

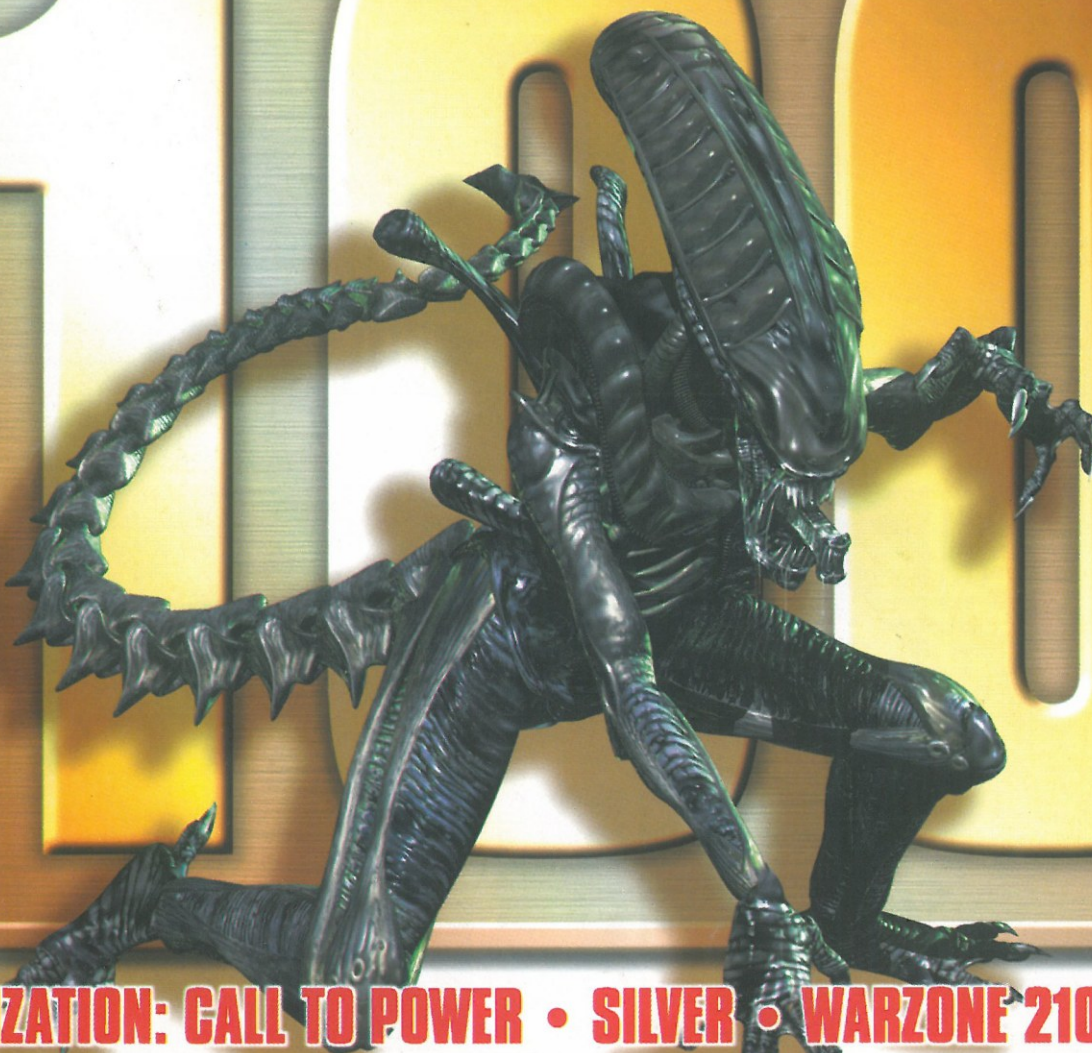
398,-Ft

Számítástechnikai magazin

**100.  
JUBILEUMI  
SZÁM**

**KByte**

**JUBILEUMI SZÁMHOZ  
MÉLTÓ JÁTÉKÖZÖN!**



**CIVILIZATION: CALL TO POWER • SILVER • WARZONE 2100 • TOCA2  
ALIENS VS PREDATOR • IMPERIALISM 2 • LANDS OF LORE 3**



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

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



**ZELDA**

**MARIO KART**

**SPAWN**

**CRASH BANDICOOT**



**BONE**

**STAR WARS**

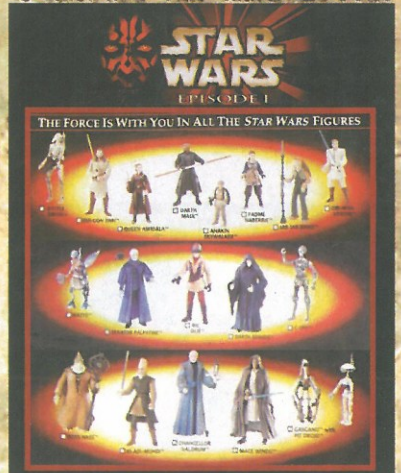


**FINAL FANTASY**

**Q U A K E**

**ÁRAINK!**

BONE	2999.-/DB
CRASH BANDICOOT	2999.-/DB
CRASH BANDICOOT PLÜSS (KICSI)	1999.-/DB
CRASH BANDICOOT PLÜSS (NAGY)	HÍVJ!
DINOSZÁURUSZOK	2999.-/DB
DRAGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999.-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499.-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999.-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999.-/DB
MORTAL KOMBAT	HÍVJ!
QUAKE	2999.-/DB
RASIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	2999.-/DB
STAR WARS EPISODE I	HÍVJ!
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999.-/DB
TUROK	HÍVJ!
VIRUS	2999.-/DB
ZELDA	HÍVJ!



**DUKE NUKEM**



**RESIDENT EVIL**

UJDONSÁGOKÉRT ÉS  
RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A  
35-90-576-OS SZÁMOT

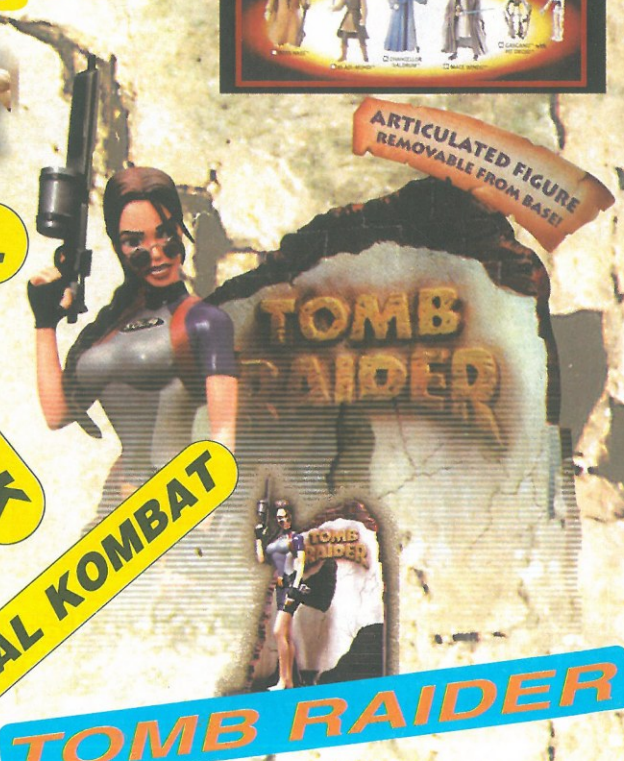
**576** Kbyte

**TUROK**

**DINOSZÁURUSZOK**

**MORTAL KOMBAT**

**TOMB RAIDER**

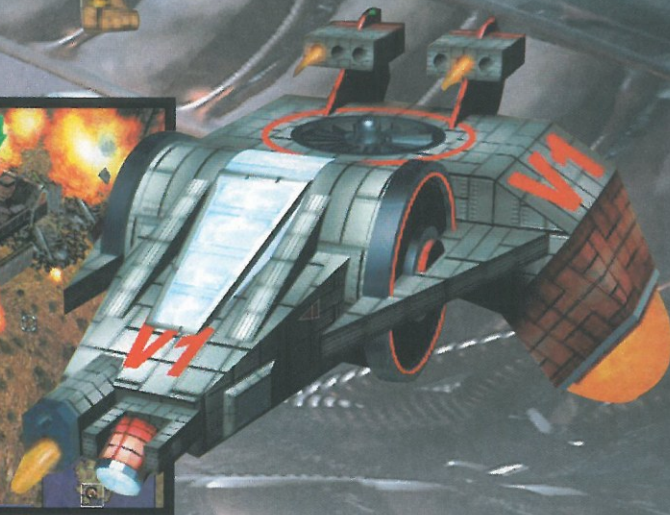


# tartalalom

X. ÉVFOLYAM, 5. SZÁM, 1999. MÁJUS

## 8 Növekedjétek és szaporodjatek

– hangzik a Civilization: Call to Power mottója, amelyben unalmas perceinkben végigjátszhatjuk az emberiség múltját, jelenét és persze jövőjét is.



## 18 Pred Alert

– ordították az egybegyűlt Nyolc Utasok, amint megülték prédátort, azaz a Prédatorát. Tovább elkerülése végett maradjunk a hogy az Aliens vs Predator min nem egy szokványos Quake-klón

## 30 Hát sajnós Isten veled, Tiberian Sun!

Az Eidos nagyszerű Warzone 2100-ából mindenki megtudhatja, hogy milyen is lehet egy C&C-klón, ha az valóban teljesen 3D.



## 12 Szev

– mondhatja minden mert az egyeduralom kapott személyében

okok!

adik  
juk halotti  
i szóviccek  
nyiban,  
den, csak  
6m!

asztok, konzolok!

boldog játékos, aki megpróbálkozik a Silverrel,  
adó Final Fantasy VII komoly trónkövetelőt  
. Ami úgy is néz ki, mint amit PC-re írtak

HÍREK .....	4
OUTCAST-ELŐZETES .....	6
BRAVEHEART-ELŐZETES .....	7
CIVILIZATION CALL TO POWER .....	8
SILVER .....	12
IMPERIALISM 2 .....	14
ACTUA ICE HOCKEY 2 .....	17
ALIENS VS PREDATOR .....	18
TOCA 2 .....	20
V-RALLY .....	22
VIVA FOOTBALL .....	25
UEFA CHAMPIONS LEAGUE .....	26
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 .....	27
FIGHTER SQUADRON .....	28
WARZONE 2100 .....	30
LANDS OF LORE 3 .....	32
NORTH VS SOUTH .....	34
GET MEDIEVAL .....	36
RAGE OF MAGES .....	37
KIEGÉSZÍTŐK .....	38
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL .....	40
CINKELT LAPOK: .....	40
CSEVEGŐ .....	44

**Laptulajdonos:**

Balogh Zsolt

**Főszerkesztő:**

Kiss László

**Lapterv:**

Molnár Dénes Kovács Ildi

**Nyomdai előkészítés:**

Kismaros Renáta

**Levilágítás:**

Recent Kft

**Nyomás:**

Grafit Pencil Nyomda Budapest

**Kiadja:**

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

**Cím:**

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

**Terjeszti:**

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

**Előfizethető:**

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf. 132.

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

Huh, hát ezt is megértük! Aki címlap nélküli újságot vásárolt, az még nem értesülhetett róla, de nekik most kürtölöm ki, hogy ez az 576 Kbyte 100. (igen-igen: SZÁZADIK) száma. (Aki címlapos újságot vettek, azok már tudnak róla, szóval nekik azt fuvolázom, hogy ezzel a huszárvágással sikerült megoldanunk a borító kiválasztásának mindig kényes problémáját: ezentúl sorszámozni fogunk). Szóval szép ünnep ez egy havilap életében, különösen azért, mert pont úgy jött ki a lépés, hogy éppen mostanra érett be a húsvéti termés, és a tesztelt játékaink között jópár olyan akadt, amelyre évek múlva is emlékezni fogunk: Civilization: Call to Power, TOCA 2, Alien vs Predator, és nem utolsósorban a Silver egytől-egyig olyan játék, ami után minden játékos megnyalja a tíz ujját, sőt, még egyéb ujjakat is kér kölcsön a szomszédból. Ennyit önmagunk ünnepléséről, a következőt az 1000. 576 alkalmából csapjuk, addig pedig továbbra is ünnepeljük azt, aki lehetővé tette számunkra ezt a szép jubileumot – az Olvasót.

**APRÓSÁG**

■ Még be sem fejezték a Zippert a Mechwarrior 3-at, máris azt ígérgetik, hogy legalább két kiadásra készíteni, amelyekből az egyiket kizárólag a multiplayerre koncentrálnak.

■ A Microsoft egyre fokozza részvételét a játékpiacon: rakásnyi kellemes kis motoros Madnessük után most a sport egy másik területére merészkednek: találjátok ki, hogy melyik lehet az, ha a fejlesztés munkacíme Microsoft Football! Nem, nem talált. A FIFA-sorozatot nem kell hogy kiverje a víz, mert az amerikai piacra készülő játékban amerikai futballról lesz szó.

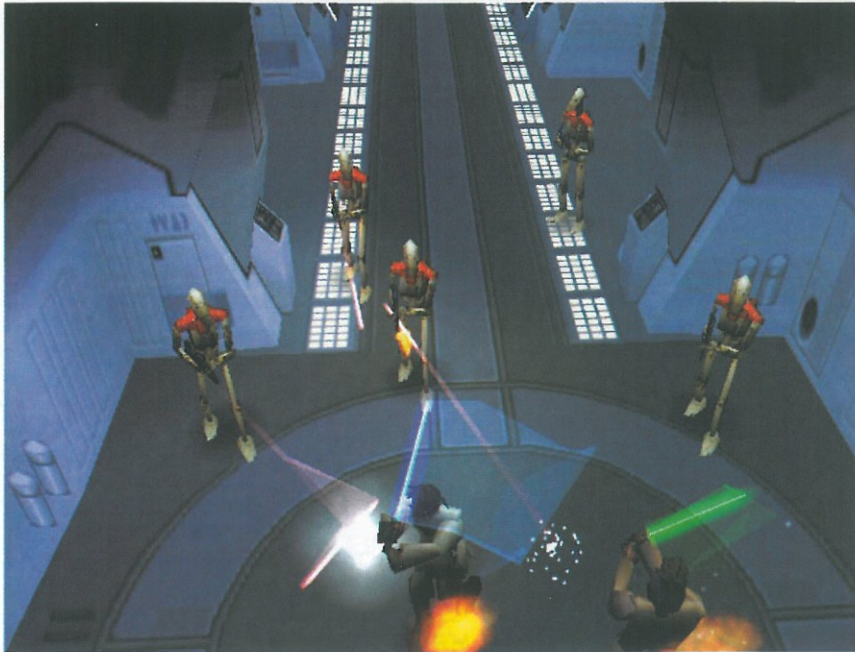
■ A Southpeak Interactive egy Hanna-Barbera-licenccel szórakoztatja magát. A figurákkal biztos nyerre tett, lévén a kőkorszaki szakikról van szó. A stílussal talán kevésbé, ugyanis Frédiékkel kőkorszaki sportjátékokat fogunk üzni.

■ A Jane's világ legfontosabb légierőit bemutató szimulátor-sorozatának következő tagja az IAF után mi is lehetne más, mint az USAF. A játék még a nyár folyamán elkészül.

■ Karácsonyra ígéri az Electronic Arts a Maxis Sim-sorozatát új tagjának, a nemes egyszerűséggel The Simsnek keresztelt "családszimulátor-nak" a megjelenését, amelyben kicsiny virtuális apukák, anyukák és gyermekek életét fogjuk atyai gondoskodással irányítani. A Bullfroggal ellentétben ők rendszerint tartják a határidőket.

■ Az isteni Peter Molyneux még a Black&White munkálatainak a kellős közepén van, de már kitalálta, hogy mit fog csinálni az elkészült után: egy Dojo nevű játékot.

# STAR WARS: EPISODE I



**B**evallo nem lepődtem meg különösebben, amikor a Lucasarts bejelentette, hogy egyszerre két, az új Star Wars-filmek alapuló játékon is dolgoznak. Rendszerint mindig fejlesztés alatt áll egy-két(száz) SW-játék, és ahogy a Phantom Menace körüli felhajtást elnézem, nem is csoda, hogy a kedvéért félretették a már régóta ígért Force Commandert. Az első játék egy külső nézőpontból játszódó akció/kaland, és nemcsak a címe egyezik meg a filmmel, de a lehető legszorosabban követi is annak cselekményét: pontosan ott kezdődik és ott végződik, ahol a film is. A játékban a film négy főbb hőst fogjuk irányítani, de ez sajátos módon nem jelent opcionálisan választható karaktert: mivelhogy igyekeztek a ka-

landelemekre is hangsúlyt fektetni, a mintegy 400 sornyi szöveg mellett a 11 fő szinten mindig azt a szereplőt irányítjuk, amelyik a történet szempontjából kulcsszerepe van. Miután egy jedi lovag (Qui-Gon) és fiatal tanítványa (Obi-wan Kenobi) megérkeztek a csillaghajóra, az első, leginkább akciódús pályán Obi-wan lesz a főszerep, ahol lézerekardjával kell védenie, illetve visszairányítania a csillaghajón cirkáló robotok lövedékeit. Ez egy gyakorlószint, ahol egyébként a mestere mutatja is a teendőket. A két jedi kívül egyes kuldésekben Amidala királynőt, illetve Panaka kapitányt is irányíthatjuk. A helyszínek Coruscant, a Naboo bolygó városai és mocsarai, illetve a Tatooine-on levő Mos Espa városa lesznek. Kicsit egyszerűbb darab lesz a nemes egyszerűséggel Racer névre keresztelt játék, amelynek főhőse a bemutatóban is látott sikló lesz, amellyel a Tatooine-on rendezett pénzdíjas versenyen száguld Jabba díjáért Obi-wan és 15 földönkívüli. A játék elsősorban a N64-piacra készül, és a Wipeout-szerű versenyjátékokat idézi, amelyben a cél megnyerni a futamokat, hogy a gép fejlesztésével a következőket is meg tudjuk. A Lucasarts azt ígéri, hogy a film májusi premiere után maximum egy hónappal mindkét új játéka a boltokba kerül.



## F1 RACING

**S**őt, egész hivatalosan Official Formula One Racing lesz az Eidos új versenyszimulátorának a címe, lévén '99-ben ez az egyetlen játék, ami hivatalosan használhatja a Forma 1-cirkuszban szereplő versenyzőket és pilóták neveit. Ezenkívül természetesen megtalálhatjuk mind a 16 versenypályát is, amelyeket verseny előtt egy helikopterrel végig is repülhetünk. A pályákon nyomhatunk bajnokságot, egyedi versenyeket, játszhatunk szimulátor és arcade üzemmódban – szóval a játék tud mindent, amit egy autóversenynek kell. A kocsik persze a valóság alapján rangsorolhatók,

de a szerzők gondoltak a műszaki megszállottakra is, és egy rakásnyi opcióval kedvünkre változtathatjuk az autó paramétereit: cserélhetjük a kerék típusát, a váltót, a fékeket, állíthatjuk a terelőszárnyak állását, illetve a lökésgátlókat, amelyek szimulátor módban mindig eltérő menettulajdonságokat fognak eredményezni: az autó gyorsabb lesz az egyenesekben, de kevésbé stabil a kanyarokban és hasonlók. Külön meglepő, hogy elég lesz hozzá egy P166 is, és nem feltétlenül szükséges hozzá 3D-kártya. A játék még a nyár elején megjelenik.

# PANZER GENERAL 3

**Ú**j mérföldkőhöz érkezik hamarosan minden idők egyik legjobb és legsikeresebb háborús stratégiai játéka. Az SSI-nál talán feltűnt, hogy a különféle Generalokkal már elég sok bőrt lehúztak a témáról (ami mondjuk ez esetben nem volt baj), így az Assault alcímet viselő játékhoz teljesen új engine-t fejlesztettek ki. Nem, szerencsére nem ment az agyukra a real time mánia, és a PG3 marad ugyanúgy körökre osztott lesz, mint elődei, viszont a sorozatszám most már akár a dimenziók



számát jelöli: a PG2-vel szemben a terep nem pseudo-3D, hanem teljes (mellesleg igen érdekes, hogy a Prince of Persia 3D "kissé" átalakított engine-jére épül), ami egészen új megvilágításba helyezi az olyan titokzatos fogalmakat, mint a Line-of-Sight és a Fog-of-War. Amíg az elődökben a hangsúly a beosztott csapatok minőségén volt, most áthelyeződik a parancsnokokra:



mindegyik egy adott típusú csapatot irányíthat, és a gyengébb képességű például csak kevesebb parancsot adhatnak ki egy körben. Hogy ebből és a többi új ötletből vajon mi sül ki, valamikor az ősz folyamán kiderül.



# BATTLE-ZONE 2

**A**mikor a Pandemic Studio készülő Battlezone-járól először hallott az ember, önkéntelenül is az özönvíz előtti vektorgrafikás Atari-gép jutott eszébe (lévén annak a licence), ami a maga idején ugyan klasszikusnak számított, de manapság inkább csak a hi-degrázást hozza a PC-játékosokra. Más kérdés, hogy mit hoztak ki belőle végül, amikor összeházasították a C&C-klónokra jellemző nyersanyagmenedzseléssel és építéssel – az eredmény közismert: a PC-s Battlezone új irányt mutatott a 3D real stratégiáknak és akár nyugodtan nevezhetjük modern klasszikusnak is. A nagy vonalak természetesen most sem változnak, leszámítva a folytatásokban már joggal elvárt grafikai csiszolásokat, új egységeket és társait. A fő hangsúly azonban azon volt, hogy egyaránt megnyerjék az akció- és a stratégia játékosokat is, akik merőben más stílust



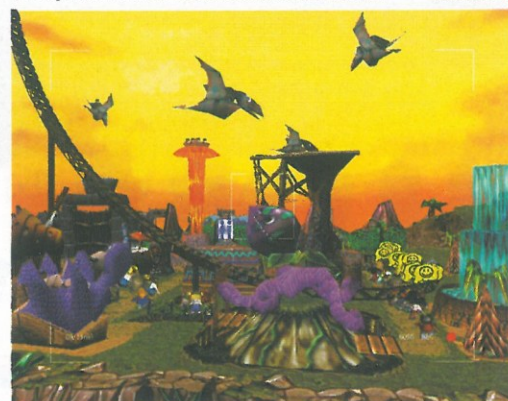
bírnak: míg az előbbi minél előbb löni akar, az utóbbi szívesebben pepecsel az apróságokkal és nagyobb vonalakban gondolkodik. Az ehhez vezető első lépcső az volt, hogy a játék fokozatosan terjed ki: a kezdőszinteken a csak egy-két járművet parancsnokolunk, míg később egyre bővül a harcha vonuló erő. Ahogy a csapatok és a termelés kezd egyre átláthatatlanabbá válni, újabb parancsnoki szinteket tudunk beiktatni az irányításba, tehát nem egyes tankokat irányítunk, hanem osztagokat szervezünk belőlük, a termelésben nem foglalkozunk minden aprósággal, hanem általános irányelveket adunk meg. Hogy ez megvalósításban hogyan fog működni, arra garancia a játék első része, a probléma már csak az, hogy a kipróbálásához még várunk kell egy darabig.



# THEME PARK 2

**A**z ötlet, hogy egy játékban annak kelle-ne örülnünk, hogy hotdogos büféket telepítünk az óriáskerék bejárata mellé 1994-ben meg-lehetősen abszurdnak tűnt, de mint a Bullfrog sok más egyéb húzása, a Theme Parkban bevált. A játék azóta több mint 4 millió példányban talált gazdára (félreértés ne es-sék: ez azoknak a létszá-ma akik megvásárolták!), és egy csomó más fej-lesztőnek is kiváló ötlet-forrásként szolgált. A

Rollercoaster Tycoon után idén másodsor is Vidámparkba megyünk, mert hamarosan jön a Theme Park 2. A kor igényeinek megfelelően, a teljes játék átkerült 3D-be, és a várható látványról sokat elmond az a tény, hogy a Populous: The Beginning kissé át-dolgozott grafikai engine-je lesz felelős ér-te. Sajátos vonása lesz, hogy intelligensen viszonyul a hardver-körülményekhez (tehát gyengébb gépeken, 3D-kártya nélkül is jól játszható lesz), és ez nem azt jelenti, hogy egyszerűen leveszi a felbontást és eltünteti a textúrákat, hanem azt, hogy ugyanannak az objektumnak a láttatására többféle mo-



dellit tud használni. A cél maradt a régi: mi-nél népszerűbb vidámpark felépítése. Ebben megtalálhatók a szokásos tartozékok, ami-ket a Rollercoaster Tycoonból csak ismer-ünk, leszámítva azt az apróságot, hogy a parkot különböző stílusokban (sci-fi, fan-tasy, horror és hasonló) stílusában alakít-hatjuk ki. Az RT-hez hasonlóan itt is szaba-don tervezhetjük majd meg a hullámvasuta-kat, de itt ráadásul a direkt erre a célra ter-vezet first person üzemmód segítségével még full 3D-ben ki is próbálhatjuk, hogy mi-lyen érzés rajta egy menet. Ugyancsak ma-radtak a háklis látogatók is, amelyek közér-zetéről az elődben megismert fel-hőkől értesülhetünk (ez a stílus-teremtő megoldás már számos Bullfrog- és egyéb játékban nagy-szerűen bevált), csak most sok-kal több paraméter határozza meg vendégeink lelkiállapotát. Gyenge Bullfrog-játékhöz idáig még nem igazán volt szeren-csénk, és a Theme Park 2-t már csak az elődje is feljogosítja ar-ra, hogy az ember alig várja, hogy nekifeküdjön. Ez az igen vi-dám esemény a dolgok pillanat-nyi állása szerint karácsony előtt lesz esedékes.

# MAXIMUM OVERKILL

**M**anapság elég rendszeren tele vagyunk háborús játékokkal, márpedig ha az ember egy új Novalogic-játékról hall, abban aztán biztos lehet, hogy sok béke nem lesz benne. Nincs ez másképpen a Maximum Overkill esetében sem, amely törté-netében ugyan elméletileg a jövőben játszód-ik – a gyakorlatba azonnal a ma haditech-nikája vonul fel benne: a küldetésekben szá-razföldi-, légi-, páncélos-, rakéta- és még ki tudja milyen fegyveremek fognak össze-csapni egymással, és természetesen lassan már magától értetődik, hogy egy sikeres küldetés titka a különböző fegyveremek közötti tevékenység összehangolása. Szere-pet kapnak az épületek is, amelyek mind egy-egy speciális feladatot szolgálnak: egy radartorony kilövése például láthatatlanná teheti a légierőnket, de ugyanakkor a raké-ták irányításában is zavart okozhat. Straté-



giai játéknak meglehetősen szokatlan lesz, különösen a jobbára teljesen nyílt 3D terep miatt, amelyet a Delta Force-ból már megis-mert voxelekre építő Voxel Space technoló-gia hivatott életre keltetni. A játékban összesen 40 küldetésben vehetünk részt, változó helyszíneken (sivatag, dzsungel, stb.). A megjelenés júliusban várható.

## APRÓSÁG

■ Az SCI-nál nemcsak a Carmageddon 3-on ténykednek a fiúk: Titanium Angels néven egy akció/kalandjáték fejlesztésébe is bele-fogtak, amely első fel-lépése lesz az újonnan licenccelt Revelation-engine-nek, amelyre számos további fejlesz-tést is terveznek.

■ Ha az összes lema-radt konkurensnek már van, akkor nem igazán meglepő, hogy hivata-los mission CD készül a Half Life-hoz is. Az Opposing Forces nevű kiegészítő várhatóan karácsonyra kerül a vásárlók keze ügyébe.

■ Újabb multimédia ki-advánnyal gazdagod-nak hamarosan a Star Wars-rajongók: a The Insider's Guide a Phantom Menace-ben szere-plő karaktereket, járműveket, műhelytit-koakat fogja a nagykö-zönség elé tárni a Beh-uid the Magichez ha-sonlóan.

■ A Hasbro újabb ti-zenegy "karaktert" vá-sárolt meg a Namco űsrégi, a nyolcvanas évek elejéről származó licenccelből. Ezek kö-zött van Pacman is, így a Frogger és a Centi-pede után előbb-utóbb 3D-kártyás rémisztő sajtok mereszgtetik ránk rettenetes állkap-csukat a monitorról.

■ Ha már űsrégi kar-aktereknél tartunk: a hasonló korú Rampage szereplői is újjáéled-nek a Monstrobán, amelyben a dühöngő szörnyek immáron tel-jes 3D-ben verik szét az arra rászoruló váro-sokat.

■ Tovább terjeszkedik az Infogrames leg-utóbbi szerzeményük az ausztrál Beam, ame-lyet a KKND-k révén ismer a világ. Mindössze 7 és fél millió dollárba kerültek, tehát alkalmi vétel volt.

■ Új rész készül a ré-gebben nagy sikereket aratott Dr. Brain-soro-zatból is, akinek kas-télyában ügyességi és logikai feladványok tették próbára türel-münket. Az már elég érdekes, hogy erre a célra is az Unreal-engi-ne kerül bevetésre.

Valószínűleg sokan látták a mozikban a "Rettenthetetlen" c. filmet, a főszerepben Mel Gibsonnal. Akik nem, azoknak melegen ajánlom figyelmébe, mert ha ugyan az említett úr nem is tartozik a kedvenc színészeim közé, az erősen naturalista alkotás egyaránt nagyszerű volt történelmi filmnek is, a látványos csatajeleneteket és az operatőr munkáját pedig Spielberg vagy Lucas úr

het mondani, a Braveheart a '99-es év egyik legnagyobb stratégiai játéka lesz, amelyben a szerzők nem kisebb feladatot tűztek maguk elé, mint hogy egy kalap alá hozzák a Civilization-szerű életjátékok mélységeit a Command&Conquer pergő stílusával, azaz keresztezzék a körökre osztott stratégiai játékokat a valós idejűekkel (vagy egyszerűbben: a stratégiai szintűeket a taktikaiakkal), és mindezt olyan 3D grafikai kivitelezésben, hogy a stílus névadójának számító Myth ijedtében bemeneküljön az asztal alá. Kezdjük mondjuk a Civilization részrel. A játékban a 16 legerősebb klán egyikének vezérének alakítjuk, amely szám mellesleg a multiplayer játékok számára is követ-

segést találva, hogy minket jelöljenek az ország trónjára; illetve kiverjük az angolokat az országból, és így a legerősebb és egyben felszabadító jogán lesz miénk a korona. A győzelemhez több dolgot is ügyesen kell irányítanunk: a nyersanyagok termelését (és persze felhasználását), a felderítést, a politikai manővereket (köztük a gyilkossággal), és persze nem utolsósorban a hadműveleteket (amelyek sorába a rablótámadások is beletartoznak). A négy dolog ráadásul szorosan vissza is hat egymásra: sose lehetünk biztosak, hogy egy szövetségünk azért fog-e megtámadni, mert túl gyengévé váltunk,

rosmenedzserek kedvelői valószínűleg el fognak olnadni attól a lehetőségtől, hogy az építkezések tényleg valós időben folynak: a 3D nézetre váltva akár saját szemmel is ellenőrizhetik parancsaik végrehajtását. Szemünk előtt emelkednek magasba a várfalak, templomok és persze a börtönök – kevésbé lesz szívferítő látvány, amint egy ellenséges klán majd porig rombolja. A 3D-nézeti kép természetesen le sem tagadhatja, hogy a Myth-féle módszer szolgált alapjául, de természetesen csak alapjaiban



Mondjátok meg Ödönnek, hogy itt van az Erste Edward király!

is megirigyelhette volna. A történet a 12-13. század fordulóján játszódik az igen kevés napfényes skót felvidéken, amely ekkor a tökéletes anarchia állapotában éldegél, és az angol csapatok I. Edward vezetése alatt először próbálják meg meghódítani a vad vidéket. Főhőse William Wallace, egy kisebb klán sarja, aki hol józan észsel, hol erőszakkal próbál szövetséget teremteni az egymással állandó viszályban élő klánok között, a fenyegető angol veszéllyel szemben. Benne a skótok legalább olyan tragikus nemzeti hőst tisztelnek, mint mondjuk mi Zrínyi Miklósban, mert ugyan már nem élte meg (az egyik klán vezérének árulása miatt az angolok kezére került, akik természetesen ünnepélyes keretek között felnégyelték), de gyakorlatilag az ő tevékenységének volt köszönhető, hogy az 1315-ös bannocksburni csata után Edward király, angol király, hazavágtatott farkó lován, és utódai a következő négy évszázadban nem is nagyon akaróztak a Felföld felé hadat vezetni.

keztetni enged. A domináns klánok egymáshoz való viszonya meglehetősen neurotikus, és talán csak az a kérdés, hogy egymást utálják-e jobban – már akinek tudnak a létezéséről – vagy az angolokat. Egyikük sem óhajtja az angol királyt Skócia uralkodójának, de magán kívül sem ismeri el senki más jogát sem. A domináns klánok mellett szerepet kapnak még a kisebbek is igen szép számban. (Hogy ez pontosan mennyi is, azt majd a megjelenéskor tisztázhat-



A klánok közötti nézeteltérés a film legvidámabb jeleneteit idézi

emlékezett az eredetire, egy átlagos helyszínen csak a felszín, az épületek és a növényzet rendszerint 50 ezer körüli poligont igényel, és akkor még meg sem jelentek a csapatok (nyilván merőben más lesz a gépígyénye is). A lebegőpontos kameranézetek között találhatunk követő kamerát, izometrikus képet, illetve intelligens kamerát, ami mindig az eseményeket követi. Mivel a cél a maximális valóságosság volt, természetesen a táj mindig az évszaknak megfelelő képet mutat, változik az időjárás és a napszakok is.

A katonai hadműveletek a szimpla kis gyilkossági kommandóakcióktól a hadseregek összecsapásáig terjednek, az engine elméletileg 3000 katonát is képes lekezelni (bár arról nem szolt a fáma, hogy milyen képrfrissítéssel). A játékban húsz különféle csapat-típus lesz, kezdve a méteres fejszét lóbáló szoknyás felfölditől az angol nehézlóvasig, és persze az ostromgépig – a várak bevételéhez az is kelleni fog. A program leglátványosabb részei nyilván a csatajelenetek lesznek, amiről elég annyit elmondani, hogy egy egység legalább 700 poligonból épül fel és mozgásukat motion captured technikával rögzítették. Többet még mondhatnánk, de mást nem, maradjunk annyiban, hogy – a véletlenül színtelen skót illetőségű – Red Lemon Braveheart az év egyik legjobb stratégiai játékaának ígérkezik. Eredetileg '99 első negyedére ígérték, de most úgy áll a helyzet, hogy a nyár végére kerül a boltokba.

# BRAVEHEART



A bátor skótok megtámadták a hattalábú lovon ülő angol lovagot



A Felföld is a brit szigeteken fekszik – természetesen megint esik

Amikor a Red Lemon elkezdte fejleszteni a játékát, eleinte még Tartan Army névre hallgatott, hiszen még nem volt tisztázva, hogy egyáltalán használhatják-e a film címét. Köszönhetően talán a kiadó Eidos pénztárcájának, ez a kérdés gyorsan megoldódott, és a játék szórólappjain az MTK-színre sminkelt arcú Mel Gibson ríogatja a reménybeli vevőket. Szégyenkezni valója valószínűleg nem lesz, mert amit az előzetesek alapján el le-

juk: volt már szó 60-ról és 200-nál is többről – szóval sokan lesznek). Minden klánnak megvannak a maga saját kis jellemzői, vezére és annak tíz vezetői tulajdonsága, de természetesen a politikai erőviszonyokat minden új játéknál újra fogja sorolni a program, tehát biztos nyerdó nincs. A győzelemhez három úton juthatunk el: a többi domináns klán meghódításával; a kisebb-nagyobb klánok között anyai politikai szöv-

vagy azért mert túl erőssé. Stratégiai parancsainkat a Felföld valóságú domborzati térképén adhatjuk ki, amely ha a 13. századi viszonyokat nem is tükrözheti pontosan, a maiakat azért "elégge" – elég legyen annyi, hogy csak a felszín kialakításához több mint 650 millió poligont használtak fel. A városokban irányíthatjuk közvetlenül is a termelést, de lehetőség van az Alpha Centaurihoz hasonló "polgármesterre" is. A vá-

**Braveheart**  
 FEJLESZTŐ: Red Lemon  
 KIADÓ: Eidos Interactive  
 WEBSITE: www.redlemon.com  
 MEGJELÉNÉS: '99. augusztus



**H**a valaha egyszer díjat osztának a számítógépes játékok "Örökös Coming Soon"-kategóriájában, akkor biztos, hogy a belga Appeal által fejlesztett Outcast igen nagy eséllyel pályázna rá. Idestova már négy éve, hogy roppant keményen dolgoznak rajta, bár egyébként az sem teljesen kizárt, hogy az 576 jubileumi 1. száma alkalmából is a hamarosan megjelenő játékok között számoltunk be róla. Jó munkához idő kell, tehát most, hogy az Infogrames majdnem egy évvel ez előtt némi tökeinjekcióval új lendületet adott a fejlesztésnek, és úgy fest, hogy a Szomszédok c. népszerű magyar sorozat utolsó részének örömeire megjelenik a játék, joggal várhatjuk el, hogy tényleg valami igazán jót kapjunk. Az Outcast ugyan

bi párhuzamos világba, hogy onnan adatokat, képeket, illetve a keze ügyébe akadó tárgyakat hozzon. Erre már a politikusok is felfigyelnek, és egy szupertitkos támaszponttól útnak is indítják. A start előtt hirtelen egy ismeretlen humanoid bukkan fel, és egy fegyvernek látszó tárggyal ráló a szondára, ami

szetesen a többiek megkeresése lesz, illetve üres perceinkben azonosulhatunk a Adelpha Messiásával, aki megszabadítja a bennszülötteket a Mester elnyomása alól.

A játékban hat, egymással portálokkal összekötött régiót kell felfedeznünk, amelyek mindegyike a fő-

szülöttek lehetnek kedvesek és seghíthetnek a küldetésünkben (illetve alküldetéseket adhatnak), ellenben ha kitör belőlünk Rambo, és a délutáni zsúr alatt fejbe löjük a kedves mamát, akkor nyilván senki nem fog legközelebbi találkozásunkkor zöld rakétákat lődözni örömeiben (vagy

ha igen, akkor felénk lődözi azokat, és távolról sem örömeiben). Lődözni ugyanis fogunk, mert a fentebb említett ezernyi bennszülött közül nem mindenkinek leszünk szimpatikusak, még ha nem is tettünk ennek érdekében semmit. Ezenkívül háztetőkön ugrálunk, dinoszauruszháton lovaglunk, úszkálunk, és minden hasonló, amivel kiszolgált tengerészgyalogosok és Bruce Willis szokta múlatni az idejét. Az akciójátékok jó szokása szerint a játékot egy meglehetősen nagy fegyverrel kezdjük, amelyből melleleg soha nem fogy ki a töltény sem, a többi fegyver, lőszer, orvosság, illetve egyéb holmi azonban nemcsak a földön hever, mint holmi Quakeben: az NPC-ktől kapott küldetések teljesítésével érdemeljük

ki őket, illetve a modern gazdaság hármas módszerével jutunk hozzájuk: megvesszük, elveszük, illetőleg ellopjuk őket. Gyógyító cuccokat például kizárólag a nem túl biztonságos környékek számító templomokban élő papoktól szerezhetünk, illetve – ha addig nem löttük halomra a klérus jeles tagjait – később megtanítanak bennünket ön(első)segélyezni is.

Ettől függetlenül igen nagy marhaság lenne egy egyszerű Tomb Raider-klónnak gondolni az Outcastot, attól kábé olyan messze van, mint Makó Jeruzsálemtől. Nagyszerű lesz a grafikai motorja (bár ennyi idő után már lehet is), ami a demoja szerint hihetetlen látványeffektekre képes (az úszás és a dinóhátról lövöldözés például mindennek a teteje), arról nem is beszélve, hogy a grafikusok is rendesen megdolgoztak a pénzükért, mert olyat műveltek, amit idáig még nemigen láthattunk. A zenét egyébként egy méretes szimfonikus zenekar fogja szolgáltatni.

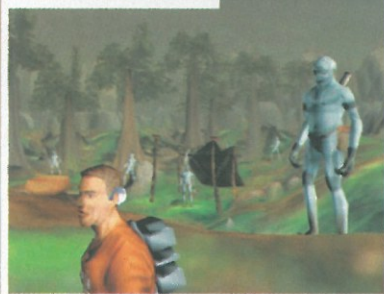
Ki van zárva, hogy az előzmények tudatában állást foglaljunk benne, hogy mikor fog megjelenni, mindenestre az Infogrames azt ígéri, hogy még a nyár folyamán. Igyekezniük viszont nem árt vele, hiszen az év végéig még egy nagy kalap hasonló, kiugróan egyedi grafikával rendelkező játékkal (Messiah, Galleon, Indiana Jones, stb.) kell felvennie a versenyt.



A vizes effekt talán a legszebb lesz, ami PC-n eddig napvilágot látott

# OUTCAST

Nem minden bennszülött nézi jó szemmel hősrünket



Cutter, egy dinó-pótlék, közöttük pedig Arabiai Lawrence



Jézusom, itt lőnek!



Ez már egy dögösebb cucc



elég egyedi darab lesz a maga nemében, de tulajdonképpen egy kombinált, külső nézetből zajló 3D akció/kalandjáték, amelynek története a nem is oly távoli jövőben játszódik. Egy dr. Kaufmann nevű okos tudós, aki minden nap lekváros kvantummechanikát reggelizik, egy matematikai képlettel bebizonyítja magának, hogy a mi földhözragadt kis három dimenziókkal párhuzamosan még végtelen számú párhuzamos világ létezik. Ez a jeles felfedezés a kutyát nem érdekli, mindaddig, amíg a jeles elme el nem határozza, hogy egy szondát küld a legközelebb-

egy hirtelen támadt fekete lyukban szépen el is tűnik. Szondakereső-kommandó indul tehát a párhuzamos világba, amely két professzorból, egy ökológusból és egy kiszolgált elit tengerészgyalogosból, bizonyos Cutter Slade-ből áll. Utóbbi szerepében fogunk tündökölni a játékban, ami meglehetősen kellemetlenül indul: a teleportálás után a többiek eltűnnek, mi pedig egyedül találjuk magunkat az Adelpha bolygón, ami majdnem teljesen ugyanolyan mint a Föld, csak kicsivel több Napja és Holdja van – a bennszülötteiről már nem is beszélve. A feladat termé-

városból, Orkianából nyílik, és az egyik teljes mértékben a lázadók kezében van. Ami az első pillantásra a szemébe ötlük az embernek a screenshotokból és az előzetes demoból (már a minőségén kívüli), az az, hogy talán egyszer végre kiszabadulunk azokból a barlang-szerű járatokból, ahová a Doom, a Quake és a többi klausztrófiás játék juttatott bennünket. A játékban ugyanis legalább akkora terek lesznek, mint mondjuk a Nintendos Zeldában, és mivel a játékot nem a Voodoo6-os technológiára alapozták, hanem a kombinált voxel/polygon megoldásokra, ugyan-csak hatalmas méretűek lesznek a játék szereplői is. Mindez történik 3D-gyorsítással nélkül, ami a képeket szemlélve elég meghökkentő. A méret vonatkozik a szereplők populációjára is: a szerzők több, mint 1000 NPC-t ígérnek, akik nemcsak önálló tulajdonságokkal, hanem egyenesen önálló személyiséggel rendelkeznek. Ez az engine mellett az Appeal másik találmánya: a GAIA névre keresztelt mesterséges intelligencián keresztül különféle, akár változó paraméterekkel le lehet írni egy alapszemélyiséget, amelyek a bejövő inputokra (nevezetesen a játékos tetteire) reagálni fog. Ez egyfajta RPG-felületet is kölcsönöz a dolognak: közvetlen akciók közvetlen reakciókat eredményeznek, és cselekedeteinkre mindig emlékezni fognak, és hasonlóképpen reagálnak. A benn-

## Outcast

FEJLESZTŐ: Appeal

KIADÓ: Infogrames

WEBSITE: [www.outcastgame.com](http://www.outcastgame.com)

MEGJELENÉS: '99. nyár

# CIVILIZATION CALL TO POWER

**C**ivilization. Egy név, ami minden stratégiának megdobogtatja a szívét. Egy játék, amelynek két részét a két Quake-vel egyetemben minden idők legjobbjának választotta a legtöbb nyugati számítógépes újság. Ami nem jelent sokat, de az már annál inkább, hogy a közönség is: a két Civ ugyanis majd 3 millió példányban kelt el szerte a világon, és a második része, ami már négy éves, még a mai napig is előkelő helyen szerepel a budget-listákon. Szóval szó se róla igen nagy fába vágta a fejszéjét az Activision, amikor ezzel a névvel jelentette meg a Call to Power. A név körüli jogi hercehurcák külön megérmének egy misét: a Civ eredetileg egy táblás játék volt, az első számítógépes feldolgozást a Microprose követte el, akiket az idők folyamán felvásárolt a Hasbro, de közben az Avalon Hill is megjelentetett egy Advanced Civilization nevű játékot a társasjáték alapján, mindezek tetejére még rámászott az Activision – ha másban nem, hát a jogszöveg belőle húzott tiszteletdíjában biztos rekorder lesz a CTP! Nehogy valaki kiismerje magát, még a nyár előtt jön egy játék a Microprose-től Civilization 2 Test of Times címmel. A CTP-hez ennek ugyan elméletileg semmi köze, gyakorlatilag viszont nagyon is sok, hiszen mindeketlenek az isteni Sid Meier Civilization 2-je szolgált alapul (aki egyébként láthatóan azt a luxust is megengedhette magának, hogy alcím nélküli játékok producere legyen).

A CTP szerzői nagyon egyszerű módszert választottak a sikerhez: vették a majdnem tökéletes Civ2-t, a nagy részét (ami amúgy is jó volt) jelentősen kihívtették és itt-ott lenyesegették a kényelmetlennek tűnő részeit, illetve új dolgokat pakolgattak bele. A "jelentős" bővítés itt csupa nagy betűvel értenőd, mert bár az előddel is 20-25 órán keresztül tartott egy parti, a CTP akkora lett, hogy hirtelen nem is tudom honnan kezdjek hozzá. Legegyszerűbb lesz talán az elejéről.

## ALI BABA ÉS A NEGYVEN RABLÓ

Ha valaki nem ismerné a Civ2-t (létezik vajon olyan játékos?), annak a legtömörebben úgy lehetne összefoglalni a dolgot, hogy ez egy roppant egyszerű kis játék, amelyben az emberiség történelmét lehet végigjátszani. A Civ2-ben ez az időszámítás előtti 3000. évtől 2100-ig tartott, avagy addig, amíg valamelyik játékos el nem érte a végső célt, azaz eljuttatott egy kolóniát az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A CTP-ben az időskála ehhez képest kissé kiterjedt: i. e.

4000-ben kezdünk és a játék i. sz. 3000-ig tarthat. Az éveket ugyan a Civ2-höz hasonlóan számolja (az ókorban 50-100-asával, és csak a modern korban vált át az egy kör-egy év módszerre), de a +2000 év szerény számításaim szerint mintegy 15-20 órával hosszabb játékidőt jelent. A végső cél itt nem a csillagközi utazás lesz (a játék végére annál már jóval viccesebb trükköket is ismerni fogunk), hanem az, hogy valamelyik fekete lyukból (ez így nem egészen pontos, de hirtelen nem jut eszembe jobb szó a "wormhole" megfelelőjeként) megszerezzük egy idegen lény DNS-ét, akiből kitenyészthetjük házi

kis ET-eket. A másik módszer a paramilitáris egységeknek nyilván jobban fog tetszeni, mert természetesen az is a győzelem egy módja, ha kinyírjuk az összes többi játékost.

A játékban minden nácio kedvelői megtalálhatják a kedvükre valót, hiszen összesen 41 nemzet közül választhatjuk ki azt a szerencsés népet, akinek az élére állunk. Van itt mindenki a rómaiaktól az angolokig, vagy a jamajcaiktól a thaiföldiekig. A szám ugyan impozáns, de szó sincs itt olyan egyedül tulajdonságokkal, pláne egységekkel rendelkező népekről, mint mondjuk az Alpha Centauriban – minden néppel ugyanazt a fejlődési láncot fogjuk követni és ugyanazokkal a tudományokkal kezdünk – tehát gyakorlatilag édesmindegy, hogy kit választunk. (Mellesleg elég időtlenül is nézett ki, amint a rómaiaknál a kezdéskor építhető Warrior képeben egy dél-amerikai indián harcos mosolygott rám.) Ugyanez vonatkozik arra is, hogy nő vagy férfi lesz-e a leendő vezér.

A nehézségi fokozatok között ugyanazt a hatot találjuk, mint a Civ2-ben, amelyek egyébként ugyanúgy működnek is. A legkönnyebb Chieftainben hosszú távon (és ebben a játékban csak ilyen van) nagyon ügyesnek kell lenni, hogy vesszünk, a Warrior és a Prince lesz megfelelő az ügyesebb játékosoknak (viszonylag reális sebességűek a kutatások és az építések). Kingtól felfelé pedig ugyanúgy csal, mint a t. elődje, amely rendszerint azt jásztotta, hogy az ókori falanx legyőzte a tengerészgyalogosokat és a lopakodó bombázót lelőtték az ijáskok. Az megint más kérdés, hogy a szereplésünket a játék végén pontozza a program, és a pontozás elsődleges paramétere a nehézségi fokozat...

Négy különböző méretű világot (24°48-161°70'140 pozíció méretűig) generálhatunk, amelyeknél most is szabadon állíthatjuk a jellemzőket (klíma, szigetek nagysága, speciális termények mennyisége, stb.), viszont logikus újdonság az Earth/Doughnut World op-

ció: az előbbinél a térképnek csak a jobb és bal széle ér össze (azaz jobbra kilépe bal oldalt jövünk vissza), az utóbbinál viszont az alsó és felső is.

A játékban 3-8 nép versenyezhet egymással, ami egyben a maximális multiplayer létszámot is megadja. Léven körökre osztott stratégiáról szó, amelyekben egy-egy kör akár fél órát is tarthat, on-line játéknál az Alpha Centaurihoz hasonlóan időlimiteket adhatunk meg egy-egy lépéshez. Mivel ez nagyobb civilizációknál már kissé idegesítő dolog, sokkal inkább javallott a PBEM-játék haverokkal, ahol az egyes lépéseket e-maillezzük át egymásnak a játékosok.

A játékban nagyjából ugyanazok a feladatok várnak bennünket, mint a Civ2-ben: a kutatások pénzelsével új technológiákat kell megszerezni, a városok menedzselésével és építésével biztosítanunk kell a népünk állandó elégedettségét és szaporulatát, míg az új egységekkel fogunk borsot törni a konkurencia orra alá. A feladatok mikéntjében azonban már nagy változások vannak.

## KUTATÁS

A játékban a tudomány öt nagyobb történelmi korszakban fogunk végigtutálni: az ókoron, a reneszánszon, a modern korban, a genetika korán és a gyémántkoron. Egy-egy új korszakba egy kulcsfontosságú tudomány elérésekor (vagy csoda megépítésekor)

Csoda született. Csak a nevét nehéz kimondani



Osakára rossz idők járnak: az előbb egy Slaver vágott rendet közöttük, most meg a Clericem próbálja megteríteni őket



# Akár Sid Meier is csinálhatta volna!

Pompeii nevű metropoliszom minden árut magához szóllít



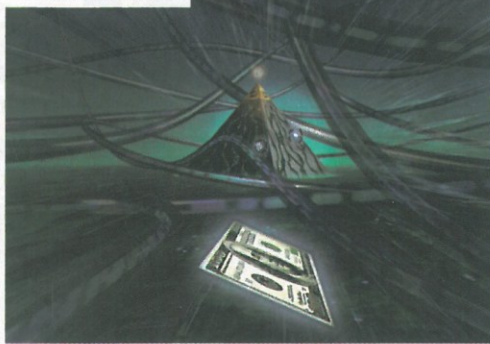
Ez egy nagyon jópofa figura: összefertözi az egész várost



A grafikon szerint csak a pimasz Nicaraguaiak próbálták lépést tartani a dicsőséges rómaiakkal – nekik se sikerült



Azt hiszem, ezt hívják "cash flow"-nak



lépünk át, amit a szövegen kívül abból is látunk, hogy városaink képe "korszerűsödik". A fejlesztéseket a városainkban termelt pénzből finanszírozzuk, és mivel magától értetődő, hogy a győzelem elsődleges záloga a versenytársak technológiai megelőzése, lehetőleg mindig a maximális mennyiségű pénzt fektessük a kutatásokba. A kutatások sebességét több tényező befolyásolja: a nehézségi fokozat; az államforma, ami meghatározza, hogy maximum mennyit lehet erre a célra költeni; a városainkban levő tudósok és a tudományos kutatást támogató épületek (akadémia, egyetem, stb.) és csodák. Egy új tudomány rendszerint új egység, épület vagy csoda (néha mindhárom) építését teszi lehetővé, de az időben előrehaladva már elfordul az is, hogy elavulttá tesz egy meglévő egységet (például a légiókat a puskapor), illetve hatástalanít egy csodát (mondjuk a Kelet-India Társaságot a tömegtermelés). A Civ2 ilyenkor szépen eladta egységáron a meglévőket (illetve egy csodával az új technológiára fejlesztette őket), de itt ilyesmire nincs szó: mindössze az építési listából törölnek, de attól függetlenül a meglévő alabárdosokkal megtámadhatunk egy őrülömást is. Hogy ez mennyire volt jó ötlet, ki-ki döntse el maga – szerintem jó, hogy nem csökkent a haderő létszámát a játék, mindenestre egy upgrade-lehetőség azért nem ártott volna. A játék öt korszakában összesen 112 féle tudományt fedezhetünk fel (ez majdnem kétszer annyit, mint a

Civ2-ben), amelyek egyes témakörökön belül egy fejlődési fát követnek. Persze rengeteg átfedés is van közöttük, tehát nyilván nem fogunk tudni atombombát gyártani, ha nem fedeztük meg fel mondjuk a monarchiát. A Great Library ugyan segít abban, hogy egyes tudományoknak mi az előfeltétele, illetve a következménye, de nagyon bírtam volna egy Alpha Centaurihoz hasonló "polgármestert", vagy az Imperialism2-nél látott módszert, ahol a program megadta az adott technológiához szükséges legrövidebb utat. Tudományokat persze nemcsak a kutatás pénzelésével tudunk elérni, hanem egyéb módszerekkel is. A Civ2 tekerseihez hasonlóan itt is találunk a felfedezőnek járó bónuszokat: a monolitokat tartalmazó mezőre lépve alkalmasint új tudományokat vagy új egységet kapunk ajándékba. A másik módszer tudományok megszerzésére a diplomácia: a finomabb módszer az, amikor egy követés létesítése után a térképhez hasonlóan csereberélhetjük, vagy akár adományozhatjuk őket; a durvább módszer pedig az, hogy egy ellenséges város elfoglalása után elveszünk. Az egyébként elég rossz jel, ha az utóbbi működik, mert

rásokhoz (hegyek, dombok, erdő) könnyen hozzájutunk. Általában javasolt a folyók vidéke (ilyen pozícióban mindkettő jól lehet termelni), illetve nem árt, ha valamilyen különleges lelet (rák, gyémánt, olaj, stb.) is van a közelben.

A városok menedzselésének az a titka, hogy az épületek felhúzásával és a vonzaskörzethez tartozó pozíciók fejlesztésével kellemes szinten tartsuk a jónép hangulatát és közben működéshez szükséges pénzt, élelmet és nyersanyagot is biztosítsuk.

Egy városra kattintva megjelenik a város képe, ahol a serényen dolgozó munkásainkat a Civ2-höz hasonlóan ide-oda rakosgathatjuk a vonzaskörzet 20 pozícióján. Minden egyes pozíció három dolgot termelhet:

1. Élelmet. Erre a városban lakó embereknek van szüksége. Az első építményünk mindig egy magtár legyen, ahol a felesleg elraktározódik. A város automatikusan fog növekedni (+1 munkás), ameddig megfelelő mennyiségű felesleg termelődik élelmiszerből. Idővel persze túlnépesedik, de addigra a magtárakban annyi felesleg halmozódik fel, hogy bőven van idő a többlettermelés kérdését megoldani;

2. Pénzt. Ebből fizetjük a kutatásokat, a dolgozók bérét, illetve a már meglévő épületek fenntartási költségeit. Szintén lehetőség van egy építés alatt álló épület vagy egység azonnali megvásárlására is a kincstárból.

3. Nyersanyagot. Erre van szükség az új épületek és egységek megépítéséhez.

Hogy miből és mennyit lehet termelni egy mezőn, az függ egyrészt az államforma lehetőségeitől, a felszín típusától, továbbá attól, hogy milyen fejlesztéseket végeztünk rajta. Ezt a feladatot a Civ2-ben szintén a telepések végezték, itt más módszer divik. Megadhatjuk, hogy államunk minden egyes polgára évente hány óra közmunkát (PW) köteles végezni. Ezek az órák minden kör végén egy központi alapba kerülnek, amelyből az egyes városok körül szükséges fejlesztéseket "fizethetjük": bányákat nyithatunk, szántóföldeket építhetünk, hálókat vethetünk ki a tengerre, utakat és vasutat építhetünk. A tudomány előrehaladtával ugyanígyen finanszírozhatjuk az urbéli vagy víz alatti városok hasonló fejlesztéseit, vagy akár a terraformálást is (szántóföldeket át lehet alakítani például hegygyé és viszont).

Termelés természetesen csak akkor zajlik ha a munkások hangulata jó. (Ha nem jó, akkor fellázadnak, és nem dolgoznak. Rossz esetben át is állnak a konkurenciához.) A jónép hangulatát két főbb csoport határozza meg: a munkakörülményeik, illetve a város által keltett hatások. Az előbbieket mi adhatjuk meg az államforma által megengedett kereteken belül, és ez a napi munkaidő, a bérek és az élelmezés mennyisége. Ezek gondolom magától értetődő jellemzők: nyilván mindenki boldogabb, ha ugyanannyi pénzért kevesebbet kell dolgoznia, vagy többet ehet. A negatív hatások is éppen ilyen nyilvánvalók: ha például csökkentjük a munkaidőt, csökken a teljes termelés is. A városi hatások bizonyultak, ilyenek például: a fővárostól levő távolság, a háborús állapot miatti elégedetlenség, és főleg a túlnépesedés.

A városokban építhető épületek (összesen 43 van) a lakosságra és termelésre különböző hatásokat fejtenek ki. Az első csoportjuk a város működését hivatott támogatni: magtár a kaja raktározásához, városfal a külső támadások ellen, bíróság és helyőrség a bűnözés ellen (mert lopkodnak ám szépen!), újrarendelés és különféle öko-cuccok a környezetszennyezés csökkentésére – és így tovább. A második csoportba tartozó épületek a termelt három cuchoz (pénz, kaja, nyersanyag) adnak különböző bónuszokat: egy gyár például 50%-kal növeli a nyersanyagok szintjét, a bank pl. a termelőt pénzt, a konzervgyár pedig az élelmet. A harmadik csoportba tartoznak a lakosság hangulatát javító épületek, amelyekkel a negatív hatásokat ellensúlyozhatjuk: ilyenek a templomok, a kolosszeum, a színház és társai.

Van még két speciális "építmény" is: a Civ2-ből ismerős Capitalization a teljes termelésből pénzt gyárt, míg az infrastruktúra PW-t, azaz közmunkát.

Lévé 20 pozíció a vonzaskörzet, 20 munkás is dolgozhat egy város földjein. Ennél persze sokkal többen

az azt jelenti, hogy valaki bizonyos témakörben leelőzött bennünket.

## VÁROSOK MENEDZSELÉSE

Godzilától már tudjuk, hogy a méret a lényeg: minél nagyobb városaink vannak, annál több emberünk termel, tehát annál jobban működik a gazdaságunk. Új városokat a telepésekkel tudunk létrehozni, amelyekből kezdésnek rögtön kétszer annyit kapunk, mint a Civ2-ben. Tehát nem egyet, hanem kettőt... A letelepítéshez ideális az a hely, ahol mind élelmetermeléshez (füves síkságok, tenger), mind nyersanyagfor-

is lehetnek (a rekordom 143-as volt), a felesleg ilyenkor speciális szakmákba osztható. A plusz emberek automatikusan a szórakoztatók közé kerülnek, ezek javítják a lakosság hangulatát, a többi szakmákba átirányítva őket pedig létfontosságú bónuszokat kapunk: a tudósok a tudományt, a kereskedők a pénzt, a szakmunkások pedig a termelés kimeneti értékét fogják emelni.

Kellemes dolog, ha a város vonzáskörzetében van valamilyen speciális áru lelőhelye, amelyeket a térképen kis figurák jelölnek. Ezekkel lehet bel- és külkereskedni: karavánok segítségével át lehet küldeni őket egy másik városba (nyilván oda, ahol a legnagyobb profit ígérkezik), sőt, ha a birodalom összes áruját egyetlen városba szállítjuk, akkor ott monopólium (azaz nagyon nagy haszon) keletkezik. A kereskedelmi útvonalakat el is lehet állni, azaz kalózkodhatunk is. Mint ahogy az ellenfél előszeretettel csap le a mi áruinkra is.

## HADDELHADO

Mint a fentiekből kiderült, az egységek a CTP-ben ki-

se-okat ad el, továbbá roppant kívánatos, ámde nem létező árukat hirdet az ellenfél városában, amitől a lakosai roppant mód idegesek lesznek. A szabotőrök ellen városfallal, illetve modernebb korokban erőterrel lehet védekezni. A legtöbb spéci karakter egyébként csak bizonyos államformában választható. A teokráciák sajátja a Cleric, aki az egyedül üdvözítő hitre (a miénkre) téríti a konkurencia lakóit, illetve világévégét jövedőül nekik (amiben végül is igaza is van). Modern kori változata a Televangelist, a tv-prédikátor, aki az okos készülékekből kikukantva szórakoztatja a megrettent nézőt a Cleric ökörségeivel. Másik kiváló ürge a Slaver, azaz a rabszolgakereskedő: ő egy nem-saját városból ellopokdjaa a populációt, akik a legközelebbi helyőrséggel ellátott városunkban kezdenek dolgozni. Kiváló módja a gyors népszaporításnak, de a gépi ellenfelek is előszeretettel használják. Ugyan láthatatlanok, de a program jelzi, hogy ha valahol vésszesen fogy a népesség – ott ideje egy városfalat felhúzni, mielőtt teljesen elfogyunk! A Slaver ellentéte az abolicionista, aki viszont a rabszolgákat lopkodja el. Mint a fentiekből látható, nem mindig a katonai megoldások lesznek a legjobbak...

## ÁLLAMFORMÁK

A Civ2-ből ismerőseket hat államforma mellett még ötöt kaptunk (plusz a kormányváltások esedékes anarchiát).



(utóbbi egyébként nagyon gyenge).

## CSODÁK

Csodák pedig léteznek, és különösen igaz a CTP-re. Az órnál nem rosszabb a többi sem, mert minden kornak 7-7 csodája van. A Civ2-ben volt néhány igen kívánatos darab és egynehány hasznavehetetlen – itt mindegyik nagyon kívánatos. Igaz ugyan, hogy mindegyik nagyon drága még a maga idején is, de mindegyik olyan jó kis bónuszokkal szolgál, hogy a guta megütött, amikor a gaz ellenőtem épített

mányt ellophat a többiektől. A televízióhoz tartozó csoda Hollywood: mivel a televízió egy adott városban +5 aranyat jelent fejenként, a csoda megépítője az ellenfél összes városa jövedelmének a felét magához szólíthatja. Vannak fegyverként is használható csodák: például az Eden Project az ökoerillák segítségével elpusztítja a három legfűtösebb várost. Ha ezelőtt már megépítettük a Sensoriumot (ami azonnal megszünteti a környezetszennyezést és a túlnépesedési problémákat), akkor ez csak jól sült el... A Nanite Defuser pedig megoldást jelent a nukleáris veszélyre, mert azonnal megsemmisíti az összeset.

## NOMEN EST OMEN

– azaz a név kötelez. Ilyen címmel nem lehetett rossz játékot írni. Illetve lehetett, de szerencsére ez az Activisionnél nem sikerült. Az ember körül mindig ott van az a bizonyos kis déja vu-ézés, de attól függetlenül a játék teljesen más, mint a Civ2. Hosszabb, nagyobb, látványosabb – még azt is meg merem kockáztatni, hogy jobb is. Még azt is sikerült megoldani, hogy a háttérben szóló zene ne menjen az ember idegeire egy 30-40 órás parti alatt. Ugyan elég sok újítást tettek bele, és elég rendesen átrendezték a játékot, nyugodtan viselhetné a Civ3 sorszámat is. Egy valamit hiányoltam belőle, de azt nagyon: a városok látképét. Meg az autosave-et, amikor bátor War Walkereimmel egy kicsit túlságosan megerőltített városba botlottam. Egy szó, mint száz: egy stratégiának vétek lenne kihagyni, még akkor is, ha real time-hoz szokott.

## Civilization Call To Power

FEJLESZTŐ: Activision

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketjere

Minimum: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P166, 64MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: modem, LAN, Internet

### Külső/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

### Summa summarum

Legalább annyi álmatlan éjszakát fog okozni nekünk, mint a Civ2

## végítélet

# 94%



Az Erő(tér) velem van!  
Meg a japán büntetőhad-



A War Walkerek ideális eszközei  
bármilyen büntetőhadjáratnak



zárólag a városaink védelmét, illetve a többiekkel való kitalást szolgálják. Ha jól számolom 72 van belőlük, de ebből viszont csak 60-70% a direkt támadó egység. Ezekre az általános szabályok jellemzők, paramétereik (támadás/hatótáv/védekezés/mozgás) pedig megadják felhasználásuk módját is. A nagyobb hatótávval rendelkező csapatok annyit előnyben vannak, hogy távolról löhetnek az ellenfél csapataira, akiket viszont a terepviszonyok bónuszai segítenek. A lövöldözés szó szerint értendő, ugyanis a csatákat a CTP-ben meg is szemlélhetjük. (Őh, be szép is lett volna, ha esetleg irányíthatnánk is őket!) Szintén újdonság, hogy a csapatok nem feltétlenül egyesével támadnak, hanem maximum 9-es méretű seregeket szervezhetünk belőlük.

A maradék 30-40% szállító, illetve spéci egység. Az utóbbiak láthatatlanok, és találunk köztük például diplomatát, és egy csomó kémet és terroristát, akik szokás szerint lázadásokat szíthatnak, ellophatnak valamit és különféle szabotázsakciókat követhetnek el (például megmérgezhetik az egész várost). Az ügyvédek különféle jogi hercehurcákkal leállíthatják egy köre egy város termelését, a Corporate Branch pedig McDonalds-szerű franchise-ok eladásával csapolhatja meg a város jövedelmét. A legnagyobb álláság a Subneural Ad nevű léghajó, amely franchi-

Minden államforma különbözik a többitől az öt alapvető paraméterében (növekedés, termelés, kutatás, pénz és katonák), ezért pozitív és negatív bónuszokat jelent, figyelembe véve azt is, hogy egyes csapatok csak adott államformában használhatók, egyes fizetések (pl. kutatás) maximálva vannak, ráadásul egyes épületek hatásai is mások (például egy katedrális a kommunizmusban csak 1 boldog embert jelent, teokráciában viszont 5 lesz tőle vidám.) Hogy éppen melyiket használjuk, az az adott helyzettől függ. T. J. koma szerint a legjobb a fasizmus, de ez csak azért van, mert egyedül csak ebben az államformában kiváló a katonaság. Részemről jobban kedvelem mondjuk a technokráciát, ahol ugyan csak közepesek a katonák, de a kiváló termelés miatt tömegével lehet gyártani a bájos War Walkereket, akik majd úgyis elsöpörnek mindenkit. Egyébként sajátos, hogy ha a gép olyan ellenfelet sorsol, akinek vannak bizonyos hagyományai, a játék vége felé fel is veszi a rá jellemző államformát: a németek fasizmusban, az oroszok és kínaiak kommunizmusban, a héberok teokráciában, az amerikaiak pedig demokráciában élnek

meg valamit. Akárcsak a tudományoknak, a csodák-nak is teljesen más nevük van, és valami nagyon kellemes kis ajándékot jelentenek a gazdaság, a jónép hangulata, illetve a védelem terén. Külön pének a jelenkor, illetve a sci-fi regényekből már jól ismert közeljövő tudományai és a hozzájuk tartozó csodák. Az Internet megépítése után például a csoda tulajdonosa a következő koronként 10-10 tuda-

**TopWare**  
AG



**GET MEDIEVAL**

6.995 Ft

**TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!**



**A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ ARCADE-TIPUSÚ JÁTÉK AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.**

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL: KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!

**"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."**



6.995 Ft

**RAGE of MAGES**

Magyar nyelvű kézikönyvvel!

25 küldetés, csodálatos hang- és képeffektek  
300 fegyver, 50 különböző ellentel, egyszerre akár 16 játékos!

- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| Vészhelyzet - 4.995 Ft magyar nyelvű szoftver         | JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft! Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével | EARTH GOLD EDITION - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft! magyar nyelvű kézikönyvvel | MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft                |
| Knights & Merchants - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver | RoboRumble - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver                                       | SILVER GAMES I. 10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft                        | MICROGRAFX DESIGNER 6.0 magyar nyelvű "hep"-pel - 4.995 Ft |

**AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.**

**SHOGO** 昇岡  
mobile armor division

6.995 Ft

Quake-típusú játék csúcs 3D grafikával.  
Kétféle játékmód: lábon és egy harci robot belsőjében.  
Ments meg egy várost és a testvéredet egy örült admirális örült tervétől!

**Egy idegen bolygó.  
Egy elveszett testvér.  
Egy megtalált szerelmem.  
Egy küldetés...**

**TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!**

**Forgalmazó:**  
TRAVELBOX - Hungária Kft.

**TopWare**  
AG  
kizárólagos magyarországi képviselője.  
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310  
Telefon/Fax: 37/315-905  
E-mail: twh@interdnet.hu

Tavaly ámult ám a PC-s világ rendezes, amikor az Eidos piacra dobta a Final Fantasy VII-et. Amikor minden játéktejlesztő egymást másolja és alig tud valami újdonságot elővarázsolni a kalapjából, egész egyszerűen érthető, hogy a konzolokon milliós példányszámokban fogyó sajátos játékestílust (Martin-féle definícióval: akció RPG-t) addig senki sem próbálta PC-re átültetni. Az FFVII annak rendje-s-módja szerint le is tarolta a piacot, és igen remélem, hogy a sikere még sok hasonló játékot eredményez majd PC-n is. Valami hasonló stílussal operál az Infogrames vadonatúj üdvöskéje, a Silver is, aminek már az introjától is hanyatt estem. Igaz ugyan, hogy nem teljes képernyős (szélesvásznú), de iszonyú jól meg van komponálva és nagyszerű hangulatot teremt. Amikor már vagy tíz perce ment, igencsak pislogni kezdtem, hogy vajon még meddig fog tartani...

A történet Jarrah földjén játszódik, amelyet egy félelmetes varázsló (nevezetesen a címszereplő, ami névnek meglehetősen csirkefogás) kerített hatalmába. A nép retteg, de nemcsak Silver úrtól, hanem tisztelt családtagjaitól is: Glass nevű boszorkányfeleségétől, és Fuge nevű fiától, akit kerek a világon a legádázabb harcosként féltnek. Utóbbi úriember az intro utáni közjátékban épp azzal van elfoglalva, hogy az egyik szigetről a gárdistáival hajóra rakassa az

rel történő támadáshoz (per pillanat a kardhoz) nyomunk kell a harci billentyűt (Ctrl), és a bal gomb lenyomva tartása mellett mozgatunk az egeret (a sima kattintás a későbbiekben célpont-kijelölésre szolgál a csapat távolsági fegyverekkel rendelkező tagjainak). Balra vagy jobbra mozgatva az adott irányba vágunk, felfelé szúrunk, lefelé pedig egy 180 fokos körívben kaszálnunk (utóbbi népeesebb támadóbrigád esetén ropant kellemes eredményeket hoz). Jobb kattintásra a fegyverrel blokkoljuk a szemből jövő támadást (ha van a másik kezünkben egy pajzs, akkor természetesen azzal), illetve ha a Ctrl-t nem nyomjuk, akkor elugrunk. Ugyanígy egyszerű a játék kezelése is. Sima kattintással moz-

gunk, duplával futunk. A pointer egyébként mindig mutatja, ha valamivel "interactolhatunk" (kijárat, fel lehet venni, lehet piszkálni, stb.), a hasznos cuccokat rejtő ormótlán ládák már messziről világítanak, ráadásul a leölt ellenségek által elejtett tárgyak is igen szép ívű repülés után érnek földet. Jobb kattintásra megje-

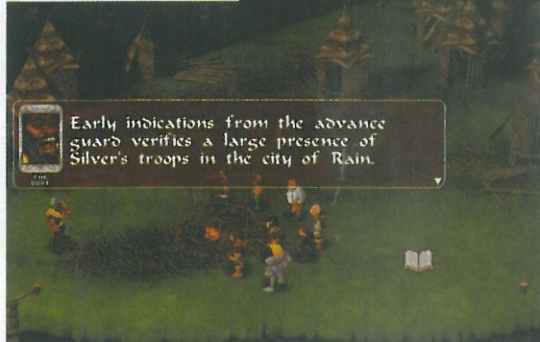
nál is, a kajakereskedővel szemközti figurától. E fegyvereknél fontos, hogy mindig pontosan oda löne, ahova kattintottunk (már amennyiben a tűzvonalat nem blokkolja a terep). Néhány távolabbi (illetve függőbb) dög előszeretettel elugrál a skulók elöl, ilyenek ellen célkeresésel lehet akár területűzet is löni, sőt, takarékosag intézkedésként a funkciógombokra azt is beprogramozhatjuk, hogy hányat lőjön a figura.

**Távolsági fegyverek:** A név magáért beszél, ilyenek például a csúzi, a tör, a nyíl, stb. Kétsős jellemzőjük, hogy – a csúzi kivételével – mindegyikhez lőszer is szükséges. Lőszer lehet venni a barakkok-

varázkard használatával nyíratjuk csak ki, mert egy akna felett lebeg, és nem férünk hozzá. **Kézifegyverek:** Különböztető szűrő és vágófegyverek, elsősorban kardok. **Speciális mozgások:** A karakterek a kézifegyverekhez szolgáló speciális mozgásokat (combokat)

# SILVER

Ebben a játékban mindenki rengeteget járattja a száját. A Herceg meg különösen



összes lányt és asszonyt. Míg ez zajlik, megismerkedhetünk a játék főhősével, Daviddal, aki egy erdő közepén álló kis házikóban éldegél nagyapjával és szerető feleségével, Jenniferrel. Nagyapa szerint épp ideje, hogy előhozzuk a kardot a ládafiából és megtanuljunk vívni – ha másért nem, hát azért, mert megkezdődött a játék. A vívőlecké után megjelenik Fuge is a gárdistáival, mert a mi asszonykánkra is fáj a foga, és a nagyapó csitítgatása mellett végignézzhetjük, amint elterelgeti – aztán a nyomába eredünk. A játékban az lesz a feladat, hogy megkeressük Jenniferet, legyőzzük Silvert, megmentjük a világot és a szokásos hasonló marhaságok. Megjegyzem, nem volt egy nagy ötlet, hogy a játékosnak egy házias emberrel kell azonosulnia. Ilyen nyilván kevés lesz közöttük, másrészt pedig rögtön az első karakter, aki belép majd a csapatba, egy Larát megszégyenítő idomokkal (illetve poligonokkal) rendelkező, igen lenge ruházatú hölgy, akibe egyébként egy komplett lázadó tábor szerelmes. (Bár igaz ő el is hullhat menet közben.)

Figyelembe véve a játékkategóriát is, a játék kezelőfelülete az egyik legszellemebb megoldás, amit fennállásom alatt láttam: minden az egérre van alapozva (külön dicséretes, hogy van balkezeseknek fekvő opció is), és max egy gombot kell a billentyűzetről használnunk. Szép példa erre a kezdetben kapott vívőlecké, ahol a nagyapó az alapvető mozdulatokat oktatja. Kézifegyver-

Az egykori könyvtár tele van impekkel, de azért a Mission nem Impossible



lenik az aktuális karakter inventoryja a náluk levő cuccokkal, amelyeket többféle módon szerezhethetünk be: simán találjuk őket, egy ellenségtől elvesszük, egy másik karaktertől kapjuk vagy tanuljuk, illetve valakitől vásároljuk. A vásárlás egyébként adott esetben csak akkor működik, ha a cuccból menet közben már találtunk egyet. Az óramutató járásának megfelelő irányba haladva az alábbi dolgokat találjuk az inventoryban: **Élelmiszerek:** Itt vannak a karakternél levő élelmiszerek, amelyekkel a harc során elvesztegetett Hit Pointjait tölthetjük vissza. Növekvő sorrendben egyre nagyobb tápérték, mint ahogy a többi almenüben is a sorrend jelöli a határfokot: az alma 20, a répa 40, a kenyér 60, míg egy sült patkány-szintű csemege már 130 HP-t jelent. Élelmiszereket vásárolhatunk a barakkoknál levő kereskedőtől is. Erre egyébként nem feltétlenül lesz szükség, mert a játék igen jól van súlyozva:

nál is, a kajakereskedővel szemközti figurától. E fegyvereknél fontos, hogy mindig pontosan oda löne, ahova kattintottunk (már amennyiben a tűzvonalat nem blokkolja a terep). Néhány távolabbi (illetve függőbb) dög előszeretettel elugrál a skulók elöl, ilyenek ellen célkeresésel lehet akár területűzet is löni, sőt, takarékosag intézkedésként a funkciógombokra azt is beprogramozhatjuk, hogy hányat lőjön a figura.

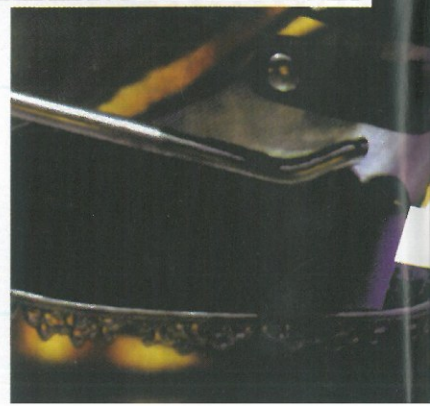
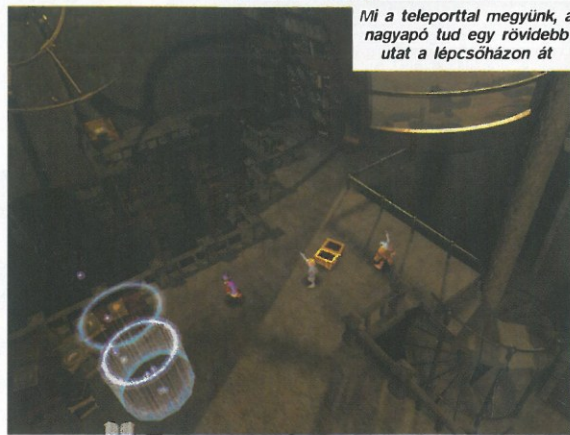
**Mágikus tárgyak:** Ezek mágikus energiával működő védő és támadó fegyverek. Például rögtön a játék elején kapunk egy varázkardot, amellyel egyaránt lehet távolról lődni és közelről vívni. A lődözéshez azonban meg kell várni, amíg az energiája újra feltöltődik.

**Hátizsák:** Első rekeszében találjuk a tulajdonképpeni inventoryt, amelyben megnézhetjük a nálunk levő tárgyak teljes listáját (a fegyvereknél és a varázslatoknál a szintjüket is), megtaláljuk az adott figura karakterlapját a tulajdonságaival és szintjével, a pénzünket, itt van a távolsági fegyverekhez szolgáló töltőnyel listája, valamint ide kerül majd a dr. Buzukitól szerzett térkép is, amivel a már ismert helyszínek között tudunk majd gyorsan teleportálgatni. A második rekeszben vannak a különböző mágikus- és gyógyitalok, ezeket egyébként Buzuki mestertől meg is vásárolhatjuk az orakulum előtti kertben. A harmadikba kerülnek a kulcsok (ha megvan a megfelelő, akkor elő sem kell venni, automatikusan nyitja a hozzá tartozó ajtót), a többibe pedig a küldetés történetében szerepet kapó egyéb tárgyak (teddy macsó, kürt, stb.) kerülnek majd alkalomadtán.

**Pajzsok:** A pajzsok listája. Ha a karakter egyik kezében kézifegyver van, akkor a másikban egy pajzs is lehet. Illetve kell is lennie – a második nagyobb ellenséget már eleve csak a pajzs és a



Mi a teleporttal megyünk, a nagyapó tud egy rövidebb utat a lépcsőházon át



találhatnak, illetve tanulhatnak egy karaktertől, amiket kiválasztva a szimpla vagdalkozásnál lényegesen nagyobb sebést vihetnek be. Ezek szintén mágikus cuccok tehát töltődniük kell. Parti nélkül nem is RPG az RPG, itt is az időnk

nagy részében több karakterből álló armádiákat fogunk kommandírozni. A grandiózus hadsereg 1-3 főből állhat. Lehet, hogy ez egy RPG-fanatikusnak talán kissé kevésnek tűnik, de egészséges mennyiség, ha figyelembe vesszük hozzá azt a



Sekunával nagyon népszerűek vagyunk a városi örök között: mindegyik rohanna siet hozzánk

tényt, hogy a harcok bizony valós időben folynak. Ettől egy FF7-rajongót természetesen azonnal kiver a víz, de jelentem, az irányítás olyan frankó, hogy még az én akciójátékokhoz nem igazán szokott kezem alatt is tökéletesen muzsikált a dolog. Egy kattintással ki lehet választani, hogy melyik karaktert akarjuk irányítani. Őt a többi mindig komótosan követi, de ha C&C-stílusban

egy négyzettel kijelöljük őket, akkor szorosan együtt is mozognak vele. A kulcszserleplő David, ha ő meghal, akkor rendszerint bukta lesz a dologból. Harcban tehát célszerű őt irányítani, a másik (két) karakternek pedig olyat behozni, aki(k) majd biztonságos távolból durrogatnak. Harc közben természetesen akármikor át lehet váltani egy másik figurára, illetve bármikor megnyit-

Valami azt súgja, hogy ezzel a nagy Piroskával még sok bajom lesz



hatjuk az inventoryjukat, hogy elemőzsiával vagy varázsnedűkkel pótolják a HP-t, avagy átváltásnak egy másik fegyverre. Arra azért nem árt ügyelni, hogy ugyan a kulcsok és a történet tárgyai közös használatúak, a többi cucc egyéni, ráadásul tárgyat nem lehet átadni egy másik karakternek. Így tehát figyeljünk rá, hogy nyilakat azzal vásároljunk, akinél a legdögösebb íj van, továbbá a talált élelmet is az a figura szedegesse fel, akinél a legkevesebb van. A csapatba be-

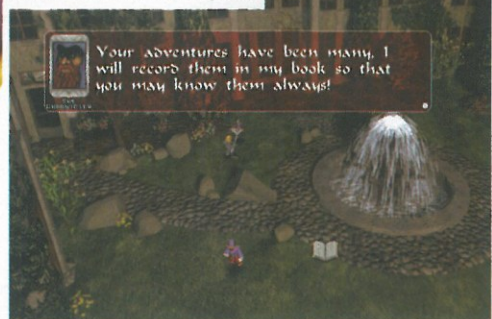
lehet bókászni – a számukról már nem is beszélve! Az egyes helyszíneken belül a kameraállítás ugyan mindig fix, de a konzolos akció RPG-k legjobbjaitól alapszinten minden egyes helyszínen változik a perspektíva és a zoom. Nagyszerűek a harcok közben látható fényeffektek és teszi ezt a program úgy, hogy nem kell hozzá 3D-kártya (igaz, nem is támogatja őket). Nagyon elvannak találva a hangok és a zene, bár jó lett volna, ha mondjuk a külön szöveges és hangos kommu-

# ni-Final Fantasy

A kezemre már kicsit odakozmált a tűzvarázs, épp ideje, hogy átcserelem jégre



Ha elmondjuk neki dicső tetteinket, a krónikás feljegyzi őket az utókornak (röviden: save game)



hozható karakterek ugyan csak a neviükön szerepelnek, de már a ruhájukról, illetve a tulajdonságaikról is felismerhetők bennük a klasszikus osztályok: David típlikus lovag, Sekuna elf, és így tovább. Az RPG-szabályok egyébként csak meglehetősen tág értelemben élnek: ugyan van egy rakásnyi tulajdonság a karakterlapon, de ezek nem akkor fejlődnek, amikor a karakter használja őket, hanem akkor és egyöntetűen, amikor fegyverek is fejlődnek, ami maximum csak az állandó kisebb ellenfeleknél lesz nagyobb hatással, hiszen ezután egyre méretezesebb dögök fognak belénk kötni. Na, térjünk át az értékelésre. Kezdjük a látvánnyal: ha az introtól hanyatt estem, akkor a grafikától egyszerűen lefontam a lábam. Elképesztő, hogy milyen gyönyörű, aprólékosan megrajzolt helyszíneken

nikációt egyszerre is tudja. Elég jó a történet is (leszámítva azt, hogy én hagytam volna az ördögbe a világot és Jennifert, ha a Sekuna nevű elf leányzó hajlandó velem eljönni egy lombos erdőbe), amelybe egy jó adag humor is becsempésztek. Tehát minden összetevő nagyszerű, és mindezek tetejébe még jön a tökéletes kezelőfelület. A Silver egyszerűen ultrapopuláris játék: én el nem tudok képzelni olyan embert, akinek ez nem tetszene. Elég legyen annyi róla, hogy két ismerősömet, akik kizárólag focikkal, illetve stratégiákkal hajlandóak játszani, alig tudtam leszállítani róla.

CoVboy

<b>Silver</b>	
FEJLESZTŐ: Infogrames	
KIADÓ: Infogrames	
WEBSITE: www.silver-game.com	
MEGJELENÉS: megjelent	
<b>Ketycere</b>	
Minimum: P166, 16MB RAM	
Ajánlott: P266, 32MB RAM	
3D-gyorsító: nincs	
Multiplayer: nincs	
<b>Külcsin/belbecs</b>	
Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■
<b>Summa summarum</b>	
Egy játék, aminek minden esélye megvan arra, hogy öt év múlva is emlékezzünk rá	
<b>végítélet</b>	
<b>94%</b>	

# Imperium Elastica

Imperializmus. Úgyes marxista gondolkodók ugyan már roppant szépen definiálták a fogalom mibenlétét, de mivel definícióikat egyéb eszméikkel egyetemben lehúzta a klotyón a történelem, inkább tekintsünk el a "tudományos" ismertetéstől, és maradjunk a szó szerinti magyarázatnál: birodalmi törekvések. Ezzel a két szóval tulajdonképpen már mindent el is mondtunk az SSI új játékáról. Azért kicsit bővebben is kifejtjük az ügyet.

## A BIRODALOM KERETEI

Mint a sorszámból is kiderül, már volt az SSI-nak egy hasonló című próbálkozása úgy két évvel ezelőtt, amely viszonylag kevés port vert fel – ha másért nem, hát azért, mert a Panzer General 2-vel egy időben jelent meg. Az első részben az ipari forradalom és a XIX. század zürzavaros éveit játszhattuk végig századunk elejéig, amely időszak a második részre kissé kitágult: most 1502-ben kezdünk, és tart a játék a végtelenségig, illetve addig, amíg valamelyik játékos meg nem szerzi az óvilág feletti dominanciát.

Témáját tekintve az Imperialism úgy fest, mint egy kissé megnyírbálgatott Civilization, habár teljesen más filozófiát követ: az elsőd-



1660 – A nemzetközi helyzet fokozódik



Az egészséges militarizmus egy új tábornokot is eredményezett

leges hangsúly a minél jobban működő gazdaság- és üzletpolitikán van, mint inkább a hadműveleteken, a populáción vagy akár a vagyonon. A játékban hat európai nagyhatalom versenyez egymással az Óvilág feletti dominanciáért, a történelemből ismert forgatókönyv alapján:

- Első fázis: Az Óvilág értékesebb gyarmatai és az Óvilág kisebb hatalmai feletti ellenőrzés megszerzése, egyrészt a létfontosságú nyersanyagforrások okáért, másrészt pedig az Óvilágban fel nem lelhető gyarmatárak miatt, amelyek egyrészt lehetőséget biztosítanak a társadalom "minőségének" emeléséhez, továbbá direkt vagy indirekt módon jelentős bevételhez juttatnak bennünket;
- Második fázis: technológiai fejlődés és piacok keresése a kész termékeknek. A gyarma-



Párizs végnapjai blokáddal és a kegyelemdöféssel

tok és alárendelt országok rendszerint kellemes feltevőpiacot jelentenek az árufeleslegre, mindaddig, míg valamelyes önállóságuk még marad. Stratégiai jelentőségű cik-kekre ugyan

nyilván a konkurenciánál is van kereslet, de persze csak egy igen szűk látókörű imperialista szponzorálgatja versenytársai működését; – Harmadik fázis: Mint a jeles angolszász politikusok többször is kifejtették, ha az árúk nem tudnak átlépni a határokon, akkor a hadseregek fognak. A játék célja ugyanis 31 Óvilág-beli tartomány megszerzése földhöz ragadt katonai-, avagy emelkedett politikai eszközökkel.

A hat európai nagyhatalom (Anglia, Portugália, Spanyolország, Svédország, Franciaország és Hollandia) mellett az Óvilágban találunk még kisebb hatalmakat (Írország, Svájc, Olaszország, stb.), illetve az Óvilágban indián törzseket. A CIV-től eltérő filozófia elsősorban abban nyilvánul meg, hogy abszolút nem kell foglalkoznunk a városok menedzselésével: minden tartományban csak egyetlen város van, amelyeknek pusztán védelmi szerepe lesz. A birodalom legfontosabb tartománya az, ahol a fővárosunk fekszik: minden egyes árucikk ide lesz szállítva, továbbá ha elvesztjük, a játék is véget ér (a többi nagyhatalom ilyen esetben csak a diplomáciából esik ki). Az áruszállítás történet száraz-földi



és vízi úton. A szárazföldi szállítás automatikus, már amennyiben a megfelelő úthálózat a rendelkezésre áll. Az első részben minduntalan raktárakat kellett építtetni, ami most egyszerűsödött: minden olyan árucikk automatikusan a főváros raktárába kerül, ami olyan pozícióban termelődik, ami mellett olyan út vezet, ami kapcsolódik a fővároshoz vezető hálózatba. Ha ez nem lehetséges, akkor marad a vízi szállítás, hiszen a főváros mindig rendelkezik egy kikötővel is. Hajóinkat itt lehorgonyozva lehet a vízi szállítást megkezdeni, de lévén ez a hajótér függvénye, itt nekünk kell beállítani, hogy milyen cikkek kerüljenek szállításra. Nyilván ehhez szükség van arra is, hogy a termelés helyén is legyen egy kikötő. Meglehetősen egyszerű a termelés is, már amennyiben búzaföldön kizárólag búzát lehet termelni, és a szénlelőhe-

munkaerejüket lehet a feldolgozás szolgáltatá-  
ba állítani. A gyarmatuk behozatala után azonban lehet emelni a színvonalukat: a gyarmokok 4, az utazók 6, a mesterek pedig 8 egységnyi munkaerőt jelentenek, de ennek fejében luxuscikkekre is vágnak: az első a cukornádól készülő cukorra, a második dohány-

A jól dekorált itéletvégrehajító sereget az utolsó angol ellenállási fészkek ellen indul



ből készülő szivarra, míg a harmadik prémshap-  
kára. Mivel ezek is csak egy egységnyi élel-  
met fogyasztanak, idővel mindenképpen érde-

vasat is). Úgyszintén fejleszthetjük vele a városokat, aminek az a haszna, hogy több katonai egység is állomásozhat benne. Illetve ez így nem pontos: akármennyi állomásozhat, de támadás esetén csak a méretnek megfelelő csapat védekezhet.

**Mórnök:** Elsődleges feladatuk az úthálózat kiépítése, de velük lehet megerősíteni a városokat (az erőd szintjének megfelelően 1-3 nehéztüzérség adódik hozzá a város védelméhez), illetve ők építik a vízi szállításhoz és a haltermeléshez szükséges kikötőket a tengerparton.

**Pályamunkás:** A gőzmozdony feltalálása után vasutat építhet a mérnök által épített útra, ami emeli a szállítás minőségét. Ha van elegendő nyersanyag, akkor a következő városig automatikusan dolgozik.

Kent jó példa az úthálózat takarékos kiépítésére



**KUTATÁS**

A siker egyik titka a minél gyorsabb ütemű technológiai fejlesztés, amelynek következtében egyre magasabb szintű termelőépületeket, katonai egységeket, hajókat, városokat és utakat építhetünk. A Civilizationhoz hasonló fejlődési fa meglehetősen bonyolult és hosszadalmas, de téma szerint csoportosítható, sőt, meg lehet adni egy kívánt célt, és ilyenkor a program mindig a kívánságlista elejére rendezi az ehhez vezető felfedezéseket. Gazdagabb imperialisták egyszerűen négy tudományt is fejleszthetnek. Minél magasabb szintű egy technológia, nyilván annál több pénzbe és időbe kerül a kifejlesztése. Az idő mondjuk lerövidíthető, de ez aránytalanul nagyobb költséget is jelent körönként, szóval ezt csak a kiváló gyarmati kereskedelemmel (illetve trainerrel) rendelkezők engedhetik meg maguknak.

**KATONÁSDI**

**Felfedező:** A hegyekben, mocsarakban és sivatagokban nyersanyaglelőhelyek után kutatgatunk velük, továbbá az Újvilág felfedezése után feltárhathatjuk annak fehér (illetve a játékban: fekete) foltjait, különös tekintettel a birodalmak fővárosaira. Sajnos csak olyan területre léphet, amely nem tartozik egy másik nagyhatalomhoz.

**Kém:** Egy nem saját tartományban levő katonai erőről csak akkor kapunk tájékoztatást, ha az egy sajátal szomszédos vagy a szomszédos tengeren hímálozik egy flottánk. A kém viszont bekukkanthat a távolabb levőkre is.

**Kereskedő:** Az Újvilág törzseitől nem feltétlenül erőszakos módon tudjuk megszerezni a területeket – a kereskedővel meg is lehet vásárolni azokat, míg nem kerültek függésbe valamelyik nagyhatalomtól. Ugyancsak lehetséges van egy földterület bérletére is. Persze ez pénzbe kerül, a legtöbbször egyszerűbbek a katonai megoldások.

A birodalom biztonsága, nemkülönben világurami terveink természetesen megkívánják a megfelelő fegyveres erő valamint flotta felépítését is. Mindkettőhöz egy szabad "munkaerőre" (ha más nem, ki lehet vonni valakit a termelésből), szöveget és a megfelelő építőanyagokra van szükség. Az első paraméterből kiderül, hogy egy parasztból két katonát lehet csinálni, de militárisa hajlamú játékosoknak nem árt figyelembe venni, hogy a katonákat nem lehet "lebotantani", kaját viszont továbbra is fogyasztanak. A katonaság és a flotta növelésével bónuszokat is kapunk: bizonyos létszám után a katonáknál egy-egy újabb tábornok, a flottánál pedig egy új zászlóshajó (a technikai szintnek megfelelő nagy hadihajó) kerül ingyen a leltárba. A technológiai fejlettség előrehaladtával egyre jobb minőségű (és persze drágább) csapatokat hozhatunk létre, de lehetőség van a már meglévőket upgradeelni is. Ezen persze nem árt előbb elmélkedni, mivel – a munkaerőt leszámítva – a fejlesztés nyersanyagszükséglete pont ugyanakkora, mintha újat hoznánk létre, és tapasztalatalm szerint a minőség egyedül a nagy hadihajók tekintetében múlja felül a mennyiséget. Nyilván ez csak rövid távon értendő: az alabárdosok természetesen nem ellenfelei a gárdistáknak.

Kezdjük a szárazföldi csapatokkal, amelyek három nagyobb csoportba (gyalgóság, lovaság és tüzérség) oszthatóak, azon belül pedig könnyű és nehéz kategóriákba (illetve gyalogságnál van még milícia is). A technika fejlődésével mindig változik az adott kategória ereje, típusa, fegyverzete és persze a nyersanyagszükséglete is. Az egyes típusok különböző jellemzőkkel (tüzérő, támadás, védelem, stb.) üzemelnek. Védelmi célokra tökéletesen megfelelnek például az olcsó,

ilyen sem lehet aranybányát nyitni. A termelés mennyisége attól függ, hogy milyen szintű épület végzi a termelést, amelyet egyébként a pozícióban levő ábra is mutat (max 4), a szállítást pedig attól, hogy milyen minőségű út mellett fekszik a hely (ez is max 4, vasutak kikötők és városok környékén).

A termények a fővárosba kerülés után kerülnek feldolgozásra (ha van ehhez szükséges munkaerő), illetve a raktárakba. Felhasználásuk módját illetően négy nagyobb csoportba oszthatóak:

**Élelmiszerek:** A polgárok élelmezését szolgáló cikkek, azaz búza a szántóföldről, szarvasmarha a farmról és hal a kikötőkből. Ugyan kissé neveltséges, de az élelmiszerek nem árucikkek: venni nem lehet őket, tehát mindenképpen termeléssel lehet csak hozzájuk jutni. A húsból fontos mindkettőt termelni, és mivel halból rendszerint kevesebb van, nyilván azt komálja jobban a jónép is. Az élelmezés elsődleges szempont a gazdaság szempontjából, mert ha a fővárosba nem érkezik elegendő kaja, akkor az éhező polgárok megbetegszenek (munkaerejük kiesik a cikkek feldolgozásából), és idővel elhullanak.

**Építőanyagok:** A termelőépületek, erődök, hajók és katonai csapatok építését szolgáló cuccok, úgy mint fa (fűrészáru), réz és ón (bronz), vasérc és szén (vas és acél). Ilyen értelemben véve szintén "építőanyag" a juhból (később gyapotból) készült szövet (új munkások toborzásához, katonákhoz és hajókhöz szükséges), valamint a fából készült papír (szakmunkásokhoz és magasabb szintű dolgozókhöz kell).

**Jólelti cikkek:** A szövet fejében toborzott parasztozok kezdeti "jólelti cikkek" az élelmiszer, melynek fejében egyenként két egységnyi

mes lesz fejleszteni a parasztokat, figyelembe véve azért azt is, hogy ha a magasabb szintű munkás nem kapja meg az áhított cikket, akkor természetesen megbetegszik.

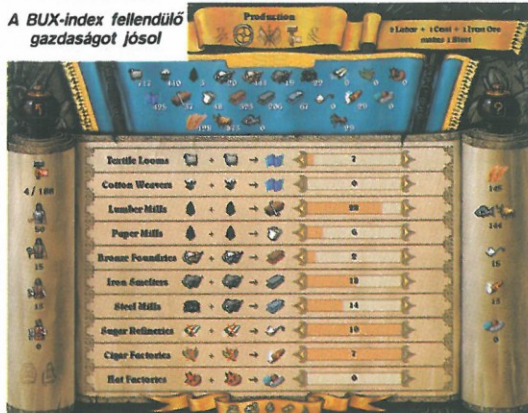
**Kézpénzre váltható cikkek:** A gyarmatokon egy csomó olyan cikket termelhetünk, amelyek a fővárosba szállítva egységáron azonnal automatikusan kézpénzre váltódnak. Ilyenek az arany, az ezüst, a gyémántok, a drágakövek és a fűszer. Habár a pénz a gazdaságban nem játszik szerepet, a szakmunkások felállításában, a kutatás finanszírozásában és a támadó hadműveletek pénzelésében igencsak szükség lesz rá.

**SAKMUNKÁSOK**

A játékban némi kézpénz és papír fejében hat különböző szakmunkást hívhatunk életre. Enni szerencsére nem kérnek, mindössze az építőmunkájukhoz szükséges nyersanyagokat (vagy pénzt) kell raktáron tartanunk számukra.

**Építő:** A mezőgazdasági parcellákon és a felfedező által talált lelőhelyeken a technológiai szintnek megfelelő termelőépületeket emelhetünk vele. A négyes szintű nyersanyag termelőknél külön haszna, hogy már nemcsak négy alapanyagot, hanem egy készterméket is hoznak (egy vasércbánya például egy nyers-

A BUX-index fellendülő gazdaságot jósol



de viszonylag jó védekezéssel rendelkező milíciák, míg támadásra a nehézsúlyosság és a lovasság lesz ideális. A tüzérség esetünkben kicsit érdekesen alakul: mivel a nehéztüzérség túl lassú, célszerűbb a könnyűt erőltetni támadásban. Az egy más kérdés, hogy ehhez egy csomó lóra lesz szükség, amelyeknek tenyészeteit nem lehet 1-nél nagyobbba növelni.

A katonákat korlátozás nélkül mozgathatjuk a saját tartományaink között (akár a tengeren túra is), megtámadni viszont csak szomszédos tartományt lehet (deszant hadműveleteknél szükség lesz a hajókra is). A védők maximális létszáma függ a város nagyságától és az erődtetés szintjétől (bónusz ágyúk). A támadóké látszólag semmitől, de ez csak látszólag van így: még a nacionalizmus feltalálása után is csak maximum 12 alakulat támadhat egyszerre (illetve ha egy tábornok is van velük, akkor 16). Ez igen nagy ökörség, két okból is:

1. A támadó hadműveletek NAGYON sok pénzbe kerülnek (ha üres a kincstár, eleve nem is tudunk támadni). A költségeket a program akkor is gátlástalanul levonja, ha 100 csapattal támadunk és csak a lista elején szereplőket (a gyalogságot) fogja figyelembe venni az értékelésnél.

2. A maximum létszámból adódóan a hármas szintű erődtetésben (+3 nehéztüzérség) üldögélő 10-12 tüzérség gyakorlatilag bevehetetlenné tesz egy várost.

A harmadik ökörség abból adódik, hogy a csata csak azután történik meg, miután az ellenfél is lépett. Ez védelemben mondjuk elég jól jön: a hírekben mindig tájékoztatnak bennünket, hogy az ellenség hol akar partra szállni, illetve hol vont össze csapatokat – támadásban már kicsit ciki, mert rendszerint nem annyi védő vár minket szeretettel, mint amennyit a támadási parancs kiadásakor a városban láttunk. Persze ezt meg lehet kerülni több tartomány egy időben történő megtámadásával.

Ha a csatákat automatikus értékelésnél hagyjuk, akkor az utóbbi esetben a csapata-

A portugál Trafalgar jelentős mennyiségű ócskavassal gazdagította a tengerfeneket



áll a hatalom anyagiilag), megszereshetünk egy eddig még ismeretlen technológiát, illetve elkobozhatunk némi terményt.

**FLOTTA**

A flotta kezdetben egyszerre tölt be kereskedelmi és hadi feladatokat, de az idők folyamán egyre jobban elkülönülnek a feladatkörök: a hadihajóknak szépen elfogy a raktere, a kereskedelmieknek pedig a tüzereje. A játék elején a hajók felderítő szerepkörben tündökölnek, feltérképezhetjük velük az Újvilág határait, illetve ha szerencsénk van, még

Don Pedro de la CoVboy allegorikus ábrázolása 2031-ből



egy-két indián fővárosra is rábukkanhatunk. A tengerek szektorokra vannak osztva, ahol hajózhathunk három morcosági szinten, őrzírozhatunk, vagy a tenger felől szárazföldi csapatokat dobhatunk támadásba. Tengeri csata rendszerint akkor alakul ki, ha nagyon mérgesen őrzírozunk ("ha úszik, és nem hápog, akkor tűz!"), illetve blokádn alá vesszük az ellenfél fővárosának kikötőjét. Legegyszerűbb a brit módszert követni: legyen erősebb (hadi)flottánk, mint az utánunk következő két államnak együttvéve. Ha valaki pófátlanul hadat üzenne nekünk, akkor vegyük azonnal a lehető legnagyobb erővel blokádn alá a fővárosa kikötőjét (a többit nem érdemes). Így egyrészt egy csomó kereske-

delmi hajóját elsüllyesztjük (vagy ami még jobb: sérülten elkapjuk, és besorozuk a sajátjaink közé), másrészt ha eleve erősebbek vagyunk nála, akkor is előbb-utóbb döntő összecsapásra kerül sor, és ha ezt megnyerjük már eleve vesztes helyzetben van – a további blokádn elkerülése végett békét fog kérni. Mellesleg a gép ugyanezt a taktikát követi, tehát egy nagyobb flottát hagyunk a saját fővárosunk biztosítására is. Elegetd csak ezt az egy tengerszektort biztosítani, és akkor a gyarmatárúk biztonságban eljutnak a rendeltetési helyükre. Deszant hadműveletnél a hajók raktere hatarozza meg, hogy mennyi csapatot tudnak

partra tenni. Ezt legcélszerűbb kereskedelmi hajókkal végezni, amelyeket néhány hadihajó fedez.

**POLITIKA**

Lehetőségeit tekintve ez a játék egyik legjobban sikerült része, politika alatt értve itt a diplomáciát és a gazdaságpolitikát, lévén a kettő szorosan egybefonódik és vissza is hat egymásra. Az államok közötti kapcsolatban van bizonyos fokozatosság: először a kereskedelmi kapcsolatokat

kell felvenni, aztán követségeket építeni, megnektámadási egyezményt kötni és csak azután következhet szövetségi ajánlat vagy meghódoltatás. A kisebb hatalmakat nemcsak katonai, hanem gazdasági úton is megszereshetünk. Kereskedelmi képviselőt meg-

építése után megadhatjuk az ország kereskedelmi támogatásának mértékét (azaz mennyivel olcsóbban adunk el, és mennyivel drágábban vásárolunk az adott néppel kötött üzletekben). Ez rövid távon ugyan ráfizetés, de minden egyes sikeres üzlet egyre jobban javítja a kölcsönös viszonyt. Ha egy ország kedvenc kereskedelmi partnerévé válunk, kizárólag nekünk adja el a cikkeit (még ha a konkurencia nagyobb támogatást is kínál), és kizárólag tőlünk is vásárol. Külön jó, ha az adott cikk termőhelyét a kereskedővel kibéreljük tőle (vagy akár meg is vehetjük az indiánoktól). Még jobb, ha a tartománya fővárosa alatti földdarabot csaklizzuk el, mert így mindenképpen profitálni fogunk az ügyből. Előbb-utóbb rá lehet venni, hogy váljon a birodalmunk részévé, ha más nem, hát azzal a módszerrel, hogy a kereskedőnkkel egyszerűen kivásároljuk a földet. Másik módszer a kapcsolatok javítására az ajándék: alkalmaszerűen, vagy akár körönként is 1-3-5-10.000 arannyal kedveskedhetünk a kismélt áldozatnak (10\*1.000 mindig többet ér, mint 1\*10.000.) Ez persze már csak akkor megy, ha a gyarmatokról elég nagy jövedelemre teszünk szert. A nagyhatalmi politikában a fenti módszer nem járható, egyetlen hatalom sem fog behódolni nekünk. Szabály, hogy támadni csak hadüzenet után lehet. Ez elég baj, de van egy jó oldala is: minket sem lehet meglepni. Hadüzenet után rendszerint hadbalépnek a két féllel szövetséges országok is (nálunk mindig rákérdeznek) – ha nem teszük, akkor a szövetség azonnal felbomlik. Ugyancsak ez történik, ha az ellenséggel valaki különbékét köt. Mondjuk az elég nagy ökörség, hogy a szövetségeseink nem közlik velünk előre, hogy ki óhajtanak ugrani a buliból – mint ahogy mi sem szólhatunk nekik, így tehát ha békére kényeszerülünk, akkor rendszerint a szövetségeseinket is elvesztjük. Az persze nyilvánvaló, hogy békeajánlatot egyik gépi ellenfél sem fogad el addig, amíg jól meg nem vertük szárazon vagy vizen.

**HÜMM-HÜMM...**

dünyögi az egyszeri tesztelő, amikor korrekt, objektív véleményt kellene mondania a játékról. Az első benyomások nem voltak túl vidámak. Kicsit már öövívátú ez a Risszerű stílus, bár szó se róla, ezt az előző részhez képest elég rendesen kibővítették: a grafika 800\*600 hi-colorban megy, és egy

csomó új lehetőséggel is megspékelték – attól függetlenül nem csodálkoznék, ha egy real time stratégián nevelődött játékos enyhén szőlva vontatottan tartaná, mert például az első partim több mint két napig tartott (ez volt a halál 50 órája). Az viszont mindenképpen az előnyére válik, hogy még a legkönyösebb fokozaton is körülbelül annyira kedves, mint egy lórúgás: különösen a játék elején a gazdaság rendszerint pengelelen táncol, és elég egyetlen rossz döntés, hogy végérvényesen elássuk ígértésen induló birodalmunkat. Részemről négyezer kezdtem újra, mire olyan épkezláb állás alakult ki, amivel már érdemes volt folytatni a dolgot. Grafikailag ugyan nem különösebben nagy szám az Imperialism II, ellenben a vidám barokk aláfestő zene és a hangok igen csak el vannak találva. Nemkülönben a kezelőfelület: a pointer mozgásával azonnal látjuk a pozíciójára vonatkozó legfontosabb adatokat, jobb clickkel részletes infokat kapunk, minden menüben azonnal kérhetünk

Apróbb logisztikai problémák adódtak, de a legfontosabb gyarmatárúk a helyükre kerülnek



helpet, a Tutorial pedig a lehető legalapossabban a számkönyv rágja a játék alapjait. A legnagyobb erőnyét pedig csak akkor hajlandó megmutatni, ha a kisse monoton játékmenetet megszokó játékos átvérgődik a kezdeti szakaszon, ugyanis – ha eléggé leegyszerűsítve is, de – hihetetlenül jól szimulálja egy ország gazdaságának a működését. Mindennek tetejébe a gépi ellenfelek piszkos jól játszanak még könnyű fokozaton is. Szóval maga a játék nagyon jó, ha valaki kedveli ezt a kisse avított stílust és hozzá szokik néhány gyermekbetegségéhez. Stratégia fanoknak mindenképpen muszáj egy próbát tenniük vele.

CoVboy

A győzelem véres volt és kegyetlen



ink azonnal vissza is vonulnak veszteség nélkül, de át lehet kapcsolni manuális vezérlésre is, és akkor személyesen vezethetjük a vágóhídra őket. A körökre osztott csata kivitelezése olyasmí, mint amit a Heroes3-ban láthattunk (legálábbis elméletileg – grafikailag már kevésbé). Sok szót nem érdemes rá vesztegetni, mert elég egyszerű: egy-egy csapat olyan, mint az Aquanesh főgöke, csak nem dönt és hajlít, hanem lép és lö. Bár a gép néha egészen érdekes eredményeket hoz ki, szerintem lényegesen kisebb veszteségekkel dolgozik, mint egy-egy önjelölt tábornok. Egy-egy tartomány elfoglalása után beszerelünk némi halisarcot (attól függően, hogy

**Imperialism 2**  
 FEJLESZTŐ: Frog City  
 KIADÓ: SSI/Mindscape  
 WEBSITE: www.imperialism2.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycere**  
 Minimum: P133, 16MB RAM  
 Ajánlott: P166, 32MB RAM  
 3D-gyorsító: nincs  
 Multiplayer: modem, LAN

**Külsőin/belbecs**  
 Látványosság  
 Játékoskodás  
 Szavatosság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 Mini Civilization, sajátos játékfilozófiával

**végítélet**

**90%**

Mostanában egyre több cég próbálja felvenni a versenyt a sportjátékok területén már-már egyeduralgkodónak mondható Electronic Arts-al. Talán a legesélyesebb közülük a Gremlin Actua-sorozata, mely az EA játékaival hasonlóan minden évben megjelenik folytatásaival. El kell ismernünk, nehéz dolguk van, mert az előbb említett mammutvállalat rendelkezik a legtöbb szabadalommal, a nevek és címek terén. Ezek ellenére a Gremlin mégis megpróbál előhódítani, néhány játékost az NHL-sorozat elől. Viszont az Actua Ice Hoc-

elé kerülünk, hogy miként akarunk megbirkózni az ellenséges csapattal. A választóképernyő szép, igényesen megtervezett és még azt is ráfoghatjuk, hogy áttekinthető.

Miután kiválasztottuk a csapatunkat (sajnos a jogok miatt csak kamu néven szerepelnek) már töltődik is a stadion. A naív játékos még reménykedhet, hátha az ő kis számítógépén is jót tud majd játszani, de miután megpillantja a kamera és a játékosok sebességét a pályán, hamar rá kell jöjjön: nem rá méretezte a Gremlin eme alkotását. A játék engine-je alapból

verődik a reflektorok fénye, és meglepő módon még átlátszó is. A játékosok kidolgozását azért nevezném jónak, mert általában, helyükön vannak végtagjaik és a mozgásuk is elég életszerű. Például: amikor kiállítanak valakit szabálytalanságért, a kamera követi a kispadig, és láthatjuk, hogy bosszankodik az ipse, és rángatja a fejét. A fejről jut eszembe: az arcok kidolgozása már nem annyira mesés, mert nem igazán tudtam megállapítani, hogy valóban az a fej van-e a játékosok nyakán aminek ott kellene lennie, vagy csak randomize módon be-

ul passzolás, cselezések, csapatjáték. A gép is a leírtaknak megfelelően viselkedik: ha valami véletlen folytán megszerzed a korongot, nem próbál meg lecselezni, inkább nekedfut és agyonüt (persze még ilyenkor is te kapsz a piros lapot). Egyetlen segítség a kezelésben, az apró nyilacsikák, amik akkor jelennek meg, ha megszerzed a korongot (szóval elég ritkán) és ezek jelzik, hogy merre tudsz a jelen pillanatban passzolni. Mondanom sem kell, erre sem idő, sem szükséged nem lesz... Csak akkor lesz esélyed a győzelemre, hogy ha a gép módszerét követve te is verekedni kezdesz. A végén persze az egész játék egy brutális vérengzésbe torkollik, és libasorban állít ki mindenkit a bíró (de csak addig,

# Jégmezők lovagja

# actua ICE HOCKEY 2

Itt hamarosan valaki felkenődik a plexire



key 2 sikerét tekintve, vannak kétségeim.

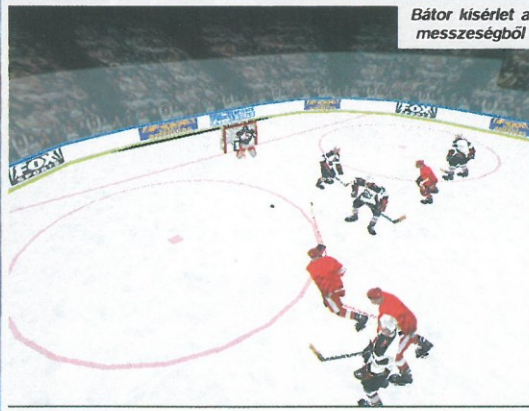
A komolyabb játékok elmaradhatatlan indító animációja természetesen itt is megtalálható, de sajnos eléggé gyengécske minőségűre és meglehetősen rövidre sikeredett. A kép mozgatása még egy 24x-es CD-vel is rendesen szaggat, a zene valami brutális, egyszerűen nem illik a videóhoz, a kép minőségéről már nem is szólván. Szóval az intró eléggé felejthető élmény. Ezek után természetesen válaszlehetőség

Korongvilág legboldogabb embere



sokkal lassabb, mint az NHL 99-é volt (a különleges fény és üveghatásokról nem is beszélve). A pályán, a bíróval együtt 13 játékos tartózkodik és ezeknek a mozgatása már sok egy mezei Voodoo 1-es kártyának. Ha az NHL99-nek megfelelő minőségű grafikát akarunk kicsalni a programból (ami nem lehetetlen) akkor bizony nagyon a pénztárcánk mélyére kell

nyúlnunk. A játékhoz mellékelt kézikönyvben is megemlíti a cég, hogy nem árt egy P200-al (PII ajánlott) és egy Voodoo2-es kártyával is rendelkezniünk a totális élvezetért. Ha mindent felpakolunk maximumra, akkor tényleg elég meggyőzően fest a játék, de leginkább a jég és a játékosok kidolgozása pontosabb. A pálya szélén üvegfallal húzódik, melyről vissza-



Bátor kísérlet a messzeségből

Igy fest a világ a korong perspektívájából



rendereltek holmi arcot (eléggé sablonos fejük van a fickóknak).

Ha már a grafika nem lett erőssége a programnak, reménykedhet még a szegény játékos, hátha a kezelés lesz az, ami kiemeli a játékot a sorból. De sajnos az sem. A billentyűk konfigurálása leginkább a Mortal Kombatéra hasonlít, mert kimerül abban, hogy támadás, felső ütés, alsó ütés, rúgás... Komolyan mondom, ebben a játékban a legnagyobb hangsúlyt a verekedésre fektették és csak másodlagos szerepet kaptak az olyan apróságok, mint példá-

amíg le nem ütök őt is).

100. jubileumi számunk

színes palettáján egy kisebb foltot okoz ez a program. Higyétek el, a tesztelőnek is szűgyen egy olyan programmal foglalkozni, melyet még a készítők sem vettek komolyan és csak üzleti okokból jelentettek meg. Nem is tudom kinek ajánlhatnám ezt a játékot, hiszen az NHL 99 klasszissokkal jobb. A hoki rajongók legtöbbje is, a kedvenc csapatával szeretne játszani, itt viszont annak is csak egy lebutított, nem eredeti néven szereplő változatával fog találkozni (pl: "San Jose Raptors"). Arra a kérdésre, hogy melyikre adjon ki valaki egy kalap pénzt, én minden képpen az NHL-t ajánlanám.

ET

## Actua Ice Hockey 2

FEJLESZTŐ: Gremlin Interactive

KIADÓ: Gremlin Interactive

WEBSITE: www.gremlin.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketgyere

Minimum: P133, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: D3D, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet

### Kulcsin/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

### Summa summarum

Az NHL mellett az Ice Hockey 2

korongba sem üthet

végítélet

**76%**

Az Alien és a Predator együtt? Vajon ki nek jutott ez eszébe? A kérdés akár lehetne költői is, csak hogy történetesen tudom a választ. A '80-as évek két legfélelmetesebb sci-fijét elsőként képregény formájában gyúrták össze. Az ötlet nem is rossz: H.R. Giger megformázta nyáladzó idegeneket, akiknek az emberiség túl kicsi ellenfélnek bizonyult; kell hát egy hasonló kaliberű szörny, s máris képbe jön a Predator, hiszen a fenevad a legyőzéséhez még majdnem Schwarzenegger is kevés volt. A képregény után nem váratott magára a játék változatát sem: öt évvel ezelőtt megjelent az Aliens vs Predator. Ez persze még nem azonos a most terítékre kerülő PC-s programmal – egyelőre a Jaguárra (az azóta süllyesztőbe került Atari-konzolra) készült anyagról van szó. A brit illetőségű Rebellion Doom-szerű lövöldözős játéka szép sikereket könyvelhetett el az amúgy nem túl népszerű platformon, kár, hogy egy olyan gépre készült a játék, ami halálra volt ítélve. A PC-s Alien vs Predator fejlesztése nagyjából három évvel ezelőtt kezdődött meg. Hasonlóan a Jaguar játékhoz ez is egy shoot'em up-nak készült, csak hogy a színvonal szemlátomást emelkedett "egy csöppet".

Az Alien kitért szája közelgő vacsoraidót sejtet



### HÁROM FAJ, HÁROM SZEMPONT

Az alapkonceptió az volt, hogy tetszőlegesen választhassunk, melyik résztvevő szemszögéből kívánunk az eseményekbe bekapcsolódni, ami merőben új színezetet ad a dolognak – vagy legalábbis kitérünk a szokásos Quake-klonok közül. Még a végén kiderül, hogy nem is az embereknek van félnivalójuk az idegenektől, hanem fordítva?! Történik ugyanis, hogy telepések érkeznek az egyik Alien fészekhez, ahonnan tojásokat visznek el tanulmányozni. A királynő ezek után kiadja az ukázt: elpusztítani a behatolókat bolygóját és visszahozni az utódokat. Hogy ne legyen elég a jóból, ez idő alatt egy harmadik galaxis szüliötte is megjelenik a szektorban. Ő lesz a hab a tortán, a Predator, aki kitérő alkalomnak tartja a kialakult káoszt egy izgalmas vadászathoz.

Nos, az alapfogdolás kitérően érvényesül a játékmenetben: a három szereplő nemcsak hogy három eltérő pályasorozatokat jelent, hanem három teljesen más játékstílust – alkalmazkodnunk kell az adott figura harcmodorához. Az egész pedig attól még élvezetesebb, hogy valamennyi mozzanat, avagy fegyver már ismerős lehet a filmvászoról. Nem is tu-

dom, hol kezdjem a karakterek ismertetését, de azt hiszem a Predatornál fogom, mert (érthető okokból) ő a kedvencem.

### PREDATOR

A nevéhez méltóan a Predator valóban ragadozó: eszelős mérszálásokat rendezhetünk vele. Ha bekapcsoljuk az álcázást (amitől szinte teljesen láthatatlanná válunk), viszonylag közel mehetünk az áldozatainkhoz, s ha már karnyújtásnyira vagyunk, belendíthetjük a borotvaéles csuklópengénket. Ha jól célzunk, nyakban metszük el a delikvenst és még nyikkanni sincs lehetősége. Ám ha csak az egyik végtagját szakítjuk le, vagy mellbeszúrjuk, az ordítóásra hamarosan még többen jönnek. A közelharc tehát kockázatos. Az AI-ról annyit el kell mondani, hogy a fénytörést elég könnyen fedezik a katonák, ha pedig már látták, milyen rendkívüli dologgal van dolguk, frankón bepánikolnak és összevissza lövöldöznek. Ez persze elég

Hja, a Predatornak sem könnyű az élete! Illetve most éppen a halála, ugyanis két Alien tűzte az étlapra



Akár mennyire is látványos azonban a közelharc, inkább kifizetődő lövegyvert használni. Szörnyetegünk alapvetően egy szigonypuskával rendelkezik, továbbá egy plazmaágyúval a vállán. Amúgy ezek is nagyon brutális szerszámok: a szigonyokkal fejeiket szeghetjük a falakra, az ágyúval pedig vagdalt húst csinálhatunk az áldozatokból. A történet szerint a Predatorral a saját hajóját kell megkeresni. Miután ez sikerült, két újabb fegyverrel távozunk onnan: egy pisz-

giánkat. Az energia folyamatosan töltődik, feltéve, ha nem használunk energiatárolót vagy álcázást. Ezen kívül gyűjthetünk is energiát: e célból az elektromos szerényeket érdemes szétörni.

A Predator eszköztárából nem hiányzik semmi, így természetesen speciális látásmódokat is bekapcsolhatunk (ami a filmből már ismert sajátos zajjal jár). A különböző színű látásmódokkal hőképeket kapunk a környezetünkről, vagyis az egyes ellenfelek megkülönböztetve fognak világítani. A speciális látásmódban az ágyúnk is átkapcsol hőkévetős módba!

### ALIENS

A másik idegen fajt irányítani szintén nem rossz móka – kipróbálhatjuk, milyen az, amikor tölünk rettegnek. Megint csak méltatni tudom a mesterséges in-



# Éljen

# ALIENS VS PREDATOR

veszélyes, de a pánik hangulatot ki is lehet használni. Fedezékbe húzóda megvárjuk, amíg elpuffogatják az összes golyójukat, majd amikor tárat cserélnek, szép nyugisan odamegyünk és elvégezzük a dolgunkat. (Igaz – hogy azért ne csak áradozzunk –, az AI-ról azt is el tudom mondani, hogy például amikor egyszer lelifteztem egy magasztal aljába, az utánam siető katonák tömegesen vetették le magukat a mélybe – bár tegyük hozzá, hogy egyelőre csak a tesztverzióhoz volt szerencsém.)

tollyal, és egy fűrészkoronggal, ami bumerángxént működik.

Nagyon klassz, ahogy a filmben látott idegen technikát hűen reprodukálták. Az ágyút és az álcázást a karunkra csatolt kis számítógéppel lehet aktiválni, s ugyanott van az elsősegélynyújtás is: a billentyűzet fedelén két tű található, amivel energiát fecskendezhetünk magunkba.

A képernyő két oldalán kicsit furcsa krikzkrakszokat láthatunk: a pirosak jelképezik az életerőnket, a kékék pedig az ener-

telligenciát: amikor tudósok törnek be az alien templomba, nőkket is találkozhatsz, akik remegve és sikongva várják a halált. Aliennek lenni amúgy nem is olyan jó: mint közismert, a nyáladzók csupán a csontos farkukat, a karmukat és a fogukat használják, szóval nincs fegyverük – a savas védekező mechanizmusukkal meg nem vagyunk kiegészítve, hiszen ha meghalunk, már úgysem vesszük hasznát.

Az idegenek másik legfontosabb tulajdonsága, hogy bárhová képesek felmászni, és ettől

lesz igazán más az élmény, mint a Predator-ral való mészárlás. Több a kaland elem: mindjárt azzal kezdünk, hogy egy sugárhajtóművet kell leblokkolnunk két hatalmas tömb leomlasztásával. A technikai eszközök hiánya itt megint csak érezhető: műszerek híján roppant nehéz tájékozódni. Le-fel mászunk a falak és a plafon kiugró részlein, és a végén már azt sem tudjuk, hogy a talpuncokon állunk-e, avagy a

csapásaik halálosak, szóval az emberek csak csekély veszélyt jelentenek. Igazából nem is az emberektől kell óvakodni, hanem az általuk hátrahagyott automata ágyúktól.



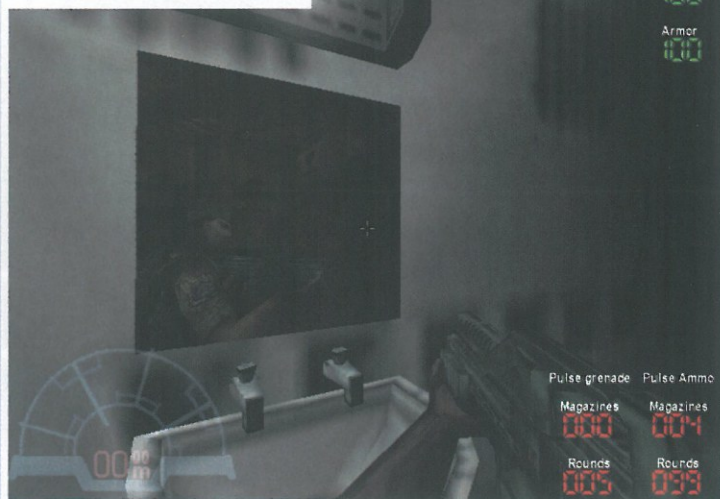
Az Alien kicsit érdekes módon szemléli a világot, mindenesetre a sötétben is kiválóan tájékozódik

Ha sérülünk, természetesen az idegenek módszerével kell beszerezni a szükséges kalóriákat. Amikor jól becélzunk egy "falatot", egy pillanatra láthatóvá válik a belső fogsonk: abban a helyzetben kell nagyra tátnunk a szánkat...

### MARINE

Utoljára hagytam a tengerészgyalogosokat, hiszen ez az az üzemmód, ami a legkevésbé üt el a Half Life által uralt stílustól.

Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, mi a jó a tengerészenben...



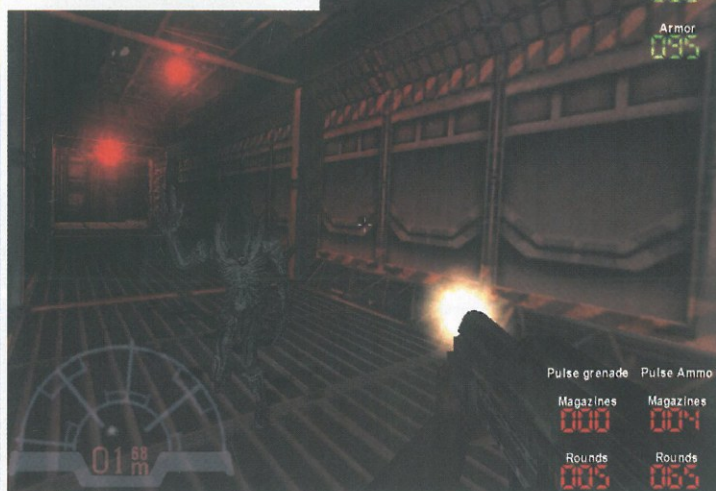
mészeten nálunk van a mozgásdetektorunk, ami azonban nem is olyan hasznos, mint ahogy gondolnánk. A készülék hullámai túl ritkán adnak jelentést az ellenfelek hollétéről, ráadásul bármit (például egy mozgó liftet is) kijeleznek. További felszerelési tárgy még az éjjellátó szemüveg, és a világító láng – a szinte állandó a sötétség ellenére a szemüveget sajnos képtelenség folyamatos-

tosave" gombhoz szokott kényelmes PC-sek nem fogják végigjátszani ezt a játékot. A mentés hiánya a véletlenszerűen támadó ellenfelekkel kiegészítve halálos elegyet jelent, amit csak a legprofibbabb képesek túlélni.

Nem ajánlom továbbá a játékot olyanoknak sem, akiket bizonyos villogó fények idegesítenek. A programban igen gazdagon alkalmaztak fényeffektusokat – talán egy kicsit túlzás-

# ek az Alienek!

Ha továbbra is ennyit ugrálsz, frankón megmondalak a Sigourney Weavernek!



Meg aztán ez az az üzemmód, amit legutoljára fogunk választani, hiszen az idegen civilizációk harcában az ember többnyire csak

szan használni, mert az éles fények túlságosan felerősödnek.

### CSAK KEMÉNY FIÚKNAKI

mennezetéről csüngünk – elengedjük a mászás gombját, mire valami veszélyes sugárba pottyanunk. Az összevisszagságra ráadásul még rátesz egy lapáttal az a megoldás, hogy jópofa módon az idegenek halszem optikájával látjuk a világot. Néha úgy megkavarodtam a három dimenzióban, hogy már azt sem csodáltam volna, ha a negyedikken kötök ki. Igaz, végül rájöttem egy okos dologra: az egyes helyszíneken jellegzetes háttérzajokat hallani, melyek jelentősen megkönnyítik a tájékozódást. Például van egy csatorna, ahol szél süvít, vagy egy hatalmas terem, ahol egy rakétahajtómű dolgozik. Az idegenek elég sérülékenyek, ám a fark-

A közelebbi barátunk elképedve szemléli az éppen láthatatlan Predator-t, a távolabbi már megtalálta az egyedüli helyes – bár ideiglenes – megoldást



epizód szerephez jut. Még attól is sérülünk, ha egy magasabb lépcsőről leugrunk! Egy kihalt bázisról indulunk, ahol video-képernyőkön kapjuk a főnökeinktől az utasításokat. A katonásdínál – ahogy a Predatornál is – főként a fegyverek izgalmasak. Megvan a filmben látott géppuska, a lángszóró, aztán használhatunk rakétát, célkivetős fegyvert, és gránátokat is. Ter-

ba is estek. A riadóztatott Marine bázison az élénk piros fények folyamatosan csapnak át koromsötétségbe, s mindez egy teljes pályán keresztül ismétlődik. Aki eddig nem mutatott epilepsziás tüneteket, az ezután biztosan fog!

Na persze egy nyolgyerek ne is fogjon neki egy ilyen játéknak. Aki egy Predatorral akar megvívni, illetve Alienekkel randevúzni, az készüljön fel a kellemetlen helyzetekre. Mert az tény, hogy az utóbbi idők egyik legeredettebb alkotása az Aliens vs Predator, még akkor is, ha grafikailag ennél már jobb lövődözős anyagot is láhattunk!

V.Z.

### Aliens vs Predator

FEJLESZTŐ: Rebellion

KIADÓ: Fox Interactive

WEBSITE: www.rebellion.co.uk

MEGJELENÉS: május

#### Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN

#### Külső/belbelső

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

#### Summa summarum

Az biztos, hogy ez a játék nem egy hagyományos Quake-klon!

### végítélet

# 91%

**B**ár csak minden sport-licenc a legmegfelelőbb játéktejesztő kezébe kerülne, mint ahogy az a Touring Car esetében is történt! Amikor megjelent a TOCA első része, emlékszem, sokáig nem tudtam felállni a számítógép mellől. Kiderült, hogy a Codemasters nem csupán "mikro-masineriák" modellezéséhez ért remekül, hanem a szimulátorokhoz

valaki, dühösen rázza az öklét. A szélvédő élettartamát megnövelték: most már nem törlik ki minden apró-cseprő ütközésnél, a kisebb koccanásoktól csupán elkezd repedezni. Ja és melleleg némi kosz lerakódásával is növelték a valóságérzetünket.

Mint hogy a nyolc hivatalos Touring Car-pálya maradt a régi, ezekben természetesen nincs változás (Brands Hatch, Silverstone, Knockhill, Donington, Croft,

A pályákhoz hasonlóan a kocsik számát is növelhetjük, a jutalomautókhoz a Support Car bajnokságokon kell jól szerepeelnünk. A hét megnyerhető típus között olyan nevek is szerepelnek, mint TVR Speed 12 vagy Jaguar XJ220. Amúgy a hivatalos autók választéka szintén nem változott '98-ban, tehát az alábbi márkák indulnak: Audi A4, Honda Accord, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna, Vauxhall Vectra és Volvo S40. Ezeken belül – vagy mondhatni: a kocsi-kon belül – pedig az igazi pilóták találhatók.

meneteknél pedig 25%-kal több. Ja, mielőtt elfelejteném: a fő versenyhez tartozik egy fontos új szabály is, miszerint a megtett körök 15-75%-a között minden versenyzőnek kötelező egy kerékcseré, ergo legalább egyszer muszáj kivonulni a boxba. Annyi segítséget persze kapunk, hogy nem kell százalékokat számolnunk: ha eljött a kerékcseré ideje, szerelőink mindig üzennek CB-n, és figyelmeztetnek, ha netán túl sokáig húznánk az időt. Amennyiben túlfeszítjük a hűrt, egyszerűen diszkvalifikálnak minket. A box utcában a gép veszi át az irányí-

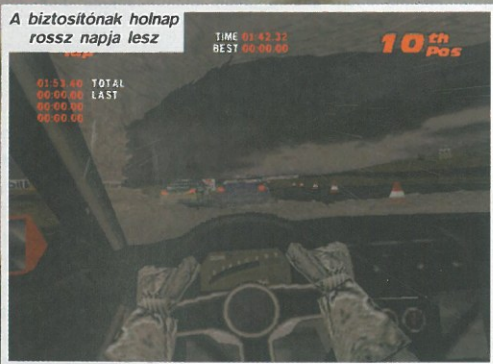


is könyvit, méghozzá nem is keveset! A brit túraautó bajnokságot hatalmas érzékkel varázsolták át a számítógép képernyőjére: csaknem ripityára törhető autók, intelligens AI, s az eredeti helyszínekhez hűen felépített pályák alkották a játék fő elemeit.

**100% OFFICIAL**

Ami most a második részt illeti, természetesen ismét fellelhetőek az említett összetevők, csak egy kicsit tovább csiszolták őket. Az autók még potásabbak: az ablakok például átlátszóak, azaz látni a belső merevítő csöveket és természetesen a sofőrt is. Grafikailag számomra már az első részben is nagyon tetszett a belső nézet. Nagyon állat, ahogy a sofőr szemszőge nincs kimerítve, hanem az út viszontagságainak megfelelően zötykölődünk, fékezéskor előre-, gyorsításnál pedig hátrabukik a fejünk, s a centrifugális erőnek megfelelően "bedöntünk". Nos, a folytatásban még továbbmentek az alkotók: nézelődhetünk az oldalsó irányokba is (erre külön szakosítottak két billentyűt), és a pilótánk kidolgozása is realisztikusabb. Olyannyira, hogy amikor belénk jön

Snetterton, Thruxton, Oulton Park). Mármint ez akkor igaz, ha nem számítjuk az olyan "apróságokat", mint hogy a helyszíneket újramodellezték, minek eredményeképpen még jobban passzolnak az eredeti viszonyokhoz, s az esztétikai szépség



növeléséért magasabb felbontású textúrákat használtak. Oldalt népes közönség figyel a palánkok mögött, a TV-s közvetítő kocsik is a helyükön vannak, szóval minden részlet stimel. A nyolc versenypályán kívül – amennyiben eredményesek vagyunk – behozhatunk kilenc bónuszpályát is: például kanyaroghatunk skót vidékeken egy tő mentén, vagy városi viszonyok közt Amerikában.



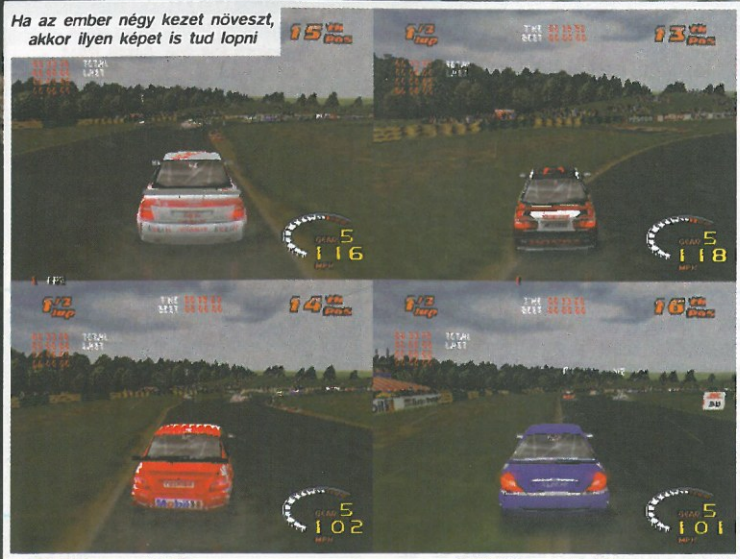
Nagyon klassz, hogy a versenyzők neve még a kocsijuk ablakára is ki van írva, ami természetesen a saját nevünkre is vonatkozik! Mellelesleg nemcsak a nevünket írathatjuk ki, hanem még a fényezésen is változtathatunk (Change Livery): az autóválasztásnál ugyanis nemcsak a váltó típusát adhatjuk meg, hanem új istállóra is átválthatunk. Az egyedi csapatok előállításához mindössze egy egyszerű grafikus program szükséges.

**A VERSENYEK**

Az 1998-as idényben kicsit változtak a TOCA Túraautó Bajnokság szabályai, és ez magától értetődően a játékban is változást eredményezett. Beiktattak egy ún. sprint versenyt, ami áll egy kvalifikációs körből és egy rövidebb versenyből, majd jön a fő futam, ami a kvalifikációs kört követően egy hosszabb menetet jelent. A játékos egyébként annyira felgyorsíthatja az eseményeket, hogy a helyezésért való küzdelmet kihagyja, de ennek persze az utolsó rajtpozíció az ára. Márpedig a jó "sprinteléshez" – talán nem is kell mondani – különösen nem árt a pole position. A sprint versenyeknél 25%-kal rövidebb az a távolság, mint amit a '97-es futamokban kellett megtenni, a hosszú

tást, de csak azért, hogy nekünk legyen elég időnk kiválogatni, mi mindent kérünk a szerelőktől. A kerékcserén kívül például javíthatjuk a sérüléseket, de ez természetesen plusz időt vesz igénybe.

Az egyéb felesleges kerékcserék elkerülése végett amúgy már a verseny előtt állítsunk be mindent a Car Setup képernyőn (Change), melynek opcióit külön el is lehet menteni. Változtatásokat három kategórián belül eszközölhetünk. A Generalnál rakhatunk fel más gumikat, állíthatunk a fékeken és növelhetjük az aerodinamikusszorító erőt. A Gear Rationál a sebességfokozatok áttételein módosíthatunk. Végül a Suspensionnál a felfüggesztések keménységén állíthatunk.



Ha az ember négy kezet növeszt, akkor ilyen képet is tud lopni

A bajnokság pontverseny szerint zajlik – ha jól szerepelünk az egyes pályákon, különböző cheat-kódokat kapunk, melyeket nevünknek kell beírni. Remek ötlet, hogy a csapattársunkat nem feltétlenül a gépnek kell irányítania, hanem kétjátékos módban is indulhatunk, minek eredményeképpen a konstruktőrök versenyén sem csak a gépen múlik az eredmény. Hogy összesen mennyi futamot kell végigmennünk, az a kiválasztott nehézségi szinttől függ. Az expert fokozat ugyanúgy, mint a valóságban, 13 találkozási áll, a kezdőknek viszont csak az első hat futamot kell teljesíteniük.

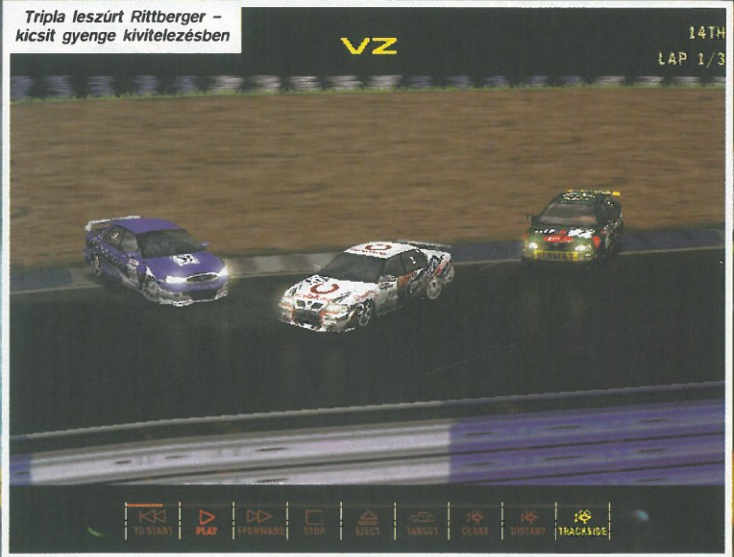
Ha már a szabályokról volt szó, még egy dologra felhívnam a laikusok figyelmét: nevezetesen a veszélyes vezetésre. Ha súlyosan belerohanunk egy másik versenyzőbe, figyelmeztetést kapunk. Három ilyen figyelmeztetés két pont veszteséget jelent, majd ahány újabb ütközés következik, a büntetés úgy szorozódik meg kettővel. A hatodik figyelmeztetés után diszkvalifikálják a játékost.

lálkozóbból állnak, melyek után végül a pontszámok döntenek el, hogy ki lesz a győztes és melyik jutalomautót kapjuk meg.

Az egyszeri futam (Single Race) persze ennek a játéknak is elengedhetetlen kelléke. Egyazon gépen akár négyen is ringbe lehet szállni, s bármelyik pályán (beleértve a megnyitott bónuszpályákat is) rendezhetünk egy-egy futamot. A választható opciók között nagyon megnyerő, hogy nem csak az időjárás típusát választhatjuk meg, de még annak intenzitását is (egyfolytában essen az eső, avagy változóan, stb.).

Mint látható, ebben a játékban mindenből kihoztak valami újat, s ez nincs másképp az idő elleni versenyekkel sem. Három különböző Time Trial mód van: a Standardnál a szokásos szellemautó elleni küzdelem zajlik, a Challenge-nél a "rendes" Challenge-móddhoz hasonlóan időkorlátokhoz vannak kötve az egyes szakaszok, a 2Player Pursuitnél pedig két játékos versenyezhet, s az veszít, aki le-

Tripla leszúrt Rittberger – kicsit gyenge kivitelezésben



# Toca Cola

Az autók "törekenysége" is igazán jó hatással van a versenyhangulatra. Füstöl és zakatol a gumira ráhajlott lemez, majd ahogy egyre nagyobb sebességre kapcsolunk, hirtelen lelökődik az egész. A frontális ütközésekkor még nagyobb sérülések keletkezhetnek: először csak az első spoiler fityeg, majd egy újabb malőr



után már a motorháztető is repül, és füst kezd szállingózni a fedetlen motorból. A füst olyan élethűen gomolyog, hogy amikor külső nézetből a képünkbe csapódik, szinte csípi a szemünket. Minden szempontból tuti a látvány. A TOCA 2 nem áll messze a tökéletestől, így minden versenymegszállott rástartolhat az anyagra.

V.Z.

## Toca Touring Cars

FEJLESZTŐ: Codemasters  
KIADÓ: Codemasters  
WEBSITE: www.codemasters.com  
MEGJELENÉS: megjelent

### Ketgere

Minimum: P200, 32MB RAM  
Ajánlott: P-II 266, 32MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

### Külső/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zenebona

### Summa summarum

Szebb, játszhatóbb, jobb, mint a mégoly tökéletes első rész

## végítélet

# 92%

RECARO



tetés után diszkvalifikálják a játékost.

A játék másik üzemmódja, a Challenge egészen más kihívást kínál, mint a bajnokság. Bár a körülmények maradnak szimulációhoz méltóak, a szabályok a játéktermi hagyományokhoz igazodnak. Mindig leghátulról indulva két körös versenyeket kell lefolytatnunk, melyek során az egyes pályaszakaszokat időre kell teljesíteni. Ha a visszasmárlás nullához ér, autózhatunk akár a második helyen, a karrierünk ott véget ér. Nehézségi szinttől függően a Challenge Mód 4, 5 vagy 6 futamból áll.

A Support Car Championship üzemmód az igazi Touring-Car hétvégéken megrendezésre kerülő "márkabajnokságokat" hivatott modellezni: különböző valós és a programozók által kitalált versenyeket indíthatunk. Ezeket a 3 körös futamokon (a kvalifikációs kört nem számítva) 10 azonos kocsi indul azonos feltételekkel. Az ilyen bajnokságok négy ta-

marad. A "lemaradást" egyszerű szisztema alapján dönti el a gép: amikor az elől haladó átmegy egy ellenőrzési ponton, onnantól fogva a beállított határidőn (maximális "lemaradás") belül a második játékosnak is át kell ott haladnia.

Network opció már volt az első részben is, és persze most is van – ez nem újdonság. Ami viszont új, az a Test Track. (Pontosabban ez sem egészen új, hiszen a Codemasters-féle Colin McRae Rallyban már volt valami hasonló.) Ez egy tesztpálya, ahol szabadon lehet gyakorolni

az egyes manővereket. A jókora helyszínen nyolc különböző rész van megkülönböztetve, aszerint, hogy mondjuk bóják közt akarunk szaladni, vagy éppen földúton kívánunk gyakorolni.

## AZ ÉREZNETŐ FEJLŐDÉS

Ez idáig sok mindent elmondtam a játékról, ám egy fontos dolgot még nem: sokkal játszhatóbb lett. A

túlzott életszerűséget most hanyagolták, s így a lökdösődések most már közel sem olyan veszélyesek. Ha belénk jönnek hátulról, nem pördülünk ki azonnal, és a többiek sem állnak olyan könnyen keresztbe. Sőt, mintha még hagynák is magukat meglökni – alig lassulunk le. A fű sem olyan borzasztó: amennyiben nem teszünk semmilyen kormányozdatatot, nyílegyenesen szánthatjuk végig a gépet. A gépi versenyzők pedig intelligensebbek lettek: tudásuk és hibázásaik a nehézségi szinttől függenek, amúgy minden veszélyes helyzetet kerülnek.

**H**ölgyeim és Uraim! A mai napon csak Önöknek (PC-seknek) kicsiny médiumunk egy szenzációs hírt tartogat: egy autós szimulációt, ami megrengette a világot! Egy játékot, melynek PlayStation-verziójából több mint 2.5 millió példány kelt el... (Itt egy rövid hátszűnetet kell elképzelni.) Az 576 Kbyte mai exkluzív "vendége": a V-Rally. (És ebben a pillanatban – mint a Friderikusnál – felvillan a "Kérem tapsolni!" tábla.)

Valami azt súgja, hogy egy picit megpadkáztam a gépet



Én nem tudom, hogyan gondolkodik az Infogrames, de kissé homályos számomra, miért mindig a PC-sek részesülnek utoljára abban a kegyben, hogy Infogrames-játékokkal játszhatnak. Most fanfárokkal kéne üdvözölnünk a V-Rally-t csak azért, mert jókora siker volt PlayStationön? Ez tényleg nagyon szép, de van egy bökkenő: mindez '97-ben történt. A törzsolvasóinknak nyilván még rémlik is valami, hiszen a feledés homályából felsejülő régmúltban – anno, amikor még a konzolos anyagok is a Kbyte hasábjain kaptak helyet – már írtunk róla. Na mindegy. Ahogy a csoki-reklám is mondja: ne ítélj elsőre! Hogy ne vádolhassatok minket elfogultsággal, egyelőre felejtjük el a megjelenési dátumot, és hagyjuk a kritikát a végére.

### A FŐBB JELLEMZŐK

Ha már ennyit kellett a PC-s V-Rallyra várni, az első felvetődő kérdés nyilván az, mivel tud többet, mint a PlayStationös társa. A válasz egyszerű és rövid, s tulajdon-

képpen már a játék dobozán is látható. A Multiplayer Championship Edition alcím pontosan annyit jelent, mint amennyit ki lehet olvasni belőle: az osztott képernyős kétjátékos módon kívül a PC-verzióban van hálózati és modemes megoldás is maximum négy játékos részére.

Nos, miután így kivesszük az újdonságok

szőnhette a népszerűségét: egyrészt mert még nem volt jobb rally-program PlayStationön, másrészt pedig a rengeteg pályája miatt. A helyszínek – ezt meg kell hagyni – remekül ki vannak találva. Ahogy haladunk előre a bajnokságokon, illetve az Arcade-módban, több mint 40 pályát hozhatunk be. Világszerte rendezhe-

szintem cseppet sem eredeti a viselkedésük. Hihetetlen, de ezek az autók úgy kanyarodnak, mintha sínen mennének. A kanyarokhoz közeledve nem lehet csak úgy befaroltatni őket (ami pedig egy rallyautónál eléggé evidens lenne), hanem le kell lassítani a megfelelő tempóra. Ha ezt nem tesszük meg,

Szellemképes verseny az utolsó eredményem ellen



Bocsánat, biztos úr, a következő frame-ben már világítani fog a bal oldali fényszóróm is! (De lehet, hogy csak az...)



"tárházát", lássuk mi az, ami maradt a régi.

Az eredeti V-Rally két dolognak kö-

tünk bajnokságokat: Indonéziában, Angliában, Spanyolországban, Afrikában, Korzikán, Új-Zélandon, a Francia Alpokban, és végül Svédországban. Mint az a felsorolásból is kitűnik, részünk lehet minden földi "jóból": esőből, hóból, forróságból és fagyból, bitumenből és földútból egyaránt. Plusz még azt hozzá kell tenni, hogy hébe-hóba éjszakai vezetés is be lesz iktatva, ami valóban éjszakát jelent: olyan koromsötétség borítja be a tájat, hogy a fényszórónk csóvján kívül eső dolgok csak egészen halványan sejlének fel.

A V-Rally másik vonzereje talán az volt, hogy valódi autómárkák közül válogathatunk. A rally autók legjavát vonultatták fel: Toyota Corolla, Subaru Impreza, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Renault Mégane, Peugeot 106, Peugeot 306, Citroen Saxo, Nissan Almera, Skoda Felicia, Seat Ibiza. Az már más kérdés, hogy ezeknek az eredeti márkáknak

akkor a gép egyszerűen nem enged minket a megfelelő ívre. Rallyverseny kipörgő kerekek nélkül – ez meglehetősen fura. Az igazat megvallva mondjuk van egy sajátos módszer a csúsztatásra: jóval a kanyar előtt be kell rántani a kormányt, és elengedni a gázt. Ekkor az autó egyet rángatózik, majd "második nekifutásra" végre elkezd csúszni. Hát mit ne mondjak: ez valahogy nem egyezik azzal, amit eddig én az autóvezetésről tudtam, és nem tartom valószínűnek, hogy bennem van a hiba. A játék mostani, PC-s változatában különösen szembetűnő, hogy mennyire hirtelen reagálnak a ko-

# MULTIPLAYER V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

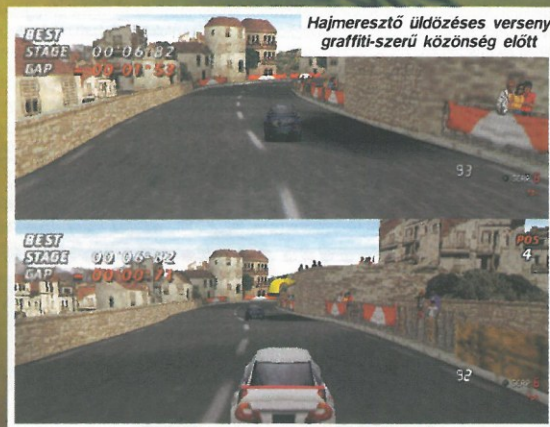


csik a kormányozdulatokra, ráadásul az a szörnyű, hogy ezen még egy analóg irányító sem segít. Az alacsonyabb kategóriájú autókkal (melyek lassabbak és fordulékonyabbak, mint a komolyabb gépek) majdnem képtelenség versenyezni. Az egészen apró irányváltoztatásokat igénylő előzéseknel alig tudtam úgy lenyomni a megfelelő billentyűt, hogy ne csapódjak neki vagy az út szélének, vagy a másik kocsinak. A csapódásról pedig annyit kell tudni, hogy ebben a játékban eszméletlenül rugalmasak az autók. Bárminek is ütközünk neki, úgy csapódunk le róla, mintha gumból

érmét kapunk, azaz ennyiszor hibázhatunk. A továbbjutáshoz viszont nem fontos a helyezések: csak az a lényeg, hogy időben áthaladjunk az ellenőrzési pontokon. Persze azért nem baj, ha elsőként érünk célba, a jutalmunk ugyanis ez esetben egy újabb érme. A kezdő szint négy különböző helyszínből áll, a közepes hatból, a nehéz pedig már nyolcból.

Az Arcade móddal ellentétben a bajnokságok (Championship) helyhez vannak kötve. Választhatunk, melyik helyszínen akarunk benevezni, majd azon belül három futamban kell jól szerepelelnünk. Az elért helyezéseinkért pontokat kapunk, azaz a legvégén a pontverseny dönti el, ki áll a dobogó legfelső fokára. Az egyes menetek után az eredmények elmenthetők, így szerencsére nem kell idegösszeomlást kapnunk,

ha mondjuk a harmadik futamban rontjuk el az egészet. Felhívom rá a figyelmet, hogy a helyszíneken belül az időjárás változhat, szóval az autónk műszaki paramétereire is számíthatunk egy kis figyelmet. A futamok előtt az autón eltérő beállításokat eszközölhetünk, amivel az adott pálya körülményeihez igazíthatjuk a jármű menettulajdonosságát. (Car Settings) Állíthatunk a felfüggesztések keménységén, a váltó áttételeinek minőségén és a váltó típusán, továbbá meghatározhatjuk, hogy alul- vagy felülkormányozott autót kívánunk vezetni.



Hajmeresztő üldözéses verseny graffití-szerű közönség előtt

a kocsik kidolgozása ezzel szemben mai szemmel nézve csak a minimális színvonalat üti meg – semmi extra. A fényszóró effektusa kifejezetten béna: ugyanolyan darabosan világosodnak ki a poligonok, mint a két évvel korábbi konzolos verzióban. Ez mondjuk nem meglepő, hiszen végül is miért pont ezen javítottak volna...

Akárhogy is nézzük: meglátszik, hogy a V-Rally már nem egy mai játék. Az egészben pedig az a bosszantó, hogy ez a több éves késleltetés nem egy elszigetelt jelenség. Csak emlékeztetőül: nem is olyan rég az Infogrames még a SNES-es mászkálós anyagaival "kényeztetete" a PC-s tábor. Talán valamiféle üzletpolitikai fogás van e mögött? Nem tudom, de őszintén szólva nem is érdekel a dolognak ez a része. Egy biztos: egy olyan műfajban, ahol havonta jelennek meg egyre tökéletesebb és egyre szebb alkotások, '99-ig tartalekolni egy '97-es anyagot szerintem felelőtlenség. Ha az autós szimulációkon belül most csak a rallyversenyeket vesszük alapul, a V-Rally kapásból eltörpül. A Colin McRae Rally legalábbis biztosan K.O.-val győz fölötté, vagy említhetném a Screamer Rallyt is, amit én szintén nagyobb becsben tartok.

V.Z.



lenne a kasztni. Ugyanez a helyzet a bukkanóknál is. Ha véletlenül ráhajtunk a pálya szélén egy kisebb földkupacra, az úgy dobja fel és porgeti meg a járgányt, mint ahogy az az olcsó akciófilmek hatásvadász jeleneteiben szokás.

Ráadásul a többiek nemigen követnek el efféle hibákat, szóval egy-egy ilyen bukfcnc, és már arra sincs esélyünk, hogy valamennyire utolérjük őket. Persze nem kétfelm, hogy sok-sok gyakorlással el lehet sajátítani olyan vezetési stílust, ami ezeknek az autóknak megfelelő, de nekem valahogy nincs kedvem újratanulni a fizikát az Infogrames százja szerint.

**A SZOKÁSOS VÁLASZTÉK**

A játékmódok tekintetében a Network opcióit leszámítva ugyanazt tudja a játék, mint PlayStationön. Az Arcade módból három nehézségi szint van, melyeket sorban kell teljesíteni, tehát először csak a legkönnyebb szint választható. Ahogy a játékkermekben szokás, érték elenében versenyezhetünk. Három

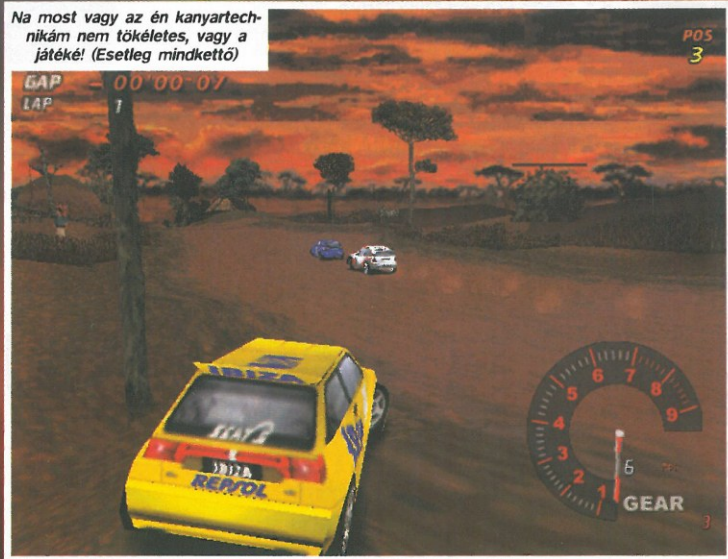
Amíg az út egyenes minden nagyon szép és jó. A gondok a kanyarban kezdődnek. Ebből is a legfőbb gond maga a kanyar



Az, hogy a nyíl jobb kanyart jelez, és közben az út balra kanyarodik, senkit ne zavarjon – a korlátról majd úgyis lepattanunk!



Na most vagy az én kanyartechnikám nem tökéletes, vagy a játéké! (Esetleg mindkettő)



egyedül vagy ketten, osztott képernyővel lehet játszani. Hogy ki milyen kocsival akar nyomulni, azt vagy a menetek előtt, vagy a Player Settings opció Car Selection pontjánál kell eldönteni.

**A KRITIKA**

Mint ahogy azt az alcím is mutatja, a mondandóm végéhez közeledek. A játszhatóságot azt hiszem már nem kell külön ecsetelnem, hiszen a kormányzás kapcsán támadt gondolataim már képet adtak a véleményemről – az irányíthatatlanság alaposan rányomja a bélyegét az összképre. De azért maradunk a tradicionális értékelésnél, azaz vegyük sorban a dolgokat. A kulcsin nem csúnya: a viszonylag realisztikus pályák még a mostani csúcsjátékokhoz képest is elmennek. Igaz,

**V-Rally**  
FEJLESZTŐ: Infogrames  
KIADÓ: Infogrames  
WEBSITE: www.infogrames.com  
MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycere**  
Minimum: P166MMX, 16MB RAM  
Ajánlott: P-II 266, 32MB RAM  
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx  
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

**Kulcsin/belbecs**  
Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zenebona

**Summa summarum**  
Jó kis autóverseny – volt valamikor '97-ben

**végítélet**  
**74%**

# TAVASZI ÁRPARÁDÉ!

Internet előfizetés azonnal!



**ARUHITEL**

A többi csak részletkérdés

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

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

Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igazi nagygép, mellyel lehetőség nyílik grafikus-, animációs-, tervezői-, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchester, minden szabványt támogató kiváló minőségű hang és videokártyája miatt. A gép „alapját” az 1998-as év legjobb alaplapja az ABIT BH6-os képezi.

## ACOMP Zenith

Intel® Pentium® II processzorral

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



## ACOMP Xplorer

Intel® CeleronA processzorral

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



## ACOMP Base

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videokártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



Celeron A 333MHz **Nettó ár: 129.900 Ft**

Pentium II 350MHz **Nettó ár: 154.900 Ft**

Pentium II 400MHz **Nettó ár: 174.900 Ft**

Celeron A 333MHz **Nettó ár: 104.900 Ft**

Celeron A 400MHz **Nettó ár: 119.900 Ft**

Celeron A 333MHz **Nettó ár: 89.900 Ft**

Celeron A 400MHz **Nettó ár: 104.900 Ft**



**576KByte olvasó!**

Ha elhozod hozzánk ezt a hirdetést, akkor minden meghirdetett árból további **5% árkedvezményt kapsz.**

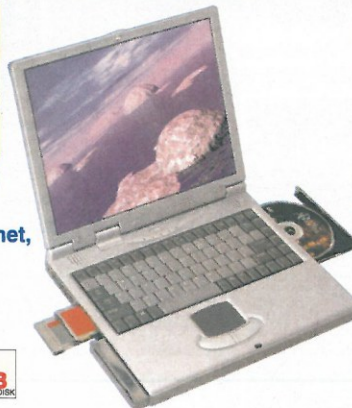
Érvényes: 1999. június 15-ig.

## GERICOM Notebook számítógépek

- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB SGRAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 38mm vékony, ezüstmetál színben!
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Made in Germany

**64 MB SDRAM**

**4.3GB HARD DISK**



- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM
- 6.4GB EIDE HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB SGRAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 38mm vékony, ezüstmetál színben!
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Made in Germany

**128 MB SDRAM**

**6.4GB HARD DISK**

13.3" TFT színes kijelzővel

**Nettó ár: 399.900 Ft**

13.3" TFT színes kijelzővel

**Nettó ár: 439.900 Ft**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

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



Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

Számítástechnikai Kft.

Nemrég tértem vissza a magyar-angol derbiről, és a nagy eseményen felbuldulva el is határoztam, hogy a gépen is focizom egy jóízút, és péppé verem az angolokat. No nézzük csak: FIFA99 – rulez, de már ezerszer megnyertem. World Cup 98 – majdnem ugyanaz, ráadásul nincsenek benne magyarok. Actua3 – nem rossz, de most nincs kedvem

jesen megszokott dolog), de akad újdonság is. A külső környezetre semmi panaszunk sem lehet: a stadionok, a közönség és a gyepszőnyeg kidolgozása is kellemesnek mondható. Talán a fényeffektusok tünnek kissé szegényesnek, mert ha már 3D-kártyát használ a progi, tegye az teljes mértékben. Az Actua3-ban ez azért jobban sikerült.

hogy nem túl változatosak. A nagyon közeli és nagyon távoli közti ötfokozatú skálán változtathatunk, ez egy kicsit kevésnek tűnik. Más kérdés, hogy valóban ezek a legjátszhatóbb kamerapozíciók, de csak a vicc kedvéért megnéztem volna felülről, vagy a kapu mögül is, azok kivül lehet, hogy valaki teszem azt a Sensible óta ilyen pozícióból szereti játszani.

ha már otthon vagyunk az irányításban. Kifejezetten tetszett, hogy a játék mutatja az éppen aktuális játékoson kívül a passz irányát, a lövés erősségét, valamint azt is, hogy hova fog lepattanni a levegőben lévő labda (igaz, ezt csak elrúgás után). Ez korrek megoldás, nemcsak vaktában lövődözünk. Kévésbé (illetve egyáltalán nem) volt az irányítás, magasság, irány – rendben. Csavarásnál már ügyeskedniük kell (nehéz),



Az igencsak kigyúrt magyar fiúk góloröme

Az animációval már akadnak problémák. Tulajdonképpen ami így 99-ben elvárható, azt korrektil megkapjuk. Az egyik újdonsággal éppen a gólorömnél találkoztam – illetve egy ideig nem is ismertem fel. Ugyanis ha gólt rúgnak, a gólorömné formája tőlünk függ. Az első pillanatban ezt nem tudtam, már éppen keztem volna ideges lenni, hogy mi-csoda proli megoldás ez, a csapatgagok odarohannak a gólszerszöhöz, aztán csak állnak ott egy kupacban, mintha nyársat nyeltek volna. Aztán rájöttem, hogy ilyenkor is tovább lehet irányítani a játékost, sőt, mindenféle extra figurát is bemutatathatunk. Ez mókás, két apró szép-

felinstallálni. Viva Football – mi ez? Csapjunk bele!

Az intro kissé lelemboboz, ráadásul a Samba de Janeiro szöli alatta – de némileg már előrevetíti, hogy mire számíthatunk a játékban, ugyanis az utolsó pár világbajnokság (egészen pontosan az 58-as svédországtól kezdődően) egy-egy híres pillanatát látjuk felvillanni egy kis időre a rendező ország zászlaja előtt.

Igy is van, a program ilyen szempontból egy valódi unikum: az irányítható csapatok csak és kizárólag nemzeti válogatottak, de mindegyikkel lejátszhatjuk az éppen aktuális világbajnokságot a selejtezőcsoporthoz a döntőig. Ez alól természetesen kivételt képeznek azon országok, amelyek egy pár éve még nem léteztek (pl. a szovjet vagy jugoszláv utódállamok), ezek értelemszerűen csak azóta irányíthatók, amióta önálló válogatottat indítottak a versenyben. Ez azért nem egy piskóta dolog, ha a számok nyelvére szeretném mindezt lefordítani, 1035 nemzeti válogatott(keret) mintegy 16500 játékkal. Mit mondjak, nem rossz!

A selejtezőcsoporthoz történelmi csapatlistát tartalmaznak, de a vb-re kikerülő csapatokat már véletlenszerűen számolgatja a program. Így például az a nonszensz dolog is előfordult, hogy a 98-as franciaországi világbajnokság döntője az általam irányított magyar válogatott (ez még rendben is volna) és a nagy hírű Costa Rica nemzeti tizenegyének vérfagyasztó összecsapását hozta. No ez már egy érdekesebb dolog, illett volna egy kicsit az erőrenddel alapján kialakítani a csapatokat.

Térjünk a lényegre. A grafika szerintem nem éri el a FIFA 99 színvonalát, de olyan nagyon sokkal nem is marad el tőle. Leginkább talán az Actua 3-éhoz tudnám hasonlítani, némi eltéréssel. Apróbb bugok természetesen vannak benne (sajnos ez manapság tel-

séghibája van a dolognak csupán: azt sajnos már megszoktam, hogy olyan 3D-s fociprogram nincs, amelyben a játékosok figyelembe vennék a kapufát illetve a hálót, így siklanak rajtuk keresztül, mint egy V2.0-ás terminátor. De az már jóval érdekesebb, hogy sprintelek örömdömbben, a csapat mellettem lohol, de van egy emberke aki néha mozdulatlan testtel, talán egy víziszöhöz illő pózban siklik mellettem a fűvön. Mondjuk megtapsolándó mozdulat, de ilyet azért igen-igen ritkán lát az ember focipályán. A másik, hogy egy idő után megújja az ember, már látott mindenféle figurát, átlépní meg nem igazán lehet.

A játékosok kinézete megüti a FIFA szintjét, különböző arctípusok, hajstílusok és bőrszínek váltogatják egymást, ahogyan ez illik. A kameraállásokkal kapcsolatban annyi negatívumot tudok felhozni,

A visszajátzás ugyanakkor már jóval szabadabb teret enged: nem egy pár darab fix kameraállás közt kell váltogatnunk, hanem az iránybilletyük segítségével olyan helyzetből nézzük vissza az akciót, amilyenből csak akarjuk.

A grafika legnagyobb pozitívuma, hogy egész nagy felbontásokba is feltornázható, nálam a PII 300-on Riva TNT-vel zökkenésméntenesen futott 1024\*768-ban (minden effekt és részlet bekapcsolása mellett), de nem hiszem, hogy bár-



# Viva La Bda!

# VIVA FOOTBALL

mert ha lenyomjuk a lövés gombot, ameddig nyomvatartjuk az az erősséget (ez oké), de még egyszer már igen kis tartományon belül kell a legjobb pillanatban megnyomni a csavaráshoz. No mindegy, felfoghatjuk úgy is, hogy valószínűleg akartak lenni, igazából sem sokkal nehezebb egy jó szabadrúgásgólit rúgni.

A hangról semmi különöset nem tudok elmondani, teljesen átlagos, egyedül az zavart, hogy nálam gólnál egy kicsit késett a közönség ordibálása.

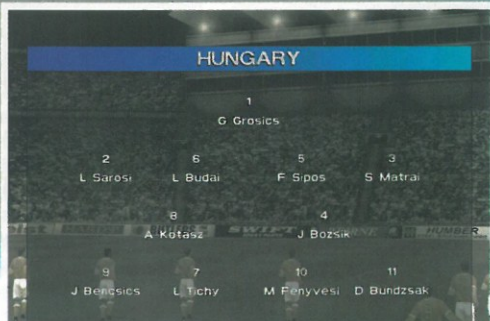
Tulajdonképpen ennyi elég is a játékról, egy jó, de nem kiemelkedő fociprogram, ami azonban mégis az átlag fölé helyezi, az a történelem megváltoztatásának lehetősége. Játszhatunk rengeteg "mi lett volna, ha"-meccset, és egész különleges dolgokat is összehozhatunk, pl. egy 58-as és egy 98-as csapat csatáját. Ha valakit ez tűzbe hoz, és szereti a focit is, mindenképp ajánlatos megnéznie.



A madártávlat enyhén szölvá használhatatlan kameránézet



"A kör közepén állok, körbevesznek jóbarátok..."



Az 1958-as magyar keret bevetésre készen. Akkor még futballistánk is voltak

mely második generációs 3D-kártyával különösebb akadozást mutatna.

Az iránybilletyükről jut eszembe: az irányítás billetyüztéről meglehetősen körülményes, ráadásul ha már van az előre megadottakon kívül custom beállítás is, nem értem, hogy ezt a program miért nem

menti el. Nem egy szivderítő dolog minden egyes betöltésnél újrakonfigurálni. Az iránybilletyükön kívül nyolc (!) másikkra lesz szükségünk a játék komplett kezeléséhez, ami egész egyszerűen sok. Egy gamepad vagy több napos kitaró gyaakorlás (polipoknak) ugyan segíthet a problémán, de nagy gond, hogy a speckó mozdulatok nagy részét csak akkor tudjuk előhozni,

**Viva Football**

FEJLESZTŐ: Crimson Studio  
 KIADÓ: Virgin Interactive  
 WEBSITE: www.virgin.co.uk  
 MEGJELENÉS: majus

**Ketjere**

Minimum: P133, 32MB RAM  
 Ajánlott: P166, 32MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D  
 Multiplayer: modem, soros, LAN

**Külsin/belbecs**

Látványosság: [grid]  
 Játszhatóság: [grid]  
 Szavatosság: [grid]  
 Zenebona: [grid]

**Summa summarum**

Rakásnyi érdekesség, sok csapat – de nem ez a best

**végítélet**

**84%**

Az európai futball egyik legnagyobb sikertörténete kétségkívül a Bajnokok Ligájához (BL) fűződik. A Bajnoksapatok Európa Kupájának (BEK) jogutódja immár a nagy előd fejére nőtt, mind fontosságát, nézettségét, mind eszmei értékét tekintve. Fantasztikus körítés, reklámhadjárat, üzleti élet veszi körül és valami elképesztő mennyiségű pénz van benne. Nem lebecsülendő az ott szereplő csapatok játéktudása sem – azzal, hogy az igazán nivós nyugat-európai bajnokságokból immár nemcsak a bajnok, hanem a bajnokságban közvetlen mögötte végzetek is indulhatnak a tróféáért, hihetetlenül erős mezőnyt hozott össze, amelynek minden egyes mérkőzésén garantált a magas szinten üzött, XXI. századi labdarúgás. Ennek megvan a hátulütője is – ebbe a szuperelitbe egy kelet-európai kiscsapatnak (pl. egy magyar bajnoknak) bejutnia szinte lehetetlen, mert már a selejtezők során olyan ellenfeleket kaphat, amelyek egy laza hatással küldik haza őket, ha éppen tudnak futni a röhögéstől a negyedik gól után.

Tulajdonképpen már vártam is, mikor csapnak

Rotterdam, Nottingham Forest, Borussia Dortmund – talán nem is érdemes folytatni a felsorolást.

Maga a játék már kevésbé nyújt élvezetes időtöltést, mint a nevek közti csemegezés. Mindent a legnagyobb részletességre felrakva nagyon szép a játék, körülbelül a FIFA99-el egyszintű. A közönség hullámzik, vakuk villannak a nézőtérre. A játékosok kidolgozása nagyszerű, az animációjuk is jó. Mind a négy sarkon lévő reflektor miatt vetett árnyékokat látjuk, melyek ugyanúgy animáltak, akár maguk a focisták. Sokféle csejt bemutat-

# A Bajnokok Ligája

pén nyúlni a cigimért), de úgy már bosszantó, hogyha egy csatár rálövi a labdát, akkor az kezdetben lassan vánszorog át a képernyőn, majd miután csak a kapus van a képen rögtön átáll normális sebességre. Innen adok egy óriási piros lapot a programozóknak – talán egy patchben lehet reménykedni. A VIVA nyugodt lélekkel fut ugyanezen konfiguráción 1024\*768-ban, és azért nem ENNYIVEL jobb a Champions League grafikája.

Na akkor következzen ami talán a legjobban tetszett: a kommentár az egyik legjobb, amit eddig focijátékban hallottam. Tudja majd minden játékos nevét, nincs elcsúszva, változa-

ló helyre. Ez egy nagyon szimpatikus dolog, remélem a jövőbeni focijátékok tovább viszik, illetve továbbfejlesztik ezt a fogást.

Egyszóval igen felemás véleményem van a programról. Ez egy király foci lenne, ha az egész nem vágná haza a borzasztó gépigény. Nem hiszem, hogy Magyarországon a dual PII-esek lennének túlsúlyban, 256mega RAMmal, márpedig ahogy elnézem ezt a cuccot itt, ennek az kell. Adott egy jó grafikával és hanggal megáldott játék, amely még játszható is lenne és tessék: most meg nem fut. Nálam még mindig a FIFA99 a király, egy-másfél év múlva pedig, amikor már az átlagképeken is játszható lesz a Champions League, biztosan kint lesz a FIFA00 vagy valami hasonló – az pedig, hogy ezt megüti majd, szinte biztos. Félreértések elkerülése végett: a minimum és az ajánlott konfigurációt a kézikönyvből má-

# CHAMPIONS LEAGUE

A labda a pipában. A kapus a reflektorok miatt nyilván csak árnyéka vetődött



Ezt a lapot kedvem volna megkontrázní



Ahogy így elnézem a Celtic védelme ennél sem áll a helyzet magaslátán



le a szoftverfejlesztők erre a lehetőségre, amelyik szinte tálcán kínálja magát. Talán eddig jogi akadály lehetett, hogy nem készült adaptáció, talán valami más – mindegy,

most a Silicon Dreams fejlesztésében és az Eidos kiadásában megjelent a BL legutóbbi, 98/99-es szezonjának átírata. Ugyan egy pár napja tudjuk, hogy a Bayern München és a Manchester United fogja a döntőt vívni, de nyilván akad olyan is, aki szívesebben látna másvalakit a döntőben. A lehetőség adott, csak le kell ülni a gép elé.

Azonban nem csak a ma, hanem a közel és a régmúlt sztárcsapatával is játszhatunk, ha éppen úgy tartja kedvünk. A programban a Real Madrid 1960-as BEK-győzelmétől kezdődően szerepel az összes győztes, és akár a jelen csapatait is kihívhatjuk egy jó kis mérkőzésre. Olyan fantasztikus nevek szerepelnek itt, mint a Liverpool, Real Madrid, Celtic Glasgow, Feyenoord

hatunk, az ollózás sem megoldhatatlan feladat a kapu előtt. Minden játékosnak van speciális mozdulata, ami általában egy trükkös csel. A kameraállások jók, pont annyi van amennyi kell. Játshatjuk a mérkőzést három különböző nézőpontból (oldalvonal mellett, izometrikus és a kapu mögötti) és ezeken belül olyan öt-hat magasságszintről. A visszajátzások szintén nagyszerűen sikerültek, végre egy olyan fociprogram, ahonnan nemcsak egy kameraállásból látni tisztán a helyzetet.

Ez eddig gyönyörűen hangzik, most jön azonban a feketeleves: ugyan grafikailag a végtelékig konfigurálható, de elfogadhatatlannak tartom, hogy egy Rivával felszerelt PII-esen, 64 mega

RAM mellett, 640\*480-ban lassú legyen. Mindent a legnagyobb részletességre felrakva egész egyszerűen ÉLVEZHETETLEN. Ez borzasztó. Addig nincs nagy baj, amíg 2-3 játékos van egyszerre a képernyőn, de ha a fél mezőny látszik, ott már nagy gáz van. Tulajdonképpen nem is elkezd szagatni, hanem lelassul, de olyan szintre, mintha nem is focisták, hanem nagyonagyónőregfiúk csoszognának a fűvön. Bár még azt mondom, szájhúzza még ez is elmegy (legalább nyugodt szívvel oda tudok egy akció köze-

tos és jól érthető, sőt még mintha a szokásos angol szász artikulációja is kevésbé lenne zavaró. Érdemes is megemlíteni a két híres angol kommentátor, Roy Atkinson és Bryan Moore nevét. Egyébiránt a dicséret az egész játék audio-részét megilleti, mind a zene, mind a hanghatások tere-n jó minőségű és színvonalú effektusokat hallhatunk. A közönség a szimpla és szokásos ordítás és felhőrdülés mellett dobol, trombitál, ahogyan az egy nagycsapat stadionjában immár egyre mindenapibbá válik.

Ami a játszhatóságot illet, erre is áll, amit a VIVA Footballnál írtam: szinte elegendhetlen egy jobb (min. hat-nyolc gombos) gamepad használata, mert amellet, hogy a billentyűzés kényelmetlen és nehéz, nálam a konfigurálásnál rejtélyes módon rendre le is fogyott. Hogy ez egyedi problémám-e, azt nem tudom, de utalatos dolog egy windows restart, a maga öt perces unalmával. A játék nem könnyű, de az előbb említett módszerrel élve nem is kezelhetetlenül nehéz, tulajdonképpen már az első meccsben is sikerült gólt lőni, ami azért általában nem jön össze egy vadonatúj programnál.

Érdekes, és számomra eddig játékban soha nem tapasztalt dolog, hogy amennyiben szabálytalan-kodunk az ellenféllel egy olyan pozícióban, hogy onnan kapura is küldheti a labdát, a felálló sor-falat mi helyezhetjük és állíthatjuk be a megfele-

soltam át a cikk végére!

Ja, és még egy érdekes adalék: A játék feltesz jó pár internetes linket a gépre, azonban említést a játékról sem a kiadó, sem a fejlesztő (!) site-ján nem találtam. Hmmm... roppant különös.

K.Z.

A becses trófea



## Champions League

FEJLESZTŐ: Silicon Dreams

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.eidos.com

MEGJELENÉS: május

### Ketycere

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, soros

### Külső/belső

Látványosság	■■■■■
Játszhatóság	■■■■■
Szavatosság	■■■■■
Zenebona	■■■■■

### Summa summarum

Tök szép, tok jó – csak szagat. Talán az újdonsült P-III/Woodoo3 tulajoknak jó lesz

## végítélet

# 80%

# és a Ligák Bajnoka

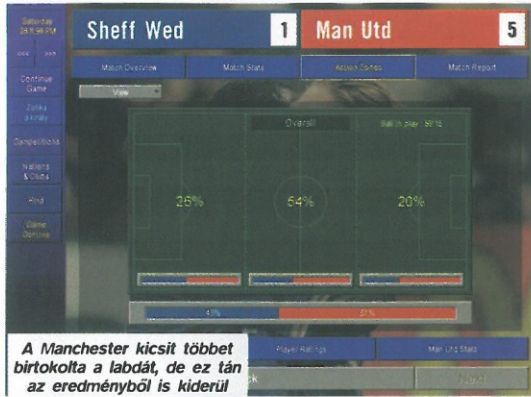
Azt hiszem túlzás nélkül állíthatom, hogy a focimanager programok királya a Championship Manager (illetve egész pontosan a sorozat). Népszerűségére csupán egyetlen példát említenék: az Interneten több tucat hivatalos (és hivatalos) site foglalkozik a játékkal, úgymint taktikák, fan-clubok, must-buy játékosok és így tovább a végtelenségig. A program nekem is évek óta szünet nélkül fenn

talán felkapják a fejüket és azt mondják: a múltkoriban elemzett Football World Managerben összesen 54 ország ligái voltak irányíthatóak. Ez igaz, de

az szinte kivétel nélkül megtalálható itt is. Eddig is benne volt az összes európai kupa, VB, EB, most pluszként van Copa America, Interkontinentális kupa (ezt még sehol máshol nem láttam), kezeli az olimpiai játékok tornáit (ez még pláne nem volt) és a nemzeti válogatottak barátságos mérkőzéseit, az egyes országokban megrendezésre kerülő kiírásokon kívül. Még nem irányítottam dél-amerikai csapatot, de egyáltalán nem lennék meglepve, ha a Libertadores-kupa is szereplene. Még FIFA-ranglista is van, szóval nagyszerű, minden fanatikus elégedetten csettinthet.

akár a játékosokat. A játékosok adásvétele az egyik legizgalmasabb, illetve legjobban kidolgozott része a játéknak: kölcsönözhetünk, vehetünk, próbajátékra hívhatunk, mindezt a legújabb nemzeti és európai szabályrendszer valószínű keretei közt.

Megjelent a multiplayer lehetőség is, ami nem egy rossz dolog, de némi fenntartással kezeltem – már egy körökre osztott stratégiánál is sokat kell várni a többi playerre, de hogy itt milyen lehet, azt még elgondolni sem igen merem. Oldalakat lehetne írni a játékról, hogy mindent kivesézzünk, de a szűkös keretek nem biztosítanak elegendő helyet. Következzenek hát azok a dolgok amik nem tetszettek, nehogy elfogultsággal vádoljak: Ha mindent bekapcsolunk, a program rendkívül időigényes. Köszönhető ez ugyan a hatalmas és részletes adatbázisnak, de akkor is le-



A Manchester kicsit többet birtokolta a labdát, de ez tán az eredményből is kiderül

# Championship MANAGER 3

van a gépemem – jöhetett közben bármely más hasonló témájú trónkövetelő – és talán nem is múlt el olyan hét, amikor nem játszottam vele. A második rész megjelenése óta azonban már elég sok idő eltelt, és éppen ideje volt, hogy kijöjjön az új rész.

Egy kicsit magáról a játékról annak, aki nem ismerne: a végletekig részletes és komplex, valóságos statisztikai adatokkal alátámasztott managerprogramról van szó. Első pillantásra rendkívül bonyolultnak tűnik, de a nagyszerű menürendszer és a HTML dokumentum-szerű (szinte mindenre kattintva egy újabb részlet jelenik meg) képernyők mégis átláthatóvá (és nem utolsósorban kezelhetővé) teszik.

Mik az újdonságok? Először is immár 15 külföldi bajnokságban edzősködhetünk, talán érdemes őket felsorolni: Európából Anglia, Belgium, Dánia, Franciaország, Hollandia, Németország, Spanyolország, Portugália, Skócia, Olaszország, Norvégia és Svédország képviselteti magát, Dél-Amerikából a két óriás (Argentina és Brazília), és végül egy igazi kuriózumként a japán ligát is lejátszhatjuk. Egy páran



Na, ez itt egy elég érdekesen festő keret!



Az EB-selejtező ebben a csoportban elég érdekesen alakul

aki egy kicsit is ismeri a CM-et, az tudja, hogy ez a feljebb felsorolt ligák szinte teljesen valószínű és realiztikus kivesésését foglalja magában, hajszálpontos játékoskeretekkel és valami olyan mennyiségű statisztikai adattal, hogy az már-már hihetetlen. Ennek tükrében azért már korántsem olyan fanyalognivaló a 15 liga, arról meg végképp nem beszélve, hogy ezenkívül rengeteg olyan csapat is szerepel a játékbán, akik ezen a (valljuk be nyugodtan) szupereliten kívül leledzenek. Jó példa erre, hogy a magyar csapatok közül is minimum tíz képviselteti magát, pedig ha valaki nem igazán játszik kulcsszerepet az európai labdarúgásban, hát mi vagyunk azok.

Még egy fontos dolog: a 97/98-as kiadásban (ez a második rész legutóbbi verziója, még DOS-alapú) 16 mega RAM kellett ahhoz, hogy egyidőben 3 liga eseményeit kitüntetett figyelemmel kísérjük és akár egyikből a másikba átevezünk egy játékon belül. Nos, itt akár mindegyiket bekapcsolhatjuk egyszerre, de figyelembe kell vennünk, hogy a játszott ligák számára egyenes arányban nő a játék idő- és gépgénye. Ami nemzetközi szinten szerepel a fociéletben,

Az első csapaton kívül átvethetjük a tartalékok irányítását, megtalálhatóak a nemzeti válogatottak 21 éven aluli keretei... folytassam tovább?

Újdonság a kezelőfelület változása is. Oldalt vannak a legfontosabb menük, amelyek immár pull-down szisztémával működnek, ami jóval áttekinthetőbbé teszi a játékot. A képernyő nagyobbik részét az információs ablak foglalja el, de szinte innen is megtudhatunk és elérhetünk mindent, ami kell, csak kattintsunk egy csapat vagy egy játékos nevére, de akár egy meccs eredményére is (ilyenkor igen részletes statisztikát kapunk a mérkőzésről).

A legnagyobb változást ezenkívül a taktikai rész kapta. Itt már aztán tényleg azt csinálhatunk, amit a szívünk diktált: megadhatjuk az alapfelálláson kívül még azt is, hogy labdával illetve labda nélkül merre mozogjanak a játékosok, meg még egy rahedli más dolgot. Az alapfelállásoknál sok előre megtervezett szisztéma közül választhatunk, de ha valaki a jól bevált módszerek helyett egy teljesen egyedi elgondolással kívánna előállni, azt is megteheti. Minden egyes taktikánk külön rögzíthető a vinylön, ami igen jó dolog, mert például megtervezünk az otthon és az idegenben alkalmazandót, szépen eltároljuk, így ezt nem kell minden meccs előtt tíz perc szöszmötöléssel megoldani. Változott, illetve teljesen újdonság az edzősterv összeállítása is: minden egyes játékosunkat akár egyéni módszerekkel is edzhetjük. Ebben különféle segédedzők lesznek segítségünkre, melyeket szintén adni-venni lehet,

fonja a lábát az ember, ha minden ligát bekapcsol. Ilyenkor még a load-save műveletek is iszonyúan megnyúlnak – és hát nem mindenki időmülfüves, vagy annyira türelmes, hogy félórát várjon egy meccsre (amit még lehet, hogy el is veszít). Full install esetén valamivel több, mint fél gigát lenyúl a vinylóról és erre még pluszban jönnek a játékkállások (azok sem piszkoták). Mai szemmel nézve egyáltalán nem egy látványos program, ugyanakkor azt is el kell ismerni, hogy ebben a műfajban ez nem hátrány. Mindössze ennyi negatívumot tudok felhozni a csodálatos program ellenében, amelyet minden managerfanatikusnak (főleg a sok szabadidővel rendelkezőknek) tiszta szívből ajánlok.

K.Z.



Ami tudni akarsz Roberto Carlosról (de ideig nem merted megkérdezni)

**Championship Manager 3**

FEJLESZTŐ: Eidos  
 KIADÓ: Eidos  
 WEBSITE: www.eidosinteractive.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketjere**

Minimum: P133, 16MB RAM  
 Ajánlott: P233, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: -  
 Multiplayer: soros, modem, LAN

**Kulcsim/helbecs**

Látványosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Játszhatóság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Szavatosság	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Zene/bóna	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**Summa summarum**

Az örökös bajnokaspiráns már megint az élen

**végítélet**

# 94%

# Vadászati szezon

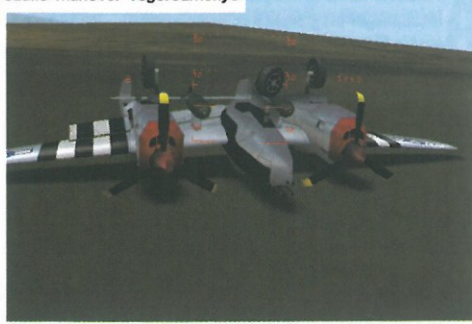
Ezt látja egy Junkers 88 pilótája a lába között. Már mint lepillantva...



Na, ez a madár már nem menekül



Apró hibákkal kivitelezett felszálló manőver végeredménye



Azt már megszokhattuk, hogy a processzorok és a videokártyák minden egyes új generációjánál a nagyobb játékkiadók újra és újra elárasztják a piacot repülőgép szimulátorokkal. A törekvés elég nyilvánvaló: a nagyobb precízebbesség és a gyorsabb videokártyák sokkal kifinomultabb grafikai kivitelezést tesznek lehetővé. A Pentium-II és Voo-

A megrögzött szimulátorrajongó rögtön elmerül az Options-menüben, és elsősorban csutkára állítja a grafikai megjelenítést (már amennyiben bírja a gyűrődést a masinája), másodsorban pedig kedvére kapcsolgatja a szokásos könnyítések/nehezítések (végtelen üzemanyag és lőszer, sérthetlenség, stb.). Itt feltűnik egy érdekes, eddig még sosem látott op-

kezdje meg az ismerkedést a kezeléssel. Ez most elmarad, lévén ez az elmaradhatatlan menüpont most elmaradt. Sebj, lehet tovább nézelődni a főmenüben, ahol például a Squadrons pontban megismerkedhetünk azoknak a századoknak a rövid történetével, amelyeknek kötelékében a játékban szerepelhetünk. Akad néhány tárgyi tévedés, de ezeket most inkább

dász, romboló (briteknél itt kettő is van) és egy bombázógépet. Bombázó! Ezer éve nem repültem bombázóval! (Ha jól számolom, a Szt. István vs Koppány mérkőzés óta.) Mivel rendszerint az kezelhető egy személy által, a fejlesztők az együlékes vadászgépeket erőltetik, szóval a bombázópilóták, navigátorok és gép-  
puskaállások közötti bókálás igazságszúr-  
gáncs kur-

# FIGHTER SQUADRON

## THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

A méret a lényeg



doo2 osztályra alapozott játékok körülbelül tavaly karácsonyra értek be, és természetesen megint jött az új áradat. WWII Fighters, European Air War, Microsoft Flight Combat Simulator – hogy a légiháborúk történetének csak a témánkba vágó szegmensét érintsük. A szeptemberi ECTS-en az Activision még szintén karácsonyra ígérte a Fighter Squadron, aztán nagy taktikusan átengedte a kissé forgalmas piacot a többieknek, és elnapolta a kiadást a húsvéti jövés-menésre. Kezdődik a móka a elmaradhatatlan introval, amelyben szokás szerint elhullik egy nagy halom AF0 (Azonosítható Repülő Tárgy). Ennél ugyan már láthatunk szebbet is, az mindenesetre dicséretes, hogy ügyesen összevágták a számítógépes animációkat az eredeti felvételekkel.

ció: "ön-rongálás engedélyezése" – erre később még kitérünk. Akad egy Skill opció is, amelyről rövid szótárzás után kiderül, hogy "ügyességet" jelent. Hogy ez kinek az ügyességére vonatkozik, azt számomra ködeffekt takarja, de az biztos, hogy nem a sajátunkra, mert szemlátomást nem a repülési modellt állítja. Maradjunk annyiban, hogy ez a játék a szó elég szoros értelmében vett szimulátor, amit egyszerűen szemléltet az a tény is, hogy külön-külön kell kezelniük a magassági korlátokat, az oldalkormányokat és a trimlapokat – a szimpla kurzorral történő irányítást el lehet felejteni! Tehát aki egy szimpla lövöldözős játékra vágyik, inkább nézzen egy másik program után. Az opciók beállításai után a fent említett megrögzött SZR természetesen azonnal az Instant Action menüpontba veti magát, hogy meleg körülmények között

hagyjuk, mert a fotókról és a szövegből is valami igen komoly meglepetés ígérkezik, ami rögtön tetet is öit, mihelyt átbalogunk a hangárba, hogy megtekintsük a repülhető gépek választékát. A típusismertatéstől most eltekintek, mert úgy látom, a grafikusunk ezt már megtette helyettem a vizuális láttatás eszközeivel. A többi szimulátorban rendszerint azt a módszert követik, hogy a legismertebb típusokat repülhetjük, illetőleg beleszófolnak mindent eszükbe jutót. Az előbbi esetben a MSZR a gárdát veseli, az utóbbiban pedig "ez miért igen, amikor az meg nem"-típusú kérdéseken morfondíroznak. Itt viszont teljesen világos a koncepció: a leghíresebb amerikai, angol és német típusokból kiválasztottak egy-egy klasszikus va-

Ennek a Mustangnak hamarosan tengernyi baja lesz



ózumma teszi a Fighter Squadront a mezőnyben. SZJC ilyenkor szokta elsütni a "puding próbája az evés"-típusú kitételét, én inkább csak azt javaslom, hogy kössünk el egy masinát az istállóból (lehetőleg ne egy bombázóval kezdjétek). A tesztrepülés ugyan a levegőből indul, de mi inkább kezdjük a felszállással – amitől a szimulátorokban még járatosabb játékosokat is kiveri a víz. A felszállás ugyanis nem azzal kezdődik, hogy gázt adunk, kiengedjük a kerékféket és go! – először ugyanis szépen rá kell fordulnunk a kifutópályára, ami már maga is felér egy bűvészműtáványal. A felszállás után már



Lockheed P-38 Lightning



North American P-51D Mustang



Boeing B-17G Flying Fortress



AVRO Lancaster Mk I



Supermarine Spitfire Mk V



De Havilland Mosquito



Hawker Typhoon



Focke Wulf FW-190A



Junkers Ju-88



Messerschmitt Me-262



V-3 csodafegyver

menni fog, de ahhoz, hogy az elemelkedés után ne essen át a gép már egy David Copperfield vagy némi gyakorlás szükséges. Egyelőre azonban maradunk a földön, mert a felszállás kellemes téma egyéb dolgok tesztelésére is. Azon már nem is csodálkoztam, hogy nem muszáj a kifutópályát használni, mert a fűvön is kényünk-re-kedvünkre rødeózhatunk a világ végezetéig (ez rendszerint a többieknél is így van), azon viszont igen, hogy mit művelt az autopilóta, mielőtt a földhöz verte a gépet. Ezt egyébként érdemes megnézni – szerintem totál részeg! Az viszont tökre tetszett, hogy ha elemelkedés után a földhöz verjük valamelyik szárnyat, a gép fejről, de ilyen kis sebességnél nem robban fel, csak elgörbül(nek) a légcsonalya(i). Mielőtt át-

térnénk a grafikára, még annyit a kezelésről, hogy ugyan nincs különösebben sok billentyű (itt a gép fizikai irányítására gondolok!) és tulajdonképpen billentyűzetről is egész tűrhetően játszható, a kormány- és trimmlapok fentebb már említett működtetése miatt melegen ajánlott egy Force Feedback (ezt támogatja a játék is) vagy egy profi, kalibrálható szimulátor joy. Első látásra a kabin belső tere számomra kicsit egyszerűnek tűnt (másodikra is), bár SzJVC koma biztos nagyon örülne a rengeteg műszernek. Az viszont nagyon kellemes, hogy nemcsak 45 vagy 90 fokos szögekben lehet körbefordulni, hanem teljes 360 fokban, továbbá nemcsak oldalirányban, hanem fel- és le is. A környezetről annyit lehet elmondani,

tást feltettem a maximumra, semmiféle sebességcsökkenést nem tapasztaltam. Persze ennek értékéből sokat levon, hogy ezt úgy érte el a program, hogy maradt ugyanúgy 640\*480-ban, ahogy volt...

A scenariók három hadszínteret foglalnak magukba (az angliai Dover körzetét, Észak-Afrikát és a németországi Rajna-vidéket), egyenként 10-10 küldetéssel. Először azt hittem, hogy csak amerikaiakkal lehet repülni, de ez az (alap)állapot csak addig tart, amíg a New Pilotnál egy másik nemzetiséggel be nem jelentkezünk a szolgálati listába: a küldetések ilyenkor sem változnak, csak a géptípus és a feladat. Marhaságot azért itt is találhatók: egyes küldetésekben akár két alakulat között is választhatunk, és míg az amerikaiaknál ez mindig egy vadász és egy bombázó század, azért igen csodálkoztam rajta, amikor a német JG 2 Richt-

hofen vadászszere Junckers 88-asokkal repülni bevetésre. Akinek egyébként kevés lenne a 3\*30 küldetés, egy külső editorral kedvére fabrikálhat magának újakat.

A campaignekkel sokkal egyszerűbb a helyzet: nincsenek campaignek. Olyat már hallottam az utóbbi időben, hogy nem voltak scenariók, de hogy nem lehet a játékban karriert játszani, ez egyszerűen nevetséges. Hacsak nem vesszük karriernek azt, hogy a pilótalistában megmarad a nevének és sorban behívogatjuk a scenariokat. Ez azért kissé nyakatekert megoldásnak tűnik, és – ismervén a kiadók üzletpolitikáját – egy jövőbeni mission disket sejték mögötte.

Mindent összevetve: minden szinten némileg kettőség jellemzi a Fighter Squadron. Kéves gép – viszont vannak bombázók is. Rakásnyi scenario – campaign náne. Csomó nézeti kép, hatalmas nagyításokkal – spórolás a polygonokkal. Nekem személy szerint tetszett, de figyelembe véve a fentebb elmondottakat, nem azoknak ajánlom, akik a European Air War minimális repülési modell/maximális grafikai megjelenítés konfigurációhoz szoktak hozzá.

Col/boy

A gép még repül, de ezt már nem nagyon nevezhetnők szárnyalásnak. Maximum ha az első a-ról egy nyomdahiya folytán lemarad az ékezet



Na jó, nekem ennyi elég is volt mára!



**Fighter Squadron**  
 FEJLESZTŐ: Parsoft Interactive  
 KIADÓ: Activision  
 WEBSITE: www.activision.com  
 MEGJELÉNÉS: megjelenélt

**Ketgere**  
 Minimum: P200, 32MB RAM  
 Ajánlott: P266  
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
 Multiplayer: modem, LAN, Internet

**Külső/belbecs**  
 Látványosság  
 Játékoskörtség  
 Szavatosság  
 Zenebona

**Summa summarum**  
 Elsősorban türelmes profioknak

**végítélet**  
**85%**



Földet érés után még bizakodó a Fradtábor, de a kanyon másik végén már gyülekezik a lovasrendőrség



Úgy tűnik, hogy a poligonok és 3D-s videokártyák összefegyvernemi támadásának egyetlen műfaj sem tud ellenállni. Eleinte még csak a first person shooterok és akciójátékok szerelmei kényserültek a D3D-drivereket

Mint az a képen is látható, tüzéségi-alkukatom kirobbanó sikert szokott aratni



és API-k csodálatos világával megismerkedni, ám mostanság már senki nincs biztonságban. A Warzone 2100 alkotói példának okáért egy klasszikus C&C-klónnal rukkoltak elő – csak éppen teljes 3D-ben. Nocsak. Akadtak ugyan már efféle próbálkozások (például az Armor Command), ám ezen nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Hogy ez a régebbi videokártyák szerényebb képességeinek, vagy az alkotók melléfogásainak tudható be – ki-ki döntse el maga. A Populous3 mindenesetre bebizonyította, hogy van fantázia a dologban, s a dobozon díszelgő Eidos logot is kedvező előjelnek minősítettem.

A bevezető animáció megtekintése aztán kissé lelohasztotta lelkesedésemet, mivel ennek alkotói... hát mondjuk úgy, hogy nem mesterei szakmájuknak. Az még rendben volna, hogy maga a történet a W-kategóriájú olasz Mad Max-utánérzetek szintjét sem éri el, de hogy egy normális fém-textúrát nem tudott előállítani a grafikusok – hát ez elég blama. Végül az ESC-gomb viszonylag hamar kimentett ebből a vizuális rémálomból, s inkább a kézikönyvből ismerem meg a háttértörténetet. A lényeg: egy üzembiztos következtében az USA nukleáris csapatát mér a Föld összes nagyobb városára, majd

igen demokratikus módon magát is porrá bombázza. 15 év múltán a túlélt Chicago Bulls-rangjók előmerészkednek bunkereikből, s neki-látnak az újjáépítésnek. Az "újjáépítés" alatt az elveszett technológiák felkutatása s a lehető legtöbb nyersanyagelőhely begyűjtése értendő. Ja, és akadnak egyéb túléltők is, akik ugyanezen mesterkednek – rájuk sajnos rút sors vár.

### KELLEMESE, BÁR SZOKNI KELL

A fenti megjegyzés csakis és kizárólag a grafikára vonatkozik, az engine ugyanis tökéletes. Jómagam egy Riva TNT-n teszteltem, s ezen a kártyán 800x600-as felbontás mellett is tökéletesen sima scrololt produkált. Ismerőseim szerint egyébként a régebbi kártyákon is igen szépen fut a drága, bár egy erősebb processzor (értsd: 233MMX) igencsak elkél-mel. Mindegy, a gépigény még így is korrektnek mondható. Maguk az effektek, a domborzat megvalósítása, s nem utolsósorban a perspektívaváltások is remekre sikeredtek, s ez a fel-alá száguldo lövedékekre és robbanásokra hatványozottan igaz. Természetesen nem hiányoznak a füst, köd és fényeffektek sem, ezek különösen a D3D-s ketyeréken festenek szépen. Hanem a textúrákat (már megint a grafikusok!) néhány percig azért szoknom kellett! Először is sok egység határozottan lego-szerűre sikeredett, mint ahogy némelyik tereptípus sem az igazi. A havas táj például távol áll a tökéletestől, bár el kell ismernem: néhány ütközet után már egyáltalán nem bántották a szememet az efféle apróságok. A dolog csak annyiból bosszantó, hogy néhány ügyesebb kezű

Meglehetősen zord idők elé néz az ellenfél immáron védtelen bázisa



# Bye-bye,

# WARZONE 2100

grafikussal a Warzone 2100 jó eséllyel pályázhatja a "legszebb PC-s játék" címre, így viszont "csak" igen potás. A pályák közötti animációk viszont meglehetősen középszerűek, bár az intronál azért még így emészthető-bek. Hála Istennek...

### VAN ÚJ A NAP ALATT

Kéretik nem nevetni: a Warzone készítői nem érték be egy mezei, 3D-szósszal nyakonlöttyintett C&C-klónnal, hanem megpróbálták néhány új ötletet és megoldást is belecsempészni játékkukba. Efféle vakmerő kijelentéseket persze nem egy játék dobozán lehetett eddig is olvasni, ám jelen esetben – igen meglepő módon – ez nagyjából fedi is a valóságot. Az alapok ugyebár adták: fel kell építeni egy bázist, egyre erősebb és fejlettebb egységeket termelve meghódítani a nyersanyagforrásokat – s mindezt valós időben. Tán a legnagyobb újítás a játékban, hogy a már emlegetett egységeket magunk rakhadjuk össze: a rengeteg karosszéria, fegyver és extra felszerelésnek köszönhetően több ezernyi lehetséges kombináció közül választhatunk. Természetesen az igazán használható járművek száma ennél jóval szerényebb, de még így sem lehet panasz a változatosságra. Egyébként legutoljára az Alpha Centauriban találkoztam ehhez hasonló megoldással – ami a maga kategóriájában szintén nem volt egy gyenge darab...

A jobb fegyverek és egyéb felszerelések természetesen nem állnak kezdetben rendelkezésünkre, ezeket az ellenséges táborokból zsákmányolt adat-lemezek feldolgozása után kapjuk meg. Magyarán szükségünk lesz kutatóbázisokra a későbbi fejlesztésekre, megfelelő gyárakra a komolyabb egységek legyártásához és generátorokra illetve olajkutatásra. Aztán a későbbiekben jönnek a kiborg-üzemek és repterek, agyútoronyok, bunkerok, falak, javítóüzemek és a többiek. Ezekről csak annyit, hogy minden eddig megjelent C&C-klón közül tán ebben a legnehezebb és legelvezetesebb egy komolyabb bázis felépítése. Ez egyrészt érthető, hisz a 3D-s megvalósításnak hála, sokkal jobban kell figyelni a terep adottságaira, másrészt viszont a tervezőket dicséri, hisz valóságos erőláncokat építhetünk ki ellenfeleink legnagyobb örömére. Sok pályán a valódi kihívás nem is az ellenfél páncéloscsapatának felkutatása és kifüstölése lesz, hanem a bázisokat körülvevő védművek gyenge pontjainak kifürkészése. Épp ezért még a játék vége felé sem válnak használhatatlanná a könnyű felderítőegységek – ha másnak nem, hát agyútölteléknek jók lesznek. A harcdezt egységekre egyébként érdemes nagyon vigyázni, mivel a legénység folyamatosan fejlődik. Összesen kilenc fokozat létezik, s veterántól felfelé ez a rang bizony igen sokat számít a harcban. Épp ezért a tapasztalt katonákat érdemes mihamarabb átültetni a lehető legerősebb járművekbe. Ez a következőképp történik: a Recycle paranccsal küldjük vissza a delikvenst a gyárba, ahol is szétszedik a járművet. A következőt itt legyártott egység viszont ezen a tapasztalati szinten fog legördülni a futószalagról, érdemes tehát az efféle időigényes műveleteket már a küldetés legelején megejteni. Ami magát az irányítást illeti, ez meglepően összetettre sikeredett. Természetesen a szabadon definiálható csapatok, navigációs pontok a Warzone-ból sem hiányozhatnak, ám ezeken kívül még rengeteg módon szabályozhatjuk a ki-





# Westwood!

# ZONING

választott egységek mozgását illetve viselkedését. Megadhatjuk, hogy milyen távolságból támadják a kiválasztott célpontot, hogy egy meghatározott súlyosságú sérülésnél visszavonuljanak-e a legközelebbi javító-dokkba, hogy mikor tüzeljenek, illetve hogy mennyire agresszívan üldözzék az ellent. Ebben a műfajban tán ez az

## HADJÁRATOK ÉS A MULTIPLAYER JÁTÉK

A hadjáratok többé-kevésbé megfelelnek a műfaj irratlan szabályainak: fokozatosan kapjuk meg (helyesebben szólva: megszereshetjük) a

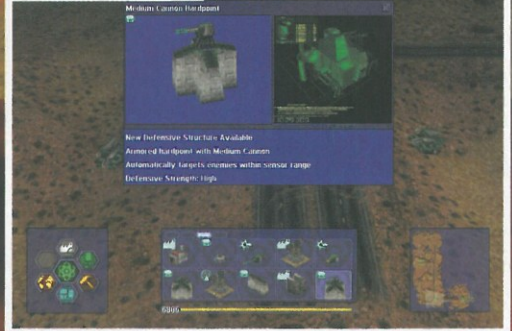
“kommandós”-pályákon nem is igazán kell a bázisépítéssel foglalkoznunk, a cél általában néhány adatlemez felkutatása lesz. Amúgy igen sportszerűtlen dolog az alkotók részéről, hogy sokszor az ellenfél csapatai mellett a szoros időlimittel is meg kell küzdeni. Mindezen megoldásoknak hála a hadjáratok egy-egy eseményt alkotnak, a korábban elkövetett hibák éppúgy éreztetik hatásukat a végjátékban, mint a nyerő megoldások. Mindezen újításoknak hála a Warzone mind grafikaiját, mind irányítását, mind pedig a hadjáratok felépítését illetően a C&C-klónok legjobbjai közé tartozik. Összesen egyébként három hadjárat harminchárom küldetésében jelleghetünk, s ezek némelyikén még a legrotyinosabb Brood Wars-veteránok is vért fognak izadni. Az AI amúgy meglehetősen jó, bár az ellenfél tankjai itt is hajlamosak arra, hogy különösebb ok nélkül elhagyják jól kiépített állásaikat – ez már-már típushiba a real-time stratégiaiák körében.

Az igazi nyencek számára természetesen itt is a multiplayer-ütközetek jelentik a legfőbb vonzerőt. Kissé meglepődtem a rendelkezésre álló térképek szerény számán, ám ezek nagy része óriási, s a teljes 3D-s megjelenítésnek köszönhetően senki nem fogja egykönnyen megenni és kiismerni őket. Mégis: az egységek részenként történő összerakása az, ami a multiplayer-ütközetek igazi ízét megadja. Ezúttal nemcsak a játékképek változatos játékosról-játékosra, hanem maguk az egységek is – tán nem is kell hosszasan bizonygatnom, hogy ez igen jól tesz a program hosszú távú élvezhetőségének.

## REMEK DARAB

A Warzone azon játékok közé tartozik, melyek még hosszú hetek elmúltával sem veszítik el varázsukat. Sőt, a program igazi erőnei csak az első néhány küldetés után domborodnak ki. Az ötletes hadjárat-rendszer, az egységek megtervezése, s nem utolsósorban a csodálatos látvány mindenféleképp elismerést érdemel, mint ahogy az aláfestő zene is remekül illeszkedik a világvége-hangulathoz. Azt mindenesetre még a dícséret-félóra közepette is megemlítem, hogy a grafikusok nem alkottak feledhetlent – igen nagy szerencse, hogy maga az engine kiköszörülte ezt a csorbát. Egy szó mint száz: a Warzone 2100 kötelező darab, s nem csak a

A tornyon az órát a kor kihívásainak megfelelően ágyúra cseréltem



És a változatosság kedvéért következzen egy békés tájkép is. Most még békés...



Egy békés délután Belgrad kormányzati negyedében – jó ebédhez szól a NATO



első játék, ahol a taktikán (és persze a gyors reflexeken) kívül a stratégia is komoly szerepet kap. Külön nyálánkság, hogy a parancsnoki tornyon felszerelt egységek köré szervezett csoportok sokkal pontosabban céloznak, s automatikusan egy célpontot támadnak – tehát a megfelelő modul kifejlesztése után jóval egyszerűbbé válik seregeink irányítása. Ehhez hasonló könnyítés az is, hogy a javító-járművek végrehátra automatikusan végzik a dolgukat, így ezzel is rengeteg időt és energiát spórolhatunk meg. Egyébként az egész játékon éreződik, hogy az alkotók igencsak otthon vannak a való-idős

fejlettebb technológiákat, s egyre nagyobb pályákon egyre barátságosabb méretű ellenséges bázisokat kell porig rombolnunk. Akad viszont egy igen lényeges újítás a Warzone-ban: a kezdetben felhúzott alapbázist és egységeket nem veszítjük el, a továbbiakban is ezeket kell továbbfejlesztelnünk. Magyarán egy hadjárat nagy része ugyanazon a térképen zajlik, csak épp annak egyre nagyobb része válik bejárhatóvá. Akadnak persze rajtaütés-jellegű küldetések is, ilyenkor a honi gyárakból hatalmas szállítóhajókkal hozhatjuk az utánpótlást, ami pár percen belül be is fut a leszállópályákra. Ezekben a

C&C-megszállottak számára. Zárszóként csak annyit, hogy a szokásos patch-mizéria ezt a játékot sem kerülhette el. Az alkotók szerint ugyanis erősen ajánlott a szűk 1 Mb-os file letöltése a gyártó site-ról, mivel ez nem csak az AI néhány bosszantó hibáját orvosolja, hanem (állítólag) a grafikán is javít egy keveset. Túl sok különbséget én mondjuk nem vettem észre, de hát ők tudják...

T.J.

## Warzone 2100

FEJLESZTŐ: Pumpkin Studios

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.eidosinteractive.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

### Ketgere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P233

3D-gyorsító: D3D, 3Dfx

Multiplayer: soros, modem, LAN (8fx)

### Külső/belbelső

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavatosság	
Zenebona	

### Summa summarum

Újabb Eidos-remekmű –  
ezúttal copfos néni nélkül

## végítélet

# 93%

Lands of Lore. Patinás név a szerepjátékok között. Annak idején 1994-ben a – kissé elcsépelet – mérföldkő jelzöt is rá-rá aggatták. Nem sokkal később beharangozták a 2. részt, csodálatos képeket közöltek belőle, ám a játék éveket csúszva végül 1997-ben jelent csak meg. A legtöbb játékosból nem váltotta ki a hozzá fű-

alakul a karaktere, ennek függvényében kap feladatokat. Természetesen lassabban fejlődik a karakter, ha több céh tagja is egyszerre. A Westwoodnál nagyon büszkék arra, hogy szakítottak a lineáris játékmennel, ám nekem nem tűnt elég kiforrott-nak a játék, nem igazán ragadott magával egy-egy történet. A főtörténet maga pedig

csöppen a játékos a történetbe, s miután megteszi az első lépéseket – magához veszi a hátizsákot, azaz a tárgylistát, a varázskönyvet és az iránytűt – ráakadnak Gladstone katonái. Dawn néhány napig kezel, s felépülésünk után megtudjuk, hogy nincs sok időnk hátra, mivel lélek híján hamar odavész a testiünk is. Dawn egy ide-

sokszor hittem azt a 2D-s csapásra, hogy járható 3D-s. A 3D-s technikákat azonban szépen kihasználja a motor, gyönyörű színes fények világítanak, villódnak, olykor még egy-egy árnyékeffekt is bekerül. A játék D3D-n keresztül vagy 3Dfx kártyával üzemel, előbbit a legtöbb kártya ismeri, de ha nem tudjuk egyik módban sem fut-

# Önmagunk árnyékában

# LANDS OF LORE

Hüppögő sárkány a lávafolyóban – hova kerültem?!



zött reményeket, ráadásul komoly hiányosságának rótták fel, hogy a 3D-s motorja nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát. Nekem azért sikerült jó pár álmatlan éjszakát okoznia, mert kalandos játékmenete rögtön megfogott. A harmadik részt nem előzte meg semmiféle csinnadratta. A megjelenés dátumát nem jelentették be felelőtlenül, s ehhez tartani is tudták magukat. Szép csöndben került a boltok polcaira a LOL3, feltűnően hamar, alig másfél éves fejlesztés után.

## A LANDS OF LORE COMBÁNAK UTOLSÓ CAFATJAI

Részemről nosztalgiával teli örömmel csaptam le az anyagra, ám a mai napig nem váltotta be vérmes reményeimet. A Westwood állítása szerint megpróbálták visszatérni a Lands of Lore első részének felépítéséhez, de ennek nyomát sem láttam. Egy személyt irányítunk az egész játék alatt, egyedüli társunk egy familiáris, mely háziállatként követ minket és kamatoztatja képességeit, ám nekünk nincs sok beleszólásunk ténykedéseibe. A karaktergenerálás örömei sem várnak ránk, bár ötletes módon oldották meg, hogy miként szakosodjunk: Gladstone-ban négy céh működik, a harcosok, varázslók, papok és tolvajok céhe. A játékos szabadon döntheti el, melyik céhhez csatlakozik – akár többhöz is lehet – s ennek megfelelően

csak-csak lineáris maradt (én egyébként ki vagyok békülve a lineáris játékmennel, mert általában hosszabb, teljesebb, kidolgozottabb történet részesei lehetünk ilyenkor), ami nem lineáris, az a mellette megoldható, céhektől kapott feladatok.

A játékban Copper LeGret irányítjuk, aki Richard király bátyjának, Ericnek a gyermeke. Igaz szerelemgyerek, s ereiben félig egy dracoid nő vére folyik, azért mégis csak csörgedez benne királyi vér. Kamaszkora derekán ellátogat Gladstone-ba, ahol vegyes érzelmekkel fogadják. Apja nem kivételez vele, ám bátyjai, mostohaanyja és a királyi tanácsos rossz szemmel nézik feltűnését. Apjával és két testvérével épp a családi hagyományörző vaddisznó-vadászatra készülnek, amikor feltáru- l egy dimenziókapu, s néhány pokolfarkas ugrik elő egy másik létsíkról. Természe- sen csak Copper menekül meg a támadás elől, de ő is csak fizikálisan, mivel a lelkét kiszakítják és magukkal hurcolják a farkasok. Itt

ig-óráig ható varázslattal pótolja lelkünket, de ha meg akarjuk élni a nagypapa- korszakot, akkor érdemes lelkünk nyomára bukanni. Hát így kezdődik a Land of Lore III.

## HA NEM IS MÉSÉSZER, DE KELLEMES

Természetesen a grafikára értem a fenti mondatot, mely első blikkre sokat változott. Ám jobban szemügyre véve rájövni, hogy ez a régi motor. A térkezelése valahogy más ennek a grafikus motornak, mint a ma piacon levőknek (Quake, Unreal): meg nem tudom mondani miért, de sokszor hajba voltam a térbeliséggel, valahogy nem volt az igazi (főleg a mélység-érzéssel vannak bajok). A textúrák megválasztása is sokszor zavaró, az erdőben

latni, még mindig ott van a softwa- res rendere- lés, melyet csak erőmivel rendelkező fana- tikusoknak ajánlok. A folyamatos mozgá- hoz mindenképp kell egy gyors videokártya, az afa- csony képkocka/másodperc igencsak megtépzazza a játék hang- gulatát.

Aki emlékszik a LOL2 grafikájára, abban biztos megmaradtak a 2D-s figurák. No, most ezeket kicserélték 3D-s voxel technológiával készült modellekre, ezzel a technológiával találkozhattunk például a Blade Runnerben is. Szerintem nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ha közel megyünk egy modellhez, azt össze se lehet hasonlítani egy Quake-moddellel. Ráadásul a mozgó voxel-modellek néha elég érdekesen viselkednek a 3D-s kör- nyezetben – mind megjelenésükben, mind



Sárkány ellen sárkánytű, tűzsárkány ellen lehetőleg azbesztkesztyű

mozgásukban. Persze az AI örök para a 3D-s játékokban, s itt is találkozhatunk a fallal küzdő katonákkal, egymáson átnyargaló szörnyekkel, stb. Egyébként nem minden 2D-s dolog lett lecserélve 3D-sre, pl. a hordók továbbra is 2D-sek.

Amit igencsak hiányolok, s valamennyire a grafikához tartozik, az az aktuális fegyver képe. A LOL2-ben is csak egy fehér mancszerű valami suhant át a képernyőn

hangzott beszélgetések szöveges formája – így bármikor visszakereshetünk, illetve a félig értett beszélgetéseket elolvashatjuk. Olykor Copper is tesz hasznos megjegyzéseket, melyek szintén lejegyzésre kerülnek. Ismereteink, céhtagságaink és elért szintjeink is helyet kaptak a varázskönyvben.

### GLADSTONE ÉLETRE KEL

Miután a katonák betárogattak Gladstone falai közé Dawn tanácsát megfogadva Draracle felkutatása a feladat – ám öt

lajdonságokkal bír, s kibérülésükhöz nem szükséges a céh tagjának lenni. Így egy varázslónak jó társ lehet a tolvajképességekkel megáldott Syrus, vagy Lig, a harcban járatos vasdémon. A familiárisok megvalósítása egyébként kicsit fura, folyamatosan előtűnk lebegnek, ami mondjuk a homunculus vagy démon esetén érthető, de a menyét például mit keres a levegőben? Kommentárjaikkal, ötleteikkel egyébként sokat színesítenek a játékon, kedvencem a minden hárjál

szik, a hordók nem jutottak eszükbe. Sajnos ilyen logikátlansággal az erdőben is találkozhatunk: a faodúka ismeretlen jótévő szintén becses cuccokat rejtettek, hogy Copper megtalálja azokat. Másik erdei furcsaság a megvadult vaddisznók csapata: ők állandóan Gladstone körül ólalkodnak, s a gyantülán kalandorokat támadják. Egyedül a kocák (akik körül 5-6 süldő forgolódik) nem támadnak ránk, ho-

*A pénzt sajnos nem a lányért szurkoltuk le, hanem azért, hogy a céh tagjai lehessünk*



# LOL III

harc közben, s ez semmit nem változott. Igazán megrajzolhattak volna néhány fegyvert.

Hangok-terén – főleg a Sin küldetés-csomagjának tesztelése után – nagy hiányszámságnak rovom fel, hogy nem kezeli a 3D-s hangokat, semmi 4 hangszóró kezelés, semmi környezetfüggő hang. Egy ilyen változó környezetben játszó szerepjátékhoz legalább annyira fontos a 3D-s hang, mint egy akciójátékhoz. Bár még nem böngésztem utána, de komoly esélyt látok arra, hogy feltűnik egy 3D hang patch a játékhoz.

A játék kezelése, konfigurálhatósága, irányíthatósága teljesen megfelel a 3D-s programoktól elvártnak, maximálisan konfigurálható a billentyűzet kiosztás, akár az .ini file-ba is beletűrhathatunk. Minden más közel azonos a LOL2-vel. A játékban 65 varázslat található, ebből öt mindig kéznel lehet. Tárgyakból maximum 30 féle lehet nálunk, ami borzasztóan kevés, már a játék legelején ritkításra szorulunk. A LOL3-ban is kikereshetünk különféle varázserőű taomságokat, s ezekhez rengeteg alapanyagra van szükség, melyek már önmagukban foglalnak jócskán a tárgylistából. A játék egyébként nagyon felhasználóbarát, a varázskönyvünkben minden eddig megismert tárgyról és ellenségről részletes leírást olvashatunk. A receptek, aktuális kalandok, szükséges tárgyak listája szintén fel van tüntetve a könyvben. Az automata térkép a régi, mely tökéletesen megfelel, remekül használható, saját bejegyzéseket is írhatunk bele. Ami jól jön a nem angol anyanyelvűeknek, az az el-



*Kedves vaddisznó úr! Ön nem engem keres, Zrinyi Miklós amarra szaladt!*



már nem találjuk a helyén, csak Jakel az, aki a helyettesítésével próbálkozik. Draracle egy másik sikon tartózkodik, melybe a kis vulkánnal lévő portálon keresztül vezet az út. A világ-raszoló utazás előtt érdemes valamelyik (vagy több) céhhez csapódni. Akik szeretnék kicsit elhúzni az egyébként rövid játékot, azok álljanak be mind a négy céhhez, hisz ez plusz 12 kis küldetést jelent a játék folyamán. A familiárisok a céhéknél bérelhetőek, és természetesen mindegyik a céhre jellemző tu-

megkett Syrus, aki igencsak dörzsölt fickó, s sokszor felnyitja a játékos szemét. Ráadásul mérgezi fegyvereinket, ránk mérgevédelmet vagy láthatatlanságot varázsol, s segítkezik a záruk feltérésében is. Akik hallgatag társra vágyanak, azoknak ajánlom Liget, a vasdémont, aki azonosítja fegyvereinket, pánccéljainkat és ellenségeinket. Emellett

lott a valóságban pont ők a legveszélyesebbek. Ezek az értelmetlenségek kicsit elvették a kedvemet a játéktól, nagyon nem illenek bele egy kisvárosba a büntetlenül szétörtethető hordók, a kútba rejtett értékes fegyverek. A játékban előforduló pályák valami furcsa véletlen során közel azonosak a KQ8 pályáival. Bolyonghatunk a jégmezőkön, a halottak birodalmában, a magmától gőzölgő vulkanikus pályán, valamint van egy tipikus Westwood pálya: a sivatag. Azért tipikus, mert feltűnik benne a C&C NOD templomának maradványa – egy kis bújtatott Tiberian Sun reklám!

A LOL3 a megoldandó feladatokat tekintve árnyéka a második résznek, főleg sablonokból építkeznek, a többféle befejezés és játékmenet is hiányzik belőle. Kicsit többet vártam, s arra gondolni sem merek mi lesz a következő részben – mert állítólag tervbe vették. A nagy Lands of Lore-rajongók azért merengve csámcsogjanak el ezen a részen, s reménykedjenek úgy, mint én.

Gáspár

### Lands of Lore III

FEJLESZTŐ: Westwood
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.westwood.com
MEGJELENÉS: megjelent
<b>Ketycere</b>
Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: -

<b>Külcshibebes</b>	
Látványosság	█
Játszhatóság	█
Szavatosság	█
Zenebona	█

### Summa summarum

Annak a klasszikus esete, amikor az ember jóval kevesebbet kap, mint amit várt

### végítélet

# 82%



*Draracle bűcsüja mindenkit a könnyekig meghathat*

Észak és dél. Ha e két égtájat ebben a sorrendben említjük, új értelmet kapnak – legalábbis azok számára, akik nem hiányoztak túl sokat a történelemórákról. Amerika múltjának legvéresebb epizódjáról van ugyebár szó, egy legendás, ámde gyászos korszakról, mely több amerikai életét követelte, mint a II. világháború. (Nem hiába: az amsziki leginkább egymást szeretik gyilkolászni.) 1861 beköszöntével a déli Konföderáció rabszolgatartó államai önkényesen kiváltak az Unióból és ezzel kezdetét vette a polgárháború. Leikes önkéntesekből toborozta mindkét oldal a hadseregét, akiket ünneplő tömeg fogadott valamennyi nagyvárosban. Akkoriban még álmban sem gondolta senki, hogy az öldöklés egészen 1865-ig fog tombolni...

van elrendezve, ahogy az anno a valóságban is lehetett – de azt hiszem ezt a régi vágású stratégiáknak nem is kell magyarázni. Szóval akkor rátérnek inkább a részletekre.

### A HARC MORÁL

Meg kell mondjam, először csak úgy nekiestem a játéknak, mint tót az anyjának, mire egészen furcsa dolgok történtek. A katonáimmal például átgázoltam egy sziklahasadékon, mire azt kellett konstatálnom, hogy a bakáimnak nem füllik a foga az efféle tűrához, és ők úgy gondolták, hogy akkor nekik elég is a katonásdiből – holott még egy puskalövés sem dördült el. Az első menetem gyakorlatilag úgy festett, hogy mire az ellenség közelébe értem, már ár-



Összecsap a gyalogság – bár lehet, hogy előbb az ágyúmat is igénybe kellett volna vennem

# Senkiföldje Jenkiföldjén

# NORTH VS SOUTH

Hiába bujkál a bozótban a lovasságom, a végén csak elér hozzájuk a parancsom



Nem túl szép korszak volt, az biztos, de egy stratégiai játéknak keresve sem lehet kedvezőbb táptalajt találni. A North vs South a lehető legjobb stílusban dolgozza fel a polgárháborút: sora vehetjük a híresebb csatákat, és a saját belátásunk szerint (persze tetszőleges oldalt választva) az egyéni szájzűnk szerint alakíthatjuk a történelmet. Minden szempontból klasszikus az anyag, hiszen a mostani trenddel ellentétben nyoma sincs poligonos, realisztikus grafikának: megfordulnánk a játékmotornél. Egy szimbolikus kidolgozású 2D-s terepet láthatunk fél-felülnézetből, s azon kell a csapatainkat győzelemhez segítenünk. Mintha csak egy terepszalton modelleznénk újra a meneményeket: adott számú katonával kell gazdálkodnunk, és minden ugyanúgy

kon-bokron túl járt valamennyi emberem. Hamar rá kellett jönnöm, hogy ebben a játékban az átlagosnál is jobban kell ügyelni a katonák lelki nyugalmára. Szóval elkezdtem tanulmányozni az apró számokat a képernyő alján, elvégre – mily meglepő – nem véletlenül vannak ott. Amikor rámutatunk egy egységre, az elkövetkező információkat tudhatjuk meg: az egység nevét és típusát, a harci kedvének a besorolását (MR), hogy mennyit veszített már a harci kedvéből (Mts), az egység ütőképességét (SP), hogy milyen alakzatot vett fel, és hogy ha van, akkor a tüzéri típusát, a munició mennyiségét, és tüzéri hatótávolságát.

A legfontosabb tehát az, hogy a Hits mellett ne-hogy ugyanaz a szám álljon, mint a morális besorolás mellett! A katonáink rosszkedve – amint már utaltam rá – minden apróságtól nő: ha kedvezőtlen a terep, ha korábban vereséget szenvedtek egy ütközetben, s leggyakrabban attól, ha kétszer vesszük őket igénybe egyazon forduló alatt. A "rendes" mennyiség elméletileg minden egységnél egy mozdulat egy körre, amiben látszólag nincs is semmi kivetni való. A sávdicsavar azonban ott van a dolgban, hogy a "kört" nem teljesen szokványos módon számolja a gép. A körökön belül ún. impulzusok vannak, melyek száma az éppen megszemélyesített

főmuffti tehetségétől függ. Az impulzusokon belül oszthatjuk szét aztán a parancsnokaink mozgáspontjait, pontosabban fogalmazva a parancspontjait az egységeink között. Egy impulzuson belül például megteszünk mondjuk négy egységgel egy-egy lépést, utána az ellenfél jön, majd ez így ismétlődik – a tábornokunk tudományától függően – négy-szer-öttször, s csak utána jön a kör végét jelző rövid helyzetértékelés. Így gondolom már világos, miért olyan nehéz egy egységet csupán egyszer használni – különösen a kialakult gócpontoknál. De úgy látszik, ezzel az alkotók is tisztában voltak, mert van egy gyógyír a problémára. Ha romlik a harci kedv, egy kis kürtszóval javíthatunk a dolgon. Kicsit furcsa, hogy állandóan nekünk kell trombitálgatni, de tetszik, nem tetszik: így kell csinálni és kész.

### A FEJÉTŐL BÜZLIK A HAL

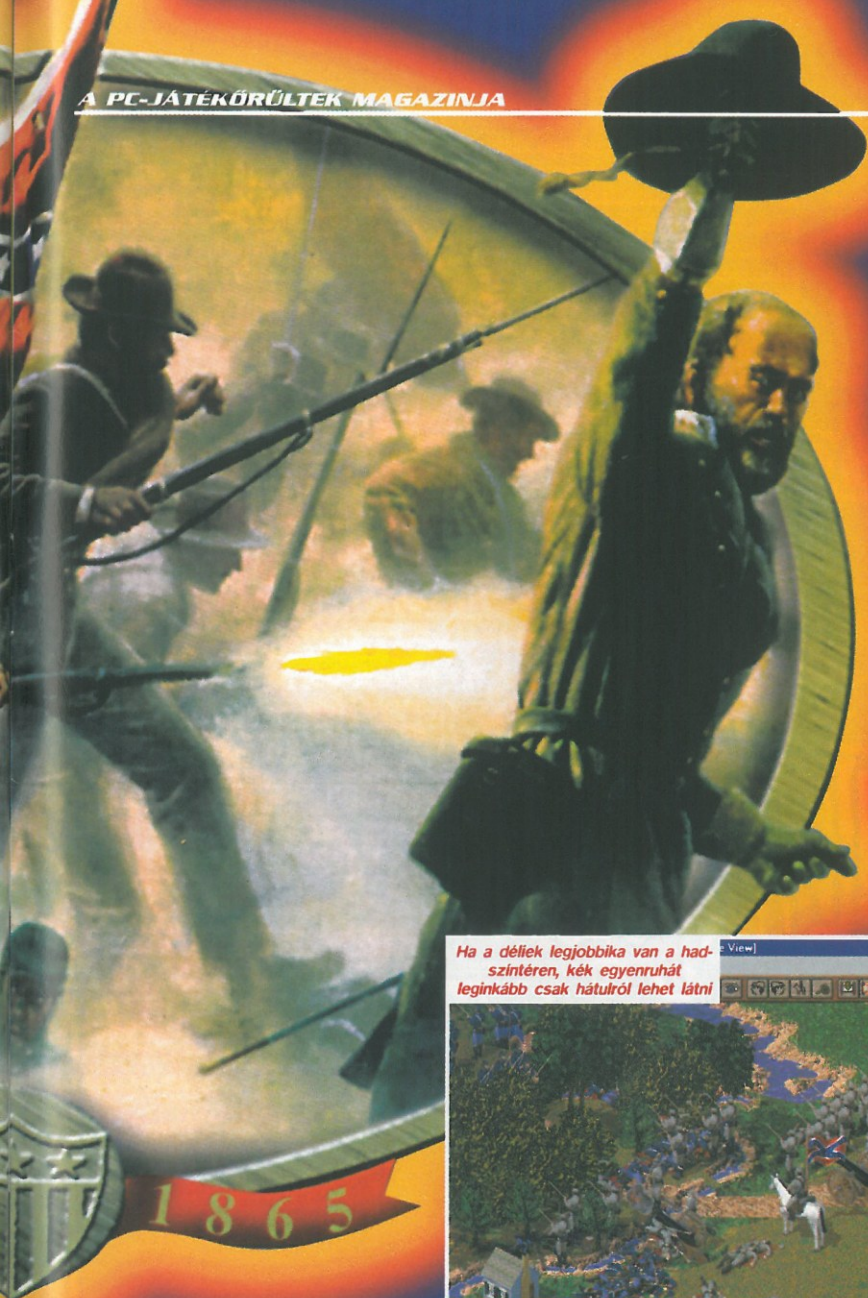
Lényeges momentum, hogy milyen parancsnokokat kapunk – tulajdonképpen tőlük függ, hogy mennyit léphetünk. Most tehát a velük kapcsolatos teendők-

ről ejtenék pár szót. Minthogy a múlt században még nemigen voltak mobiltelefonok (de még az MH-nál manapság is fellelhető tábori könnyű vezeték sem), a kommunikációnak egyetlen módja volt: vagy karjelzéseket használni, vagy jól kiereszteni a hangot. Ez annyiban látszik meg a játékban, hogy a pa-

Mint látható, a programot nemigen zavarja, ha valamelyik ágyúmat véletlenül egy háztetőre telepítem



rancsnokoknak mindig a legjobb magaslatokat kell kiválasztani a terepen. A tiszték a következő hierarchia szerint oszlanak meg. Amennyiben hadseregparancsnokkal rendelkezünk (fehér lovon), mint amilyen például Lee tábornok is, könnyű a dolgunk, hiszen egyetlen személyel is egész seregünk felett rendelkezhetünk, s az emberünk jókora terepet belát. Azonkívül azonban, hogy



hatunk, és nagyobb távolságot hidalhatunk át. Amúgy van "Le a nyeregből!" utasítás, ami után a gyalogsághoz hasonlóan használhatjuk őket.

A legértékesebb egységeink kétszetele-nül az ágyúk. Távról, kockázat nélkül tépázhatjuk meg az ellenség harci moráliját – de persze ők is ugyanezt teszik velünk...

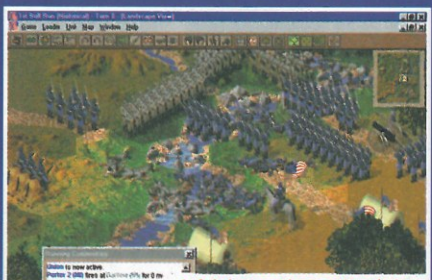
A parancsainkat a képernyő tetején sorakozó ikonokkal lehet kiadni, melyek az alábbiak szerint alakulnak. Az elsővel bezárhatjuk az aktuális csatát. A másodikkal befejezhetjük az impulzust (ha már nem tudunk több értelmes utasítást kiadni), a harmadikkal pedig a középpontba helyezhetjük a parancsnokunkat. Az utána következő két ábrával egyszerre adhatunk ki parancsot az összes alegységnek, ami az adott tiszti irányítása alá tartozik: rendezhetjük a sorainkat, illetve támadásokat hajthatunk végre. Igaz, én ehelyett inkább rá szoktam kattintani a jobb gombbal a parancsnokra: úgy ugyanis több csoportos mozgás közül választhatunk. Az ezután következő görbe

Az egyéb opciókat tartalmazó legördülő menükre most inkább nem térek ki, csak azt emelném ki, hogy menet közben is bármikor menthetünk állást!

**AZ ÉRTÉKELÉS**

A játék tíz scenariót tartalmaz (közülük van természetesen Gettysburg is), s mindamellett, hogy nehézségi szint is választható, mindenhol több előre beállított variáció létezik. Legalábbis ha külön-külön (Battle) teljesítjük a csatákat. De próbálkozhatunk rajtuk sorban egy képzeletbeli hadjárat kiépítésével (Campaign), továbbá hálózati játék is lehetséges. Ja, és nem utolsósorban mellékeltek a programhoz egy scenario editort is.

A leírtak alapján a North vs South-ot magától értedően a régi típusú stratégiai kedvelőinek ajánlom, de őszintén szólva nem minden fenntartás nélkül. A programnak vannak hibái. Nálam például állandóan lefagyott, amikor hadjárat közben végszettem csatát. Azt pedig nagy időtelenségnek tartom,



A folyó nagysága csak szimbolikus bár erről mintha a katonáknak nem tájékoztatták volna

Ha a déliek legjobbika van a hadszíntéren, kék egyenruhát leginkább csak hátulról lehet látni



közvetlenül végezhetjük vele csapatmozgásokat, egy parancspont fejébe átadhatjuk az irányítást egy alárendelt parancsnoknak is, aki szintén külön parancspontokkal rendelkezik! (Ha az alparancsnok végzett, nem kerül vissza az irányítás a hadseregparancsnokhoz!)

A századparancsnokok (szürke lovon ülnek) hasonló hatalommal bírnak, leszámítva azt, hogy ha egy századparancsnok nem a saját alegységét regulázza, két parancspont vonódik le tőle. (A saját szakaszait zászlók jelölik.) A századparancsnokok előnye, hogy a körülöttük lévő összes emberüket egyszerre mozgósíthatják adott feladat érdekében – külön vannak csoportos utasítások, melyek az összes parancspontjukat igénybe veszik. A századparancsnokok a szakaszparancsnokoknak adhatják át a kezdeményezést.

A rangsorban az utolsók a szakaszparancsnokok (fekete lovon ülnek), akik értelemszerűen kisebb egységekkel rendelkeznek, s kisebb terepet látnak be. Igaz, parancsolhatnak ők is máshova tartozó szakaszoknak, de tőlük is olyankor két pont vonódik le.

Ha ilyen zoomolható ablakok már annak idején is lettek volna, a déliek talán el sem veszítik ezt a csatát



Hogy melyik parancsnok van éppen kiválasztva, és hogy hányadik impulzusnál, illetve mozgáspontnál tartunk, azt az info-ablak mellett, a középső boxban írja ki a gép. S ha már a boxoknál tartunk: a harmadik keretben a kiválasztott egység tulajdonságai láthatók. Ezt – amennyiben a játék indításakor ki-kapcsoltuk a Fog of War – össze lehet hasonlítani az ellenséges csapatok hasonló jellemzőivel. (Vagyis ha az info-ablakban egy ellenséges egységet állítunk be, láthatjuk, milyenek az esélyeink.)

**AZ IKONOK**

Hát akkor időszérű, hogy rátérjek, milyen parancsokat osztozhatunk. Előjáróban annyit, hogy három harci egység létezik a terepen: gyalogság, lovaság, és tüzéség. Hasznos dolog továbbá lőszer-utánpótló kocsi, amit ha öt hatszögnyi távolságon belül helyezünk el a harcoló egységeinktől, impulzusonként véletlenül is mennyiségű munióval látja el az embereinket. A gyalogsággal két lépcsőben támadhatunk (egyetlen mozgáspont felhasználásával): először összetűzet nyithatunk az ellenség soraira, majd rohamot indíthatunk. (A roham irányát először csupán piros nyilak jelzik, mert az összecsapás valójában az impulzus befejezése után kezdődik.) A lovasággal határozottabban támadásokat indít-

nyilakkal elforgathatjuk, illetve – ha dupla egységéről van szó – teljesen megfordíthatjuk az alakzatba rendeződött katonákat. Aztán jön a hátrálás, a tüzelés, és a morál feljavítása. A trombita ikon a végső esetre vonatkozik: ezzel lehet a megfutamodott katonákba lelket önteni. A trombitászonak két hatása lehet: a dezertőrök vagy még jobban felhúzzák a nyülcipőt, jobbik esetben viszont hátraarcot csinálnak és továbbharcolnak. Amennyiben az aktuális egységre részletesebben is kíváncsiak vagyunk, a szem-ikont használhatjuk. A két különböző irányba néző pofa a szokásos katonai parancsokat szimbolizálja: "Bajra át!", "Jobbra át!" – s mindezzel oszlopba, illetve sorokba fejlődnek az embereink. A lovas ábra – mondandom sem kell – a lovaságra vonatkozik. Ezzel lehet a lórról leszállni, vagy nyergelni. Az ágyú ikonnal az ágyúk elé fogathatunk lovakat, s ekképpen guríthatjuk őket a megfelelő pozícióba. Ezután a térkép gombjai jönnek: több ablakot is kinyithatunk ugyanarról a játéktérről, illetve egy kisebb térképet kapcsolhatunk ki/be, melyen elég egyetlen kattintás, és máris a megfelelő helyre ugrik a nézet. A hatszögek, pontosabban a rács bekapcsolása szintén segíthet a tájékozódásban. Néha azonban úgy el tudnak bújni az embereink, hogy még a rácsok sem elegendők: ilyenkor jön jól a nézet megfordításának gombja. Ezután már csak a nagyítás/kicsinyítés ábrái vannak hátra, végül pedig az Undo ikon, amivel az utójjára tett mozdulatunkat törölhetjük.

hogy ha két egyforma rangú főparancsnok van a seregünkben, a gép véletlenszerűen választja ki, melyikük irányítsa az adott kört. Hiába van két parancsnokunk, nem nagyon távolodhatnak el egymástól, hiszen ha mondjuk négyszer adja be ugyanazt a parancsnokot a gép, akkor a túl távol eső katonák ennyiszor maradnak ki a körből. A hatszöges, átl-3D megoldás sem tökéletes. Ha fák vagy egy másik egység takarja valamelyik szakaszunkat, nagyon körülményes rákattintani, s ugyanez előfordul a célpont megválasztásánál is. A CD-trackról szóló pikareszk is lehetne változatosabb. Percenként ugyanazokat az indulókat hallani – lévén, hogy egy csata több óráig tarthat – nem biztos, hogy üdítő élmény. Végül maga a játékmenet sem olyan hű, de nagyszerű. A morál szerepét eltűntették: nem igaz, hogy egy katoná csak azért fog dezertálni, mert a felettesei parancsára horzsolásokat szerzett be egy sziklás terepen, vagy mert erőltetett menetben kellett haladnia...

**North vs South**  
 FEJLESZTŐ: Interactive Magic  
 KIADÓ: Interactive Magic  
 WEBSITE: www.interactivemagic.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketjere**  
 Minimum: P166, 16MB RAM  
 Ajánlott: P200, 32MB RAM  
 3D-gyorsító: –  
 Multiplayer: modem, LAN, Internet

**Kulcsin/belbecs**

Látványosság	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Játszhatóság	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Szavatosság	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Zenebona	█	█	█	█	█	█	█	█	█

**Summa summarum**  
 Kicsit túlbonyolított anyag, meglehetősen sokat kell pesztrálni a katonákat

**végítélet**  
**76%**

A most következő két játék önmagában tulajdonképpen nem számít különösebben nagy újdonságnak, hiszen még tavaly jelentek meg. Annak idején a szokásos helyhiány miatt nem sikerült rájuk sort keríteniük, de most ezt pótoljuk, mert némi újdonság azért csak akad: a hazai disztribútor jóvoltából ugyanis most jelentek meg a magyarított verziók.

Kicsit meggömbentem, amikor először megláttam a Get Medieval reklámját, amely szerint az akció a régi C-64 játékok stílusában zajlik. Az biztos, hogy ezt a Gauntlet-szerű stílust, már

gura és elindulnak, hogy lenyomjanak egy poroltót a tréfás sárkány torkán. Darimil nemcsak az energiaipar, hanem az ingatlanüzlet területén is igen jelentős érdekeltségekkel rendelkezik, már amennyiben a vára 40 szintből áll. Ezen kell végigverekedniük magunkat, hogy végül egyszerűs-mindenkorra nyakon vágthassuk a méretes hullót. A játékot játszhatjuk küldetés üzemmódban, illetve véletlenszerűen generált tornyokkal, ezen belül három nehézségi fokozatban. A játék elején

pedig még súlyos tárgyakat is hajgál felénk. őket természetesen halomra fogjuk lőni némi pont fejében, bár a lövöldözésre azért nem árt vigyázni, mert egyes felvehető tárgyakat (ládák, varázsitalok, stb.) szintén szétlőhetünk, amely pocskéklástól karakterünk roppant szomorú lesz. Egyes termekben adott számú szörnyecske van, másokban viszont akad fészük is, ahonnan addig folyamatosan újak bujnak elő, amíg szét nem löjük. Ez már csak azért is egészséges, mert

például nem felénk sietnek a szörnyek, hanem ellenkezőleg; ha "véde vagyunk a naptól", tűzkör képződik figuránk körül, amely elemészt a hozzá érő szörnyeket; a hírnök cipőjét viselve pedig kiderül, hogy ez a hírnök nyúl lehetett. A termekben találunk még arany színű körökkel jelölt teleportokat, amelyek átöbnek egy eddig megközelíthetetlen részre vagy titkos termekbe juthatunk velük, amik tele vannak gyógyító itálokkal, kulcsokkal és hasonló nyalánkságokkal.

# Visegrádi várjátékok

# GET MEDIEVAL

vagy másfél évtizede nem láttam. A történet roppant egyszerű: adva vagyon egy Darimil nevű sárkány, akinek kedvenc szórakozása, hogy elrepked a közelében levő falvak fölé, és forró lehelletével szépen gyújtóst csinál belőlük. Egy szép napon azonban citromba harap: az egyik faluban a pirítgatást meglehetősen zokon veszi négy fi-

négy karakter között választhatunk (elf, lovag, varázsló barbár), amelyek három eltérő tulajdonsággal rendelkeznek: gyorsaság, a fegyver ereje, valamint a fegyver tűzgyorsasága. A feladat roppant egyszerű: minden egyes szinten meg kell keresni a következő szintre vezető átjárót, amelyeket arany színű örvények jelképeznek. Minden szint ("torony") egy-egy önálló labirintus, amelynek termeit kapuk kötik össze. Egyes kapukat kinyithatunk úgy, hogy csak simán nekikballagunk, másokhoz bronz-, ezüst-, arany-, vagy alkulcs szükséges. Egyes ajtókról azt az információt kapjuk, hogy csak bizonyos távolságból nyithatók, ezeket a labirintus egy más részén levő csapóajtóra rásétálva tárhatjuk fel. Arra nagyon vigyáztak a készítők, hogy minden egyes szinten a lehető legnagyobb részt be kelljen járni a továbbjutáshoz. Mivel már a kez-dőszintek is igen méretesek, nem ártott volna egy autóm, ennek hiányában viszont a kedves játékos vagy megtanul bennük tájékozódni, vagy elvezik, mint az aranyóra.

nem ritkán egy-egy kulcsot zsákmányolhatunk belőlük. Különösen viccesek a szörnyek közül azok a villámgyors fickók, akikből egy-egy szinten csak egy darab van, viszont amíg fejbe nem kólintjuk őket, rendszeresen kirabolnak bennünket.

A szörnyeken kívül egy rakás felvehető tárgy is akad a termekben, amelyek kellemes dolgokat jelentenek. Tárgyakat találhatunk csak simán elszórva, az aranykulcsokkal nyitható ládákból és fészkekben elrejtve. A legközönségesebbek a pénzhalmok és brossok, amelyek csak pontszámot jelentenek, a többi pedig valamilyen tulajdonságunkat turbózza.

Gyógyitalok: Ezekkel az elvesztegetett energiánkat tölthetjük vissza. A kék lötyty 100, a zöld 300, a piros pedig 500 pontnyi energiát tölt.

Fegyverek: A kardokkal és pajzsokkal a fegyvereink szintjét növelhetjük. Az előbbieket a lövéseink erejét fokozzák (pl. dupla lövés), míg az utóbbiak a páncélunkat növelik.

Varázslatok: Minden karakterünk varázslatokat tanulhat a tekercsek felszedésével. A varázslatot előlve egy kék energianyaláb indul el a fickónktól, és azt az igen kellemes hatást eredményezi, hogy az adott képernyőn gyáva patkányvá változtatja az összes kis szörnyet, akik ijedten menekülnek, és pár másodperc múlva el is pusztulnak. Néhány kapu mögött igen népes sereglet vár bennünket, és ilyen helyeken akár 40-50 szörnyet is kinyírhatunk egy varázslattal. Mivel kevés van belőlük, érdemes a varázslatokat a méretesebb rosszcsontokra tartalékolni.

Turbók: A játékban nyolc különböző power-up található, amit felvéve rövid ideig valamilyen speciális bónuszt kapunk. Az ördög álarcát viselve

Küldetés módban játszva minden ötödik szint után egy-egy bónuszpálya következik. Vagy inkább másuz, mert ezeken mindig valami benga nagy szörny vár bennünket, akit igen nehéz lesz lecsapkodni, ő viszont már csak méreteinél fogva is könnyen sarokba szoríthat és vidám vacsorát csaphat csekélységünkéből. Lévéen 40 szint, ez összesen 8 főellenséget jelent. Külön galádság a programtól, hogy a szintek között átélve megszűnik a turbók hatása, így maximum csak úgy tudunk ezekre felkészülni, hogy teleportálás előtt maximumra töltjük életerőnket, valamint ezekre tartalékoljuk a varázslatokat.

Igaz, hogy a Get Medievalhoz nem szükséges különösebb szürkeállomány, mindenesetre elég jól el lehet szórakozni vele két Civilization-parti között. A 2D-grafika nem nagy varázslat (bár többet nem is nagyon lehetett volna kihozni be-

Mindig is utáltam a pókokat. Ez a dög meg ráadásul megegte a lovaglánykámat!



Ahova lépek, ott fű nem terem



Cucchegyek vannak itt kérem!



**Get Medieval**  
 FEJLESZTŐ: Monolith  
 KIADÓ: Monolith/Topware  
 WEBSITE: www.getmedieval.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**  
 Minimum: P90, 16MB RAM  
 Ajánlott: P133  
 3D-gyorsító: nincs  
 Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

**Külső/belbecs**

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavatosság	
Zenebona	

**Summa summarum**  
 Egy régmúlt stílus keseri reinkarnációja, sajátos magyar beszólásokkal

**végítélet**  
**78%**



# A GYILKOS



Position now controlled by Blue

Positi

Positi

# UNREAL TOURNAMENT

# BLOOD

**V**an egy olyan érzésem, hogy ez az év a multiplayeres FPS játékok jegyében fog eltelni. A már megjelent játékokhoz sora jönnek a kiegészítők, új pályák, skinek, s jókora listát lehetne összeállítani a megjelenésre váró nevekből is. Mostani gyűjteményünkbe három olyan kiegészítő került, melyek már megjelent játékokon alapulnak. Az

Assaultban két csapatba oszlanak a játékosok, egyik lesz a védő, másik a támadó. A támadók feladata bevenni a védők bázisát, s ott megsemmisíteni egy vagy több célpontot. Ezek a célpontok a legkülönböztettebbek lehetnek túszzabadítástól kezdve vonateltérítésen át terminálok megsemmisítéséig. A feladatra előre meghatározott idő van, s ha ez lejár,

kon. Közelharcú fegyver, melyet eredetileg a vajúrok használtak, de most az Unreal: Tournament játékosai kipróbálhatják egymáson is.

Aki sokat szeretne gyúrni, vagy ritkán játszik neten, azokra is gondoltak a készítők. Bár már az eredeti Unrealben is voltak botok, de most továbbfejlesztették őket, minden játékformát ismernek, borzasztó okosak lettek. Tényleg élvezetes velük a játék, a meccsek alatt folyamatosan szól valami ütemes zene, s a botok hangosan kommunikálnak egymással és velünk. Nagyon részletesen konfigurálhatóak, a kinézettől kezdve a harcmodorig szinte minden állítható.

A grafikus driverek terén is jelentős változás történt, támogatja a D3D-t, van külön S3-as kártyához drivere, és egy új OpenGL kód is került bele. Persze a játék ettől függetlenül erőművet követel, hiába alkalmas már a netes játékokra még mindig elkél egy PII-es 64 rammal és valami korrekt gyorsító kártyával, hogy akadozásmentes legyen a játék.

En megértem, hogy a GT próbálkozik meghatározóvá válni a netes FPS-ek körében, de részemről maradok a Quake-nél, ha kikapcsolódásként egy kis DM-re vagy CTF-re fáj a fogam. Ha Unreal, akkor inkább várom a II. részt.

**E**z a játék nem a multiplayer jegyében született, sokkal inkább a történet továbbdolgozása vezette a készítőket. Persze megtalálhatóak multiplayeres pályák is és új modok a játékban, de ezek nem számottevőek. A "sztoris" rész közvetlen a Blood2: The Chosen vége után játszódik. Caleb, Ophelia, Ishamel és Gabriella miután legyőzték Gideont a ősök földjén üldögélnak a tűz körül, valami poligon kaját sütögetnek, s egymás történeteivel szórakoztatják egymást. Ezek a történetek aztán meglevőenkednek a képernyőnkön, s ezek alkotják a Nightmare pályáit. Például megdudhatjuk (pontosabban: lejátshatjuk), hogy mielőtt Ophelia a szektához állt, megsemmisítette a múltjára emlékeztető fotóalbumot. Ennek a küldetésnek kicsit Resident Evil-beütése van, egy kúriában kell felkutatni az albumot. Megismerkedhetünk Ishmael történetével is, aki egy cirkuszból szökött el, hogy beállhasson a szekta kötelekébe. Szóval a történetek nem hazudtolják meg a Blood2-t, bizonyultságukból és szellemességükből mit sem vesztek. Aki épp FPS elvonási tünetekkel küzd, s anno szerette a Blood2-t, annak véresem ajánlom.

Azért történet pozitív változások is, például az engine verziószáma jócskán feljebb küszött, s ez meglátszik a töltési időn. Grafikus hibák elég sürűn előfordulnak, ám a térképkészítők úgy látszik hallgattak a kritikákra, s megpróbálták szakítani a kis zegzugos pályákkal. Az első pálya rögtön egy hatalmas nyíl téri, oly nagy, hogy egy mezei Pentiumon nagyon megszenved a motor a mozgással, s egyszámjegyűvé lassul a framerate. Egészben véve sajnos még mindig sötét, zord, zegzugos pályák dominálnak. Ellenségek terén a régi ismerősök fogadnak szinte mindenhol (főleg a zombi bácsi), de egy-két jelentéktelen új szörny is került a repertoárba. Fegyverek terén hasonló a helyzet, három új meg-

Hopp, testvér, azt hiszem a rosszbabbik végén vagy!



Unreal: Tournament az eredeti Unreal multiplayeres hiányosságait hivatott pótolni.

Akik nyomon követik a FPS-eket, azoknál talán jelentős állomást jelentett az Unreal. Lassan egy éve, hogy megjelent, s megjelenésekor rögvest mint potenciális Quake-killert méregették. Hogy grafikájában felülmúlja a Quake 2-t, az számomra sose volt vita tárgya, elképesztő a 16 vagy 32 bit színmélységű textúrák használata, a "verhetetlen" folyadék és tűz effektek. Ám egy Quake killeknek az ereje nemcsak a külsőségeiben rejlik, hanem a hálózati kódban is. Az pedig igencsak gyengécskére sikeredett, interneten gyakorlatilag játszhatatlan volt. Ez meg is látszik, ha valaki szervert akar keresni hozzá – itthon fix Unreal szerverről nem tudok, ám Quake szervert találni a pillanat műve.

Az Unreal: Tournament kizárólag a háló és botjátékokra épít. A motor verziószáma felküszött 2.21-ig, a menük kezelőfelülete kicsit változott (amolyan Windows beütésre), bekerült 35 új aréna, néhány új multiplayer mod, új figurák, skinek, új fegyverek és a botok átestek egy A-IQ tanfolyamon is.

Kétségtelenül a legérdekesebb új dolog a három új dolog, azaz csapatjátékforma. Ezek közül az egyik a Capture the flag, mely a régről ismert csapatjáték, (sajnos a három személyes CTF-et kihagyták). Ám van két eredeti mod, melyekkel még nem találkoztam. Az

üresen hagyjuk a helyet, státusza átváltozik semlegessé.

Fegyverből is akad három újdonság: a Translocator egy igazi unikum, még hasonlót se láttam FPS-ben. Ez egy mozgó teleport, mely két részből áll: a célmodulból és a kezelőmodulból. Először a célmodult el kell dobni valahová, ahová a későbbiekben teleportálni akarunk. A nálunk lévő modulit aktiválva bármikor teleportálhatunk. A kutyü nem csak menekülésre szolgál, hanem jó móka vele elteni láb alól az ellent. Igaz ez nem könnyű, de ha valakire ráteleportálunk, akkor az "telefrag", azaz gyors halál. Persze fordítva is elszülhet a dolog, ha a célmodulnál vár ránk valaki. Aki arra gondol, hogy CTF-nél remekül ki lehet használni ezt a cuccot, azt le kell hűtenem azzal, hogy teleportáláskor a zászlót eldobjuk.

A Redeemer egy lassú, de erős rakétavető, melyet becsapódáskor irtózatossá lökéshullám követ. Másodlagos funkciója remek móka, ugyanis ekkor mi irányítjuk a rakétát. Egyedüli hátránya, hogy amíg mi a rakétát irányítjuk, emberünknek könnyen baja eshet.

A Pulse blaster zöld energiagömböket szór, másodlagos funkciójuként irtózatossá sebességgel.

Impact hammer – már a név is hordoz valami hűvös kegyetlenséget, mely egy hidraulikus gözkalapács képében jelenik meg monitorun-

### Unreal Tournament

FEJLESZTŐ: Epic  
 KIADÓ: GT Interactive  
 WEBSITE: www.gtgames.com  
 MEGJELENÉS: május

**Ketycere**

Minimum: P200, 32 MB RAM (+Unreal)  
 Ajánlott: P-II, 64 MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL  
 Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

**Külső/belebec**

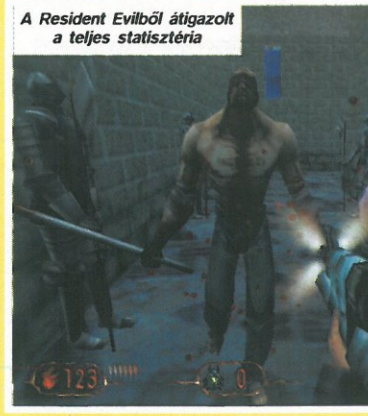
Látványosság	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Játszhatóság	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Szavatosság	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Zenebona	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**Summa summarum**

Ha mindez esetleg az eredetiben is benne lett volna, már mindjárt jobban festett volna

**végítélet**

# 75%



A Resident Evilből átigazolt a teljes statisztéria



# OS HÁRMAS

## I: NIGHTMARES

## WAGES OF SIN

Lara tudná, mit tegyen...



nevezhetetlen varázseffektet produkáló szupervilami került a fegyvertárunkba. A hangok terén azonban jelentős előrelépést tettek: akiknek van SBLive! vagy A3D-t támogató hangkártyája és négy hangszórója az immár 3D-ben hallhatja a hangokat, a környezetnek megfelelő torzulással.

A fejlesztők gondoltak a hálójátékosokra is, becszelték egy CTF modot a játékba 4 térképpel. Amikor megnéztem ezeket a térképeket, s felidéztem magamban a készülő Q3A térképeit vagy a Quake2 CTF térképeit, hamar úgy döntöttem, hogy jobb nem erőltetni. Zavaros pályák, hosszú folyosókkal, jellegtelen pályarészek, egy kezemen meg tudom számolni hányféle textúrát használtak fel egy-egy CTF pályához. Egyszóval kiábrándító. A DM (a játékban Bloodbath) és a teamegame nem

változott semmit, új térképek se kerültek a játékba. Ám bekerült egy új mod, ami annyira blöd, hogy már jó. Méghozzá a foci-mod, amiben a két csapat egy foci pályán méri össze az erejét. Cél a labda kapuba juttatása, de sokszor elcsúszul az ember, s az ellenfélre fogja a shotgun... Csak két pálya van ehhez a modhoz, de érdemes kipróbálni. (Egyébként az ötlet nem teljesen eredeti, hisz a Quake2-höz készült Kick! mod is lényegében ugyanaz.). A hálójáték konfigurálása egyébként páratlanul felhasználó barát, minden fontos dolog parameterezhető, egyedül a botok hiányoznak belőle.

Akinek már megvan a Blood2, s kedvelte, az feltétlenül szerezze be. Akinek még nincs Blood2-je, az előbb arra tegyen

szert, mert a Nightmares csak úgy hajlandó települni, ha az eredeti már fent van a gépen – bár egy kis trükkkel ez is kivédhető, valójában egy teljes Blood2 rejlik a Nightmares csomagban.

### Blood II: Nightmares

FEJLESZTŐ: Monolith  
KIADÓ: GT Interactive  
WEBSITE: www.lith.com  
MEGJELENÉS: megjelent

#### Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM (+Blood II)  
Ajánlott: P233  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: modem, LAN, Internet

#### Külcsin/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zenebona

#### Summa summarum

Pont olyan, mint az eredeti program: csak onmagához viszonyítva élvezhető

### végítélet

72%

A megfontolt játékos lesből támad



Blade napjai többnyire unalmasan telnek, amióta leleplezte a SINTEK sötéti ténykedését, s megszabadult Eleixtől és a mutánsoktól. Épp egy autós üldözés közben kapja lencsevégére az intro, amikor JC valami érdekeset mond a rádióba: 3 halott egy építkezésen, s – állítólag – az elkövetők mutánsok voltak. Itt csöppenünk bele a játékba, első helyszín az építkezés, ami túl közel van a csatornáknak és régi metróvonalakban még mindig élő mutánsokhoz. Erről még nem tudnak semmit Blade-ék, de valakinek komoly érdeke, hogy a mutánsok tovább éljenek. Akciójátékhoz nem is kell bonyolultabb történet, a hangsúly a kisebb feladatokon, helyszíneken, grafikán és a hangokon van. A grafika maradt a régi, ám a hangok terén a program támogatja a 3D-s hangkártyákat, s ezzel valami egészen különlegeset nyújt. Négy hangszóróval tökéletes a térhatás, a hangképzés pedig környezeti függő, azaz máshogy hallatszik a lövés a csatornában, mint a szabad ég alatt. Hatalmasat dob a játékban.

A helyszínek kellően változatosak, bár az elején kicsit sokat kell szűk, sötét alagutakban máskalni, de mégis sikerült elég változatosá tenni a játékmenetet. Valószínű ez annak köszönhető, hogy van hangulata a pályáknak, és sokszor találkoznak eredeti feladatokkal.

Új fegyverek is akadnak, ilyen például az energia nyíl, mely változtatható erősségű nyalábokat löki ki. Érdekes darab a Concussion gun, mely leginkább a Quake2 Chaos módjában fellelhető fújógéphez hasonlít: igaz ez nem levegőt, hanem alacsony frekvenciájú hangot bocsát ki, mely a közelben lévő rakétákat, gránátokat és természetesen élőlényeket löki el. Kedves darab a lángszóró – melyhez nem kell kommentár – és a stringer pack, mely egy mini rakétaállás, s helyettünk végzi el a piszkos munkát. A DM-esek találkoznak még Irányított rakétával, ám amíg Irányítják a rakétát, a játékosuk védetlen.

A játékban sok sötét pálya van, ezért is vezethették be az elemlámpát és a IR szemüveget. To-

"Este van, este van, ki-ki nyugalomba..."



vábbi újdonság a kötél, melyekre felmászatunk, belenghetünk rajtuk s így új helyekre juthatunk fel. A játékban motor helyett egy kis légpárnás jármű tűnik fel, melyhez külön DM pályákat is készítették, ahol versenyezhetünk. Természetesen vannak új DM pályák, és két új MOD is: egyikben (lynch mob) egy informátorra vadász mindenki, aki a játék végéig az is marad. A másik (marked for death) egy fogócska, akít leöl az aktuális informátor, abból lesz az informátor. Aki a CTF-et hiányolja, az a Wages of Sinnel ne próbálkozzon, de a Nétről már letölthető a SINCTF. Hogy akad e hozzá magyar server, az kétséges...

Gáspár

### Wages of Sin

FEJLESZTŐ: Ritual  
KIADÓ: Activision  
WEBSITE: www.activision.com  
MEGJELENÉS: megjelent

#### Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM (+Sin)  
Ajánlott: P200, 64MB RAM  
3D-gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN, Internet

#### Külcsin/belbecs

Látványosság  
Játszhatóság  
Szavatosság  
Zenebona

#### Summa summarum

Dögös baba, legalább olyan jó, mint az eredeti

### végítélet

90%

Boldogult diákkoromban még volt időm eljárni biliárdozni, és ennek következtében rendkívüli érdeklődéssel követtem a EuroSporton közvetített snooker bajnokságokat. Az egyik kedvencem Jimmy White volt. Félelmetes, hogy pár év alatt mennyit változik a világ, én nem járok biliárdozni a haverokkal, Jimmyn pedig megjelent a menedzser design (szépen kigömbölyödött), a nevével fémjelzett program azonban valamit visszahoz a zöld asztal mellett töltött, átsűrözött-röhögött éjszakák hangulatából.

vel nézhetjük vissza korábbi eredményeinket. Részletes, látványos kidolgozású ez a három szobából álló virtuális világ, híres képek reprodukcióival a falakon, lobogó tűzzel a kandallóban és még hosszasan lehetne sorolni azokat az apróságokat, amik tényleg hangulatot adnak a játéknak, de ha valakinek sürgős a játék megkezdése, akkor ikonok segítségével pár pillanat alatt belevághat. Végtelenül szimpatikus a háttérzene megoldása is, a menü-virtuális séta alatt ugyan kötött zene szól, de mindkét játékszobában szabadon választhatjuk meg, a bárban jukeboxnak, az angol szalonban pedig rádiókészüléknek álcázva talá-lunk CD vezérlőt. Az abszolút szabad-

helyi vagy Internet hálózaton keresztül is összemehetünk ügyességüket, de csak akkor, ha mindketten rendelkeznek a játék CD-jével.

**SNOOKER SZOBA**

Mát igen, a klasszikus angol biliárd, akkora asztalal, hogy elég az egyik végéből átnézni a másikba, nem-hogy a golyót pontosan átló-ni. Két játékmód választha-tó, a trükkös lövés és a snooker. Az utóbbiban, az el-lenfelet egy pár fehér kesz-tyű és a dákó jelképe-

A darts szekrényt kinyitva kellemes meglepetésben és némi csalódásban volt egyszerre részem. A megvalósítás önálló játékként is megállná a helyét, az egeres dobás nagyon jól szimulálja a valódi tühaj-gálást, a táblán ott maradnak a lyukak, és ha siker-ül pont a mezőket elválasztó fémszálat telibe kap-ni, akkor a földre hull mini nyílunk. A gépi játékos azonban túlságosan szerencsés és ügyes még a leggyengébb fokozatban is, úgy szórja a tripla hű-szást, mint légiós örmester a szitko-kat, és halálós pon-tossággal szál ki a 301 végén.



**POOL BÁR**

A szoba közepén álló hatlyukú asztalon mind 9 golyós, mind 8 golyós poolt játszhatunk, különféle opcionális szabá-lyokat ki és bekapcsolva. Kezelés teljesen megegyezik a snookernél leirtakkal, a néha létfonosságú ugratást itt is csak a direkt lökés mó-dot használva érhetjük el, de azon kívül minden lehetséges lövésforma megoldható a kü-lönbölké kapcsolók gondos be-állításával. Az időkitöltő, feszültség le-vezető szerep itt a félkarú rablóra hárul, ami egy igen csinos mechanikus pénznyel-ő mintáz, néha megjelenő hold és forgatás lehetősé-gekkel némileg befolyásolha-tó a szerencsénk, és a gép elég sokszor enged nyerni is. Szintén ebben a teremben ta-láljuk a Dropzone videó játé-kot, ami "biztosan" számúzi mindenki monitoráról a Half-Life-ot és az Alfa Centaurit. Van benne minden ami egy akciójátékhoz kell, előre-hátra és fel-le mozgás, lövés, bomba vetés és álcázó köpeny, és kilenc ellenfél típus, valamint ruszlikusan primitív 16 színű grafika. Ez egyáltalán nem hiba, a játék va-lóban hűen másolja az eredetit, mai szemmel nézve rettenetes, de megjelenésekor a vágyak és lehetősé-gek netovábbja volt.

Schuerre

**FOLYOSÓK, KÉPEK, SZOBÁK**

A program valójában nem egy játék, hiszen hat különböző "sportágban" próbálhatjuk

**Jimmy White's 2**

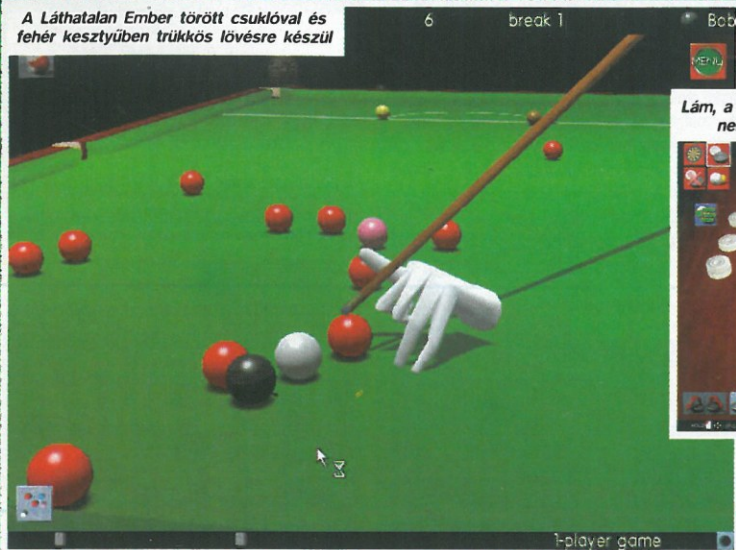
**CUEBALL**

**Darts Vader és Snook Skywalker**

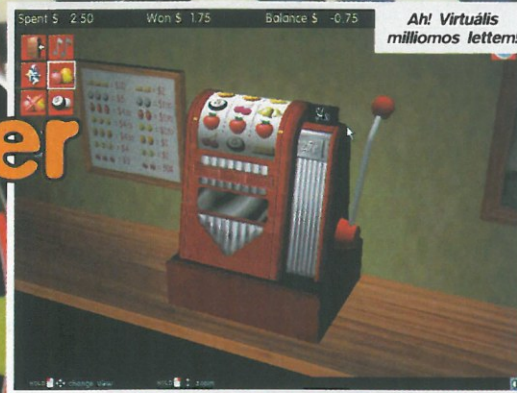
ki magunkat. A legfontosabb természetesen a biliárd két legkedveltebb válfaja, a tradicionális snooker és annak amerika-nizált változata a pool, de mindkettő mellett megtalálunk a környezetbe, hangulathoz illő további két játékot. Jimmy White házában a dicsőség csarnok-ból - ahova eredményeink fel-jegyzésre kerülnek - indulva, jobbra a XIX. századi angol já-tékszobába léphetünk, ahol a hatalmas snooker asztal áll, egy dásasztal és egy darts tá-bla társaságában. Balra lépve vi-szont Jimmy saját, örült 50-es évek stílusában berendezett amerikai pool bárjába jutunk, ahol a biliárdasztal mellett mechanikus félkarú rabló és az első elektronikus játékok egyike, egy Dropzone masina található. Ezzel a megoldással az ikonos, szöveges főmenü helyett egy szelet virtuális valóságban választhatjuk ki a játszani kívánt játé-kot, vagy a talpazatokon álló könyvek segítségé-



Az előbbi egy kicsit elszállt, de ez most hatvanas lesz!



A Láthatatlan Ember törött csuklóval és fehér kesztyűben trükkös lövésre készül



Ah! Virtuális milliomos lettem!

zi, igen szellemesen, sőt néha szemtelenül, mert dobol az asztal szélén, lövésünkre várva, és "mit ad' isten", éppen ott ahova löni szeretnénk. Sőt a végjátékban néha sátni kacaj kísé-retében eldugja a soron következő golyót va-lami elérhetetlen helyre, pl.: másik golyó mögé. A játék során szabadon váltogathatunk a 3D és a fe-lülnézet között, ami óriási segítség egy-egy bonyo-lultabb szituáció áttekintésében, a külön gombbal bekapcsolható nyomvonal jelzőről nem is beszélve. A gondos célzással azonban még koránt sem ért vé-get az állítgatás, ha szükséges adhatunk némi csa-varodást a fehér golyónak, attól függően, hogy hova állítjuk a dákó becsapódásának jelét, és az sem mindegy, hogy milyen erővel löjük meg. Az igazi biliárd mestereknek azonban ott a közvetlen játék le-hetősége is, amikor az egér mozgásával szabály-zunk mindent, egyetlen lendületes mozdulattal útjá-ra bocsátva a fehér golyót.



Lám, a dáma máma nem megy

A dáma asztalnál egyszerű, de annál szórakozta-tóbb táblás játék vár. éppen jó arra, hogy egy vere-ség bosszúságáról. vagy győzelem örömeiről elterel-jük a figyelmünket, mieelőtt újabb meccsbe kezde-nénk.

**Jimmy White's 2 Cueball**

FEJLESZTŐ: Archer Maclean
KIADÓ: Virgin
WEBSITE: www.vie.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycere**

Minimum: P166MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: soros, modem LAN, Internet

**Külcsin/bebecs**

Látványosság	█
Játszhatóság	█
Szavatosság	█
Zenebona	█

**Summa summarum**

Nagyon szép, jól kezelhető, csak kicsit "csalafinta" némely játékban

**végítélet**

**85%**

## DARK SIDE OF THE MOON

A múltkori számban ott hagytuk abba, hogy sajnálatos módon megváltunk a kiváló Oliver Whistler detektívtől (akit csak akkor ölnek meg, ha előbb a bejáratnál mindkét zsilip ajtaját lezártuk). Az ezután kezdődő kis közjátékban a másik szemtanú, azaz a csinos Kit után vetjük magunkat. Ő viszont gyorsabb nálunk: kinyitja a bejáratot, majd rejtélyes módon eltűnik a külső folyosón. Közben a biztonsági riadó felverte az egész bázist is, és a monitorokon látjuk, amint a zord O'Keale és Grice főnök a két bejárat felé trappol, közben rádióztatnak (érdemes megfigyelni, hogy Grice hogy letolja a beosztottját, amikor nyílt adásban valami olyasmit kérdez, amit nem kellett volna). Lehetőleg ne menjünk ki beszélgetni egyikkel sem, sőt, sokkal inkább zárjuk vissza a kapukat, ugyanis elég egyértelmű, hogy kit fognak gyanúsítani Whistler legyilkolásával, ha bejönnek. Mivel ezzel nemcsak őket zárjuk ki, hanem magunkat is be, ideje tenni valamit a kijutás érdekében.

Az egyik beugróban egy nagy irányítópultot látunk, amelynek fedőlemezét félrecsúsztatva egy működési sémát látunk. Innen irányítják a kitermelt ásványok útját a csilléken a különböző feldolgozási folyamatokig, és mellesleg erre vezet a menekülés egyetlen útja is. Az ásványokkal igen kellemtelen dolgok történnek erre felé: összezúzzák, elégetik, feldarabolják őket, és csupa olyan dolog, ami a mi egészségünkre meglehetősen ártalmas – a legnagyobb részük még a szeméttelérakó látszik. A kapcsolók nyomkodásával kössük össze a zöld vonallal az irányító pult pozícióját vele (ld. az ábrát) majd a balra levő ajtót nyissuk ki az övvel együtt felvett kulccsal. Fontos: mivel az utat kénytelenek vagyunk átvezetni ott, ahol a csilléket felborítják, beszállás előtt viseljük az antigravitációs övet, különben kihullunk a kocsiból és game over.

Hosszú és idegtépő utazás után landolunk egy nagy halom szemét közepén. Itt a terem két sarkában találunk két ásványt (szültyesszük őket a hátizsákba), majd sétáljunk ki a biztonsági kerítésen. Ez persze nem olyan egyszerű dolog. A zsilipszerűen működő kerítés túloldalán a biztonsági rendszer kéri a kilépéshez a bányászati jogok igazolását, az ID kártyát, valamint a hozzáférési engedélyt (azaz a nyakláncot). Rakosgassuk mindegyiket a mikrofon alá, és itt nem árt menteni egyet, mert miután a géphang megköszönte az igazolványainkat, és mi szép nyugodtan kinyitjuk a kerítést, azonnal kitör a riadó – időközben ugyanis gyilkosság miatt körözési parancsot adtak ki ellenünk. Hamarosan me-

gint beáll a szomorú game over. Mielőtt a kapu visszazáródna, gyorsan szaladjunk át rajta, és a szemközti falon levő zöld gombot megnyomva kijutunk a veszélyes zónából.

A szomszédban ismét találkozunk Londie-val, a fiatal cepheid sráccal. Helyes gyerek, ő nem hiszi el, hogy mi bárkit is képesek volnánk megölni. Mivel viszont a körözés miatt kicsit körülményessé vált a szinteken belüli mozgás, a kezünkbe nyom egy narancssárga színű követ, egy ithacát. Az ithaca egy puha ásvány, amely átalakítja a "fénytolyókón" áradó energiát, és igencsak megkönnyíti a helyi közlekedést: mi is "áradhatunk" rajta, mert ha ettünk ilyet, akkor láthatjuk a dimenziókapuk helyét. (Londie azt is megmondja, hogy hol van az egyik bejárata.) Működését már láttuk folyamatban, amikor hirtelen eltűnt a semmiben Jake bácsi halálának színhelyén, a használata pedig roppant egyszerű: meg kell enni, azaz a bal oldalon levő figurán a fejünkre kell húzni. Miután Londie eltűnt, forduljunk jobbra, ahol a folyosó végén néhány zöld hordót találunk. Az egyiket félretolva egy világoskék színű ásványra bukkanunk. Az innen balra levő helyszínen egy rakás ócskavas hever. Illetve hever itt mindenfelé, de itt egy hosszúkás darabot fel is tudunk venni belőlük. Továbbhaladva a kerengőn egy fali telefonra bukkanunk. Pénzhezesebb játékosok itt egy újfajta felhasználási módjával ismerkedhetnek meg: miután behelyeztük a hitelkártyát és az ID-t, az Open gomb megnyomása után a Senddel elküldhetik az ásványaikat a bárba (az ithacát ne!), ahol Hunter majd túlad rajta, és a jövedelmet folyamatosan utalgatja. Ez a későbbiekben is állandó pénzbevételi forrásul szolgál majd mindazoknak, akik nem nyertek elég pénzt blackjacken.

## CSITT!

### GET MEDIEVAL

Az első 3-4 szint még csak hagyján, de azután úgy beleményít ez a frankó kis Gauntlet-klón, hogy mindenképpen szükség lesz az alábbi csatlósokra:

- MPKFA – isten mód engedélyezése
- MPBODYGUARD – nincs sérülés
- MPHIGHLANDER – 99 élet
- MPSHOES – 99 lépés
- MPTHEWOLF – ugrás a következő szintre
- MPBADMOJO – ugrás az előző szintre
- MPBRINGTHEGIMP – ugrás a szinthez tartozó főellenség pályájára
- MPPETROL – maximum egészség
- MPARMORALL – maximum páncél
- MPGLOVEBOX – maximum fegyver
- MPIGNITION – Kulcsok
- MPTURBOCHARGER – varázslatok
- MPIRONPOCKETS – nem lop tőlünk a tolvaj
- MPBANDAID – sérthetlenség
- MPPPOS – koordináták szerinti helyzet
- MPPFS – framrate

## P.a.M. 2000

Pioneer DVD Recorder DRV-S201 SCSI külső.

Szállítás júlifüstöl!

DVD, DVD kit vásár!!

Pioneer 6xDVD + kártya 48.000,-Ft+áfa

Creativ 5xDVD + kártya 47.000,-Ft+áfa

Hitachi 5xDVD olvasó 19.900,-Ft+áfa

Aopen 6xDVD olvasó 29.800,-Ft+áfa

Új VGA kártya!

Aopen PA3010/N, 32MB SDRAM,

TV out. 2év gar. 54.900,-Ft+áfa

Wesselényi utca 21.  
Telefon: 352-8576  
H.-P.:10-18, Szo.:10-14

És a Városkapu Üzletház  
(Kálvin tér 7.) I. emeletén

AOpen

ABIT

Cherry

Axion

CTX

MAG



## CSITT!

### COLIN MCCRAE RALLY

- OPENROADS – az összes pálya engedélyezése
- SHOEBOXES – az összes autó engedélyezése
- TROLLEY – négykerék kormányzás
- FORKLIFT – hátsó kerék kormányzás
- MOREOOMPH – turbó
- PEASOUPER – Kód

## CSITT!

### TOCA2

Az alábbi csalásokat névként kell megadnunk, aktiválódását a "Cheat mode enabled" bemondása jelzi.

- DOUBLE – az összes pálya engedélyezése
- CARTASTIC – az összes autó engedélyezése
- GIRDLE – véletlenszerű pályák
- TOPDOWN – 2D felülnézeti megjelenés
- HANGOVER – elmosódott horizont
- TIMEOUT – teljes bajnoki távok
- RUBBER – rugalmas ütközések
- MOVIE – mókás ütközések
- HIGHJUMP – csökentett gravitáció
- SKINNY – nincs kasztni, csak kerékek
- SKATES – turbó mód

## CSITT!

### BIG GAME HUNTER II

Fenntartva azt az állítást, hogy állatokat lelővöldözni nem nagy mulatság, az alábbi billentyűkombinációk megnyomásával sokkal könnyebbé tehetjük a vadászatot.

Alt+Ctrl+B – boxok engedélyezése  
 Alt+Ctrl+R – eláll/elered az eső  
 Alt+Ctrl+W – eláll/feltámad a szél  
 Alt+Ctrl+S – eláll/elered az hó

A telefonnal szemben levő liften egy felsőbb szintre jutunk. A liftből kilépve jobbra egy újabb hosszúkas vasdarabra bukkanunk, amelyet az imént felvetelt összekombinálva egy méretes csípőfogóhoz jutunk, ami errefelé a bányászok ideális szerszáma.

Menjünk vissza a lifttel, majd ott jobbra fordulva sétáljunk a kerengő túlsó végén levő ajtóhoz, amelyen a piros gomb megnyomása után egy folyosóra jutunk, ennek a végén pedig egy újabb lifthez, amellyel a bányaszintről nyíló alszintekre kerülhetünk. Jelenleg az A-szinten tartózkodunk. Lefele szállunk. A B-szinten nyíló folyosón jobbra találjuk a Gilly nevű idős hölgy bányáját (bekopogva lehet is beszélgetni vele), tőle tovább pedig egy igen dühösen vicsszó "házörzőt", aminek az a rendeltetése, hogy megegye az erre járó illetéketleneket. Ezen a szinten tehát egyelőre nincs dolgunk, szóval jobb, ha rögtön a C-szintre liftezzünk. A lifttől nyíló lejáró végében egy rozsdás öreg ajtó kinyitása után, egy meglehetősen romos állagú szerszámkamrára bukkanunk, amelyben nyugodtan érezzük otthon magunkat: balra a földön egy sűrített levegő cartridge-et találunk, jobbra a fogason pedig egy ruhát. A ruha felvétele után még előkerül egy bányászlámpa is: ezt a bányászok munka közben a vállon átvetve szokták viselni (egyből rá is tehetjük a figuránkra), bár most még meglehetősen félvállról veszi világítási teendőit, lévén a lámpája össze van törve. A sufnitól jobbra csillogó kőzetet látunk a falban, amelyből a fogó segítségével egy zöldes színű kőzetet csippenthetünk ki. Tovább innen egy létra vezet egy függőleges aknába, amelynek aljában újabb telérre bukkanunk: innen világoskék ásványt lehet kicsippenteni. Mivel a leltárba téve megkettőződik, nyilvánvalóan ugyanolyan típusú, mint amelyet a zöld hordók mögött találtunk. Ha valaki esetleg a járat további részeit is fel óhajtja deríteni, roppant kellemetlen élményben lesz része: megismerkedik a bolygó lakóinak egy új fajtájával, a sziklaparazitákkal. Méreteit tekintve valószínűleg bolygónyi méretű sziklák parazitája lehet, és mellesleg az ismerkedési est egyetlen napirendi pontja is abból áll, hogy jól ebédel belőlünk. Mivel az ebéd-lét pillanatnyilag nem szerepel terveink között, másszunk vissza a létrán, majd liftezzünk vissza az A szintre.

Ha eddig nem tettük volna, a liftből kilépve együk meg az ithacát, amely egy rövid pszichedelikus látomást eredményez, valamint azt, hogy balra fordulva megpillantunk egy dimenziókaput. Áradjunk át rajta... (Áradásunkat mellesleg egy bányász is elképedten figyeli).

Ismerős helyre kerülünk. Jake bácsi halálának helyszínére, arra a helyre, ahol Lonnie eltűnt a szemünk elől. Ez ugyebár az adminisztrációs szint legvége, ahol az irodák felé nem mehetünk: a kék színű biztonsági sávnál O'Keal mester élesre töltött

fegyverrel várja, hogy halomra lőhessen bennünket. Így tehát más utat választunk: a teleportal szemközti kiugróban egy létrát találunk a falon. Ha felmászunk rajta és megfordulunk, a komplexum egyik középső tartóoszlopát látjuk, élesebb szeműek pedig észreveszik a fejük felett húzódó merevítőkábelt is. Csatoljuk le a derekunkról az antigravitációs övet, és kapcsoljuk rá a drótra. Mivel az lejt, elvileg már csúszunk kéne – gyakorlatilag viszont meg kell fordulni, és a léggyműkával (amit a bárban loptunk a szunyókáló résztől) a barna oszlophoz durrantva meg kell adnunk a kezdő lökést. Miután belibegtünk az oszlophoz, balra fordulva ugorjunk le, ahonnan egy másik kábel vezet a távolba. Öv felkapcsol, megfordul, durrantás a színes lámpás oszlopokba, és az emberi lanovka hamarosan egy szellőzőrácsra érkezik.

A szellőzőrács zárva van, de alakból adódóan a zöld biztosíték (a lézerfűrészről) egyben első osztályú csavarhúzó is. Szereljük le, és másszunk be a sötétbe. Az első kereszteződéshez érve fordulunk balra, ahol egy újabb rács állja útunkat, de nem sokáig. Miután leszereljük, behuppanunk Mr. Janous irodájába. Szemben a kék függönyök mögött néhány csiszolt ásvány és palack társaságában egy faliszekrényt találunk, amelyből egy üveg fejfájás csillapítót szőlíthatunk magunkhoz. Érdemes megfigyelni a márkáját: Ratmat Extract. Janous igen oktanul az íróasztalán felejtette az ID-kártyáját. (Sebaj, majd kivált egy másikat.) Az íróasztal mellett egy iratszekerényt találunk, amiben két dosszié található. Az elsőben Grice biztonsági főnök jelentése található kilenc bányász haláláról, akiket elég rendezesen összetörték a támadóik, akikben természetesen a cepheideket gyanítja. A tetthelyet és az alatta levő szinteket lezárták. A Grice feliratú dosszié még érdekesebb dokumentum: ebben a bányavállalat földi központja adja meg a Janous által kért információkat Grice-ről. Valami különös véletlen folytán az előző szolgálati helyén is a Luna Crystához hasonló helyzetben volt: először ott is a biztonsági főnök helyetteseként lépett szolgálatba, míg nem előlépett, mert főnöke különös baleset áldozata lett (amennyiben balesetnek nevezhető, ha valaki megfojtja saját magát – bár különösen különös). Ott is a helybeli lakosságot gyanúsították az emberek titokzatos halálozásaival, de miután Grice-t kinevezték vaskézelt tett rendet. Vigyázat, az oldalszám itt csalóka: a 2/2 után még van egy további dokumentum, amelyben Janous veszélyes bűnözőt gyanít Griceban. Természetesen mindent besccannelünk a lézerceruzával a VDA-ba.

Másszunk vissza a szellőzőcsatornába, majd a kereszteződésnél fordulunk balra a ventilátor felé, ahol némi kacskaringók után újabb szellőzőrács következik, ami a változatos kedvéért Grice irodájába ve-



zet. Kezdjük a kutatást az íróasztal közepő fiókjában, ahol két papirusz vonja magára a figyelmünket egy jó scannelés erejéig. Az első egy jelentés, amelyben Toni Rich (a űrreptéren található mogorva biztonsági hölgy) jelenti a főnökének, hogy a Hörr-2 nevű kábítószer, aminek a receptjét az utaskísérő az utazási szabályzatban elrejtve próbálta becsmpészni, olyan folyadék, amely halálos hatással van a sziklaparazitákra – már amennyiben valaki olyan közel kerül hozzájuk, hogy rájuk önthesse. A receptet az űrállomás komputerében tárolja. A másik fecnín O'Keal jelenti, hogy a főnök utasításai szerint lecserelelte az ajtó biztonsági kódját – Janous most már nem juthat be ide. Az íróasztal melletti terminállal egyelőre nem tudunk mit kezdeni (négybetűs kulcsszót kér), a biztonsági kamerák egyikén viszont érdekes dolog zajlik: két biztonsági őr egy tetemet varr éppen zsákba.

Sétáljunk át az őrszobára. Az ajtótól jobbra egy szekrényt találunk, amelyben első pillantásra semmi érdekeset nem lelünk, a második pillantás viszont a jobb oldali ajtószárnyra vetődik, amiről lekasztunk egy kulcsot. Az iroda hátsó fertályában egy asztalt látunk a körözött személyek fotóival. Az egyik körözést megszüntették, viszont egy biztonsági a következőket firkantotta rá: "Ez az arc az űrkompon valami MIRU nevű dolog után kérdezősködött. Nem vicces, hogy a főnök is pont ezt választotta kódnak?" Az első íróasztalon levő könyvek között találunk még egy fecnit az adminisztráció kódjával (Janous irodája – 1117), a hátsó íróasztal feletti fogasról pedig lekaszthatjuk a fogda kulcsát. A szemközti oldalon levő fogdában a falon jelentős számú graffiti társaságában egy bilincset is találunk, amelynek zárját a faliszekrény ajtaján talál kulcs nyitja. Ennek per pillanat még nincs különösebb jelentősége, tehát sétáljunk vissza Grice irodájába, a terminálhoz. Forgassuk ki a betűket a MIRU jelszót, és máris beléphetünk az állomás adatbázisába, ahol ABC-sorrendbe rendezve megtaláljuk a személyi nyilvántartást. A legtöbb adat ugyan olvashatatlan, de minket igazából az érdekel, hogy a frekvenciát több személyeknek a tenyérlenymatát is megtaláljuk. Aki közben saját szakállára is bőklászott a játékban, az már észrevehette, hogy az űrállomás váróterméből a biztonsági részlegbe vezető részét időközben egy páncélajtó zárta le, amely tenyérlenymatra nyílik. Nyilván egy ott dolgozó biztonsági tenyeréről lehet szó, tehát keressük ki az adatbázisból Toni Rich kisasszonyét, scanneljük be, de NE töltsük át a VDA-ba, mert ilyenkor a lézerceruza elveszti a tartalmát.

Sétáljunk ki az ajtón, mert ebből az irányból nyugodtan mászkálhatunk a folyosókon a biztonsági fényekig. Menjünk át a shopba, ahol komo-

lyabb bevásárlásokat fogunk végezni. A próbafülkében levő masinán vásároljunk egy pár Syn-Skin kesztyűt a Survival Outwear menüpontból. Ennek sajátos jellegzetessége, hogy hő hatására különféle bőrintéket képes szintetizálni. A leltárban tehát adjunk neki egy kis hőt (melegítsük meg a pákával), mire elkezd izzani, és mi letölthetjük rá a lézerceruza ből Rich kisasszony tenyerének mintáját.

A bevásárlást a hátul középen elhelyezkedő gépnél folytatjuk. Mindenekelőtt vásároljunk egy "Sziklazsarut" (Mineral Analysis/Rock Cop). Ez egy bányászati segédeszköz, ami megadja a vizsgált kőzet típusát, illetve keménységét. Akár rögtön ki is próbálhatjuk a nálunk levőkön. Vásárlásunk második központi témája a festékszóró pisztoly (Fusion Handheld Generator), amire azért lesz szükség, mert ha egyszer lesz Hörr-2 kábszerünk, mi alkalmassint NEM akarunk olyan szerencsések lenni hogy közel kerüljünk egy sziklaparazitához (a bányánkban történektől már tudjuk, hogy ez mit jelent). Aki nem szereti a feles fáradalmakat, esetleg vásárolhat egy működő bányászlámpát illetve körtéket is, de ezt később majd Gillytól is kaphatunk.

Vissza a Janous szobája melletti lifthez, amin emelkedjünk a terminál szintjére, és irány a páncélajtó. Ha még rajtunk van, akkor húzzuk le az azbeszkesztyűket, és vegyük fel helyette a Rich kisasszony tenyérlenymatát hordozó Syn-Skineket, és egy mozdulattal már benn is teremhetünk a biztonsági övezetben. A pultnál előperdülő számítógép képernyőn megjelenik az utazási szabályzat. Kattintsunk az alul látható nevünkre, majd a Mask opció kiválogatja a megfelelő betűket, az Extract pedig sorba rendezi őket, és máris előttünk a Hörr-2 receptje: "Veniris por, Founeme kristályszerencsék, Flatmat folyadék (Janous fejfájás csillapítója), kilences finomságú szintetikus-farönk (azaz a fűrészpor a bőgrében)." Aki végigvizsgálta a nála levő ásványokat a Sziklazsarual, az már tudja, hogy a világoskék ásvány a Founeme, de ezt még előtte porítani kell a bányaszinten.

Itt viszont van egy igen rossz hír: a vásárlásból eddigre a biztonsági rendszer észrevette, hogy valahogy bejutottunk az adminisztrációs szintre, így tehát nem tudjuk elérni a folyosók végén található lifteket. Kénytelenek vagyunk tehát úgy távozni, ahogy jöttünk: a szellőzőcsatornán keresztül. A biztonsági iroda kódját megváltoztatták (a 2256 már nem működik), így tehát az egyetlen út Janous irodáján keresztül vezet, mert csak ennek tudjuk a kódját.

Kellemes ténférgést a szellőzőrendszerben, lengedezést a köteleken és utazást a fényfolyókon – a következő számban találkozunk a teleport kijáratánál, és végre megtudjuk mennyit ér Jake bácsi öröksége!

## CSITT!

## REDLINE

Kicsit elsiettük ennek a nemrég megjelent játéknak a tavalyi tesztelését, mindenesetre az újdonsült játékosoknak jól jöhet hozzá pár kód. Menet közben nyomjuk meg egyszerre a G-O-D billentyűket, hogy begépelhessük a csalásokat:

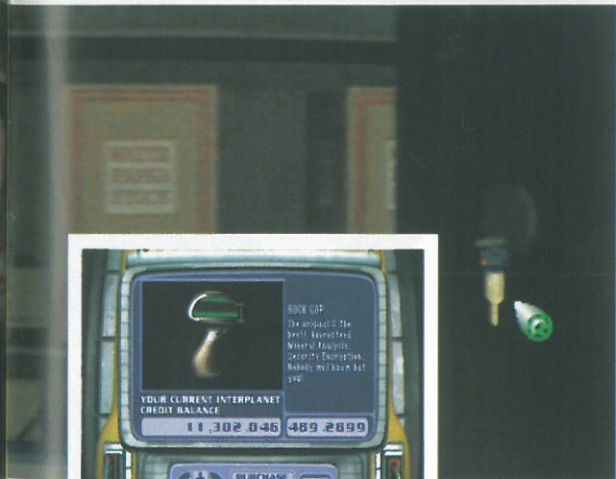
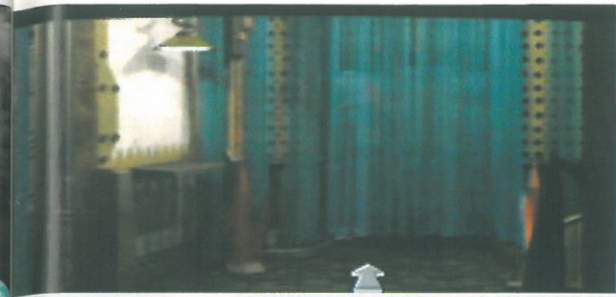
IMMORTAL – isten mód be  
MORTAL – isten mód ki  
CAMERA – külső kamera gyalog  
ALLAMMO – minden gyalogos fegyver max municióval  
TARGETS – célzás a gyalogos fegyverekhez  
RADAR – gyalogosan is van radar  
CW – az összes fegyver az autóban  
CA – az autó összes fegyvere maximális municióval  
STONEAGE – az autót helyén egy futó figura  
CARFLIP – megtükörzi az autót  
CARREVERSE – megfordítja az autót  
WHEELSOFF – ki/bekapcsolja az autót kerekait.

## CSITT!

WARZONE  
2100

A játék közben nyomjuk meg a T gombot a cheatek begépeléséhez:

HALLO MEIN SCHATZ – következő küldetés  
WORK HARDER – az összes aktív kutatás elkészül  
DOUBLE UP – Minden egység kétszer olyan erős  
GET OFF MY LAND – a földünkön álló ellenséges csapatok elpusztulnak  
KILL SELECTED – a kiválasztott csapatok kilrtása  
SHOW ME THE POWER – 1000 extra power  
TIME TOGGLE – kikapcsolja az órát



Haj, de öregek vagyunk! Három számmal írják már az 576 sorozatszámát, amivel azért kevés számíttógépes újság dicsekedhet! (Ha a címlapról és a bevezetőből még nem derült volna ki, ez a 100. számunk – én most már mindent elkövettem, aki nem tudja, hogy milyen kellemes kis jubileumunk van, az magára vessen!) Az utóbbi levelekből azért kiderült, hogy nemcsak én követem nyomon ezeket a számokat, hanem számos olvasónk is, akik érdeklődtek, hogy tervezünk-e valami meglepetést a jeles alkalomra. Hogy ne terveznének! Áprilistól leértékeljük a legtöbb régebbi számunkat 100 Ft-ra! Igen stílszerű nemde? (A megrendeléssel kérek sietni, mert lehet, hogy a következő számtól már minden százegy Ft lesz, és az 100 példány esetén már 100 Ft veszteség a késlekedőknek!). Én ezt virágos (100\*szép) jókedvemben még annyiban gondoltam megjelteni, hogy esetleg megemelljük 100 Ft-tal az újság árát, de aztán nyugton maradtam. 100 szónak is egy a vége: a jövőben az ide címzett leveleket kérek a szokásos "Csá Tehénpásztor!" megszólítás helyett "Tisztelt 100ados úr!" kitételre kezdeni. Ezzel át is térhetnénk a levelekre. A jubileumot én egy nagyszabású e-maillal ünnepelem, amit az alábbiakban teljes terjedelmében meg is osztanék a tisztelt egybegyűttekkel:

Szia CoVboy!  
Egy százasba, hogy ezt nem rakod be a csevegőbe!  
Mató Kornél

**Ennyi. Valóban ünnepi levél. Nem piszkál holmi földhöz ragadt CD-kkel, honlapokkal, elmaradt képaláírásokkal, és hasonló marhaságokkal – megtesz egy egyértelmű kinyilatkozást, és már megy is a dolgára. Fény az éjszakában. Nekem azért is külön örömmre szolgál a dolog, mert még soha nem kerestem egyetlen Ctrl-C és Ctrl-V kombinációmmal sem 100 Ft-ot, pedig egyszerűen istenien csinálom. Ennyit mára a százasokról, de azért még maradjunk a számok csodálatos világánál, hiszen újabb és újabb amatőr matematikusok tömegeit mozgatja meg a "hogy aránylik egymáshoz a 4 és 6" problémakör. Ennél pedig már kisebb tömegeket is megtalál a rohamrendőrség, szóval jobb lesz, ha szép csendesen szétoszunk. Már csak azért is mert megvan a Végső Válasz is:**

Hali CoVboy!  
Itt a végső megoldás a problémára. Ez tényleg a végső, az utolérhető, az utánozhatatlan! (Tudom, hogy mindenki ilyeneket ír, de ne higgy nekik, az igazság nálam van, és hamarosan megosztom veled, és az olvasókkal.) Tehát a bizonyítás (amely nagyon magas szintű matematikát használ):  
Tegyük fel, hogy:  $a + b = c$   
(könnyedén találhatunk három ilyen számot)  
Szorozzuk meg kettővel:  
 $2a + 2b = 2c$   
Ebből nyilvánvalóan következik:  
 $(6a-4a) + (6b-4b) = (6c-4c)$   
(ennek belátását az olvasóra bízuk)  
Átrendezéssel:  
 $6a + 6b - 6c = 4a + 4b - 4c$

Kiemeléssel:  
 $6(a + b - c) = 4(a + b - c)$   
Ekkor  $(a + b - c)$ -vel egyszerűsíthetünk:  
!!!  $6 = 4$  !!!

Tehát befejezhetnek tekinthetjük a vitát, itt a végső bizonyíték a problémára, azaz:  
**HAT EGYENLŐ NÉGYELEM!**  
Megjegyzés: ez bármely két számmal működik (pl. ötlet és kilenccel), azaz a végső következtetés: a matematika, mint tudomány, a továbbiakban érdektelen, haszontalan, értelmetlen, száműzendő.

Köszönöm a megtisztelő figyelmet, kérdésekkel bátran forduljanak hozzám. Nagy Zsombor

**Gratulálók. A felfedezés valóban alapjaiban rengetti meg a jelenleg ismert matematikai tudományt, amely most ijedtében nyilván lehúzza magát a slötyin. Ha esetleg megélhetési gondjaid lennének, akkor keress meg nyugodtan: ilyen háttérrel talán be tudlak ajánlani az Intelhez ko-processzornak. Ha más nem, hát lebegő pontnak.**  
(Az országos matematika versenynek tehát vége, a zsüri jelzi, hogy az ezután leadott pályaművek nemhogy elbírálás alá már nem esnek, hanem a papírkosárba vagy a virtuális recirkulátorba, ahonnan VALÓBAN törölni akarom az elemeket.)

Kedves CoVboy!  
A legyen poszter-ne legyen poszter vitában én az utóbbi oldalon állok. Teljesen felesleges mindenféle zombival és szörnnyel meg hasonlókkal elfoglalni 4 oldalt, amikor így is rövid az újság. Elkelve az oldal számemelés, még némi áremelkedés esetén is. CD nem kell, az egyéb újságok CD-i is kb. 95%-ban szeméttel vannak tele. Bár azon elgondolkozhatnátok, hogy nem lenne-e érdemes néha egy-egy külön CD-t megjelentetni, ami tele lenne patch-ekkel és driverekkel. Sok olvasónak nincs Internet-hozzáférése, problémás lehet számukra a frissítések megszerzése.

**Érdekes ötlet. Bár nem hiszem, hogy nagy durranást tudnánk csinálni fél éves patchek gyűjteményével. Inkább hanyagoljuk ezt a dolgot.**  
Nagyon hasznos újításnak tartom, hogy a gépigénynél a korábbi "3d kártya" helyett most már odaíratok, hogy milyen API-kat támogat a játék. Ennek ellenére néhol még vannak pontatlanságok, a 3dfx nem egyenlő a 3d-vel. Hiányolom az aláírásokat a cikkek végéről: oda kelle-e írni mindig.

Egyszer azt írtátok, hogy az 576 Kbyte csak játékokkal foglalkozik. Ez így van rendjén, de a témát szerintem nem lehet különválasztani a hardverkérdésektől, és ezért ennek is kellene figyelmet szentelni. Különben kész róhej, hogy az 576-nak még most sincs honlapja.  
Béres Andor  
**Ez egy tök jó levél volt, mert ugyan egyszer sem írta, hogy "több ismerőse véleménye szerint vagy "közérdekű téma", mégis pár sorban összefoglalta azokat az általános problémákat,**

**amelyek a levélírók 80-90%-át foglalkoztatja. Amit lehet, idővel megoldjuk (pl. a honlap készület, az oldalszámemelésen is elmélkedünk, de egyelőre marad ez), amit kevésbé, azzal nem nagyon tudunk mit kezdeni. Ez első sorban arra vonatkozik, hogy felesleges olyan célt kitűzni magunk elé, hogy mindenkinek tetsző újságot csináljunk, mert az úgys lehetetlen. A cél a JOBBÁRA tetsző újság. Az 576 játékujság volt, amikor két és fél évvel ezelőtt ide kerültem, és mivel teljesen felesleges lett volna egy kialakult arculathoz hozzányúlni, az is maradt. Meglehet, hogy a hardverkérdés nehezen elválasztható a játékoktól, és páran örülnének is egy-két tesztnak, de ha ebből rendszert csinálnék, akkor engem elsöpörne a népharag, mert azért a mi olvasóinkat abból a két kérdésből, hogy mondjuk melyik autó a legjobb a TOCA-ban, illetve milyen teszteredményeket hoztak a Voodoo3-alapú videó-kártyák, JOBBÁRA az előbbi érdeklí. Hát ennyi.**

Szicsu CoV-boy!  
Hát látod ebben a hónapban sem hagylak békén, de megint eszembe ötlött 1-2 dolog, amit szeretnék megkérdezni. Ime tehát: Mondd csak, Te elolvasol minden levelet, ami Neked érkezik, vagy csak egy párat, és azokból szelektálsz? A kérdés lényege arra irányul, hogy ha egy levél nem kerül be a Csevegőbe, attól még azt elolvasod-e, magyarul érdemes-e egyáltalán írni? Avagy a be nem került íromány elvész a süllyesztőbe, és mindenki sz\*\*\*k rá, hogy mi volt benne.

**(Természetesen minden nekem érkező levelet elolvasok. Az egy más kérdés, hogy nem tudok mindegyikre válaszolni a Csevegőben, még akkor sem, ha már eleve Csevegő felirattal érkezik. Meg egyébként is hadd döntsem már el én, hogy kinek akarok az újságban válaszolni, és kinek nem.)**  
NAGYON érdekes dologra lehetett az az 576 olvasó figyelmes, aki sasszemű, meg az is, aki olvasgatja a Hungarian Gamer Page-et! Én az utóbbi vagyok, de így is besz\*\*\*s ez az ügy. Biztos tudod, a Heroes III képeiről van szó. Merthogy azok nem TI csináltatok, hanem buggantva vannak valahonnan, ami meglepő módon nem látszik a képeken... Hmmm... ez egy nagyon érdekes dolgot vet fel: kipróbáljátok egyáltalán a játékokat, vagy csak szerváltak egy-két képet, aztán hasból löktök egy cikket hozzá. A részleteket meg kinézték valami

külföldi lapból. Tiszta illúzióromboló! Persze van 1-2 játék, amit nyilván teszteltetek is, pl. amelyeknek a képein olyanok vannak, hogy "Commander TJ" vagy "CoVboy" vagy ilyesmi. De ez azért akkor is iszonyatosan gagyi dolog! Más játékoknál is észre lehetett venni, hogy azok a képek vannak hozzá, amelyeket az Interneten fellelhető előzetesekben mutogatnak a fejlesztők. Még a végén kiderül, hogy van egy külföldi 576 amit csak lefordítottok,



odabiggyesztitek a neveteket, aztán kalap.  
Végül valami jó: remélem a 100. számhoz 100 oldalas Csevegő lesz! (A nép sikoltozna...!!! :-)))  
**(Én is.)**  
Maradok hű előfizető (állítólag azok bekerülnek a csevibe :))  
Magyar Csaba  
**Na, ez utóbbi gondolatossor aztán igen érdekes, ideje, hogy néhány tévhitet**

eloszlassunk vele kapcsolatban. Nem tudom, hogy most igazából a screenshotokra gondolsz vagy a dekorációra, de végül is ez tulajdonképpen esetünkben teljesen lényegtelen is. Kezd-

Ez a forrás pedig nem más, mint a kiadó vagy a fejlesztő, akik nem is titkolt reklámcélzattal felpakoltatták a site-jukra. Hozzánk hasonló "analóg" újságoknak, valamint a nagyobb internetes játéksite-oknak (akik között a fent nevezet HGP tán nem szerepel) pedig a kiadók eleve küldenek ún. presskiteket, screenshotokkal, nagyfelbontású dekorációkkal és

# Csevegő



jük azzal, hogy a Hungarian Gamer Page számomra nem mond semmit, mellesleg TJ számára sem, aki a Heroes 3-at elkövette, tehát fogalmunk sincs, hogy ott vajon konkrétan melyik kép is találkozottál. Ha az ugyanolyan volt, mint az egyik 576-kép, az nem azért van, mert "buggantottuk" őket (egyébként sem mi buggantottuk, hanem ők), hanem azért, mert a képek forrása valahol a távolban összeért.

információs anyagokkal – nekik ingyen reklám, nekünk komoly segítség a munkánkban. (Remélem senki sem gondolta komolyan, hogy például a poszttereket üres perceimben rajzolgotam otthon két Civilization-parti között.) Részemről a játékokhoz jobb szeretek én képet menteni (egyezzel szoktam vagy 40-50 darabot, de ezzel még sehol nem vagyok a Vári Zolihoz képest), mert tudom, hogy mit akarok láttatni rajta. Néha ez nem megy, olyankor marad a presskit, végül szükség esetén az Internet (a nagy tömörítési ráta miatt ott rendszerint olyan képek vannak, amelyek nyomdai alkalmazásra már nem túl egészségesek – de ha ló nincs, jó a számára is.) Erre a legjobb példa az utóbbi időben a Redguard volt, amiből egyszerűen nem lehetett képet lopni, így ugyanazt a 8 képet láthattad az összes magyarisztáni újságban, mint az angolokban vagy a kenyaikban, és a Net összes játéksite-ján. Így tehát azon nincs mit csodálkozni, hogy ha egy újságban olyan képet látsz, amivel máshol is találkoztál (előzetesekben főleg), továbbá sem a Hungarian Gamer Page-nak, sem senki másnak nem válik személyes tulajdonává egy kép, csak azért mert ő letöltötte valahonnan és feltette a saját honlapjára. Mindameltett persze nem kizárt, hogy létezik egy külföldi 576, amelynek fordításai alá odabiggyesztjük a nevünket. A te leveledet és az én válaszomat is most fordította belőle valaki. Bigggy!

Szasz 576kb/CoVboy!!!!

Az újság király,ám most nem ezért írok. Ez most nagyon komoly, közérdekű dolog.Gondolom már tudjátok, hogy betiltották a DragonBallZ-t (ki nem tudja?) A rajongók fölháborodása miatt valószínűleg hamarosan újra láthatjuk. Annyit kérnék, hogy a betiltás miatti gyász miatt a következő szám borítója legyen fekete. Kösz: Trunks =

**Ez tényleg közérdekű lehet, bár én csak annyit tudok erről a rajzfilmről, hogy van ilyen, meg egy csomóan rajonganak érte. En leragadtam a Vuknál. Azon a koron azért már túl vagyunk, hogy csak úgy be lehessen tiltani valamit; én annyit hallottam az ügyről, hogy valami okostojás pizsmológus kitalálta, hogy rossz hatással van a fiatal gyerekek lelkivilágára. (Kíváncsi volnék, hogy a Rambo, a Quake, vagy akár a TV-híradó a NATO-légicsapásokkal vajon milyen hatással lehet?) Persze az is mindegy, hogy betiltanak-e valamit, vagy kiküldenek a kamerák elé egy mosolygó műsorigazgatót, aki karjait szétárvá közli, hogy megváltozott a kereskedelmi csatorna marketing koncepciója az ifjúsági sugárzásokkal kapcsolatban. Én együttérzek veled, de mivel a DragonballZ-hiány igazából Martinban okozott komolyabb lelki törést, nem a következő 576 fog fekete borítóval megjelenni, hanem az 576 Konzol.**

Csötészta CoVboy!

Hogy vagy??? Azért kezdem ezzel a kérdéssel, mert én nem túl jól a legtöbb Csevegő után. Kicsit túl sok volt benne a vastagított szöveg. (Ezt értsem úgy, hogy túl sokat pofázok?) De nem is ez az igazi gond. Meggondolom ez nem is a te hibád (nehogy azt mond, hogy nem volt elég játék amiről írhattál volna, és a szokás hatalma művelte ezt(et)). Az igazi gond számomra abban rejlett, hogy majdnem elaludtam rajta miközben máskor épphogy nem így szokott volt alakulni, meg nahát mert azért mert. Szóval érted. Most ezt hót komolyan gondolom, még ha próbálok poénkodni is, csak azért, hogy ne legyek pont olyan, mint azok, akik miatt jelenleg ilyen a Csewi. Most komolyan: szerinted kit érdekel az, hogy az egyik krapeknek egy fél év után sikerült becserkésznie a nőcit. (Hát gondolom őt. Meg remélhetően a lányt. Ez már kettő. Azokat meg nem is számoltuk, akik boldogak lehetnek, hogy nem az ő barátnőjüket cserkészte be. Ezek pedig már tömegek.) Hát nagyon izgalmas téma. Egyből elkezdett lankadni a figyelmem. Aztán az elmaradhatatlan ötletek: legyen ilyen rovat, legyen olyan rovat (végre a CD-t mintha elfelejtették volna), (Nem felejtették el, csak hanyagolom ezeket a leveleket.) mert ez engem érdekelne. Hát képzel el, hogy az senkit nem érdekel, hogy téged mi érdekel (na ezt most nem neked írtam, CoVboy). Viszont abban biztos vagyok, ha valaki elalszik a Csewin, akkor ott van valami gond. (Lehet, hogy orvosi jellegű a probléma: tán meg-

csípte egy cecelég.) Szerintem (csak hogy a múlt számot említsem) az is nagyon érdekes téma, hogy a Chip megelőzte az 576-ot, már csak azért is, mert, mint értesültem róla a CHIP külön állít fel sorrendet a szakmai illetve játékos lapokról. Hát ez érdekes. Miért nem közölsz inkább még egy pár 4 vs. 6 bizonyítást? Pl. itt egy. A 4=6, mivelhogy mindkettő szám, mindkettő ábrázolható egyetlen bájton, mindkettő tízes számrendszerben van, és lemehetnek hetesig is, sőt, csakhogy fokozzam az élvezeteket, mindkettő természetes szám, de beletartoznak az egész számok közé is, racionálisok, valóságok, komplexek, valamint beletartoznak a 4-6 halmazba is, oszthatóak 2-vel, nem relatív prímelek, és ez még nem minden. Hirtelen kifogytunk az ötletekből (nem csak én bizonyítottam).

Hol is tartottam? Ja igen. Az eltévedt levélről inkább nem beszélek. Azt meg aztán végképp nem értettem, hogy miért került be az a levél, ami-ben leírták, hogy nem tetszik nekik az elbírálás (’od valami Háflályf meg Bláádtú). Hát szóval na. Meg hát akkor’ má’ igenis meg nem is. Ez meg mind a véleményem volt.

Az elkövetkezendő levélíróknak meg javaslom, hogy ne csak a régebbi 576-ok Csevegőjét olvassák el, hanem a régi CoVboy postákat is. Azon legalább nem aludtam el majdnem. Ha már nincsenek épkezláb levélötle-tek, akkor inkább másoljanak valakit. Most végre megszabadulhatsz tőlem. Már látom a megkönnyebült arckifejezésedet. Ja, de ne legyél olyan nyugodt. Mert ha nem lesz jobb a csevi (most én is másolok pár IQ teltebb agyú emberkétől) MEGHALSZ:)))))))))))))))))))))))))))). Vili? Vagy mondjuk Ottó. Vagy mi van. Pá-ááááááááááááááááa:

Wildhemp

Érdekes, minden hónapban akad valaki, akinek nem tetszik a Csevegő. Te legalább nem ilyen rébuszokkal jöttél, hogy "csökken a színvonal", meg "laposodik", meg hasonlók. Az az álláspont ugyan kicsit érdekes, hogy "az senkit sem érdekel, hogy téged mi érdekel", de tiszteletben tartandó, mert végül is egy álláspont. Kérdés, hogy érdemes-e csevegőt, újságot vagy egyáltalán bármit is ilyen alapállásból csinálni. Mondjuk a titkot a határidőn túl leadott 4vs6-pályázatoddal te is megfajítottad: minden csak nézőpont kérdése. Valaki azért talán meg engem, hogy mindent elhülyülök; van aki azért, hogy nem foglalkozom a problémájához méltó súllyal; van aki pedig azért, mert nem egy Rejtő-novellát talált ezen a két oldalon. Mivel tudom, hogy mindenkinek úgysem tudok egyszerre megfelelni, így azt a taktikus módszert szoktam választani, hogy nem is nagyon akarok, kiválasztom a nekem valamiért (un)szimpatikus leveleket és pillanatnyi hangulatom alapján válaszolok neki a magam módján. Persze lehet, hogy nem mindig a legjobb leveleket választom: pár embert az nem érdekel, ha élcelődni akarok; párat hosszas magyarázataim; párat meg tulajdonképpen semmi, csak rosszul akarják érezni magukat. Úgy lát-szik így kerek a világ. Meg a Csevegő is. CoVboy

# TRANS-AM *elektrik*

Számítástechnika és Multimédia

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

Rádiótelefon: 06-209-344-391

Http ://www.trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

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

Email: info@trans-am.hu

Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

**Diákoknak 2% kedvezmény!!!**

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1.7 Gb Seagate winchester	17.600,-
3.2 Gb Quantum winchester	23.600,-
6.4 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	21.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	14.960,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	19.600,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	16.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	109.600,-
Pentium II alaplap, PII 333A Celeron, 32 SD, 3.2 Gb Q HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	48.000,-
Trans-Am használt Pentium:	
Pentium/100, 8MB, 270 HDD, 1.44 FDD, baby ház, 2MB PCI VGA, 14" digitális monitor	
Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia	12.800,-

## HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

## VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

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

# Ready COMPUTERS

**READY COMPKER KFT.**  
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET  
BEMUTAZÓTEREM ÉS SZERVIZ

Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sark)

Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671

Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00

### SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációval  
1+2 év garancia  
ajándéksoftverekkel

**Alkatrészek, tartozékok széles  
választéka**

Abit, Gigabyte, Asus, Acorp, Intel, Soyo alaplapok,  
Quantum, Seagate, WD, Maxtor winchesterek,  
S3, Asus, Diamond, Trident VGA kártyák,  
Creative, Sony, Panasonic, Asus, Plextor CD ROM-ok  
Soundblaster, Diamond, Aristo, Yamaha hangkártyák  
Canon, HP, Epson nyomtatók, Mustek scannerek  
Adaptec, Initio, Tecram SCSI, Internet szolgáltatások

Részletes árlista a faxbankból: 2-333-666/1310#

Napi árainkat megtalálja az Interneten:

www.ready.hu E-mail: ready@alarmix.net

## BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap,  
AMD 6K2-300/100, 64MB/100SDRAM,  
1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI  
RAGE PRO II. 8MB AGP VGA kártya,  
Belinea 15" monitor /3 év gar./,  
32xCD-ROM, SB16 hangkártya, 105  
gombos bill., egér

**139.900,- +25% Áfa**

Használt, működő  
alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részleffizetési lehetőség!  
Viszonteladók is kiszolgálunk!

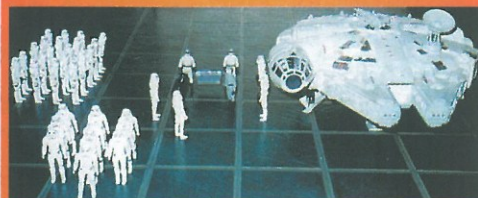
Tel./Fax: 341-5343,  
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#  
E-mail: balati@ahol.com

www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# STAR WARS



Megunt

**Star Wars figuráidat**

**és kiegészítőidet**

**megvásároljuk,**

**vagy**

**értékegyeztetéssel**

**az 576 KByte shop**

**áruválasztékából bármely**

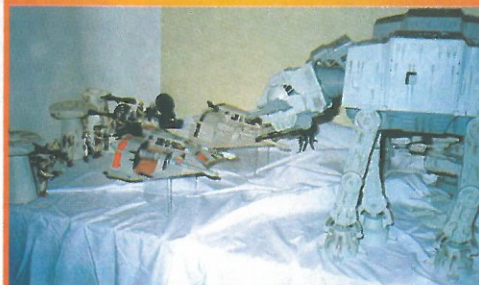
**játékra elcseréljük!**

**Érdeklődni hétköznap**

**munkaidőben**

**(8-16 óra között):**

**349-48-47**





# A P R Ó H I R D E T É S E K

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

tyák, Amigas bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

rint. Tel.:228-55-50(17 óra után)

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

## EGYÉB KERES

## EGYÉB KÍNÁL

## C64 KÍNÁL

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszer-  
viz és Kereskedelem. Számítógé-  
pek, floppyk, nyomtatók, monitorok,  
tápegységek olcsó, garanciális javítá-  
sása, értékesítése. C-64 turbókár-

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játé-  
kokat vagy régi PEZ cukoradogatókat.  
Ha vannak megunt vagy felesleges da-  
rabjaid kérlek hívj! Tel.:388-55-34

Keresem gameboyhoz a következő két já-  
tékot:DR. MARIO, PAPERBOY. Tel.:  
3592208

Eladó CD32 + 8 db CD Pl.: Legacy of  
Sorasil, Cannon Fodder, Pinball Fan-  
tasies Tel.:06-23-416-086

**Eladó N64 + 2 joy + Rumble pak  
+ 3 játék. Ár megegyezés sze-**

576 KBytejaimat csak egyben el-  
adom, mind megvan. U.I.:NFS3-at X  
FILES-ra cserélném. Tel.:33-441-101

**Eladó egy C64-es gép , 1541-es disk dri-  
ve , 60 lemez jó játékokkal , programok-  
kal , lemez tartó , 2 turbó joy , legtöbb le-  
mezen gyorstöltő . Ár:15000 Ft. Ér-  
deklődni:4882605**

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

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

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

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

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

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

## E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

### Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Konzol

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

Megrendelem az 576 Konzol című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

### Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Kbyte

negyed évre 1000,-  
fél évre 1950,-  
egy évre 3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



## COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

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

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai

akciós áron, egységesen

**100,-FT/DB**

(+ postaköltség\*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendeléshez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciók a készletek erejéig tart!  
Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

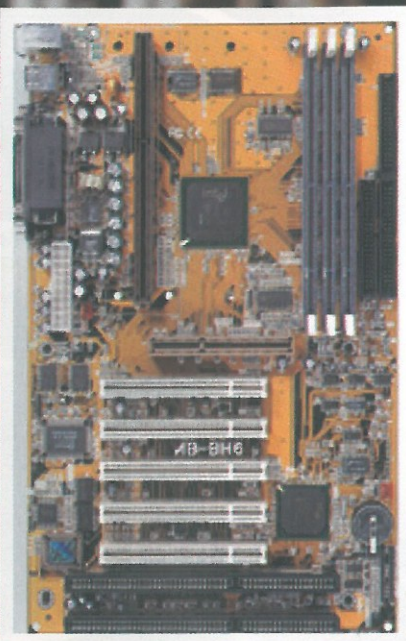
\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/10	398,-
98/2	318,-	98/11	398,-
98/3	318,-	98/12	398,-
98/4	318,-	99/1	398,-
98/5	318,-	99/2	398,-
98/6	318,-	99/3	398,-
98/7-8	576,-	99/4	398,-
98/9	398,-		

# KönyvComp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet  
 Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053  
 Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



## Gépátépítés, használt alkatrész beszámítás! Diákoknak 2% kedvezmény!

BX alaplap 100 MHz, Pentium-II 350 MHz ecc, hűtő, 64 MB 100 MHz SDRAM, Quantum 6.4 GB UDMA 33 HDD, 1.44 MB FDD, SoundBlaster hangkártya, MIDI ATX ház, Riva TNT 16MB SD videó vezérlő, 17" SVGA monitor, Microsoft egér, 105 gombos magyar billentyűzet, 50x CD ROM

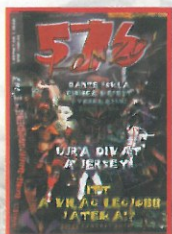
**209.990 Ft + ÁFA**

P-II alaplap, Celeron 300 MHz apga, Celeron hűtő, 32 MB SDRAM, Quantum 3.2 GB UDMA33 HDD, 1.44 MB FDD, SB kompatibilis hangkártya, mini ATX ház, S3 Virge 4 MB videokártya, 14" SVGA monitor, egér, 105 gombos magyar billentyűzet, 50x CD ROM

**105.000 Ft + ÁFA**

**VOODOO3 3000-es kártyák már 34.000 Ft + ÁFA-tól!**  
 Egyedi igény szerinti konfigurációk kiépítése is!  
 További információért kérjük telefonáljon!

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



01



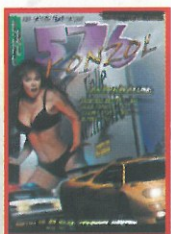
02



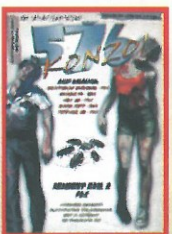
03



04



05



06



07



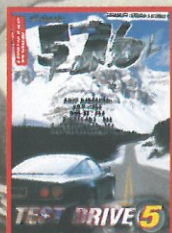
08



09



10



11



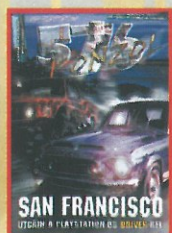
12



13



14



15



16

Következő számunk tartalmából:

Final Fantasy 8 előzetes (PSX)

Pool Hustler (PSX)

Music (PSX)

Oh No, More Lemmings (PSX)

KKND Krossfire (PSX)

**EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁL SZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVENY**  
 Akciós árúknál csak ez a kiadvány!  
 Egy szelvény egyre érvényesül.  
 Visszatérő és új kiadványok is!  
**576**



# 576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



## 576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér

2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett

TEL.: 345-80-76

## 576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

