

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

VALAMI A SZEMNEK:

**GP500**

PRINCE OF PERSIA 3D

SOUL REAVER

VALAMI AZ AGYNAK:

**PANZER GENERAL 3D**

FIGHTING STEEL

**EASTERN FRONT II**

**CIV 2: TEST OF TIME**

...ÉS VALAMI FREDDIE KRUEGERNEK:

**SHADOWMAN**

K. évfolyam, 10. szám, 1999. október

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉL

# CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash    Komodo Moe    Jet Pack Crash

Coco Bandicoot    Dr. Neo Cortex    Tiny

# CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash    Dingo Dile    High Flying Crash

Dr. N. Gin    Wave Rider Coco    Dr. N. Tropy

# SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor

Viper King

Mandarin Spawn

Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart

The Necromancer

# DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord

Duke Nukem

Octabrain

# TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Solid Snake

Meryl Silverburgh

Sniper Wolf

Vulcan Raven

Ninja

# TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama

Nina Williams

Paul Phoenix

Ling Xiaoyu

# TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima

True Ogre

Evil Jin Kazama

Yoshimitsu

# QUAKE

2999,- FT/DB

Major


Athene

Iron Maiden


Tank

# MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

## MARIOKART 64 3999,- FT/DB



Bowser Yoshi




Mario

## THE LEGEND OF ZELDA 4999,- FT/DB

THE LEGEND OF ZELDA  
CARINA OF TIME

ZELDA COLLECTIBLE ACTION FIGURES



Link Ganon

## AUSTIN POWERS 3999,- FT/DB




Fat Bastard




Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Felicity Shagwell

## STAR WARS EPISODE I 2999,- FT/DB


THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi




1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO




1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gungano & Pit Droid

## SPAWN 3999,- FT/DB




Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raentus


## TOMB RAIDER 3999,- FT/DB




Lara & Motorbike 3999,-

Lara & Tiger 3999,- Jungle Outfit 5999,- Wetsuit 5999,-


## RESIDENT EVIL 2 3999,- FT/DB




Zombie & Claire Redfield Licker & Leon S. Kennedy



Tyran/Mr. X William G-1 William G-3




William Birkin & Sherry Ada Wong & Ivy




Hook & Zombie


Ami a képes listánkból kimaradt...




MORTAL KOMBAT TRILOGY 1999,- FT/DB




THE FILES 3999,- FT/DB




MARVEL vs. CAPCOM 4999,- FT/DB




VIRUS 2999,- FT/DB



CARNAGE 2999,- FT/DB



ALIENS 2999,- FT/DB



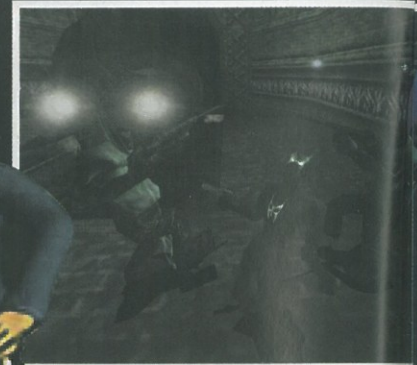
WILD WILD WEST 3999,- FT/DB

# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 10. SZÁM, 1999. OKTÓBER

## 22 Minden löveg: tűz!

Húzza be mindenki a nyakát, mert a világ valaha volt legnagyobb hajóinak ágyúi dördölnek el a Fighting Steelben, a II. világháború tengeri összecsapásaiban!



## 32 Vitorla balról!

Kalózok, muskéták, fregattok és persze jópár hordó rum. A Cutthroats a 17. századi karibi kalózvilágot varázsolja a monitorokra a Pirates! legjobb hagyományainak alapján.

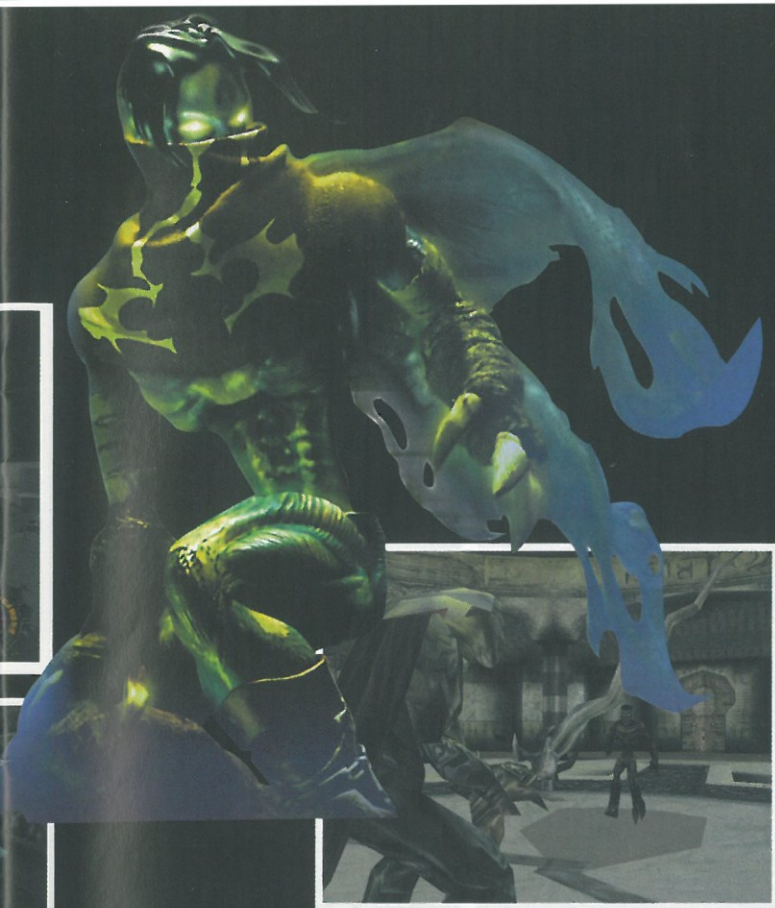
## 28 Száguldás, Honda...

A Grand Prix 500 sívítő motorokkal próbálja elhódítani az a motorversenyek trónját az SBK-tól. Igaz, csak az 500 köbcentis két-kerekű járgányok mezőnyében...

## 26 Új c

Mostanában telev...  
jobb Civilization-...  
deti Civ2-nek is h...  
átruccan egy kics...  
világába is.



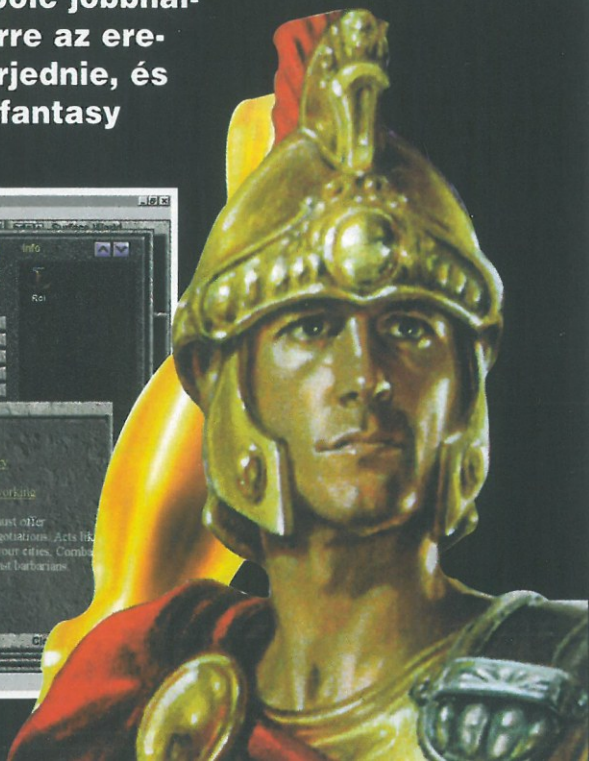
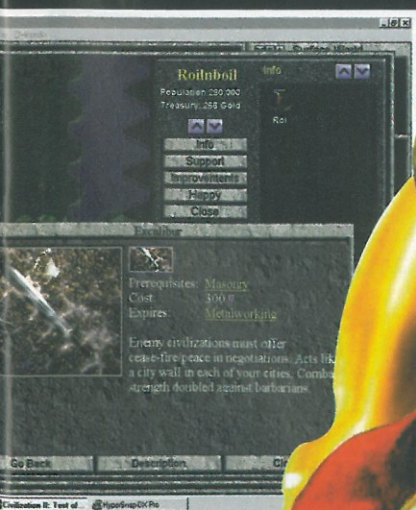


# 10 Horrorshow!

A számítógépes borzongás kedvelői most két kört is futhatnak kedvenc pályájukon, bár a Shadowman vs. Soul Reaver mérkőzésnek az előbbi a favoritja.

## Civilizációk hajnala

van a könyvespolc jobbnál-  
tánzatokkal. Erre az ere-  
puszáj volt kiterjednie, és  
it a sci-fi és a fantasy



<b>HÍREK</b> .....	<b>4</b>
<b>GORKY 17-ELŐZETES</b> .....	<b>6</b>
<b>STAR TREK-ELŐZETES</b> .....	<b>7</b>
<b>PANZER GENERAL 3D</b> .....	<b>8</b>
<b>SHADOW MAN</b> .....	<b>10</b>
<b>EASTERN FRONT II</b> .....	<b>14</b>
<b>PRINCE OF PERSIA 3D</b> .....	<b>18</b>
<b>SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN</b> ..	<b>20</b>
<b>FIGHTING STEEL</b> .....	<b>22</b>
<b>CIVILIZATION II: TEST OF TIME</b> ...	<b>26</b>
<b>GP 500</b> .....	<b>28</b>
<b>GULF WAR</b> .....	<b>30</b>
<b>CUTTHROATS</b> .....	<b>32</b>
<b>EVERQUEST</b> .....	<b>34</b>
<b>FORCE 21</b> .....	<b>36</b>
<b>FLY!</b> .....	<b>38</b>
<b>CINKELT LAPOK</b> .....	<b>40</b>
<b>CSEVEGŐ</b> .....	<b>44</b>

### Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

### Főszerkesztő:

Kiss László

### Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

### Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

### Levélágítás:

Recent Kft

### Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

### Kiadja:

### COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

### Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

### Terjeszti:

Hírker 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

Vészhelyzet! Nem, nem, rosszul gondoljátok, ha arra gondoltok, hogy Ross doktor és emberszabású emberszabásainak népes kompániájának újabb kalandjai következnek – a segélykiáltás csak annak szót, hogy T.J. elrabofta a Panzer General 3D-met és teljes illegálisba vonult vele. Szóval T.J. WANTED! (Ha valaki látná esetleg, akkor legyen szíves leadni az 576 Kbyte szerkesztőségében szerény tisztelet- vagy vérdíj fejében. Élve vagy halva, az tulajdonképpen mindegy – de mindenképpen a játékkal együtt!) Ez a gaz manőver persze nem jelentette azt, hogy nem tudunk volna mivel játszani ebben a hónapban, hiszen két pszichothrillerbe hajló Tomb Raider-utánpótlás mellett egy rakásnyi remek stratégia is beüzemelésre került. Kettő ráadásul a nosztalgiahullám jegyében: a Civ2-nek új kabátot és új zsebeket varrtak a Microprose-nál, a Cutthroats nevű kalózszoftver pedig szinte megegyezik a nyilván mindenkiben roppant kellemes emlékeket ébresztő Pirates! nevű legendával. Hosszú és álmatlan őszi éjszakákra készüljétek... Aproppó! Tídadidampadidam! Szolgálati közlemény következik: szerkesztőségünk e-mail címei októbertől megváltoztak (ld. feljebb, az impresszumban). Ennyi elég is lesz előjáróban, ugorjunk fejést a játékok e hóra rendelt tengerébe!

## APRÓSÁG

■ Elég nagy divat mostanság a sikerebb számítógépes játékok megfilmesítése, de a Columbia új szerzeménye azért elég megdöbbentő: ők ugyanis a Xatrix Redneck Rampage című játékából óhajtanak filmet gyártani. Leonard és Bubba tehát nemsokára a filmvászon is folytatja alkoholgőzös ámokfutását az USA Arkanszas államában leszállt UFO-kra vadászva. A film 2001-re várható, addig meg esetleg reménykedhetünk, hogy a Xatrix új játékát, a Kingpint meg Quentin Tarantino akarja majd celluloidra vinni.

■ Nyilván senkinek sem kell Douglas Adams "Galaxis Útikalauz stopposoknak" c. kis ötrészes "trilógiáját" bemutatni. Adams és Digital Village nevével fejlesztőcége a Starship Titanic után most egy 3D akció/kalandjátékon dolgozik, amely az Útikalauzon alapul, és a játékos Arthur Dentet kíséri végig az Univerzumban tett kis körutazásán. A megjelenés 2000 végére várható. Csak semmi pánik!

■ Tovább erősítgeti magát az Activision. Legutóbb egy igazán nagy hatást sikerült elcsakisznia magának. Peter Molyneux (a Populous, a Dungeon Keeper és még sok súlyos büntény elkövetője) a Lionhead következő két játékának kiadására velük szerződött le. A játékok címe még nem ismert, de a Black and White-ből kiindulva nyilván Ballentines és Jack Daniels lesz.

■ Ha már a Dungeon Keeper-nél tartottunk: a 2. rész szerzőgárdája némi kiegészítőkön munkálkodik a játékhoz: készül többek között jónéhány új szint, új szörnyekkel, továbbá egy játékszerkesztő is. Az elképzelés nem egy mission disk – a cuccok ugyanúgy ingyenesen letölthetők a Bullfrog site-járól, mint az előző új pálya.

## WARCRAFT III



Talán nem szükséges különösebb kommentár a fentebb éktelenkedő címhez. Ki ne ismerné az előző kettőt, amelyek életet adtak egy új játéktílusnak – mégha ezt a bizonyos stílust szinte kizárólag Command&Conquer-klónként emlegetik. A frankó kis márkanévét már próbálták tovább vinni, de a grafikus kalandjátéknak induló Warcraft Adventures mintegy millió dollár elköltése után a fiók aljába került – annak ellenére, hogy a rajongók zajos tüntetést rendeztek mellette az Interneten. A Blizzardnál szemlátomást még mindig nem bírnak magukkal: ha valaki ugyanis azt hiszi, hogy a trilógia harmadik része is a real time stratégiák népes táborát hivatott majd egykoron gazdagítani, az mélyen téved. A szerzők ugyanis az új alkotást a frappáns "szerepjátós stratégiai játék" néven emlegetik, ahol sokkal nagyobb szerepet kap a hősökkel történő kalandozás vagy az NPC-ekkel való eszmecsere, mint mondjuk a nyersanyagok bányászata vagy a hatalmas csapásmérő seregek kiépítése. A történetben

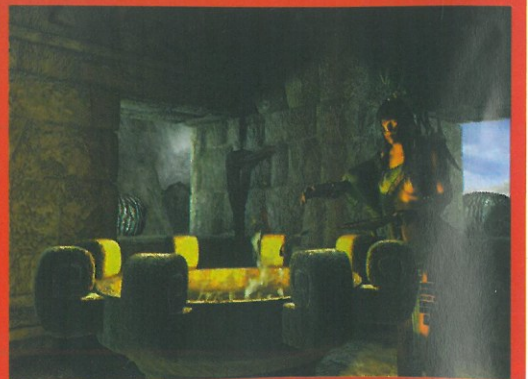


összesen hat faj szerepel. Az első kettő természetesen már ismerős lehet az előzőkből, bár az némileg meglepő, hogy az orkok és emberek nem igazán egymást próbálják elverni, sokkal inkább a földjükre támadó démonok hordáit. A másik három faj egyelőre még titok, az viszont biztos, hogy mindegyiket tudjuk majd irányítani. Hogy azért RTS-fanok se lázadjanak fel, lesznek azért csapatok, amelyek három kategóriára oszlanak: az elsőbe tartoznak a teljesen mezei csapatok, amelyek azért fajtájuktól függően egy-egy speciális tulajdonsággal fognak bírni; a másodikba a hőscsapatok (amelyek a mezeieket parancsnokolják); a harmadikba pedig a legfontosabb szereplők, a hősök. Utóbbiakból minden oldalnak maximum 6-6 lehet, és pontosan azt csinálják, mint amit a hősök szoktak a frantasy játékokban: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak és különleges skillre tesznek szert. A játékos otthonában lesz építkezés is (mintegy harmincféle épülettel), továbbá lesz egy fejlődési fa is. A világban a hősökkel ide-oda kalandozva nemcsak csapatokat toborozhatunk, nemcsak mágikus tárgyakkal szerelhetjük fel a hőseinket, hanem a hagyományos kutatás mellett az NPC-ktől (vagy akár egy-egy kaland során) új technikákra tehetünk szert. A legmelegebb azonnal mindenképpen a látvány lesz, a játékhoz ugyanis egy saját 3D engine-t írtak (bár szoftver rendszeres üzemmódban is menni fog). A játéknak még nincs várható megjelenési időpontja (egy Blizzard-játéknál egy ilyen dátum egyébként is erős fenntartásokkal kezelendő), de ha további részletek szívárogának ki róla, még mindenképpen visszatérünk rá.

## ATLANTIS II

A Cryo játékprogramjai tulajdonképpen rendszerint nem jelentenek különösebben nagy újdonságot, hiszen már évek óta túlnyomórészt kedvenc stílusukat követik: 3D renderelt kalandjátékokat gyártanak, amelyben a játékos teljes panorámanézetet kap a játéktérrel. Témának is leggyakrabban valami mitológiai dolgot választanak, és nem lesz ez másképpen az egyik legnagyobb sikerük, az Atlantis II részében. Ebben egy atlantisi hőst alakítunk, aki különféle távoli helyekre (szám szerint ötre: Yucatánba, Tibetbe, Ir-

országba, Kínába és Shambalába) utazik. Az utazása során különféle érdekes figurákkal találkozik (körülbelül 60 lesz belőlük), illetve 18 rejtélyt kell megoldania. A látvány rendszerint mindig kellemes volt a Cryo-játékokban, és erre most még rá is tesznek egy lapáttal: kedvenc grafikus engine-ük ugyanis már 800\*600-as felbontásban tárja a játékos elé a full 3D környezetet, továbbá a szereplők egyéni mimikáival rendelkeznek és természetesen a szinkronnal összhangban beszélnek. A megjelenés az év utolsó negyedében várható.



## B-17

Manapság, amikor minden PC-ben már muszáj ott mosolyognia egy 3D-kártyának, nem különösebben nagy csoda, ha valaki repülőgépszimulátort gyárt. Teli van velük polc, gyakorlatilag a II. világháború összes gépét újra és újra berepülhettük az utóbbi időben. Az már érdekesebb próbálkozás, amikor nem egy vadászgép, hanem egy nehézbombázó a játék főszereplője. A Microprose új játékában ugyanis – többek között – egy B-17 Repülő Erőd fedelzetén találjuk magunkat és az amerikai légerő 8. légi hadseregének kötelékében indulunk a fritzek szétbombázására. (Ha valakinek hiányérzete támadna, az természetesen repülhet Mustang, Thunderbolt vagy Lightning vadászgépeken kíséretet, vagy védelmezheti Bf-109, FW-190, Me-262 vagy akár



Me-163 szárnyakon a német légerőt.) A B-17 tízfős legénységéből bárkinek a szerepkörébe beugorhatunk a géppuskásoktól kezdve a pilótáig és a bombázótisztig, és ami külön móka, nemcsak szimulátor hanem stratégiai feladatok is várnak bennünket: a 26 történelmi hadjárat bevetéseim mi választjuk ki a célpontot, mi választjuk ki a bevetett gépek számát és összetételét, és –



mielőtt elnavigálnánk a lebombázandó célíg – még egy nagyon fontos dolgot: a gép orrát díszítő festést. Első nekifutásra igencsak izgalmasnak hangzik az ügy – további konzekvenciák majd a november közepén esedékes startnál kerülnek levonásra.

# SWAT 3

A kommandós játékok terén mostanában, majdnem akkora a verseny, mint mondjuk a Quake és társai mezőnyében: ha egy játékkidő egyáltalán felvesz a repertoárjába akciójátékot, akkor biztosak lehetünk hogy hamarosan szuperemberek kis csoportja is feltűnik közöttük – legyenek azok a szuperemberek a törvény védelmezői vagy éppen hidegvérű gyilkosok. A Sierra készülő játékában az előbbiekre fogunk tartozni, márcsak azért is, mert kedvelt témájuk a Los Angelesi rendőrség különleges akciós csoportja kalandjainak számítógépes játéka való átültetése. Csináltak már belőlük lövöldözős akciójátékot, a második részben izometrikus nézetű real time stratégia-szerűséget – a mostani verzió leginkább a Hidden & Dangerous, vagy még inkább a Rainbow Sixet idézi. A játékban egy ötfős SWAT-kommandó parancsnokaként ténykedünk, és a két gyakori küldetés mellett 18 éves bevetésre vezetjük csapatunkat. A csapatot irányíthatjuk alles zusammen, de szükség szerint kettős osztagokra vagy egyénre is oszthatjuk. Az embereinknek megadhatunk egy követendő viselkedésmódot (lopakodótól Ramboig), tovább egy nagy



kalap parancs is rendelkezésre áll, amellyel például arra utasíthatjuk őket, hogy fedezzenek bennünket vagy például betörjenek egy ajtót. Minden kommandós rendelkezik egy elsődleges lőfegyverrel, továbbá másodlagos kegytárgyakkal (bilincs, gázgránát, ilyesmi). Vérszomjasabb hajlamúak nem fognak örülni, de a Rainbow Sixhez képest nagy eltérés, hogy a SWAT tagjai rendőrök – az alapvető cél nem a teljes lélekszám likvidálása, inkább elfogása (így például a lőfegyverekbe akár gumilövedék is kerülhet). A játék a harmadik részre teljes 3D-be került, amelyben hatalmas figurák mozognak a dinamikus megvilágított, tükröződő felületek előtt – az élethűségre talán valamelyes garancia lehet, hogy az igazi SWAT tagjai nemcsak a fegyverek és az eljárások kapcsán látták el tanácsaikkal a szerzőket, hanem motion captured technológiával róluk készültek a játékosok mozgásai is. Várható megjelenés novemberben.



# NEVERWINTER NIGHTS

Mivel a Diablo csillaga még mindig fényesen ragyog, lassan már nem is múlhat el úgy hónap, hogy be ne essen az ablakon némi hír-morzsa egy-két(száz) fejlesztés alatt álló "real time szerepjátékról". Mostani alanyunk több okból is igen figyelemre méltó. Kezdjük mondjuk a fejlesztővel és a környezettel: az elsőt BioWare-nek hívják, a másodikat pedig Omen 3D engine-nek. Mint ahogy a Baldur's Gate-ben illetve a hamarosan megjelenő Planescape Tormentben is láthattuk, ez egy igencsak ígéretes párosítás! A következő említésre váró név a TSR Hobbies, a Dungeons & Dragons licenc tulajdonosa. Több nevet nem említünk, inkább rátérünk a lényegre. Mint ahogy a BioWare-nél büszkén állítják, a Neverwinter Nights lesz a legelső játék, ami a D&D új, immáron harmadszor módosított szabályzatán alapul. (Ezzel ugyan beljebb nem vagyunk, ugyanis mivel jövő nyáron jelenik meg az első új szabálykönyv, semmit nem lehet tudni róla – de hátha valakit ez boldoggá tesz.) A tények mindössze annyit mondanak, hogy a játékban körülbelül 200 fajta szörny és ugyanennyi varázslat várható, a történet színhelye a Forgotten Re-

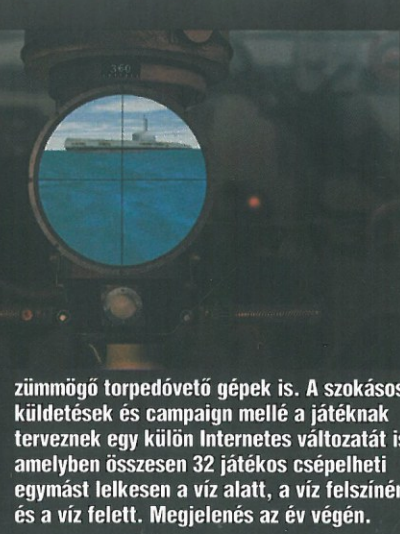


almis jól ismert világa, és a single player játékosnak körülbelül 60-100 órányi tiszta játékidőt ígérnek a szerzők. A meglepetések a multiplayer-játékosoknál kezdenek el igazán begyűrűzni, a játékot ugyanis elsősorban erre készítették. Nem is feltétlenül arra, hogy a világ két végén lévő emberke kellemes perceket töltsön egymás békává változtatásával – a legérdekesebb az egészben a játékba épített Solstice Toolset, amelynek segítségével saját világokat hozhat létre, benépesítve őket szörnyekkel, kincsekkel, kastélyokkal, NPC-kkel és egyéb fantasy-kulisszákkal, ahol is saját kalandokat találhat ki (nyilván a többi játékos legnagyobb öröme) – ráadásul a világot bármikor szabadon módosíthatja real time-ban. A dolog tehát úgy fest, hogy a játékkal minden játékos egyből igazi dungeon mesterrel válhat, ráadásul olyan helyen, ahol az összes többi játékos is az! Az elképzelés arra mutat, hogy az egésszel egy önmagát gerjesztő univerzum keletkezik, amely a játékosok számára függvényében gyakorlatilag végtelen. Ha ez bekövetkezik, akkor nem tudni, hogy a Baldur's Gate 2-t kinek fogja eladni a BioWare – de hogy a Neverwinter Nightsot el fogja, az biztos. Kár, hogy várni kell vele a jövő év második feléig.



# SILENT HUNTER 2

Úgy látszik, az SSI-nál mostanában rámentek egy kicsit a nedves elemre: még alig úsztak ki a nyílt tengerre a csatahajók a Fighting Steelben, máris megint valami hasonló dologban forgatják a fejüket – csak most nem a felszínen, hanem egy szinttel lejjebb. Mint a cím és a sorszám is mutatja, elérkezettnek látták ugyanis az időt, régi nagyszerű játékok modernizálására, amelyben egy tengeralattjáró parancsnoki hidján találja magát a játékos. Az időpont a II. világháború, és a helyszín az Atlanti-óceán, ahol a német U-Boatok farkaskalkái lelkesen vetik magukat a szállítóhajók konvojaira – és némileg kevesebb lelkesedéssel veszik tudomásul, hogy nemcsak virgonc rombolók hajigálják őket mindenféle durrogó eszközzel, hanem a levegőben dühösen



zümögő torpedóvető gépek is. A szokásos küldetések és campaign mellé a játéknak terveznek egy külön Internetes változatát is, amelyben összesen 32 játékos csépelheti egymást lelkesen a víz alatt, a víz felszínén és a víz felett. Megjelenés az év végén.

## APRÓSÁG

■ Hamarosan tovább dűl a virtuális fantasy-háború, ugyanis az Origin bejelentette, hogy – az Ultima IX után – jövőre megjelenik az Ultima Online 2 is.

■ Kretén zenék rajongóinak igen kellemes hír, hogy az Interstate '76 fantáziadús l'82 címet viselő folytatásában három még soha ki nem adott Devoszámot is hallhatnak, amelyet a roppant lökött együttes még ugyanabban az évben rögzített. A játékot az Activision egyébként november közepére ígéri.

■ Heroes of Might & Magic-megszállottak előgedetten vehetik tudomásul, hogy Armageddon's Blade címmel októberben jön a kiegészítő a HOMM3-hoz, benne többek között 2 új hősofztályal és 12 szörnyvel.

■ A telepések nem telepedtek rá a babérjaira: a Blue Byte bejelentette, hogy Quest of the Amazons címmel egy új kiegészítő érkezik hozzá, továbbá már dolgoznak a negyedik részen is. Az előbbi október, míg az utóbbi a jövő év végére várható.

■ Az úrbeli telepéseknek sem kell sokáig szomorkodnia, mert Allen Crossfire címmel jön a kiegészítő Sid Meier Alpha Centauri-jához új tudományokkal, titkos kutatásokkal és építményekkel, amely az ígéretek szerint majdnem a duplájára terjeszti ki az eredeti játékot. Pedig már az is bőven elég volt...

■ A 3dfx rendszerint eddig mindig két számmal nagyobb Voodoo-t mutatott be a közönségnek, mint amit az a boltokban éppen megvásárolhattott, de most önmagukhoz képest kezdenek lemaradni. A Nupalm kódnevet viselő 4-es sorozat bemutatását ideén őszre tervezték, de most már biztos, hogy a jövő év zenéje lesz.

Igen különös dolgot vettek a fejükbe a Metropolis programozói, amikor nekiálltak az évvégi szezon egyik legkellemesebb darabjának ígérkező Gorky 17-nek. Úgy gondolták, hogy összeházasítják három játéktípus legkellemesebb tulajdonságait: a ka-

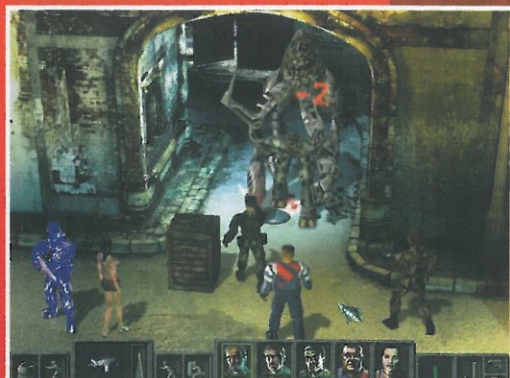
# GORKY 17



A helyszín ősrégi átokföldje, nagyban hasonlít Budapest egyes részeire

landjátékok izgalmait, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellemességeit és a körökre osztott stratégiai játékok taktikai vonásait. Mindehhez összeszedtek néhány olyan grafikai tálentummal megáldott figurát, akik esetleg egy Baldur's Gate-ben is megfelelték volna és kitaláltak egy meglehetősen bizarr játéktörténetet is, amit nevezhetünk sci-finek vagy horrornak, de leginkább mindkettőnek.

A történet 2008-ban kezdődik, amikor a NATO hírszerzői jelentik, hogy az orosz hadsereg megsemmisítette az egyik, Gorky 17 fedőnevű ún. titkos városát. Az egykori Szovjetunió idején ezekben folytak a legtitkosabb katonai kutatások, de az aktuális orosz kormány azt állítja, hogy a vasfüggöny lehulltával kiűrtették a városokat. A következő évben nemzetközi csapatok kutatják át a lerombolt várost, és egy laboratórium nyomaira



Az oroszoknak szemléltomást sikerült kifejleszteniük a nyolcadik utast



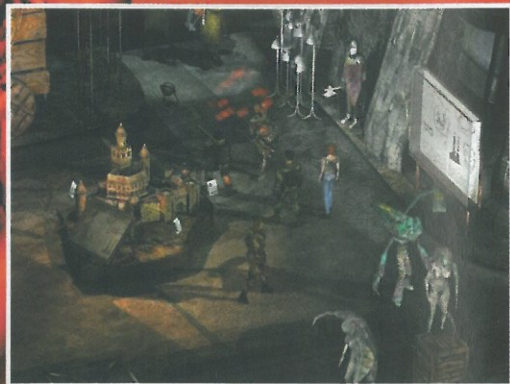
Az imádkozó sáska a neve ellenére sem kedveli felebarátait

bukkannak. Majd valami jóval kellemetlenebbre: elképesztő mutánsok támadnak rájuk, amelyek egyes részei emberek, a többiek pedig mintha valamilyen állattól vagy rovartól származnának. A média felkapja a hírt, és a NATO nem tehet mást, mint hermetikusan elzárja a várost a külvilágtól, és egy három főből álló akciócsoporthoz küld a helyszínre a helyzet tisztázása végett.

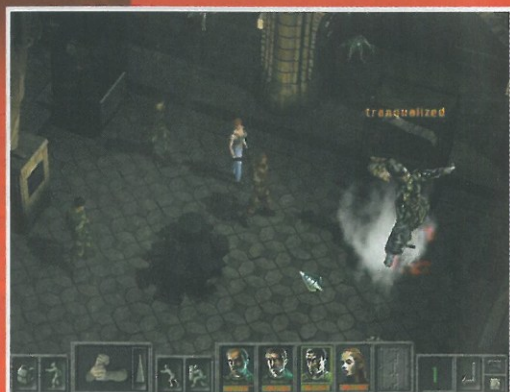
Így kezdődik a történet, amelynek kaland szálán végighaladva ki kell derítenünk, hogy mi folyik a Gorky 17-ben és mi áll az események hátterében. A cselekmény kifejlesztésénél elsődleges eszközeink a kalandjátékok szokásos arzenáljából kerülnek ki: tárgyakat találunk/használunk, rejtvényeket oldunk meg

és főleg: a többtucatnyi NPC-vel beszélgetve megpróbálunk minél több információhoz jutni. Mivel "egyhány" különös kreatúra nem nézi különösebben jó szemmel ténykedésünket, utunk során rendszeresen nézeteltérésbe keveredünk. Ilyenkor lép be a képbe a stratégiai és az RPG-rész: a körökre osztott küzdelemben a győzelem záloga, hogy a leghatékonyabb támadást hajtsuk végre, amely természetesen annak a függvénye, hogy milyen fejlettek a karaktereink. Hogy a három játéktípust, hogyan illesztették egymásba, azt jól szemlélteti az alábbi példa. Egy csatában péppé verjük az egyik szörnyet, aki megadja magát és kétségbeesetten könyörög az életéért. Cserébe azt ígéri, hogy leleplezi a lázadók egyik csatornában elrejtett lőszerraktárát. Bizonyágképpen odaadja nekünk a kulcsát is. Amikor elfogadjuk és követjük, csapdába vezet bennünket, ahol négy őriási szörny támad ránk minden oldalról...

Mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik. A zoomolható kamera fix nézőpontból mutatja a terepet, de van annyira intelligens, hogy szükség szerint (a játékos például belépett egy épületbe vagy esetleg harc tört ki) a legjobb szögbe váltson. Ennek minden egyes helyszíne egy-egy önálló, előre renderelt 2D háttér, amelyen a 3D figurák mozognak. A szereplők animációjához a csontváz-módszert választották, ami meglehetősen memóriatakarékos megoldás, az így megtakarított helyett viszont megtehető az animációs fázisokkal, hogy minél finomabb legyen a mozgás látványának minősége. A figurák által vetett árnyékokat a valós idejű megvilágítás szolgáltatja, melynek köszönhetően több fényforrás esetén egy-egy figura vagy 3D objektum akár több árnyékot is vehet egyszerre. Igen érdekes effekt a "3D" időjárás is, amely a Robo Rumble című játékban látott módszer erőteljes továbbfejlesztett változata. (Akinek még nem ment volna teljesen az idegeire a 3D, annak megsúgnánk, hogy természetesen a hanghatások is azok.)



Lovagterem, kissé oda nem illő lakókkal



A harcot persze nem csak a sérüléseket jelző repülő számok jelzik

Az ígéretek és a screenshotok tehát igen kellemesnek tűnnek (sőt, jobbára valóra is válnak, a demo ugyanis már körbepülte az internetet), ráadásul van egy külön jó hír is a játék kapcsán: a Topware magyarországi disztribútorának információja szerint nemcsak magyar nyelvű kézikönyvvel, hanem teljesen magyar nyelven lesz kapható a hazai boltokban.

## Gorky 17

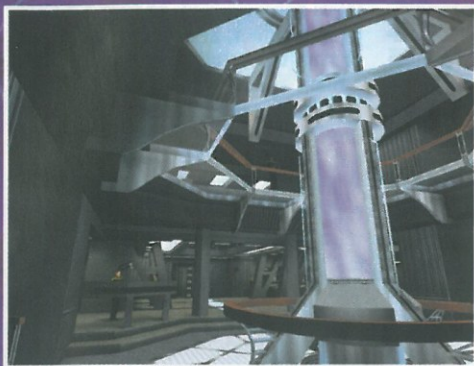
FEJLESZTŐ: Metropolis

KIADÓ: Topware

WEBSITE: www.gorky17.com

MEGJELENÉS: '99. november





Star Trek: Voyager - Elite Force

Activisionra ruházta a Star Trek teljes számítógépes jogait (hogy mennyi időre, az más kérdés), így 2000-től csak az ő kiadásukban jelenhet meg Star Trek-játék. Az Activision maga is egyből három játékot tervez egyszerre, és a még le nem kegyezett licencekből kifolyólag is várható néhány apróság.

Az tehát már most biztos, hogy a jövőben is kedvenc

játékai tengerében lubickolhat minden Star Trek-rajongó.

Az időrendi sorrendre fittyet hányva, kezdjük ST-körutazásunkat az Activision ST: Voyager-sorozatának első várható darabjával, ami az Elite Force alcímet viseli. A játékot egy igen jól hangzó nevű brigád fejleszt: az a Raven, akiknek többek között a

3D akció/kalandjátékot még nem igazán láthattunk Belőlük. Ezen a tarthatatlan állapoton próbál segíteni a Star Trek: The Hidden Evil, amelyen a Star Trek-ügyekben már járatos Presto Studios (ld. ST: The 25th Anniversary) munkálkodik. A történet a Next Generation világon alapul, és tulajdonképpen az utolsó mozifilm, a nálunk is bemutatott Insurrection eseményeinek a folytatása. A történetben egy az Akadémiáról frissen kikerült fiatal tiszt, Sovok zászlós szere-

kategóriába tartozik, és egyaránt irányíthatjuk benne a Szövetséget, a klingonokat, a romulánokat és a borgokat is, és attól függően változik a feladat, hogy melyik éppen fajt is irányítjuk. Megépíthetjük és harcra vezethetjük a különböző fajok 30-nál is több űrhajóját, amelyek között megtalálható a teherhajótól és az építőhajóktól kezdve a foton-torpedókkal felszerelt cirkálóig és csatahajóig egy rakás ST-hajó, köztük természetesen az Enterprise is. A hadműveleteken kívül

Azzal a megállapítással talán senki nem fog vitába szállni, hogy a számítógépes játékok között a legnépszerűbb univerzum a Star Wars. A dobogó harmadik fokától és lefelé már lehet vitatkozni (bár ott már minek?), de az is vitán felül áll, hogy az ezüstérmet a Star Trek kapná – sőt, ha a játékok számát nézzük, akkor talán még ennél előkelőbb helyezést is sikerülne elcsipnie. A Paramount filmársaság talán maga sem hitte volna, hogy milyen sikeresorozat vár rájuk, amikor 1966-ban újjárajtították a filmet, ami az elmúlt 33 évben egy virgocnk rákos daganat sebességével kezdett elburjánzani – és ez a folyamat a mai napokban nemhogy lassult volna, de mintha még rátettek volna egy

# STAR TREK-LÖKÉT

lapáttal. Az eredeti óta három további önálló sorozat is született (Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine és Star Trek: Voyager), amelyek részei most már lassan elérik a 100-as álmohatárt. Emellett az egyszerű Star Trek-rajongó még kapott 9 egész estét betöltő mozifilmet is, ha esetleg hiányérzete támadt volna.

Egy ilyen tuti név licencére természetesen a számítógépes játékipar óriásiai is éhes cápa-ként rontottak rá. Természetesen a Paramount licencjogaival sáfárkodó Viacom legnagyobb öröme, amely sajátos üzletpolitikával hol ennek, hol annak a kiadónak adott korlátozott jogokat valamelyik sorozatra vagy nagyfilmre, ami azt idézte elő, hogy gyakorlatilag már nincs is olyan jelentősebb kiadó, aki ne adott volna ki ilyen-olyan minőségű Star Trek-játékot. A helyzet mostanában azonban tisztázódni fog, a Viacom ugyanis tavaly egy exkluzív szerződéssel az

Hexen-2-t is köszönhetjük volt. A névből már lehet következtetni arra, hogy az akciójátékok kedvelőinek fog tőle felcsillanni a szemük, ha másért nem hát azért, mert a látványért a Raven kedvenc "munkaeszköze" a Quake-motor lesz a felelős (abból is a Q3-Arena-é.) A játékos ebben nem a parancsnok szerepében találja magát, hanem egy elit kommandóegység zászlósaként ténykedik. Az egységnek természetesen az a feladata, hogy a maga kis eszközeivel megoldja azokat a problémás helyzeteket, amellyel a Voyager űrhajó küldetései során szembekerül. Az eszközök természetesen a sorozatban látott cuccok, és fegyverekből várhatóan nyolc darab lesz a játékban, ami a Voyager fedélzetén kezdődik, de lesznek klingon és borg hajókon zajló küldetések is. A tüzérv természetesen fontos momentum egy FPS-ben, de lévén egységéről szó, néha jobb eredményeket hozhat, ha nem tesszük ki veszteségeket a csapat tagjait, azaz a lopakodó stílust is muszáj lesz használni. Nyilván a konkurens Half-Life-ből származó ötlet, hogy a kommandó többi tagjával is tudunk majd kommunikálni, illetve talán lesz egy olyan lehetőség is, hogy szöveges parancsokat is elfogadnak. A Q3-motorból már nyilvánvaló lehet, hogy az Elite Force a jövő zenéje: megjelenése a jövő év őszén várható.

Star Trek: Voyager - Elite Force



Star Trek: The Hidden Evil

űrállomásokat építhetünk, továbbá új kiegészítő felszereléseket is kutathatunk. A laza történet köré épülő 26 küldetés egyikében másikában akár harminc hajóból álló flottát is tartozhat a parancsnokságunk alá. A játék gépeinek modellezéséhez a készítők ugyanazokat a modelleket használták, mint a filmtorpedókhöz, így tehát gyakorlatilag teljes "élethűség" várható (azt persze nyilvánmondani sem kell, hogy ahhoz viszont kell 3D-kártya), mint ahogy az átkötő videóknban is csupa ismerős alak jelenik meg.

Az Interplay hamarosan megjelenő Klingon Academy és a Starfleet Command című művei mellett a Star Trek-univerzum tehát ezzel a három eltérő kategóriájú Activision játékkal bővül, bár kövte hiszem, hogy itt abba is hagynák. Az idő pedig majd valószínűleg eldönti, hogy jót tett-e a Star Trek-játékoknak, hogy egyetlen kézbe kerültek a számítógépes licencjogok.

pét fogjuk alakítani. Az első feladata az, hogy segítsen Picard kapitányéknak a Ba 'ku bolygón talált idegen romokat felderíteni. A felszerelés a phaserből, tricorderből és a kommunikátorból. Az utóbbival tartjuk majd a kapcsolatot Picarddal: a tulajdonképpen összefüggő történet tíz küldetésre tagolható, és minden egyes feladat előtt részletes eligazítást kapunk a feladatokról. A játékmenet leginkább a Resident Evil-féle játékok stílusát fogja követni: egyrészt végezzük a kalandozók szokásos dolgait (felfedezzük a terepet, tárgyakat gyűjtünk és használunk, valamint a többi szereplővel kommunikálunk), másrészt bőven akad olyan helyzet, amikor a phaserrel lövöldözve kell rendet raknunk a ránk vagy akár a békés bolygólakókra támadó különféle lények között. A megjelenítést egy vegyes 2D/3D megoldásra épülő grafikai engine támogatja: a helyszínek háttérre előre rendelt 2D, amelyeken poligonokból álló 3D szereplők mozognak. A játék tehát támogatja majd a 3D-kártyákat, de szoftver renderrel is elketyeg egy P200-as gépen.

A harmadik Activisionos-ST-játékra a Freespace és az űrhajó szimulátorok kedvelői fognak epedő pillantásokat vetni, a Next Generationre épülő Star Trek: Armada ugyanis ebbe a



Star Trek: Armada



Star Trek: Armada

“Hát már semmi se szent???” – efféle ingerült gondolatok motoszkáltak a fejemben, mikor először megpillantottam a Panzer General harmadik részét. Már a program neve is baljós dolgokat sugallt: Panzer General 3D Assault. (Hangsúly a “3D”-n.) No, nem mintha olyan borzasztóak lettek volna a kiszivárgott screenshots, csak épp ehhez a műfajhoz (értsd: tili-toli, körökre osztott stratégia) kevésbé illik a teljes 3D-s megjelenítés. Legalábbis szerintem. Először, s mindenek fölött, nehezen átláthatóvá teszi a csatateret, ami egy vérbeli stratégiai játéknál nem kifejezett előny. Emellett semmi olyan pluszt nem tesz hozzá a program hangulatához, mely indokolná a megnövekedett gépigényt – tehát jogsznak tűnt a megérzés, hogy az SSI galád módon beállt a sorba, s az egyre egészségtelenebb méreteket öltő 3D-mizériát meglovagolva óhajt új híveket szerezni a Panzer-sorozatnak. Üzletpolitikának ugyan nem rossz, ám az én konzervatív szívemnek felért egy tördőléssel.

Ennyi fanyalgás után úgy tűnhet, hogy a PG3DA-t (ej, be szép cím...) a futottak még kategóriába soroltam. Mit tagadjam, az első pár percben felettébb kritikusan szemléltem azokat a fránya poligonokat: valahogy nem akart bejönni az a homályos táj és a kartondoboz-városok. Egy biztos: aki Dungeon Keeper- vagy Populous-szintű vizuális orgiára számít, az csalatkozni fog. A régi motorosokon kívül ugyanis az SSI grafikusai is ismeretlen tájakra tévedtek, s ez néhol



Szervusz, Cruiser tank, én vagyok a 88 mm-es légvédelmi üteg. Ezt a támadás-dolgot tényleg komolyan gondoltad?



Hahh, mocskos ghurka, szóval bántod a szegény kis felderítőmet? Na várj csak, mindjárt bejut északról az a rohamlöveg...

meg is látszik művükön. Aztán lassacskán hozzászórtam e – Panzer Generalhoz méltatlan – perspektívához, s elkezdtem magát a játékot kóstolgatni. Jelentem alássan: határozottan kellemesre sikeredett.

## VAN ÚJ A NAP ALATT

Az SSI ezúttal nem csak a régi, felülnézeti perspektívával szakított, hanem az eddigi Generalok irányításával és szabályaival is. Alighanem az a cél lebegett a hiénalalkú managerek szeme előtt, hogy egy egyszerűbb, a szélesebb rétegek számára vonzó rendszert csináljanak. Példának okáért a szokásos, “pontért egységet” szisztéma végleg a süllyesztőbe került: minden ütközet előtt meghatározott számú egységet és parancsnokot pakolha-

ponton túl már csak gyengébb minőségű felszereléssel tölthetjük fel hadainkat. Ez a gyalogság illetve légvédelem esetében nem sok gondot okoz, ám a légi erőnél illetve harcokocsiknál igen hűsbavágó probléma lehet. Franciaország és Anglia elfoglalására például csak egy, azaz egy darab Me-109-est kapunk, a többi vadászpilótánk legfeljebb Me-110-el próbálkozhat. A téma ismerőinek fölösleges is lenne bizonygatnom, hogy ez miféle problémákhoz vezethet az a tömegesen előrajzó Spitfire-ek gyűrűjében.

leges képességeket. Ez akár 7-8 akciót is jelenthet, amihez legalább ennyire tapasztalt parancsnok is kell – tehát egy-egy veterán egység valóban aranyat ér. A már emlegetett különleges képességek szintén megérnek egy misét, feltűnésük nem csak színesebbé, hanem összetettebbé és realisabbá is tette a játékot. E különleges képességek függnek a parancsnok személyétől és az általa irányított egység típusától is, használatuk általában egy akcióba kerül. A választék finoman szólva is óriási: az orvítá-

# ÚJJÁSZÜLETÉS

# PANZER GENERAL ASSAULT

tunk dicső seregünkbe. Nem tévedés: teljesen mindegy, hogy az adott csapat Panzer II-esekből, Tigrisekből vagy pedig Stukákából áll – a pontokkal együtt a számolgatás is a kukába került. Hogy ez jó avagy sem, ki-ki döntse el maga. Egyrészt nem kell az elavult egységek újrafegyverzésével túl sokat bíbelődnünk, s a sereg összeállítását is küldetésről-küldetésre, teljesen szabadon variálhatjuk. Ugyanakkor viszont a People's Generalban remekül bevált “sok lúd disznót győz” taktika már nem igazán kivitelezhető, s ezzel sok kombinációs lehetőség is kiesett. Emellett az egységekre sem kell annyira vigyáz-

ni, mint az eddigi részekben, hisz a felszabadult helyre azonnal berendelhetjük a következő csapatot. A probléma ott kezdődik, hogy minden egységből csak egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésünkre, így egy bizonyos

Új elem, hogy minden egységhez tartozik egy parancsnok is, aki együtt fejlődik (s időnként hal) az alá rendelt egységgel. E parancsnokokat a küldetések után kapott előléptetés-pontok szétosztogatásával fejleszthetjük, az igazán kellemes dolgok úgy öt plecsnítől felfelé jönnek. Az, hogy egy jó parancsnok irányítása alatt álló egységek sokkal életképesebbek, az eddigi Generalokra is igaz volt. A PG3DA-ban azonban ez sokkal (de sokkal de sokkal) markánsabban előjön – a parancsnok személye gyakran többet számít, mint az általa irányított egység típusa. Először is a parancsnok szintjétől függ, hogy az adott csapat hány akciót hajthat végre az adott körben. Az egységeknél csak a maximális tüzelés illetve mozgás-parancsok mennyisége van megadva, ezek nemegyszer jócskán meghaladják egy kezdő parancsnok képességeit. Egy PzIV-es például egy körben akár ötször (!) is támadhat, eztán mozoghat és használhat külön-



Dicső hadaim épp egy vidám londoni kirándulásra készülnek

dástól az álcázáson át egészen a le-rohanásig van itt minden. Az eddig leírtak alapján gondolom mindenki hatalmas kedvet érez ahhoz, hogy seregét teleszórja a lehető legkeményebb parancsnokokkal – azonban ennek meg van a maga hátulütője. Ezek az úriemberek is foglalják a helyet seregünkben, egy igazán kemény parancsnok akár három (!) egységnyi helyet is elfoglal. Hát tessék, lehet kombinálni... Egységük pusztulásakor a parancsnok eltűnhet, illetve meghalhat: az előbbi esetben a következő ütközetben ismét bevethető, az utóbbihoz pedig aligha szükséges kommentár.

**HADJÁRATOK  
ÉS EGYSÉGEK**

Ami az előbbieket illeti, ezekből igen jól el van látva a program, négy hosszú és négy rövidebb hadjárat várja a vállalkozó szellemű tábornokokat. A legérdekesebbnek ezúttal is a Franciaországból induló hadjárat ígérkezik, itt Rommel apó személyében kell a jenkiket megrendszabályozni – a végső cél ezúttal is egy vidám, washingtoni túra nyélbeütése. A hadjáratok egyébként NAGYON széles szórást mutatnak a nehézséget

Az egységek egymáshoz viszonyított erőssége alaposan megváltozott a Panzer General 2 óta. Az alkotók érezhetően egy szintre szándékozták hozni a különböző fegyvernemeket, s ez többé-kevésbé sikerült is nekik. A harckocsik még mindig uralják a sík területeket, mi több, immár városi harcokban is egész jól használhatók. Amennyiben a támadás elrendelések egy gyalogos egység tartozkodik deli láncfalpasaink mellett, a megtámadott ellenfél (a gyalogsági támogatás miatt) nem kapja meg a terepből adódó jutalmakat. A

nélkül az esélytelenek nyugalmával botladozhatunk végig a városok és utak környékén beásott gyalogosok között. Általánosságban elmondható, hogy a PG3DA-ban nincs felesleges, vagy használhatatlan fegyvernem: minden egységnek megvan a maga szerepe, s egy komoly seregből egyik típus sem hiányozhat teljesen.

**KORREKT DARAB**

Az első pillanatok sokkjától eltévelyedtünk tökéletesen meg vagyok elégedve

Az irányítás szintén kellemesre sikeredett, bár némely opció (például az egységek listája) igen körülményesen csálható csak elő. A főhadiszállás-képernyő kusza kavalkádja egyébként a mai napig ideges szájrángásra készített, szívesen látnám a vétkes kisujját valamelyik SSI-brossúra mellékleteként.

A zene viszont egész egyszerűen zseniális. Ennyire hangulatos és legfőképp kellemes katonai indulókat rég hallottam, ajánlom őket minden vajtűfülü figyelmébe. Tán csak a Panzerlied üde, a Halál 50 órájából megismert taktusait hiányoltam – hiába, a political correctness ismét kiütéssel győzött a korhűség felett.

Egy szó, mint száz: a PG3DA (köszönet néked, óh, clipboard!) nagyon kellemes kis játék. Illetve nem is annyira kicsi, hisz a nyolc hadjáraton felül még jópár önálló küldetés is várja a nagyérdeműt. Ezek egy része ugyan a tapasztaltabb stratégák számára semmilyen kihívást nem jelent, ám a többitel hosszú hónapokon át el lehet szórakozni. Külön dicséret illeti a játék alkotóit, amiért nem elégedtek meg a leves felmelegítésével – a parancsnokok, különleges utasítások és

R3D  
ALT



"Régi mániám, tankkal végigmenni Hollandián..."



Íme a főhadiszállás: Nem túl szép, de legalább áttekinthetetlen

illetően: az olaszok elleni hadjárat például nevenségesen egyszerű, ám a Kesselring vezette csaták egyenesen rémálomba illőek. Ez utóbbiban már az első ütközet ötödik körében akkora szövetséges ellentámadás törött képen, hogy csak néhány meglepett pislogásra futotta hadvezéri géniuszomból. Szóval kihívás, az van. Muszkák viszont nincsenek, ami azért igen nagy udvariartianság az SSI részéről. Azt megértem, hogy az orosz szoftverpiac kevésbé jelentős, mint a germán vagy angol-szász, de azért nem kellett volna a II. világháború legvéresebb hadszínteréről teljesen elfeledkezni. Ejnye.

állandó le és fölpackolászás rengeteg akciót elvisz, így nem árt a tüzer-parancsnokokat állandóan fejleszteni. A légvédelemre nagyjából ugyanezek igazak, akárcsak a páncéltörő lövegekre – különösen a németek számára nélkülözhetetlen e két fegyvernem. Az egységek megnövekedett hatótávja és ütőereje miatt a pontos felderítés értéke is megnőtt, e

a PG3DA-val. A grafika ugyebár olyan, amilyen – meglehetősen szokatlan, közelről nézve nem is túl pofás, ám a célnak végső soron megfelel. Jómagam eddig tán három alkalommal váltottam perspektívát, ami szerény véleményem szerint két dologra utal: a) előzetes aggodalmaim ellenére a játéktér tökéletesen átlátható, b) tők főlőlesleges volt ezzel a 3D-s izével szórakozni. Az egyetlen zavaró momentum az volt, hogy a csukaszürke uniformisban feszítő német egységek hajlamosak elveszni a városban – ez London bekerítésénél például roppant idegesítő volt.

utánpótlás megvariálásával új ízeket is belecsempésztek e méltán legendás sorozat legújabb részébe. Hozsanna nekik.

T.J.



Ez a páncéltörő löveg már tudja, hogy nem jó Stuka alatt lakni

**Panzer General 3D**  
 FEJLESZTŐ: SSI  
 KIADÓ: Mindscape  
 WEBSITE: www.ssionline.com  
 MEGJELENÉS: október

**Ketycere**  
 Minimum: PII-233, 64MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: PII-300  
 3D-gyorsító: D3D, 3Dfx  
 Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

**Külsősin/helbecs**

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

**Summa summarum**  
 Szép is, jó is – de miért akartak belőle Populous3-at csinálni?

**végítélet**  
**90%**

A kérdés örök: vajon mi vár ránk a halál után? Hát egy biztos: ha a Shadow Manben látható Halálmezszye, akkor én még nagyon sokáig szeretnék élni... A Shadow Man egy horror játék, méghozzá nem is akármilyen. Nem is annyira a szó szerint patakokban folyó vértől, a zombiktól, és az alvilági démonoktól lúdbörözik a játékos háta, ha-

nek, hogy az erő, amit keres, létezik, de csak az úgynevezett Sötét Lelkekben. Légió megkéri Jacket: csatlakozzon hozzá, és segítsen felépíteni egy menedékhelyet a túlvilágon, ahol a hozzájuk hasonló lelkek egyesíthetnék erőiket. Ennek központjában a holtak lelkei hajtanak az ördögi gépezetet, mellyel az Armageddon katonáit előállítanák. Légió szavait hallgatva Jack lelkesen átlépi a halál küszöbét... Miután végignéztük a jelenetet, ugrunk időben és térben, s immár napjainkban járunk, egy New Orleans háztömb egyik szegényes lakásában. Mama Nettie – a voodoo papnő, aki az Árnyak Maszkját Mike mellé operálta – egy különös álmot lát. A profetikus látomás szerint az Apokalipszist öt sorozatgyilkos hozza el. Itt az idő, hogy Shadow Man átkeljen a túlsó oldalra, és elmenjen oda, ahová az örült és aberrált

gyilkosok lelkei távoznak. Össze kell gyűjtenie a Sötét Lelkeket, még mielőtt Légió egyesítené őket.

A Sötét Lelkek (kivéve azt az ötöt, melyek a Való Világban szabadon garázdálkodnak) az ún. Govikba vannak bezárva. A Govik úgy nézne ki, mint holmi nyársra húzott szívek. Csakis a Shadow Man tudja felnyitni őket, s ő is csak

akkor, ha birtokában van a Sötét Erőinek. Ez utóbbi azért lényeges, mert néhány Govi a Való Világban található, és amíg nappal van, addig Mike nem tud Shadow Manné változni...

### SHADOW MAN KÉPESSÉGEI

A Shadow Man kitűnő példa arra, miként kell egy Tomb Raider-szerű játékot



A börtön ablakába soha nem süt be a nap, és elég nagy fejetlenség is uralkodik

nem attól a leírhatatlan atmoszférától, ami az egész játékot körüluggi – főként a félelmetes hangzású zenékre, és még inkább a körültekintően kiagyalt történetre célzok. Szerintem a Tomb Raider óta nem készült ennyire eredeti és izgalmas 3D akciójáték.

A képregény biznisszenben is érdekelt Acclaim hivatásos írókra bízta a történet megformálását. A sztori először comics-formában elevenedett meg és a sorozat első hat részét dolgozták fel a játékban. A történet kicsit hasonlít a Turokhoz, már amennyiben itt is egy másik világból érkeznek a betolakodók, akikkel szemben meg kell védenünk a Földet. A másik világot ezúttal úgy hívják: Halálmezszye. Minden lélek a Halálmezszyére távozik, miután a Való Világban már nincs több dolga. Egyetlen kivételtől van csupán, aki szabadon közlekedhet az élők és a holtak birodalma között: a Shadow Man. Ha leszáll az éj, a



A Lakberendezős Gyilkos egyik szolid kis tárlata

## "BALJÓS ÁRNYAK"

# SHADOW MAN

Shadow Man halhatatlan voodoo harcosává válik. A jelenlegi Shadow Man Michael Lettójának hívják – az ő történetét ismerhetjük meg a játékban.

Mint tudjuk, a világvége valamikor mostanában esedékes; már csak az kérdéses, hogy miként fog ez bekövetkezni. A Shadow Man meséje szerint természetfeletti erő hozza el az Apokalipszist, mely már sok évvel ezelőtt megkezdte az előkészületeket. A játék indításakor a múlt századi Londonba kerülünk, pontosabban a város csatornarendszerébe. Hasfelmetező Jack a kudarcait elemzi a rejtek helyén: nem sikerült megtalálnia az emberi lélek kézzel fogható megtestesülését, melynek elvételével saját halhatatlanságát biztosíthatta volna. Elkezdésében már az öngyilkosságot fontolgatja, amikor váratlanul megjelenik nála valaki. "Légió a nevem: mert sokan vagyunk" – mutatkozik be egy bibliai idézettel az ismeretlen, majd elmondja Jack



Lidérces hangulat, briliáns játékmélet, 30-40 órnyi kihívás: több se kell egy jó horror-játékhoz. Esti mesének ideális a Shadow Man – feltéve, ha alvás helyett játékkal kívánjuk eltölteni az éjszakáinkat. Amint már említettem, egy eléggé egyszerű, ámde használható térképet mellékeltek a játékhoz, mely nagyságrendileg eligazítást nyújt, mit hol kell keresni. Csupán két ajtó hiányzik a térképről.

**TÁRGYAK**

**Teddy Bear:** a mackó a helyszínek közti utazáshoz szükséges. Már a játék elején megkapjuk Nettie-től. **The Prophecy (les cartes):** az előző Shadow Man hátrahagyott egy könyvet, melyet az egyik túlvilági

**Flashlight:** az elemlámpa nem egy nélkülözhetetlen tárgy, bár praktikusabb, mint fáklyával világítani. **Jack's Journal:** Hasfelmetsző Jack naplója értékes információkat rejt. A "szörnytermelő motor" leállításához szükséges kódokat találhatjuk benne (géptermek szerinti felbontásban). **Retractor:** Az Azilum katedrálisából öt mágikus kürtő vezet a Való Világ sorozatgyilkosaihoz, de ezek közül három nem működik. Az aktiválásukhoz van szükségünk a három retractorra. **Prism:** Az Azilum, pontosabban az ott lévő motor négy géptérme közül háromhoz csak a Való Világból lehet eljutni a három utolsó gyilkos kinyírása után.

**EVILÁGI FEGYVEREK**

**Handgun:** Mike alapfegyvere, mely a Való Világban sima lőfegyverként funkcionál, míg a Halálmezsgyén az ellenségek lelkeit lehet vele elszízni. **Shotgun:** Mike két shotgunt is talál a Való Világban – kár, hogy csak kevés patron fér a zsebébe. **MP-909:** "csinos" kis géppisztoly, melyhez 9mm-es löszert kell gyűjtenünk.

ajtó, ami egyébként ugyanazon a tájon található, mint a többi azonos szintű átjáró. A mögötte rejtőző Marreau – azon kívül, hogy egy támadó varázslathoz jó – a Rada Dobok megszóllatásához szükséges. A dobolással a bedeszakozott átjárókat szabadíthatjuk



A kőteremben levő Govit kicsit körülményes volt megközelíteni



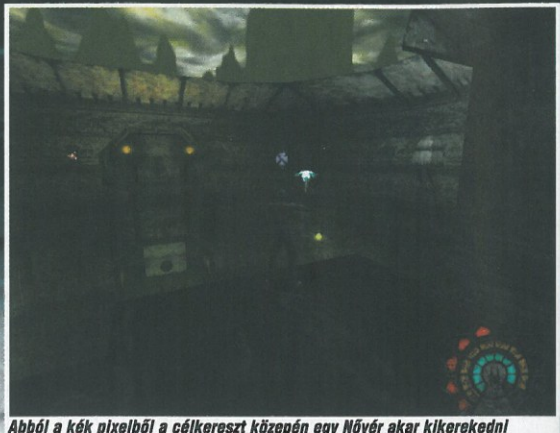
Átmentünk Quake-nézetbe, ami ugyan nem sokat ér, de Batman túlvilági rolnkarnációját ellen kimondottan jól jön

ösvényen találunk. Benne tarokk kártya-szerű lapok mondják el az apokalipszisról szóló jóvendölést. **Poigne:** ez egy karperec, melynek segítségével képesek leszünk felmászni a vérzuhatagokon. **La lune, le soleil, la lame:** ebből a három tárgyból az ún. Eclipser tört lehet összerakni, ami egy különleges rituáléhoz szükséges. Ezzel világos nappal sötétséget lehet varázsolni. A Való Világban van szükség rá, mivel arra nincs idő, hogy Mike megvárja az éjszakát. Ha megvan mindhárom "alkatrész", Nettie végzi el a szertartást – hozzá kell tehát elvinni őket. **Engineer's Key:** az Azilum gépezeteit működteti ez a kulcs – többnyire ajtók nyitására szükséges. **Key Card:** feltehetően egy ör fejeztette ott (a kezével együtt) ezt a kulcskártyát a börtön egyik leolvásójában – értelemszerűen a börtön egy-egy szektórájának a biztonsági rácsait nyithatjuk fel vele. **Accumulator:** akkumulátorból több is van; a "játészóház" vitrinjeit lehet nyitni velük.

Az ún. lélekkapukat nyithatjuk fét a prizmákkal, amiket a bűnözőktől vehetünk el: a kapuk előtti fényugárba kell illeszteniük őket. **Book of Shadows:** ez a könyv az eminens játékosok jutalma, a poénját inkább nem lövöm le. A tízes szintű ajtó mögött található, azaz mind a 120 Sötét Lelket be kell gyűjteni a felvételéhez.

**TETOVÁLÁSOK**

A mágikus tetoválásokat a túlvilági templomokban égethetjük Shadow Man testére. Három van belőlük. **Toucher:** segítségével a forró tárgyak megfoghatóvá válnak, vagyis el lehet tolni az izzó blokkokat, vagy megkapaszkodhatunk a tüzes peremeken. **Marcher:** a birtokában Shadow Man képes lesz izzó köveken gyalogolni. **Nager:** ezzel Shadow Man teljesen "tűzbiztos" válik, s egy ilyenekkel akár a lávafolyamokban is megmártózhat.



Abból a kék pixelből a célkereszt közepén egy Nővér akar kikerekedni

meg a mágikus pecsétektől. Bár a legtöbbször az így feltárt helyeken csak Cadeaux-kat találunk, néhány Sötét Lélek is csak ekképp közelíthető meg. **Calabash:** ez a tárgy is hiányzik a térképről. A Vér Templomában kell keresni. A bejárat után (ahol a maci megjelenik) a két magasban lévő, leereszthető szobor közül a jobb oldalihoz kell felmászni. A szobor mögötti úton a "liftező" platformig kell haladni, amivel egy átjáróhoz emelhetjük fel magunkat. Egy jókora helyiségre lyukadunk ki, benne rengeteg olyan kölappal, amin a Calabash szimbóluma látható. Menjünk tovább a zöld járaton a kilences szintű ajtóig. Mögötte van a Calabash, amivel aztán robbantani lehet. Különös tekintettel robbantgassuk az olyan kölappokat, amiket az imént említettem. **Enseigne:** hathatós pajzs, ami bármilyen támadást kivéd. Igencsak "zabálja" a varázserőnket, úgyhogy én például nem nagyon használtam. **Violator:** ez a pengéket kilövő fegyver nem is annyira voodoo fegyver, de mivel az Azilum egyik szobájában lehet felvenni, mégis itt soroltam fel. A megszerzéséhez akkumulátorokat kell gyűjtenünk...

**TITKOK**

A Secrets menüben titkos helyek felfedezése után olyan "jöpöfa" dolgok jelennek meg, mint a szereplő átváltoztatása egy kutyára, vagy a nagy fej mód. A "titkos helyek" alatt körülmenyesen megközelíthető pályaszakaszokat kell érteni, amelyek elérése amúgy nem fontos a végigjátszás szempontjából.

V.Z.

**Shadowman**

FEJLESZTŐ: Acclaim Studios
KIADÓ: Acclaim
WEBSITE: www.acclaim.net
MEGJELENÉS: megjelent

**Ketycere**

Minimum P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: -

**Külső/belbelső**

Látványosság	□
Játszhatóság	□
Szavatosság	□
Zenebona	□

**Summa summarum**

Rendkívül "bajos" pszicho-horror, ráadásul még akciójátéknak sem utolsó

**végítélet**

**92%**



Tök jó kis szertartás: Nettie egy tört vég hősünk mellkasába, amitől aztán sötétség lőn. Talán egyszerűbb lett volna a villanykapcsoló használata

# 500MHz Hordozható ERŐMŰ

A világ  
legerősebb  
gépe!

Elképesztő kiépítettségű  
gép kiváló 14.1" TFT  
színes kijelzővel,  
8MB videó és masszív  
128MB rendszer-  
memóriával, gyors  
10.1GB merev-  
lemez kapacitással,  
32<sup>MAX</sup> CD-ROM-mal,  
Intel® Celeron 500MHz  
processzorral és DVD vagy  
CD-író beépítési  
lehetőséggel.

Made in Germany



## 509.900 Ft

### GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 8MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

**Nettó ár: 489.900 Ft**

### GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

**Nettó ár: 379.900 Ft**

### GERICOM Overdose Polo

- 12.1" CCS (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32<sup>MAX</sup> sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

**Nettó ár: 299.900 Ft**

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.  
351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu  
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.  
220-5286, 220-5289, gaalk@compugroup.hu  
CompuGroup Szeged Móra u. 38.  
62/442-217, szeged@compugroup.hu  
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.  
52/322-999, debrecen@compugroup.hu  
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.  
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu  
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.űh.  
72/212-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.  
94/340-842, szombathely@compugroup.hu  
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.  
96/415-434, gyor@compugroup.hu  
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.  
22/320-105, vigvari@mail.aiba.hu  
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.  
99/334-278, sopron@compugroup.hu  
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.  
74/319-663, szekszard@compugroup.hu  
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.  
220-05-00, spec@compugroup.hu

ACOMP PEST1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
ACOMP BUDA1125 Budapest, Királyhágó utca 2.  
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963  
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092  
ANSAN COMPUTER1119 Budapest, Bárfai u. 24.  
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu  
ANSAN COMPUTER5600 Békéscsaba, Temető sor 8.  
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu  
ANSAN COMPUTER9700 Szombathely, Kötő u. 12.  
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

A Talonsoft nevét nyilván nem kell bemutatni a háborús stratégiai játékok szerelmeseinek, hiszen már jónéhány éve hosszú, tömört sorokban nyomják sajátos stílusú, körökre osztott cuccaikat a szobagenerálások legnagyobb örömére. Ha jól emlékszem, a Battleground Ardenne című kis mókájukkal ők csinálták az első, kimondottan Windowsra gyártott háborús játékot. Később ez a szokatlan végelethatatlan áradattá változott a II. világháború, az amerikai polgárháború és a napóleoni háborúk különféle epizódjaiból. Szó se róla, a maguk idején az első elég kellemes kis szórakozást nyújtottak a rászorulóknak, de azért idővel az ember már kezdett megcsömörölni tőlük: egyrészt a különböző fázisokkal szétszabdalt játékmenet kissé körülményessé tette őket, másrészt már a maga idején is kissé szegényes grafika is elég rétegjátékot csinált belőlük – és amikor már a tizenötödik Battleground Akármí jelent meg, ami gyakorlatilag mege-

retein túl a játék legnagyobb erénye az élet-hűség: a térképeket a német és orosz parancsnokok által használt 1:50.000 léptékű térképek alapján tervezték (a jó öreg hatszögek körülbelül 250 méternek felelnek meg); gyakorlatilag a keleti fronton bevetett fegyverek közül az összes megtalálható, valóság-hű paraméterekkel és természetesen azokban az időszakokban, amelyekben rendszerben álltak, sőt ugyanabban a szervezeti felépítésben, mint eredetileg (egy motorizált zászlóalj összetétele például az adott nemzet adott időszakban létező felépítésének hű mása). Szóval az egész kivitelnek csak taposolni lehet, mert elképesztő, hogy milyen precíz kutatómunka fekszik benne. Mindehhez jön a játékmenet néhány sajátos vonása. A történet nagy vonalakban a kategória szokásos hagyományain alapul: minden egyes csapathoz hozzá van rendelve egy bizonyos számú – fontosságától függő – győzelmi pont (VP), amelyet elpusztításukkor bezsebelhetünk; továbbá vannak bizonyos kulcspozíciók, amelyeket egy-egy ütközethet el kell foglalni vagy meg kell tartani. Ezek után jönnek a kavarások. Teljesen logikusan van néhány olyan küldetés típus (például az áttörések), ahol tulajdonképpen nem az a legfőbb cél, hogy az adott számú körben minél több ellenséges egységet elimináljunk,

nek az úgymond magasabb egységeket valamennyire együtt mozgatni. Minden magasabb egységhez (zászlóalj-, ezred- és így tovább) tartozik egy-egy parancsnokság (HQ), amely egyrészt utánpótlást oszt az alárendelt egységeknek, másrészt újra szervezi a szétverteteket. Ha egy egység a HQ-ja hatótávolságán kívül van, akkor nem kap löszert, Disrupted állapotban nem mozoghat az ellenfél felé, amíg újja nem szervezik – szóval a harcmezőn valamelyes fegyelem uralkodik.

Az Eastern Front II tartalmazza egyrészt a teljes első részt, a mission disket, továbbá még az egészet ki is bővítették néhány dologgal. Az újdonságok közül az első szembetűnő dolog, hogy a felszín típusok kibővültek. Mivel – ha jól számolom – 33 különböző típus

vernemenként ismerteti is őket. Szereplők: németek, lengyelek, szovjetek, finnek, románok (a tengely és a szövetségesek oldalán külön-külön), olaszok, szlovákok. Természetesen magyarok is szerepelnek a játékban: van Csaba felderítő, Toldi és Turán könnyű harccsák, Zrínyi rohamlővegek, satöbbi. Lusa voltam leszámolni, de lehet olyan 1.500 különböző típus (magyarból a parancsnokokon kívül olyan 70). Szóval



"Honved In Russia" – na, ez egy érdekes kanyar

gyezett a többivel, még a legfanatikusabb stratégák is kezdték csúnyán forgatni a szemüket. Talán már a Talonsoftnál is rájöttek, hogy ráfér némi modernizálás az engine-re, amelynek első eredménye az Operational Art of War, majd az Eastern Front lett.

## FRONTÁTVONULÁS

Az Eastern Frontot és a hozzá kiadott mission disket volt szerencsém nekem tesztelni 98/10. számunkban, és meglehetősen elképedtem tőle. Tulajdonképpen arra a sémára alapult, mint amit a Panzer General tett népszerűvé – csak ahhoz képest egy kicsit nagy volt. NAGYON nagy. Pedig tulajdonképpen egy számmal kisebbnek kellett volna lennie, kábé "akkorának", mint a Panzer General 2: míg a PGI-ben hadászati szinten (hadseregcsoportokat irányítva) működtünk, addig itt csak harcászati (zászlóalj-, ezred-, dandár-, hadosztály- vagy hadtestparancsnokként). Az egy más kérdés, hogy itt a zászlóalj szintjén irányítunk annyi csapatot, mint a Panzerekben – a tíz bonyolultsági fok legkeményebbikében már 750 (igen: HÉTSZÁZÖTVEN!) egységnél is több csapatot kommandírozhat mindenki, aki végérvényesen megőrült és mindenképpen a számítógép előtt akar végegyengülésben meghalni. Az egészben az a legjobb, hogy a játék jóval bonyolultabb, mint a Panzer, de mégis sikerült egy viszonylag egyszerű játékmenetet, és a hozzáillő kezelőfelület kialakítani. Első látásra az alant sorjázó ikonerdő és a felül terpeszkedő pull down menühegyek ugyan kicsit ijesztően hatnak, de tulajdonképpen az egész kezelés az egészre alapul, esősebb napokon meg néha nyomkodnunk kell a Ctrl-t is. Elképesztő mé-



Apró gondok akadnak, de a gyorshadtest gyorsan nyomul előre Ukrajnában

sokkal inkább az, hogy a területen minél több csapattal áttörünk. Ilyen esetekben van egy-két kilépési pozíció a térkép "túloldalán" (rendszerint utakon), amely kezdetben nulla VP-t ér, de annál nagyobb lesz az értéke, minél több csapatunk kilépett rajta (vagyis áttört). Virgoncabb parancsnokok szomorúan fogják tapasztalni, hogy nem lehet (vagyis inkább nem igazán ajánlatos) kelekótya módon kényükre-kedvükre ide-oda száguldozni a csapatokkal: kénytelenek lesz-

van, megkímélem az olvasót a felsorolástól. Az újdonságok a különböző teherbírású hidak, a városok beépítettsége és a kőfalak. Hogy új csapat típus van-e, azt sajnos nem tudom megmondani. Ennek igen egyszerű a magyarázata: mint már utaltam rá, gyakorlatilag az első részben és a mission CD-n minden egység szerepelt, ami csak a keleti fronton felbukkant bármelyik hadviselő színeiben. A kézikönyv szép sorban, országonként, időrendben és fegy-

érhető okokból nem tudom, hogy az előzőekhez képest van-e új csapat (a readme-ben egyébként is fel vannak sorolva) – az viszont biztos, hogy a műszakiaknak most van pár új parancsuk (aknákat szednek, továbbá lerombolhatnak egy kőfalat vagy hidat). Légi egységből szintén van új: az előző Eastern Frontokban kizárólag Stukák és Sturmovikok szerepeltek, mintegy repülő tüzérésként (úgy működtek, mint az indirekt módon tüzelő

## KELETEN A HELYZET VÁLTOZT

# EASTERN FRONT

# II





Ma rossz napja lesz ennek az Irvának: négy egység rohamozza meg



"Kapolnasnyeken" német harckocsioszlop halad át. Balra a Velencei Lake

ágyúink). Fenti két jeles versenyző most is megvan (különböző típusváltozatokban), továbbá kiegészül a létszám még az egyes nemzeteknél rendszerben álló pár csata- és vadászbombázó repülőgéppel (4-8 típus országonként) – a használatuk viszont változatlan. Egyébként ha ebben az impozáns játékban van egy kis hiányosság, akkor az a légi-erő alkalmazása: még mindig kizárólag tűzér-ségként üzemel, elfogó vadász bevetést még mindig nem lehet repülni.

**SCENARIÓK**

Na igen, a küldetések elég vidám részei a játéknak. A CD-n megtalálható a gyakorló missziók mellett az első rész és a mission

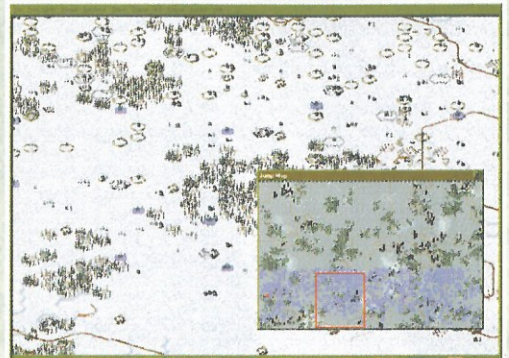
összes campaignje mellett még kapunk egy pár újat is. A hadjáratok között megtalálható a keleti front összes nagyobb szabású hadművelete 1939-45 között (lengyel hadjárat, szovjet- finn téli hadjárat, Barbarossa-hadművelet, Sztálingrád, Kurszk – egyszóval minden). Van egy kellemes meglepi is, amit úgy hívnak "Honved in Russia". Ebben a '41-ben Ukrajnába kiküldött magyar gyorsadtest egyik parancsnokaként fogunk ténykedni. A legjobb az egészben az, hogy ugyebár campaignnél kiválaszthatunk egy arcképet is magunknak – a magyar hadműveletnél nemcsak hogy magyar tiszték fotói közül választhatunk, hanem magyar neveket is kínál fel a játék! Hát ez igen korrekt. (Az más kérdés, hogy rendszerint nem a fotóhoz tartozó nevet kapjuk – de ne legyünk maximalisták...)

Az Eastern Front családjának jellegzetessége a két különböző típusú campaign: a dinamikus és a linkelt (vagyis statikus). A hasonló típusú játékokban inkább az utóbbi stílushoz lehet szerencsénk: a hadművelet küldetései fix sorrendben követik egymást, történelmileg valóságú térképeken, és a győzelem szintje befolyásolhatja a következő küldetést – a parancsnoki szint, a szervezeti felépítés és a játékos által vezetett oldal viszont fix, nem lehet választani. A dinamikus hadjáratok viszont véletlenszerűen generáltak, bármelyik oldallal játszhatunk bármelyik parancsnoki szinten, és a standard egységeink is fejlődhetnek a hadjárat során. Ennek a stílusnak külön sajátossága, hogy kiválaszthatunk egy vezért is, tetszés szerint! fotóval, aki – rendszerint egy dzsipen – fel-alá bók-láshat a harcmezőn, javítva a csapatok morálját és támadási hatékonyságát, jóval nagyobb mértékben, mint a HQ-k. Sikeres csaták megvívásáért természetesen különféle

plécsniket szerezhetünk, idővel pedig előléptetést (magasabb parancsnoki szintet) ajánl fel a program. Az egy más kérdés, hogy ha teszem azt, vitéz CoVboy, karpaszományos szakaszvezető a hősi halottak listájára kerül, akkor természetesen a katonai karrier véget ér. Szintén az Eastern Front sajátossága, hogy campaignt nem lehet menteni csata közben (a gép automatikusan ment, de csak egy-egy küldetés végén). Ez valóhol annyira is, ha már minden annyira élethű: nyilván másként alakultak volna az események, ha mondjuk Paulus Sztálingrádnál visszatölthette volna a legutolsó állást.

**HOSSZÚ TÉLI ÁLOM**

Szóval az Eastern Front II egy picit méretes játék. Szerintem egy kicsit túlságosan is az: igazából akkor lenne jó, ha más játék ezen kívül nem is létezne. Szépen elvermelénk vele néhány évre egy csendes zugban, és amikor már a felét lejárítottuk, akkor térdünk körül kavargó szakállal kinéznénk a napfényre, hátha odakint is van valami érdekes. (Megjelent például a harmadik rész.) Ha már a sorszámkönl tartunk: igazából sokkal inkább egy Eastern Front Gold nevet érdemelt volna a játék, mint egy sorszámt, mert igaz, hogy ugyan van benne némi újdonság, de inkább egy kibővített EF-nak felel meg (amit egyébként is egy pakkban árultak a ki-gészítő lemezzel). Aki azt megvette, az EF



Gondoltam elmegyek Sztálingrádba hadtestparancsnoknak – mikor meg-láttam, hány csapat várja parancsaimat, elhessegettem ezt a gondolatot

installáltam custommal (ne foglaljon itt nekem fél gílgát, a zenéket töltögesse) – erre síri csöndben zajlott a csata. Pedig a zenéről kár lenne lemaradni, mert legalább olyan jók, mint az előző részben. (Mellesleg T.J. koma hiányolta a Panzer 3D-ből a "Halál 50 órájá"-ból ismert Panzerliedet – itt esetleg meghallgathatja.) Ettől függetlenül a játékot mindenkinek csak ajánlani tudom, akinek csillogni kezd a szemé, ha egy Panzer General-stílusban játszódo, bár annál tán bonyo-ltabb játékról hall – még akkor is, ha eme grafika felett némileg már el is járt az idő. Egyre azonban nem árt vigyázni: bármelyik irányból futsz neki, ez a játék nagyon hosszú – és nem lehet abbahagyni.

CoVboy

**TOZATLAN  
ONT**

disk 50-50 scenarioja, és ha valaki még keveselíné a dolgot, csináltak még egy ket-tőt hozzá – ezt se számolga-tam, de a dobozon az van, hogy most már több mint 150 küldetést játszhat a pol-gár a keleti front különböző helyein és időpontjaiban. Itt aztán van minden, még igazi kurló-zumok is: az egyik scenario-ban például a Franco által küldött spanyol Kék Hadosztályt vezethetjük harcba. Magyar küldetésből is akad öt darab: kettő az orosz pusztában (érde-kes, Don-kanyar nincs), kettő a Kárpá-tokban (az egyik az áltállt románok ellen) és egy '45 márciusában, a "Tavaszi Ébredés" hadművelet idején. A scenario-k 10 különböző komplexitásra vannak osztva, amely egyben nehézségi fokozat is, mivel meghatározza, hogy mennyi csapatot fogunk irányítani: az 1-es szintűeknél csak 20, míg a 10-eseknél 750-nél is több a sereg létszáma.

**CAMPAIGNEK**

A hadjáratokra ugyanaz vonatkozik, mint a scenariokra: az első rész és a mission disk



Komolyabb nézeteltérés Berlin előtt. A "Grisa, gyge nyimecki?" kérdésre legalább egyértelmű a válasz

**Eastern Front II**

FEILLESZTŐ: Talonsoft  
 KIADÓ: Take 2 Interactive  
 WEBSITE: www.talonsoft.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**

Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P233, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: –  
 Multiplayer: PBEW, modem, soros, LAN

**Külsin/belbecs**

Látványosság  
 Játaszhatóság  
 Szavatosság  
 Zenebona

**Summa summarum**

Eastern Front 1.5, de még így is eltoltheted vele az időt 2005-ig

**végítélet**

**89%**



**1999. december 4-5. között**

Budapestre látogatok a (játékos) Birodalom képviselőjében. Itteni főhadiszállásomat az

**576 Kbyte Westend City Centerben nyíló shopjában,**

ütöm fel, ahol e két napon találkozhatnak velem az autogram- és relikviavadászok. Az 576 Kbyte olvasói **INGYENES** autogramot kaphatnak bármilyen emléktárgyra, ha magukkal hozzák összeállított fényképet, amelynek két részét a mostani és a jövő havi Csevegőben találják meg.

**Addig is az Erő legyen veletek! Ti pedig velem!**  
Dave Prowse





Az élő ellenfelek mellett persze a csapdák is jelentősen megkeserítik az életünket – ha nem jobban! Számomra nagyon tetszett, hogy a régi megoldások köszöntek vissza a 3D-ből, úgymint a falból kicsapódó penge, a szuronyokkal teli árok, vagy a leszakadó talaj. De persze akad egynéhány újkeletű "tréfa" is, mint mondjuk a húsdaráló, vagy a pla-

fonba passzírozó padló. A csapdáknak megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy nincs menekvés belőlük, s azonnali halált jelentenek. Még szerencse, hogy a program nagyon felhasználóbarát mentési rendszerrel rendelkezik. Az F6/F9-cel bármikor menthetünk/tölthetünk, s tetszünk mindezt egy szempillantás alatt, mivel egy-egy szintet teljes egészében a memóriában tart a gép. A halálózásokat elkerülendő amúgy a megcsappant életerőnket továbbra is a felhőpínthető varázsitalokkal lehet pótolni.

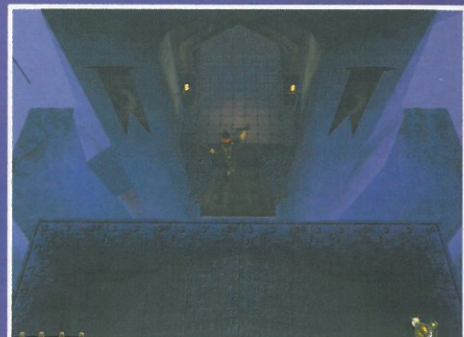
**A KEZDET**

A herceg olyan harcos, aki inkább az eszét használja – vagy legalábbis ilyenek kéne lenniük vele. Teszem azt amikor fegyvertelenek vagyunk, az a legésszerűbb, ha kerüljük a harcot. Izelitőül némi segítség az induláshoz:

A börtön építészeti elég hanyag munkát végeztek, mivel a falnak egy részén elfelejtettek a fugák közé cementet önteni. Miután kitoltuk az említett kődarabot, megint csak úrrá lesz

rábbi részekben – de ezt természetesen nem is hányoltam. Maximum néhány időzített kapu akad, vagy időre kell megcsinálnunk egyet s mászt.

A Prince of Persia 3D igazán szépen illeszkedik a korábbi részekhez úgy a történetet (a folytatatlagos-ság biztosításához Jordan Mechner is részt vett a sztori kialakításában), mint a játékmenetet tekintve



Ha egyszer film lesz belőle, ehhez az ugráshoz rendesen meg kell majd fizetni a kaszkadort

– a grafika és a zenék egzotikus stílusától kezdve a sajátos harcmodorig minden hamisítatlan közel-keleti hangulatot áraszt. Ennek ellenére mégsem tartom a herceg új kalandját a legjobb 3D-s akciónak. Az animációk roppant élethűsége szerintem már kisére terhes, s túlzottan lassítja a játékot. Ezen kívül túl egyszerűek és kézenfekvőek a megoldások. Mi-



Ha jól látom, innen kicsit rázós lesz leugrani

rajtunk a déja vu érzés: valahonnan egy kardot kéne szerezni. Amíg ezt nem tetjük meg, csupán az örök figyelmetlenségében bízhatunk, s lehetőleg a hátuk mögött kell továbbosonunk. A láncra vert rabokkal – és úgy általában a játék során a civilekkel – beszélgethetünk, s így különböző tanácsokat kaphatunk. Jónéhány csapda kikerülése után végül eljutunk egy olyan magaslatra, ahol az egyik ör éppen alattunk posztol. Szerencsére kéznél van egy természetes láda, így már csak el kell intézni, hogy az a megfelelő helyre pottyanjon. Ezzel megoldódott a kard-probléma, s már csak a "kar-probléma" van hátra. Nevezetesen azt kell elkerülnünk, hogy beszoruljon a karunk a nagy szoborfej szájába, ami az egyik kaput nyitja. A megoldás egy karperec, amit egy kis ládikában találhatunk. A kulcsra zárt ládikát a Kínpadal roppanthatjuk össze...

**SEMMI EXTRA**

Az előzetes hírekben a játék producere valami nagyon "cool" kamerakezelést ígért, de én ebből semmit nem tapasztaltam – se jobb, se rosszabb, mint mondjuk a Tomb Raideré. Az "operatőr" mintha fizikailag is ott lenne a terepen: a lehető legszorosabban próbálja követni a herceget. Az ugyan jó, hogy nem megy be a falak mögé, de az már kevésbé, hogy ha sarokba húzódunk, ugyanaz az effektus fog bekövetkezni, mint Lara esetében: a hősiükön kívül semmit nem látni. Igaz, a küzdelmeknél némileg kedvezőbb a helyzet. Ha a "cool" megoldásnak nézünk az azt képzelték, hogy egyes rendkívüli a helyeken a kamerás a leglátványosabb pozíciót vesz fel, akkor csak annyit mondhatok: ilyen is volt már a Tomb Raiderben.

De nemcsak a kamerakezelésben nem találtam forradalmi újdonságot, hanem a játékmenetben sem. Sőt, úgy éreztem, e tekintetben mintha maradiak lettek volna az alkotók. Szokatlanul lineárisak a pályák, jóformán alig vannak elágazások. Visszafelé is csak néha vagyunk kénytelenek menni (például egy kapcsolót megkeresni), de akkor is csak szinten belül. Nincs továbbá visszaszámlálás sem, mint a ko-

val általában egy út van, nem nehéz azt megtalálni. Technikailag tehát csúcs szuper a játék, most már csak feladványokon kéne kicsit finomítani. Nyilván a folytatásban ez majd így is lesz, amire egyébként az alkotók ígérete szerint szerencsére nem kell újabb hat évet várni.

V.Z.

**AZ 1002. ÉJSZAKA MESÉJE**



**Prince of Persia 3D**  
 FEJLESZTŐ: Red Orb  
 KIADÓ: Take 2  
 WEBSITE: www.pop3d.com  
 MEGJELÉNÉS: megjelenet

**Ketgere**  
 Minimum: P233, 64MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: D3D  
 Multiplayer: -

**Kulcsin/belbecs**

Látványosság	<input type="checkbox"/>
Játszhatóság	<input type="checkbox"/>
Szavatosság	<input type="checkbox"/>
Zenebona	<input type="checkbox"/>

**Summa summarum**  
 Akció és kaland sajátos keveréke a régi minőségben

**végítélet**  
**86%**

**M**erő véletlenségből ebben a hónapban két nagyon hasonló játék került a boltok polcaira. A Shadowman és a Soul Reaver nem csak műfajilag hasonló, de a kerettörténetükben és a cselekményükben is sok a közös vonás. Mindkét játékban holtak lelkeit kell gyűjteni, s ennek érdekében megfordulhatunk még akár a túlvilágon is.

A Soul Reaver egy egészen rendhagyó vámpír-sztori. A Lugosi-féle jól bevált sztereotípiákat felrúgva a Soul Reaver vámpírjainál nem a vérszíváson van a hangsúly, hanem a lelkek csapdába ejtésén. (A vér csak azért kell a vámpíroknak, hogy táplálják az újraélesztett holttestet.) A vámpír ezúttal nem is egyfajta misztikus teremtmény, hanem egy nemzetség. Egy vérszomjas faj, mely leigázta Nosgoth földjét. Csaknem egy évezredes háborús-

sét kapja: a Holtak Tavába dobják. A víz halálos veszély minden vámpírra: az örvény sav módjára marja össze Razielt testét. A tó aljára jóformán csak a csontjai érnek le. Aztán váratlan dolog történik: egyszer csak magához tér...

### A LELKI VILÁG

A játék végül is arról szól, hogy Razielt esélyt kap a Mindenhatótól, hogy bosszút álljon. Persze a Mindenhatónak megvan a saját célja kiválasztottjával. Normális esetben a lelkek visszatérnek a szellemi világba, de most, hogy a halhatatlan vámpírok uralják Nosgothot, ez a rend felborul: Razielt lesz az, aki begyűjti a bűnös lelkeket.

kettő, néhány apróbb részlet tekintetében mégis mások. Sokszor pedig az ilyen apró részleteken múlik a továbbjutás: a szellemi világban az egyik kő kijebb lóg a falból, amire így rá lehet ugrani, vagy egy csővezeték kevésbé meredek, s ezért végig lehet gyalogolni rajta, stb. Az sem elhanyagolható, hogy a szellemi világban ugyebár anyagtalank vagyunk, s ráadásul az idő sem telik. Ergo ráléphetünk olyan platformokra, amik amúgy nem bírnák ki a súlyunkat, s működtethetünk

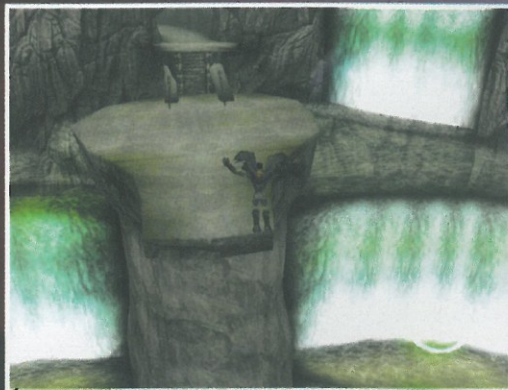
anyagtalanságnak is megvan a maga hátránya: nem tudunk semmit sem megfogni, még egy ajtót sem tudunk kinyitni. A szellemi világba bármikor átléphetünk (a vázslat-menüben a térváltás már kezdettől fogva megvan); viszont az anyagi világba lépés egyrészt helyhez, másrészt maximális energiához van kötve.

### SZÍVEL, LÉLEKKEL

Az alvilágból az anyagi világba visszatér-

## EGY KÜLÖNÖS LÉLEKBÚVÁR

# LEGACY of KAIN SOUL REAVER



Újabb látogatás egykori sajnálatos halálunk helyszínén

codás után a vámpírok teljesen átvették az uralmat e fantasy világ felett, s megkezdtek a környezet átalakítását a saját igényeiknek megfelelően: sötét fellegekkel tüntették el a napot az égről. Történetünk idején már csak elvétve léteznek emberi városok. De talán lássuk, hogyan is kerül a játékos ebbe a világba.

A vámpírok vezére, Kain a kezdetek kezdetén öt lélekért ereszkedett le az alvilágba: ebből az öt lélekből alkotta meg hadvezéreit – köztük leendő hőnökét, Razielt. Razielt becsületesen szolgált Kaint a háború alatt, ám nemrégiben elkövetett egy végzetes "hibát": a Sötét Istenektől túl értékes ajándékot kapott. Tudni kell, hogy a vámpírok evolúciója folyamatos, miközben elvesztik emberi külsejüket, s egyre inkább istenekhez válnak hasonlatossá. Minden esetben Kain az, aki elsőként változik, s őt követik – mondjuk egy évtized elteltével – a többiek. Ezúttal azonban nem így történik. Amikor Kain meglátja, hogy egy új mutáció révén Razielenek szárnyai nőttek, éktelen haragra gerjed, és brutálisan megcsonkítja alattvalóját. Ezután hőnök az árulók bünteté-

A Soul Reaverben kétségtelenül a túlvilág kivitelezése a legérdekesebb. Valójában nem is annyira túlvilágról, hanem egy úgy-mond szellemi világról van szó. Bővebben kifejtve ez annyit tesz, hogy minden egyes helyszínen két különböző síkban tudunk jelen lenni: vagy az anyagi világban, vagy a szellemi világban. A két világ közti utazás igazi élmény – már csak a látványt tekintve is: amikor átlépkedünk, a szemünk előtt mosódik át az egyik világ a másikba. Noha nagyjából ugyanaz mind-

olyan időzített szerkezeteket, amikhez való időben két ember kéne! Persze az

ve végeznünk kell a vámpírok klánjaival, és természetesen a klánok vezetőivel. En-

nek a realizálását úgy kell elképzelni, mintha csak a Tomb Raiderrel játszanánk, de kevesebb logikai fejtoróval és jóval több akcióval. Majdnem minden sarkon egy szörnyeteget kell lekaszabolnunk: gorilla-szerű lényeket, pókhoz hasonló alien-forma fazonokat, stb. Noha ezek a mutáns vérszívók nemigen hasonlítanak a hagyományos értelemben vett vámpírokhhoz, néhány alapvető dologban azért hűek marad-



Ortodox módszer a vámpírok likvidálására a nyársra tűzés



Ha rövid a kardod, told meg egy lépéssel! Vagy vedd el Kainét

tak önmagukhoz. Például abban, hogy hozzánk hasonlóan ők is halhatatlanok. No de akkor hogy intézzük el őket? Mi sem egyszerűbb: elő a hagyományos módszerekkel! Karó a szívbe, esetleg egy alapos mosdatás, vagy egy forró napfürdő. A küzdelmek rendkívül szórakoztatóak (legalábbis eleinte egészen biztosan), a Mortal Kombat-rajongók biztosan odáig lesznek érte. Raziel borotvaéles karmaival cirógatja meg vámpírkollégáit, majd miután azok kómába estek, jöhet a kivégzés! Az az pontosítok: nem csak jöhet, hanem muszáj is jönnie! A vámpírok ugyanis hamar felépülnek a kábulatból, és ha visszatér beléjük a lélek, erősebbek lesznek, mint valaha. A hőhőmunkát roppant figyelmen kívül kell elvégezni: már csata közben ki kell kémlelnünk a helyben lévő "szerszámokat", hova hajtsuk majd áldozatunkat. Rendszeresítve van egy kivégzés-gomb: azzal ragadhatjuk meg az áldozatunkat, majd elengedve eldobhatjuk. Fénysugárba vagy vízbe penderítve frankón elég az ellenfél, de fel is tűzhetjük őket, ha netán valami hegyes tárgy áll ki a falból. A legelőnyösebb azonban, ha fegyvert sikerül beszerezniük. A leghasznosabbnak a lándzsák bizonyulnak, hiszen a segítségével mindjárt könnyebb "megtalálni az utat a barátaink szívéhez". De ha nincs kéznél más, lekasztathatunk a falról egy fáklyát is. A fáklyák csak azért macerásak, mert miután felgyújtunk velük valakit, nyomban kialszanak, úgyhogy kereshetünk egy tábornőt, hogy újra meggyújtuk őket. Amúgy még a vékonyabb csővezetékeket is leszakíthatjuk, s nyársalhatunk velük. Akármelyik módszert is választjuk azonban, a holtak lelkeit nagyon gyorsan magunkba kell szippantanunk, különben elillannak, s nem lesz extra energiánk. Energiára pedig szükségünk van, mert az anyagi világban folyamatosan fogy az erőnk. (A spirituális síkon ezzel ellentét-

ben töltődik.) A gyors szippantás azért is lényeges, mert addig nem tudjuk kihúzni az áldozatokból a lándzsáinkat. Pontosban ki tudjuk, csak épp abban a pillanatban újra beléjük költözik a lélek...

Meg kell mondjam, sajnos a játék egy bizonyos része után idegesítően sok ellenfél jön, ráadásul újratermelődnek. Igaz, a játék még így sem nehéz: nyugodtan kerülgethetjük az anyagi világban az ellenségeket, mert ha meg is halunk, ugyanott maradunk, s csak "dimenziót" váltunk. A szellemi világ kísértetei pedig majdnem hogy ártalmatlanok: a lelkekkel pillanatok alatt visszatölthetjük az energiánkat, s utána visszalépve a valóságba ugyanott folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

**LÉLEKVÁN-DORLÁS**

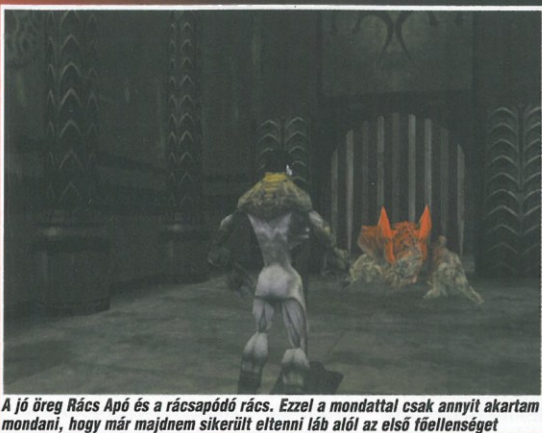
Bár a játék közel sem olyan "nagy lélegzetvételű", mint mondjuk a Tomb Raider, azért egész csinos kis logikai feladványok vannak néhol. Többnyire köblokkok tologatásával kell szoros értelemben vett puzzle-darabkákat a helyükre raknunk. Remek ötlet, hogy a kockákat nem csak tolni/húzni lehet, hanem guríthatjuk, vagy akár egymásra is pakolhatjuk őket – mindössze le kell guggolnunk, s az aljuknál kell megragadnunk őket. A kockák egyrészt "ugródeszkaként" szolgálhatnak magasabb helyekhez, de ami még gyakoribb: a megfelelő követ a megfelelő helyre tolván kapcsoló lépnek működésbe. Vagy jópofa az is, amikor a kockákban furatok vannak, s a segítségükkel nekünk egy csőhálózatot kell kiegészítenünk. A meghódítandó kastélyok utolsó termeiben persze elmaradhatatlanok kellékek a gigantikus nagyfőnökök. Szerencsére ellenük nem a szokásos örült tempójú kasszabolásra van szükség, hanem egy

kis gondolkodásra. Például ha adva van egy hegyes karókban végződő rács, amit a túlóladaláról fel tudunk nyitni, nem kérdéses mit kell tenni – elég ha csak az emlékeztetőnkbe idézzük, mi történt Jabbánál a Jedi Visszatérben... Ha meg egy Alien-királynőt megszegeyítő rusnyasághoz vetődünk, logikus,

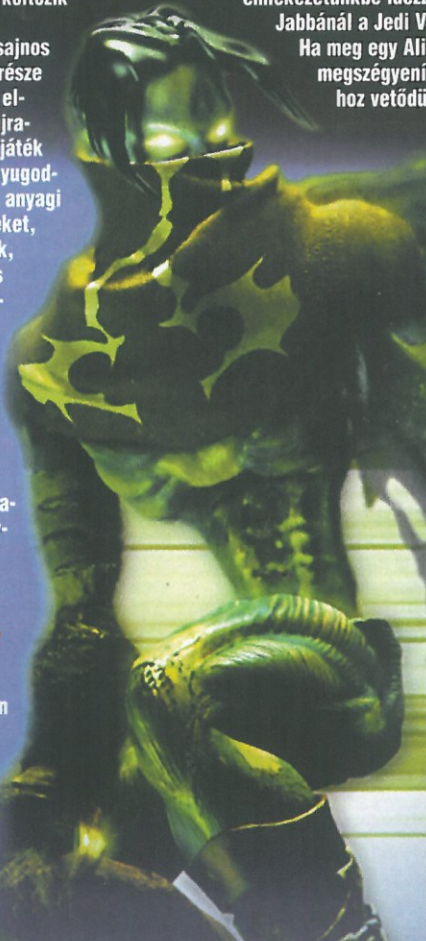
csak nyomkodnunk kell a támadás gombját és kész. Az sem volt inyemre, hogy a játékról messziről leri, hogy PlayStation-átirat. A feljavított grafikán kívül minden teljesen megegyezik a konzolos verzióval! Rég nem tapasztaltam például PC-s játéknál, hogy a mentett állásnál nem jegyzi meg a gép a figuránk pozícióját. A tárgyak és a varázslatok állása megmarad, de a kezdő helyszínről indulva kell megtalálnunk, hol is voltunk legutóbb... Még szerencse, hogy vannak azok a bizonyos teleport-kapuk, amelyeket aktiválva lerövidíthetjük a máskálást. Éppen ezért ha valahol egy emlémás ajtót látunk, javasolom: mindenképpen benézni! Néha kinszenvedést okozott tehát a játék, de azért tetszett. Az ellenfelek intelligenciája főként. Kivégző mozdulatot például bármikor lehet kezdeményezni, csak épp el fognak ugrani előle. Leszámítva persze azt az esetet, ha hátulról lopakodunk: úgy egyetlen döféssel végzetünk a figyelmetlen örrel. Írtó klassz továbbá az emberekhez való viszo-



Az emberek idővel önkéntes véradókká válnak. Illetve "életerő-adókká"



A jó öreg Rács Apó és a rácsapódó rács. Ezzel a mondattal csak annyit akartam mondani, hogy már majdnem sikerült eltenni láb alól az első főellenséget



Főhősünk nem Prométheusz babérjaira pályázik, mindössze ezt a ronda pókmutatást óhajtja kinyírni kissé felmelegített petéivel

nyunk is. Amikor elsőként bemegyünk egy városba, még lőnek ránk az örök, a civilek meg menekülnek. Ha azonban nem bántjuk őket, s csak a vámpírokat irtjuk, elkezdenek bálványozni minket. Térdre ereszkednek előttünk, és önként hagyják, hogy elvegyük az erejüket. Ilyenkor életerőt úgy is el tudunk szívni, hogy nem öljük meg az áldozatot.

V.Z.

**Legacy of Kain: Soul Reaver**

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

<b>Ketycere</b>
Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: -

<b>Külsín/belbecs</b>
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

<b>Summa summarum</b>
Nem egy utolsó akcióhős – és meg csak gömbölyű idomok sem kellettek hozzá

**végítélet**

**81%**



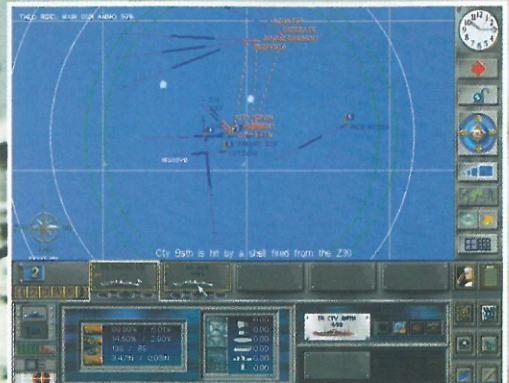


# FIGHTING STEEL

## WAR II SURFACE COMBAT 1939-1942



ink kötelékben manőverezhetnek. Az új kurzust célszerű a 2D térképen meghatározni, mert ezen a különféle fegyverek (elsődleges és másodlagos ágyúk, valamint a torpedók) hatótávolságán és a hajóosztályok észlelési távolságán kívül bekapcsolhatjuk az 5-15-30 perc múlva várható helyzet kijelzését is. Fordulást két módszerrel hajthatunk végre: az egyikkel a hajók egy bizonyos pont elérése után veszik fel az új irányt, míg a másikkal azonnal fordulnak (azaz oszlepből vonalba sorakozhatnak és viszont). Utóbbi meglehetősen komplikált manőver, keményebb nehézségi fokozatokon ilyenkor szokták derék kapitányaink elrontani az ügyet. Fenyegető esetben mód van még hirtelen vészfordulóra is, amikor nemcsak kormánylapáttal, hanem motorral fordul a hajó (tehát jóval kisebb íven). Ennyit a manőverezésről, aminek esetünkben tulajdonképpen két célja van: a megfelelő kurzust felvéve mielőbb elűnni, avagy olyan helyzetbe hozni a hajónkat, hogy fegyverrel maximális hatékonysággal tüzelhessenek. A roppant tanulságos hajóenciklopédiát lapozgatva



Mint a 2D térképen is látható, a nemzetközi helyzet fokozódik



Ebből a távolságból már nem lehet elhibázni – vagy mégis?

## ÓRIÁSOK CSATÁJA

el mindkét hajójukat; admirális szinten pedig azonnal le akarnak lépni, és ha nem sikerülne, akkor megpróbálják a két brit csoportot külön-külön megsemmisíteni. Ennyit az AI-ról.

Az összecsapásokat irányíthatjuk standard és "divízió parancsnoki" szintről. Az előbbiben az összecsapásban résztvevő valamennyi egységet mi kommandírozunk, az utóbbiban csak egyet. A program az összecsapásokban részt vevő egységeket csoportokba ("divíziókba") – mi maradunk a "kötelék" meghatározásánál) rendezi. Egy ilyen "kötelék" lehet mondjuk egy száll csatahajó, vagy akár egy 4-5 rombolóból álló csoport is, ez az adott küldetésben előre beállított paraméter. A kötelékek harc közben együtt manővereznek. Egy kötelék felbontására (vagy akár több összevonására) csata közben nincs módunk, az viszont előfordulhat, hogy valamelyik kötelékünk felbomlik, azaz egy (vagy több) hajó kiválik belőle. Ez olyankor következhet be, ha a köte-

lék valamelyik tagjának beragad a kormánylapátja, a többi hajóhoz képest a felére csökken a sebessége, vagy – ha a nehézségi fokozatban engedélyezettük – hibásan hajt végre egy manővert. Ha kötelékparancsnoki szinten játszunk, akkor mindig csak egy köteléket irányítunk, a többi a saját (pontosabban az AI) szakállára ténykedik. Mivel az AI-nak rendszerint más elképzelései vannak az ütközetről, mint a harci szellemtől duzzadó játékosnak, inkább csak a mókás események kedvelői és a lottómegszállottak erőltessék ezt a játéktípust.

Az egyes küldetések fix időpontig tartanak, de természetesen az ütközetnek előbb is vége szakadhat, amennyiben valamelyik fél elveszténé az összes hajóját vagy esetleg az ellgazításnál megjelölt "lelépési irányban" elhagyná az ütközetet. Egy másik módszer a befejezésre, ha megadjuk magunkat (bár nem tudom, hogy ez miért lenne bárkinnek is jó), vagy ha "gyorsított befejezést" kérünk. Utóbbi eset-

ben villámgyorsan letelik a hátralévő idő, és a program az utolsó helyzetből kilendülva számolgatja a végeredményt. Ez kollektív meglepetéseket is hozhat, mert itt belép(het) egy új faktor: ugyan személyesen nem irányítunk légiőrt, a küldetésekhez hozzátartozik egy légi/tengeri fölény paraméter is – ha ez az ellenfél, akkor a gyorsított befejezés előtt még erőtlő és magabiztosságtól duzzadó csatahajóink is könnyen a tenger fenekén találhatják magukat a véglétszámolásra.

### VAJON HOL VAGYUNK?

Na igen, az óceán közepén általában ez egy igen gyakran felmerülő kérdés. A szerzők szerencsére megkíméltek bennünket a navigáció problémáitól: a bevetések elején rögtön az események kelűs közepén találjuk magunkat. A mozgás így tehát a harci manőverekre terjed ki. Mint már volt róla szó, hajó-

nem árt elemlőkedni azon az apróságon, hogy hol is helyezkednek el ezek a fegyverek: a csatahajók és a különböző cirkálóosztályok elsődleges és másodlagos ágyúkkal rendelkeznek. Az előbbiek a nagy kaliberű hajóágyúk a hajó hossz tengelyével párhuzamosan, előre és hátra tájolt lövegtoronyokban helyezkednek el, míg az utóbbi kisebb kaliberűek – rendszerint – a hossz tengelyre merőlegesen. Ebből adódóan a fő lövegeknek a hajó felépítménye kb. 90, míg a másodlagosoknak 180 fokos holtteret okoz. A leghatékonyabb összetűzet nyilván oldalra lehet leadni, azon az áron, hogy így a hajó jóval nagyobb célt mutat a beérkező díszsortűzeknek, nemkülönben a torpedóknak. Torpedóval a cirkáló és a romboló osztályba tartozó egységek rendelkeznek, az előbbiekben a vetőcsövek a másodlagos fegyverzethez hasonlóan a hossz tengelyre merőlegesen, tehát ennek megfelelően a bal (portside) vagy jobb (starboard) oldalát kell a célpont felé fordítanunk ahhoz, hogy elengedhessük a halacszkákat.

### HAJÓ A HORIZONTON

Ez a kiáltás már pár másodperccel a küldetés megkezdése után fel szokott hangzani. A napszaknak és az időjárásból adódó látási viszonyoknak megfelelően idővel a sima kontaktusból kialakulnak a hajó méretei, majd a körvonala (ami majd meghatározza az osztályát és a nevét). Nehezebb fókuszokban a sajnálatos baleseteket megelőzendő elő-

szőr a saját egységeket is illik azonosítani. Ezt meggyorsítja, ha bekapcsoljuk a hajó azonosító fényeit (ez persze nemcsak a saját egységek dolgát könnyíti meg). Éjszakai ütközeteknél a vizuális kontaktust elsősorban a kezdetleges radar, másodsorban pedig a lövegek torkollatüzei mozdítják elő, de van két egyéb eszköz a tarsolyunkban: a kiválasztott célpontra világitó lövedékekkel lehetünk ki, illetve kereső fényszórókkal pásztázhatjuk a tengert. Néha persze jobb láthatatlanná válni, különösen ha egy súlycsoporttal nehezebb ellenfél vetett szemet ránk: ilyenkor melegen ajánlott cikkcakkos kitérő manővereket végezni (amit ugyan a 3D nézet nem mutat, viszont a találati valószínűségbe a program beleszámolja), és/vagy füstfelhőt fejleszteni, amely a szállítóhajók és rombolók kedvező módszere a mielőbbi anonimitásba burkolózáshoz.

Célpontokat külön adhatunk meg a fő lövegtoronyoknak és – ha vannak – a másodlagos ágyúknak és a torpedóknak. Ágyúknál megadható egy, a teljes kötelék által követendő automatikus célzási mód, illetve direkt célpontok. Az általános célzási módból háromféle akad: a harcvalónál a kötelék a lehető legtöbb célpontot tartja tűz alatt; távolsági

valami miatt nem tud (a lövegtorony holterében van, egy másik hajó zárja a tűzvonalat, meg ilyenek). Miután a cél kijelöltük, megadhatjuk még, hogy milyen típusú löszerrel tüzeljenek az ágyúk (páncéltörő, általános, repesz vagy automatikusan választott gránátok), majd a lövegtoronyok szépen ráfordulnak a célra és megkezdik a sortűzek durrogtatását. Hogy egy-egy sortűz talál-e, azt egy rakásnyi statikus (látási viszonyok, időjárás, a löveg típusa, a légénység kiképzettségi szintje és fáradtsága, nemzeti sajátosságok) és dinamikus paraméter (mindenekelőtt a távolság, a saját egység és a célpont sebessége, kitérő manőverek) határozzák meg. Ha jól számolom vagy 15 paraméterből számol találati valószínűséget a játék, amelybe természetesen egy véletlen faktor is beletartozik – így tehát Dávid és Góliát csatájából bárki kikerülhet győztesen. Ha a sorozat véletlenül találna, egy újabb adag matematikai függvény kerül bevetésre (milyen kaliberű és típusú gránát csapódott be, hol ült a találat, milyen volt a páncélozottság, satöbbi), aminek eredménye bizonyos fokú sérülés lesz. Ez lehet, hogy meg sem kottyan az egységnek, könnyebb veszteséget okoz (például átmenetileg kikapcsol a radar, amit idővel még a tengeren is kijavíthatnak), esetleg komolyabb zúrt csinál (beragad a kormány, felrobban egy lövegtorony, csökken a sebesség, meghal a tűzvezető tiszt). Vagy akár

kaliberű ágyúkat. Clausewitzi maximára fordítva a dolgot: sok lúd disznót győz, de még inkább: sok disznó ludat.

**CAMPAIGN**

E meghatározás alatt az ember általában egymásra következő küldetéseket feltételez, amelyben dicső pálya- és ámokfutásra indul az ellenség sora között. Itt ez egy kicsit azért meglepően sül el: a történelmi ellenfeleken kívül (német-brit és japán-amerikai campaign) pl. játszhatunk akár jenkai-brit összecsapást is. A campaign négyféle hosszúságú lehet, amelyben az öt fő típusnak megfelelő, véletlen küldetéseket generál a program. Szó sincs azonban olyasmiről, hogy különböző kötelekeket küldözgetünk az óceán erre vagy arra a pontjára – a program egyszer csak a hasára csap, és ha olyanja van, akkor valahol csata lesz. Ha meg olyanja, akkor nem. Sajátos. Az összecsapásban résztvevő egységeket ugyanezzel a tudományos módszerrel választja ki, és rendezi kötelekekbe – bár abban van némi logika, hogy az egyes összecsapásokban megsérült egységeknek bizonyos időt javítással kell töltenünk kikötőben. Az idő múl-



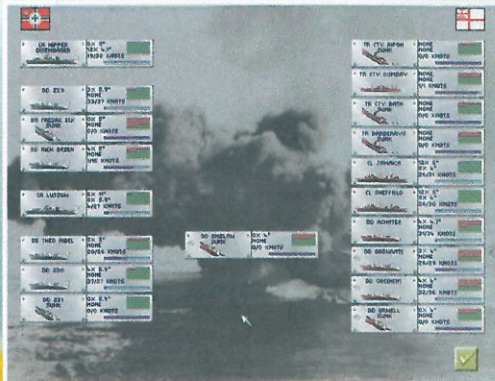
A Lützow cirkáló torpedóval adja meg a kegyelemfődjét

csináltak, miközben megmaradtak a játék "zutti az ütközet közepébe"-jellegénél.

**NELSON ÖRÖME, NÉMI ÜRÖMMEL**

Az úgynevezett szakma (mármost az Internetes és az offline játékosújságok) elég egyöntetűen fogadták a játékot. Lévn igen szerencsés témaválasztás, mindenki vadul tapsolt az előzeteseknek – és mindenki savanyú képpel szívta a fogát a végeredményen. Nem tudom, mi baja van a világnak, de szerintem ez egy elég dögös kis játék. A grafikát tekintve ugyan láttam már ennél szebben hullámzó tengert és ennél több poligonból felépített objektumokat is, de ha valaki nem akarja a fürdőszobáját a sixtusi kápolna mintájára kifestetni, annak szerintem meg fog felelni. A 3D kamerakezelés tük jó: a manuális forgatható és zoomolható lebegő kamerán kívül van egy csomó félautomata (értsd: bizonyos szempontból célszerű) megoldás is, bónuszként pedig torpedó és ágyúgolyó-nézet is. A kezelőfelület a lehető legyszerűbb: kizárólag az egeret kell nyomkodnunk, és a különböző panelek is teljesen logikusan épülnek fel. Küldetésből ugyan nincs valami sok, viszont az önálló programként futó Battle Generatorral olyat fabrikálhatunk, amilyen jól esik – a több mint ezer hajó tán több is lesz, mint elég. A fogszívek legnagyobb problémája nyilván a repülőgépek és a tengeralattjárók teljes hiánya, de hát a szerzők igazából a felszíni harcra helyezték ki a játékot. Igaz ugyan, hogy a játéknak így több köze van a fentebb említett Nelson admirális korának haditengerészeti doktrínájához, mint a II. világháború idején alkalmazotthoz – mindenesetre a vállalt feladatot elég jól elvégezték. Lehet reménykedni egy 2. részben, amelyben a víz alatt és a víz felett operáló járgányok is dicső parancsnokságunk alá kerülhetnek.

CoVboy



Ez jó mulatság, férfimunka volt!



célzásnál minden egység a legközelebb lévő célpontra tüzel; míg a Threatnél arra az egységre összpontosítja a tüzet, amelyik a legveszélyesebb (rendszerint a legnagyobb). Direkt célpontoknak kijelölhetünk elsődlegeseket és másodlagosakat, utóbbiakra olyankor fog a hajó tüzelni, ha az elsődlegesre

elsüllyed a hajó, mert a víznél nehezebb testeknél az gyakorta megesik. Mivel a találat valószínűségét és a sérülés nagyságát is egy rakásnyi képletből számolja ki a játék, olyan történelmi "malacokra", mint amilyenek a Bismarck útját kísérték, azért nem igazán kell számítani. A Hooddal összecsapva már az első sorozatának egyike pont egy védtelen pontot talált meg, ami azonnal az ellentettjére fordította az aktuális erőviszonyokat, és a britek kénytelenek voltak gyorsan visszavonulni; pár nap múlva viszont egy brit torpedóvető gép elképesztő szerencsével eltalálta a Bismarck egyetlen sebezhető pontját: a kormánylapátját, ami aztán mozgásképtelenné tette, és egyben meg is pecsételte a sorát. Na, ilyen véletlenek itt nem nagyon lesznek: a Fighting Steelben a tengeri hadviselés istene nem a szerencselovagokat kedveli, hanem a jó nagy

tával természetesen újabb és újabb erősítések vannak bevethetővé az elhullottak helyett. A campaign lényege nemcsak a küldetéseken elért minél nagyobb pontszám (amelyeket aztán összeadogat avagy kivon a program), hanem sokkal inkább az, hogy jól gazdálkodjunk a rendelkezésre álló erővel. Van ugyanis egy bizonyos "harckészültségi létszám", egy minimum, amelynek mindenképpen bevethetőnek kell lennie egy adott körben. Ha csak egyetlen nyamvadrt romboló is rendelkezőnk álló erővel, akkor a körre büntetőpontokat kapunk: az elsőre 200, a következőre 400, a harmadikra 800 pontot és így tovább. Így fordulhatott elő az a nagyszerű esemény, hogy egy szép hadműveletben négy romboló elvesztésével elsüllysztem három cirkálót és három rombolót (a transzportokat már nem is számoltam), szóval azt hittem, hogy lassan zászlóshajót fognak elnevezni rólam. Tévedtem. Egy romboló ugyanis négy körön keresztül hiányzott a hadrendből, és nemhogy az Admiral Von CoVboy páncélost nem bocsájtották a vízre, de jó, hogy nem küldtek gályarabnak... Érdekes módszer. A valóságban ugyan vajmi kevés köze van – mindenesetre ügyes huszárvágás a szerzőktől, amelyben campaignt is



Aáá, hülye angol! Nem látod, hogy én jöttem jobbról?!

**Fighting Steel**  
 FEJLESZTŐ: Divide by Zero  
 KIADÓ: SSI/Mindscape  
 WEBSITE: www.fightingsteel.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**  
 Minimum: P200, 64MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P-II 300  
 3D-gyorsító: Direct3D  
 Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

**Külsőin/belbecs**

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

**Summa summarum**  
 A megcélzott feladat becsületesen végrehajtva. Talált. Sullyedt.

**végítélet**

**89%**

Az előző nagy siker volt...  
... itt a folytatás !!!

# GOLD GAMES 3

23 teljes verziójú játék 24 cd-n egyetlen válogatásban  
fantasztikus áron ! Számoljon utána...  
Egy játék alig több, mint 600 Ft !  
Mit kap ma ennyiért...?

14.995,-

TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D,  
HAVE A N.I.C.E. DAY!, JOINT STRIKE FIGHTER  
WARWIND 2., VIRTUA FIGHTER 2., stb...

## JAGGED ALLIANCE 2.

Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...  
Vezesd egy ország szabadságharcát zsoldosaid élén !  
Légy katona, diplomata, zsoldosvezér és stratégia egy  
személyben, és lépj be a Jagged Alliance 2. izgalmas világába...

magyar nyelvű kézikönyvvel

9.995,-

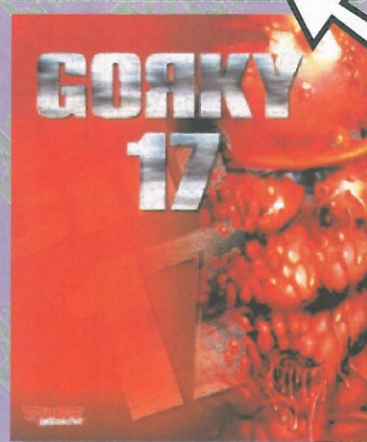
### JAGGED ALLIANCE 2

2 in 1 akció !  
ROBO RUMBLE  
2.995,-



SHOGO 昇剛  
mobile armor division  
4.995,-

Preview



GORKY 17



KALAND ÉS STRATÉGIA 3D-BEN MAGYARUL...

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !

TopWare  
INTERACTIVE

TRAVELBOX - Hungária Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905  
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

A bban talán megegyezhetünk, hogy a Civilization II egy vérbeli játékosnak olyasmí lehet, mint mondjuk egy kereszténynek az Exodus. (már nem Abe-é, az két D-vel van) Sid Meier meg maga Mózes, aki néhanapján lejön a hegyről CD-kkel a kezében, mi pedig máris mehetünk az Igéret Földjére. Az egy más kérdés, hogy mire bejutunk oda, rendszerint úgy érezzük magunkat, mintha vagy negyven évet lenyomtuk volna a pusztában: összes szakállunk a térdünk köré csavarodik, és álmatlanságtól véreres szemmel érdeklődünk: "Miert nem hagyasz már minket aludni, óh, Uram?" A Civ2 a világ összes valamirevaló

csak a nagy körvonalakig jutok el (tekintet nélkül arra, hogy az most szilveszterkor esedékes avagy jövőre).  
Kezdjük tehát azzal, hogy a játék új grafikai kinézetet kapott. Ezt állítják legalábbis a szerzők. Szó se róla, tényleg másképp fest – de hogy ezt "kinézet"-nek lehet-e definiálni, azon még elmerengnék egy kicsit. Tényleg némi előrelépésnek nevezhető, hogy az összes csapat a maga módján animálgat, a repülő cuccoknak kedves kis árnyéka van, és a különböző lányokba fordulva más-más profilt mutatnak. Ez mind nagyon jó is lenne, ha a játéktér nem lenne olyan fertelmes. Volt szeren-

amí úgy dolgozik, hogy nagyításnál a duplájára növeli a pixeleket, mintegy C-64 feelinget kölcsönözve az ügynek. Szörnyű. A magából kikelt grafikus továbbá ámkofutást is rendezett: az eredeti játékban a füst például teljesen egyértelműen jelezte a környezetszennyezést – most ezt egy rózsaszín maszat hivatott jelképezni, ami engem leginkább egy félig kiklopolt tarjára emlékeztet. (Első látásra azt hittem, hogy egy titkos mirelít húsraktár bönuszra bukkantam.)

Új képernyőt kapott a városi menü is. Párszáz parti után már hozzászóltam az eredetihez, így egy kicsit ijesztő volt a dolog – de ezzel tulajdonképpen nincs baj: minden megvan (ha más helyen is) és tulajdonképpen logikusan csoportosított ablakokban. Ami nincs meg, az a városi látkép. Lévé látványeffekt volt, tulajdonképpen nem hiányzik különösebben a játékból, de azért igen jó volt megnézni egy kiépült városunkat. Ugyan-csak

Hát ennyit a Civ2 "megújult" grafikájáról, amelynek kapcsán az embernek olyan érzése támad, amikor az őregek otthonában találkozik az első szerelmével. ("Hát, izé, MENNYIRE megváltoztál!")

**APRÓ ÚJDONSÁGOK**

Van egy-két apró változás a szabályokban is, amelyek nem különösebben jelentősek. Most csak azért kerfünk rájuk szót, mert a kézikönyvben egy



E havi rejtvényünk: szerinted hány Lopakodó bombázza Heliopolist?

PC-s újságja szerint a valahol volt legjobb három játék egyike. (A másik kettő a Quake2 és a Half-Life.) Ezt nem én mondom – ők mondják. (Szerintem a Civ2 A legjobb.) Az ember azt hinné, hogy egyszerű és megismételhetetlen történes: ilyen egyszer volt, és nem lesz többet soha. Erre mit ad Isten, az év elején Sid apó megint lejutott a hegyről, és a kezünkbe nyomott egy Alpha Centaurit, ami azért akár egy Civ3-nak is beillt volna. Az emberek még fel sem ocsúdtak megdöbbenésükből, mire megint megjelent egy Civ, csak ezt Call to Powernek hívták és ugyan jóles profétánk keze ebben kivételesen nem volt benne, akár még neki is becsületére válhatott volna. Ha minden nap csoda történik, az azért megfekszi az ember gyomrát, így most már enyhe székespzslel személhetjük, amint egy újabb Civ került a boltokba: az "eredeti", a "hamisítatlan", a "Microprose-os", és így tovább. Új barátunk a Test of Time alcímet viseli, és az eredeti elképzelés szerint új külsőt és kiterjedt beíslót kellett benne az egykori legendának kapnia. Lássuk, hogy sikerült a dolog.

**ÚJ ARCNAK CSAK EGY A JOBB: A MEGSZOKOTT**

Megkímélem a tisztelt publikumot attól, hogy ismeressem a Civilization című játék lényegét. Egyrészt feltehetőleg mindenki ismeri (aki nem, azt ösztönit sajnálom – kimaradt valami az életéből), másrészt a kézikönyv mintegy 200 oldalon boncolgatja, harmadrészt pedig ha most nekilállok beszélni róla, akkor valószínűleg az ezredfordulói is



"A nép, az Istenadta nép, oly holdog e rajt..." (míg a kaja el nem fogy)



A játék végére már egész jó kis városokat sikerült növeszten!

csém látni a Civ2 nemrégiben megjelent PlayStation verzióját, így tehát már ismerősként üdvözölhettem az új designt. ("Már megint itt vagy, te rondaság?!") PlayStationön nagyon sok szép játék van. Ott van például a Final Fantasy. A Metal Gear Solid. Meg még sorolhatnám, de a Civ2 még véletlenül sem tartozik ezek közé. Jó érzésű grafikus ugyanis nem csinál olyat, hogy egy banánzöld lopakodó bombázó repül egy tányér spondtá, hogy nem látja. (Na látja!) Ha már a "látni" ige szóba került, akkor említsük meg az új, több fokozatú zoomot,

nagyon jó volt az eredetiben az a másik vicces kis momentum, amikor alattvalóink bőrökkel, fával, majd márvánnyal díszítették vezéri főhadiszállásunkat, jelezve, hogy milyen szépen fejlődik civilizáciánk. Jó volt – merthogy csak volt, most kimaradt ez is. Ha már kihagytak dolgokat, akkor az ember esetleg elvárta volna, hogy néha egy-egy jelesebb eseménynél (például egy csoda megépítésénél) benyomjanak egy videót, mint mondjuk a Call to Powerben – de hát úgy látszik ez a játék nem a grafikusok elképzelt teljesítményéről lesz híres.

külön fejezetet szenteltek nekik. Az elkövetők külön képesek voltak kiemelni, hogy a cirkáló rakéta támadási ereje most 18, és nem 20, valamint a vadászok és a lopakodó gépek védekezése kicsit nagyobb. Fantasztikus. Arról nem szóltak, viszont roppant idegesítő, hogy a nukleáris rakétát most már nem lehet bárhova kilőni, mert ugyanúgy csak 16 pozíciót repülhet, mint a cirkáló rakéta. Pedig a zulus meg az egyiptomiak még most is ugyanolyan pofátlanok, mint az eredeti Civ2-ben és amikor kicsit megéleltem őket, akkor roppant szomorúan kellett tapasztalnom, hogy megszűnt ked-



venc fegyverem interkontinentális jellege. A másik apró változás a telepésekre (illetve később a mérnökökre) vonatkozik: automatizálhatjuk a tevékenységünket, továbbá képesek terraformálni is. (Úgy látszik, azért Sid mester Alpha Centauri-ját azért ők is látták.) A telepések mozgása egyébként most hasonlatos a katonai egységekhez: a program náluk is figyelni a kontrollonáikat, azaz most már csak a kém és a diplomata csúszkálhat át ellenséges egységek mellett.

páncélosaim fennakadtak Hannibál egyik elefántján... Megvan még a kedvenc bugom is a Go To parancsnál: tízből nyolc esetben a masina még viszonylag ki tudja számolni a legkézenfekvőbb útvonalat a célvárosba, de ha a (vas)útban esetleg lenne egy kanyar, akkor általában ő légvonalban akar közlekedni, azaz még mindig tud egy rövidebb út az erdőn keresztül. Úgyszintén nem ártott volna csiszolni egy kicsit a diplomácián (itt aztán tényleg nem ártott volna az Alpha Centauri alaposabb tanulmányozása!), ami most is ugyanolyan egysíkú, mint volt: nem az aktuális érdekeiket tartják szem előtt a gépi ellenfelek, és a mese mindig az, hogy az egész világ összefog ellenünk és kénytelenek leszünk mindenkit lepofozni.

**NAGY ÚJDONSÁGOK**

Ha valaki az eddigi alapján azt hinné, hogy nem érdemes több szót vesztegetni a Test of Time-ra, az téved. Ha kicsit fura ízlésre is vail a grafikusok ténykedése, az biztos, hogy az új játékokkal (vagyis inkább játékkörnyezetekkel) teljesen új dimenziókat adtak a Civ2-nek. Az új játékokban az alábbi három feladattal találkozunk.

**Kibővített eredeti játék:** Az eredeti Civ2-nek ugyebár akkor lett vége, amikor valamelyik játékos űrhajója először megérkezett az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A kibővített játék itt tovább folytatódik: az űrhajó által szállított telepeseinkel megkezdhetjük az új bolygó gyarmatosítását is (ha hét civilizációval játszunk, akkor esetleg még konkurenciánk is lesz a gazpichik, a tregok vagy valami hasonló zürös nevű faj képeben) – és közben persze folytathatjuk a Földön viselt ügyeinket is (a két tércép között bármikor át lehet váltani). A Call to Powerhez hasonlóan különféle futurisztikus technológiákat is kifejleszhetünk, és a végső cél pedig most is a transzcendencia, egy magasabb szintű létezési forma elérése. Hú, ez nekem tetszik! – vidultam fel, és buzgón erőltettem is a dolgot, akadt viszont egy kis probléma. Az emberi felfedezések végpontja ugyebár a Jövő technológia 1-2-3-n, a futurisztikusok kiindulópontja pedig az Ultrastring Theory – a kettő között viszont nem találtam a linket. Először azt hittem, hogy a Centaurin is lehet majd ősi tekercseket találni (nem lehet), aztán meg azt, hogy a gazpichiktől lehet lopni vagy zsákmányolni (de

azt sem lehet). Nem tudom, hogy ez vajon programhiba akar-e lenni, de amikor már a 40. Jövő technológiát fejlesztettem ki, akkor meguntam a dolgot (illetve nem untam meg, mert zuluakat bombáznai jó – de be kellett fejezni a cikket). Így tehát a vállalkozó kedvű időmilliomosoknak sok si-

az eredeti Civ2-höz: az új játékok egészen sajátos miliót teremtenek, és ugyan van egy jópár dolog, ami az eredeti egyik csapatának vagy építményének megfelelője, van néhány igen eredeti újdonság is. Hogy a Civ2: Az Idő Próbája hogyan fogja kiállni az idő próbáját, én nem óhajtom

# ETKÖR

# ON II

# IME



Harmadik típusú találkozások a gazpichli csapatokkal. Bár tegyük hozzá, hogy egy viszonylag jó ízléssel megáldott telepés már elvből nem száll le egy ilyen színekben pompázó bolygón

keret kívánok a transzcendencia kutatásához...

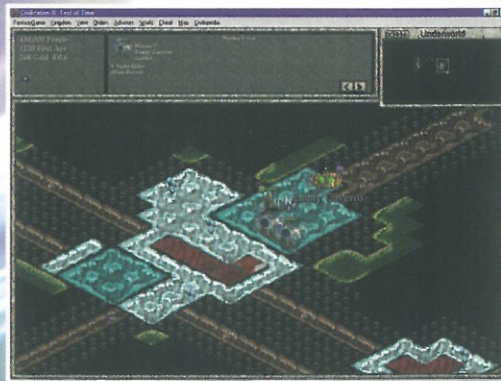
**Science Fiction:** Talán Sid Meier távozásakor hátrahagyott néhány jegyzetet, mert ez a világ igencsak Alpha Centauri-utánérzet (még a leírásához tartozó csillagászati jegyzetek is igencsak az AC kézikönyvére emlékeztetnek). A történet helyszíne a Lalande 21185 rendszer, egész pontosan annak három lakható bolygója. Kicsiny csapatunk itt szenved hajótörést, de különféle bizarr környezeti technológiák kutatásával inkább utóbb, mint előbb képes lesz megépíteni a fénysebességnél gyorsabb űrhajót, amellyel visszatérhet a földre.



Szentséges Pirx pilóta! Hogy mennyi baja van egy eltévedt űrhajósnak!

**Fantasy:** Diablo-rajongóknak első osztályú szórakozás lesz Midgard földjének négy világában kommandírozni mondjuk a fanatikus goblinokat vagy a militarista hitetleneket, ahol a fantasy legjobb hagyományainak megfelelő "tudományokat", csapatokat és "csodákat" fejleszhetünk. A végső cél itt egy hatalmas ostromtorony megépítése, amellyel megostromolhatjuk a Midgardra vész hocsátó gonosz istenség erődjét.

megjósolni, de szerintem minden Civ-játékosnak muszáj kipróbálnia. Még akkor is, ha ilyen ronda. Zárszónak meg csak annyit, hogy Sid bácsi megint fenn van a hegyen: átmenetileg visszatért a Microprose-hoz, hogy az eredeti gárdával együtt elkészítse az igazi Civ3-at. Uram, könyörülj rajtunk!



Úgy tűnik, Dungeon Keeper lettem Midgard alagsorában



Erre a csodára nagy szüksége van a faliszöttek (gob(e)llok) urának

Ha már belepiskáltak a játékba, akkor nem ártott volna az eredeti Civ2 gyengéin is csiszolgatni egy kicsit. Gondolok itt például a nehézségi fokozatra: a legkönnyebb Chieftainben igazi Civ-játékos például már elvből nem játszik, mert abszolút nem kihívás. Deityben pedig saját jól felfogott érdekből, mert meg fogja űtni a guta, hiszen a nehézségi fokozat nem ügyesebben játszó gépi ellenfeleket jelent, hanem sokkal lassabban kutató tudósokat és egy "nem-túl-véletlenszámat" az összecsapások végeredményének kiszámolásánál. Természetesen most is akadt olyan, hogy a

**HÁT NEM IS TUDOM...**

Lehet, hogy enyhe szarkazmust véltetek kiolvasni a fenti sorok némelyikéből, de ennek megvolt az oka. A Civ2 még mindig a legjobb játék a földkereken, csak nekem ebben a grafikai köntösben nem nagyon tetszett. Ennek pedig az az egyszerű magyarázata, hogy mióta az Alpha Centauri és a Call to Power megjelent, a Microprose nem húzódhat le kedve szerint újabb bőröket erről az aranytojást tojó tyúkról. A grafikát leszámítva azonban most adtak is valamit

**Civ II Test of Time**

FEJLESZTŐ: Microprose  
 KIADÓ: Hasbro Interactive  
 WEBSITE: www.microprose.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketjere**

Minimum: P166, 16MB RAM  
 Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM  
 3D-gyorsító: -  
 Multiplayer: LAN, Internet

**Külcsin/belbecs**

Látványosság  
 Játékoság  
 Szavatosság  
 Zene/bóna

**Summa summarum**

Egy bemahegyit uszkárnak oltóztettek  
 - de attól még bemahegyi maradt

**végítélet**

**85%**

**K**ecses, áramvonalas forma. 500 köbcenti. Dögös. Ez akár az a bizonyos kólareklám is lehetne, ám ha egy számítógépes játékról van szó, nyilván mindenkinek egy kétkerekű gépcsoda ugrik be. Úgy tűnik, az utóbbi hónapokban egymás után jelennek meg a jobbnál jobb motor-szimulációk: az SBK Superbike és a Castrol Honda után ismét gyorsasági motorok nyergébe pattanhatunk. Az Electronic Arts után most a Micro-Prose is egy "tök" hivatalos FIM li-

lyák képét adták vissza, míg itt eléggé "poligonos" a környezet), maguknak a motoroknak a kidolgozása páratlan. Klasszul csillognak a fémfelületek és a spoilerok, s a járgányunknak minden egyes porcikája a helyén van. Mély benyomást kelt lehet például a "belső" nézet, ahol nem csak hogy a műszerfal kialakítása tökéletes, hanem még azt is láthatjuk, ahogy az emberünk a gázkart csúri, vagy ahogy a fékkel és a kuplunggal kavár.

telenség. Amíg hozzá nem szokunk a különös látványhoz, olyan érzésünk van, mintha a motor egy sínen futna, s azon a sínen nyugodtan "ingázhathat". Először azt hittem, hogy az arcade (játéktermi) körülményeknek köszönhető mindez, de hiába állítottam át szimulációra: az nem sok változást hozott. (A szimulációs mód többnyire csak a gumik csúszását növeli meg jelentősen.) Eme esztétikai hiba ellenére viszont meglepő módon a motorozás élménye mégis

egy motorral meg lehet tenni. Például az egykerékre kapást úgy kell kivitelezni, hogy hátra dőlünk, és gázt adunk. De mondok valamit: még azt is megtehetjük, hogy a hátsó kereket emeljük fel. Csak annyiból áll a "bravúr", hogy kicsit felgyorsítva előre dőlünk, és behúzzuk az első féket. Persze a bravúroskodásnak nem ritkán bukta a vége. Hagyjuk is most a marhászkodást, hiszen a legtöbb nyilván versenyezni szeretnének.

# GP 500

## FÉLLITERES ÉLVEZET

cenccel rukkolt elő, s a patinás hírnévnek örvendő 500 köbcentis bajnokságot "játékosították meg". A GP500-ban a tavalyi, immáron ötvenedik 500cc Grand Prix futamai elevenednek fel újra – természetesen a cégtől megszokott magas színvonalon. Korszerű grafika, tetszőlegesen állítható élethűség: a GP500 az első igazán élethű 500 köbcentis motor-

Szóval a grafika elég prima. Kár, hogy a játék irányíthatósága, s a motor mozgása némiképpen rontja az átélhetőséget. A játék tesztelése során elég ellentmondásos érzelmek kavargtak bennem: egyes megoldásokat gyengécskének, míg másokat nagyon szupernek találtam. A pilóta mozgását tekintve például a GP500 jócskán lemarad az SBK mögött –

rendkívül furcsa, ahogy a motort döntögetjük. Az még csak hagyján, hogy a motorosunknak illene egy kicsit jobban "megmozgatnia az ülepét", de az lepett csak meg igazán, amikor a kanyarokból kijövet a gép akár huzamosabb ideig is döntve marad, holott egyenesen haladunk. Ez fizikai kép-

elégé realisztikus – például a pálya lejtése/emelkedése és a motor rugózkodása jobban érezhető, mint az SBK-ban. Figyelemre méltó újítás, hogy az eddigi megszokott sémáktól eltérően jóval nagyobb mértékben uralhatjuk a gépet, és sokkal kevesebbet kell a programra bízunk. Szabaddon választható opció például a pilóta súlypontjának manuális áthelyezése. Ergo ez annyit tesz, hogy nem csak a kormányt forgathatjuk, hanem mi határozhatjuk meg, emberünk mikor hajoljon előre, hátra, s oldalsó irányokba. Vagy az is érdekes lehetőség, hogy a hátsó és az elülső féket külön billentyűre rakhatjuk. Noha ez inkább csak profiknak ajánlatos (a hátsó kerék ezután könnyen blokkolhat, és kifarol alólunk a járgány), azért érdemes kipróbálni. Igazán remek szórakozás, hogy a komplexebb irányítással gyakorlatilag bármit megtehetünk, amit

### A MŰSZAKI HÁTTÉR

A megmérettetésre irányuló ősi ösztöneinket a stílusban immár tradicionálisnak mondható üzemmódokkal élhetjük ki: a 14 futamból álló bajnokságon kívül van egyszeri futam (tetszőleges pályán), idő elleni gyakorlás szellemmotorossal, és persze multiplayer játék. Utóbbi sajnos csak hálózaton keresztül választható, azaz osztott képernyő nincs. Az egyszeri futamok, illetve a bajnokság egyes versenyei három részből állnak: a pálya begyakorlásából, a rajtkockaért zajló kvalifikációból, és magából a versenyből. A gyakorlás és a kvalifikáció alatt nem csak a technikánkon, de a motorunk tudásán is csiszolhatunk.

Ha még nem említettem volna: 16 csapat közül szelektálhatunk, és egyáltalán nem mindegy, hogy melyikükre voksolunk. Bár csak hat márká talál-



144 kph

Hurrá! A bronzérem is szépen csillog

szimuláció – állítja a játékhöz mellékelt ajánlás. Na de valóban az övé az elsőség, vagy netán ez csak egy szimpla reklámszöveg?

### MAJDNEM ÉLETHŰ

Az biztos, hogy a GP500 külső megjelenésében nincs hiba. Noha a pályák az SBK Superbike-ban jóval szebbek voltak (ott a remek árnyékhatásokkal kiegészítve a tereptárgyak egy az egyben az eredeti pá-





Ha kanyarban ráhajtunk egy másik versenyző hátsó kerekére, annak általában hatalmas taknyolás a következménye



Nem a monitorom szellemképes, hanem az egyik versenymód



Itt éppen nem nyuszi ül a fűben, hanem a Vári Zoli személyesen

ható az istállókon belül (Honda NSR 500, Honda NSR500V, Yamaha YZR500, Suzuki RG500, Elf MuZ, Modenas KR3), nagyon is érezni a különbséget egy gyengébbben és egy jobban felkészített gép között. A választásnál nem csak a motor maximális teljesítményére, hanem a kormányozhatóságra is érdemes odafigyelni – ez utóbbit nem jelzi ki semmi, tehát ki kell tapasztalunk. Nos, miután megvan a választottunk, az alapkiépítésen a boksztan változtathatunk. Ha épp nem versenyen vagyunk, bármikor beléphetünk a műhelybe (a Pause menüben a Pits-szel), s a következő dolgokon változtathatunk: különböző típusú gumikat rakhatunk fel, állíthatunk a felfüggesztéseken és a sebességfokozatokon, továbbá a motor által leadott teljesítményt is szabályozhatjuk. Az egyéni beállításainkat akár el is menthetjük, azaz eltérő műszaki paramétereket eszközölhetünk akár külön a pályákhoz párosítva.

**ELÉG KEMÉNY**

Meg kell mondjam, a már említett ősi ösztönök aligha elegek a győze-

lemhez, mert az ellenfelek nem éppen kispályások. Én legálábbis eléggé leizgadtam, amire sikerült egy győzelmet összehoznom – és nem hiszem, hogy szimplán csak béna vagyok. Mivel gyors sikerre vágytam, levettem a többiek tudását 5%-osra (!), de még úgy is fel kellett kötnöm a bugyogót. Ha egyszer is buktam, már biztosan magaménak tudhattam az utolsó pozíciót. (Nem véletlenül van az, hogy elméletileg aki egy ilyen versenyen bukik, az már nem is állhat vissza.) Ezek után el lehet képzelni, milyen lehet mondjuk a 120%-os AI. Mit ne mondjak: sűrűn használtam a pause menüből az újraindítás opciót, amit a program szerencsére a bajnokságon belül sem tilt le. Minden praktikára szükség van, amit az igazi pilótáktól el lehet lesni: úgy mint az ellenfél leszorítására, a késői fékezésekre, stb. A viaskodásnál mondjuk nem árt vigyázni, mert az ütközések eredménye teljesen kiszámíthatatlan – ez teljesen egyezik a valósággal. Például amikor mindenki dönt a kanyarban, megtörténhet, hogy előzés közben az

első kerekünk felfut az előttünk haladóra. Csak azt vesszük észre, hogy hirtelen oldalra dobódik a motor eleje, s máris az aszfaltot töröljük. Igaz, az is előfordulhat, hogy az előttünk haladó zakózik, mi pedig szépen átugratunk rajta. Ha bajnokságon megyünk, az agresszív stílus amúgy kerülendő, csakúgy mint a kanyarok lerövidítése. Ha bemutatják a "Stop&Go" büntetést, ki kell állnunk 5 másodpercre a versenyből, ami azonban jóval több idővesztés (a boksztucában limitálva van a sebesség). Számomra egyébként már csak az is beletelt egy időbe, amíg egyáltalán az irányítást megszoktam. A járgányok közel sem olyan fordulékonyak, mint

mondjuk az SBK-ban, ami sajnos annyit jelent, hogy mindig muszáj pontosan az ideális íven futnunk, különben kiszaladunk a fűre, vagy a fékbe kell taposnunk. Noha van "fék-besegítés", mint a SBK-ban, az alig ér valamit. Használhatatlanul, össze-vissza működik: néhol már kilométerekre a kanyar előtt lefékeződünk, s a többiek sorban húznak el mellettünk, néha meg mintha megfeledezne rólunk a "segítség", s a beláthatatlan kanyarokban úgy elszállunk, mint a győzelmi zászló. A tizennégy pálya közül talán ide a "szomszédunkba" érdemes elsőként átugrani: a brnoi pályán szerencsére nem spóroltak az aszfalttal; az út elég széles kiépítésű, ráadásul csak egy élesebb kanyart kell bevennünk, így ritkábban fordul elő, hogy a fűvön gázolunk át. Az esések amúgy feltehetőbb impresszívok: a felborult motor oldala szikrát vet az aszfalton, s közben a pilótánk összegömbölyödve bukfencezik már ki tudja hol. Ha az opciók között a Forced Retirement ki van kapcsolva, bármennyit eshetünk, mindig újra visszakerülünk a pályára. Az utólag már viccesnek tűnő elszállásokat el is menthetjük, mert hogy a pause menüből bármikor kérhetünk visszajátszást. Noha a video-panel nem olyan komoly, mint az SBK-nál, azért az alapvető szolgáltatásokat, mint például tetszőleges helyre tekercselést, gyors oda-visszajátszást, és egy TV-s kameranézetet azért biztosít. (A TV-s nézetet egyébként a játék közben is lehet választani.)

**A LEGJOBB?**

Amint az már az elejtett utalásaimból is nyilván kicsengett, a GP500 szerintem egy nagyon profi motorversenyt, de azért akad egy nála is profibb: az Electronic Arts SBK World Championshipje. Igen-csak megközelítette annak színvonalát, sokkal jobban, mint a Castrol Honda, ám hiába: az SBK alaposan fel-

tette a mércét. Csupán néhány apróság az, amivel a GP500 alul marad (például a pályaválasztásnál nem lehet az időjárásról változtatni), de amikor egy kiélezett versenyről van szó, ugyeabár minden apró részlet számít. Persze a dobogó második foka sem rossz eredmény, úgyhogy a GP500-nak azért távolról sincs miért szégyenkeznie. Amúgy meg ha szó szerint vesszük a játék ajánlását, akkor 500 köbcentis szimuláció valóban nem volt még



Mint látható, a többi versenyző is tüvezik néha



Az ilyen mókás jeleneteket mindenképpen érdemes elmenteni

ilyen jó. (Az SBK-ban ugyanis 750-es, illetve 1000 köbcentis gépek a főszereplők.)

V.Z.

<b>GP 500</b>	
FEJLESZTŐ: Melbourne House	
KIADÓ: Microprose/Hasbro	
WEBSITE: www.grandprix500.com	
MEGJELENÉS: megjelent	
<b>Ketgere</b>	
Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya	
Ajánlott: P-11 266, 64MB RAM	
3D-gyorsító: D3D	
Multiplayer: LAN, internet	
<b>Külsín/belbecs</b>	
Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■
<b>Summa summarum</b>	
A motorversenyek egyre sűrűsödő mezonyében a GP500 egyelőre a második befutó	
<b>végítélet</b>	
<b>87%</b>	



Nem tudom, miért büntet engem a sors, de az utóbbi időben szinte csak a 3D0 csapat által készített produkciók akadtak a nagytóm alá. Ezzel a kijelentéssel nem akartam általánosítani, vagy neadjisten minősíteni a 3D0-s programok színvonalát – mert akadnak kivételek is – csak az utóbbi pár játékukkal nem voltam teljes mértékben kibékülve. Nos, ezek közé tartozik a most tesztelésre kerülő Gulf War is. A fiúk egy arcade-shoot'em up stílust ültettek full 3D-s környezetbe és ezt megtoldták napjaink legpikánsabb témájával, a balkáni és Közel-keleti háborúval.

zünk Irak területére, itt kezdjük a tisztogatást a hadsereg legújabb fejlesztésű tankjával, az M12-es harcigéppel (emberi körökben csak Hammernek becézik). Nekilátunk a csatamezőnek, hogy szuperhős módjára egyedül teremtsünk rendet és fenekeljük el a rossziúkat. Most azt mondhatnám képzeljétek el a sivatagi tájat, a dim-

pozitív tulajdonsága is egyben.

A program csak egyfajta lehetőséget kínál indulásként, a campagint, ami a játék történet szerint) végigjátzását nyújtja számunkra. Itt pályáról pályára haladva kell elvégezniük a küldetéseket. A multiplayer játék természetesen itt is megtalálható modem, IPX protokoll és soros

különböző célpontokat (házakat, radarokat) kell megsemmisíteni. Végül is, mi mást is várhatna az ember egy arcade stílusú lövöldözős játéktól? Nos, miután rászántuk magunkat, hogy a "Kalapács" nyergébe pattanjunk, tenyereljük rá a start gombra. Villámgyors töltés után máris a csatamezőn találjuk magunkat, és be is

# GULF WAR

## OPERATION DESERT HAMMER

### CLINTON BOSSZÚJA

A történet mostanság játszódik, éppen az ezredfordulón, amikor egyre durvább és véresebb zavargások indulnak be, szerencsére messze a mi kis hazánktól. Természetesen az amerikai "testvéreink" ezt nem nézik jó szemmel, főleg, hogy már amúgy is



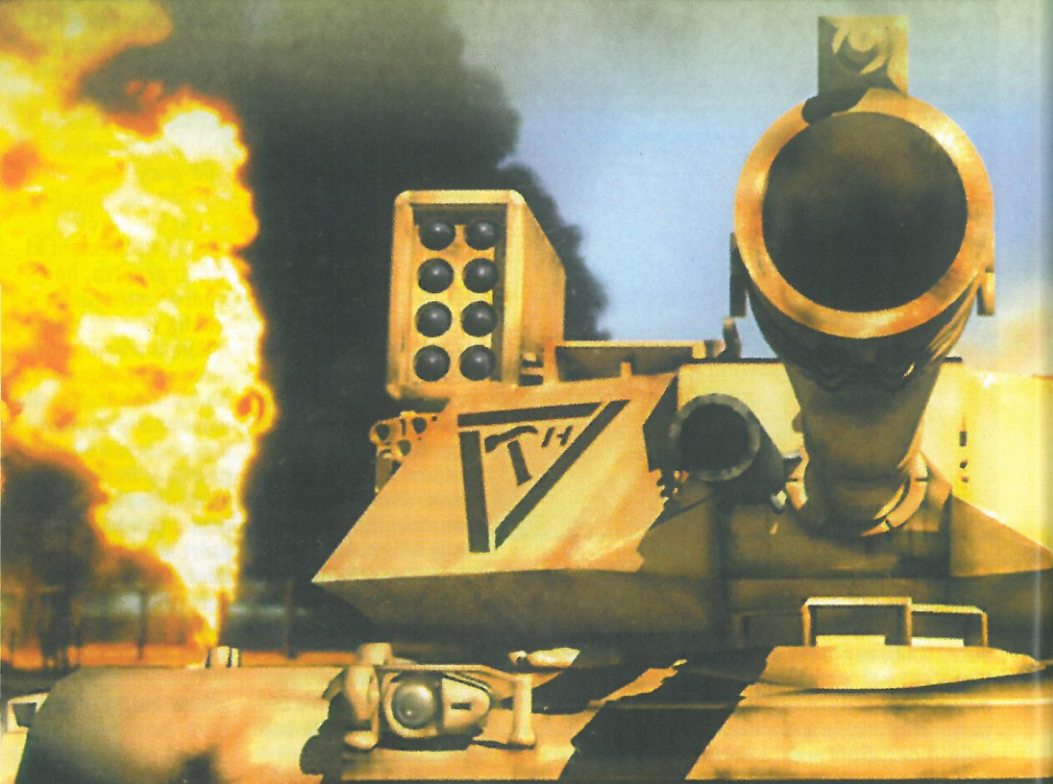
Világban parkoló kamionkonvoj egy szép textúrahiba társaságában



A bombázás kinyírta a bunkereket, nekem már nem kell foglalkozni velük

sok melót öltek bele a béketárgyalásokba és hadműveletekbe. Az éppen aktuális amerikai elnök úgy dönt, örökre véget kell vetni a háborúskodásoknak és meg kell teremteni a világbékét. Ezt természetesen háborúval akarja elérni. Szóval, megérke-

ből, különböző tv tudósításokból és híranyagokból összeválogatva. A képminősége ugyan hogy maga után kívánivalót, de azért ne legyünk telhetetlenek. Illetve legyünk csak azok, mert amit most meséltem el ily nagy lelkesedéssel, az volt a játék összes



## VIRÁGOK SZAD

bes-dombos fedezékeket – de nem mondom, mert a játék intrójából és átvezető filmjeiből még ezt a látványt is tökéletesen visszakapjuk. A videó jelenetek nagy része eredeti felvétel az igazi háborúból,

kapcsolat formájában. Hálózatban maximum 8-an játszhatunk és ilyenkor bizony nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, mert minden domb mögött lapulhat egy emberi intelligenciával bíró ellenfél, aki csak a megfelelő pillanatra vár, hogy ránk szabadítsa rakétái armadáját. Visszatérve a campagin-ben teljesítendő küldetésekre, minden pálya előtt megtekinthetünk egy filmet az aktuális helyzetről a térségben. Ezután természetesen a mission briefing következik, ahol pontosan ismertetik a megoldandó feladatot, melyeknek a változatossága kimerül abban, hogy

kapjuk az első találatokat. A készítőik úgy gondolták, hogy nem kell időt hagyniuk az irányítás megszokására, mert olyannyira egyszerű, hogy szinte semmit sem kell megjegyeznünk. A tankot az egérrel és a fel-le nyilakkal mozgatjuk, a bal gombbal pedig löni tudunk. Ezekon kívül a jobb egérgomb szolgál a rakéták és bombák kioldására, a nulla viszont (a numerikus billentyűzetten) a légitámadás hívására. A Pagedown gombbal lehet a fegyverek között váltani és a Delete-tel tudunk kapcsolni a kétféle irányítási mód között. Ezek annyiban különböznek



egymástól, hogy az egyiknél teljes mértékben egérrel irányítjuk a tankot (amerre a cső fordul, arra áll a tank is), a másiknál pedig külön tudjuk forgatni a csövet az egérrel, és külön mozgatjuk a tankot a kurzor nyilakkal. Szóval, az irányítás megszokásával senkinek nem lehet problémája. Ami nem azt jelenti, hogy a játszhatóság is hasonlóan könnyen fog menni. A tankot teljes mértékben hátsó nézetből látjuk és semmiféle belső nézet nincsen. Ez azoknak okozhat problémát, akik úgy képzelelnek el a csatát, hogy dombok mögé bújva cserkészik be az ellenfelet és lecsapnak rá, mielőtt az észrevehetné őket. Emiatt nem kell aggódnia, mert ez akkor sem válna be, ha lenne belső nézet, ugyanis kedves ellenfél barátaink hatótávolsága háromszor akkora, mint a miénk és már akkor kilőnek minket, amikor még be sem értek a láthatárra. Az irányíthatósággal, különösebb problémám nem volt, azt leszámítva, hogy az egeres mozgatásnál a fordulások nagyon nehezen kivitelezhetők és az energiát meg a hasonló bónusz dolgokat igen nehézkes eltalálni.



Ez a helikopter összetéveszti a bátorságot a botorsággal



Bonyolult feladat: szét kell lőni mind a négy házat és mission complete

játék, és a végén már élvezhetetlené válik. A grafikai élményre visszatérve, a pályák többsége a sivatagban játszódik és csak néha tarkítják apróbb erdők és tavak. Leggyakrabban pálmafákkal találkozhatunk, amiket még szét is löhetünk. A táj kidolgozása annyira egyhangú, hogy nem merem megkockáztatni a "szép" jelzőt, mert hazudnom kellene. A dombokon kívül, csak elvétve fogunk találkozni valamilyen objektummal és

nem is forognak (mert ez csak hátulról látszik). Nagyon sok hasonló kidolgozási hiba lehet még fel a programban. Ilyen például, amikor ráhajtunk egy szétlőtt bunkerre. A tank egyszerűen átmegy a roncsokon, amik azon nyomban el is tűnnek alatta, mintha sosem lettek volna ott. Szólnék pár szót a képernyőn található információkról is. Alul középen találjuk az energia kijelző csíkot, ami igen hamar el fog fogyni. Ettől balra a légitámadások számát, jobbra

pirosak pedig ez ellenségek. A háromszögek a tankok, a keresztek a helikopterek, a kockák meg az ellenséges épületek. Egy cian színű rombuszban láthatjuk az égtájakat a könnyebb tájékozódás céljából, és a narancs színű robbanás alakok jelzik, hogy merre találjuk a következő megoldandó feladatot. A menü primitívsége és igénytelensége már csak ráadás a többi kellemetlen élmény mellé. Kénytelen vagyok bevallani, hogy ennyire ronda menü még egy játékban sem láttam (legalábbis nem a 90-es években). A design egyenlő a nullával, viszont a használhatósága annál jobb. Legalább nem lehet eltévedni benne. A választható menüpontokat sárga négyzetek jelölik fekete alapon és ha rájuk kattintunk, sárgára változnak (Ez aztán a fantázia!). Ezen kívül nem is érdemes több időt a menüre pazarolni. Értékelésnek azt tudnám mondani, hogy a sok negatív tulajdonsága ellenére egész jól el lehet játszani vele pár óracskat (de nem többet!), ha nem is a csodálatos grafikáért, de a hangulatos háborús zenéért és hanghatásokért. Úgy látszik, azt hitték a kiadónál, hogy ez már önmagában elég lesz arra, hogy minden kedves PC tulaj, nyálcsorgatva álljon sorba a boltok pultjai előtt. Szerintem tévedtek.

Endrédy Tibor



Szentséges ég! Elég meleg lehet a helyzet, ha már a torony vasszerkezete is tüzet fogott



Ez is egyfajta városrendezés, de azért a házuk előtt nem szeretnék ilyen

# DÁMNAK

## AZ ERŐMŰ MARADHAT CLINTONNÁL

Egy óriási pozitívuma a játéknak, hogy a programozók a gyengébb géppel rendelkező réteget célozták meg vele. Mindamelett, hogy nem igényel komoly konfigurációt, még elfogadható grafikai élményt is nyújt (igaz a maximum felbontása csak 640\*480). Viszont, egy Voodoo 1-es kártyára még így is szükségünk lesz, de hát ki nek ne lenne már manapság? A modemes játékhoz nem árt egy gyors modemmel rendelkezni, mert különben nagyon be tud ám lassulni a

az is valószínűleg a feladat része lesz (vagyis szét kell lőnünk). A robbanásokkal sem voltam teljes mértékben megelégedve. Nem tudom pontosan megfogalmazni, hogy mi nem tetszett bennük, csak egyszerűen valami nem stimmel (az életben nem így néz ki egy robbanás). Mint már mondtam, a tankot hátulnézetből látjuk, és emiatt a készítő csak a jármű hátulját animálták. Azaz amikor kanyarodunk és enyhén elfordul a kamera, láthatjuk, hogy a lánctalpak valójában

pedig az éppen kiválasztott másodlagos fegyvert és a hozzá tartozó töltények számát láthatjuk (az elsődleges fegyver mindig a géppuska). Ezekon kívül a jobb felső sarokban helyezkedik el a térkép. Úgy gondolom a térkép megértéséhez jól jönne egy kis segítség, úgy-hogy most egy kis jelmagyarázatot adnék. A zöld háromszög vagyunk mi, a

**Gulf War**  
 FEJLESZTŐ: Military Channel  
 KIADÓ: 3DO  
 WEBSITE: www.gulfwarpc.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**  
 Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P200, 48MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx glide  
 Multiplayer: modem, LAN

**Kulcsin/belbecs**

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavatosság	
Zenebona	

**Summa summarum**  
 Egyszerű arcade játék, sok akcióval, de kevés izgalommal

végítélet  
**74%**

V an egy olyan gyanúm, hogy mindazon személyek, akik egy bizonyos Pirates! című játék megjelenésekor már a számítógépes játékosok táborába tartoztak, most valahol az öregek otthonában lehetnek, vagy ha más nem, hát legalábbis rettegve gondolnak arra, hogy gyermekeik nemsokára új alaplap/processzor/videókártya utáni vággyal fognak előjönni a PC-jük alá. Ha jól emlékszem, a játék először '87 tájéka jelent meg Commodore 64-en, egy akkor még viszonylag ismeretlen cég (Microprose) viszonylag ismeretlen ifjú titánjának (Sid Meier) neve alatt – és hát, khm, "elég" tűrhető darab volt. Ha az imént a Civ2-t nemes egyszerűséggel minden idők legjobb játékának definiáltam, akkor a Pirates! is megérdemel annyit, hogy benne van az első ötben. A történet a 16-17. század idején játszódott a karibi szigetvilágban, a kalózok aranykorában. Az újonnan gyarmatosított földrész a kalandorok paradicsoma, ahol egy vállalkozó kedvű ember épp olyan közel állt a gyors meggazdagodáshoz, mint ahhoz, hogy köztéri látványosság legyen, amint részt vesz élete utolsó akasztásán. A játék egyszerre volt gazdasági szimuláció (a cél az, hogy a kereskedelem-ből és a rablásból származó javak áruba bocsátásával minél nagyobb magánvagyonra tegyünk szert), kalandjáték (menet közben különböző küldetéseket kaptunk, kezdve az elásott kincsektől a tejjavadásza-

kezdetben mindig egy kicsi (de nagyon gyors) brigg fedélzetén vesszük át a parancsnokságot.

**VÁROSNÉZŐ**

A játék mindig a kalózok fellegvárából, Tortuga városából indul, amely így egyben bázisunkként is szolgál. Itt mindig lesz megfelelő utánpótlás emberből, felszerelésből és ellátmányból, nincs kereskedelmi "árás" (az eladási és a vételi árak azonosak), jó áron akad gazdája a lopott holminak, és a kikötő "parkolási tarifája" is itt a legalacsonyabb. A városi főképernyőn először mindig a legutóbbi hírekről, a lakosság irántunk érzett szimpátiájáról, az aktuális pletykákról (ezek néha még igazak is) és a várost birtokló hatalom politikai viszonyairól értesülünk. A sós víztől cserzett tengeri medve első útja természetesen a kikötői csapszékebe vezet, ahol több kellemes időöltés mellett legénységet toborozhatunk.



Ez itt 6 milliárd négyzetmérföld aprólékosan lemodellezve, madártávlatból

ton át a spanyol Ezüstflották elcsípéséig) és – habár ez a kifejezés akkor még ismeretlen volt – a tengeri és szárazföldi összecsapások megvalósításából kifolyólag real-time stratégia is. A nyájas olvasóban felmerülhet a kérdés, hogy vajon mi hablatyolok itt össze-vissza erről az ósri game-ről, amikor ez az ismeretű az Eidós vadamutáj játékáról, a Cutthroatsról kellene hogy szóljon. A válasz roppant egyszerű: azért, mert gyakorlatilag szórol szóra lemásolták a Pirates!-t. Ha valaki ismererte ezt a játékok, akkor ő azonnal képben van a Torokmetszőkkel is, mindössze az egyéni párbajokat hiányolhatja. A feladat ugyanaz: egyrészt adva vannak a térségben torzsalkodó hatalmak (bár a dának szerintem maguk sem tudják, hogy hogyan keveredhetek ide), akiknek harcait kihasználva hírnevet és dicsőséget szerezhetünk valamilyik színeiben (vagy akár az összesben, de az azért igen cinkes, amikor az összes hajó a horizonton egy lehetséges támadót rejt); másrészt jelentős eredményeket teszünk a kereskedelmi hajók menetsebességének fokozása érdekében (amelyik ugyanis megpillantja Jolly Rogert lengető zászlóshajónkat, saját jól elfogott érdekében is rekordsebességgel fogja szántani a habokat). A játék különféle időpontoktól kezdve indulhat (mindig változó politikai körülmények között), és

A legénység három szakmában tevékenykedik: a tengerészek irányítják a hajót, a tüzérek kezelik csatában az ágyúkat, a "tengerészgyalogosok" pedig muskétákkal és pisztolyokkal durrogatnak, és kizárólag ők tudják a megsáskyázott hajókat elfoglalni. Ugyancsak a kocsmában lehet tiszteket toborozni: rájuk azért van szükség, mert ők lesznek az elfoglalt hajók kapitányai (ha nincs tartalékban tisztünk, nem is tud-

juk magunkkal vinni, el kell sülyesztelnünk). Igen üdvös, hogy zsoldot nem kell menet közben fizetnünk: a zsoldmány felosztásánál a legénység egy, a tisztek két, mi pedig négy részt fogunk kapni. A kereskedőnél tudunk árakat adni/venni. Minden utazáshoz szükséges egy nagy adag elemózsia (vagy az azt kiváltó gyümölcsök/háziallatok) a legénység élelmezésére. Pár napot még kibírnak élelem nélkül a tengeren, viszont hamarosan komoly zendülés várható, amennyiben kifogy a szabványkalóz legfontosabb üzemenyaga: a rum. (Zendülésnél egyszerűen leváltak bennünket a kapitányi posztról, és kezdetjük a pályafutásunkat újra.) A többi áru helyi jellegű cucc (fűszer, kakaó, prémek, stb.), amelynek vételi és eladási ára nyilván különböző (néhány pofátlan spanyol például 100%-os haszonkulccsal dolgozik). A Pirates!-hez képest szerintem elég nagy butaság, hogy az árak nem változnak a kereslet és a kínálat függvényében (vagy legalábbis abban a 8-10 városban nem változtak, amelyeket felírtálam). Kereskedelemmel nem lehet igazán meggazdagodni, mert egyes cikkeknek csak kisebb városokban lehet kellemes haszonra szert tenni – ott viszont a szegény kereskedő nem tud egy nagyobb tételt átvenni. (Ha várunk egy hetet, akkor már megint lesz pénze, de akkor meg a kikötő parkolási díja

elviszi a hasznot.) Így tehát sokkal célszerűbb a rablott árura szakosodni. A hajóácsoknál tudjuk a sérült hajókat javíttatni (bár elég érdekes, hogy tökéletesen ép hajókon is mindig talál javítanivalót), mi több itt lehet hajókat adni/venni is. A mentőcsónakokon kívül vásárolni csak olyat tudunk, amivel kezdünk (ennek nincs sok értelme), ellenben a nagyobb kereskedelmi hajók még teljesen szétlőve is nemritkán 2-3.000 pesoért találunk itt gazdára. Ugyancsak itt lehet boltolni a fegyverzettel (hajóágyúk, muskéta, pisztoly, gránát, és főleg: ágyúgolyók). Venni csak ágyúgolyót érdemes (igen ciki ugyanis, ha egy tengeri csata kelős közepén kifogy a lösz), a többit pedig az elfogott hajókról bőven szólfithajunk magunkhoz. Nálam idővel szépen jövedelmező iparágá fejlődött a rablott fegyverekkel való kereskedelem. A vásárolt áruk, fegyverek és a szerződött legénység a dokkokba kerülnek, ahol kifizetés előtt be kell ra-

kásan is süilhet el, csak egy példa: egy szép napon üzleti okokból kifolyólag kiraboltam Rio Hachát, amit a kormányzója valamiért zokon vett (be sem futhattam a kikötőbe); Coro kormányzóját viszont már elég régóta pumpoltam különféle ajándékokkal, és a kedves úriember nemcsak hogy eltörölte a vérdíjamat, de adott egy ajánlólévelet is Rio Hacha kormányzójához. Ha épp nem másfelé lett volna dolgom, akkor tehát nyugodtan eladhattam volna a Rio Hachából rabolt holmit Rio Hacha kereskedőinek – íme az üzlet, ami saját magát gerjeszti! Ugyancsak kaphatunk még a kormányzótól kincses téképet, kereskedelmi monopóliumot (a vételi ár adhatunk el), kölcsönözhetünk felszerelést vagy csapatokat, sőt, még polgárjogot vagy rangot is kaphatunk (az előbbinél kapunk egy lakást a városban és nem kell magunkkal hurcolni a pénzünket mindenhová, az utóbbinál pedig egyre több kísért küldetést kérnek tőlünk a kereskedelmi hajók). A városokban tudjuk felosztani a zsoldmányt is, de csak akkor, ha a legénységi rész elérte az 500 pesot. Ez az ok próza: ha tovább akarjuk folytatni, új hajót is kell vennünk és a leg-



kisebb is majdnem pont annyiba kerül, mint a mi négyeszes részesedésünk. Biztonságosabb (értsd: nagy létszámú) legénységeknél ez persze eltart egy ideig, de itt is működik a Pirates!-módszer: osztozkodás előtt leötletjük a legénység nagy részét valamilyen elvetett akcióban. Ez ugyan nem túl etikus dolog, de mivel így nagyobb rész jut nekünk, üzletileg indokolható. Kapitalizmus van... NAVIGARE NECESSE ESTI Horgonyt fel, irány a nyílt tenger! Ha nem is nagyon látszik, a szerzők a környezet kialakításában igen aprólékos munkát végeztek. Én ugyan nem számoltam le, de állítá-



Lassan befutunk az 576 Konzol fűszerkezdőtől elnevezett kikötőbe

# Szoftverkalózkodás



A tortugai kocsmá igen gyanús figurák gyülekezőhelye (a többi is)

suk szerint tökéletesen lemodellezték a Karib-tenger mintegy 6 millió négyzetmérföldjét, az uralkodó szélirányokkal, a korabeli földrajzi viszonyokkal és persze a városokkal. (Nem voltam rest megnézni egy térképen pár kisebb szigetet, ami csak az árbockosár-nézetből látszott – tényleg nem hiányzott egy sem). Mi ebből egy térképet látunk – a nagy munkának maximum annyi a gyümölcse, hogy egy-egy utazás tényleg kábé addig tart, mint akkoriban. A tengeren egyetlen kattintással utazgathatunk a városok között, de akár le is horgonyozhatunk vagy cirkálhatunk a nyílt vizen. Utóbbi eset például forgalmasabb nagyvárosok előtt zsákányra leső kalózkollégák jó szokása lehet – bár tegyük hozzá, hogy néha annyira zsíros falat érkezik, ami erősen meg is fekszi az ember gyomrá: egy alkalommal egy ágyúkkal rendesen megpakolt fluyte-tal egy hét hajóból álló flottával találkoztam. Azt hittem elcsúsztam az Ezüstfoltát, és azonnal támadásba lendültem. Meg az a hét fregatt is...

## AHOYI VITORLA A HORIZONTON

Ha utunk során egy másik hajó tűnne fel a horizonton, a program azonnal érdeklődik, hogy meg akarjuk-e közelebbről vizsgálni, azaz átváltani árbockosár-nézetre. (Ha a kiáltás után azonnal tölteni kezd a játék, akkor az azt jelenti, hogy a vitorlák tulajdonosai már átváltottak rá, és majdnem biztosan olyan ország hadihajói lesznek belőlük, ahol nem örvendünk különösebb népszerűségnek...) Mivel ez a lehetőség gyakorta fennáll, ebből a nézetből csak akkor lehet visszaváltani a főtérképre, ha 15 mérföldön belül nincs más hajó. (Mondjuk így is el lehet jutni A pontból B-be, de kicsit hosszadalmas, mert itt sokkal lassabb az időgyorsítás is.) A kosárból mintegy 10 mérföldes körzetet látunk be. Az itteni teendők ugyanazok a kínkeserves nyüglődések ellenszélben manőverezve, mint az eredeti Pirates! utazásai. Ráadásul a flottánk azzal a sebességgel halad, amit a leglassabb hajónk tud: ha látjuk, hogy nem tudjuk a távolságot csökkenteni vagy a szárazföldhöz szorítani a célt, akkor célszerű mielőbb ellentétes irányba fordulni (ha pedig egy sérült fregatt is van a flottá-

ban, akkor nem érdemes egyáltalán megállni, mert így még hátszélben sem érünk utol senkit). Mellesleg zátonyra futni (mint a Pirates!-ben) nem lehet: a szárazföld nyilván gumból van, mert a hajók lepatnának róla. A célpontról kábé 8 mérföldről már megtudjuk, hogy hány hajóról van szó, tovább közelebb pedig kiderül, hogy milyen típusúak. Ilyenkor rendszerint felvonják a zászlójukat is. Ha nem, akkor az azt jelen-

ti, hogy hozzánk hasonló "magánvállalkozók" (privateer, szabad fordításban), de az elődtől eltérően itt az összes kolléga barát-ságos hozzánk – vagy legalábbis engem még sosem támadott meg felségjel nélküli hajó. Innentől zászlójelekkel is kommunikálhatnak a hajót: kérhetnek például kíséretet a következő kikötőig (ezt érdemes elfogadni, mert egyrészt közeli helyről van szó, fizetnek érte némi pénzt és a legénységünket is etetik), kérhetnek az éhez legénységnek egy tonna kaját (nekem még senki nem adott), vagy például híreket lehet cserélni (a kollégák például igen jó tippeltek szolgáltnak a gyengén védett városokról vagy az azokban eldugott kincsekéről). Fenti kérések elfogadására van egy helybenhagyó zászló, de én leggyakrabban a vörösset ("Add meg magad!") használtam. Leendő áldozataimat rendszerint utol kellett érni, de ha elég sokat garázdálkodtam adott vizeken, akkor előfordult, hogy egy olyan ország kereskedője is azonnal felhúzza a láttamra, akit meg se akartam támadni...

## MINDENKI A FEDÉLZETREI

Miután utolértük a célt, átváltunk egy nagyobb léptékű térképre és kezdetét veszi a

csata. A Pirates!-ben a flották kérdését megoldották azzal, hogy mindig csak a vezérhajó harcolt – itt az összes hajó fog, de egyébként a lényeg hasonló, mint az elődben: úgy kell manőverezni a hajóinkkal, hogy oldalsortüzet adhassunk le az ellenfélre, miközben ő nem tudja felénk fordítani az oldalát. A négy töltetípussal célozhatunk vitorlára, fedélzetre vagy mindkettőre. Mivel a hajót rendszerint magammal viszem, jól bejárattam módszerem a következő: normál ágyugolyóval nem lövök (még a végén elsüllyed, és akkor mi a biznisz ebben?!), inkább a láncosombával leveretem a vitorlát, majd miután mozgásképtelenné vált, előlről vagy hátulról párszor végigszóróm kartáccsal a fedélzetre. Ez áldásosan megritkítja a védőket, utána pedig jöhet a csáklázás. A harcba itt nincs beleszólásunk, a program szépen lejátszítja az egészet. Jelesebb kalózok akár tízszeres túlerőnek is nekirontottak annak idején – itt nem ritkán a kétszeres túlerőben levő tengerészgyalogsaimat is leverték. A bőséges kartács tehát nem árt, márcsak azért sem, mert csáklázás után talán az amúgy is gyenge kereskedelmi hajók védői megadhatják magukat, de

a velünk szimpatizáló kormányzók számát viszont nem nagyon).

## TISZTELET A PIRATESI-NEK

Sid Meier valószínűleg erősen csuklik a játékok láttán, mert a Cutthroats egész egyszerűen plágium. Az egy más kérdés, hogy mint a Tomb Raider, Command&Conquer, Quake és társainak esete bizonyítja, ez a szó egyszerűen ismeretlen a játékkészítők piac-vagy inkább: profitorientált világában. Ez esetünkben tulajdonképpen nem is baj, mert a játékos egy olyan game-nek fekdühet neki, amit aztán hetekig nem fog tudni abbahagyni. Ezzel már el is mondtam általános véleményemet, persze azért nem árt hozzátenni, hogy azért vannak a játékok árnyoldalai is. Lehet, hogy teljesen valóság, de néha szörnyen vontatottá teszi a játékot, amikor könnyű szembezárt araszolunk célpontunk felé (arról meg nem is beszélve, hogy közben – a csatanézeten kívül – a gépi ellenfelek hasonló típusú hajó ezerral hasítanak). Csata közben még a kisebb, 3-4 hajóból álló flották irányítása is elég körülményes (én legalábbis mindig azt csináltam, hogy a zászlóshajóval harcoltam, a többi teher szállítót pedig messze zavar- tam az ágyúdörgéstől), az meg elég idegesítő, hogy a nézetet nem lehet zoomolni, viszont az ellenség már látótávolságon kívülről is tüzel. Azt meg a kisördög mondhatja velem, hogy nem értem, mi szükség van egy '99-es igényeknek megfelelő PC-re egy ilyen kivitelezésű játékhöz? (Ezt a tengeri csatát látványban már a Talonsoft '96-os Age of Sails c. játéka is tudja, a többi cucc meg állókép.) Ettől függetlenül nyugodt lélekkel ajánlom mindenki figyelmébe, aki megfelelő mennyiségű szabadidővel és/vagy kétheti hideg étellel van felszerelve.



Havvába holt támadás a város legfontosabb stratégiai pontja ellen

a hadihajókon lévők majdnem mindig az utolsó szálig harcolnak, és fejenként két szolgáló rendszerint magukkal visznek a túl- világra.

Győzelem esetén jöhet a megérdemelt jutalom: a zsákányolás. Hajóink karakternek kapacitásáig átpakolhatjuk a legyőzött hajón levő árukat és fegyvereket, de ha van tartalék tisztünk és elegendő matrózunk, akkor akár az egész hajót is elvontathatjuk. A fog- lyul ejtett legénység sorsáról kétféle módon dönthetünk: kényszerrel besorozzuk őket kalóznak (az utánpótlás mindig jól jön, de van egy hátulütője: a kényszerített legénységünk arányában csökken a lojalitás, és hamarabb tör ki például az akut rumhiány okozta lázadás) vagy fájó szívvel leüljük őket (ez az akkoriban igen népszerűnek számító eljárás a hírnevünkhez csatlakozó 'vérszomj' paramétert növeli, az önkéntes megadást választó hajók és



A spanyol fregattok sosem voltak a fair play hívei

<b>Cutthroats</b>
FEJLESZTŐ: Hothouse Creations
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.hothouse.org
MEGJELÉNÉS: megjelent
<b>Ketgere</b>
Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: -
<b>Kölcsín/Beibeccs</b>
Látványosság [X]
Játszhatóság [X]
Szavatosság [X]
Zenebona [X]
<b>Summa summarum</b>
Jól esik némi nosztalgia, még '96-os szírvonalon is
<b>végítélet</b>
<b>85%</b>

Online szerepjáték? Létező fogalom, ez a játéktípus már sok embert szippantott a számítógép elé hosszú-hosszú napokra, hetekre, extrém esetekben hónapokra. Volt Diablo, ahol rögzített kameraállásból követhettük az eseményeket, játszhattunk az Ultima online változatával, ahol a szokásos Ultimás környezet fogadott minket. A klasszikus MUD-ok (multi user dungeons: szövegesen játszható szerepjáték a Neten, olyasmint az itthon népszerű Túlélők Földje levelezős szerepjáték) szabadságát eddig talán csak az Ultima Online közelítette meg, ám most megjelent egy újabb trónkövetelő az Everquest személyében. Hogy mi lesz a trónkövetelés vége, az mondjuk úgy jövő ilyenkorra derül ki, tekintve online szerepjátékról van szó, ami ugye akkor az igazi, ha hónapokig tartó szórakozást nyújt. Az Ultima Online-nal kapcsolatban csak annyit, hogy mára már kicsit mintha ellaposodott volna a játék: nincsenek új kalandok, sokan csak a tápolásra mennek, a szerverek olykor elérhetetlenek stb. Utóbbiból per is kerekedett, ahol a történelemben először nyert a user a szolgáltatóval szemben, tekintve, hogy nem felelt meg a szerver működése a szolgáltató

egy devizás fizetésre alkalmas hitelkártyáról, melyen akad is valami. Még az egyhónapos ingyenes használathoz is szükség van a hitelkártya adatokra, ennek híján nem léphetünk be a virtuális világba, még próbaidőre sem.

### VARÁZSLÓ NEGYEDMILLIÓÉRT

Akinek egy kicsit megfuttotta, és nincs kedve a karaktergenerálás göröngyös útjait bejárni, és néhány hónapot masszívan a monitor előtt tölteni, annak is lehetősé-

ge van az elit játékosok közé kerülni, úgy a 40. szint fölé rögtön. Ehhez csak az ebay online aukciós házba kell elsétálni (<a href="http://www.ebay.com">http://www.ebay.com</a>), bepötyögni, hogy everquest, és máris dőlnek az ajánlatok 10 centtől 1000 dollárig. Amikor ezeket írom, éppen 1435 bejárt szott karaktert és varázstárgyat kínáltak portékára. Egy-egy magasabb szintű karakternek 500 dollár és 1000 dollár között van az ára, és ami fontos: ajánlatok is érkeznek szép számmal. Virtuális, Norrath-i valutát is vásárolhatunk, az árfolyam kb.: 15 platina 1 dollár. Egy varázslót két por-

### AMIT KAPUNK

Az Everquestet pénzügyi oldaláról most már mindenki ismeri, ám magáról a termékéről nem sok szó esett lássuk, mint számítógépes játék mit kínál az Everquest! A játék Norrath földjén játszódik, mely három kontinensre van felosztva: Antonica, Faydwer és Odus földrészekre. Hogy jobban el tudjuk képzelni a helyet, a játékhoz mellékelnek egy remek térképet is. A lakosság a szerepjátékokban megszokott: orkok, sárkányok, elfek, élőhalottak tanyáznak a különböző helyeken. Karaktergeneráláskor 12

# FANTASY ONLINE



A lovag egyre forróbb helyzetben. Nem szerencsés a témpáncél tűzesőben

által ígértnek. Az Everquestnél a hírek szerint jól rákészültek a zökkenőmentes szolgáltatásra, a nap 24 órájában kisebb csapat felügyeli a játékokat, a szervereket, a mailboxokat. Persze ennek ára is van (akár az Ultima esetében) miután leperkáltuk a kb. 12.000 forintot a játékért, jöhetnek a havi díjak! Egy hónap 10 dolcsi, fél év csak 50... Ha egy kicsit utánaszámolunk egész emészthető összeg jön ki egy napi játékra, vagyis ha a hónap minden napján játszunk, az naponta csak 80 forintot jelent! Ezért már kávét se igen lehet kapni. De ezt a fajta érvelést meghagyom a marketingeseknek, én inkább ez átlagos, nem megszállott magyar diák szemével nézem az árat, aki mondjuk hetente 2-3-szor ül le néhány órára játszani, és máris sokallom a 2500 forintnak megfelelő devizát havonta. Ha valaki mégis ki szeretné próbálni, annak az eredeti program megvásárlása után (minden példány egyedi azonosítóval ellátott) gondoskodnia kell



Na ennek a varázslónak a piaci értéke 1025 dollár. Lehet licitálni!



Lovag bácsi, tessék gyorsan hívni a 105-öt!

kolábjával 730 dollárért vesztegettek, és volt is rá szépen kereslet. Az eladó a következőket zengte róla: A Karana szerveren töltött idő alatt a 100 főt számláló Titánok együletét vezette, melyet nagytisztelet övez a Karana szerveren. Miért is ne Te vennéd át a varázsló irányítását? 50 szintű, Ice Comet varázslattal (ilyen csak három varázslónak van Karanában), mindenkint leigáz. Egy varázslattal 1120-at sebez! És így tovább, eladója hosszan dicséri a virtuális varázslót – én is ezt tenném 200.000 forintért! Persze sok munkája van benne, nem egy hétre telik összehozni egy ilyen karaktert.

féle faj és 14 féle kaszt közül választhatunk, melyekre a megszokott megkötések érvényesek (pl. törpéből nem lehet lovag). A karakterek arcai kötöttek, nem készíthetünk úgy skineket, mint a Quake-ben. A kü-



Mindenki elfoglalja magát valamivel, csak a dwarf lábatlankodik össze\* vissza az előtérben. Szó szerint...

lőnféle fajok helyhez kötöttek, nem mi választjuk ki honnan kezdjük a játékot, és a játék folyamán is figyelni kell, hová megyünk karakterünkkel az orkokat például ferde szemmel nézik az ember lakta városokban, a sötét elfek pedig kifejezetten el-lenszenvesek minden idegennel. A játék elején semmi támpontot nem kapunk, egyedüli biztos pont kasztunk céhe, ahol megkapjuk alapfelszerelésünket (egy gúnyát és egy fegyvert), majd szélnek eresztenek néhány jó tanáccsal. Ha ezeket megfogadjuk, hamar belekeveredünk egy apróbb kalandba, ami aztán még nagyobbcsakka tor-

**LÁTVÁNY ÉS HANG**

3D nélkül lassan már nem is készül játék ez alól az Everquest sem kivétel, és egész tűrhető 3D-s környezetet sikerült a készítőknél összehozniuk. Persze nem veszi fel a versenyt a legújabb 3D-s motorokkal, de az eddigi 3D-s szerepjátékok között viszi a pálmát. A Lands of Lore 3-nál jobb, főleg azért, mert a szereplők is 3D-ben készültek (és nem a LOL3 voxel technológiájával). A fényeffektek megérnek egy külön misét: a nappal és éjszaka változása folyamatos, rendszeresen sötétedik, feljön a hold,

lós világ létezését. A zenéssel sem spóroltak, egész jóra sikerültek, bár sokan megkérdőjelezték minek egy szerepjátékba, hisz csak megbontja a természetes atmoszférát. A játék kezelése kicsit nehézkes, beletelik egy-két napba, amíg a billentyűzet-kombinációkat megtanulja az ember. A beszélgetéseknél nekünk kell bepötyögni, kikhez akarunk beszélni és hogy mit (társainkhoz, az előttünk állóhoz, mindenkhez), mindezt IRC-s formában. Kicsit nehézkes lehet azoknak, akik nem gépelnek gyorsan, de a teljes szabadságérzethez

akik a játékosokhoz hasonlóan járják a világot, és ha valakinek nagy problémája van, azon segítenek. Ezek a kalandmesterek olykor kalandokat is találnak ki menet közben, garantálva, hogy a játék sosem laposodik el. A kalandmesterek a szerverek zökkenőmentes működésére is figyelnek, úgyhogy állandó a technikai felügyelet is. Ha valaki úgy érzi, remek kalandötlete van, nyugodtan kiadhatja magából egy e-mail formájában, komoly esélye van rá, hogy bekerül a játékba. A lehetőségek közel végte-



Azt hiszem ezeket a karaktereket hívják ész-játékosoknak



"Csapásokat adunk, csapásokat kapunk" – mint a régi szép időkben

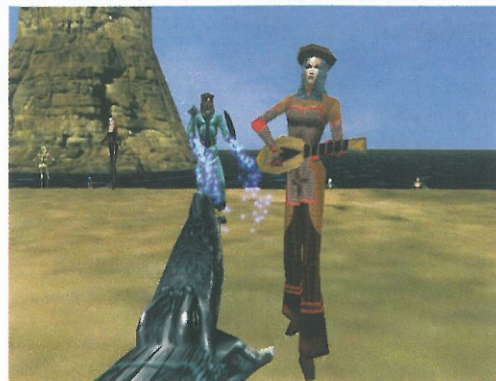
kollik, és pillanatok alatt beszippant Nor-rath világa. A vezető egyéniségek csoportokat is alkothatnak, és mint egy klasszikus AD&D partiban, együtt nézhetnek szembe a kihívásokkal.

hajnalodik, feljön a nap. A varázslatok is látványosak, nem spóroltak a füst, tűz és egyéb effektekkel. Az időjárás is változó, olykor elered az eső, vihar tör ki heves vilámlások közepette, néha havazik, máskor sűrű köd száll alá. Egyedüli baj a grafikus motor látótere: olykor a távoli dolgok egyszerűen nem látszanak. Hangok terén sem panaszkodhat az Everquest: üvölt a szél, kopog az eső, ráadásul minden fajnak külön hangja van: a csontvázak recsegnek, az orkok üvöltenek, hallani a lépések zaját és mindehhez a játék támogatja az SB Live! EAX-ét. Tehát pozicionált, környezeti függő hangok feledtetik el velünk a va-

szükség van erre. Néhány év múlva, amikor a hálózatok elbírják a hangátvitelt is, ez a probléma is megoldódik. Ha valaki arra apellál, hogy majd a munkahelyéről, jó gyors kapcsolattal játszik és NT-s gépe van, annak sajnos le kell tennie erről a tervéről: a játék csak WIN 95/98 alól indul. Viszont elegendő egy 28.8-as modem is hozzá, és egy 56k-sal tökéletes a sebessége. Gépigénye sem túl nagy, már egy P166-on is elfut, egyedül egy D3D-t támogató videokártya kell hozzá.

lenek. Nem tudom, hányan csöppennek bele ebbe a virtuális forgatagba hazánkból, de akinek módja van rá, az mindenképp kóstoljon bele. Világszerte már meghaladta a 100.000-et a játékosok száma, s ennyi ember csak nemtévedett.

Gáspár



Tanitta Tikaram új videóklipjében fontos szerepet kap egy kígyó

**Everquest**  
 FEJLESZTŐ: 989 studios  
 KIADÓ: Sony  
 WEBSITE: www.everquest.com  
 MEGJELENÉS:  
**Ketycere**  
 Minimum: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott: P200, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: D3D, Glide  
 Multiplayer:  
**Külső/belbelső**  
 Látványosság  
 Játékosok száma  
 Szavatosság  
 Zene bősége  
**Summa summarum**  
 Hitelkártyás szerepjátékosoknak hosszantartó penznyelő vagy penzforrás?  
**végítélet**  
**85%**

**A**dátum: 2015. A hidegháború korszaka rég lezárult, ám az ember ugyebár már csak ember marad, s mint olyan, továbbra is háborúzik. A tömegpusztító fegyverek eltűnése csupán teret

hát nem egy hagyományos RTS játék. Minden küldetést adott létszámú sereggel kezdünk, s azzal kell legyőznünk az ellenség szintén meghatározott számú csapatait.



Orosz helikopterek az amerikaiak szolgálatában – Ilyen együttműködéshez valószínűleg tényleg a III. világháborúnak kell kitérnie

### TÖKÉLETES IRÁNYÍTÁS

Külsőre leginkább a Battlezone-hoz hasonlít az egész, csak sokkal éltehűbbek a körülmények, és sokkal áttekinthetőbb az irányítás. Grafikailag elég potás a látvány: a domborzati viszonyok a megfelelő mértékű ködefektussal egyetemben természetesen hatnak, és a járművek is szépen

az oldalsó térkép (melyen tökéletesen látni, hogy is áll a nézet, merre tartunk, és merre tekintünk), szóval a tájékozódás nem gond. A játéktéren, illetve a térképen a jobb-kattintás a kijelölt hely megközelítését jelenti, míg a bal gombbal kiválasztani lehet dolgokat. Utóbbi esetben a saját egységeinkre kattintva a szakaszaink között válogathatunk, míg az ellenségre mutatva célpontokat jelölhetünk meg. Több célpontot is kijelölhetünk egyszerre – az embereink szisztematikusan kezdenek meg-

szakaszok közt is. Az egységek átadásának (vagy akár különböző szakaszok egyesítésének) az az egyetlen feltétele, hogy elég közel legyen egymáshoz a két szakasz. (Persze a légi és a szárazföldi szakaszokat nem lehet keverni egymással.) Egyszerűen "fel kell venni" a kívánt járművet a bal gombbal, majd azt a cél-

## TVENTIVÁNÉJI ÁLOM

adott a "hagyományos" hadviselésnek. Az utóbbi időkben Ázsiában alakul ki kezelhetetlen konfliktus. A gazdasági "nyitásnak" köszönhetően az elmúlt két évtizedben Kína egészen elképesztő fejlődésen ment keresztül. Hihetetlen mennyiségű tőke gyülemlett fel az országban, noha az államforma még mindig népköztársaság, és a politikai elitnek eszében sincs letérni a kommunizmus rögzült útjáról. Sőt, épp ellenkezőleg: hogy hatalmukat megszilárdítsák, terjeszkedni kívánnak. A gazdaságilag megerősödött országnak új nyersanyaglelőhelyekre van szüksége, s ezért szemet vetettek szomszédos Kazahsztán ásványi kincsekben gazdag területeire. Azzal az ürüggyel, hogy terroristák szabotázsakciókat hajtottak végre kínai kőolajvezetékeken, jelentős csapatösszevonásokat kezdeményeznek a határ mentén. (Érdekes módon amíg Kazahsztán a Szovjetunió tagállama volt, sosem volt probléma a vezetékekkel.) A teljesen tönkrement orosz gazdaság az IMF pénzügyi segítségére támaszkodik, úgyhogy a kínai hadvezetés egyáltalán nem tart Oroszországtól. Peking oda se bagózik Moszkva figyelmeztetésére, de hasonlóképpen figyelmen kívül hagyja Washington és Brüsszel fenyegető szavait is. A kínai csapatok végül átlépi a határt, s ezzel kezdetét veszi a III. világháború.

Aki egy cseppet is odafigyel a világpolitika mai állására, az nyilván észrevette, hogy a fenti jövődőlés sajnos cseppet sem elképzelhetetlen. A Force 21 alkotói nem véletlenül egy ilyen "valóság-hű" környezetbe ágyazták a játékukat: egy olyan real-time stratégiával jöttek ki, ahol teljesen "hétköznapi", hagyományos fegyverekkel (többnyire már ma is létező tankokkal, helikopterekkel, és löfegyverekkel) folyik a harc. A műfajon belül ez ugyebár nem egészen megszokott (elég, ha csak a legnagyobb neveket, úgymint a Tiberian Sun-t vagy a Battlezone-t említjük), hiszen a valós fegyverek és a valós helyzetek rengeteg utánjárását és adatgyűjtést kívánnak, s ezt nemigen preferálják a fejlesztők. Meg aztán a szokásos RTS játékmotort nem is nagyon illik bele a valóság-hűség. Gondoljunk csak bele: kapásból ki van zárva, hogy csak úgy fel lehessen húzni egy gyárat, és ott utánpótlást lehessen termelni. A Force 21 te-



Az amerikai erők keze messzire elér – de ilyen magasra azért talán mégsem



A kellemesnek ígérkező fürdő vérlüldőbe torkollott



Egy orosz parancsnoki épület közvetlenül a múlt időbe kerülése előtt

beleillenek a környezetbe. A kamera mindig a kiválasztott szakaszt, pontosabban annak a parancsnokát követi. Az akár mozgásban lévő járművet az egérrel teljesen "körbejárhatjuk", ezzel teljes rálátást biztosítva a terepre. Ehhez jön még

választott szakasz egységgel, illetve azok állapota látható. Maximálisan öt egység lehet egy szakaszban, melyek közül az első a parancsnok. Az egységeinket tetszőlegesen pakolgathatjuk egy alakzaton belül, de nemcsak ott, hanem a különböző

semmissíteni őket. A nézet könnyed kezelése már önmagában is fél siker, ezt egészíti ki a praktikus irányító panel. Tulajdonképpen mindent megtehetünk pusztán az egér használatával – csak olyan esetben kell a billentyűzet, ha mondjuk több iránypontot akarunk lerakni. Az irányítópanel alsó sorában a kiválasztott szakasz egységgel, illetve azok állapota látható. Maximálisan öt egység lehet egy szakaszban, melyek közül az első a parancsnok. Az egységeinket tetszőlegesen pakolgathatjuk egy alakzaton belül, de nemcsak ott, hanem a különböző

csoport a betűjelére húzni – mely betűk amúgy a szakaszok kijelölésére használhatóak. A kijelölt csapat viselkedésére is adhatunk utasítást (tüzeljen-e automatikusan, vagy csak viszonozza a tüzet, esetleg maradjon veszteg), valamint különböző alakzatok közül is választhatunk. Az erőink csoportosítását a fent leírtaknál egyszerűbben aligha lehetett volna megoldani, s szerencsére hasonlóképpen kézenfekvő a parancsikonok tárháza is. Az elég egyértelmű ábrák a következőket jelölik: adott pont megközelítése, őrzéstartozás (az aktuális helyzetünk, és a kije-



lőt pont között), gyülekezőpont megadása (ha esetleg megtámadná az adott szakaszt), stop (minden parancs törlése), álcázás (a gépeket sátrak alá rejtik), az egység "beásása", tűzvédelmi támadás, helikopter esetén magasabban repülni, az ellenséges radar zavarása/nagyobb hatótávolságú radar bekapcsolása, hidépítés,

választjuk, a történelmet más-más irányba terelhetjük. A hadjáratok küldetései logikus módon következnek egymásból. Néhány átfedés is akad közöttük: például az amerikaiak oldalán meg kell védenünk az oroszok ürközpontját, míg a kínalakkal el kell pusztítanunk azt. Mint látható, védekező, illetve támadó missziókból áll a repertoár, ezeket egészítik még ki időzített feladatok (mondjuk meg kell akadályoznunk, hogy egy vonatot evakuáljanak), és menekülési küldetések. A bevetések előtt mindig ropant részletes eligazításban van részünk – a feladat elmagyarázásán kívül infót kérhetünk a felszerelésünkről, valamint hírszerző tiszttől is megtudhatunk egy-két érdekességet.

A történet minkét oldalon frappánsan meg van írva, csak azt sérelmeztem kissé, hogy csupán szövegesen "elmondva" halljuk az eseményeket. Ha már egyszer egy Intro-animációt sikerült összehozni a játékhöz, igazán készíthettek volna néhány "filmet" a közbenső eseményekről is.

**KISZÁMÍTHATATLAN**

Ötletes módon a pályák töltögetése alatt híres katonai stratégiák aranyköpéseit olvashatjuk, s ezt csak azért említem, mert közülük az egyik megragadt az emlékezetemben. Sajnos azt már nem tudom ki mondta, mindenestre a játékra is nagyon jellemző: "A háború a kiszámíthatatlanság birodalma." Hogy őszinte legyek, nekem pontosan ezért nem tetszett a Force 21. A kiszámíthatatlanság ugyanis túlföntül reális.

Nem annyira stratégiára van szükségünk, sokkal inkább szerencsére, vagy jövőbelátásra. A Tiberian Sun-féle klasszikusoknál ugyebár arról szól a dolog, hogy megfelelő összetételű csapatot kell küldenünk a megfelelő helyre, s ha netán hibázunk, akkor sincs még baj: mindössze utánpótlást kell biztosítani. A Force 21-ban ellenben a következő a menetrend: elindulunk mondjuk egy

páncélos szakasszal, mire hirtelen ellenségessé ösztöbze futunk. Az ellenség egészen távolról – amint lőtávolságba érünk – azonnal kiszúr minket, s pillanatok alatt végez valamennyi egységemmel. Utánpótlás pedig természetesen nincs. Ha teszem azt: meg kell védenem valakit, ezek után, mivel védjem meg? Egy megoldás van: újraindítani a küldetést, s most már előre felkészülni annál a bizonyos pontnál. Jó, persze elméletileg a radarra előre látható az ellenség felbukkanási helye, csak hogy: egyrészt a radar nem lát be a dombok mögé, másrészt azt sem látja, hogy milyen egység közeledik. Márpedig más intézkedést igényel, ha mondjuk tankok lövegeivel kerülünk szembe, és más, ha célkövetős rakétákkal. Szóval az alkalmazandó stratégiát többnyire csak a saját kárunkon okulva tudjuk kidolgozni, és sosincs olyan, hogy véletlenül elősre sikerül valami. De ha még tudjuk is, hogy melyik ponton milyen ellenállásba fogunk ütközni, úgy is marad némi kiszámíthatatlanság faktor: az embereink tudása. (Bár ez valamennyire összefügg azzal, hogy milyen szakaszparancsnokokat választottunk.) Gyakran megesett, hogy kijelöltem a célpontokat, és a tankjaim ahelyett, hogy irányba fordították volna a tornyukat, tanácstalanul forgolódni kezdtek. Az ellenség persze nem habozik, s miközben az egységünk "kerülő" jár, röpítára lövik valamennyit. Sajnos tény, hogy a katonáink mesterséges intelligenciája nem túl okos. Az alakzat megtartása szinte mindennel szemben prioritást élvez. Példának okáért nem tudunk elindulni, vagy – ami még kényelmetlenebb – elmenekülni időben, mert a jobb szárnyon még nem fejlődött fel az egyik egység. Az is bosszantó, hogy a járművek nem ritkán egymásba akadnak, s ahelyett, hogy kikerülnek egymást, időtlenül lökdösődnek.

**HIÁNYÉRZET**

Bár a játék multiplayer opciójáról sok jót hallottam, kipróbálni nem volt alkalmam – mindenestre tíz helyszín külön ehhez a módozathoz készült. Az egyjátékos módról

annyit elmondhatok: nem annyira összetett, és nem olyan mozgalmas, mint a klasszikus RTS játékok. A küldetések többségénél pusztán az ellenség teljes megsemmisítése a cél, aminél ha véletlenül elkerülünk egyetlenegy tankot, utána hosszú percekig csak azzal leszünk elfoglalva, hogy össze-vissza furikázunk és kutatunk.



Reális környezet: az amerikai csapatok orosz tankokkal Kazahsztánban kínai tankokat amortizálnak MÉH-hulladékká...



Hlába lopakodtak ezek a ronda madarak, én mégis észrevettem őket

Megítélésem szerint a realisztikus műszaki paraméterek sem váltak a játékmélet előnyére – bár folyamatosan kapjuk az egyre jobb gépeket (helikoptert, légi csapást), számomra ez közel sem jelentett olyan élményt, mint amikor a Tiberian Sunban végre egy teljesen új fegyvert tudtam gyártani. Az élethűség oltárán túl sok olyan dolgot feláldoztak, amik a C&C-féle játékokat igazán élvezetessé teszik.

V.Z.

aknásítás/aknafelszedés, légi csapás. Az utóbbi hat ikonhoz persze megfelelő járművek kellene a szakaszba. A hadmozdulatok jobb áttekinthetősége érdekében átválthatjuk a játékerőt egy stratégiai térképre – a gombot az Irányítópanel leg-tetején találjuk.

**A HADJÁRAT**

Az "egyszemélyes" játék összesen tizenöt küldetésből áll, pontosabban kétszer tizenötből, hiszen akár a kínalakkal is lehetünk. Attól függően, hogy melyik oldal



A Bajkonur vs Vári úr mérkőzés esélyese a vendégcsapat

**Force 21**  
 FEJLESZTŐ: Red Storm  
 KIADÓ: Red Storm  
 WEBSITE: www.redstorm.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**  
 Minimum: P200(3D-kártyával), 32MB RAM  
 Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: 3Dfx, D3D  
 Multiplayer: LAN, internet

**Külső/belbecs**

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavatosság	■
Zenebona	■

**Summa summarum**

Egy RTS játék realisztikus környezetben?  
 Biztos, hogy ez jó ötlet?

**végítélet**

**79%**

Mióta a 3D-kártyáknak és a gyorsabb prociknak köszönhetően kezdenek egyre profásabban kinézni a repülőgép szimulátorok, a kiadók kezdenek egyre nagyobb fantáziát látni azokban a játékokban is, ahol tulajdonképpen különösebb akcióról nincs is szó – nevesen azokban, amelyekben polgári repülőgépek pilótájaként ténykedhetünk. Ha egy katonai szimulátorban a játékos átadja magát a táj szépe-

je Chieftain és Beech King Air B200) és egy sugárhajtóműves (Hawker 800XP Jet), ami igen szerencsés csokor, hiszen már csak ebből adódóan is tökéletesen eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkeznek.

Aki nem szeret a különféle repülési paraméterekkel és hasonló nyálánkságokkal vesződni, az a Fly Now! opcióval azonnal a "küldetésmenüben" találhatja magát, ahol az öt típushoz összesen 24 "USA-scenariót"

lág összes országának összes reptere megtalálható a játékban. Persze nyilván nem vagyok teljes mértékben tisztában mondjuk a Feröer-szigetek vagy Uganda légitársasági viszonyaival, de természetesen én Magyarország felett akartam repkedni, és itt aztán bőven találtam leszállópályát. Nemcsak a polgári, hanem a katonai repterek is megtalálhatók a játékban. (Még a kis börtöni támaszpont is, amit csak harci helikoptereink használnak – már ha a honvédelmi tárcának éppen van pénze üzemanyagra.) Az persze furcsa volt, hogy a kecskeméti és a taszári légitámaszpont "magánkézben" van (ez igazából a korlátozott, azaz vészhelyzet idejére szóló használatot hivatott a játékban takarni), továbbá a Balaton nevű "repülőteret" sem tudtam hirtelen

hatják magukat a féloldalasan repülő masinákkal. Szintén kedvünkre állíthatjuk a környezeti tényezőket (felhőzet különböző magasságokban, hőmérséklet, csapadék, szélirány és -erősség), a napszakot pedig az induló reptér menetrendjében megadott időpont fogja meghatározni. Állítható az ún. realizmus is, de ez nem igazán a repülő-



Szomorúan látom, hogy a honvédelmi tárca privatizálta a taszári repteret – most hova megy a NATO?

ségeinek (jó magasan a fellegek között, mert egy két 3D-kártya és processzorgenerációnak azért még le kell csorognia a PC-folyón, amíg földközben sem lesz illuzióromboló a látvány), azaz SzJVC-típusú megfogalmazással: "örömpilót", akkor ugyebár leggyakrabban egy jól irányított géppuskasorozat vagy egy levegő-levegő rakéta rendszerint derékba tör a városnéző körutat – egy polgári szimulátorban ugyebár ilyesmi nem fenyeget. (Bár a Carmageddon mintájára mondjuk el tudnék képzelni egy légi "Airmageddon", amiben mondjuk a londoni Heathrow környéki légifolyosókban vadásznának különböző Boeingekre egy F22-vel...) Az ilyen bámszkozó lelkületű pilótáknak készült a Fly!, amelyben a szerzők azt a grandiózus elképzelést vették a fejükbe, hogy az egész világot berepítették a játékosokkal.

## GÉPEK, VÁROSOK, EGYEBEK

A játékban a polgári légitársaságok legnépszerűbb típusai kaptak helyet. Legalábbis a magánkézben levő, 2-8 személyes masinák – Jumbo Jettel nem fogunk repülni, bár a légtérben és a nagyvárosok repterein azért bók-lászik egy-kettő belőlük. A masinák között van két egymotoros (Cessna 172R és Piper Malibu Mirage), két kétmotoros (Piper Nava-



Kedvcsináló a scenarióhoz egy ígéretes "screenshottal"



És egy igazi screenshot, kábé ugyanonnan. Nem pont ugyanolyan...

találhat. Itt előre beállított környezeti paraméterek mellett különféle repülési helyzetekből indul a játék: a kifutópályán parkolva, repülés vagy leszállás közben – vagy éppen vészhelyzetben, amikor is az egyik hajtóműből elfogyott a benzin.

Sokkal szórakoztatóbb viszont, ha magunk tervezzük meg a környezetet, mert erre aztán tényleg elég széleskörű lehetőségeink vannak. Kezdődik a történet a helyszínnel, és nagy meglepetésemre, abszolút nem bizonyult túlzásnak az az állítás, hogy a világ bármelyik szegletében repkedhetünk. A vi-

# FELHŐTLEN S

hova tenni – mindenesetre ez a rakás reptér azt mutatja, hogy a Feröer-szigetek lakosai is otthon érezhetik magukat a játékban.

A gép kiválasztása után szabadon kiválaszthatjuk, hogy melyik üzemanyagtartályba mennyi létezőt akarunk tankolni, továbbá

si modellt befolyásolja, hanem az élénk tároló feladatokat (manuálisan állítható például a légcsavar(ok) állásszöge; kiválasztható, hogy melyik tartályból szívjuk az üzemanyagot; kelljen-e "szivatózni" a motort; és így tovább.).

összeállíthatjuk a rakománylistát. Ez utóbbi alatt nemcsak a különféle rakterekben elhelyezett poggyászról van szó, hanem természetesen az utasokról és esetenként a másodpilótáról is. Az üzemanyag és az utasok elhelyezése egyrészt mind-mind befolyásolja a gép súlypontját, mind a hossz- mind a keresztmetszetre vonatkozólag (azaz ennek megfelelően viselkedik majd a gép repülés közben), mazochista játékosok pedig aszimmetrikus elrendezéssel kedvükre szivat-



Éléggyé "emelkedett" nézőpont esetén azért nem olyan csúf a dolog



**"NEM TÉRKÉP E TÁJ..."**

A költő megállapítása itt is érvényes, függetlenül attól, hogy "géppel szállunk a fölébe" vagy csak a kifutópályán álldogálva bá-mészködik. A gondok ugyanis ott kezdődnek, amikor behuppanunk a kabinba. Kez-djük mondjuk a grafikával. Három ka-meranézetünk van: a kabinbelső, egy

egyéb dolgok számolgtatásával is! A felszín ezek után már nem is okoz meglepetést: jó magasról még csak-csak, de lejjebb ereszkedve vagy a kifutópályán már elég gyászos a látvány. A másik klasszikus marhaság, hogy a városok közelről elmosott textúrák – sehol egy épület. Valami hasáb vagy gúla alakú 3D objektum csak a repterek környékén nő ki elvéve a földből – de hát könyör-göm: ez egy budi a mező közepén, nem a Ferihegyi reptér! Lehet, hogy nem jó példa, de ha a FIFA-kban egy-az-egyben az eredeti stadionokat látjuk, ebben az erőműre gyártott játékokban legalább valami reptérre emlékeztető dolgot is összehozhattak volna! Az a marhaság már szinte mellékes, hogy ha a másodlagos ablakon kívüli a másik nézet is külső, akkor

gond nem lehet vele, ami kiderül abból, hogy a programban szereplő gépek gyártóinak a logoja ott díszelg mindenütt (tehát nem szégyellték hozzáadni a nevüket), a tényleg nagy-szerűen megírt majd 300 oldalas kézikönyvben

demés, a kedves játékos idővel nyilván szépen elalszik a botkormány mellett, és csak arra riad fel, hogy a földön pattog. Talán cél-szerűbb lett volna nagyságrendekkel kisebb fába vágni a fejlesztést: a világ helyett talán



Ezt a látványt egy 16 MB-os Banshee produkálta 800\*600 ban – kommentár talán nem szükséges

pedig külön-külön tanítanak repülni rajtuk. A gond ott kezdődik, amikor nekilütkö-zünk valaminek. Mivel "túl sok" építmény nincs, nyil-ván a felszínre gondolok. A gép nem robban, nem török, nem sérül – gumból van. Ha egy csodás dugóhúzóban nekivisszük a földnek, akkor egy ideig pattog rajta. Ha megunt, akkor szépen le-parkol. Rendszerint a talpá-ra esik, mint a macska – majd két óra ba telt, amíg egyszer végre sikerült egy Cessnával fejre állni. Az meg már mindennek a teteje, hogy ugyanez az eljárás akkor is, ha az óceánba zuhanunk. Gratulálók. A legneveltségesebb egyébként az az egészben, hogy a scenarioknál egy-egy kép hirdeti, hogy mire is várhatunk benne. A kép alatt ez a felirat áll: screenshot. (Chicago-ban van például olyan, ahol több felhőkarcoló kö-zött repül a gép a "screenshot"-on) Hát bizony én tök csutkára tettem a grafikai teljesít-ményt, de egyik scenarioban sem tudtam még a "screenshot"-ot megközelítő látványt sem előcsalni.

Majdnem elfelejtettem: van egy "negyedik" kamera is. Ezzel a környékbeli légtérben lévő többi masina nézetére lehet átváltani. Hát ez tök jó, néha még a radaron is látszanak. Szab-d szemmel azonban én még senkit nem pillantottam meg, szóval megyek is beiratkozni a Magányos Szívek Klubjába.



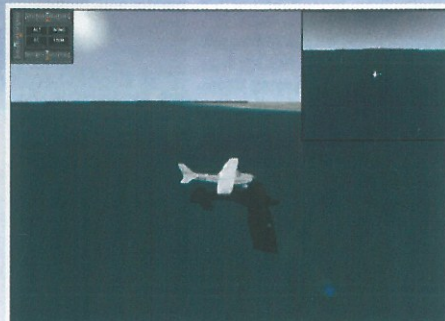
A bizgentyűk és mutatók szerelmesai azért még jól érezhetik magukat

egyszerűbb lett volna egyetlen várost vagy egy kisebb országot választani a repkedésre (itt van például a mienk, ha tippekre volna szükség...) – de akkor aztán a 4-es villamost is szeretném megsturcolni a Kördrton! Így vi-zszont az a véleményem, hogy mindenkinek célszerűbb megvárni a Flight Unlimited III-at

**SZÁRNYALÁS!**

szabadon forgatható/zoomolható külső (amikből akár nyolc nézőpontot el is ment-hetünk), továbbá egy kiválasztott pontból követő, ún. 'fly-by' kamera. Az utóbbi két külsőből az egyiket egyébként egy másodla-gos kisebb ablakban nyitva tarthatjuk. A belső nézettel nincs gond (már akinek ez a hihetetlen sok bizgentyű és mutató a scrol-lozható műszerfalon nem gond), bár kicsit komikus, hogy a látótérben itt is működik a zoom. Seba, távcsőve van a pilótának! A külső nézetekkel már lesz gond, különösen akkor, ha rázoomolunk a gépre. Hát fúúú! – ahhoz képest, hogy milyen konfigurációt ajánlanak a szerzők hozzá, nem igazán bán-tak bőkezűen a poligonokkal. És azok a tex-túrák! a hatszögletű kerekék! a csapott szárnyú Boeing 747! (Ki tette?! Ennél a Eu-ropean Air War vagy a WWII Fighters gépei messze sokkal szebbek voltak, pedig ott a masina azért elég rendesen el volt foglalva

a helyzetjelzők vagy az éjszakai fényszóró csak a másodlagosban égne (még akkor is, ha a két nézet ugyanaz). Ennyit a grafikáról, jöhet a realizmus. A rep-ülési modellhez és az élethűséghez nincs kö-lönösebb hozzáfűzni valóm – nyilván semmi



Ezen a képen nem igazán az a lens flare effekt az érdekes, hanem az, hogy ellestem Jézustól a vízenjárás trükköt

**AZ ELSIKKADT LÉNYEG**

Szó se róla, nagyon tiszteletre-méltó az a hatalmas munka, ami-vel a szerzők lemodellezték a tel-jes világot, a repülőgépeket, meg minden egyebet – de szerintem kutyagumit sem ér az egész, ha ilyen randa lett a végeredmény. Mivel különösebb esemény nem történik egy ilyen szimulátorban, legalább jó lett volna bámészko-dni egy kicsit. Mivel azt ilyen vizu-ális megjelenésnél nem igazán ér-

**Fly!**

FEJLESZTŐ: Terminal Velocity  
 KIADÓ: Gathering of Developers  
 WEBSITE: www.terminalvelocity.com  
 MEGJELENÉS: megjelent

**Ketgere**

Minimum: P200 MMX, 32MB RAM, 3D-kártya  
 Ajánlott: P-II 400 MHz, 64MB RAM  
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx  
 Multiplayer: LAN, Internet

**Külső/belbecs**

Látványosság [grid]  
 Játészathóság [grid]  
 Szavatosság [grid]  
 Zene b o n a [grid]

**Summa summarum**

Repülni igen jó vele. Legalábbis a műszerek alapján vagy esetleg bekötött szemmel

**végítélet**

**73%**

**CSITT!**
**FORCE 21**

A "..." billentyűvel csak simán hozzuk be a szöveg-panelt, és ott már írhatjuk is be az alábbi kódokat:

**AMAZON:** nincsenek fák

**AVATAR:** sárga keret jelenik meg az egységek és az épületek körül

**LONDON:** nincs kód

**HASSELHOFF:** azonnali vereség

**ISPY:** megszűnik az ismeretlenség ködeffektusa

**POLYTHEISM:** mindenki sérthetetlen (még az ellenség is!)

**KILLENEMY:** az ellenség meggyilkolása

**GRID:** csontváz-mód

**CHESSMATCH:** 100 %-os radar

**COMMANDERS:** a parancsnok-effektus kikapcsolása

**STRATPERSPECTIVE:** nézetváltás

**NOVICTORY:** soha nincs győzelem

**HURT:** az első egység sérül a szakaszban

**CHILLOUT:** a csata kikapcsolása

**SEATTLE:** felhők kikapcsolása

**GAMEOVERMAN:** azonnali győzelem

**DISCWORLD NOIR (2. RÉSZ)**

Utoljára ott hagytuk abba a nyomozást, hogy Al-Khali, a fejszét lóbogató gonosz kis törpe Horsthoz kísért bennünket. A törpék ritkán szoktak trollokkal vegyülni, szóval ez egy érdekes párosítás. A két jómadár néhány szót vált egymással, amiből nem sokat értünk, viszont megüti a füllünket egy dolog: Al-Khali megemlíti egy érmet. Horst nemsokára negédesen közli velünk, hogy nyilván nem az ellenségünk, ha pedig nem az, akkor barátok is lehetünk. Bár Lewton szerint a barátságok nem úgy kezdődnek, hogy egy bárdot lóbáló törpe kísér az első találka színhelyére, idővel hosszas eszmecsere alakul ki. Jasper Horst szerint van pár dolog a birtokunkban, ami ropantul érdekelné őt. Itt van például egy bizonyos érme. Meg egy bizonyos aranykard. Múltan igen szerencsés módon újabb megvesztegetési kísérlet áldozatává esünk (Horst megduplázza azt a pénzt, amit Carlotta ajánlott nekünk), érdeklődünk egy kicsit az utóbbról (meg természetesen a "bizalomról" is, mert az ropant filozófikus társalgást eredményez), majd a fizetésről. A maffiózó troll nem szereti a fix árakat, mert kizárja az új üzletek lehetőségét, ha új helyzet állna elő. Legyen elég, hogy az aranykardot igen veszélyes lenne másnak eladnunk, ő pedig többet fizet, mint Carlotta. Amennyi a kard értéke: legkevesebb tízezer dollár. Lewton összgepi az eseményeket: ami biztos, hogy a kardot Mundy csempészte a városba, és ő is akart betörni érte a raktárba, csak az ő megállította. Carlotta biztos tud mondani valami érdekelteget erről a nemesfém kézfegyverről, menjünk tehát vissza hozzá a kaszinóba.

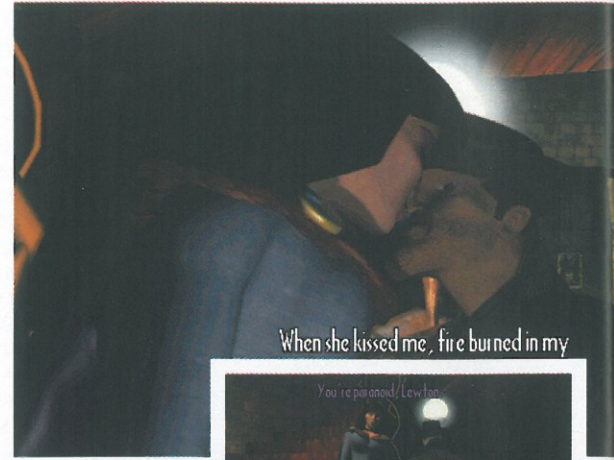
Carlotta nem fakad sírva, amint közüljük vele, hogy Mundy elhullott a nyomozás során. A noteszünkben közben megjelent az aranykard – Lewton erről négy-szemközt akar Carlottával beszélni, tehát visszavonulnak a kastélyba. Itt lesz egy kis szópárba azzal kapcsolatban, hogy a hőlgy arra használt bennünket, hogy a "társát" kövessük, aki meghalt, mielőtt leszállíthatta volna az árut. Carlotta dühösen hallja, hogy beszéltünk Horsttal, és enyhe zsarolás után (mindent elmondunk a Grófnak, ha nem mondja el a teljes igazságot) alkut is köthetünk vele: segítünk neki megkeresni a kardot – de felezünk a hasznon, miután eladtuk. Miába, anyagias világban élünk... Szóval a történet úgy fest, hogy Mundynek le kellett volna szállítania az árut Tsortából, viszont az úton valami baj történt. Carlotta Reginnel ment a találkozó helyére, de Mundy nem jött el. Regin nem tudta mi járatban van (mindent visszamondott volna a grófnak), és utoljára akkor látta, amikor letette a Kisebb Istenek Templománál. Még egy apróságot el kell mondania nekünk – és következik az a jelenet, ami a hasonló történetekben már megszokott, amikor a látszólag megbízhatatlan vamp és a cinikus magándetektív már elég sokat szapultu egymást. A hosszú forró

csók. Utána vissza a munkához: a notesz használatával kérdezzük a lányt a Milka rakományáról. Volt rajta egy ládája, ami nem tartalmazott semmilyen fontosabb holmit, mindössze arra szolgált, hogy Mundy elrejtse benne a kardot, ha szükségessé válik. A kard azonban nem volt a ládában. A ládat a lány Reginnél hagyta, de még megvan a szállítási bizonylata róla – esetleg odaadhatja, ha szükségünk van rá. Persze, hogy szükségünk lesz rá! Irány a Pier Five, ahol a raktárak enyhén nehézfejeű öre a bizonylat felmutatásával hajlandó beengedni bennünket ürködsének tárgyába. Odabent megtaláljuk a Milka egykori rakománylistáját: a grófi család ládája ugyan sehol nincs, viszont Lewton megnézheti, hogy mi volt még a hajón: egy adag cucc az Archaológusok Céhének, továbbá néhány hordó bor a Café Ankh megrendelésére.

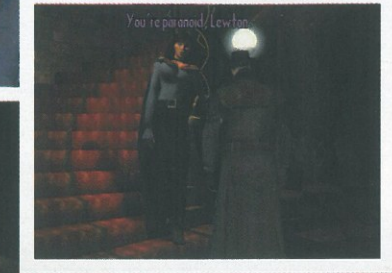
Itt az ideje utánanéznünk, hogy mi lehet a Regin parókájában talált kulcs. Lewton szerint ez egy nagyon kicsi kulcs, tehát egy nagyon kicsi ajtót kell keresni hozzá, de a magyarázat ennél egyszerűbb. A Saturnalia kaszinó rendkívül pénzéhes kruppijánál használva újabb díjazás fejében megtudjuk, hogy a kulcs a kaszinó csomagmegőrző fiókjainak egyikét nyitja. A fiókok a teremről balra találhatóak. Igaz egy rakás van belőlük, de mivel Lewton ügyes magándetektív, nem kell keresgélni, elég csak használni (hűsűnk gyorsan kiszámolja, hogy mivel Regin törpe volt, nyilván valamelyik alsó fark lehet az övé). A boxban dúsz és haszontalan zsákmány egyaránt vár bennünket: az első egy tetszetős nyaklánc, az utóbbi pedig egy teljesen üres boríték.

Itt az ideje, hogy tájékoztassuk a grótot a Regin utáni nyomozás állásáról. Irány tehát a kastély, és miután a lakáj a gróf elé kísért bennünket a notesz segítségével számolunk be az öregnek kedves barátja meggyilkolásáról. Ez igen letör, de megígéri, hogy kifizeti az erre fordított időnket, különösen, ha megtudunk még valamit az ügygel kapcsolatban. Lewton kibőki, hogy volt egy nyomozása egy Therna nevű troll énekesnő után, aki talán valami kapcsolatban állt Reginnel – de mivel nem fizetnek érte, pillanatnyilag az ügy szünetel. A gróf fizetni fog érte, amitől hűsűnk máris gazdagabbnak, ebből adódóan boldogabbnak érezheti magát. Mirtassuk meg a grófnak a Regin fakkjában talált cuccokat: a borítékról nincs véleménye, a nyaklánc azonban hosszú tirádát vált ki belőle. Régi családi ékszer, ő ajándékozta Reginnek – azonkívül kapunk még egy hosszú botanikai értekezést a Korongvilág különleges növényfajtájáról, a "szerencsés fákrról". Ennek se füle-se farka per pillanat, de Lewton azért mindent szorgalmasan feljegyez a noteszába.

Ennyi nyomozás után minden valamire való magándetektív torka kiszárad – térrünk be tehát törzs-helyünkre, a Café Ankhba. A vendégek időközben felszivódtak, és öreg vampír barátunk is abbahagyta a zongorázást. Hátul üldögél, ott ahol lsával találkozunk. Beszélgetünk Samaellel a Cafénak szállított boroshordókról, mire ő flegmán odaadja nekünk a pince kulcsát. Ezt rögtön használatba is vesszük (a bár előtt jobbra, az eresz alatti csapóajtónál). Odalent Lewton azon elmélkedik, hogy világ életében mennyire szeretett volna bejutni a Café itlraktárba, ahol annyi finom pia van felhalmozva. A piáról meg megint lsa jut eszébe. Aki egyébként szintén itt tartózkodik a kissé megviselt Two Conkers társaságában. Őt Remora egy kissé amortizálta, de ezen Lewton nem talál semmi kivételalót: a bérnyilkosok rendszerint ilyesmből élnek, az a csoda, hogy a kismemelt áldozat még él. lsával hosszas beszélgetés veszi kezdetét a fájdalmas múltiról, amelyből kiderül, hogy Two Conkers a férje, és foglalkozására nézve régész. Férjhez mentél? – hitetlenkedik az elhagyott Lewton. Mindig is férjnél volt, csak a férje egy veszélyes küldetésre indult, és ő azt hitte, sosem látja többet – akkor habarodott belénk. Amikor épp nem haldoklik, Two Conkers egy ősi tárgy után kutat, amelynek a leírása (arannyal futtatott érme, rajta vésett) gyanúsán emlékeztet arra, amit a Mundy-ügyben beszereztünk – de erről inkább hallgassunk. Kérdezősködhetünk viszont az aranykardról, sőt, még inkább: a noteszbe felírt "Varberg-ládáról", amit az Archaológusok Céhének szállított a Milka. A Varberg lisa leánykori neve, és az ő leletei vannak benne – semmi különös. Lewton feltétlenül látni akarja a láda tartalmát, és lsa meg is igéri, hogy bejuttat bennünket a Céhhez (a térképen ugyan már megjelent, vi-



When she kissed me, fire burned in my



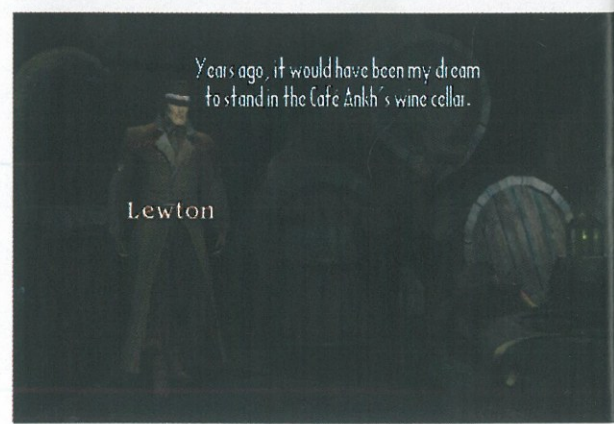
You're paranoid, Lewton



The "Vabber" had been carrying some weird gear, that went dropped in the cafe's trash and some wifes, under the name "Vabber"



Years ago, it would have been my dream to stand in the Cafe Ankh's wine cellar.



Lewton

**PAM Computer**

Samsung S320 13.3" TFT/LCD

249900.- Ft+áfa

Samsung S520 15" TFT/LCD

341900.- Ft+áfa

Asus Booksize aktatászkába rakható asztali Pentium II számítógép

Asus és Samsung notebookok bevezető kedvezményes árakon

Speciális DVD szaktanácsadás és alkatrészcserék

Samsung DVD olvasó

15.900.- Ft+áfa

Philips IDE író 4x/4x/24x,

43.800.- Ft+áfa

Panasonic SCSI író 8x/20x,

64.800.- Ft+áfa

1077 Wesselényi u. 21

Nyitva: H-P 9-18, Sz 9-13

AOpen

ABIT

Asus

Gaba

CTX

APC

Acorp

Lexmark

Cherry

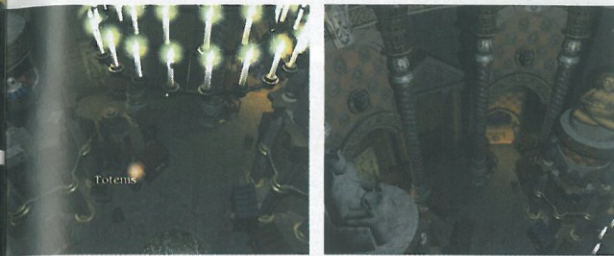
Samsung

Tel.: 352-8576

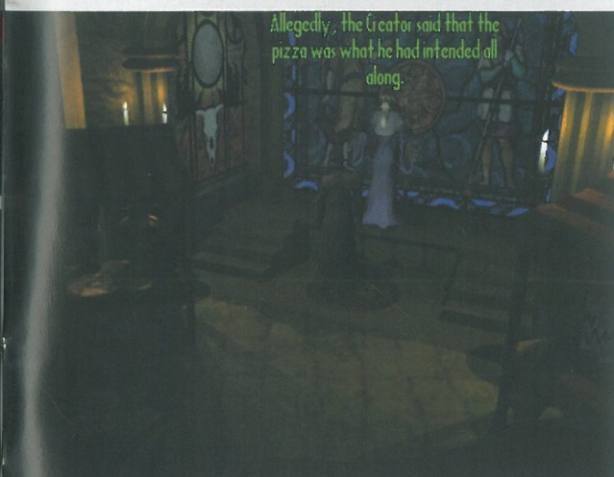
Fax: 321-3022



Guards



Totems



Allegedly, the Creator said that the pizza was what he had intended all along.

szont a marcona ajtónál csak a cég tagjait hajlandó az ajtón beengedni) – cserébe viszont találmunk kell egy biztonságos bűvőhelyet, ahol Two Conkers elrejtőzhet Remora további támadásai elől. Mielőtt távoznánk, érdemes Jobban körülnézni: a sarokban (Lewton háta mögött) ugyanis ott van a megrendelő lista, amiről Sammael beszélt. Nemcsak az derül ki belőle, hogy a hordós bor legfőbb vásárlója a Patricius, hanem a palotája is megjelenik a térképen.

Ez az a pont, amelyen először komolyan sikerült elakadnom, minek következtében teljesen feleslegesen bökláztam vagy egy-két órán keresztül. A dolognak egy apró figyelmetlenség volt az oka: volt ugyebár nekünk egy kedves "barátunk" az Oktarin Papagájban – Mankin, a fél-elf csapos. Belőle bármilyen csöveségi kísérlet folytán csak válogatott sértéseket sikerült kihúzni, így tehát jó szokással ellentétben nem kérdeztem végig a tárgyairól és a noteszben levő apróságokról, mondván: úgysem verek ki belőle valamit. Ha viszont Sapphire pénzeről szóló adatra kérdezzük, akkor a szokásos kötözködésén kívül is kibök valamit: Sapphire-nek soha nem volt egy kanyija sem, ha pedig véletlenül bankot robbantott volna a Saturnalia-ban, akkor mostanra az egész város tudná. Ha van pénze, akkor azt csakis attól a személytől kaphatta, akivel titkokban találkozott azon az estén, amikor kihagyott egy fellépést. A személyről Mankin jó szokása szerint nem tud semmit – de ennyi elég is lesz nekünk. Menjünk a hatalmas "művészno" öltözőjébe, és először kérdezzük rá nála a veszési sorozatra (továbbra is azt állítja, hogy nyerte a pénzt), majd a titkos találkájára. Ezek után a beszélgetési témák között megjelenik a Confront opció, amivel Lewton élesesen összegzi a tényeket: a kutya nem emlékszik a kaszinóban arra, hogy Sapphire valaha is nyert volna, a nemrég történt találka után a troll hölgy mégis tele van pénzzel. Teljesen egyértelmű, hogy a pénzt ez az ismeretlen adta Sapphire-nak, hogy tartsa valamiről a száját, valamiről, ami minket viszont roppantul érdekel. Mivel a troll még mindig nem hajlandó elárulni a nevét, Lewton átmegegyeszen hangnemből: ilyen vagy olyan úton-módon biztos hogy megtaláljuk az illetőt, és ha esetleg neheztelne a látogatásunkért, akkor majd szépen megmondjuk neki, hogy Sapphire igazított hozzá útba minket.

– De hiszen az a nő akkor megő! – szörnyülködik Sapphire.

– KICSODA?! Ki ől meg?! – ordítja Lewton.

– Therna – böki ki végre szpogva a troll hölgy.

Nocsak. A Malachite által oly hön kerestett troll énekesnő mégiscsak él. Ezen Lewton nagyon örvezendik, és arra utasítja Sapphire-t, hogy szervezzen meg egy találkozót vele. Újabb öközdös következik, de egy újabb életvesztéses fenyegetés után ("Megyek és megmondom a Tolvajok, Utónállók és Kapcsolt Ügyletek Céhének, hogy iparendély nélkül fogadtál el megvesztegetési pénzt valakitől!") Sapphire rááll az ügyletre. A dologhoz persze némi időre lesz szüksége – majd üzenetet hagy az Irodánkban, ha van valami fejlemény.

Szóval most húznunk kell egy kicsit az időt, amire a legkézenfekvőbb módszer az, hogy információszűrés céljából végiglátogatjuk a térképen újonnan megjelent helyszíneket, ahol eddig még nem jártunk. Az Archeológusok Céhéről már tudjuk, hogy oda csak Ilsa segítségével tudunk bejutni, kezdjük tehát a látogatást a Patricius Palotájánál, amelynek kapujában két marcona stráza őrködik. Illetve nem is olyan marconák. Lewton meglepetten kérdezi, hogy miért nem állítják meg és kérdezik meg kicsoda és mi járatban van, hiszen lehetne akár egy idegen kém is. Cseppet hűledezik, amikor megmondják neki, hogy az ki van zárva, hiszen ő Ankh-Morporkban született. Sőt, a kiejtéséből azt is meg lehet állapítani, hogy nyolc évvel ezelőtt mély érzelmi megrázkódáson keresztül ment keresztül a whisky. Lewton teljesen elképed a lélekre látás ilyen mélységein, míg a másik űr meg nem súgja neki, hogy a kollégának csak jó az emlékezőtehetsége: ő is ott volt azon a napon a Vödör-

ben, amikor Ilsa elhagyott bennünket. A két stráza büszkén kifejti, hogy a palotaőrsg feladata a palota működtetéséhez szükséges legfontosabb be- és kifelé vezető útvonalak biztosítása, amelyek közül űk az egyik legfeszettebb méltóbbat érdemelték ki: a szemétteladóbot. Jobbra esetleg meg is tekinthetjük, bár ellopni semmit nem szabad: ez a Palota tulajdonában levő magánszemét. (Egyébként kizárólag használt – értsd: üres – hordókból áll.) Ha valaki esetleg fejtájárta vágyik, akkor mindenképpen beszéljessen még tovább velük, hiszen kap egy érdekes kis összefoglalót a városka zaklatott történelméről (például: gyakorlatilag is elfoglalták a barbárok, vagy csak azért jöttek, hogy tiszta ágynak aludjanak), a bérnyílkosok szokásairól és hasonló vegyes témákról. Az egyetlen épkezláb információt a titkokban gyilkosságok kapcsán szedhetjük össze, az is arról szól, hogy a Kisebb Istenek Templomában van egy pap, aki mindenről tud, ami a városban zajlik. Célsebrűb lesz tehát a Palota Securityt faktapnéli hagyni, és inkább őt felkeresnünk.

A Kisebb Istenek Temploma azon istenségek tízezeinek, vagy talán millióinak a lakhelye, akiknek a Korongvilág otthont ad. A Korongot benépesítő meglehetősen vegyes társaságnak ugyebár egy csomó istenre van szükségük, hogy legyen kit átkozni, ha különböző dolgalk rosszul alakulnak – és esetleg áldani, ha mégsem. A templom tele van zsúfolva ezen istenek szobraival és szent kegytárgyaival (itt van például Lamentationnak, a Végeérhetetlen Opera Istenének a bálványa vagy Hyperoplanak, a Cipők Istennőjének Szent Cipőfüzője is – hogy csak a legfontosabb látnivalókat említsük), amelyet a vallásos révületbe esett játékos tiszteletteljesen megcsodálhat. Ez már eleve megrázó élmény lehet mindenkinek, de a dolgok csak tovább fokozódnak, amint tiszteletünket tesszük a templom előterében található Malacypse-nél, aki annyi ökörséget fog összehordani, hogy abból Terry Pratchett akár 8-10 regényciklust is összehozhatna. Malacypse szemmel láthatóan elmebeteg, ami egyfajta sajátos ízt ad a vele való tárgyalásnak. Rövid kérdéze-felelek játék után ki derül például róla, hogy Errata követője, aki sok egyéb elfoglaltsága mellett a Megnemerített Istennője, és egyébként arról nevezetes, hogy mindenki az ő követője, még akkor is, ha az illető pillanatnyilag nem is tud róla. A szekrébe belépő tudatos követők ezen a héten például aranyozott almákat kapnak ajándékba. A különféle misztikus dolgokkal kapcsolatos hosszas eszmecsere igen kellemes délutáni elfoglaltság, bár a nyomozást talán Jobban elősegíti, ha inkább a noteszünkben levő adatok és a tárgyaink után érdeklődünk nála – Malacypse ugyanis tényleg szinte mindent "tud", ami Ankh-Morporkban manapság csak érdemes. A Mundy után maradt érméről például kiderül, hogy teljesen értéktelen, kivéve azt az esetet, ha valaki esetleg egy Hashishit (az első bérnyílkos-klán) akar felbérelni, míg Regin nyakláncáról az öreg Gróf ködösebb fogalmazásánál világosabban is meg tudjuk, hogy egy szerencsét hozó amulett (Íé és rossz szerencsét egyaránt hozó: először pár kisebb jót – aztán meg annyi rosszat, hogy bőven kiegészítse az előző számlát). Malachite-ot "ők" meg akarják gyilkolni (hogy kicsodák űk, csak űk tudják). Jasper Horst a legsötétebb összeesküvések központi alakja. Carlotta nemkülönben. Ha valaki mosolyogni akar, végkérdégetezheti az összes nyomot: egy csomó, Pratchett-regényből már ismerős dolgot hallhat, legalábbis olyan előadásban, ami minden borzalmas összeesküvések és persze a hatalmas Errata körül forog. A megpróbáltatások tovább folytatódnak, ha átvonulunk Mooncalfhoz, aki a templom hátsó fertályában tartózkodik. Már a mögötte álló színes berakásokból készült üvegablak is roppant figyellemre méltó: azt a Korongvilág-szerte közismert vallásos jelenetet ábrázolja, amikor Morphine, az Álmod Annyala átadja az első pizzát az első halandónak. Mooncalf Malacypse-hoz hasonlóan ugyancsak erősen spirituális szinten mozog, csak ő Anu-anu követője, aki – a templomban levő többi isten legtöbbszörhöz hasonlóan – az egyedüli üdvözítő legfőbb hatalom, az istenek istene. Az mondjuk

## CSITT!

## SHADOW MAN

A következő eljárással a Játék fejlesztőinek debug menüjét kapcsolhatjuk be. A főmenü többek között olyan opciókkal egészül ki, mint pályaválasztás, sértethetlenség, az összes fegyver, tárgy vagy tetoválás választása, örök lőszer, és még sok más egyéb. A könyvtárban, ahová a játékönmagát installálta (PROGRAM FILES\ACCLAIM ENTERTAINMENT\SHADOW MAN), először is meg kell keresnünk a DATA\SCRIPTS\MENU\ENGLISH alkönyvtárat. Azon belül három fájlunk kell lennie, név szerint: DE-BUG.MSC, E3.MSC, RELEASE.MSC. A RELEASE.MSC-t nevezzük át valami másnak (hogy később esetleg vissza tudjuk tenni), majd másoljuk rá a DE-BUG.MSC-t. Ha ezek után indítjuk a játékot, máris tapasztalhatjuk a különbséget.

## CSITT!

## STAR TREK: THE BIRTH OF FEDERATION

A Microprose kellemes kis Star Trek-játékát még nem teszteltük, de azért talán a már vadul játszó Star Trek-rajongóknak jól jönnek az alábbi csalások. Csínáljunk a játéknak egy ikont a desktopra, majd a Tulajdonságok-menüjében a játékot indító .exe file után írjuk be: –MUD (előtte space!) Ezután játék közben F9-re felgyorsul a kutatás, F10-re kapunk egy halom pénzt, az F11 pedig a Reveal Map, ami megmutatja az egész térképet.

## CSITT!

### F-22 LIGHTNING III

A Novalogic szimulátora tényleg gyönyörű, izgalmas – csak egy kicsit keményre sikerült. A CTRL+ENTER megnyomása után megjelenő ablakba begépeltem csalásokkal kicsit könnyíthetnek a dolgukon mindazok, akiknek a családneve nem Richthofen:

**TRUST NO ONE:** sérthetetlenség  
**GHOSTPIT:** láthatatlanná válunk az ellenséges gépek számára mindaddig, amíg tüzet nem nyitunk rájuk  
**THE TRUTH IS OUT THERE:** végtelen löszere lesz akkor is a pilótának, ha nem Mulder vagy Scully névre hallgat

**BLACK OIL:** feltankolja az üzemanyagtartályt  
**THIS ISNT HAPPENING:** megjavítja zuhanás közben is a lelőtt gépet  
**I WANT TO BELIEVE:** az előző ellenkezője, vagyis lezuhanunk.

## CSITT!

### DESCENT 3

Játék közben gőpölhetjük be az alábbi kódokat:

**BURGERGOD:** Isten mód  
**IVEGOTIT:** maximális energia, pajzs és löszer  
**MORECLANG:** az adott szint megnyerése és ugrás a következőre  
**TREESQUID:** megmutatja a teljes térképet  
**DEADOFNIGHT:** megül az összes ellenséget  
**BYEBYEMONKEY:** a kamera átvált követő nézetre  
**TUBE RACER: 200** sérülés  
**SHANANIGANS:** mindenütt földönkívülieknek való ronda textúrák jelennek meg

nem derül ki, hogy egész pontosan minek is az istene Anu-anu (ő túlságosan hatalmas ahhoz, hogy holmi földhözragadt elképzelést szolgáljon), mindenesetre a társalgásból az derül ki, hogy a vallási liturgia középpontjában különféle pizza-alkotóelemek és hüvelykujjak állnak (Anu-anu rossz szokása ugyanis, hogy leharapja a hitetlenek hüvelykujját). A nyomok után érdeklődve mellesleg Moon-calf is igazolja Carlotta alibijét Regin halálának éjszakájára – viszont roppant gyanúsán viselkedik, amikor a rituális gyilkosságokról, avagy Mundy és Regin haláláról kérdezősködünk.

Ennyit egyelőre a vallási témákról. Ennyi időhúzás bőven elég ahhoz, hogy Sapphire létrehozza a találkozót Thermával. Ha visszbaktatunk az irodánkba, láthatjuk, hogy valaki egy levelet csúsztatott be az ajtó alatti résen. Ez nemcsak azt jelenti, hogy ideje lenne egy levélszekrényt felszerelni, hanem azt is, hogy Sapphire összehozta a találkozót a titokzatos Thermával. A helyszín ugyancsak titokzatos: a város egyik kihalt részén lesz a randevű, ráadásul a háztetőkön. Ha egyedül indulnánk oda, akkor nem találunk senkit a helyszínen és Lewton azon mereng, hogy sokkal jobb lenne Malachite-ot is magával hoznia: egyrészt segíthetne pár Thermával kapcsolatos kérdésben, másrészt meg végre leszálna rólunk ezzel az ügygel. Irány tehát Rhodan műhelye és közüljük a nehézfű trolit, hogy összehoztunk egy találkozót a hőn áhított Thermával – és már rohanhatunk is a helyszínre.

Ahogy Malachite előtt felmászunk a tetőre vezető tűzlétrán, meglepő dolog történik. Illetve tulajdonképpen ez a lassan hagyományá váló esemény tulajdonképpen nem is olyan meglepő. Mármost az, hogy ismeretlen személy jól fejbe kólint bennünket, és arra eszmélünk, hogy a hold világit az arcunkba és beszédfoszlányokat hallunk. Ahogy jobban magunkhoz térünk, a holdról kiderül, hogy egy erős asztali lámpa egy sötét szobában, a hangfoszlányok pedig a városi őrseg két tagjainak a szavai. Az első Nobby barátunk, a második pedig Detritusé, aki az egyetlen troll a városi őrsegben. A helyzet ugyanis az, hogy Malachite-ot valaki agyonverte a háztetőn. A néhal testi felépítését tekintve ez már önmagában is figyelemre méltó tény, az pedig nemkülönben, hogy a tett eszköze a pajzsunk volt. Mundy után ez már a második gyilkosság, amit valamelyik holminkkal követtek el, minket eszméletlenül otthelyezve a tetthelyen – szóval szokás szerint benne vagyunk a pácban, még akkor is, ha az indíték mind a két esetben hiányzik.

Nobby és Detritus jelenleg éppen arról vitatkozik, hogy melyikük a jó zсарu. Az utóbbi az igazát bizonyítani akar, majd – amikor Nobby azzal csitítja, hogy nehéz lesz valomást kiszedni belőlünk, ha kiverik a fogunkat – rúgni. A kihallgatás a továbbiakban is hasonlóan kedélyes hangnemben zajlik: a tények felsorolása közben Detritus különböző típusú testi fenyítéseket ígér, Nobby pedig kétszemélyes vakáció egy tengerre néző motelszobában, ingyenes fogasztással a minibárból. Később megjelenik Vimes kapitány is, aki a Cégnél egykoron viselt dolgaink miatt még mindig személyes haragosunk, és ő is beszáll a csevegésbe. Szeretné mielőbb lezárni ezt a pítánér ügyet, hogy mielőbb a titokzatos Ellensúly-kontinensen fekvő Agatheal Birodalomból érkezett bárgyilkossal is leszámolhassanak, aki a rituális gyilkosságokat elkövette a város fontosabb polgárain. A dolog szerinte úgy fest, hogy Lewton ölte meg Mundyit és Malachite-ot, közben megpróbálta úgy beállítani a dolgát, mintha az Ellensúly-gyilkosságok elkövetője végzett volna ezzel a két nimmaddal is. Próbálhatjuk bizonygatni az ártatlanságunkat, ráterelni a gyanút Horstra, Al-Khalira vagy akárkire – a végén úgy is könnyelműek leszünk feladni a dolgot. Az összes holminkat elkobozzák és mi a Patrícius palotájának alagsorába levő tömlöcbe kerülünk.

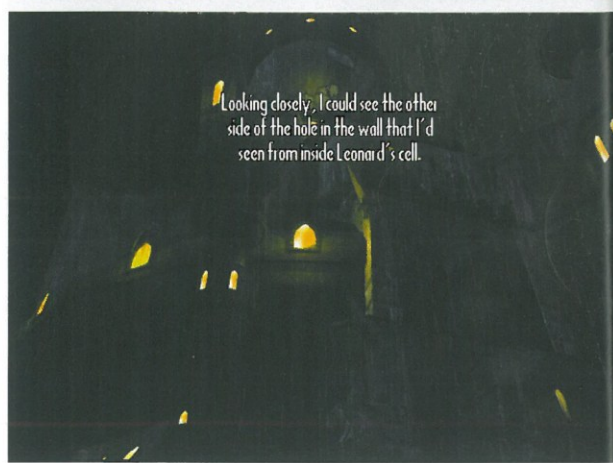
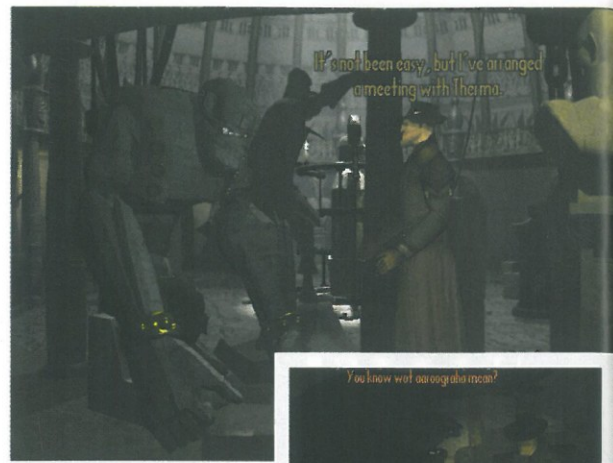
A tömlöcben sok mindent nem tudunk csi-

nálni, legalábbis azon kívül, hogy szemügyre vesszük a cella falát, ami mellesleg a 'Hónap cella-fala' címet nyerte az 'Otthon és Dungeon' című lap aktuális számában. Az unalmat az töri meg, hogy a cellablakok beszűrődő fényben idővel egy patkányt pillantunk meg. A derék rágszó hajkurászása némi felüldést jelent a rabság egyhangú percaiban. Egy idő után nem szalad el – ez az a pillanat, amikor a jobb oldali falon felfedezhetünk egy patkánylyukat. Ebbe belekotorva pedig azt, hogy a falnak ezt a köblokkját el lehet tolni. Miután így tettünk vele, Lewton bemászik a résbe, hogy ő is részese lehessen annak a kevésbé szórakoztató élménynek, mint Monte Christo grófja. A vélt menekülési útvonal ugyanis nem a szabadságra, hanem egy másik cellába vezet. Illetve nem is egészen cella ez: teli van tervrajzokkal, műszerekkel, modellekkel – sokkal inkább valami kísérleti műhelynek látszik. A "cella" lakója sem Faria abbé, hanem Leonard da 'Quirm', a legendás ezermester, aki teával kínál bennünket. A Patrícius jobbnak látta, ha ördögös találmányainak kifejlesztését a városi néptől légmentesen elzárva folytatja tovább, de ettől függetlenül a tudós nem vesz tudomást róla, hogy fogva tartják. Akárcsak legendás druzsája (nem a Titanicos – a Mona Lisás!), ő is a Csapkodó-Szárnyú-Repülő-Gépezet kifejlesztésén munkálkodik, és egy technikai jellegű probléma miatt teljesen megszűnt számára a külvilág. Ezt az állapotot még az itt átutazóban levő troll sem tudta megtörni. (Malachite-ról van szó. Nobby és több szereplő is beszélt már róla, hogy Malachite-ot régebben lecsukták a Von Uberwald udvarházba történt betörés miatt, de ő megszökött a tömlöcökből.) Mi se zavarjuk a Mestert, inkább sétáljunk a műhely végébe, és vizsgáljuk meg (jobb kattintással!) a falon levő részt, amit Malachite vésett ki, amikor megszökött.

Ebben a pillanatban lépteket hallunk a cellánk felől, így Lewton villámgyorsan visszaszalad. Szerencsére nem a kivégzőosztag érkezik, csak Nobby barátunk, aki azért jött, hogy kiengedjen bennünket, ráadásul Vimes tudtával. Találtak ugyanis egy szemtanút, aki homályosan látta a gyilkosságot. A szemtanú személye elég meglepő: egy gargoyle. (Olyan kőszobor, aminek víz folyik a szájából.) az általa adott személyleírás alapján minket kizártak a gyanúsítottak listájáról. A kapitányságon visszakapjuk az összes holminkat, Yardosként a pajzsunkat, ami bünjelként a Yardon marad. (Sebaj: a Café Ankh pincéje előtt álló kocsirol fel lehet venni egy másikat.)

Mivel Nobby nem osztotta meg velünk, hogy mit is látott tulajdonképpen a kőve dermedt "szemtanú", célszerűnek látszik, ha mi is szétnézzünk a tetthelyen. Nobbyék akkuratúsan körberajzolták Malachite holttestének körvonalait, de mivel ez csekély információval bír, forduljunk a Gable nevű kőszoborhoz. Rövid próbálkozás után eltekintünk az "iroda lozsofogója" (Clerk's Gable) és Clark Gable nevéből származó szóvicc magyarra interpretálásától, koncentrállunk inkább a mondókéjára. A társalgás ugyan kicsit nehezen indul be (Gable kicsit nehezen beszél, lévén egy esőcsatorna a szájában, továbbá nem szereti, ha igen nyugodt életvitelét kritizálják, miszerint nincs más dolga, mint itt ülni a tetőn), a Malachite-gyilkosság adatai használatával sikerül egy új nyomot kierni belőle, miszerint a trollt valami hatalmas, szörny-szerű lény verte agyon.

Tegyük újra tiszteletünket a Patrícius palotájánál. Na, természetesen nem az örökké fogunk diskurálni, hanem megyünk tovább a szeméttelre. A falat jobb kattintással megvizsgálva a fejünk felett pont azt a lyukat látjuk, ami Leonard műhelyéből nyílik. A feljutás módja kézenfekvő: elő a csákyát és Lewton már mászik is. Itt egyelőre nincs dolgunk (szóval mászhatunk is vissza), a dologra csak azért volt szükség, mert ha most a noteszből előszedett 'búvóhely' adatot használjuk a falon, akkor meg is találtuk a Two Con-



kers számára ideális rejtekhelyet: a Patrícus arra előtt – elég örült ötletnek tünik, hogy működjön.

Ballagjunk vissza a Café Ankh borospincéjébe, ahol Lewton előjságolja Ilsanak, hogy megtalálta a búvóhelyet. Two Conkers úgy látszik egyéb tanulmányokat is végezhetett, mert azonnal beszélt Leonard gépezetének munkálataiba. Hagyjuk is őket magukra, és nézzünk Ilsa után, aki jön nekünk egy szívesseggel: bejuttat bennünket az Archeológusok Céhének roppant exkluzív, zárt körű klubjába. A belső tér roppant barátságos benyomást kelt: félhomályos könyvtárszoba, a kandallóban ropogó tűzzel. Mintha a kandelionnak támaszkodó női alak is ismerős lenne valahonnan. Feszés zöld blúz. Még feszesebb világosbarna forrósnadrág. Egyetlen vastag copfba font hosszú vörösbarna haj.

Roppant figyelemre méltó domborzati viszonyok. A két pisztolyát ugyan mintha elhagyta volna valahol, de semmi kétség: ez Lar... Laredo Cronk, "tomb evacuator". Kicsit szkeptikusan hallja, hogy vendégek volnánk: tíz vendég közül nyolc ellop valamit. Ami tulajdonképpen nem is nagy bűn, lévén a régészek raktáiraiban levő összes holmi is lopott (az ő mentéje például az, hogy kizárólag ezer évnél öregebb épületekből szokott lopni). Lewton ugyan soha nem hallott a lányról (pedig tavaly kétszer is szerepelt a "Havi Régész" címlapján), de hosszasan cseveghet a lánnyal – a játékos rekeszizmainak nagy öröme. Laredo elmondja az ő kis életét, amely abból áll, hogy ósrégi, elhagyott épületekbe tőre be, hogy teljesen érintetlen kőkori vackokat szedjen össze (amelyeket aztán rendre visszalopnak) – marhaság, de az emberek szeretik hallgatni a kalandjairól, a szülő történeteket. Egyébként már szeretne nyugdíjba vonulni, de a közönség nem hagyja. Azt is elkotyogja, hogy a vackokat az épület alatti termekben tárolják, amelyeket különleges, saját tervezésű biztonsági rendszere véd. Mellesleg ismeri Jasper Horstot is, a rosszhíréű kincsavadást: már egy csomószer versenyeztek egyegy tomb raidelésében, és persze mindig legyőzte. Mint szakértő, természetesen azonnal felismeri a Mundytól származó érmét is, továbbá fellebbenti az eddigi beszélgető partnereink által már sokat emlegetett Tsort és Tsorta nevű helyek körül lappangó titkot is. A kettő között a különbség 2000 méter.

Az első egy város (a véres tsorti háborúk helyszíne), a második egy falu (a tsorti véres háborúkkal kapcsolatos turizmus helyszíne). Az érmét nyilvánvalóan loptuk (látja a szemünkben), de ő roppant büszke ránk: a Korongnak ugyanis egyre több "tomb evacuatorra" van szüksége, mert végeláthatatlan készletek vannak ősi sírokból, katakombákból, templomokból, piramisokból, elveszett városokból, eltemetett kontinensekből, dungeonokból, szentélyekből...

... szóval itt az ideje itthagyni ezt a nőt. Ugorjunk be a mi jó öreg Horst barátunk rezidenciájára, aki családostan veszti tudomásul, hogy még nem hoztuk a kardot. Ha viszont megemlítjük neki, hogy Laredo a városban van, egészen felvillanyozódik és egy újabb üzletet ajánl: ha összehozunk neki egy találatát vele, akkor esetleg részletesen is megbeszélhetjük a kard-ügyet.

Vissza a Régészek Céhébe, ahol a noteszben Horst nevére kattintva átadjuk Laredonak az üzenetet, azzal a kommentárral, hogy ez valószínűleg csapda. Ezt ő is nagyon jól tudja, pontosan ezért érdekli az ügy – és ezzel a hölgy elvonul újabb tomboló "tomb"olásokra. Most már piszkálhatjuk a berendezési tárgyakat, elsősorban a könyvespolcot, amelyen észrevesszük, hogy az egyik könyv pánttal van rögzítve. Ha meghúzzuk, a kandelión nyikorogva elfordul és feltárol a raktárhoz vezető rejtekhelyet. Laredo természetesen nem hazudott a biztonsági rendszerrel kapcsolatban (vagy legalábbis nem sokat: ugyan a felirat biztonsága szerint nem ő készítette őket – viszont léteznek). A teremajtó körül vibráló rózsaszín energia-

nyalábok pont fordítva működnek, mint az a bizonyos mesebeli hercegnő: ha összecsókolunk velük, Lewton a magánnyomozói állást meteorológusra cseréli, és vidám brekekéssel elugrá. Nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy a megoldást a falon levő panel szolgáltatja, de per pillanat csak véletlenszerű kódozat tudunk beütni, ami kevés lesz a sikerhez.

Van nekünk viszont egy biztonsági szakember ismerősünk a Saturnalia kaszinóban, a krupié társaságában. A Warb nevű varázsló (aki feltalálta a biztos módszert arra, hogy hogyan lehet veszíteni) ismereteink szerint a Láthatatlan Egyetemen tréningezi magát, s mellesleg a Láthatatlan Securitynál dolgozik, ahol mágikus (és roppant költséges) biztonsági berendezéseket készítenek. Fogalma sincs róla, hogy miért jár ide, amikor egy nagy rakás szerencsétlenség és állandóan veszít, de úgy gondolja, hogy itt talán van egy kis esélye. Egy ilyen szerencsétlen fickónak nyilván nagy szerencse van egy szerencsét hozó amulettre (ha balszerencsét hoz, akkor meg úgysem veszi észre a változást), tehát ajánljuk fel neki Regin nyakláncát. Warbnak ismerős a cucc: Regin sokat viselte itt játék közben – csak tudná, hogy csinálta, hogy mindig nyert... Azt sem igazán érti, hogy ha tényleg ilyen szerencsét hoz a lánc, akkor ugyan miért akarjuk nekiadni. Majd megéri: nem nekiadni akarjuk, hanem EL. Mivel pénze nincs, barterüzlet lesz a dologból: a csevegési listában megjelenik az 51-es raktárra vonatkozó lehetőség. Ugyan a kódot nem tudja, viszont minden biztonsági rendszernek van egy szervizkódja is, ami mindegyiknél ugyanaz: a "hátsó ajtó" (egy X a panelen) – ezt némi húzódozás és rábeszélés után meg is kapjuk tőle.

Vissza a mágikus kapuhoz, ahol a noteszből tárgyként használva a "hátsó kaput" kinyithatjuk a termet. Kis gond van: dugig van mindenféle kacattal, valami útmutatásra lenne szükség. Az útmutatást már megadta Ilsa, ha a Mundy halálának helyén talált szám után érdeklődünk nála: "3712V? Ez úgy hangzik, mint egy leltári szám az Archeológusok Céhének raktárában.") Használjuk tehát ezt tárgyként a ládákon, és máris ott állunk a Varberg-ládat tartalmazó vitrin előtt. Újabb probléma: a vastag üveg gondosan le van zárva, amit a pajszereggel sem tudunk betörni. A megoldás a Korong legelősebb dolga: a gyémánt trollfog, amit a Mauzóleumban, a Madame Lodestone sírjában fekvő troll-romok közül vettünk magunkhoz. A fog kiválóan hasítja az üveget és nemso-kára a kezünkben is tartjuk az értékes zsákmányt: az aranykardot, amit után Carlotta, Horst és még ki tudja hányan vágyakoznak. Lewton családostan megjegyzi, hogy azért annyit elvárt volna egy ilyen mágikus herkenytűtől, hogy egy kicsit vibráljon vagy egy kicsit világítson – de ez egy teljesen szokványos kardnak tünik.

Pedig nem az. Ahogy kilépünk a Céh épületéből, Lewton úgy dönt, hogy jobb lesz, ha hazáig rohan. Valaki azonban a nyomába szegődik és ugyanazt a rémálmod látjuk meglevenedni, mint az introban. Lewton üldözöbe vesz valakit – vagy Lewton vesz üldözöbe valakit? Ez egyelőre nem tisztázott. Az viszont igen, hogy akinél a kard van, az az üldöző, és egy ügyes csellel hamarosan elvágja a másik útját. Villan a kard, eldőli egy test és az eső vérfolymot mos a büdösen hőmpölygő Ankh folyóba. Meghaltunk. Eltemettek bennünket a Kisebb Istenek Templomának temetőjébe. Nyugodj békében, Lewton... Ámen.

Mielőtt gyászba borulna a kedves olvasó, megnyugtatom, hogy nem ő halt meg, csak Lewton – legalábbis a történet szerint. Hamarosan farkasemberként kel ki a sírjából, ami meglehetősen új perspektívát ad egy magánnyomozói karrierjének. Még a végén talán elnyeri Carlotta kezét. Vagy Ilsáét. Vagy Sapphíre-ét. Vagy Horstét, mert van aki forrón szereti... Vagy egyiket sem. A jövő hónapban kiderül.

**CSITT!****THRUST,  
TWIST AND  
TURN**

Nyáron megfelelkezünk egy kicsit erről az autóversenyről, de azért két könnyítés talán nem fog megártani hozzá. Csináljunk a játéknak egy shortcutot, majd a Tulajdonosságok-menüjében az indító TTT.EXE után írhatjuk be a következő paramétert (a – előtt szóközzel!)

–ACCS: az összes pálya választhatóvá válik  
–CODENAME:LAAMANEN007: bónusz autó

**CSITT!****ROLLER-COASTER  
TYCOON**

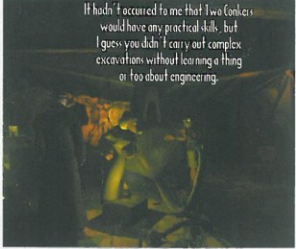
A Vidámpark-tulajdonosoknak egy csomó problémája van mindig a látogatók lelkiállapotával. A dolgong jelenösen segít, ha az alábbi nevekre nevezik át a parkjukat:

JOHN MACE: a látogatók dupla pénzt adnak ki minden menetért mindegyik látványosságban  
JOHN WARDLEY: a látogatók mindig elégedettek, semmitől nem romlik a hangulatuk  
MELANIE WARN: a látogatók mindig tökéletesen boldogok

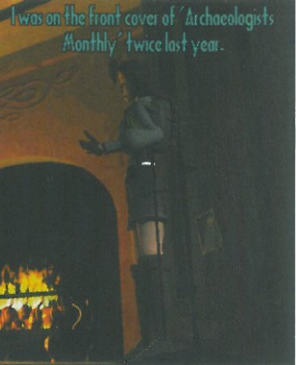
**CSITT!****DRAKAN  
(DEMO)**

A beszéd billentyű megnyomása után az alábbi csalókat begépelésével a következőket érhetjük el:


SANCTUARY: Isten mód  
SMEGHEAD: maximális egészség



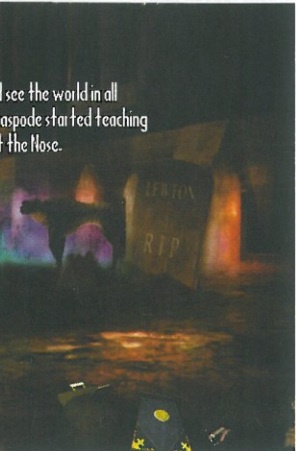
It hadn't occurred to me that Two Conkers would have any practical skills, but I guess you didn't carry out complex excavations without learning a thing or two about engineering.



I was on the front cover of 'Archaeologists Monthly' twice last year.



Well, I need to get into Vault 51, and I need a field of archaeologists, and you can help me.



Then, when I could see the world in all its psychedelic glory, Gaspode started teaching me about the Nose.



levelező fórummá változik vissza. Amúgy meg ha valakinek a levelére csak gorombán tudsz válaszolni, mert annyira felmegy benne a levél olvasata közben a pumpa, akkor inkább ne rakd be, ezzel csak további embereket dühítesz fel, azok is írni fognak hülye leveleket stb. Talán ebben lehet igazán legjobban megsérteni az olvasókat.

Ne feledd, a CoV is a postája miatt vált híressége mellett hírhedtté is, ez egy olyan része volt az újságnak, amelyre büszke lehetett mindenki, hogy ismeri, olvasta, az ő CoV-jában is benne volt. No, és persze a benne elhangzó témákat nap mint nap felhozták a sulikban a kölykök és a munkahelyeken a számítástechnikusok. Ezek a jópofaságok még mindig megvannak, csak úgy látják a színvonalcsökkenést és elpártolnak, vagy elvesztik a kedvüket az írásához.

Szerintem itt most alapvető marhaságokat beszélsz.

1. A CoV-hoz képest itt jól nevelt, választékos úriember vagyok. Ha nem tetszett valami, ott szépen elküldtem az illetőt oda, ahova hirtelen kívántam – itt szerényen megpróbálom láttatni vele azon dolgokat, amelyek elkerülték amúgy éles figyelmemtől.

2. A benne elhangzó témákat meg azért hozták fel másnap az iskolában, mert egyrészt a levelezési rovatokkal rendelkező újságok körében akkor (is) az volt a trend, hogy kizárólag olyan

25 ezer ember előtt. Nem ildomos viselkedés – mondaná Fülöp Jimmy. (Bár alapanyag még bőven lenne az ügyre.)

3. Olyan leveleket válogatok be, amilyenek jönnek – na jó meg olyanokat, amire érdemes válaszolni, netán direkt a Csevegőben akarok rá válaszolni ilyen-olyan okokból. (Mint az imént kifejtettem, ez is egy "ilyen-olyan okból" kategóriájú volt.) Meg néha olyat is, amin valamiért nagyon kacagtam. Itt van egy ilyen is, ami egyben egy közérdekű kiáltvány is:

MEGNŐSÜLTÉM!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!  
Éjében marha!  
FÉRFITÁRSAIM!!!!!!!!!!!!

A nő csak messziről jó, na meg sötétben!  
Ha egy nő megkérdezi hány gyereket szeretnél, kapd fel a nadrágod és rohanj, ameddig bírsz (a következő nőig :-))

No pá...  
1999.09.21. Rabságom naplója...

Mfalcon  
Látod-látod? Ezért (is) jobb a PC: van rajta On/Off gomb. Szerencsés egybekelésetekhez egyébként az 576 olvasók nevében is szívből gratulálok / őszinte részvétem. (Nem kívánt rész törlendő.)

Nem tudom, mennyi bevételek van az apróhirdetésből, de én a helyetekben vagy eltörölném, vagy ingyenessé tenném, de valamilyen terjedelembeli korlátozással (lásd mondjuk VOX és a szelvényes megoldás), bár ebbe annyira nem tudok beleszólni, mivel a hátterét a dolognak nem ismerem.

Akkor elárulok egy háttérinformá-

saját joga eldönteni, mikor van ezredforduló, de szerintem a legjobb, ha nem írok le, hogy szerintünk mikor van, mert ez nagyon feldühítheti azt az olvasót, aki mondjuk pont az ellenkezőjét gondolja (például engem a meggyőződésemmel, hogy 0. év nem volt és eddig évezredek át úgy számoltuk, hogy az 1000. év még az előző századhoz tartozik, ahogy ez az évszázadoknál is megvan (pl. 1800 még a XVIII. század, így 2000 is még a XX. század).

Pheew, hát remélem, hogy valamennyit sikerült segítenem egyik kedvenc újságom jelenlegi helyzetén és sikerül a hírneveteken az olvasók körében esett csorbát kiküszöbölni (Pardon, ez így nem pontos: a TE körében esett csorbát kiküszöbölni – mindenki csakis a saját maga nevében beszéljen, ne képzeljen magá mögé nem létező tömegeket. Ez persze nem vonatkozik a kormánypárti politikusokra, nekik szabad.) és remélem, hogy nem a rossz oldaláról nézed a dolgot és nem veszed az egészet kioktatásnak egy feldühödött pillanatodban.

Ha esetleg valami felhasználás az ötletekből, én annak nagyon örülni fogok, remélem, pozitív változásoknak leszünk szemtanúi (ha esetleg honorálni szeretnéd eme tetteidet, nyugodtan küldj sört, de csak gyömbérsört, én azzal élek.

Kívánok minden jót a továbbiakhoz! Üdvözléssel, Chilly

Dear dude! Sok mindenre itt a végén nem

most szilveszterkor lesz-e vagy jövőre – látod, már tudat alatt is vigyázok minden szavamra! Mindegy. Sőről persze szó sem lehet (gyömbérről meg pláne), a lényeg, hogy jól csevegtünk, csocsesz.

Volt még egy borzasztó baklövés az előző számunk Kingpin leírásában, amit most még mindenképp orvosolnunk kell:

Szia CoVboy!

Mond meg a Vári Zolinak, hogy ha a Cypress Hillt meg egyszer a hardcore-ba sorolja, akkor letépem a fejét és le\*\*\*\*ok a nyakán!!!!!!!!!!!!!! Vagy még jobb: többet nem veszem az 576KB-t. (Maradjunk az első verziónál. Utóbbi esetben én követem el a mi Zolinkat az említett inzultust.) A szüleim így is ugrálnak, hogy minek veszem azt a marhaságot ha már egyszer előfizettek a pc gurura. A Limp Bizkit, az hardcore. A Cypress Hill az ízig-vérig californiai ganxtarap. NEM hardcore.

Ennyit erről, csá!

Killer MC

A helyreigazításnak helyt adok. (Különbem még rándkól az Országház.) Vári Zolinnak munkaköri kötelessége lesz ezentúl a "Ki kicsoda a jelenkori rapzenében?" (röviden: Deathrap Dungeon) című lexikon tanulmányozása. Ismereteiről hónapok végén felmérő dolgozatot fog írni, melynek eredményeiről természetesen tájékoztatom olvasóinkat.

Mielőtt fájó búcsút vennék tőletek, felhívnam a figyelmet az alant látható interaktív társasjátékunkra, amihez még egy jövő havi 576, valamint egy olló is szükséges. Majd a dolog egyfajta Magic the Gathering-szerű gyűjtögetős kártyajáték, csak itt nem tart olyan sokáig összegyűjteni egy teljes paklit (meg nem is kerül annyiba). A fotó nem engem ábrázol, tehát nem kell darts-táblának használni. Ha valakit az is érdekel, hogy akkor vajon kicsoda, lapozzon a 16. oldalon lévő reklámhoz, ahol abban a szerkóban látható, amelyben talán egy kicsit már könnyebben felismeri pármilliárd ember a Föld kerekén.

Ha gondoljátok, a jövő hónapban vitatkozhatszunk esetleg arról, hogy mikor lesz az ezredforduló. Vitaindítónak:

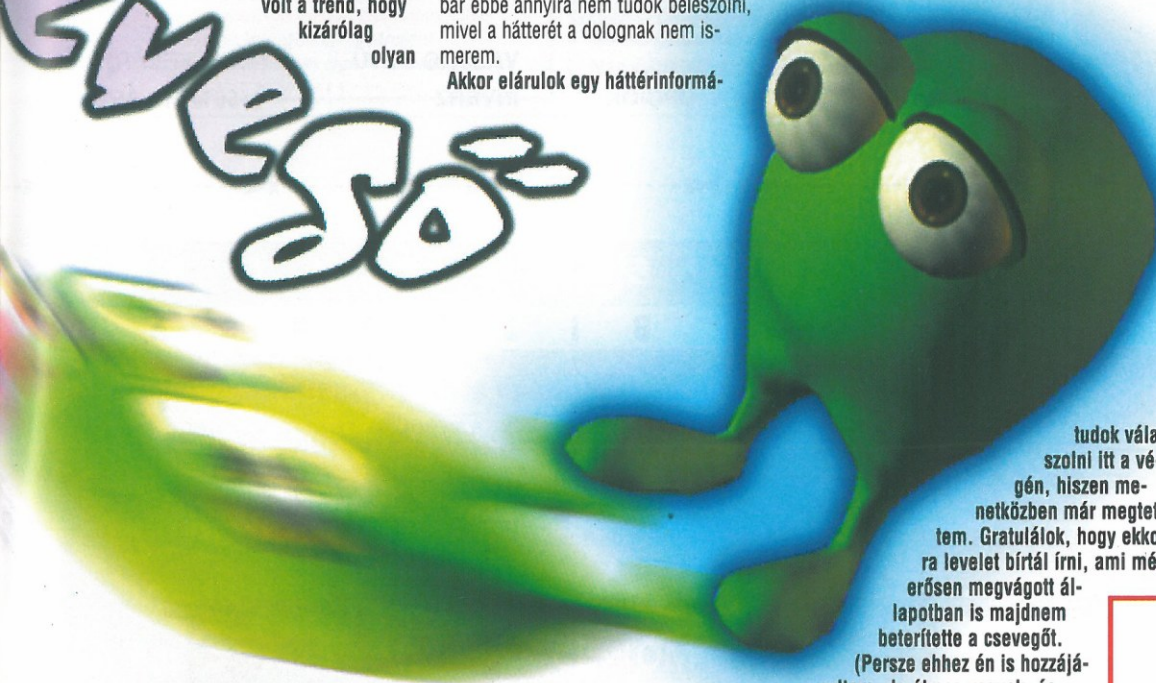
a./ 1999. december 31. utáni napon

b./ 2000 december 31. utáni napon

c./ holnap

d./ nem lesz ezredforduló: most szilveszterkor lepattanunk az újévről, és mandinerből meggyünk vissza 0-ig.

Pusszant mindenkit: CoVboy

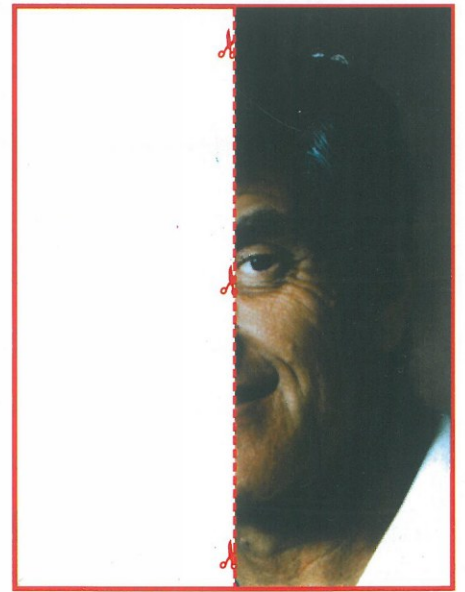


tudok válaszolni itt a végén, hiszen me-netközben már megtettem. Gratulálok, hogy ekkora levelet bírtál írni, ami még erősen megvágott állapotban is majdnem beterítette a csevegőt. (Persze ehhez én is hozzájárultam, de álmos vagyok, és ilyenkor mélyen filozofikus hangulatba kerülök, ami nálam akut szószátyárságban csapódik le.) Az utóljára felvetett probléma szerintem úgy marhaság, ahogy van – de legyen neked! Nekem legalábbis tökmindegy, hogy volt-e nulladik év vagy sem. Tiberius római császár és kortársai viszont szörnyen pechesnek érezhették magukat ahogy -1-ből +1-be zuppantak, és így szinte teljes mértékben kiesett az életükből egy év. Persze mély elégedettséggel tölti el, hogy milyen kis ügyes vagyok: mostanában valamelyik cikkben úgy fogalmaztam, hogy valami várható az ezredfordulón, függetlenül attól, hogy

leveleket küldtek le, amelyben a 1. levélíró valószínűleg már attól is orgazmust kap, ha csak rágondol az adott újságra. Én másként gondoltam az ügyet: a válionvevőket szépen zsebettem, az újságban pedig azokra válaszoltam, akik pont ellenkező alapállásból írták meg kicsiny véleményüket. Biztos volt egy kis meglepetés először, pedig én csak annyit csináltam, hogy mindenkivel olyan hangnemben beszéltem, ahogy ő velem: ha boldog, akkor én is mókáztam; ha komoly volt, akkor próbáltam megmagyarázni neki a dolgokat (már ha tudtam); ha pedig kilógott a kapa a szájából, akkor természetesen azonnal elhajtottam a jó büdös – szóval oda. Most lehet, hogy öregszem, de már rég nem okoz elégtételt, ha sikeresen bohócot csinálok valakiből 20-

ciót: mint a hirdetési tarifákból és a hirdetések számából is láthatod, nem ez az évezred boltja – ez csak egy lehetőség az olvasóinknak. A hirdetés meg igen egyszerű okokból nem ingyenes: amikor például a CoV-nál ingyenes volt, akkor mindenki nekiállt hirdetni (ha már egyszer ingyen van!). Ilyenek jöttek, hogy BMX-kerékpár eladó, 20 év körüli szőke lányok ismerettségét keresem, valamint méz kapható. Gépelhetjük három napig.

Amúgy még egy dolog a hátsó borítóról, mégpedig, hogy az ezredforduló már hivatalosan sem 1999. december 31 után következik be, hanem 2000-ben ugyanez, ugyanígy nem volt 0. év, ebben megegyeztek a vitás felek és ez már hivatalos álláspont. Ez valahogy szúrta a szemem a WestEnd City Center reklámjában. Mindenkinek megvan a



# A P R Ó H I R D E T É S E K

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

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

## EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

## AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

# 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 lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:  
Közületeknek:

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

GÉPTÍPUS: PC C64 CSERE VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)  
ROVAT KERES OPCIÓK INVERZ (+50% FELÁR)

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

### 576 Konzol

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

Megrendelem az 576 Konzol című lapot  példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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!



**TRANS-AM** *elektronika*

Számítástechnika és Multimédia

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

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-209-344-391

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

Http://www.trans-am.hu Email: info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

**Diákoknak 2% kedvezmény!**

14" SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 48x IDE CD drive	9.920,-
4.3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6.4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II EX/AT alaplap	13.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	21.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	13.760,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	15.200,-
Matrox G-200 AGP 8MB	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	7.200,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-

Trans-Am Devil PII Celeron:	119.920,-
Pentium II #EX, PII 333A Celeron, 32 SD,	
4.3 Gb HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP,	
48x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	

Használt Pentium számítógépek klárusításá!!!

Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia	10.800,-
--------------------------------------	----------

**HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!**

Komplett gépek tetszőleges összetételben, 24 órák teszteléssel,  
1+2 év garanciával, raktháról!

Teljeskörű szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlónkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

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

**Ready**  
COMPUTERS

**SZÁMÍTÁS-  
TECHNIKAI  
SZAKÜZLET,  
BEMUTAZÓ-  
TEREM,  
SZERVIZ**

**READY COMPKER KFT.**

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

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

H-P: 9.30-18.00 Szó: 9.00-13.00

## SZÁMÍTÓGÉPEK

Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1-2 év  
garanciával, jogtisza ajándék szoftverekkel

OTP áruvásárlási hitelre már 20% kezdőrészlet  
befizetésével hazaviheti számítógépét  
vagy 25.000 Ft érték feletti részegységét.

Helyszini ügyintézés, hitelösszeg 300.000 Ft-ig.

## ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK, ELEMÉK SZÉLES VÁLASZTÉKA

Abit, Gigabyte, Asus, Acorp, Intel, Soyo alaplapok,  
Quantum, Seagate, IBM, WD, Maxtor winchesterek,  
S3, Asus, Diamond, Trident, Ati VGA kártyák,  
Creative, Sony, Panasonic, Asus, Plextor CD-rom-ok  
SoundBlaster, Diamond, Aristo, Yamaha hangkártyák  
Canon, HP, Lexmark, Epson nyomtatók.

Interneten: [www.ready.hu](http://www.ready.hu), [ready@alarmix.net](mailto:ready@alarmix.net)

Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

**Viszonteladói árak: 06-30-9413-453**

**BALATI Computers Bt.**

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k, Epox, Abit, Acorp,  
GigaByte, Asus alaplapok, CD-ROM-  
ok, hangkártyák, Winchesterek  
**Gépátépítés:**

Epox MVP3-C + AMD K6-2 400MHz CPU

már 30.000,- Ft-tól

Használt, működő

alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

**OTP részletfizetési lehetőség!**  
Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,

06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: [balati@ahol.com](mailto:balati@ahol.com)

[www.balati.hu](http://www.balati.hu)

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# Star Wars Akció

**Canon**

Ha most Canon BJC-2000-es  
nyomtatót vásárol, ajándékba  
kapja hozzá a Star Wars CD-ROM  
2 teljes verzióját:



Canon BJC-2000

**22 990 Ft+ÁFA\***

A JÖVŐNEK  
TEREMTETT

A Star Wars játék és multimédiás CD-ROM minimális hardverigénye: P166; 32 Mb RAM és 3D gyorsítókártya. Az akció a készlet erejéig és kizárólag az akciók kiszervezésére érvényes.  
Kapható országwide a Canon partnereknél. További információt az (1) 237-6055-ös telefonszámon kaphat. FAX BANK: (1) 233-3666/1030. Internet: [www.canon.hu](http://www.canon.hu)

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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 rőzsaszín 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 rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

### Akciónk a készletek erejéig tart!

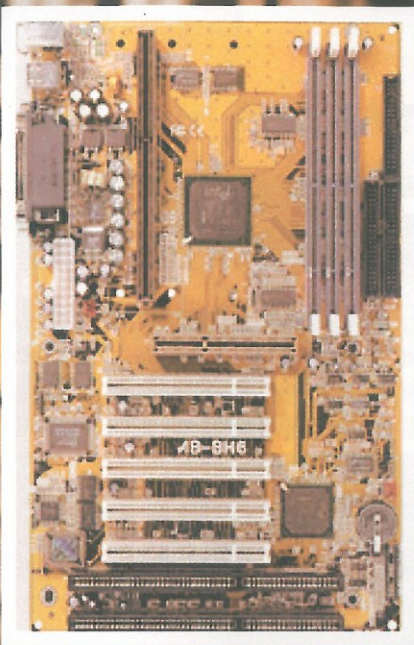
\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból származhatod ki.

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

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

# KönyvCamp

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!**

Riva TNT 16MB RAM

**14.500 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 2000

**18.900 Ft + ÁFA**

Voodoo 3 3000

**27.800 Ft + ÁFA**

P-II alaplap, 400 Celeron, 64Mb RAM, 6.4GB HDD, 1.44 FDD, Midi ATX, SB kompatibilis hangkártya, Riva TNT 16MB, 40x CD-ROM, bill, egér, 15" monitor

**163.364 Ft + ÁFA**

**Egyedi igény szerinti konfigurációk kiépítése is! További információért kérjük telefonáljon!**

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



01



02



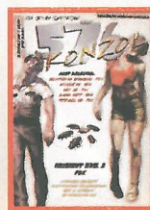
03



04



05



06



07



08



09



10



11



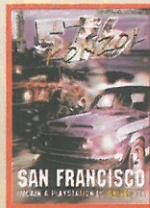
12



13



14



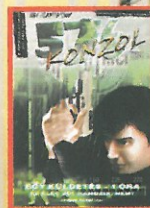
15



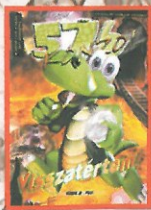
16



17



18



19



20

Következő számunk tartalmából:

- Soul Reaver: Legacy of Kain (PSX)
- N64 Explorer-ismertető (N64)
- Final Fantasy VIII (PSX)
- Gex 3 (PSX)
- Spyro 2 (PSX)
- Warzone 2100 (PSX)
- Shadow Man (PSX)

**EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVENY**  
 Akciós áron csak ezzel a szelvennyel együtt érhetőek. Egy szelvenny több játék vásárlására is jogszerű!

**576**

## ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

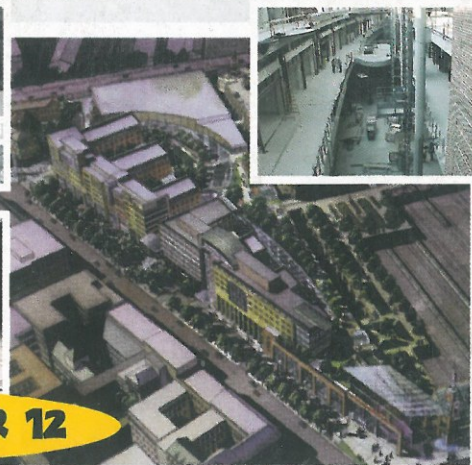
1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m<sup>2</sup>-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyezettel **VÁRUNK!**

WESTEND



CITYCENTER

1062 BUDAPEST,  
VÁCI ÚT 3



**NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12**

ISSN 0865-8226



9 770865 822000

## 576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



## 576 KByte a Mammuthban!

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

## 576 KByte a Pólusban!

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

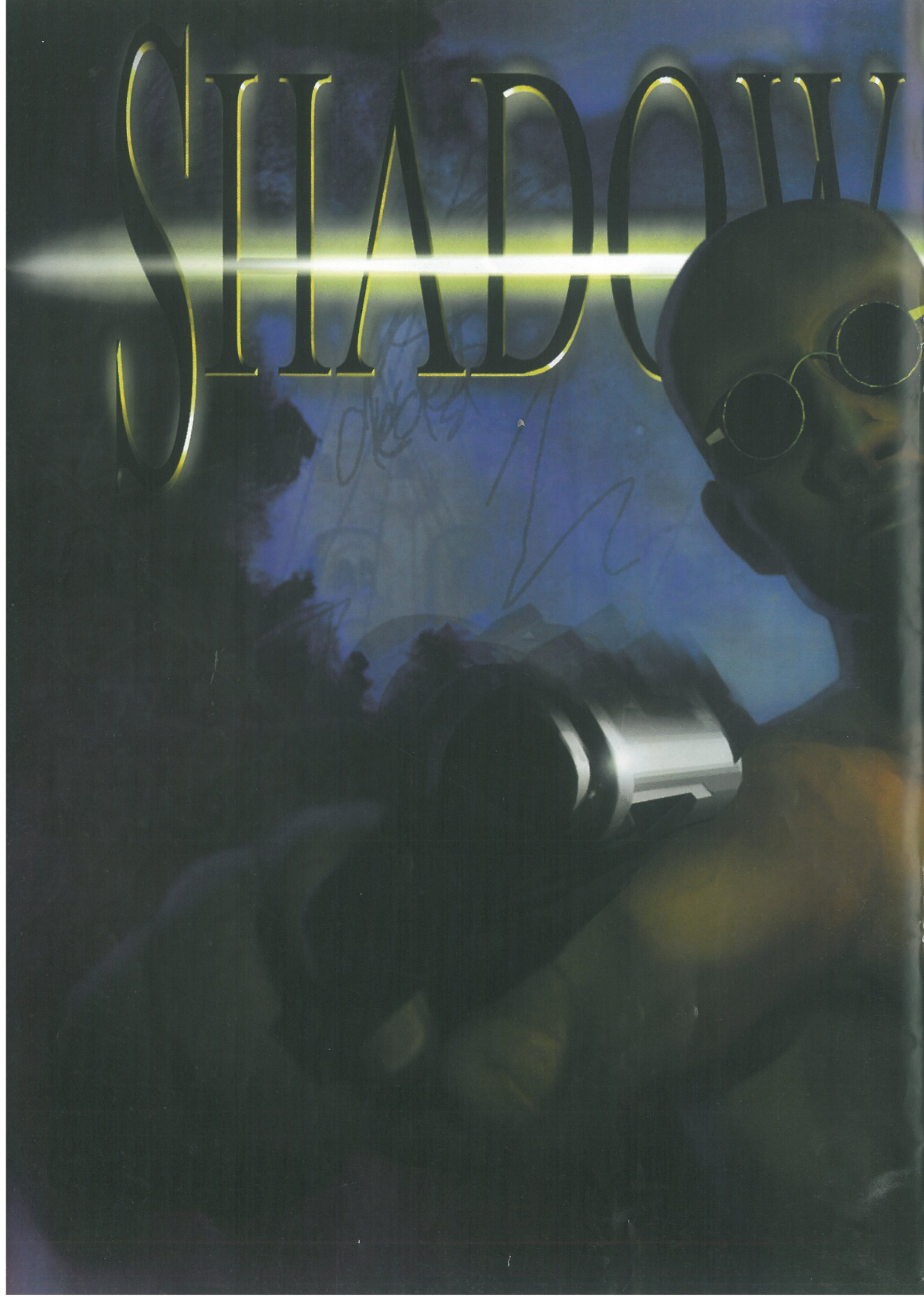






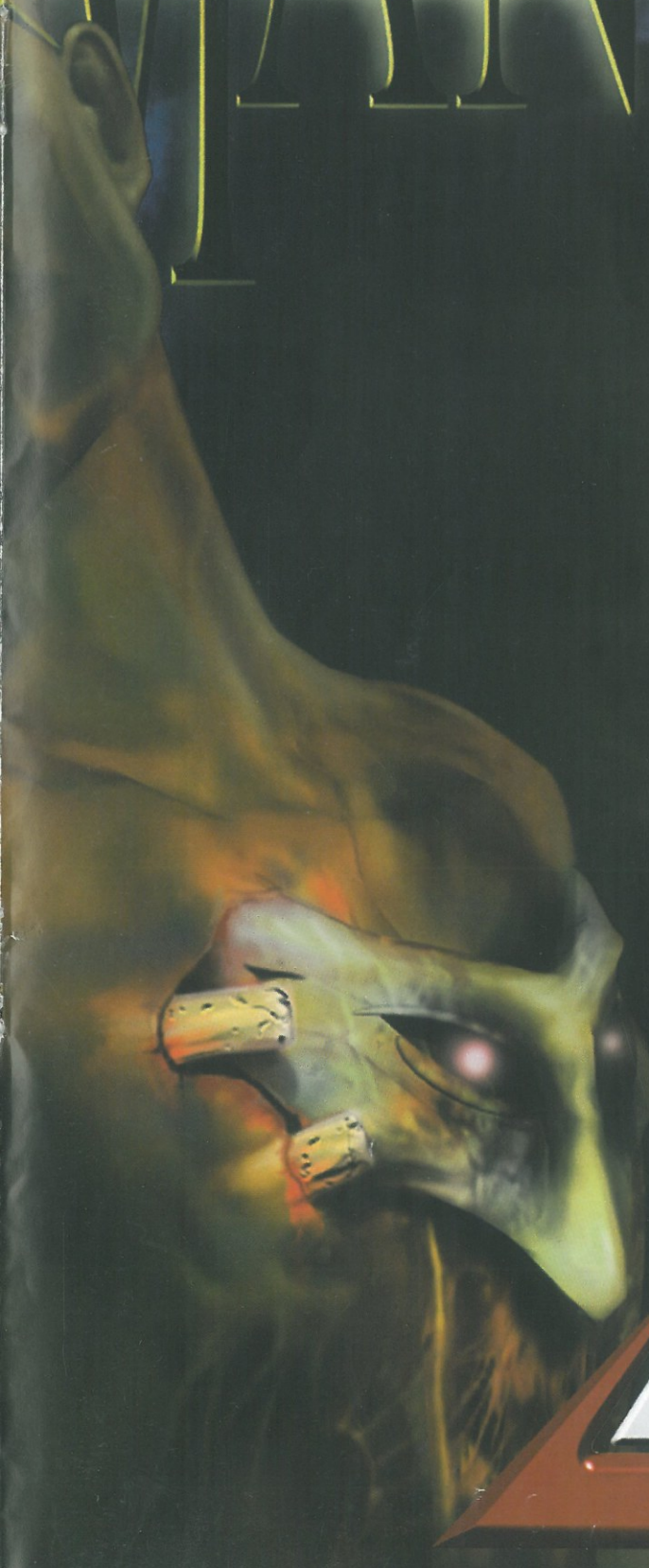
**576**  
KByte  
**POSZTER**

# SHADOW



# MAN

**576** KByte  
**POSZTER**



**AKKlaim**  
STUDIOS

STUDIOS