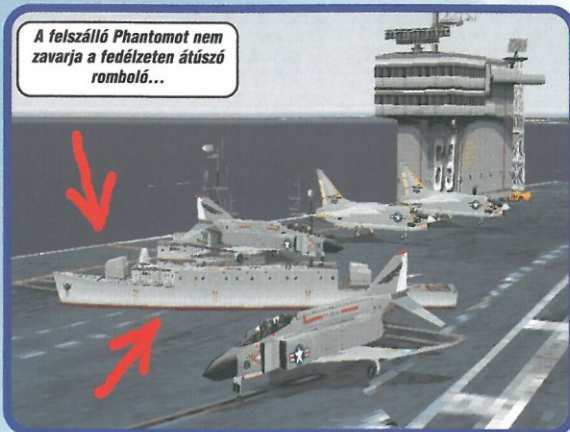
ÉGIHÁBORÚ!

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

ference gomb nyomásával mint egy kiállításon, megtekinthetjük repülőgép arzenálunkat. Felöltik bennem egy gyanútjeljes kérdés: "Már megint egy sokadik bőr lenyúzásához kell asszisztálnom vajon?!"

A JÁTÉK

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



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

kedvelő felhasználótól elvárható lenne.

ELŐSZÖR IS A MÚLT

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

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

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

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



... tehát az abszolút NATO-kompatibilis Szuhoj szinte már fel sem tűnik

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

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

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

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

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

szerkelet a gépre, az játékok közben nem jelenik meg a törzs, vagy a szárnyak alatt. Ha már egyszer van külső nézetem, akkor illene ilyen "apróságokra" odafigyelni. A következő "agyament ötlet", hogy minden gépre fel lehet szerelni akár az ellenfél fegyverzetét is. A Szu-35-ön felfedezett USAF felségjelről pedig mindenki gondoljon azt, amit akar... Még akkor is, ha "ez csak játék, és itt mindent meg lehet csinálni", vannak határai az alkotói szabadság-



A 3D-érzet némi kíváncsiságot kelt a repülőgépek között.

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

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



Igen, az lesz a legcélszerűbb, hogy ha vízbe is ülöm magam



A Phantom a légtérben figyeli a repülőgép-hordozót, amely nyilván a távolban feltűnő rombolót óhajta a fedélzetére venni

A BILLENTYŰZET KIOSZTÁS:

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

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

Sz.JVC.

fighters anthology

Electronic Arts/Jane's Combat Sims
http://www.ea.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 6xCD

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

49%

ÖSSZEFOGLALVA

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



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

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

vagy azt is belevarázsolni a mai szemmel már hihetetlenül picike, 64 Kbyte-nyi memóriába! Felnéztünk a "kóderekre", akik a maguk kis világában igazi zseninek számítottak. Aztán elérkeztünk egy hátrához, aminél már továbblépni tényleg csak az újabb technika segítségével volt lehetséges, ez volt az "Amigás-korszak", de itt a gépcserével valóban hatalmas minőség

ség, - játszhatóság, - hangulat, - feladatok összetettsége, - pilóta iskola (szimulátor jelleg).

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

Az Apache-ban sokkal jobban élt a táj, felejthetetlen élményt adott, amikor a repülőtéren felszálláshoz besoroló gépek fölött átrepültünk, majd ugyanezek a gépek a frontvonalhoz közeledve megelőztek, és előkészítették a terepet a további egyengetéshez... A HIND-ben az emberkének gépem meglátva fejevesztve menekültek, vagy álltak céltáblát, még paradicsompürévé nem darálták őket lövedékeim.

Hanghatások: majdnem ugyanaz, a HIND motorzúgása mégis tovább volt elviselhető.

sugárzott, amelyet teljes egészében már a HIND-be sem tudtak átvenni a szerzők. Talán az a ferge-teges nyüzsgés – ami egy hadigépezet beindulását annyira jellemző – volt az, ami ilyen emlékezetessé tette számomra.

Az AHX-1-ben bár láthatók harc-kocsioszlopok, ide-oda száguldó dzsipek, ellenséges helikopter géppár, de mintha statiszták lennének egy filmfelvételen, nem igazából a dolgukat végzik, hanem esetenül kerülgetnek, ahogyan azt a rendező bácsi elvárja tőlük a hangosbeszélőjén keresztül. Mint amikor a fagyú visszanyal: érdekes, de nem ez a dolga...

Feladatok összetettsége: Egy ebéd elkészítése a piaci bevásárlástól, a terítésig, tágabb értelemben a mosogatásig tart. Az AHX-1 úgy "főz", mint ahogy a TV-szakácsoktól szoktuk látni: minden előkészítve, nekünk már csak a for-

tyogó vízbe kell szórni az apróságokat. Közben elmarad az élvezet, amit a hagyományos felszeletelésénél érzünk...

Pilóta iskola: Természetesen badarság lenne azt állítani, hogy az Apache vagy a HIND megjelenése után apró helikopter-vezetők kezdtek el rohangálni az utcán, akikre fejjavász cé-

gek csaptak le, jobbnál jobb ajánlatokkal. Mégis magasabb iskolának éreztem az ott szerzett tapasztalatokat. Igaz, az egyetlen elvégzése előtt ki kell járni a középiskolát is...

A program tehát megmértetett, és ha könnyűnek nem is, de az etalonoknál könnyebbnek találtatt.

SzJVC.

ahx-1

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

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

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166 MMX, 32MB RAM

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

73%

Kedvenc képernyőm a töltögetés...



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



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

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

De, hogy senki se vádolhasson elfoglaltsággal, nézzük az összehasonlítás további szempontjait: grafika, - hanghatások, - sebes-

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

Játszhatóság: A HIND-dal, de főleg az Apache-csal hónapokig játszottam, végigrepültem bennük szinte minden küldetést. Velük meg kellett tanulni repülni, hogy egy nagyon sok pontot érő bevétel pontszámait nehogy letörölje egy, a leszállás fázisában kerekedett légörvény. Az AHX-1 még nagyon friss ahhoz, hogy meg tudjam jósolni, meddig tartom rá érdemesnek, hogy vinyómon foglalja, a mintegy 10-11 megányi helyet. A vezetéséről viszont elmondhatom, hogy jóval egyszerűbb, mint a versenytársaké. "Mazsolák" festhetik rá a T betűt.

Hangulat: az Apache Longbow már a felszállásnál olyan hangulatot

szaki fejét követelnék, amiért a korról, fejlődésről (szerinte a most már egyre inkább gusztustalanul ráerőltetett üzlet- és piacpolitikával) haladni nem nagyon akaródzó nézeteinek, hangot adni merészel.

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

Mostonában rendesen dugig vagyunk szimulátorokkal. A különféle azonosított repülő objektumokat feldolgozó játékok lassan már a fiúknak folynak ki, bár tegyük hozzá, hogy a fejlesztők elsősorban az égi áldást részesítik előnyben: a földhözragadtabb témák (teszem azt: tankok) közül a tavalyi évből maximum az Interactive Magic IM1A2 Abrams című játékát tudnánk megemlíteni. Szóval amikor az Armored Fist 2 hangos dübörgéssel begördült a boltok polcaira, korunk páncélos hadviselésének utolérhetetlen zsenije, Guderian és Patton tábornokok méltó utóda, a sokszoros Panzer General-bajnok, a legyőzhetetlen zseni (és még sorolhatnám, de született szerénységem visszatart, hogy tovább minősítsem magam) úgy döntött, hogy ő kerekít egy helyre kis ismertetőt a játékról. Igaz ugyan a játékban ide-oda dübörgő Abramsok csak elég távolról emlékeztetnek jól megszokott Tigriseimre és Shermanjeimre, meg egyébként is inkább csak az általános stratégiai direktívák megszabásában csillog igazán zsenialitásom – na de egyszer már vezethetek én is egy tankot, nemde?!

Miután hideg verejtékben úszva sikerült a játék set-upjával megértetni, hogy az ott tényleg egy Soundblaster-kompatibilis hangkártya, a nevünk megadásával kezdhetünk új karriert, amelyben összesen hat hadműveletnek futathatunk neki. A Szovjetunió összeomlása után természetesen megváltozott a Nyugat-el-

nyitünk: Abramsokból és M3 Bradley könnyű harcocsikból álló harcokosi szakaszokat, -századokat, nétan -zászlóaljkat, amelyeket Apache helikopterek támogatnak a levegőből és a nehéztűz és a hadászati mélységből. Mivel a házat sem a tetején kezdik el építeni, mindenképp a Palm Twenty-nine "hadjárat" küldetéseiben, az amerikai tengerészgyalogság kaliforniai kiképzőbázisán ismerkedjünk meg a tankparancsnokok alapvető feladataival, amire élesben ugyebár még szükségünk lehet.

NAVIGÁCIÓ

Az első küldetés a navigációs képességeink épülésére szolgál. Miként minden küldetés előtt, most is megkapjuk a részletes eligazítást a harci helyzetről, a végrehajtandó feladatról, a rendelkezésre álló tüzérségi és légi támogató erőkről, valamint a muníció mennyiségéről. A játékhoz tehát némi nyelvismeret sem árt, bár nem elengedhetetlenül szükséges.

Mint a játékhoz adott billentyűzetsablomból is kiderül, a szerzőknek feltűnt, hogy a játékokkal nem kizárólag a nyolckarú Siva istennő játszik, tehát igyekeztek a kezelőbillentyűket a kurzorral és a szökőzön kívül a billentyűzet felső két sorára redukálni. További dicséretes tény, hogy a nézeti képek váltogatásán kívül ezek legtöbbször az egér nevű hi-tech szerkezettel is

tankhoz viszonyítva mutatja az objektumokat, a felső része felel meg a haladási iránynak. Mellette találjuk a tank sebességét, haladási irányát, az időt és a teljesített célpontokat. A következő oszlopban látható a különböző típusú löszerek mennyisége, a jobb oldalon pedig a rongálódás kijelzője. Az alsó sorban levő ikonok közül az első öt a tank személyzetének a nézeti képe, a másik négy a motorteljesítmény.

A navigáció a parancsnokság által előre megszabott tereppontok (waypointok) alapján történik, amelyet a játéktérben színes vonalak mutatnak, felső részükön a km-ben mért távolságukkal. Sárga szín jelzi a legközelebbit, zöld pedig a következőt, de a képernyő tetején levő vörös nyíl is mutatja a következő tereppont irányát. A waypointok a parancsnokság elképzelését tükrözik, ennek megfelelően nem kötelező mereven ragaszkodni hozzájuk. Sőt, miután pár éles küldetésben szép alaposan befutunk nekünk, majd rájövünk, hogy néha célszerűbb a terepadottságok figyelembe vételével kerülő útvonalakat igénybe venni.

TÜZÉRSÉGI GYAKORLAT

Mivel a navigáció gondolom nem okoz senkinek

torony felső részén helyezkedik el, nem tökéletes pontosságú, ezért a jobb alsó sarokban levő kamera jelzi, hogy egész pontosan hova is fogunk löni. Célzani a tank mozgásával is tudunk, de természetesen a tornyot is forgathatjuk (Ctrl+irány). A bal alsó sarokban levő ábra jelzi a torony és az alváz helyzetét, de ezen látjuk azt is, hogy honnan érte támadás a harcokocsi. Lehetőség van a cső stabilizálására is, használhatunk lézeres célmegjelölő kűtyűt is, illetve külön beállíthatjuk a különböző célzási módokat is.

Navigátor: ő ugyan fiktív személy, mindenesetre hasznos, mert a térképén egyrészt nagyítva is áttekinthetjük a helyzetet (legalábbis amit ismerünk), továbbá törölhetjük a waypointokat és újakat adhatunk meg.

Az első tüzérségi gyakorlaton csak álló célpontokra tüzelünk, tehát nem lesz különösebb problémánk, legfeljebb annyi, hogy a szürke, henger alakú olajtartályok szétdurranásától lehetőleg tartózkodnunk kell. A



A A M O A R E O

F A S T 2

M I A 2 A B R A M S

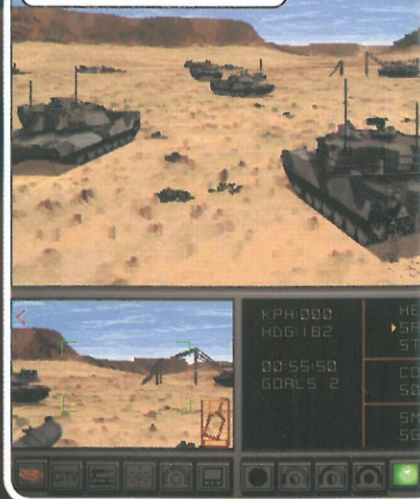
lenségképe, de mivel bizonyos beidegződések még mindig élnek, a rossz fiúk természetesen még mindig szovjet mintájú fegyverzetekkel próbálnak bennünket eliminálni. A helyszínek meglehetősen változatosak: gonosz fegyvercsempészeket hajkurászunk Mongóliában, ENSZ "békfenntartó csapatok" (imádom ezt a kifejezést!) leszünk Afrika és Belorusszia közepén, vagy esetleg a csúnya irániakat gyepálhatjuk, akik nem átalították megátmadni a baráti Törökországot és Irakot (sic!). A modern hadviselésben a Rambo-szerű magányos hősök ideje már lejárt, tehát mi sem kizárólag egy szál Abrams harcokocsiba öltözve mentjük meg a békét, hanem csapásmérő erőket irá-

helyettesíthető. A személyzet nézeteire a navigációnál nem lesz szükség: mivel itt csak egyszerűen alól van szó, hogy a páncélost A pontból eljuttassuk B pontba, bőven megteszi a négy külső (követő) nézet valamelyike is. A külső nézetnél a bal alsó részen látjuk a taktikai térképet, amelyen két pont jelzi a szövetséges, szürkék a semleges, feketék a kilőtt, és végül pirosak a felderített ellenséges objektumokat (utóbbiaknál sárga keret mutatja az elsődleges, a szimpla pontok pedig a másodlagos célpontokat). A térkép a

sem különösebb gondot, tovább is ugorhatunk a következő küldetésre, amelyben az alapvető tüzérségi tapasztalatokat szerezheljük meg – vagyis álló célpontokra fogunk lövöldözni. Itt rögtön meg is ismerkedhetünk a tank személyzetének perspektíváival: Tankparancsnok: Neki két nézeti képe van, az elsőben bent kuksol a toronyban, a másodikban pedig büszkén kotlik a tank tetején. Az utóbbinál a szökőz billentyűvel a 12.7 mm-es toronygéppuskával küldhetünk üdvözlést a kínálkozó célpontok felé, bár azt azért tegyük hozzá, hogy direkt tűz alatt nem ez a legegészségesebb hely a páncélosban. A toronyba bebújva a taktikai térképet, a tüzér célzókészülékét, a rongálódás és a torony/alváz helyzetének kijelzőjét és a külső nézetnél már megismert kijelzőket láthatjuk.

Tüzér: Az Abrams két fő tüzérségi fegyvere a 122 mm-es agyú és a 20 mm-es géppágyú (Coax). Az előbbi három különböző típusú löszerelel tüzelhet: a Sabot tankok és páncélozott járművek ellen szolgáló páncéltörő, a Heat az épületek és bunkerek, míg a Staff a beásott célok elleni repeszgránát. A képernyő nagy részét a célzóberendezés foglalja el, amit a közepén levő két ikonnal átkapcsolhatunk pozitív és negatív infravörös, illetve nagyított üzemmódba is, ugyanúgy, mint a tankparancsnoknál. Mivel a célzóberendezés a

Azért kicsit túlzott ez a felhajtás néhány fegyvercsempész miatt



haladók számára szolgáló tüzérségi gyakorlaton már T-72-esek és BMP-k is megkeserítik az életünket, bár itt egy Bradley felderítő harcokocsi támogatja a ténykedésünket. Rögtön a kezdésnél levonhatjuk az első waypointokra vonatkozó tanulságot: ha a megjelölt útvonalon közelítjük meg a célterületet, akkor a homokdombok között láthatatlanul meghúzódó T-72 szépen az oldalunkba is durrant egyet – célszerű tehát a dombokon keresztül átvágni, és ugyanezt a mókát vele eljátszani. A BMP-k nem rendelkeznek különösebben veszélyes tüzérfegyverrel, annál idegesítőbbek a



A légi csapásmérő erő vadászbombázója szépen megpuhítja előttünk az utat

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

KOMBINÁLT TÁMADÁS

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

A feladat első szakaszában megismerkedünk a pán-

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

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

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

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

A FOLYÓNÁL TANKOLUNK!

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

Golyva viszi a fiát...



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



A békefenntartó erők csupa békés eszközzel igyekeznek a békét fenntartani

ken kívül elegendő a tüzér perspektíváját használni. Az mondjuk kicsit meglepő volt, hogy az átvéző képsorok hol számítógépes animációk, hol videók (az állóképek meg néha rendereltek, néha meg fotók) voltak, de ez engem nem zavart. Az egyetlen gyenge pont a zene (illetve: az úgynevezett "zene"), de engem mondjuk egy harci szimulátorban mondjuk abszolút nem érdekel a zenei aláfestés – beteszem a CD-be a "Walkürok szárnyalását", aztán hejho, lendülünk bele! Tegyetek ti is így, én meg zárom soraim, üdvözzel a harcmezőrről:

CoVboy

armored fist 2

Novalogic

<http://www.novalogic.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 1GB RAM, 4x10,
50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 32MB RAM, joystick

Kiváló választás a szimulátorok és az akciók kedvelőinek egyaránt

88%

többi egységének. Az oszlop (Column) elsősorban menetben használatos, amikor támadás egyelőre nem fenyeget. Vonalba (Line) vagy ékbe (Wedge) célszerű rendeződni frontális támadásnál, jobb vagy bal átlóba (Refuse Right/Left) ha a fellelélezhető célpont valamelyik szárnyon várható, míg a gyémánt (Diamond) alakzat ajánlott, ha bárhonnán jöhet a támadás. A te-repviszonyoknak és az ellenség helyzetének a függvénye, hogy szoros vagy pedig laza alakzatban célszerű haladni. A formáció meghatározásánál nem utolsó szempont, hogy egy-egy küldetés sikertelenül

dicsőretet tehetünk zsebre, majd megkezdhetjük a többi hadjárat küldetésének teljesítését. A mongol fegyvercsempézsek elleni Solo Duty ugyan a szerzők szerint még mindig tréning, de azért abban már elég húzós akciók lesznek. A sorrend szerint egyre nehezedő hadjáratokkal és küldetésekkel egy jó darabig elszorakozhatunk (különösen hogy – léven mobil hadviselésről szó – ugyanabban a küldetésben is rendszerint változó helyzettel találjuk szemben magunkat), de azért a játék akkor lesz a legszorakoztatóbb, ha többen fekszünk neki.

MULTIPLAYER-JÁTÉK

A játékot soros porton, modemen vagy IPX hálón keresztül nyomhatja maximum nyolc játékos. Ha a *Co-operative* mód hat küldetésének valamelyikét választjuk, akkor minden játékos ugyanazon az oldalon harcol egy szakasz parancsnokaként, és a számítógép ellen próbálják elérni a taktikai célokat. A *Red on Blue Exercise* öt küldetésében a játékosok szaka-

van, a kilőtt tankok pedig véletlenszerűen jelennek meg a pálya valamely pontján. Kíváncsi lennék, hogy mondjuk Rommel mit szólt volna egy ilyen partihoz...

ÉRTÉKELÉS

A játék szerintem a maga nemében tökéletesen van prezentálva. A grafikai kivitelzésről, meg a játékról úgy általában rögtön az jutott eszembe, mintha az *Extreme Assault*ot levitték volna a földre, mert a szimulációhoz éppen egészséges mennyiségű akciót mellékeltek, ráadásul állítható a valóságshűség is. A készítők nem akartak csodát művelni és nem eröművekre írták a játékot: a játék sima 640*480-ban kockog különösebb szemképráztató látványosság nélkül – viszont egy mezei, 3D kártya híján levő P133-on is tökéletes sebességgel fut, nem is beszélve olyan kis nüansznyi szépségekről, mint mondjuk a tank zöty-

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

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

Harmadszorra a terroristák a metróút szállták meg, akik így ismét sok civil életét veszélyeztetik. A játékok előző részéhez képest lényeges különbség, hogy mindegyik helyszínen egy idő után kettévág az út, s ezeken a helyeken mi választhatunk. Például az utolsó pályán egyrészt metrózhatunk tovább, másrészt viszont a Saturn-utat választva visszaihetünk az autókba – ez utóbbi talán a hosszabb és nehezebb megoldás. Gyakran különböző tárgyakat, illetve bizonyos személyeket kilőve új fegyvereket (mint pl. shotgun) is felvehetünk,

ha helyezkedni, azaz fedezékbe bújni. Erre csak rövid időnk van, ha ezt túllépjük, a gép automatikusan helyez el minket. Ezután az ellenséges fazonok tök egyszerre bukkannak elő, s nekünk igencsak pontosan és gyorsan kell leszédnünk őket (a kamera automatikusan áll rájuk), hogy még idejében megtaláljuk az ellenfelünket, aki ott les ránk valahol köztükk, s ugyanúgy keres minket, mint ahogy mi keressük őt. Az egyenruhás ellenfél felismerése nem okozhat gondot, a gyengébbek kedvéért még egy villogó háromszöggel is megjelölték. Ha esetleg ő venne észre minket előbb, arra egy csipogó hang, és a képernyő sarkainak a villogása jelez – ilyenkor már szinte semmi esélyünk. Ugyanúgy, ahogy a fő játékban, itt is életre megy a játék, de itt csak az ellenfél lövése "halálos", illetve a tűzszok megölésekor veszünk életet. A többi gazfickó is eltalál ugyan, de azok a találatok csak rövid ideig bénítanak le.

A PC-verzió tehát kétségtelenül jól sikerült, még hálozati játék is van. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék Win95 alá íródott, és Direct X-et használ – mely rendszer véleményem szerint a Plug&Play kifejezés megcsúfolása. Nálam például megsejt, hogy menet közben elment a hang, de ami még rosszabb: a program nem volt hajlandó használni a 3D kártyát, noha elméletileg támogatja. Persze ha akkurátusan körülírnék az Interneten ez ügyben, lehet hogy találtam volna valami megfelelő dri-

VIRTUA COP 2

pasast) láthatunk, hanem valóban aktív résztvevőjévé válunk a játéknak: a gazfickókkal többféle módon lehetett végezni, szétlőhettük a tereptárgyakat is, hordókat robbantgathattunk, stb.

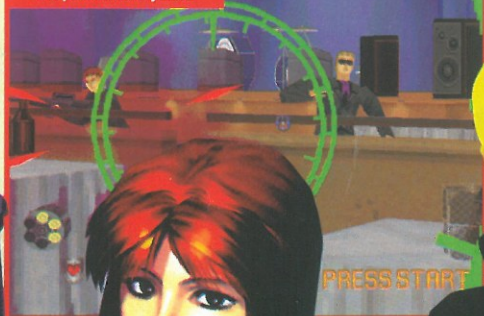
Sajnos a Sega a PC-s konverziókat úgy tűnik nem sietti el: az első rész is jó két éves késéssel érkezett meg a tavalyi év elején, s most a második résznél is ugyanez a helyzet. A CD természetesen tartalmazza a játéktérmeben már

bukkanó civilekre, majd egy autós üldözés veszi kezdetét. A menekülő rablók a kocsiból továbbra is visszalógnak, roncsoljuk hát szét a kerekeket, úgy, hogy a kocsi felboruljon. A második küldetésben a polgármestert kell megvédenünk, akit egy luxushajón tartanak fogva több tüsszal egyetemben.

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

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

A gengszterek hangszerelése csepegt sincs inyemre



A metró ablakán kitekintve az arcomba csap a szél – na meg néhány puskagolyó



Lyukas gumikkal közlekedni életveszélyes



A párbajban az ellenfelünket a gép külön megjelöli



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

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

V.Z.

virtua cop 2

Sega/AM R&D Dept. #2

http://www.sega-europe.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xED, Win95.
SB 16-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133 vagy P166 MMX

Virtuálisan ugyan arcade minőségű, de könnyű végigjátszani

80%

ZSARULESEN

Superbike (Sa)turné

MANX TT

A Sega híres játéktérmi motorversenyének, a Manx TT-nek a PC-verziója immáron sorrendben (az eredetivel együtt) a harmadik, amit ki próbálhattam: a Saturn-verzió után ismét egy kitűnő átírat látott napvilágot. A helyszín az Ír-tengeren lévő Man nevű sziget, ahol már sok-sok éves hagyománya van a különböző motoros versenyfutatoknak. A Sega ezek közül a gyorsasági motorok versenyét szemelte ki a játékához, vagyis az ún. Manx TT versenypályákat helyezte át a játékába. Egy könnyebb, rövidebb tengerparti pályát próbál-

haladni. A konzolos Saturn-üzemmóddhoz hasonlóan itt is van egy speciális, ún. PC-mód, ahol további három játéktípust találunk, és ahol már nem csak a váltó típusát lehet meghatározni, hanem nyolc motor közül szelektálhatunk. A Practice móddal gyakorolhatjuk be az egyes pályákat: bármelyiket választva voltaképpen különálló, tét nélküli futamokon vehetünk részt. Kisebb bajnokságnak fogható fel a Challenge: ennél sorban haladva mind a négy pálya teljesítése a cél (a két pályának van fordított módja is). Az első három versenyen csak dobogósnak kell lennünk, az utolsón viszont elsőnek kell célba érniük – már amennyiben győzni akarunk. Ha netán ez sikerül, akkor válik aktívvá a SuperBike verseny, ahol újabb három járgánnyal bővíti a választék. Ezek természetesen sokkal frankóbb motorok, mint a többi, persze szükség is lesz rájuk, hiszen a SuperBike versenyénél az ellenlábasaink is bekeményítenek. A Time Trialnál azon kívül, hogy minél jobb időre kell törekednünk, még

“szellemmotorost” is bekapcsolhatunk, vagyis a legjobb körünk szellemképét aktiválva láthatjuk, hol lehet esetleg még javítani egy-egy kanyarvételén. Sajnos PC-n nem csináltak osztott képernyős, két játékos módot, viszont van modemes vagy hálózati játék (multiplayer) – hálóban ráadásul akár nyolcan is versenyezhetnek egyszerre.

A motor irányításához a billentyűzet mellett analóg joystickot is használhatunk, a finomabb bedöntésekhez minden-

képp a Joy ajánlott. Két nézet közül választhatunk (C), igaz, a belső nézet nem túl hasznos, ugyanis a perspektíva mereven a motorhoz van “rögzítve”, minek következtében a hirtelen döntésektől egy idő után józanni kezd az ember szeme. Az irányítást tekintve a konzolos verzióhoz képest újdonság, hogy (billentyűzet használata esetén) a bal Shifttel gyorsabban dönthetjük be a gépet, a Ctrl lenyomásával pedig megtarthatjuk a kívánt szögét. Moha ez így önmagában jó ötletnek tűnik, nem nagyon hiszem, hogy ezt a módszert bárki is meg tudná szokni, valószínűleg inkább csak érdekesség marad. Helyette a már bevált “rángató” kormányzást javaslom, már csak azért is, mert nyugodtan bedönthetjük kajakra a motort, a gumik alig csúsznak meg – úgy érzem, eddig ez a legkönnyebb verzió. Sajnos a nyolc motor között szembeötlő különbség nincs is, sem az úttartásukban, sem a gyorsulásukban nincs túlzottabban el-

térés. Talán a legmeglepőbb az egész programban, hogy bár Win95 alá íródott, tökéletesen gyors és szép a 3D-s grafika. Még 3D-s kártya sem kell hozzá, és az SVGA terepet teljesen élvezetes sebességgel jeleníti meg a gép, ráadásul a 3D-s környezet vágását (az options menüben) kitölthetjük manuálisan úgy, hogy egyáltalán nem láthatjuk, amint a program felépíti a terepet. A CD-n mindentől függetlenül megtalálhatjuk a 3DFX-es verziót is, de a kártyával csak egy kicsit lesz gyorsabb a játék, és persze a pixelek tűnnek el – szóval a 3Dfx nem nélkülözhetetlen. Pozitívan lehet értékelni, hogy a megfordított és tükrözött pályákon a textúrákat nem felejtették el átfordítani, így azokon is jól olvashatók a



hatunk ki testközelből, és egy jóval nehezebb, főként a part menti városban haladó hosszabb útvonalat, amelyeken bivalyerős motorok kormányába kapaszkodhatunk.

Ha az Arcade módot indítjuk, szinte teljesen ugyanazt kapjuk, mint a játéktérben: választhatunk a két pálya közül, majd megadhatjuk, hogy automata avagy manuális váltóval akarunk menni. (Az utóbbi képernyőn mellest zenét is választhatunk.) Ennél a játékmódnál az elsődleges cél az, hogy sikerüljön végigmenni a pályán, amihez minden ellenőrzési ponton az időlimiten belül kell át-



haladni. A konzolos Saturn-üzemmóddhoz hasonlóan itt is van egy speciális, ún. PC-mód, ahol további három játéktípust találunk, és ahol már nem csak a váltó típusát lehet meghatározni, hanem nyolc motor közül szelektálhatunk. A Practice móddal gyakorolhatjuk be az egyes pályákat: bármelyiket választva voltaképpen különálló, tét nélküli futamokon vehetünk részt. Kisebb bajnokságnak fogható fel a Challenge: ennél sorban haladva mind a négy pálya teljesítése a cél (a két pályának van fordított módja is). Az első három versenyen csak dobogósnak kell lennünk, az utolsón viszont elsőnek kell célba érniük – már amennyiben győzni akarunk. Ha netán ez sikerül, akkor válik aktívvá a SuperBike verseny, ahol újabb három járgánnyal bővíti a választék. Ezek természetesen sokkal frankóbb motorok, mint a többi, persze szükség is lesz rájuk, hiszen a SuperBike versenyénél az ellenlábasaink is bekeményítenek. A Time Trialnál azon kívül, hogy minél jobb időre kell törekednünk, még



palánkokon a szövegek, és rossz irányba mutató tereleőnyilak sem tévesztenek meg minket. A Manx TT PC-n akár a Moto Racerral is felvehetné a versenyt, bár az igazat megvallva ehhez a két pálya azért túl kevésnek tűnik.

V.Z.

manx tt
 Psynopsis Perfect Entertainment
<http://www.psynopsis.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOSSÁG

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
 Ajánlott: P133, 3DFX-kártya, DirectX-kompatibilis bankkártya

Szép és gyors 3D-kártya nélkül is, de túl kevés a pálya

85%

Amióta Ridley Scott vészjósló látomása, a Blade Runner megelevenedett a filmvásznon, számtalan más filmben és játékokban is ugyanazt a lehangelő jövőképet láthattuk visszaköszönni – legutóbb például az Ötödik Elem-ben. Koszos, túlnépesedett városok, korrupt kormányok, élet és halál fölött uralkodó mammutcégek – nos, állítólag ilyen jövő vár ránk. A G-Police is egy ilyen világba kalauzol minket, egészen pontosan a 2097-ik esztendőbe. Fon-

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

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

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

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

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!-A JÖVŐBEN IS



A terepen rögzített külső nézet kétségtelenül látványos, de gyakorlatilag használhatatlan

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

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

A HAVOC KEZELÉSE

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

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

A CÉLOK ÉS A HOZZÁJUK SZENTESÍTETT ESZKÖZÖK

A játék cselekménye 7 fejezetre, azaz 7 nagyobb városrészre osz-

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



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



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

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

avagy sem, esetleg csak az autóját tegyük működésképtelenné. A fegyverek választéka a későbbi küldetéseken bővül jelentősen – érdemes tehát haladni. Az alapgéppuskához örök lőszerünk van, ám a folyamatos használattól sajnos bemelegszik. A komolyabb feladatokhoz aztán kapunk különféle hatásfokú rakétákat, hőkövetős rakétákat, bombákat, lézerfegyvereket, vagy elektromágneses paralizálót, amivel lebéníthatjuk az ellenség járművét. Van olyan is, hogy nekünk csupán a célpont megjelölése a dolgunk (Beacon), és a megsemmisítés másokra vár. Fegyvereket sokszor menet közben is felvehetünk, az ilyen helyeket majd mindig jelzi a gép. A legveszélyesebb küldetésekhöz általában segítő társat is kapunk (Wingman). őt ugyanúgy tudjuk "használni", mint a fegyvereket: egyszerűen csak ki kell jelölnünk neki a célpontot, majd ráuszítanunk.

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

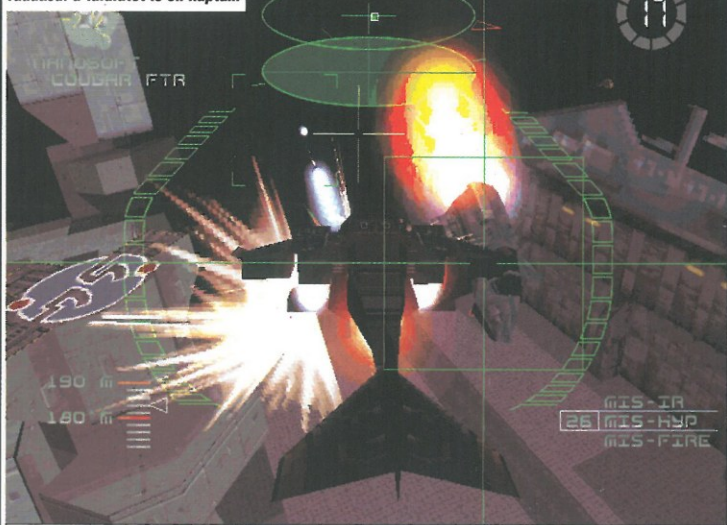
A szektor határa mellől valaki bősziúten lövöldöz rám – de már nem sokáig

JÓ MUNKÁHOZ IDŐ KELL?

Ezzel tulajdonképpen a lényeg el is mondtunk erről a játékról. Hogy a szokásos értékelésre rátérjünk, én igazándiból egy kicsit többet vártam a

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

Majdnem összeültünkünk – ráadásul a találatot is én kaptam



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

összképet tekintve egy régi mondás jutott az eszembe: sokat akar a szarka, de nem bírja a farka. A programozók csak ugyan egy monumentális környezetet építettek fel, csak arra nem gondoltak, hogy ehhez, milyen gép fog kellene. Vegyünk például egy P133-ast, tegyünk bele egy 3Dfx kártyát, és rakjuk fel a grafikai effektusokat maximumra. Eredmény: a képfirésítés láttán nosztalgiával gondolhatunk az Amiga 3D-jére – még egyszer hangsúlyozom, 3D-kártyával! Tudom, hogy egy P133 ma már minimum konfigurációnak számít, de azért azt ne mondja nekem senki, hogy egy 3DFX kártya csak ennyire képes! (A képeink egyébként gyorsító kártya nélkül készültek, amúgy a látvány sebb: a textúrák kisimulnak, a fényeffektek letisztulnak, s megjelenik az immár szokásos teleobjektív effektus.) A gyorsítókártyás verzióval kapcsolatban egy további hibát is megemlítenék: a színeket ennél a módnál olyan "remekül" válogatták össze, hogy ha például a piros szektorfal mellett megyünk, a radarunk piros jelzései teljesen beolvadnak a környezetbe. A feladatok pedig elég sűrűn ismétlődnek, unalmasak, csak az épületek formája és az ellenség tudása vál-

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

Az utolsó küldetésben az egyik generátor egy szétlőhető fal mögött rejtőzik



tökéletes emberi vonásokat és mozgásokat tudnak manapság létrehozni.

V.Z.

g-police

Psygnosis

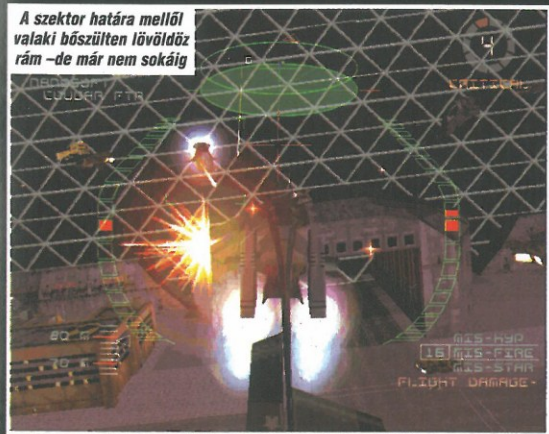
<http://www.gpolice.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xUD, WIN95.
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3DFX.

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

79%



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

Flashback és Another World rajongók figyelem! Sokat kellett várni egy hasonló kaliberű játékra, ám a türelem rőzsát, pontosabban Oddworldöt termelt. Az Oddworld: Abe's Oddysee nemcsak a műfajában hasonló az említett klasszikusokhoz, de grafikailag és történetét tekintve is kiállja mellettük a próbát – természetesen a mai színvonalon. Na persze különbségek azért vannak! Hogy rögtön belevágjunk a közepébe, ebben a játékban nincsenek is emberek.

játék valójában egy "flashback": már megtörtént eseményeket kell lejátszanunk, aminek eredményeként mindenképp a börtönben fogunk kikötni. Előre szólók: ez azért lényeges, nehogy a játék során elhanyagoljuk a többiek kimentését, ettől függ ugyanis, hogy azután lesz-e, aki majd Abe-et menti meg. (Minimium 50 sorstársunkat kell kiszabadítanunk.) A kimentett mennyiséget, illetve a veszteségeket az üzem képernyőin mindig láthatjuk. Abe ráadásul nem csak egy önjelölt hős, hanem mint kiderül: ő a Kiválasztott, s ezért visszatérve őseinek lakhelyére egy csomó életveszélyes próbát is ki kell állnia (újra kell gyűjtania az ősi templomokban a világosságot), hogy aztán végül olyan képességekre tegyen szert, amikkel már eséllyel vághat neki küldetésének.

ABE ÉS ÜLDÖZŐI

Említettem, hogy a játék abszolút korszerű színvonalon lett megalkotva; ezt már rögtön a betölt-

mokkal tudunk előcsalni. 1 - Hello! 2 - Kövess! 3 - Várj! 4 - Bosszankodás. 5 - Nevetés. 6 - Fűtty. 7 - Ülgyűrű fűtty. 8 - Fűtty. 0 - Imádkozás. Ezek közül leginkább az első három dologra lesz szükségünk: ezekkel az utasításokkal hívhatjuk oda a többieket a verekekből képződött gyűrűkhöz. A verebek jelentik a dimenziós portálokat, aktiválni, azaz kinyitni őket a zsolozmával tudjuk. Ha esetleg véletlenül elzavarjuk a madarakat, aggodalomra semmi ok: amint visszatérünk, ismét ott lesznek. Amikor majd a szülőföldünkön járunk, sokszor találkozunk olyan földjjeinkkel, akik csak bizonyos "kódszavak" elfűtyörésze után engednek minket tovább. A fűttyök tehát ezért lesznek fontosak. Ügyeljünk a sorrendre, a kódsort mindig egy Helloval kell kezdeni. Beszélhetünk az öszvérként funkcionáló Elummal is, mert a jámbor állat az alapvető parancsokat ugyanúgy megérti, mint a mudokonok. Odaszólhatunk a sligeknek is, bár ők ezt nem veszik túl jó néven. Még idegesebbek lesznek, ha zsolozsmát kezdünk el mormolni, ezzel ugyanis kontrollálhatjuk a primitív értelmüket, megszállhatjuk a

testüket – már amennyiben nem menekülnek el a képernyőről. Mivel Abe csak a néha fellelhető bombákat tudja dobálni, tulajdonképpen ez az egyetlen módszer arra, hogy löfégyerhez jussunk. Érdekeség, hogy a sligekkel is tudunk beszélni, igaz, ennek csak később lesz jelentősége, amikor majd hangfelismerő zárat kell kinyitnunk. Ezeknél voltaképpen ugyanazt kell eljátszanunk, mint Abe-bel a fűtyörésznél. El-



A távolban posztoló slig csak bámul, mekkorát tud Elum ugrani

A szín-hely egy távoli, Oddworld nevű galaxis, azon belül pedig a legnagyobb húsfeldolgozó üzem, a Rupture Farms. A főhős egy kis zöld (vagy inkább kék?) (Kékeszöld! - C), kiguvadt szemű, emberszabású lény, akit Abe-nek hívnak. Abe és népe, a mudokonok a gyárban dolgoznak, pontosabban: rabszolgamunkát végeznek Mollucknak, a Glukkonnak. Molluck egy sötét palástba burkolózott, szivarozó, gonosz alak, mellesleg a Magog Cartel vezére. Kezében borzasztó hatalom összpontosul, a galaxis legsötétebb gonosztevői várnak a parancsaira. Abe ennek ellenére vidám fickó, és akkurátusan súrolja fényesre az üzem folyosóit, mert már régen beletörődött a sorsába. Még túlórázni is hajlandó, éppen ebből adódnak a gondjai. Véletlenül kihallgat egy beszélgetést, amelyből szörnyű dologra jön rá: mivel a gyár által tömegesen feldolgozott állatok már csaknem teljesen kihaltak, új árut kívánnak piacra dobni, nevezetesen a "Mudokon Falatokat", amelyek alapanyaga a jelenlegi munkásgárda. Abe-nek az ötlet persze cseppet sincs inyére, így tehát nincs más hátra, mint szólni a többieknek, hogy gyorsan húzzák el a csíkot. Ez persze nem megy csak úgy hipp-hopp, mert a bösz örök, név szerint a Sligek (ormányos, géppuskával felszerelt primitív lények) csak arra várnak, hogy kilyukaszthassák a szökni óhajtók bőrét. Az introban egy pillanatra már vasha verve láthatjuk Abe-et, aminek az oka, hogy a



Ime a próbatételek egyik klasszikus formája (nevezük bunkóságnak)



Az agyferdített slig most a saját verebeit írja

ET-BŐL NEM LESZ SÜTI!

tésekor tapasztalhatjuk: Abe a szó szoros értelmében beköszön a játék elején. A fenti történet egy gyönyörű 3D-s animáció formájában pereg le, és ami számomra különösképp megnyerő volt: az animáció utolsó képkockája már maga a játékter. Bár az akció abszolúte hagyományos módon, 2D-ben zajlik, az átvezető jeleneteknek köszönhetően mégis úgy érezzük, hogy valós 3D terepen mászkálunk. Abe elképesztő mennyiségű mozdulatra képes: ugrik (Space), bukfeneczik (futás közben X), megkapaszkodik, kapcsolókat működtet (Ctrl), köveket és egyebeket dobál (Z), és ami a legfontosabb: kommunikálni is tud a többiekkel. A dialógusok használatát rögtön a főmenüben a GameSpeak pontnál kipróbálhatjuk. Vegyük is át most a szövegeket, amelyeket a játék közben a szá-

lenségeinknek is vannak háziállataik: slogokat, undorító, két lábán járó verebeket tartanak. Igazán mulattató, amikor kiadjuk nekik a parancsot, hogy "Lábhoz!" (2), majd a hűsleges blökit ráuszítjuk egy másik örre (3), jutalmazásképpen pedig beléjük eresztünk néhány golyót. Az ilyen akciók néha nélkülözhetetlenek, hiszen néha olyan helyre kell beküldenünk őket, ahová puskával nem tudnánk belőni. Az egyik próbatételnél az imádsággal még a harangokba is "bele tudunk költözni", így játszhatjuk el a kijáratokat nyitó dallamokat. Az ellenségeink közül a sligek a "legintelligensebbek", ezért a legveszélyesebbek is. Sokszor alszanak az órhejükön, olyankor elosonni mellettük (Alt).

Ha elkerülhetetlen a kontaktus, vagy meneküljünk, vagy szálljuk meg őket (ez utóbbira csak akkor van esély, ha nincs a közelben öröb, ami az imádságukat egy kellemetlen lézersugárral díjazza). A próbák helyén először paramite-okkal fogunk találkozni (az Alien csírához hasonló csápos undormányok). Ezek még nem annyira veszélyesek: ha egyedül vannak és nincsenek a sarokba szorítva, jobban tárnak föl-

ha egyszer szagot fogtak, le nem szállnak a prédáról – ha csak Abe fel nem ugrik valami magas helyre. Legtöbbször a sligekhez hasonlóan a pályán alszanak, az ólaktól azonban óvakodjunk, inkább egy puskával felszerelt sliggel közelítsük meg őket. (Az egyik kutyából vagy nyolcvan slog özőnlík ki.)

NÉHÁNY ABE-KÉZLÁB TANÁCS:

Ahogy haladunk a játékban előre, számtalanszor találkozunk kézenyomatokkal, amelyekbe hősünk tenyerét beleillesztve különféle információkat kapunk az előttünk álló akadályokról. Ugyanezt a célt szolgálják a tüzek körül gyűlö bogárrajok is: ha zsolozsmázunk, különféle tanácsokat formálnak. Szóval elakadni nem fog senki, legfeljebb bénaságunk veti vissza a tempót. Persze akik nem értik az angol nyelvet, azok nem

sokat érnek ezekkel a tanácsokkal, számukra most eláruljuk a legalapvetőbb praktikákat.

A sligek távolról is képesek elfalálni minket, ezért keressünk fedezéket, s csak akkor bújunk elő, ha már hátat fordítottak nekünk. Ha sötét helyet pillantunk meg egy Ssig mellett, az árnyékban hősünk észrevétlenül maradhat, de csak akkor, ha nem csap zajt. Bombát kiadó szerkezettel már rögtön az üzemből találkozhatunk, tehát jöjjen egy kis útmutató a robbanóanyag használatához! A bombát a Z-vel biztosítjuk ki, és minél tovább nyomjuk le, a robbanás annál hamarabb (akár a levegőben vagy rosszabb esetben a kezünkben) fog bekövetkezni. A hajítás irányát és ívét az iránygom-

mesen átvizsgálhatjuk az útvonalat. Végül ha már megkaptuk mindkét kezünkre a jelet, shrykull-lá (helyi félistenné) a következő módon válhatunk. A szükséges helyeken a madár portálokban belül egy számot is láthatunk, nos, ennyi társunkat kell egyszerre (!) átkülde-nünk rajta! Az így nyert képességet a korábbi bombapusztító varázslathoz hasonlóan tudjuk használni (imádkozással), ám ez a varázslat mindent és minden-

Ha egy félisten morcos, bizony kő kövön nem marad



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

MARADANDÓ ÉLMÉNY

A játék kinézetére nemigen lehet rosszat mondani: gyönyörű erdős helyszínen például hősünk tökéletes animációval pattan fel "paripájára", majd dobogva vágat tova. Az animációk magukért beszélnek, különösképp tetszenek a robbanások, amelyek az egész képernyőt megrázzák, s melyek csatokra tépik a szerencsétlen áldozatokat – a detonáció még hősünket is leteríti. A köztételek minősége sem akármilyen: tökéletesen megkomponált és nagyon eredeti zajokkal megspékelt animációkat láthatunk, dübörgő, mechanikus szerkezeteket működtethetünk, sineken zakatoló kabinokban utazhatunk. Az intelligens környezet pedig az egész élmény megkoronázása: nem csak arról beszélünk, ahogy az ellenség reagál, hanem például az olyan dolgokról, hogy a társaink kiröghögnek, ha véletlenül a talnak megyünk. Tényleg mintha élne!

V.Z.

oddworld: abe's oddysee

6t Interactive/Oddworld Inhabitants
<http://www.oddworld.com>

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

Minimum: P100, 8MB RAM, 4xCD,
58-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 16MB RAM

Klasszikus szabályokra épülő akciójáték
ötletes kommunikációs rendszerrel!

92%

lünk, mint mi tölük. Útközben találkozhatunk majd zsákokban felfüggesztett húst, ha ezekből csórunk, a húscsapatokkal elvonhatjuk az örökké éhes paramite-ok figyelmét. A nagyobb méretű scrabek már több gondot fognak okozni: gyakorlatilag bika módjára viselkednek. Ha utánunk iramodnak, már csak egy dolgot tehetünk: keresünk nekik egy játszótársat. Abe felöllelésénél ugyanis csak egy valamit szeretnek jobban: egy társukkal megmérkőzni. (Olyankor ránk se bagóznak.) A slogokról már ejfettünk néhány szót: ezek teljesen olyanok, mint a harci kutyák;

Ha két scrab találkozik, páholyból figyelhetjük kettejük viadalát



Bár már elég sok sportágot lát-tam és közülük többet ki is próbáltam, be kell vallanom, a krikettről nem sokat tudok. Ennek oka, hogy összes eddigi ismerete-met Douglas Adams: A Galaxis Úti-kalauz stopposoknak című művéből szereztem. Aki pedig ismeri a könyvet, az el tudja képzelni, hogy belő-le sok mindent megtanultam, de kri-kettezni nem. Ezután úgy ültem le az Electronic Arts programjával ját-

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

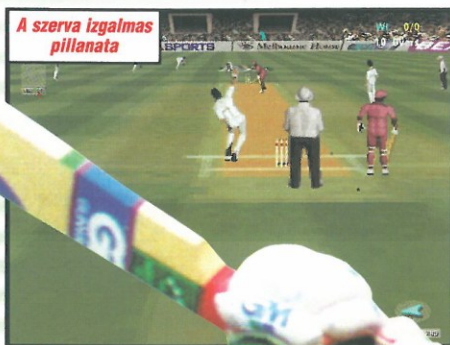
A játék menete engem eléggé em-lékeztet a Baseballra. A kriketben is egy apró golyót kell az ellenfél ütőjátékosa felé dobni. Ez, ha elég ügyes, egy kerítéslécre hasonlító fadarabbal jó nagyot csap a labdá-

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

hús-vér krikettjátékos. Talán az egyetlen probléma, hogy a felbon-tást nem lehet 640*480-nál na-gyobbra állítani, ezért a körvonalak egy kicsit szögletesek. Bár az is

CRICKET 97

szani, hogy fog-tam a botkor-mányt, nyom-gattam össze-vissza a gom-bokat és pró-báltam rájönni a szabályokra. A küzde-lemnek két



A szerva izgalmas pillanata

Az irányítás sze-rencsére a legala-csonyabb fokoza-ton nagyon egy-szerű. A labda el-dobásakor csak az irányt és a fal-sot határoz-hatjuk meg. Az ütő játé-kossal a he-lyezkedésre és a megfelelő pillanatra kell odafigyel-nünk. Ebben az is segít ben-nünket, hogy egy kis nyíl mutatja, hova várhatjuk a bo-gyót. A labdát vissza-hozó játékosok szintén automatikusan futnak a lab-da után, és csak a visszado-bással kell foglalkoznunk.

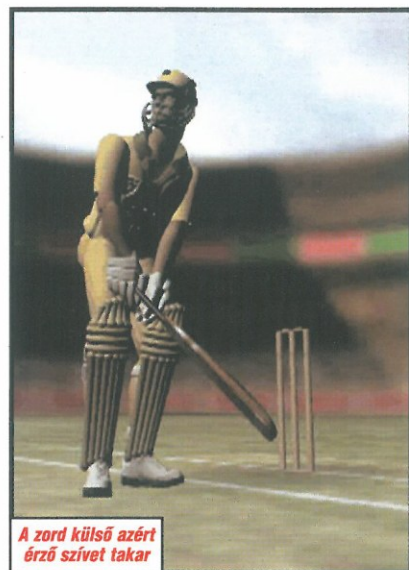
Ahogy azon-ban a nehe-zebb szintek felé lépünk, egyre érdekesebbé és bonyolultabbá a játék. Itt már a dobó is bevethet mindenféle trükköket, az ütő pe-dig 18 különböző módon juttathatja vissza a labdát a játékba. A legne-hezebb feladat természetesen a jól megütött lab-da elkapása és visszadobása. A csapatnak bizony

hihetetlenül kevés ideje van rá, s ha játékosaink rosszul helyezked-nek, egyszerűen annyi esélyünk sem marad, mint mókusnak az erdőtüz-ben.

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

igaz, hogy így a játék már egy átl-a-gos otthoni játékgépen is gond nél-kül elfut.

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



A zord külső azért érzi szívét takar

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

P.K.



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

cricket 97
Electronic Arts/Beam Software
<http://www.beam.com/easports.com>

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

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

A krikett és az egzotikus sportok rajongóinak elsőosztályú...

80%

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

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

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

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

ANDRETTI RACING

Ha a többiek nem zavar-
nak a vezetésben, néha
egész jól szokott menni



Khm. Stílusom azért még
hagy bizonyos kívánni-
valókat maga után...



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

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

sélik élményei-
ket, tapasztalataikat,
amiből néhány hasz-
nos ötletet merithe-
tünk.

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

sának szimulációja egyszerűen döbbenetes.

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

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

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

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



Bár a motor rendszerint maximális fordulatszámon pörög, a helyezésem még mindig a sokévi átlagot idézi



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

P.K.

andretti racing

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

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-komp. hangkártya, 2MB videokártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

A két versenytípus miatt érdekes
színfolt az autóversenyek tömegében

85%

CINKELT LAPOK

TOMB RAIDER II

Miként a mondás is tartja: ígért szép szó, ha betartják úgy jó. Jómagam például az előző számban tettem egy kissé vakmerő ígéretet, miszerint a következő számba összehozok egy Tomb Raider 2. megoldást. Hát ez így, ebben a formában nem igazán jött össze, mivel a játék egy csöppet terjedelmes darab, CoVBoy pedig mereven elzárkózott a hat oldalas Cinkelt Lapok gondolatától. Nem baj, azért valami kusza tippal-mazt megpróbáltam összehozni, elvégre jónéhány olyan pont van a programban, ahol igen kiadósan és bosszantóan el lehet akadni. Nem is szaporítom tovább a szót, következzen hát némi segítség az első hat pálya végigjátszásához (a többitől majd a következő számban olvashattok).

A NAGY FAL

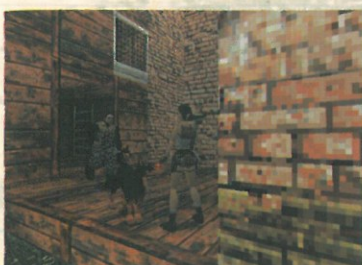
• A Kínai Nagy Fal környékén bókászva túl sok gondunk még nem lesz, ezt afféle bemelegítő-szintnek szánhatták a program írói. Komolyabb szitkokat legfel-



jobb a nagy medence után következő "vesszőfutás" csálhat a mindenre elszánt játékos ajkára. Itt nem is árt minden sikeresen túlélni terem illetve folyosó után menteni egyet – különösen a kis jádesárkány összegyűjtése lesz macerás dolog. Hoppá, még nem is szóltam ezekről a sárkányokról! Minden pályán három sárkányszobor van elrejtve, ezek összegyűjtése az igazán harcdezt veteránoknak való szorgalmi feladat. Az első pályán legfeljebb a harmadik szobor fellelése okozhat gondot, ezt egy hatalmas szakadék mélyén találhatjuk, mely fölött egy kötéll segítségével juthatunk át. A sziklaperem környékén barátkozunk egy kicsit a kövek alól előrajzó pókokkal, majd hátráljunk a szakadék pereméhez. Ezzel oldalazunk balra, s ugorjunk le a kiugró sziklára. A kis hasadék széleibe kapaszkodva felkászálódhatunk egy kis rejtett odúba – innen már könnyűszerrel lejuthatunk a mélybe. Odalent megismerkedhetünk a kínai fauna egyik jellegzetes darabjával, a Tyrannosaurus Rex-szel (rögtön kettővel is). Néhány bájos kis pandamacinak mondjuk jobban örültem volna, de hát ez van...

VELENCE

• Itt már keményedik a dolog, amint azt rögtön a pályá elején előrajzó ellenfelek is jelzik. Igen sok kapcsot-



lónyomogatás és kulcskeresgélés vár ránk, a komoly fegyverarzenállal rendelkező gengszterekről nem is beszélve. A magasabb helyekről mindig kémleljünk körbe, mivel sok (egyébként igen kemény) ellenfelet intézhetünk el a jól bevált lespuskás módszerrel.

• A csónakházba ugyan beúszhatunk a kapu alatt, de a motorcsónak kicsempészéséhez sajna szükségünk lesz egy kulcsra. Ezt a kulcsot a pálya legelején megjelenő, balkonról lődöző fickónál találhatjuk. A feljutás elég macerás lesz: a csónakházzal szembeni kis házikon keresztül kászálódhatunk fel az emeletre, itt a csodás panorámán kívül kevésbé csodás ugrálós feladatok is várnak ránk. E ponton rá is lehetünk a játék egyik rejtett mondanivalójára: az ablak belőve jó (sajna csak így juthatunk be egy csomó szobába)... A kulcson kívül még egy kapcsolót is meg kell találnunk – mindkettőhöz az ablakok fölé kifeszített napellenzőkön keresztül vezet az út. Ezzel már nyugodtan becsónakázhatunk Velence legendás, ám nem túl kies csatornarendszerébe. Ja, itt nem árt rögtön meggyújtani egy világitó gyertyát, mivel közvetlenül a bejárat jobb oldalán, egy árnyékos kis zugban rejtőzik az első sárkányszobor (a második sárkányra egyébként a kis vízésés alatti medence mélyén lelhetünk).

• Miután "kiszilipeltük" magunkat a csatornából (minden poént azért nem lövök le), rögtön forduljunk balra és gondoláknál másszunk föl a hídra. A hirtelen előbukkanó kis csapatot nézzük meg, kacagjunk egyet, majd töltsük vissza a legutolsó állást – ezt a részt csak trükközéssel lehet megoldani. A napellenzőről ugorjunk a hídra, majd AZONNAL szaltózzunk is vissza. Na, így azért könnyebb lesz... Ezzel annak rendje s módja szerint el is elakadtam egy kicsit, míg rá nem jöttem arra a magától értetődő tényre, hogy a gondolákon egy százros motorcsónak-rohammal akár át is lehet törni (ez előtt persze nem árt körülnézni a híd környékén). A továbbjutást gátló akname-

TOMB RAIDER

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

Átlépés a következő pályára: séta előre, séta hátra, háromszor forduljunk körbe (és pont körbe) az óramutató járása szerint, majd ugorjunk egyet előre.

Egy NAGY halom lőszer, fegyver és elsősegélycsomag: akár az előbbi mozdulatsor, csak a legvégén ne előre, hanem hátra ugorjunk.

zót igen kézenfekvő módon lehet felszámolni: hajtunk rá a motorcsónakkal s az utolsó pillanatban pattanunk ki. Ezzel ugyan elvesz a klassz kis járgányunk, de nem baj, van másáásik!

• A csatornalejárattól jobbra lévő helyszínekre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ránk, némi tűzharccal és kapcsolóhuzogatással megspékelve. Különösen embert próbáló helyszín az acélkulcsos/medencés ház, itt ugyanis az ajtó azonnal becsukódik mögöttünk, az emeleti ablakból kiugorva pedig rögtön egy orvlövész fogad minket. Kellemetlen. Jómagam úgy oldottam meg a dolgot, hogy kezembe



vettem a gránátvetőt, egy oldalszaltóval kiugrottam az ablakon és zuhanás közben lőttem ki rejtkekből az ádáz ellent. Határozottan ramboid megoldás, nemde?

• A pálya végén igen vidám kis versenyfutás vár hősnőnkre: az utolsó kapcsolót lehúzza egy meghatározott idő alatt kell eljutni motorcsónakjával a szint másik végébe. Először is a rámpán kell átugratni ehhez a CTRL gombbal gyorsítsuk fel a csónakot, majd egy látványos repüléssel hussanjunk át a hídon. Az időlimit szűkössége miatt e kényes manővert nem árt elsőre hibátlanul végrehajtani. Ezzel szaguldjunk végig a csatornán, s egy bal, jobb, jobbal kanyarkombináció után irány Bartoli rejtkehelye.

BARTOLI REJTEKHELYE

• A pályára találóból név lenne a "Bartoli Erdője", mivel kutyák, őrök és csapatok valóságos tömkelegével kell majd megküzdőnünk. Az előcsarnokban tébláboló fogadóbizottság széthessegetése után igazi vesszőfutás vár Larára a szobrok lecsapó pengéi között (odafelé rövid iramodásokkal haladjunk, míg visszafelé folyamatosan rohanjunk). Az emeltre való feljutás nem túl bonyolult (forduljunk háttal a ferde faemlervénynek, s egy hátraszaltó-előreszaltó ugrással próbálkozzunk), itt húzzuk el a köftömöt, ugorjunk fel a helyére, majd másszunk át a romos falszakaszon. Itt jegyezném meg, hogy a falak illetve egyéb tereptárgyak textúráját MINDIG figyeljük, mivel nem egyszer ez a továbbjutás kulcsa. Odakint újabb lelkes hódoló várja hősnőnket, majd újabb idegesítő ugrabugra következik. Itt a legadázabb ellenfelünk egy galád napellenző lesz, amiről rendre lecsúszunk. Nem baj, kapaszkodjunk meg a szélében, oldalazzunk el a másik széléig, ott húzódszkodjunk fel és azonnal ugorjunk hátra. Na, végül csak kikavarodtunk egy ajtó elé! A gond csak annyi, hogy ide elég körülményes dolog bejutni (a Save Game opció áldásos lehetőségét e ponton már mindenképp érdemes kihasználni), mivel ugrásaink rendre a falon, majd a csatornában végződnek. A megoldás a következő: a perem legszéléről, helyből (!) ugorjunk előre, s e közben tartson lenyomva a CTRL billentyűt. E ravasz megoldásnak köszönhetően az ugrás íve egy kicsit megtörik, s így pont elkapathatjuk a bejárat szélét.

• Odabenn néhány gengszter és kedves kis öleibeik már epedve várnak ránk, itt már kénytelenek leszünk keményebb (s nagyobb kaliberű) eszközökhöz nyúlni.



E helyszínen mondjuk egy ideig körbe-körbe rohagáltam, míg fel nem fedeztem azt a meglepő tényt, hogy a kandalló mélye titkos átjárót rejt (anyád!!!). Nemsokára át is érünk egy kedves kis összkomfortos szobába – tűz, víz, repülő penge. Ezzel pattanunk is bele a vízbe, majd kászálódunk fel a medence sarkában lévő platformra. Igen, igen, újabb visszataszító ugrálós rész vár a kedves játékosra, ahol a legkisebb hiba is végzetes... Az első ugrást nekifutásból végezzük el, a többit pedig helyből – meghozza igen szaporra ütében, hacsak nem akarunk egy forró meglepetést. A következő szoba szintén elég kellemetlen hely, főleg a csillárról-csillára ugrálás idegesítő. Ja, egy kapcsoló elég jól el van dugva a plafonon, a keresztgerendán túl, ezt semmiképp se hagyjuk ki.

• A pálya vége felé még vár ránk egy elég macerás ugrálós rész, ezúttal tetőről tetőre kell szökelnünk. A kéményes épület tetejére csak nekifutásból (és folyamatosan kapaszkodva) ugorhatunk át. A tető egyébként enyhén lejt, tehát a kellőképp tapasztalt játékosok már eleve a legalacsonyabb szinten próbálkoznak. Forduljunk a kémény felé, s meg is pillantjuk a következő célpontot – szóval ide kell valahogy feljutni. Sétáljunk a peremig, tegyünk hátrafelé két-három lépést és ugorjunk át. Kapaszkodjunk meg a peremben, oldalazzunk balra és kapaszkodjunk fel – aztán BUDDA-BUDDA. Mellesleg a detonátor üzembe helyezése előtt az igazán

G-POLICE

Mint már Vári maestro is kitért rá néhány oldallal ezelőtt, a Pszgnosis kis durrogatós játéka távolról sem tartozik a legkönnyebb darabok közé. Így tehát némi segítséget jelenthetnek a szintkódok, amíg elő nem varázsolunk némi cheatet hozzá:

- 1 MADGAV
- 2 DOLMAN
- 3 SONAGAV
- 4 ACEDUF
- 5 JOJOGUN
- 6 WENSKI
- 7 SAEGGY
- 8 MAZMAN
- 9 DAZMAN
- 10 DELUCS
- 11 ANDOOOO
- 12 KIMBCHS
- 13 ANDYMAC
- 14 YERMAN
- 15 OLLIEB
- 16 THEYOLK
- 17 TONYMASH
- 18 ANDYCROW
- 19 BIONIC
- 20 TSLATER



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

fanatikus játékosok még megkereshetik a jadesárkányt is, valahol erre felé rejtőzködik ökelme... A nagy bum után (ennyit a műemlékvárosokról...) kapaszkodjunk fel a romba dőlő épületre, s Ms. Croft tőle nem várt dolgot fog tenni: Operába megy.

AZ OPERA

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

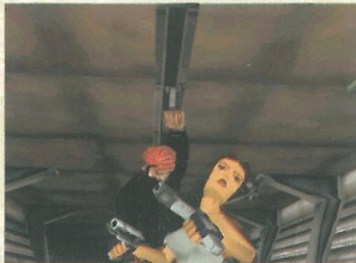


elején ránk leselkedő orvlövész ténykedéséből is sejtethető. Első feladatunk az épületbe való bejutás lesz, ehhez keressük meg az Opera bal oldalán található kapcsolót és ugorjunk be (a kötélen lengő láda mellől) a rejtékajtón. Odabenn a szokásos őr likvidálása után megismerkedhetünk egy új tereptárggyal: az üveg-szilánkok borította padlóval. Ezek igen csalafinta jószágok, mivel csakis sétálva kavarodhatunk át ép bõrrel kőzöttük, bármilyen ugrás illetve futás végzetes következményekkel jár. Rövid kavargás után egy határozottan romos tetőrészhez érünk, amin kissé problémásnak ígérkezik az átjutás. Először is sétáljunk arra a vonalra, ahol rögtön három tetőrész áll egymás után – csakis itt érdemes próbálkoznunk. Nyissunk egy helyből ugrással, ezután sprinteljünk át a potyogó cserepek fölött és lendületből szökkenjünk át a hasadékokon. Amennyiben egy ugrást elszámítanánk, az utolsó pillanatban még megkapaszkodhatunk a tetőrész szélében. Egy sajátos kis programhiba következtében ugyanis ilyenkor nem kezd el omladozni a cserép – csak ha már felkászálódunk. Ekkor meg akár folytathatjuk is a rohanást, tehát ez a rész még nem is olyan nehéz, mint amilyennek látszik. E nyaktörő gyakorlat után kissé vérgőzösebb rész következik, mivel az Operaház tetején valóságos kis hadsereggel kell megküzdönnünk. Először is igen taktikusan álljunk meg a peremen és gyilkoljuk le az első őr. Ezután még véletlenül se ugorjunk le az "arénába" – inkább ereszkedjünk le egy pillanatra a folyosó szélén, s azonnal kapaszkodjunk is vissza. E csábos mozdulatsor felhevült udvarlók egész hadát csalogatja elő, s kezdődhet is a hancúr. Ezután már nyugodtan leszkennhetünk, az őrség megmaradt tagjaival könnyedén elbánhatunk. Na, itt akár vehetünk is egy mély levegőt, most tartunk kb. a pálya tizedénél...

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

rektől és ebektől hemzsegő terem, s innen nyílik a többi helyszín. Itt már nem árt figyelni a mennyezetről lógó, s igen kellemetlen pillanatokban leszakadó homokzsákokra. Aztán ott vannak a különféle oldaljáratokból előgördülő kövek (hja, a modern színház...) – szóval nem fogunk unatkozni. Először is tegyük biztonságossá a termet: rohanjunk át a homokzsákok alatt, szedjük le az ellenfeleket és aktivizáljuk a kőcsapdákat. Kutakodásainkat kezdjük a színpadon, majd szép sorra járjuk végig a többi helyszínt is. Mentsünk sűrűn, minden kis szobát vizsgáljunk át alaposan és nem utolsó sorban őrizzük meg a hidegvérünket. Jőmagam a végláthatatlan mászkálások és ugrások okozta agresszív érzések egy-egy Wormspartival vezettem le... A kis szervomotorra a lift melletti kapcsolótáblán használjuk, mellesleg itt rejtezik az egyik sárkányszobor is. Várjuk meg, míg lefelé indul a lift, majd ugorjunk a tetejére és gyorsan ragadjuk meg a létrát. Hoppá, e rejtett helyszínen még találunk némi löszert is, ami a későbbiekben még igen jó szolgálatot fog tenni. A másik két sárkányra egyébként a színpad alatti medencében illetve a szellőzőrendszerben, a ventilátorok között lehet ráakadni. A szellőzőrendszer utáni öltözőben egyébként egy rövid időre elakadtam, holott a megoldás kézenfekvő: építsünk tornyot a mozgatható kockákból és kapaszkodjunk fel a legfelső ablakhoz.

• A pálya legvégén van még egy csalafinta helyszín: a függöny mögötti, ládákkal teli szoba. Néhány percnyi fejvesztett ugrálás és kutatás után, teljesen véletlenül fedeztem fel, hogy az egyik alsó ládát el lehet húzni. Ez mondjuk elég sunyi dolog volt a játék készítőitől... Ezután már csak az igazi főellenfél, alias Bartoli és népes kísérete vár ránk. Ez az úriember már szívósabb jószág, így nem árt rögtön a gránátvetőhöz és a shotgunhoz nyúlni – ezek



azért elég hamar megfekszik a gyomrára. Először persze a kíséretit intézzük el, mivel igen egészségtelen dolog több fegyveres keresztülröhög rohangálni... Az össznépi gyilkolás után már csak egy örömteli kötelességünk marad: felpattanni a gépre és jó messzire elhúzni e kellemetlen helyről.

OLAJFÚRÓTORONY I

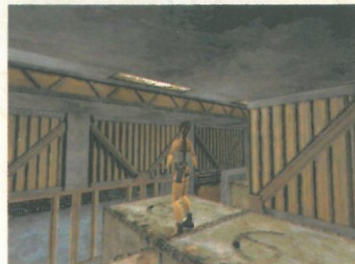
• Hál'Istennek e pályának csak a neve hosszú, így afféle üdülésnek is fel lehet fogni az Opera fáradalmait után. A kezdet mondjuk

MYTH



nyomjuk le egyszerre a "Ctrl" és "+" billentyűket. No nézd csak, hát nem megnyertük a szintet? E cheat túl gyakori alkalmazása mondjuk ugyancsak lerövidíti (s unalmassá teszi) a játékmenetet, de hát a szükség törvényt bont, nemde?

ennek ellenére nem túl biztató, mivel egy cellában térünk magukhoz, érhető módon minden fegyverünkől megfosztva. A tapasztalt játékosok persze nem ijednek meg, elvégre a különféle számítógépes programok sajátos



logikája szerint a cellák belülről is nyithatók. Ezúttal sincs a dolog másként: a kapcsolót az egyik láda mögött találjuk. Sajna az ajtó csak egy NAGYON rövid időre nyílik ki, ezért fondorlatos szökésünk előtt nem árt megtisztítani az ajtóhoz vezető utat. Mikor kiértünk, rögtön felpörögnek az események: megszólal a riasztó s azon nyomban meg is jelenik egy bősz munkás. Sajnos Lara nem egy Mortal Kombat bébi, így ne is erőltessük a pusztakezes harcot – inkább sprinteljünk el a közeledő fickó mellett. Hopp, egy fegyveres őr! No igen, ez elég kellemetlen fordulat. A derék szakszervezeti aktivista csapásait kerülgetve valahogy vergődjünk el az ablakig, s próbáljuk a pisztolyt lőbaló őr figyelmét magunkra vonni (ez mondjuk nem lesz túl nehéz). Kis szerencsével a gazfickó egyik kevésbé sikerült lövésével kitöri az ablakot, s ezzel meg is szabadulhatunk a szorult helyzetből. Először is kapcsoljuk be jobboldalt, az emelvény alatt található kapcsolót, majd úszunk be a gép alá. Újabb kapcsoló, kimászás, menekülés majd a gép orra felőli kis mólóról szökkenjünk fel a szárnyra. Ezután már csak össze kell szedni a raktérben maradt pisztolyt s kezdődhet is a szörnyűséges bosszúhadjárás.

• Időnk java részét kapcsolók illetve azonosító kártyák utáni futkosással fogjuk töltöni, ezekhez aligha szükséges különösebb kommentár. Gondot legfeljebb az a szoba jelenthet, amelyikben négy lángcsóván kéne átjutni egy létrához. A kulcsot ezúttal is a falban rejtőző kockák jelentik: ezekből kell "utat" építeni a lángtengerhez. Egy ugrás nekifutásból, s már túl is jutottunk e forró helyszínen. A pálya vége felé egyébként az ellenfelek amúgy is népes tábora egy újabb taggal bővül: a békaemberekkel. Ezek nem túl meglepő módon a medencékben és egyéb víz alatti helyszíneken keserítik meg Lara életét. Elég kellemetlen ellenfelek, bár a partról remekül agyon lehet lődözni őket a szokásos fegyverekkel.

OLAJFÚRÓTORONY II.

• Maga a "táj", illetve a megoldandó feladatok nem változtak sokat az előző pályához képest. Az egyetlen, amúgy igen kellemetlen újdonságot a lángszórós őr jelenti – na ez egy

igen nagy tahóság. Amint megpillantunk egyet, kapjuk elő a legméretezesebb fegyverünket (gránátvető ajánlott) és ösztűz. Ha egy ilyen fickó túl közel kerül hősnőnkhez, nyugodt szívvel tölthetjük is az előző játékállást.

• A gondok igazából a chip megtalálásakor kezdődnek, mivel ennek felvétele egy pötttyét körülményes lesz. Leginkább a szobában vidáman lobogó tüzekkel fog meggyűlni a bajunk, mivel ezeket csak egy rövid időre tudjuk kikapcsolni. Először is a csapóajtó alatt árválkodó M-16-ost tegyük magunkévá (tüzér úber alles!), majd iszkoljunk vissza. Ezután egy különösen nagy gyorsaságot és pontosságot igénylő hadművelet következik: kapcsoljuk ki a tüzeket, nyomjuk meg a gombot és a lehető legviharosabb sprint kíséretében kapjuk fel a chipet. Ezután már csak egy hátraszaltóval el kell kerülnünk a



felcsapó lángnyelveket és mehetünk is az irányító panelhez. Egyébként az előbbi vágta folyamán nem árt egy elegáns ugrással kikerülni a csapóajtót, hacsak nem akarunk igen rút véget érni. Miután a chip használattal túljutottunk a lezárt ajtón, rögtön igen vaskos meglepetés vár ránk egy lángszórós őr személyében. A továbbjutás sem túl egyszerű, mivel a játék írói orv módon újabb rejtett átjáróval keserítették meg a játékos életét (a narancsszínű tartály jobb oldalánál kutakodjunk).

• E pályán különösen macerás lehet az aransárkány megszerzése, mivel a program hol kinyitja, hol becsukja a hozzá vezető ajtót – minden különösebb logika nélkül. Ha zárva lenne, menjünk vissza abba a szobába, ahol a piros azonosító kártyát használtuk. Itt nincs is más dolgom, minthogy meghúzzuk a kapcsolót, felmargoljuk a sárkányt és tengeralattjáróra pattanva Némo kapitány nyomdokaiba lépünk. A többi majd legközelebb.

T.J.



DUNGEON KEEPER

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



CURSE OF MONKEY ISLAND

4. RÉSZ

Még mielőtt bármibe is belefognánk, javasolom, hogy mindenki készítsen maga mellé háromnapos hideg élelmet, mert a játék negyedik felvonása a leg-hosszabb az összes közül.

Szóval ott hagytuk abba a múltkor, hogy Guybrush és igéretes csapata a hagyományostól ugyan egy kissé eltérő módon, de viszonylag épségben partot ért Blood Islanden. A partraszállást egyedül a hajó sínylette meg igazán, no meg Elaine, aki az árbocok-sárból szépen elrepült a sziget irányába. Díszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokságunk alatt, és úgy döntenek, hogy inkább visszamennek fodrásznak Plunder Islandre – mielőtt sikerül kijavítaniuk a kissé amortizálódott hajót. Haggis nem igazán hajlandó lemondani az előtte álló dobozon levő kézkrémről – kivéve azt az esetet, ha a sikerülné kártyát vagy valami hasonlót szerezünk a hajó kijavításához. Ennek öröme vegyük magunkhoz a homokban heverő üveget, és induljunk meg a sziget felderítésére.

A szomszéd tisztáson megeljük Elaine-t, néhány vidáman röpködő szentjánosbogár társaságában, de mivel egyelőre nem tudunk még segíteni rajta, sétáljunk most fel a hotelhez

A hotel teraszán az esti "kirobbanó" show díszletei valamint egy kerti sütőgető felszerelés csalogatja a vendégeket. Mivel a show még odébb van, kerülünk beljebb. A legelső dolog, ami pillantásunkat magához vonzza, az a roppant terebélyes Xima asszonyosága, a jóvendőmondó. Nevének kiejtésével ugyan akad némi probléma, de ha elég sokat piszkáljuk, akkor a tarokk kártya vetésével és néhány alkalomhoz illő halálsikolyal beavat bennünket jövőnk részleteibe. Ez ugyan momentán nem fest különösebben rózsásan, mert mind az öt alkalommal a HALÁL jön ki – mindenesetre vágjuk zsebre a kártyákat, és fordítsuk figyelmünket a bárpultnál gyengélkedő Jóleves úr felé. Sajnos kínzó másnapossága miatt egyelőre nem óhajt kommunikálni velünk, így tehát előbb kénytelenek leszünk kikúrálni. A megfelelő kúra a pulton levő recept-könyv függelékében található, és áll egy rész tojásból, egy rész borsból, valamint egy rész kutyaszőről. (Egyébként a többi kottélrecept is igen érdekes darab ajánlom tanulmányozásra – kipróbálásra inkább csak az edzettebbeknek...) Turisztikai látványosságok iránt érdeklődők magukhoz vehetnek még a pultról egy broszúrát, szuvenirek gyűjtői pedig az egyik bár-székről egy párnát.

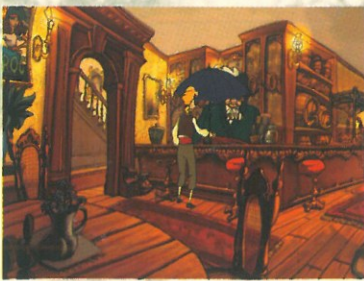
Folytassuk utunkat a hotel szomszéd-ságában levő temetőbe. Első fertályában néhány ódon síremlék vizsgálgatásával mulathatjuk időnket, a hátsó-ban viszont néhány hasznos dolgot is művelhetünk: itt találjuk a sárkófaragó kalyibáját. Ezt ugyan egy rozsdás lakat védi a hivatlan látogatóktól, viszont az ismeretlen mester az udvaron felejtette az összes szerszámát, amelyek közül nemsokára a leltárunkba költözik a kalapács és a véső. Szintén az udvar berendezéséhez tartozik egy kivénhedt blóki is, amely naqpszemüveggel védi

szemét a nap (illetve most éppen a hold) káros sugárzásától. A tálkájában levő kutyakaja szemlátomást nem keltette fel érdeklődését (nyilván Pedigree NTSC, és nem Pal...), így tehát azt magunkhoz is szólíthatjuk. Némi érdeklődés azért tapasztalható, ha a szendvicset (biscuit) dugjuk az orra alá – cserébe kicincálhatunk belőle egy marék kutyaszőrt, ami minden kalandjátékban nélkülözhetetlen alapfelszerelése bármely óvatos kalandornak...

Sétáljunk most ki a tengerpartra (Elaine tisztásától délre). Itt az első látványosság a "kikötő", ahonnan a Blood Islandre látogató turistákat viszik különféle vérfigyasztó sétahajókázásra. A kikötő pillanatnyilag üres, nem úgy a gumifa tetején levő fészek, amelyből egy méretes tojás pillant le az alant csodálkozó Guybrushra. Felmászni érte szokás szerint nem lehet, szóval kénytelenek leszünk valami célszerszámot igénybe venni a tojás levadászásához. A célszerszám a temetőben szerzett kalapács lesz, de mivel a tojás jelentősen megsínylené a kemény talajon való landolást, tegyük a párnát a sziklára, mielőtt rásóznánk egyet a gumifára.

Utunk következő állomása a sziget végében levő szélmalom. Ennek tetején egy hordónyi cukrosvíz szomorkodik, ami a rumkészítés alapvető összetevője, de mivel egyelőre nincs mobil állapotban, érjük be annyival, hogy csak a malom alján tenyésző borsból szakítunk egy csokorra valót. Ezzel meg is van az Anti-Másnaposság kóktól összes összetevője, tehát kocogjunk vissza a hotelbe.

Miután a három alapanyagot odaadtuk Griswold Goodsoupnak, turmixol magának egy adagot belőle, a maradékokat pedig átadja nekünk, remélve, hogy nemsokára hasznát vesszük. Az egykoron szebb napokat látott Griswold-család utolsó leszármazottjával ezután hosszas eszmecserebe bonyolódhatunk. Szó esik többek között Blood Island híres gyűrűjéről, amely Minnie nevű nénikéjének tulajdonát képezte. Ő most pillanatnyilag hozzátétlenül halott. Csak hozzátétlenül, mert a hírek szerint a családi kriptában szokott kisértetni. A kriptába kerülés legbiztosabb módja természetesen az, ha az ember meghal – az mondjuk egy más kérdés, hogy a családi kriptába természetesen csak a családtagok kerülhetnek. Griswold magyarázatot ad a "hajóállomás" üzemeltetőjének hollétéről is: útban visszafelé elvesztette a vérszigeti világítótorony jelzését, és azóta bolygó hollandi (illetve esetünkben walesi) lett belőle. Az egykoron virágzó hotel mostani siralmas üzemletének pedig az az oka, hogy



TOTAL ANNIHILATION

A GT Interactive Red Alert-verőjéhez már egy rakás trainer hozzáférhető, de azért akad hozzá néhány cheat is. Ha Campaign játszuk, a Single Player menü megjelenése után gépeljük be: DRDEATH. Ezután a fejlesztő Cavedog emblémája megjelenik a képernyő jobb oldalán. Erre click-elve bármelyik küldetés azonnal választhatóvá válik.

Néhány cheat a többjátékos üzemmóddhoz, amelyeket az Enter megnyomása után adhatunk meg:

- +ATM: 1000 egység fém és energia
- +DOUBLESLOT: minden lövés duplán sebez
- +HALFSHOT: minden lövés félfányit sebez
- +ILOSE: vesztettél
- +IWIN: nyertél
- +NOENERGY: 0 energia
- +NOMETAL: 0 fém
- +NOSHAKE: robbanásoknál nem rázza a képernyőt
- +NOWISEE: teljes térkép és kikapcsolja a LOS-t
- +RADAR: 100% radar lefedettség
- +VIEWx: Megmutatja az x-edik játékos készleteit



már egy jó ideje elmaradt a vulkán délután hat órára esedékes napi kitörése – pedig milyen kellemes kis kerti mulatságot lehetett a láva által melegített kerti sütőgető mellett rendezni! Nem is beszélve az emeleti szobában lakó kísérőtről...

Ennyi sületlenség hallatán természetesen megsomjazik az ember, tehát rendelünk valami piókat. Guybrush dühösen reklamálja a trópusi italokba dekorációként berakott esernyő szörnyű hiányát. Megkapja... Kellemesen el is kvaterkázhatunk így a fogadással egy darabig, míg eszünkbe nem jut a Másnaposság-kóktól receptkönyvből ismert mellékhatása, már amennyiben azt valamilyen alkohollal mixeli a t. fogyasztó (előtte persze nem árt lefeszgetni az üvegcece kupakját a vésővel). A könyv igazat írt: Guybrush kissé gyengélkedik...



Griswold elmés társalgásba bonyolódik a hamarosan megjelenő sírásóval, Mortal. (ő egyébként már ismerős lehet: a voodoo babából kihúzott tütől ő könnyebült meg.) A csevegés arról folyik, hogy árt-e az üzletmenetnek egy hulla, és egyáltalán egy LucasArts-kalandjátékban meghalhat-e a főszereplő – úgy látszik igen, mert miután Mort fájó szívvel búcsút vesz tőlünk, megjelenik a THE END felirat és a készítő lista...

... míg Guybrush ordítva nem közli, hogy tulajdonképpen még nem is halt meg. A véső segítségével kecmeregünk ki a koporsóból, majd szedjük ki a szöveget belőle. Közben földöntúli kopogás üti meg a fülünket, majd az első ijedség után felfedezzük, hogy a kopogás egy másik koporsóból jön. Feszítsük fel a kriptá közepén álló koporsót, amelyből egy szökkenéssel előkerül egy régi ismerős: Stan, aki mindent elad, ami mozdítható. Ő is azonnal felismer bennünket, és vidáman emlékszik vissza rá, hogy az első részben mi zártuk őt először egy koporsóba. Azóta teljesen hozzászokott az élve eltemetés tényéhez, és az, hogy tulajdonképpen már meghalt,

egy egészen új perspektívát nyitott az életében – a továbbiakban életbiztosítások forgalmazásának óhaját szelteni minden idejét. Ezzel át is nyújtja új névjegyét, és felkér a mielőbbi távozásra, hogy berendezhesse az irodáját. Az olyan technikai apróságokkal Guybrush



rush már nem is akar foglalkozni, hogy Stan hogy az ördögben csináltott névjegyét, ha be volt zárva egy koporsóba – mindössze annyi a gond, hogy a kriptá biztonságát a sírásó bezárta. Szerencsére a biztonsági vasrácsot is Stan hozta forgalomba: belülről nyitható... Sétáljunk tehát ki a temetőből, majd menjünk is rögtön vissza, mert Stan addigra lakályos kis irodává varázsolja a kriptát. Fabatkáért ugyan nem hajlandó életbiztosítást kötni, ellenben egy kalóz egyetlen foga már megfelelő díjazás – különösen ha az aranyból van. Az életbiztosítás egy csodálatos dolog: az ember egy csomó pénzt kap, és tulajdonképpen semmi más teendője nincs – mindössze meg kell hálnia. Stan viszont reméli, hogy NAGYON fogunk magunkra vigyázni...

Természetesen mi így is teszünk. Legalábbis egy ideig, mert utána következik a "biztosítási csalás" néven közismert népi játék. Egyelőre ballagjunk vissza a hotelba. Itt senkit nem lep meg különösebben a halálból visszatért ember, sőt, az sem érdekli őket, hogy van-e elegendő parkolóhely a túlvilágon – tehát akár reklamálhatunk is a fogadónál, hogy miért nem az elhunyt nénikéje mellé temettek bennünket. A Goodsoup-kriptába természetesen csak a családtagok kerülhetnek – és bármennyire is igyekszünk bizonygatni "bácsiánknak" Jóleves-mivoltunkat, egyelőre nem igazán vagyunk járatosak a családtörténeti kérdésekben. Ennek öröme egy kegyes hazugság kíséretében szólítsuk magunkhoz a pultról a borralvaló korszót, majd nyissunk be a hátsó helyiségbe. A sarokban éktelenkedő hatalmas sajtból szeljük egy darabot magunknak a vésővel, emeljük le a fri-

dzsiderről a mágnest, majd vonuljunk fel a kísértetekről hemzsegő emeletre.

Az első szobában kísértetet ugyan nem lelünk, viszont van egy szög a falban, amire természetesen rásózzunk egyet a kalapáccsal. Ettől a folyosón levő kép egy kicsit elfárad, mi viszont magunkhoz vehetünk még egy szöveget, és bekukkanthatunk a hátsó szobába. Itt szöveget ugyan nem találunk, van viszont kísértet (pontosab-



ban egy csontváz), ölében a Goodsoup-családegényvel, csak le kell nyitnunk az ágyat. Sajnos a rugók kicsit túl jól dolgoznak, mert az ágy mindig felcsapódik, mielőtt magunkhoz akarjuk szólitani a könyvet. Sebaj, hamarosan szöveget őt a fejünkbe, hogy szöveget üssünk az ágyba. Pontosabban szöveget: a koporsóból kiszedettek és a képtartót.

A könyv birtokában már kellemesen feleleveníthetjük a fogadóssal a családi história frekventáltabb részeit, és ő végül elismer bennünket igazi családtagnak, aki méltó arra, hogy a Goodsoup-kriptában hajtsa fejét örök nyugovóra. Ilyen lehetőséget természetesen vétek lenne elmulasztani: nyírjuk ki magunkat megint egy üveg ital és a gyógyszer segítségével. Leveskéék kriptájában a szarkofágból előkeveredve először is egy repedés hívja fel magára figyelmünket, amelyen keresztül a Monkey Island 1. részébe csöppenünk, de mielőtt a csodálatos precízsgel renderelt dühös EGA-jaguárok ránkrögzíthetnénk, gyorsan visszame-nekülünk a krypta biztonságába. A szomszéd képernyőn találjuk szegény Minnie Goodsoupot, akit az esküvője előtt egy héttel temettek ide, és most kénytelen addig itt kísérteni, amíg valaki feleségül nem veszi. Mivel hősünknek nem szimpi a csontbéli, inkább nem segít rajta, viszont kiszúrja az egykori hölgy csodaszép gyűrűjét. A kő mondjuk hiányzik belőle, mert azt lenyúlta egykori jóvendőbelije, a derék, dölceg, bátor, stb. kalóz – LeChuck. Rajta kívül egyetlen férfiu nyerhette volna még el az egykoron tán bájos hölgy kegyeit, de őt akkor látták utoljára, amikor kivette a hotel hátsó szobáját... Szóval szegény hölgynek azért kell ittmarnadnia, mert senki nem veszi feleségül – nekünk meg azért, mert az ajtó zárva van (úgy látszik, Stan nincs monopolhelyzetben a rácspiacon).

A kijutást tehát a krypta másik végében kell keresnünk. Először is vegyük fel a feszítővasat a kőkoporsóból, majd Murray-t, aki viccesen a nyakunkba pottyán. A falon levő repedésen átkukucsálhatunk Morthoz, a sírásóhoz, de őt jobban érdeklik a horroregények, mint az, hogy valakit élve elftemetett a szomszéd kriptában. Rendben, akkor mi is rendezünk egy kis horrorshow-t: a csontvázkarrel vegyük el az asztalról a lámpát, majd használjuk rajta a koponyát. Murray szövöge-



és az árnyjáték a falon jobb belátásra bírják a sírásót, és szépen kinyitja az ideges kísértetnek a kaput...

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



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

Nem jártunk még a sziget csúcsán villogó fényeknél, ami egy benszülött falu. A lakosság éppen rituális áldozatra készül a Vulkanistennek. Belépés csak az alkalomhoz megfelelő öltözetben. Ehhez először is vegyük magunkhoz a tofut, majd a másik asztalon levő pálcával alakítsuk át maszkká, és a mókás szere-



lést öltjük magunkra. Most már megjelenhetünk a véres szertartáson, ahol a benszülöttek egy ananásznak átöztött társukat behajítják a vulkán kráterében fortyogó lávába. Hajtsunk utána egy kis sajtót. A Vulkanistennek szemlátomást megfekszi a gyomrát ez a nagy adag cellulóz, mert azonnal ki is tör és a láva végighömpölyög a szigeten – többek kö-

zött a hotel teraszának sütőgetője alatt is. Mi is ballagjunk oda, és pakoljuk be a fazékba az összes sajtót. Ebből a hő jótékony hatására valami szörnyű kotyválék keletkezik, amit kátrány helyett rászóhatnak Haggisre, aki cserébe megengedi, hogy elvegyük a bőrápoló krémet.

Menjünk a malomhoz, és a cukros-vizből töltjük fel az üres korsót. Menjünk Elaine tisztására, tegyük a korsót a fatuskóra, majd miután a szentjánosbogarak beleröpültek, zárjuk le a fedellel. Most van egy csodaszép lámpásunk, de ha azt akarjuk, hogy hosszabb távon is üzemeljen, előbb szurkáljuk ki a vésővel a fedőt. A krém használata után most már le tudjuk húzni Elaine kezéről az elátkozott gyűrűt. A varázslat megtöréséhez meg szükség lesz a mi gyűrűnk kövére, amit ugyebár LeChuck a Skull Island kalózáinak adott el. A transzportszolgálatot ugyebár a bolygó wales-i látja el, tehát először is őt kell előkerítenünk. Menjünk tehát a sziget déli részén levő világítótoronyba, és helyezzük a lámpást a tartóóra.

Az elveszett walesi ettől megkerül: mire lesétálunk a "hajóállomásra" már ott szomorkodik. Most már nem akar a Kópnyaszigetre menni csak a fényjelzésre hagyatkozva – egy iránytűt akar. Ezt kénytelenek leszünk legyártani neki: húzzuk át a tűt a fridzsidermágnesen, majd dugjuk át a dugón.

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

A kincshegyek tetején üldögélő két kalózzal Guybrush nagy okosan közli, hogy teli van lóvéval. Szokás szerint egy roppant épületes beszélgetés kezdődik, aminek az a végkimenetel, hogy pókerpartiban kellene visszanyernünk a gyémántunkat. Nyilván kábé akkor eséllyel indulunk, mint egy hintaló az escoti derbin – így tehát kénytelenek leszünk segíteni magunkon: osztásnál cseréljük ki a lapjainkat a jóvendőmondó tarokk kártyáira. Öt darab háromfejű majom, vagyis öt egyforma. Azt még a kalózok is elismerik, hogy ennél nincs erősebb lap (bár mondjuk egypaklis partiban nem túl szép dolog ilyet csinálni) – de vajon meg tudunk-e ütni egy párat? (Mármint őket ketten.) Szórazótató verrekedés kezdődik, de mint minden egyéb zúrból, ebből is szerencsésen megmenekülünk. Nincs tehát más hátra, mint a gyémántot behelyezni a gyűrűbe, és felhúzni Elaine ujjára, és...

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

5. RÉSZ

Na, ez már tényleg teljesen beteg. Azzal kezdődik, hogy LeChuck beváltja régi ígéretét. Guybrushot kicsiny gyermekké változtatja a Halottak Karneváljára. Először is Dinghy DogTM-gal fogunk szellemi vetélkedőt játszani a kor kitalálásáról. Nyereménynek tulajdonképpen mindent választathatunk (többek között az erősen ajánlkozó Murray-t is) – de csak

a horgonyt kaphatjuk meg. Ezzel át is vonulhatunk Wharf RaTTM-hez, akinél tortával lövöldözhetünk a bohócra. Sajnálatos diszkrimináció, hogy csak a nálunk idősebb (legalábbis kinézetre idősebb) látogatók. Ha viszont piszkáljuk egy picit, a hatalmas patkány bemu-



tat egy próbálövést. Ennek különösen jó hatása van akkor, ha a lövés előtt betesszük a torta a imént nyert horgonyt... Ez szépen lerombolja a célpontot, és most mi állhatunk a helyére. A cukkolásra természetesen mi is kapunk egy löketet (horgony nélkül), viszont egy adag torta a zsákmány. Most a hatalmas kutusba fogunk belekútni: csapkodjuk addig a hasát, amíg be nem kapja a fejünket, és így egy marék szórt zsákmányolunk tőle. Gyermeki csínyeink utolsó áldozata a fagyaltárus, aki – elméletileg – a világ legnagyobb választékával rendelkezik, de mi attól függetlenül a legmezeibb fagyit vásároljuk meg tőle, valamint elcsenjíti a borszórót is. Mielőtt még elolvadna a fagy, tegyük rá a tortahabot, a kutyaszórt és borsozzuk meg. Ha állagában nem is, de összevagyóban erősen emlékeztet a cucc a másnaposság elleni koktéla. Hatásában is: Guybrush hirtelen normális méretűvé válik, és most már beszélhat a szellemvasútba.

6. RÉSZ

A szellemvasút három állomásból áll, amelyekben a kocsi időben kiugrálva tudunk megállni. A barlang három helyszínén egy kötelel, egy hordócska rumot és egy olajmécsest tudunk felvenni. Ha sok kört megyünk, akkor előbb-utóbb előkerül LeChuck is, és tüzes szózatokat intéz hozzánk. A kőfogalom utolsó állomásán levő egy hatalmas hőember (illetve hómajmot) találunk. Tegyük a majom kezébe a rumoshordót, olajozzuk be a kötelel, és dugjuk a hordóba. Sétáljunk vissza a domb aljába, és várjuk a szellemkalózt. Amikor elmondta a mondkáját, és rossz szokása szerint tüzet akar ránk bocsátani, fújjunk rá egy kis borsot. A tüsszentése begyűjtja az imént fabrikált bombánkat, mi pedig még idejében behuppanunk a kocsi... Threepwood mester végre feleségül veszi Elaine-t és az ünneplő násznép (egykori leggyenségünk, Citromfej, valamint egy meglepett csirke) integetése közepette hajózik el nászúttal. Már csak Murray bosszankodik a polcon, azzal fenyegetőzve, hogy egyszer meg visszatér... Hát reméljük is!



BÜÉK, ha az Aktuálisban elfelejtetem volna (már egy csomó oldal óta volt, én pedig öreg vagyok és enyhén szenilis). További bevezetésképpen pedig rögtön egy kis szabdkozással kezdeném: tavalyi utolsó ámokfutáson Pukler maestro remekbe szabott alkotását ígértem elemzésre és dekorációnak – de sajnálatos módon közben befutottak a különféle cégek karácsonyi üdvözlőlappjai, és az Interplay kis kártyájának puritán szépsége annyira megtetszett, hogy mindenképpen meg kellett osztanom veletek. Nem tudom, hogy a Télfater szerelése előidézi-e bennetek az asszociatív mámor kellemes rezgéseit (ha nem, akkor tekintsetek a 97/9 számunk középső posztjára; ennek hiányában a halaszthatatlan beszerzést tudom csak javasolni) – nekem mindenestre simpi volt. Azt talán mondanom sem kell, hogy a kártya idézte a manapság divatos számítógépes trendeket is, már amennyiben teljesen 3D volt, továbbá interaktív is, ugyanis Mikulás öltözkékét a váll és lágyékrészeket megcsipentve egy mozdulattal el is lehet távolítani. Wow! Az így nyerhető látvány egy Claire Kenneth-regény címlapjára kívánkozok, és úgy megrázott, mint Csajkovszkij B-moll zongoraverseinek bevezető akkordjai. Mivel fényes páncéлом az ízléstartomány, először ezzel is akartam ékesíteni háztájimat – de hogy őszinte legyek, félttem az ifjúság megrontásának vádjával várhatóan rám rontó nagynénik felbőszült hadától, szóval maradt a cenzúrázott változat. Arra azért kíváncsi lennék, hogy Interplayék vajon az Eidosnak is küldtek-e belőle?

Pukler mester nagyszabású kompozícióját tehát a következő hónapra napolom, mert – lévén örökérvényű darab – aktualizása megmarad. Most pedig merüljünk is alá a levéltengerbe:

Ödv CoVboy!

Hirtelen nem is tudom, hogy milyen okból írok. Talán hogy leesett az első hó, esetleg az a formás skót s**g raagadott meg ennyire. Hm... Jó ízésre vall. (Mondtam, hogy fényes páncéloom...) Te találtad. Nem kell kétségbe esni, nem tartozom a Széchenyi-fürdő kfm... különös érdeklődésű vendégei közé. Erről jut eszembe: nemrég olvastam, hogy a BME területén szeretnének helyet kialakítani az illetlen érdeklődésű hallgatók számára. (Ez nyilván a jelenleg zajló oktatási reform szerves része.) Dicsőre méltó kezdeményezés, de kíváncsi lennék, hogy ha ezután öbrenedezni találna a szellem az egyéb szexuális kultúra után érdeklődők között (gondolok itt az animal-, szado-mazo és egyebek aktívistáira), hogyan fogják megoldani? Más. Biztosan sokan örülnek a papírhalmazotok kétfelé válásának. Engem személy szerint nem igazán zavart, még a hirdéseken is végig szoktam rágni magam. Örület a négyzet: amit ma megvehetsz, azt halaszd holnapra. Elővesz az ember fia egy két hónapos újságot és mit lát? A hön áhított konfig nettó 20.000 Ft-tal olcsóbb napjainkra. Solution: vámi, vámi, vámi... a gépek teljesítménye egyszer úgyis eléri az emberi befogadóképesség határát, s minden alkalmazás, játék

stb. úgy fog futkározni, mint az álom. Szép kis fikció, nem? Az egyetlen bibinek csak azt tartom, hogy biztos lesznek akkor is olyanok, akik az egészet aláaknazzák, és gépünk minden tartalmát felőrölve azt használhatatlanná teszik az akkori slágerlistás progik megkövetelendő sebességű futtatására. Huhh. Egyébként kedvelem Bill Gates – közvetlenül Louis Adams és Sean Connery után következnek – és kis csapatát, a Redmondi Rőtseműeket. Napi 16 órát hajtani szerencsétleneket – még ha a legutóbbi monitorok előtt is ülnek –, akkor is, cirka fél millióért évente (dollárban persze). Isten ments, hogy irigyeljem őket. Végülis Mr. Gates egy garázból építette ki nem pite birodalmát (Copyright&Dates-Daniel Ichblah: Bill Gates és a Microsoft regénye, 1995) (Na tessék! Mi lett volna, ha – neadjisten valaki rájuk zárja azt a garázt?! Ilyen apróságokon fordulnak meg a világ dolgai...) Szóval visszatérve: ha nem vagy képes vámi, akkor vedd meg gyorsan a cuccost, én majd mosolyogva símogatom a zsebedben lapuló 10.000 Ft difit, és befektetem valami más alkotóelembé. A francba... ez sehogy sem jó, hisz arról nem szólt a fáma, hogy én addig mivel játszok (a tippeket tartsd meg magadnak, azt hiszem egyre gondolunk). Bár ha jól belegondolok, akad a közelben néhány használható eszköz: 1 db Plusi (hú, most törölgethetem a port), 1 db Super Nintendo (tényleg szuper! novemberben megkérdeztem, de nem volt rá különösebben nagy mozgás), 1 db 386-os Compaq Deskpro unknown belsővel (amúgy a család kedvence, csúcs, jó a legjobbak közt, bár a Dynablastert szagatt rajta egy kicsit). (Csak semmi szégyenkezés, rajtad kívül vannak még kenyai ismerőseim...) Semmi bajom nincs a szoftverfejlesztőkkel, csinálják csak, ez az élet rendje: ők fejlesztenek, én meg csorgatom a nyálam. Viszont – itt jönnek a képbe a gyengébb gépek tulajai – egy X időszak után közkincsé kellene tenni az abszolúte eladhatatlan programokat. Ezek után megalakulhatnának az évekkel ezelőtt bejárattott csereberek és adok-veszek klubok, akár BSA-ellenőrzés alatt is. Kár, hogy ez az ötlet is halva született (bár komolyan gondoltam), senki sem fog Jézuskát játszani, még így karácsony felé araszolva sem. Igazán megismételhetné a Microsoft a diákok részére felajánlott kedvezményes regisztrációs lehetőségét. Isten bizony élnék veled! Kár, hogy ehhez meg kellene vesztetnem a hügomat, én ugyanis már dolgozom. Apropó, CoVboy, segítenél egy potya hirdetés erejéig: szakképzett, érettségizett, megbízható, nagydarab, barátságos (elég az öntömjénezésből, a többit rád bízom) etc. elhelyezkedne számítástechnikai érdeklődéssel műszaki cikk áruházban (Kispest-Lőrinc előnyben). (Sajnálom, nem segíthetek. Keresd meg ez ügyben hirdetésszervezési osztályunk marketing managerének senior assistantját. Vagy a takarítónőt.) Egy apróság még és tényleg fine: a Tomb Raider II-leírásban feltűnt TíDzsé megszólítása. Szóval főszerkesztő lettél... Hogy repül az idő, tanár úr! (Nem, az csak egy nyomdahiába volt, mert TJ egyszerűen képtelen hat karaktert megjegyezni, meg egyébként is mindig a rangomnál egy fokkal alacsonyabban szólít. A megfelelő titulust csak akkor használja, ha hosszabb szöveget intézek hozzá különféle határidők kapcsán. Ilyen-

kor merengőn a magasba néz, sőt hajt...) Hoppá a mellékletnek szánt egyperceset remélem megtaláltad. Ha rájössz miről szól, akkor se nyersz semmit de legalább gazdagabb lettél egy örökérvényű művel. (Csodás. Eivonultam a lakás legkisebb helyiségébe elgondolkozni, hogy miről is szólhat, de sajnos nem tudtam megérteni...)

... hogy miért kell epikus művet írni valakinek az anyagcseréjéről?) Pivarnyik Gábor, Budapest

No, kicsit bő lére eresztetted, de azért ez tényleg olyan téma, ami a legszélesebb rétegeket érinti, nevezetesen: a hardverek ára. Hát az biztos, hogy a technikai fejlődés olyan szintű, hogy ha ma megveszel egy csúcscsúper kategóriájú gépet, az egy év múlva már csak az alsó középosztályba fog tartózkodni. Az egy más kérdés, hogy egy normális cucc rendszerint csillagászati összegekbe kerül, amíg ér valamit – mire elérhető lesz az ára, addigra már olyan elavultnak számít, hogy az ember sajnálja rá a pénzt. Most nem tudom, hogy az valóban tökéletes megoldás-e, hogy ha az ember nem vesz semmit, mert így egy idővel kicsit lemarad az ember. Mindenesre tényleg nem ártana, ha a hardver- és szoftvergyártók megállapodnának valami szabványban, vagy kicsit visszafognák magukat, mert mostanában a PC-k és a PC-játékok kezdenek egyre inkább holmi akutaabb rákhoz hasonlítani: konfigurációt tekintve egyre nagyobbra burjánzanak, és fizetésnél egyre fájdalmasabbak. Ugyan jó dolog lépést tartani a korról, csak az az apró probléma, hogy közben azért néha enni is kell. Érdekes felvetés ez azzal a bizonyos "közkinccsel" kapcsolatban.

Egyrészt: a derék jó kiadók arra vágnak, hogy minél több pénzt szakítsanak egy-egy termékükkel, és ha azt lehet addig, amíg csak világ a világ. Igaz ugyan az is, hogy egy 4-5 éves (mostanában 1-2 éves) játékot már nem lehet eredeti áráért eladni, erre majd mind egyik nagyobb forgalmazó kitalálta a maga kis budget-kategóriáját, amelyben a lejárt szavatosságú stuffjaikat óhajítják meg egyszer elszózni a nagyjéreműnek – kábé féláron. De olyasfajta dologba ugyan soha nem mennének bele, amit te kidagoltál, mert ugyan mi volna nekik abban a bóni? Másrészt: közkinccsé teszi az új játékok nagy ré-

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

CSEI

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

Ennyit a sírónapról, most pedig evezünk vidámabb vizekre, ugyanis úgy döntöttem, hogy utószilveszteri hangulatba ringatom magam. Jött néhány igen szórakoztató levél is, ami megadta az alaphangulatot erre az évre – ezekből tallóztatok most egy picit:

Kedves CoVboy!
Úgy 1 éve írtam már neked. Akkor azért nem írtam vissza – köszö a leírás –, mert gyűjtöttem a kérdéseket. Nem is untattak tehát:

1. X-files témájú játék van-e?
Hát hogyne lenne! Szép kék színű felhők hátterén egy sorszámmal megspékelt logoval jelentkezik be és megkérdezi, hogy hova akarsz ma menni. Békés természetű ufók írták, akik magukból kiindulva arra a – téves – következtetésre jutottak, hogy a világ-egyetem többi lényét egyszerűen semmivel nem lehet kihozni a sodrából. A történet arról szól, hogy Mulder és Scully kinyomozza, hogy a rendszer az a rendszerben, hogy a rendszer azért hajtott végre szabálytalan műveletet, mert végre akartak hajtatni vele egy műveletet, és ez teljességgel szabálytalan. A történet happy enddel végződik, mert mindenki öngyilkos lesz, és most már nyugodtan kikapcsolhatja a számítógépet.

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

3. A válaszevélben az a kérdés volt, hogy "Nem olvasod az 576-ot rendszeresen?" Sajna, anyagi okok miatt nem. Talán nem nagy kérdés, ha néha különül egy-egy számtól Főleg a TR2, UNREAL és a GALAPAGOS érdekel.
Ajajaj! A nehéz gazdasági helyzet már megint...
Tényleg nem nagy kérdés, majd küldök néhány darabot, úgyis már alig férek már el itt tőlük. Első turnusban elküldöm azt a három számot, amelyben a FELSOROLTAK ismertetője és teljes leírása egyaránt szerepel. Utána majd véletlenszerű időpontokban küldök egyet-egyet, visszamenőleg is. Egyébként ez úton is kérném a nagyerdemű közönséget, hogy jelentkezzen mindenki, akinek küldenem kell az eddig már megjelent, és a majd csak ezután megjelenő 576-okból...
(A nevet most kivéte-

lesen borítékoltam.)

Helló CoVboy!

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

Hohohó! Hát hogy az ördögbe ne kapná meg! (...kuckuc...) Mindenki maradj a saját kaptafájánál: van akinek egy csomó újságja van, van akinek felesleges hangkártyák meg joystickok foglalják a drága helyet a raktárjában – ilyenkor szopták azt csinálni, hogy karitatív alapon szétosztogatják az arra rászolgálók között. Szeressük egymást, gyerekek!

Hí 576!

Egy égető kérdéssel fordulnék hozzátok. Nem tudom emlékeztek-e még olyan programokra, mint a Cobra Mission, meg a Knights of Xentar. Tudjátok ebben voltak azok a nagymellű, gyönyörűen megrajzolt manga-csajok. Beugrott? Hát a kérdés az lenne, hogy ha olyan nagy sikerük volt (tényleg nagyon jók voltak), akkor miért nem adnak ki újabb ilyen progikat. Én nagyon szerettem őket. Észrevettem, hogy mintha mostanában mintha kampány folyna az erotikus fűszerezettségű játékok ellen. Ezt tényleg nem tudom miért csinálják, amikor megjelenhetnek olyan programok is, mint a Harvester meg a Mortal, amik köztudottan brutálisak, miért nem ezekre vetnek ki szankciókat? A röpködő belek és fejeket inkább elnézik a cenzorok, mint a szexet? Őrülnek, ha válaszolnátok. Köszönettel: Joseph Forvith, Paster of the Orcish Empire

Egy ilyen szép névvel és pozícióval megáldott levélírónak mindenképpen a Csevegőben dukál a válasz. Hogyne emlékeznék a Xentarra! Én is sajnálom, hogy mostanában inkább mészárszéket forgalmaznak, mint manga lánykakat. Az állapot teljességgel tarthatatlan, épp ezért döntöttem úgy, hogy az idei 13. (szétvont) számunkat kizárólag a nagymellű lánykák fogjuk szentelni. Öröm és vidámság lengi majd be azokat az oldalakat, a közepén pedig valószínűleg én leszek a poszter, tangabugyiban és szalmakalapban.

Hall CoVboy!

Végre megjött az első! (Nem az, te kis huncut) Már alig vártam, nem is késelt sokat. Bár most tudtam mihez viszonyítani. Kivágtattam a lédából, letéptem róla... ó, izé, akarom mondani kivettem a borítékából, benyomtam a Pantera kezét (metál rulez forever), töltöttem egy kis bort és nekiláttam az olvasáshoz. (Hm, úgy látom, néhányan lassan már-már ceremóniává fejlesztették az 576 olvasását. Ez helyes, csak így tovább gyermekek.) Szóksomhoz híven kezdtem a Csevegővel, és most valóban levrov. Ördögbe volt benne, és nem a konzolkirály. (Semmi bajom egyébként Martinnal, kivéve azt, hogy

nem tud megkülönböztetni egy vinyót és egy hangkártyát.) (Már tudja, felvillantottam előtte a köztük levő különbségeket. Most a faxmodemet keveri a CD-íróval, de az már egy haladó tanfolyam tárgya lesz.) Remélem legközelebb nem egy szőrös láb fog rámtekinteni. (Nem bizony! Ez most így sokkal szebb!) A következő a poszter volt, és ott csodálkoztam, hogy nem Guybrush, hanem Lara vigororog rám. Való igaz, az "asszonyállatnak" jóval formásabb poligonjai vannak. A következő számba tehetnétek egy Guybrush fejét Lara testéhez, a címe pedig lehetne Monkey Raider. Aztán nekiláttam olvasni a cikkeket. Hírek OK, bár talán a képek túl nagyok. (Jaj! A sírba raktok a képekkel: hol kicsi, hol nagy – sosem fogom eltalálni a megfelelő méretet. Nem baj, legalább próbálkozik...) A leírások színvonala úgy érzem megfelelő. Cinkelt lapok: hát úgy érzem kicsit furcsa... (Nem baj, minden változást meg lehet szokni idővel.) A CD-melléklethez csak annyit tudok hozzáfűzni, hogy bőven elég félvérté kiadnotok egyet, különben esetleg néhányan kénytelenek leszünk koplalni.

Inter nyet (?). Kábé mikor lesz? (Two beer or not two beer) Apropó, minden kikézh odaírnátok egy net-címet is, ha esetleg valakinek nem lenne elég a játékhöz 1-2-3 oldal. (Minden kívánságod ilyen hamar teljesüljön. Akkor talán mégsem volt teljesen elfajzott ötlet.) Értékelő: tudom már elegen kérdezétek, de ez most a minimum konfiguráció, az optimális vagy amin teszteltétek? (Eddig az első volt, a továbbiakból lásd az érdekesítő kis eszmefuttatást az 1. oldalon, ahol az Értékelő minden titkára fény derül. Vagy legalábbis majdnem mindegyikre...) 3D-kártya (suco): Most megint koplalhatok 2000-ig, ha venni akarok egyet. Nem akarsz cserélni egyet mondjuk egy láda sörért? (Most nem, köszönöm. Kora kedgel nem bocsátkozom bizonytalan nyereségtartalommal kecsegtető bartelüzletkebe. Délután meg aztán pláne nem. Ajánlom figyelmedbe egyébként az első levél tanácsát, mely szerint akkor jársz a legjobban, ha nem veszel semmit.) Ja a TJ-Martin-CoVboy triumvirátus kezdhet gyakorolni, hiszen a játék támogatja a 3D-kártyát (szilveszterkor engem is fog), és ha nagyon akarjátok, be is tudok mutatni. :-)

A rejtvényeket még mindig hiányolom, pedig nagyon szívesen nyernék egy Electronic Arts-pezsőt. (Rendben. E havi rejtvényünk a következőképpen hangzik: Hogyan fizetne elő Magyarország összes PC-tulajdonosa az 576 KByte-ra? A helyes megfejtések beküldői között előfizetési csekkeket sorsolunk ki, a fődíj egy hamisítatlan, sorszámozott, hétpuTTYos Electronic Arts-pezső.) Egyelőre ennyit a következőkben még jelentkezem. BÜ-ÉK, KKÜ, MÁV, stb. Kerenc (Csaba Fölker) from Nagyatád

BÜÉK beléd is. Ha egyébként megin-gathatatlan vágyat érzel magadban, hogy 576-ot olvasgass az Interneten is, akkor igyekezzünk mihamarabb megoldani. Ja, egyébként ezzel kapcsolatban szívesen hallanék néhány véleményt, hogy mit szeretnétek látni egy 576 site-on. Ha valakinek derogál a hagyományos analóg levél, akkor küldhet esetleg Emilt a

576KB@irtsz.hu

címre. Megyek én is elmélni.



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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

MÉG TART KARÁCSONYI AKCIÓNK!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.440,-
33600 Fax Modem External	12.600,-
33600 Fax Modem Internal	9.440,-
14" Lite-on SVGA Monitor	29.992,-
15" Addlas SVGA Monitor	41.200,-
17" Apple SVGA monitor	86.000,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	11.200,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.920,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra	73.440,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	96.800,-

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

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakjártó! Teljeskörű szervizeszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árajegyzékünket!!!



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

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

KONFIGURÁCIÓ

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

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

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

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

Alkatrészek teljes választéka

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

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

**Gyűjteményem
számára**

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

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

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

**HP Duna
Szakáruház**

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

JÁTÉKBOX

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

**SÜBA
Bevásárló Központ**

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

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

GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

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

135.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

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

Legújabb akciónk:

- Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
- Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
- Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
- Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500** forintért rendelhető!

Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba írd be:
"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-

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

MÉG NEM KÉSŐ: LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESEI!

Az alant elterülő végeláthatatlan sorokban láthatjátok tavalyi termésünket alfabetikus sorrendben. A játék neve utáni zárójelben találjátok a géptípust, a következő két hasámban hogy melyik számunk hanyadik oldalán volt az adott játékhoz valamilyen info, az utolsó hasámban pedig az info típusát (I: ismertető, L: leírás vagy végjelzés, S+S: cheat). Kellenes szeméretetést kívánunk, és ne feledjétek, hogy öt év múlva minden számunk már muzeális értéknek számít – a hiányzó darabokat siessegetek milióbb beszerznil, mert ha késlekedtek, meg lehet, hogy soha többé nem lesz rá mód! (Pillantsatok csak át a tőoldalra, hogy már hány 576 fogyott el végeláthatatlanul)

2XTREME (PSX)	97/5 38 I
7TH LEGION (PC)	97/10 28 L
9 (PC)	97/4 24 L
688(I) HUNTER KILLER (PC)	97/7-8 30 I
ACE VENTURA (PC)	97/7-8 22 L
ACTUA GOLF (PC)	97/1 32 I
AGE OF EMPIRES (PC)	97/11 42 SOS
AGE OF EMPIRES (PC)	97/12 14 I
AGE OF EMPIRES (PC)	97/6 10 I
AGE OF SAIL (PC)	97/1 34 L
AGENT ARMSTRONG (PC/PSX)	97/11 15 I
AH-64D LONGBOW (PC)	97/10 38 SOS
AHX-1 (PC)	97/9 42 SOS
AIR WARRIOR II (PC)	97/5 22 I
ALADDIN (GAMEBOY)	97/11 42 SOS
ALIEN TRILOGY (PC)	97/5 42 SOS
ALIEN TRILOGY (PC)	97/6 42 SOS
ALIEN TRILOGY (SAT)	97/1 41 SOS
AMOK (PC)	97/4 42 SOS
ANIMAL (PC)	97/7-8 50 L
ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC)	97/5 42 SOS
ASTERIX&OBELIX (PC)	97/9 31 I
ATLANTIS (PC)	97/7-8 38 L
BATMAN FOREVER (PC)	97/2 42 SOS
BATTLECRUSER 3000AD (PC)	97/4 36 I
BATTLESHIP (PC)	97/5 40 I
BEASTS AND BUMPKINS (PC)	97/9 20 I
BLACK DAWN (PSX)	97/4 42 SOS
BLACKDAWN (PSX)	97/4 15 I
BLADE RUNNER (PC)	97/12 12 L
BLAMI MACHINEHEAD (PC)	97/4 42 SOS
BLAMI MACHINEHEAD (PSX)	97/9 42 SOS
BLAST CORPS (N64)	97/10 24 I
BLAST CORPS (N64)	97/10 38 SOS
BLOOD & MAGIC (PC)	97/2 33 I
BLOOD (PC)	97/6 42 SOS
BLOOD (PC)	97/7-8 14 I
BROKEN SWORD II (PC/PSX)	97/11 9 I
BUG TOOI (PC)	97/7-8 48 I
BUG TOOI (SAT)	97/6 40 I
BUG TOOI (SAT)	97/7-8 58 SOS
BUGI (SAT)	97/3 42 SOS
BURNING ROAD (PSX)	97/2 42 SOS
BUST-A-MOVE (SAT)	97/1 41 SOS
C&C: AFTERMATH (PC)	97/11 40 I
CAPITALISM PLUS (PC)	97/7-8 25 I
CARMAGEDDON (PC)	97/7-8 34 L
CARMAGEDDON (PC)	97/7-8 58 SOS
CASPER (GAMEBOY)	97/6 16 I
CASPER (PSX)	97/10 38 SOS
CHAMPIONSHIP MANAGER 2. (PC)	97/2 42 SOS
CHASM (PC)	97/12 16 I
CHASM DEMO (PC)	97/6 42 SOS
CITY OF LOST CHILDREN (PSX)	97/3 36 I
CITY OF LOST CHILDREN (PC)	97/1 22 I
CIV II SCENARIOS (PC)	97/7-8 36 I
CIV.II: EVOLUTION (PC)	97/3 18 I
CLOCKWORK KNIGHT (SAT)	97/3 42 SOS
CM 2 SEASON 97/98 (PC)	97/12 24 I
COMANCHE 3 (PC)	97/6 18 I
COMMAND & CONQUER (PSX)	97/2 8 I
COMMAND&CONQUER (SAT)	97/5 42 SOS
CONQUEST EARTH (PC)	97/12 34 I
CONSTRUCTOR (PC)	97/10 22 I
COOL BOARDERS (PSX)	97/3 37 I
COOL BOARDERS (PC)	97/11 42 SOS
CRASH BANDICOOT (PSX)	97/1 41 SOS
CREATURES (PC)	97/2 30 L
CRIMEWAVE (PSX)	97/2 8 I
CROC (PSX)	97/9 19 I
CRUSADER NO REMORSE (PC)	97/2 42 SOS
CURSE OF MONKEY ISLAND (PC)	97/12 6 I
CURSE OF MONKEY ISLAND (PC)	97/12 40 L
DARK COLONY (PC)	97/9 42 SOS
DARK EARTH (PC)	97/9 9 I
DARK FORCES (PC)	97/2 42 SOS
DARK FORCES 2. JEDI KNIGHT (PC)	97/11 42 SOS
DARK FORCES II. JEDI KNIGHT (PC)	97/11 18 I
DARK REIGN (PC)	97/10 10 I
DARK REIGN (PC)	97/6 9 I
DARK SAVIUR (SAT)	97/5 24 I
DARKLIGHT CONFLICT (PC)	97/7-8 18 I
DARKLIGHT CONFLICT (PC)	97/7-8 58 SOS
DARKLIGHT CONFLICT (PSX)	97/11 42 SOS
DARKLIGHT CONFLICT (SAT)	97/10 38 SOS
DAYTONA (PC)	97/5 42 SOS
DAYTONA USA (PC)	97/2 10 I
DAYTONA USA CCE (SAT)	97/1 41 SOS
DEATH DROME (PC)	97/7-8 58 SOS
DEATH RALLY (PC)	97/1 41 SOS
DEATH RALLY (PC)	97/4 42 SOS
DEATH RALLY (SAT)	97/1 29 I
DESTRUCTION DERBY 2 (PC)	97/2 42 SOS
DESTRUCTION DERBY 2 (PC)	97/4 42 SOS
DESTRUCTION DERBY 2 (PSX)	97/2 41 I
DESTRUCTION DERBY 2 (PSX)	97/4 42 SOS
DIABLO (PC)	97/2 20 L
DIE HARD ARCADE (SAT)	97/9 14 I
DIE HARD ARCADE (SAT)	97/9 42 SOS
DIE HARD TRILOGY (PC)	97/5 42 SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/1 33 I
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/2 41 SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/3 42 SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/4 42 SOS
DIE HARD TRILOGY (PSX)	97/9 42 SOS

DIE HARD TRILOGY (SAT)	97/4 33 I
DIE HARD TRILOGY (SAT)	97/5 42 SOS
DISCWORLD 2. (PC)	97/1 36 L
DISRUPTOR (PSX)	97/2 32 I
DISRUPTOR (PSX)	97/4 42 SOS
DONALD IN MAUI (SNES)	97/11 41 SOS
DONKEY KONG 3. (SNES)	97/1 9 I
DONKEY KONG 3. (SNES)	97/2 24 I
DONKEY KONG COUNTRY (SNES)	97/4 42 SOS
DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)	97/5 42 SOS
DOOM 64 (N64)	97/10 38 SOS
DOWN IN THE DUMPS (PC)	97/1 10 L
DRAGON HEART (SAT)	97/3 41 I
DRAGON LORE II. (PC)	97/3 19 L
DRAGONHEART (PSX)	97/10 38 SOS
DREAMS TO REALITY (PC)	97/12 22 I
DUNGEON KEEPER (PC)	97/7-8 10 L
EARTH 2140 (PC)	97/12 8 I
EARTHWORM JIM 2 (SAT)	97/1 41 SOS
ECSTATIC 2 (PC)	97/3 20 L
ECSTATIC 2 (PC)	97/4 20 I
EXHUMED (PC)	97/6 20 I
EXTREME ASSAULT (PC)	97/10 38 SOS
EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8 26 I
EXTREME ASSAULT (PC)	97/7-8 58 SOS
EXTREME ASSAULT (PC)	97/9 42 SOS
EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)	97/2 42 SOS
F-16 FIGHTING FALCON (PC)	97/9 28 I
FIA-18 HORNET 3.0 (PC)	97/9 26 I
F1 RACING (GAMEBOY)	97/11 42 SOS
F15 STRIKE EAGLE (GAMEBOY)	97/11 42 SOS
F22 ADF (PC)	97/10 41 I
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER (PC)	97/12 28 I
FALLEN HAVEN (PC)	97/6 24 I
FIFA '97 (PS)	97/3 37 I
FIFA 96 (PC)	97/2 42 SOS
FIFA 97 (MEGADRIIVE)	97/1 30 I
FIFA 97 (PC)	97/4 42 SOS
FIFA 98 (PC)	97/11 8 I
FIFA SOCCER MANAGER (PC)	97/4 16 I
FIGHTING FORCE (PC)	97/12 10 I
FIRO & KLAWD (PSX)	97/2 32 I
FLYING CORPS (PC)	97/2 22 L
FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	97/4 17 I
FORMULA 1 97 (PSX)	97/10 32 I
G-NOME (PC)	97/4 24 I
GENDER WARS (PC)	97/11 41 SOS
GLORIANA (PC)	97/9 24 L
GRAND PRIX MANAGER 2. (PC)	97/11 14 L
GRAND THEFT AUTO (PC)	97/12 20 I
GREAT BATTLES OF ALEX (PC)	97/9 40 L
GT RACING '97 (PC)	97/9 34 I
GUTS 'N' GARTERS (PC)	97/9 12 I
HARDCORE 4X4 (PSX)	97/6 42 SOS
HARDCORE 4X4 (SAT)	97/5 42 SOS
HARDCORE 4X4 (SATURN)	97/1 32 I
HARVEST OF SOULS (PC)	97/6 14 L
HARVESTER (PC)	97/3 42 SOS
HARVESTER (PC)	97/6 42 SOS
HELLBENDER (PC)	97/5 42 SOS
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2. (PC)	97/2 34 L
HEROES OF MIGHT&MAGIC 2. (PC)	97/6 42 SOS
HEXEN (PSX)	97/10 38 SOS
HEXEN II (PC)	97/10 12 I
HEXEN II (PC)	97/10 38 SOS
HEXEN II DEMO (PC)	97/9 42 SOS
HOLIDAY ISLAND (PC)	97/11 36 I
HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC)	97/10 33 I
HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA)	97/5 42 SOS
HUNTER HUNTED (PC)	97/3 34 I
HUNTER HUNTED (PC)	97/7-8 58 SOS
HYPERBLADE (PC)	97/10 38 SOS
I-WAR (PC)	97/10 42 I
I-WAR (PC)	97/12 32 I
IGNITION (PC)	97/10 19 I
IGNITION (PC)	97/11 42 SOS
IM1A2ABRAMS (PC)	97/6 38 I
IMPACT RACING (PSX)	97/1 41 SOS
IMPERIUM GALACTICA (PC)	97/5 34 L
IMPERIUM GALACTICA (PC)	97/5 42 SOS
INCUBATION (PC)	97/11 16 I
INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	97/11 22 I
INT. SUPERSTAR SOCCER (N64)	97/7-8 58 SOS
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64)	97/7-8 33 I
INTERSTATE 76 (PC)	97/5 14 L
IRONMAN (PSX)	97/5 42 SOS
JET MOTO (PSX)	97/3 38 I
JET MOTO (PSX)	97/6 42 SOS
JETFIGHTER III (PC)	97/5 10 I
KICK OFF '97 (PC)	97/4 31 I
KILLER INSTINCT (GAMEBOY)	97/11 42 SOS
KILLER INSTINCT (N64)	97/7-8 20 I
KIND (PC)	97/4 42 SOS
KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC)	97/3 8 I
LANDS OF LORE II (PC)	97/11 12 L
LARRY 7. (PC)	97/1 26 L
LEMMINGS 3D (PSX)	97/1 41 SOS
LHX ATTACK CHOPPER (PC)	97/2 42 SOS
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)	97/11 42 SOS
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)	97/7-8 52 L
LITTLE BIG ADVENTURE (PS)	97/3 36 I
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC)	97/6 30 L
LOMAX (PC)	97/10 38 SOS
LOMAX (PC)	97/7-8 45 I
LOMAX (PS)	97/3 32 I
LOMAX (PSX)	97/3 42 SOS
LOMAX (PSX)	97/7-8 58 SOS
LORDS OF THE REALM 2. (PC)	97/2 38 I
LOST VIKINGS 2 (PC)	97/6 42 SOS
LOST VIKINGS 2. (PC)	97/5 8 L
LOST VIKINGS 2. (PSX)	97/10 38 SOS
LUCKY LUKE (GAMEBOY)	97/6 16 I
LUCKY LUKE (SNES)	97/9 15 I
L'YLAT WARS (N64)	97/11 34 I
M.A.X. (PC)	97/3 10 L
M.A.X. (PC)	97/6 42 SOS
MAGIC CARPET (SAT)	97/10 38 SOS
MAGIC THE GATHERING(PC)	97/4 10 L
MAGIC THE GATHERING(PC)	97/4 9 I
MANX TT SUPERBIKE (SAT)	97/11 42 SOS
MARIO KART 64 (N64)	97/7-8 41 I
MARIO KART 64 (N64)	97/7-8 58 SOS
MASTER OF ORION (PC)	97/3 42 SOS
MASTERS OF ORION 2. (PC)	97/1 24 L
MDK (PC)	97/4 22 I
MECH WARRIOR 2. (PC)	97/2 42 SOS

MECH WARRIOR 2. (PC)	97/5 38 I
MECHWARRIOR 2. (PC)	97/3 42 SOS
MECHWARRIOR 2. (PC)	97/6 42 SOS
MEGALOMANIA (AMIGA)	97/8 42 SOS
MEGARACE 2 (PC)	97/3 42 SOS
MEN IN BLACK (PC)	97/12 36 I
MICKY MOUSE (GAMEBOY)	97/11 42 SOS
MK TRILOGY (PSX)	97/2 42 SOS
MK TRILOGY (SAT)	97/2 42 SOS
MOHAWK (SNES)	97/5 39 I
MONSTER TRUCKS (PC/PSX)	97/11 30 I
MORTAL KOMBAT TRILGY (N64)	97/9 42 SOS
MORTAL KOMBAT TRILGY (PSX)	97/1 17 I
MORTAL KOMBAT TRILGY (PSX)	97/9 42 SOS
MORTAL KOMBAT TRILGY (SAT)	97/11 42 SOS
MOTO RACER (PC)	97/11 42 SOS
MOTO RACER (PC)	97/6 36 I
MOTO RACER (PC)	97/7-8 58 SOS
MOTO X (PSX)	97/2 9 I
NASCAR 2 (PC)	97/2 18 I
NBA 97 (PC)	97/2 16 I
NBA 97 (MEGADRIIVE)	97/1 30 I
NBA 98 (PC)	97/12 9 I
NBA LIVE 96 (SNES)	97/1 41 SOS
NECRODROME (PC)	97/3 42 SOS
NECRODROME (PC)	97/6 42 SOS
NEED FOR SPEED 2 (PC)	97/7-8 58 SOS
NEED FOR SPEED 2 (PSX)	97/7-8 58 SOS
NEED FOR SPEED 2 SE (PC)	97/12 41 SOS
NEED FOR SPEED II (PC)	97/5 12 I
NEVERHOOD (PC)	97/6 28 L
NFS II SPECIAL EDITION (PC)	97/12 31 I
NHL 97 (MEGADRIIVE)	97/1 31 I
NHL 98 (PC)	97/9 18 I
NIGHT SHIFT (AMIGA)	97/3 42 SOS
NO RESPECT (PC)	97/9 36 I
NUCLEAR STRIKE (PC)	97/12 40 I
NUCLEAR STRIKE (PSX)	97/10 20 I
NUCLEAR STRIKE (PSX)	97/11 42 SOS
OUTLAWS (PC)	97/5 17 I
OUTLAWS (PC)	97/7-8 58 SOS
OUTLAWS (PC)	97/9 42 SOS
OUTPOST 2 (PC)	97/10 26 L
OVERBLOOD (PSX)	97/6 32 L
PACIFIC GENERAL (PC)	97/10 31 I
PACIFIC GENERAL (PC)	97/9 42 SOS
PANDEMONIUM (PC)	97/7-8 49 I
PANDEMONIUM (PC)	97/7-8 58 SOS
PANDEMONIUM (PSX)	97/2 7 I
PANDEMONIUM (PSX)	97/2 42 SOS
PANDEMONIUM (PSX)	97/4 42 SOS
PANDEMONIUM (SAT)	97/11 42 SOS
PANZER DRAGON (PC)	97/2 11 I
PANZER GENERAL II (PC)	97/11 20 I
PARAPPA THE RAPPER (PSX)	97/10 17 I
PERFECT WEAPON (PC)	97/3 24 I
PERFECT WEAPON (PSX)	97/5 42 SOS
PETE SAMPRAS TENNIS (PC)	97/9 22 I
PHANTASMAGORIA 2.	97/2 12 L
PINBALL GRAFFITI (SAT)	97/3 41 I
POD (PC)	97/5 25 I
POD (PC)	97/6 42 SOS
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	97/11 42 SOS
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	97/5 16 I
POSTAL (PC)	97/11 41 I
POWER F1 (PC)	97/4 34 I
PREMIER MANAGER 97 (PC)	97/6 12 I
PRINCE OF PERSIA 2. (SNES)	97/3 42 SOS
PRINCE OF PERSIA 2. (SNES)	97/2 8 I
PROJECTX (PSX)	97/2 9 I
QAD (PC)	97/9 16 I
QUAKE MISSION DISK 1-2. (PC)	97/5 18 I
QUAKE MISSION PACK I-II (PC)	97/9 42 SOS
QUAKE: AFTERSHOCK (PC)	97/3 28 I
RAGE RACER (PC)	97/7-8 16 I
RAGE RACER (PSX)	97/7-8 58 SOS
RALLY CHALLENGE (PC)	97/5 30 I
RALLY CROSS (PSX)	97/10 38 SOS
RALLY CROSS (PSX)	97/10 40 I
RAYMAN (PC)	97/3 42 SOS
RAYTRACERS (PS)	97/7-8 56 I
REALM (SNES)	97/5 39 I
REALMS OF THE HAUNTING (PC)	97/1 9 I
REBEL ASSAULT 2 (PC)	97/2 42 SOS
RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC)	97/5 32 I
REDNECK RAMPAGE (PC)	97/6 26 I
REDNECK RAMPAGE (PC)	97/6 42 SOS
RELOADED (PC)	97/11 42 SOS
RELOADED (PSX)	97/1 6 I
RELOADED (PSX)	97/4 42 SOS
RELOADED (PSX)	97/5 42 SOS
RESIDENT EVIL (PC)	97/11 24 I
RISK (PC)	97/5 28 L
ROLAND GARROS (PC)	97/9 23 I
S.P.Q.R. (PC)	97/3 22 I
SCORCHED PLANET (PC)	97/6 42 SOS
SECRET OF EVERMORE (SNES)	97/3 26 I
SECRET OF MONKEY... (AMIGA)	97/1 41 SOS
SEGA RALLY (SAT)	97/3 42 SOS
SEGA RALLY(PC)	97/2 10 I
SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC)	97/10 18 I
SETTLERS 2 (PC)	97/4 42 SOS
SHADOES OF THE EMPIRE (N64)	97/10 38 SOS
SHADOW OF THE EMPIRE (PC)	97/5 36 I
SHADOW WARRIOR (PC)	97/12 17 I
SHADOW WARRIOR (PC)	97/12 41 SOS
SHADOW WARRIOR (PC)	97/7-8 58 SOS
SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)	97/11 42 SOS
SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)	97/9 42 SOS
SHADOWS OF THE EMPIRE (PC)	97/11 7 I
SHADOWS OF THE EMPIRE (PC)	97/11 42 SOS
SID MEIER'S GETTYSBURG (PC)	97/11 28 I
SIM COPTER (PC)	97/2 42 SOS
SONIC 3D (SAT)	97/5 9 I
SONIC 3D (SAT)	97/5 42 SOS
SOUL BLADE (PSX)	97/6 23 I
SOUL BLADE (PSX)	97/9 42 SOS
SOVIET STRIKE (PSX)	97/3 42 SOS
SOVIET STRIKE (PSX)	97/6 42 SOS
SOVIET STRIKE (PSX)	97/7-8 58 SOS
SOVIET STRIKE (SAT)	97/5 9 I
SOVIET STRIKE (SAT)	97/5 42 SOS
SOVIET STRIKE (SAT)	97/7-8 58 SOS
SPACE JAM (PC)	97/1 7 I
SPACE JAM (SAT)	97/6 42 SOS
SPEEDSTER (PC/PSX)	97/6 17 I

SPIDER (PS)	97/7-8 17 I
SPIDER (PSX)	97/7-8 58 SOS
SPIDERMAN: SEPARATION... (PC)	97/1 41 SOS
SPIROU (PC)	97/11 33 I
SPOT GUEST TO HOLLYWOOD (SAT)	97/4 32 I
STAR COMMAND (PC)	97/7-8 28 I
STAR COMMAND (PC)	97/7-8 58 SOS
STAR CONTROL 3. (PC)	97/3 33 L
STAR GENERAL (PC)	97/2 28 L
STAR GLADIATOR (PSX)	97/2 42 SOS
STAR GLADIATOR (PSX)	97/3 42 SOS
STAR TREK: GENERATIONS (PC)	97/7-8 42 I
STEEL PANTHERS 2. (PC)	97/1 42 I
STREET FIGHTER ALPHA 2 (SAT)	97/2 42 SOS
STREET FIGHTER ALPHA 2 (SAT)	97/3 42 SOS
STREET RACER (GAMEBOY)	97/4 42 SOS
STREET RACER (PSX)	97/6 42 SOS
STRIFE (PC)	97/2 26 I
STRIFE (PC)	97/3 42 SOS
STRIFE (PC)	97/5 42 SOS
SUPERFROGS (AMIGA)	97/3 42 SOS
SW I 30 (PC)	97/4 42 SOS
SWAGMAN (SAT)	97/4 19 I
SYNDICATE WARS (PC)	97/4 42 SOS
SYNDICATE WARS (PC)	97/6 42 SOS
TAKE NO PRISONERS (PC)	97/10 38 SOS
TEKKEN2 (PSX)	97/1 41 SOS
TEN PIN ALLEY (PC/PSX)	97/6 35 I
TEN PIN ALLEY (PC)	97/9 42 SOS
TERMINAL VELOCITY (PC)	97/2 42 SOS
TERMINATOR SKYNET (PC)	97/4 30 I
TERMINATOR SKYNET (PC)	97/3 4

576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



576 KByte a Pólusban is!

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

