

Számítástechnikai magazin

# 576

KByte

## LÉGIPARÁDÉ

FLIGHT SIMULATOR '98  
LONGBOW 2  
SABRE ACE

## DÜHÖNGŐ-LOERŐK

ULTIMATE RACE PRO  
FORMA 1 RACING  
POWERBOAT

## RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

NIGHTMARE CREATURES  
MAGESLAYER  
BATTLESPIRE  
WARWIND 2

WING COMMANDER  
**PROPHECY**  
RESZKESS, X-WING!

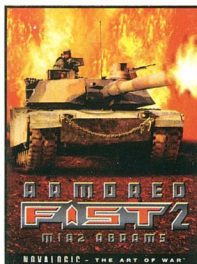




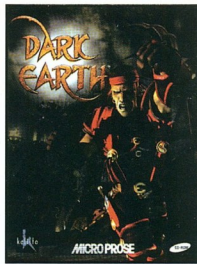




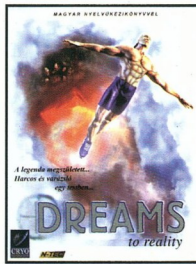
# FEBRUÁR LESZ ÁLLÍTÁS



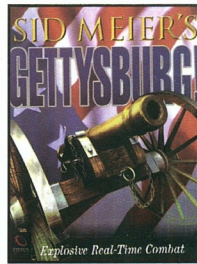
ARMORED FIST 2  
9999,- HELYETT **7999,-**



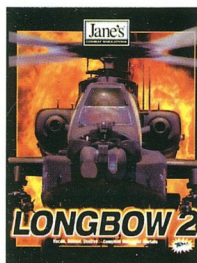
DARK EARTH  
12999,- HELYETT **9999,-**



DREAMS  
11999,- HELYETT **4999,-**



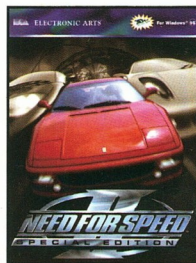
GETTYSBURG  
9999,- HELYETT **7999,-**



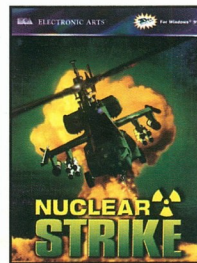
LONGBOW 2  
11999,- HELYETT **7999,-**



NBA LIVE 98  
9999,- HELYETT **7999,-**



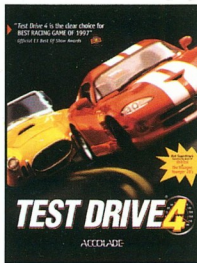
NEED FOR SPEED II SE  
9999,- HELYETT **7999,-**



NUCLEAR STRIKE  
9999,- HELYETT **7999,-**



SUPER EF 2000  
11999,- HELYETT **4999,-**



TEST DRIVE 4  
11999,- HELYETT **7999,-**



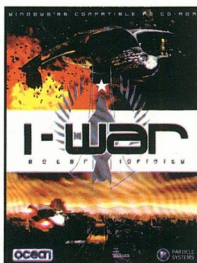
THEME HOSPITAL  
9999,- HELYETT **7999,-**



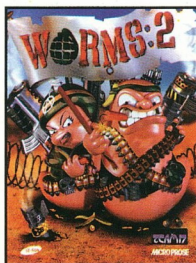
COMANCHE 3  
9999,- HELYETT **4999,-**



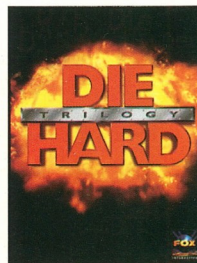
F22 AIR DOMINANCE  
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR  
11999,- HELYETT **9999,-**



WORMS 2  
9999,- HELYETT **8999,-**



DIE HARD TRILOGY  
12999,- HELYETT **9999,-**



# tartalom

X. ÉVFOLYAM, 2.

WING COMMANDER PROPHECY ..... 8  
 X-WING: BALANCE OF POWER ..... 11  
 OVERBOARD ..... 12  
 WARWIND 2 ..... 14  
 NIGHTMARE CREATURES ..... 16  
 ULTIM@TE RACE PRO ..... 18  
 BATTLESPIRE ..... 20  
 TAKERU: THE LETTER OF THE LAW ..... 22  
 POWERBOAT ..... 24  
 NETSTORM ..... 25  
 ZORK THE GRAND INQUISITOR ..... 26  
 SABRE ACE ..... 28  
 MAGESLAYER ..... 30  
 LUCKY LUKE ..... 32  
 SYRAH THE WARP HUNTER ..... 33  
 FORMA 1 RACING ..... 34  
 LONGBOW 2 ..... 36  
 MS FLIGHT SIMULATOR 98 ..... 38

HÍREK ..... 4  
 3DFX ..... 6  
 CINKELT LAPOK ..... 41  
 CSEVEGŐ ..... 44

BATTLESPIRE ..... 20  
 FORMA 1 RACING SIMULATION ..... 34  
 LONGBOW 2 ..... 36  
 LUCKY LUKE ..... 32  
 MAGESLAYER ..... 30  
 MS FLIGHT SIMULATOR 98 ..... 38  
 NETSTORM ..... 25  
 NIGHTMARE CREATURES ..... 16  
 OVERBOARD ..... 12  
 POWERBOAT ..... 24  
 SABRE ACE ..... 28  
 SYRAH THE WARP HUNTER ..... 33  
 TAKERU: THE LETTER OF THE LAW ..... 22  
 ULTIMATE RACE PRO ..... 18  
 WARWIND 2 ..... 14  
 WING COMMANDER PROPHECY ..... 8  
 X-WING: BALANCE OF POWER ..... 11  
 ZORK THE GRAND INQUISITOR ..... 26



## Mageslayer

A Hexenek alkotói most nem egy Quake-klónt húztak elő a tarsolyukból.

**30. oldal**



## Nightmare Creatures

A 3D-akciójátékok hagyományait követő horrormese a XIX. század Londonjában.

**16. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
 ISSN 0865-8226  
 Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/02-66-22)  
 Felelős vezető: Vinkó György vezérigazgató  
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
 Lapfőv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
 Nyomdai előkészítés: Kismaroszi Renáta Levlágitás: Recent Kft.  
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132  
 Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők  
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),  
 1389 Budapest, Pf.: 132.







## Starship Titanic (Zablac/Dig. Village)

Novembri számunk híreiben volt szerencsénk hírt adni arról, hogy a sci-fi és az angol humor géniusza, Douglas Adams játékirásón tőri a fejét. A "Galaxis Útikalauz stopposoknak" című négyrészes trilógia, a "Dirk Gently detektíviroda" és egyéb kómfakasztó regények szívszöjének műveiből készült már szöveges kalandjáték, rádiójáték, tv-játék – szóval akár két lábon járó multimédiának is nevezhetünk az urat, de most – Istennek hála! – szerencsére felfedezték egy új médiumtágának. (Számom-bánom bűneimet, hogy nem a negyvenkettedik oldalra tettem ezt a kis híradást, de sajnos igazodom kell bizonyos kezdeményezéseimre.) Kis zöld rakéták között lüdüztem volna órákon át, ha a Galaxis Útikalauz óhajtott volna a Monkey Island vagy a Discworld készítőivel megszüntetőpésteini. (Egyébként érthetetlen, hogy egy interaktív rajzfilm meg senkinek nem jutott eszébe róla, pedig Arthur Dent, Marvin, a paranoid android és dícső társaságok szinte ordítva kínálják magukat egy ilyen stílusú feldolgozásra – Roger Wilcoot például örökre lemosná a színről.) A Starship Titanic egyszerűen jelenik meg a hasonló című könyvsorozat nyitó darabjával, és a tisztelt olvasó/felhasználó pontosan azt kapja, amit Mr. Adamstól elvárhat: nyomasztó fájdalmat a rekeszizom tájékán. A történet valahol az Univerzum közepe közepén kezdődik, ahol egy szuperintelligens, szuperfejlett és szupermindent faj elhatározza, hogy a csillagközi utazásokra/szállításokra megépíti a tökéletes űrhajót, a Starship Titanicot – az Űrhajót, Ahi Soha Nem Romolhat El. (Ezek a paraméterek és név valahonnan már ismerős lehet mindenkinek.) Az űrhajó több mint 30 különböző szektorra van osztva az utasok illetve az áruk igényei szerint: akad Velencére, Tutenkhamon sírjára, a Chrysler Épületre hasonlító osztály – vajon ki tudja, hogy ez a szuperintelligens faj miért pont ezeket a követendő mintákat szemelte ki... A történetbe úgy csöppenünk bele, hogy csendesen időlögölünk a Földön, azon belül is a napalnik közepén, és patogatott kukoricát majszolgatva szemléljük valamelyik esti szappanopera aktuális folytatását. A csendéletet az első újítást végző Titanic űrhajó zavarja meg, amit hatalmas detonációval becsapódik a házukba. Mivel a hajó hatalmas törzse pont a napalnik kelés közepén terpeszkedik, jelentősen akadályozza a TV-műsor további élvezetét, ráadásul megjelenik Fentiben, a szolgáltatás az ajtóba ("ajtónálló robot" ARJ-zve), és a csillaghajó fedélzetére invitál bennünket. Amint belépünk, a csillaghajó természetesen azonnal felszálk velünk, és egy csomó deprimált, abszolút nem rendeltetés-szerűen üzemelő robot társaságában találjuk magunkat. Ez különösen vonatkozik a hajót irányító kibernetizált géniára. Harmadosztályú utasként kezdjük a játékot, és az első legfontosabb célunk, hogy potyan utazhassunk a luxusosztályon. Ahogy megkezdjük vándorlásunkat a felsőbb szintek felé, egy csomó érdekes adatot találunk arra vonatkozólag, hogy mi történik a hajóval, hová lettek az utasai és egyáltalán merre is tart. Ehhez persze majd meg kell javítanunk a hajót irányító mesterséges intelligenciát, de erre csak akkor van lehetőség, ha sikerül az igen nagy számban feltűnő, eszemert robotok bizalmába férkőznünk. Ehhez egyetlen jelszó módszer kínálkozik – beszélgetnünk kell velük. A Douglas Adams-rajongók már Marvin szónoklatából kiindulva tudhatják, hogy ez milyen következményekkel kecsegett, a többiek pedig készüljenek fel a legrosszabbra... Az eszmecsere technikai kivételése igen egyedi módszer alapján történt: teljesen szakítottak a kalandjátékok eddigi hagyományaival, és beépítettek egy szövegértelmezőt, amelynek segítségével frott aggallal érkezikünk a robotokkal. Minden egyes robot szókinése minimum 500 szó, de természetesen akadnak komplikáltabb lelkiüzenet is. A játék grafikai kivételésénél most már lassan klasszikussá váló módoktól választottuk, ami hasonlít a Rivenhez, vagy például a mostani számunkban bemutatott Zork – The



tekre és a multiplayer-játékra akarnak koncentrálni. Az első ígéretek szerint a játékkal karácsonykor már játszhatnánk, de az előző rész még egy évig tartó ígérgetése után ezt vegye kétségbe, aki akarja.



☞ Néhány Red Hot-ír az Electronic Arts házatjáról:

– A Bullfroghoz visszatért Sean Cooper vezetésével már folyik a Dungeon Keeper 2. részének fejlesztése, amelyben elsősorban a látványeffek-

– Az egyik szemünk sír, a másik zo-  
kog: ugyan elméletileg az első ne-  
gyedre ígérték, de valószínűleg csak a második felében (vagy csak karácsonyra) lesz Populuz 3., mert egy kicsit elúsztak vele a fiúk. Sőt,

Grand Inquisitorhoz: az egyes helyszínek háttere előre rendelték képek sokasága, amelynek az előterében a különböző karakterek működés animálgatnak. Mozgáskor a játék átvált teljes képernyős videóra, és egy filmet morfolhat az a következő helyszínre.

Ha minden igaz, akkor a játék még a tavaszig megjelenik, addig viszont Internet-kapcsolattal rendelkező olvasóinknak melegen ajánljuk, hogy látogassanak el a [www.starshipitatic.com](http://www.starshipitatic.com) néven fűtő site-ra, ami szerintem nyugodtan megpályázhatható, a Net legidősebb "silója" címet. Elméletileg a játékot hivatalos reklámozás, illetve előzetessel szolgál az érdeklődőknek – gyakorlatilag egy Douglas Adams-szerű rélmátomás költés közepébe csöckemünk, ahol a különböző részekhez végtelen hosszúságú időtóra tekerkedni kell kitölteni, hogy megkapjuk a biztonságos kombinációkat, ami egyébként kivétel nélkül 1 szokott lenni. A site szerzői egyébként ennél súlyosabb dolgokban is török a fejüket, amelynek lényegét csak a "Galaxis Útikalauz"-t ismerő népek értik, szóval most azon szerencsétleneknek, akik ebben a szerencsében még nem részesedtek, azoknak summázom: a Galaxis Útikalauz tulajdonképpen egy Bådeker-űtőkinya a Világegyetemhez, ami nélkülözhetetlen infokat tartalmaz a kóborló stopposoknak, a fájókról, áruk, szolgáltatások, illetve a bolygók leírásának tekintetében. A Földről például ez áll benne: "Ártalmatlan". Hosszú évek tanulmányozása után ez jelentősen kibővíti, most így hangzik: "Jobbára ártalmatlan." Na, ez Douglas Adams marhaszá-  
va, viszont a site-ot izemeltető Starship Travel a fejbe vette, hogy csinál egy illet az Interne-  
te is, és utazó ügynök ("szerkesztő") lesz majd minden szörföző...



## Liberation Day (Interactive Magic)

Az Interactive Magic mindig is híres volt szimulátorokról és stratégiai játékokról, amelyek közül talán az Air Warrior-sorozatot leszámítva egyik sem ért el különösebben nagy sikert, de azért megbízható formájukat hozták. Egy formájában fejlesztésük az utóbbi kategóriába tartozik, és igen meglepő módon nem a szokásos real time-ra alapozódik, hanem maradt a jó öreg körökre osztott módszernél. A Liberation Day története valahol a távoli jövőben játszódik, amikor is az emberiség új hazát talál magának egy Nu Haven nevű bolygón. Az új haza veszélyes szomszédságúhoz magával, mert néhány ádáz idegen faj kizárólagos hobbitjának tekint, hogy a humanoidokat az utolsó szálk kiirtsa. Az új bolygó is öt kontinensből áll, amelyek összesen 70 tartományra oszlanak. Minden tartomány megszerzése valamilyen új lehetőséggel gyarapítja tudásunk tárházát, a végső cél természetesen a teljes uralom. Játshatunk az emberekkel, illetve a három különböző tulajdonsággal rendelkező idegen faj valamelyikével – ez egyébként már rögötn meg is adja a lehetőségek kooperatív vagy deathmatch multiplayer játékosok számát. A játékok egyaránt irányíthatók szárazföldi, légi, vízi és víz alatti egységekkel – amelyekből oldalonként 28 különböző típus áll rendelkezésre. Egyéni kedvelésében 50 scenario lesz. Várható megjelenés március.



– Jön az EA-tól két új autósversey is: egyrészt a Test Drive 5. rész, másrészt a Ferrari munkanévű futó darab



– Jön az EA-tól két új autósversey is: egyrészt a Test Drive 5. rész, másrészt a Ferrari munkanévű futó darab



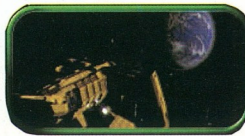
## Revenant (Eidos)

Az Eidos egykoron Forsaken munkanévén futó új időskéjé (a névváltozás az Acclaim egy hasonló című projektje indokolta) valószínűleg hamarosan megdobjatja a fantasy szerepjátékok összes rajongójának szívét. A játékban Locke-ot, aki egy igen zártkörű klub tagja: a Száműzöttek ugyanis emberfeletti lények, akik visszatértek a halálból, és olyan paranormális képességekkel lettek megáldva/megátkozva (a játék során majd kiderül, hogy mindkettő igaz), hogy Mulder és Scully mind a tíz ujját megnyalná utánuk. Egyesek azt hiszik, hogy a Száműzöttek gonosz démonok szállták meg, de a helyzet ennél sokkal rosszabb: az istenek játékszerűen váltak. A játék úgy kezdődik, hogy Locke faluja földözölta esik egy rablótámadásnak, hősünk pedig eladjaq rabszolgának. Amikor gázolják meghal, Locke megszökik, majd megpróbál kiszabadulni az istenek hálojából. A játék már első pillantásra is sokat ígér, aminek talán az az oka, hogy a grafikai tervezést a híres kanadai fantasy-és sci-fi grafikus, Den Bekavay vállalta magára (ő egyébként az Alien 4 című film látványfelelőse is). Az izometrikus nézetű kivitelezésnél a fejlesztők bevetettek minden technológiát, ami csak rendelkezésükre állt: a játék hi-colorban is, és mivel – kategóriájában talán elsőként – támogatja a 3D-kártyákat, el lehet képzelni, hogy a real-time fényeffektusokkal támogatott játék (különös tekintettel a varázslatok bevetésekor) milyen látványt nyújthat majd menet közben. Szintén meghökkentő az a tény, hogy a maximális vizuális élvezet kedvéért bevetettek egy olyan technikát is, ami eddig inkább sport- illetve verekedős játékokban volt használatos: a harci részeket ugyanis motion captured-technológiával rögzítették. Ennek köszönhetően mint a hűs, öt különböző fegyverrel rendelkező karakter teljesen egyéni stílusban animál minden harci részben. A játék megjelenése áprilisban várható.



## Alien Resurrection (Fox/Argonaut)

A napokban kerül(t) a moziba az "Alien 4 – Feltámad a halál!" c. új film, amit valószínűleg senkinek nem kell bemutatni. A jó öreg Sigourney Weaver már negyedszer néz szembe Ripley-ként ezt a tökéletes élőlényt megszemélyesítő makkal. Igaz ugyan, hogy az előző részben meghalt, de ez az apróság nem törte meg különösebben pályafutását, mert – kellő siker esetén – bármelyik hollywoodi producer megtalálja az a forgatókönyvívrőt, aki majd feltámasztja a megboldogultat. Ez történt most is: Ripley anyót klónozzák több darabban is, több-kevesebb sikerrel, ami némi kalamajkára ad majd okot. A média jó szokása szerint az ilyen várhatóan kasszasikerrel való film természetesen gyorsan át kell illeszteni számítógépre is. A játék még jóvel slánc kész, és egyelőre anyit lehet tudni, hogy az Auriga kutatóhajó fedélzetén játszódó kaland egy rendszerelt helyszínre került, saját szemszögű 3D engine-re épült majd, hasonlóképpen, mint mondjuk az Interplay Star Trek: The Next Generationben. Mindenképpen lesz még multiplayer opció is legalább kooperatív üzemmóddal. Érthető üzleti okokból a játék megjelenését még az év első felére ígérik (nyilván addig ki is futja a formáját a film), akit további előzetesek is érdekelnek, folyamatosan tájékozódhat a részletekről a [www.argonaut.com](http://www.argonaut.com)-on.

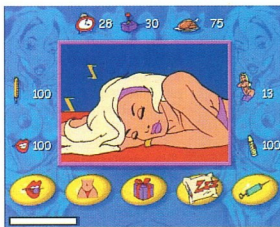


ESZ Emlékeztek még a Heart of Darknessra? Az egyik legjobbban reklámozott játék volt két évvel ezelőtt. Azóta sem jelent meg, de annyi hír van róla, hogy az Infogrames megvette 1 millió dollárért a terjesztési jogát.

ES3 Jó hír lehet az idült pszichopátáknak, hogy az SCI-nál buzgó dolgozónak a Carmageddon 2. részén, és valószínűleg meg az első felvételben a boltokba is kerül. Addig a megszálított játékosokat egy csodaszép Carma-

## Lula: Sexy Empire (Take 2)

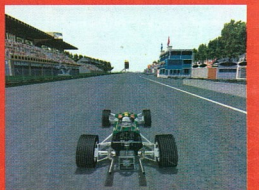
Még mondják, hogy nincs emancipáció! Léven a számítógéppel játszóknak túlnyomó többsége a gyengébbik nemhez tartozik (vagyis hímnemi), eddig főleg ilyen szerepekben tűndökölhettünk az élet naposbál oldalain játszódó kalandjátékokban – de most Larry Laffer helyét megpályázza Lula, az új szexbáloány. A játékban egy feltörekvő fotómmodell szerepét játszhatjuk, aki a csendes kisvárosból elindul Hollywood, a fény, a pompa és a csillogás városa felé. A világhírhez és gazdagsághoz vezető út meglehetősen rögös, de – mint képeink is tanúsítják – Lula bébi rendelkezik bizonyos külső jegyekkel, amelyek megkönnyítik feladatát. Elsődleges célpontok természetesen a szexre állandóan éhező multimilliomos hímek, akik bármikor szívesen töltenek néhány kellemes órá t hősünkkel. Ezen urak házasságát és karrierjét nyilván villámgyorsan romba döntheti néhány fotó, ami a pástöróra legizgalmasabb pillanataiban készült – merthogy egy élelmes lány természetesen elrját a هتلésobájában egy kamerát. Ezek a gazdag urak nyilván nem sajnálnak majd tőle egy kis beütést összeget, hogy elkerüljék a fotók megfelelő helyre történő eljuttatását... Az ilyen és ehhez hasonló piszkos trükkök előbb-utóbb csak gazdaggá



teszik dekoratív szereplőnek, lényeg, hogy mindig helyén legyen az esze. A Larry-féle sikamlósan erotikus interaktív rajzfilmek legjobb hagyományait idéző játék német verziója már nagy sikert aratott, és valószínűleg még a tél vége előtt megjelenik – így nem kizárt, hogy a következők számunkban találkozhattok ismertetőjével (vagy ahogy magunkat ismerem – teljes megoldásával...)

## GP Legends (Sierra/Papyrus)

Mostanában a repülőgépszimulátorok gyártói téma hiányában kezdenek visszanyúlni a múltba és már csak filmekben létező kúriozumokkal replotik a t. játékosokat – talán ez az ötlet inspirálhatta a Sierra-fiúkat arra, hogy a szinte végeláthatatlan mennyiségű modern Formula-1-szimulációk helyett a hatvanas évekbe vigyünk vissza bennünket. A NASCAR-játékokból már ismerős Papyrus az 1967-es Formula-1 szezon választotta a játék alapjául, és ez mások is érdekességeket jelez előre.



Egyrészt úgy a pályák, mint a korabeli járgányok sokkal veszélyesebbek voltak, mint a maiak (a pályák nagy részét azóta vagy betiltották, vagy lényegesen modernizálták) – ennek megfelelően jóval gyakrabban találjuk magunkat a pályán kívül. Olyan világnagyságok autójában futathatjuk végig a teljes idényt, mint Jochen Rindt vagy Jackie Stewart, mert természetesen mindenben igyekeztek a teljes élethétség törekedni. A múltbeli témához természetesen modern technológiára párosul, vagyis 3D-kártyákra optimalizálták a játékot, amelyben még olyan effekteket is simulálni, mint a kanadai pályán a vezető fejére nehezded G-nyomás. A megjelenését nyár előtt esedékes.

geddon-csomaggal örvendeztetni meg a Virgin; a limitált (2500) példányszámban megjelenel pakk sorszámozva van, tartalmaz egy eredeti játékot, a Splat Pack-kiegészítőt, egy posztert, egy kulcstartót és egy ívegmatricát.

ES3 A DID az F22ADF és a hamarosan megjelenő Total Air War után új grandiózus projektje vág: a jövő elektronikus csatamezejét akarják létrehozni a Neten, amelyben akár többszáz játékos is játszhat egyszerre.

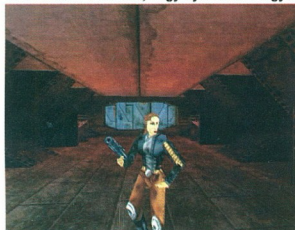


## JK2: Misteries of Sith (Westwood)

Nem hinném, hogy különösebben meglep valakit, hogy folytatódik a Star Wars-pénzgyártó gép diadalmenete, ráadásul most éppen a műraj egyik jelenlegi élvonalával, a Jedi Knighttal. A játék jellegethő kiindulva szinte már magától értetődik, hogy miután az alapjáték a piacon kifutotta a formáját, 5-6 hónapal később követi a mission disk. Az ehhez a trendhez hozzászokott játékos már csak

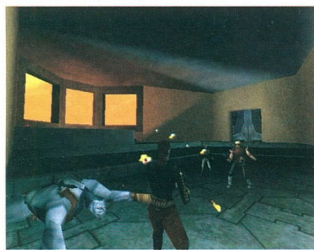


legyint, amit most azért kimondottan rosszul tesz: ez a Sith ugyanis nem is olyan sith, hiszen jóval többet nyújt annál, mint az a kiegészítő jó szokása. Kezddők rögtön azzal, hogy feltűnik egy teljesen új karakter: a hölgy neve Mara Jade, és egykoron birodalmi titkosságnyöknéként működött. A történet öt évvel azután kezdődik, hogy Kyle Katarn legyőzte a hét sötét jedi lovagot a



Jedi Knightban. Mara csatlakozik Kyle-hoz, hogy bevégezze jedi tanulmányait, az úriember pedig egy előzőleg ismeretlen Sith templomban mágius erőket fedez fel, és odautazik, hogy megtekintse, mi újság arafelén. A játék 29 új küldetést tartalmaz, amiből 14 single player. A változások meglehetősen hályogatosak: egy Ka'Pa nevű hutt gesztőrönök kastélyától, wampákkal teli

mocsarakon át, egészen a Drommund Kaas bolygó Sith templomának föld alatti kazamatáig terjed. A 15 multiplayer pálya (10 deatmatch-pályával) a Star Wars-rajongóknak már régen ismerős lehet, hiszen olyan "híres" helysínkeket tartalmaznak, mint a császári palota trónterme, a karbon fagyasztókamra, a Felhőváros, vagy a Tatuin bolygó. Hét új fegyver került az arsenálba, köztük például az ellentételek fagyasztására szolgáló karbonagyűlő vagy a hatalmas tüzérvél rendelkező ismétlőpuska. Szintén bővült az Erő választéka is, egész pontosan öt tulajdonsággal (lézkerdharajtás, távolbálátás, stb.). Természetesen új szörnyek is felsorakoznak, ahogy az szépen dukál: összesen húsz új van belőlük. A szörnyek között is van néhány ismerős (mint például a rancor, akivel Luke randeviózott a 'Jedi visszatér'-ben Jabba palotájában; vagy például a víziszörny a csatornából), de van néhány mellékes jellező is, a bérgyilkosoktól a kring droidokig és a Sith-i élőholtakig. Multiplayerben érdekeség, hogy három különböző képességű karakter választhatunk: van egy feldeítő, egy elit birodalmi gárdista, és végül ott van a nészérűségi listák élén tanyázó Fejvadász – Boba Fett.



Na, ha valakinek ez nem lenne elég, az pukkadjon meg, mert ennyit más cég 2 mission disken sem hoz össze! Igaz ugyan, hogy a Jedi Knight önmagában nem volt egy rossz játék, bár néhányan kissé fintorgtak a nem túl látványos grafikai megoldások miatt – de ezzel a kiegészítővel minden bizonnyal a legjobb Quake-kciónok közé emelkedik.

50 Végre-valahára teljesül szívem vágya: a Microprose-től hamarosan kijön a Civilization II háálózatban játszható verziója Ultimate Civ II néven, néhány kisebb javítással az eredetin.

50 Lands of Lore II-rajongók figyelem! A www.westwood.com-ról hamarosan letölthető lesz a játékhoz a 640x480-as és 3D kártyákat támogató patch.

## Dune 2000 (Virgin/Westwood)

Egy fejlesztő és egy játék, ami meghatározta a piac legjelentősebb uralkodó talán legnagyobb trendjét: a Westwood és a Dune úja egymásra talál (talán kevésbé ismeretes, de az öt évvel meglelt Dune 2-re épült a későbbi Command&Conquer engineje). Új játékkal Westwood tulajdonképpen a Dune 2: Battle of Arrakisba próbálnak új lelket lehelni.



Természetesen a kor elvárásainak megfelelően egy rakás fejlesztés történt a játékban elsősorban a grafikai megjelenítés frontján: 640x480-as hi-color SVGA-ban nyönyörökdöthetünk a tájban, a küldetéseket közdög pedig vadonatúj FMV átvezető filmekkel szemlélhetünk. Utóbbiak egy része a filmből való, egy másik részt viszont a Westwoodnál terveztek hozzá a történehez. A játékban



Arrakis három házának valamelyikét irányítjuk, aki 27 küldetésben tör a teljes győzelemre. Magától értetődő a multiplayer opció, amelyet helyi hálózatban 8. Interneten keresztül 2 játékos nyomhat. Az kérdés, hogy a C&C-kciónokkal – a Westwood által is – túltelített piacon milyen sikert ér el, de a május 1-re ígért megjelenés után majd ez is kiderül.

## M.A.X. 2 (Interplay)

Az Interplay Mechanized Assault and Exploration című játékka pont egy éve jelent meg, és nem aratott különösebben nagy sikert, bár igen érdekes átmenetnek képezt a hagyományos (körökre osztott) és a real-time stratégiák között. A mérsékelt érdeklődés nem vette el a kedvét az Interplay programozóinak, mert szinte a meglepéssel egy időben belevágtak a folytatás fejlesztésébe is. Első és legfontosabb momentumként megmaradt a kuriózznak lényeges hibrid módszer, de azoknál szinte mindent leserleltek a játékban. Súlyosan változtattak a 3D-engine-en, és beépítették a Line-of-Sight-opciót, vagyis egy egység most már csak akkor tűzelhet egy adott célpontra, ha valamilyen terapekadály (vagy egy másik egység) nem zárja el a kilátást rá. Úgyszintén megtalálhatók az első rész óta meglelt konkurensenő (Dark Reign, Total Annihilation, stb.) már bevált parancsok a normál mozgatási és támadási parancsok kívüli, kihalhatk Seek and Destroy (keresd meg és pusztítsd el), Guard (örzd) és Patrol (járőrözz a megadott útvonalon) parancsokat is. Ezenkívül természetesen új átvezető animációk és új egységek is kerültek a játékba. További újítás a multiplayer-opció hat játékosnak, továbbá – ami az első részben nagyon hiányzott – a scenario editor. Az mondjuk biztos, hogy ezen a piacon már nagyon nehéz sikert elérni, de a M.A.X. 2-nek áprillistól minden esélye megvan rá.



50 72 perces zene CD-t jelentetett meg a Team 17 a Worms 2-z. Héhet, hogy nagyon bíztak a sikerben, mert kereskedelmi forgalomba nem is került: a site-ükről lehet megrendelni.

50 Autóversenyekben sem lesz hiány idén, márcás aztán sem, mert a Papyrus gőzérővel fejlesztett a NASCAR 3-at, amit reményeik szerinti karácsonykor már piacra is lehet dobni.



**M**inden valamirevaló számítógépfelhasználó tudja, hogy mire való egy egyszerű grafikus kártya. Manapság azonban egyre több az olyan program, ami 3D-s grafikus kártyával is működik, sőt akadnak olyanok is, amelyek el sem hajlandók indulni nélküle. Miért van szükségünk a 3D-kártyákra? Mondhatnánk ugyan, hogy megvagyunk nélkülik is, de akkor egyre több és jobb játékról kellene lemondanunk.

A mai játékok már olyan minőségű 3D-s képeket nyújtózik le a felhasználókat, melyek előállításához nagy teljesítményű processzorokra lenne szükség. Hogy csökkentsük a központi egység terhelését, a 3D-világ leggyakrabban használt funkciót elkészítették hardver formájában. Ez nagy terhet vesz le a processzorunk válláról és amellett még jobb, szebb képet is kapunk. Nem kell meglepedni, ha egy játék, ami eddig mondjuk 320x240-ben is csak elődögött, most már 640x480-ban is vágat.

Persze nem teljesen mindegy, hogy milyen 3D-s kártyát vásárolunk, jobbat, drágábbat vagy olcsóbbat, lassabbat. Tulajdonképpen két nagy csoportra oszthatjuk őket. Vannak amelyek csak kiegészítőként szolgálnak egy már meglévő 2D-s grafikus kártyához – ilyenek például a Voodoo chipre épülő kártyák. Ezeket általában csatlakoztatni kell a régi grafikus kártyán kimenetére és rájuk kell kötni a monitor csatlakozóját. Ez a megoldás eredményezhet minimális képmínőségbeli romlást, de természetesen csak akkor, ha valamelyik programunk használja is a 3D-s kártyát (ellenkező esetben csak átmennék rajta a VGA jelek).

A másik típus az, amelyik már egyben tartalmazza a 2D-s részeket is, vagyis a régi kártyánkat le kell cserélnünk vele. Ennek megvan az az előnye, hogy csak egy helyet foglal a gépben, kevésbé valószínű a kompatibilitási probléma és a képmínőség is megmarad az eredetiben. Ilyen módon működnek például a közismert 53 Virge chipre és a viszonylag új Voodoo Rush chipre épített kártyák.

Másik fontos paraméterük a 3D-s kártyáknak a rajtuk található memória mérete és a felbontások, amelyeket támogatnak. A 4Mbyte kevesebb memóriával rendelkező kártyák nem ígérnek túl sok jót, már csak azért sem, mert a játék textúrái nem fognak elférni benne, vagyis azt menet közben folyton cserélnie kell a programnak, és ez nagyon lassókénti a futási sebességet. Amelyek egyben 2D-s kártyák is, azoknak még ennél is több memóriával kell rendelkezniük a megfelelően gyors működéshez. Tudni kell még, hogy a kiegészítő

3D-s gyorsítók, amelyeket a 2D-s kártyákra kell kötni nem támogatják a játékok ablakban való futtatását, tehát csak teljes képernyőn játszhatunk – bár ez nem tudom kit zavar tulajdonképpen.

Utánanézzük a most kapható kártyák tesztjeinek és adatainak talán a Voodoo chipre épülő kártyák nyújtják a legjobbat mind sebesség, mind driver ellátottságban. Az utóbbi évrre mindig érdemes odafigyelni, mert érhetnek bennünket meglepetések. Ez a chip jól működik DOS és Windows 95/NT alatt is. Mindenesetre nézzük meg, hogy a megvásárolandó 3D-s kártya támogatja-e az alábbi drivereket: GLIDE, Direct3D és OpenGL. A legtöbb játékok ezek valamelyikét használja, fontosság szerint körülbelül ebben a sorrendben.

Most pedig lássuk mit is tud egy-egy ilyen 3D-s kártya általában.



ban! Először is tisztában kell lenni azzal, hogy a 3D-s világban minden háromszögből áll. Kisebbségből, nagyobbakból, de csak és kizárólag háromszögből. Akinek van egy kis térlátása, könnyedén el tud képzelni akár egy gömböt is háromszögből felépítve. Persze kicsit csálóka az elnevezés, mert valójában a most kapható 3D-s kártyák még nem igazán 3 dimenzióban dolgoznak. Pontosabban szólva: 2 dimenziós koordinátákban és a képernyő síkjában kezelik a háromszögeket, így aztán még a processzorunkra is hárul némi számítási feladat, hogy ne unatkozzon. A jövő persze abba az irányba mutat, amikor már minden feladat le lesz véve a processzor válláról és a 3D-s kép előállításra teljesen a grafikus kártyára hárul. (Ez lenne az OpenGL teljes hardveres támogatása.) A manapság használatos kártyák azonban még síkbeli háromszögből építik fel az oly jól ismert játékok képeit, mint például a Quake. Persze a nagy előny nem ebben rejlik, hanem abban, hogy ezekkel a háromszögekkel sok érdekes és látványos dolgot tudnak művelni. Nézzünk meg néhány ilyen funkciót, amelyeket egyébként fel szoktak tüntetni a kártyák leírásában is, te-

hát ellenőrizhetjük, hogy mit tud majd újdonsült szerzeményünk.

**Z-buffering:** Ez egy nagyon egyszerű, bár tárgyien eljárás annak eldöntésére, hogy melyik háromszög takarja a másikat. Rendkívül fontos és alapvető, hiszen a takart részeknek nem szabad látszanuk. Aki játszott a Tomb Raiderrel 3D-s kártya nélkül, az biztosan észrevette, hogy néha olyan dolgok is látszanak, amiknek nem kellene. Ez azért van, mert a játék készítői egy egyszerű algoritmust használtak a szoftverben, ami kevésbé számítás- és tárgyien megoldás, de időnként bakizik.

**Anti-aliasing:** Ez a vonalak és háromszöghatárokat elsimítására használatos eljárás. Mint tudjuk egy vonal a számítógép képernyőjén pixelekből áll és emiatt tulajdonképpen már nem is vonal, hanem valami egészen más. Kicsit játszódóva a színeket kevésbé lesz-

szerez keverve a MIP-mappinget kapjuk a Tri-linear texturfilteringet, ami a textúrák között is átmenetet képez, így teljesen megszüntetve azt a hibát, amikor egy textúra falhoz közeledve annak képe nem folyamatosan változik.

**Perspective correct texture mapping:** Egy további kiterjesztése az előbbi eljárásoknak, ilyenkor a textúra felvitelénél figyelembe veszi a háromszög térbeli elhelyezkedését is, és távolabbi vége felé a minta kisebb lesz. A térbeliség hatását nagyon segíti.

**Alpha blending:** Nagyon tudományos megnevezés, pedig teljesen hétköznapi dolgot takar – az átlátszóságot, mert az egyes háromszögek adott mértékig átlátszóvá tehetőek. Ezel nagyon jó vízszíri effekteket lehet létrehozni.

**Gouraud shading:** Ez egy fényerővel kapcsolatos eljárás. Némileg módosítja a textúra eredeti színeit, és a megadott fényességtől függően lineáris átmenetet képez a háromszögön. Több játé-

program is használja ezt a módszert a mozgó fényforrások érzékeltetésére.

**Subpixel correction:** Normális esetben egy alakzat a képernyőn csak pixelekből áll, azonban ezzel a módszerrel ennél kisebb léptékű mozgás is megoldható.

Vagyis a nagyon lassú, finom mozgások sokkal szebben lehet kivitelezni. A lényeg, hogy az alakzat nem egyszerre lép egy pixelre az adott irányba, hanem részenként, mintegy "átfolyik" a következő pixelbe. Persze nem lehetjük át a hardver által nyújtott felbontás lehetőségét, itt is csak a szemünk becsapásával tudunk célt érni.

**Fog, smoke and haze effects:** Kód, füst előállítására alkalmas eljárás. Rengeteg játék használja és nagyon hasznos, ha például a játékokban az autók kipörgő kerekei füstölnek vagy a vadászgépek szárnyai végén megjelenik a kondenzáció.

Tümonen egy 3D-s kártyák lehetőségeit. Azonban nem szabad elfelejtenünk, hogy ezek itt csak lehetőségek, a szónak abban az értelmében, hogy nem minden program használja őket, vagy használja ki teljesen. Mégis ha valaki már játszott olyan gépen, amiben volt 3D-s gyorsító, akkor nehezen tudom elképzelni, hogy ne akarna magának is egyet minél hamarabb. Aki esetleg még nem jutott ilyen eszköznek a közelébe, annak tudom ajánlani az alábbi interen-cimén nézzet körül, különös tekintettel a lementett képernyőkre régi és új játékokból: [www.voodooextreme.com](http://www.voodooextreme.com).



Azt hiszem az Origin a Sierrával karöltve az a cég, aki híve a folytatásoknak. Mindig megpróbálja – vagy legalábbis megpróbálja – hogy van új a nap alatt, s nem feltétlenül szükséges, hogy a lehézott bőrök egyre fakóbbak legyenek. Ez különösen igaz most, hogy elérkeztünk a Wing Commander-sorozat következő folytatásához: a Wing Commander Prophecy immár az ötödik sorban, előre láthatóan egy újabb trilógia kezdete. (Egyébként ha egy kalap alá veszem az Origin eddigi úrszimulátorait – hiszen többek között ott voltak a kiváló Privateerek is –, akkor ez tulajdonképpen már a nyolcadik vagy kilencedik folytatás). Ha valaki egyszerűen csak a tömör véleményemre kíváncsi: remek darab!

*Na rögtön itt van egy jól megteremtett darab! Csak hogy érezdtek a moztokat...*



Aki azért ennél egy kicsit többet szeretne tudni a Prophecy-ről, az azért csak böngéssze át az alábbi ismertetőt.

### VÁLTOZÁSOK

A harmadik és a negyedik részhez képest szembeötlően sokat változott az ötödik folytatás. Új főhős, teljesen új grafikus engine – természetesen most már 3Dfx használatára optimalizálva –, új elemek.

A macskák nyugalmában élnek, békésen tűrik az emberek uralmát. A permévilág barbáraival sincs semmi gond, akár azonban máshol egy idegen faj hajóhada áramlik be egy fegyverükön keresztül a Kilrathik elpusztított anyabolygója közelében, a Kilrah rendszerjében. Fogalma sincs senkinek. Kik is ők valójában, honnan jöttek, hogyan jöttek, s pontosan mit is akarnak. Egyben azért mindenki biztos: a baráti szándék maximálisan hiányzik a jövővényekből, mert mindenkit elpusztítanak vagy – rosszabb esetben – magukkal visznek, s még senki sem került vissza egy velük tett kirándulásból. Nevük sincs, idegenekként, halálként emlegetik őket. Utóbbi teljesen fedi a valóságot, ugyanis sok nem marad utánuk.

A szereplőgárda erősen megváltozott: Mark Hamill (azaz a történetben Christopher Blain) visszavonult. Most már nem ő a főszereplő,

de azért többször feltűnik a játék folyamán, mert központi figura maradt: ő tervezte Midwayt, az anyahajót. (Úgy látszik, nem csak a Csillagok Háborúja sorozatból örögedett ki...) Szerény személyünk egy zöldre fűző újoncot alakít, aki most érkezett az akadémiáról a Midwayre, erre a hatalmas védelmi-felderítő űrjárgányra. Aki jól ismeri a Wing Commander-sorozatot, az még talán emlékezhet a hősi halált halt Icmannre az első részből. Nos most Icmann fiát alakítjuk a játékban, s apánk múltja olykor erősen megkísért bennünket – de szerencsére az isteni beavatkozás (ez a save game funkció egy kivétele ismert színönimája) mindig kezesbe tesz a szörnyű halál-

nak. Feltűnik még egy ismerős arc, Rachel, a szerelőlány, akinek igen viszontagságos az élete, háromszor volt férjénél, s ugyan ennyiszor vált. Casey – ha még nem említettük volna ez a főhős, azaz a mi nevünk – cseppet sem közömbös számára. Am Rachelnek számos vetélytársa is akad, ugyanis szokatlanul sok a hölgy, ami kicsit oldja a hajó szürke hangulatát. Itt van például hüvös és szexi Siletto, aki melleleg az egyik legjobb pilóta, vagy a széke kutató csaj. Más ismerős arccal nem igen találkozunk. Az Eisent alakító színész elhunyt, az eligazításon most Miss Mosolyszínettel, azaz Patriciával találkozunk.

Még képernyőn keresztül is tisztelet parancsol hangja, tekintete. Nem véletlenül csendesedik el eligazításon az egyébként hangos bagázs, s ha valaki nemtetszésének ad hangot, azt Patricia fanyan humorálav szavazza le. Majdnem megfélekedtem Maniacról (Tom Wilson) aki faragatlan morderával, köhünk stílusával az előző két részben is remekelt, és állandóan – sikertelenül – próbálkozott a hölgyeknél. Na ő semmit sem változott – maradt a régi "nagy-menősködő", továbbra is tiszt-

egy Wing Commander-filmét akar forgatni – hát erre én is kíváncsi vagyok, mindenesetre áldásom adom terveire. Nagy baj azért nincs, mert valahogy a fejlesztőgárdába csöppent Syd Mead; akinek ismeretlen lenne a név, az csak gondoljon a Blade Runner látványára – na, ez a fickó volt ennek a filmnek és még sok másnak is a látványtervezője, talán az egyik legjobb a szakmában. A Chris Roberts-féle interaktív film irányvonalat felváltotta egy jóval lineárisabb játékmenet. Így kevesebb óra a leforgatott videó, de az egy játék alatt látott film-

# WING COMMANDER

# PROPHECY

THE SCIENCE AND THE FUTURE

# CSILLAGKÖ

ja a hajó legénységét, de harcban mindig lehet rá számítani. Igaz ez csak a lehetet elején van így, mert a végkifejlet felé haladva azért kezd magába szállni: egész meghunyászkodik, és nem csak Maniac hangjától hangos a kantina a bevetések között.

A játék felépítésében gyökeresen megváltozott, amelynek talán az oka lehet, hogy Chris Roberts neve például már nem szerepel a stábilistában – ő lépett át az Origin-től, és külön céget alapított. Olyan hírek is keringenek, hogy

mennyiség nagyjából ugyanannyi, mivel nincsenek ágszerűen bontakozó történetszálak, külön filmekkel. Elmaradtak a filmek alatti választási lehetőségek is. Nem nagyon tudom, hogy a közvélemény hogyan viszonyul ehhez, részemről pozitív változásnak tartom. Eddigi tapasztalataim alapján a "nagyon interaktív" és "többféle végigjátszással" hirdett játékok pont a reklámszövegben beígért plusz terlen mondtak csúdtól – én eddig egy ilyen programot nem vettem elő még egyszer, hogy végignézzem 80-90 százalékaiban ugyanazt a játékot, és lássak egy-két új felbetétet vagy helyszínt. Akkor inkább legyen lineáris, hosszú, és jól kidolgozott a játék! Teljesen interaktív játékokkal majd akkor találkozunk, amikor sikerül a mesterséges intelligenciát az egéjképernyőn játszani; egy Wing Commander esetén például olyankor is folytathatna a történet, ha az első csatában mászatosan leszledjük a farsainkat, s nem reinkarnálódunk az űrben foszadó pilóták néhány perc múlva a Midway felületén – bár mondjuk ez az idő még odébb van.



*Még egy nagy hajó. Bár inkább egy posztmodern fateragványra emlékeztet*



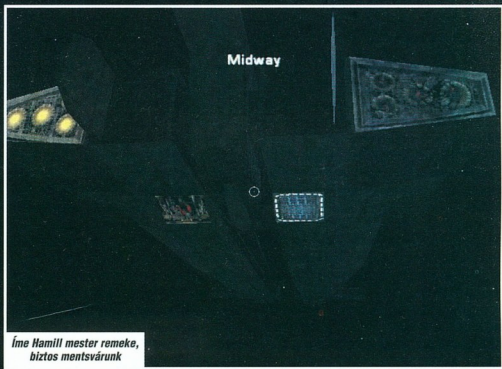
A szerzők is azt vallják, hogy a mozi részéről áthelyezték a hangsúlyt a küldetésre, s azok sikere/kudarca befolyásolja a történet menetén valamelyest. Látászik, hogy a játék költségvetéséből a filmknekl próbáltak lefaragni. (A Wing Commanderek egyébként listavezetők a költség szempontjából: 3 és 9 millió dollár befektetéssel készültek.) A háttérre ismét számítógéppel modelleztek, mint a harmadik részben – a negyedik részben makettek készítek, termeket rendeztek be – s a szereplők játékát black box technikával rögzítették. Az eredmény egyébként tökéletes. A látványos mozi-részek is elmaradtak, leginkább párbeszédet lát-

tiplayer funkció. Nincs lehetőség gépeket összekötni, neten játszani – pedig ezreke ma már egyre nagyobb az igény. Hírek szerint anno szó volt multiplayeres játékról, de a végleges verzióból ez valahogy kimaradt. Úgy mint a magyar verzióhoz járó kézikönyv. (Nem akarok én senkit se bántani, de jól jött volna a kézikönyv az ismeretelő elkészítéséhez.) Valahogy az forog még mindig a fejemben, hogy az Origin kizárólag üzleti megfontolásból hagyta ki a többjátékos módot a programból, s néhány hónap múlva piacra dobja a interneten és helyi hálón játszható údvöskéjét. **(Lapzártakor érkezett a hír, hogy azért az Origin ígér valamit a multiplayerre vagyó játékosoknak is: vagy egy patchet fognak hozzá kiadni a közeljövőben, vagy egy mission disket multiplayer-küldetésekkel – C) De ez tényleg csak az én szerény véleményem. Pontosan sabbán én így csinálnám...**

A külső: le a kalappal! Le vele. Mert igaz, hogy a 3Df-es kártyák csodákra képesek, de ez azért még tőlük is durva. A



mozi részek nem néznek olyan jól ki, mint a 3Df-es kártyával támogatott repkedős részek. Az univerzumban különféle gázok és szemszék keveregnek, ami félelmetes látvány. Emellett természetesen a fény és füstflek-teknl, a hajó textúrálásánál mind-mind a véletlektől kihasználják a 3D kártya lehetőségeit. Egy 133 Mhz-s Pentiummal már elérhető a 30 képkocka/másodperces sebesség. Ami a 30-s rész programozójának a dicsőségére válik, az a 3Df-es kártya nélküli látvány és sebesség. Egy 100 Mhz-s gépen is játszható, bár 166-ost ajánlanak hozzá. Ekkor elérhető egy 20 képkocka/másodperces sebesség. Egy 200 Mhz-s vagy gyorsabb gépen a legaróbb részletekre is "figyel" a program, mozognak a gépyidúk, a fény mindenhol visszaverődik stb. A minőség bámulatos, a kód hiúsánája a Directx vezérlőket és a Directx 3D3 felü-

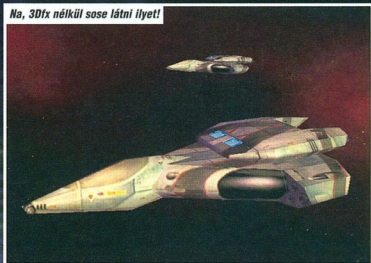


Ime Hamill master remeke, biztos mehetsz rá!

letét. A játéknak egyedül a RAM igényét kell nagyon komolyan venni – 32 Mb a minimum. Bár elindul 16 Mb RAM-mal is, de sok hajó, sok effekt, és beszéd esetén állandóan töltögetnie kell, s ez teljesen megakasztja a játékot. Amit esetleg még itt kéne emlegetnem, az a hangok és a ze-

(Az első két részt ma már igazi öslelet. Még a 286-386-os időkől, jó kis VGA grafikával, természetesen lemezen. Az én életemből sajnos kimarad a Kilrathi háborúk első két epizódja.)

Egy évré rá már "normálisnak" mondtam a gépienyeket – meylek nem változtak, gyakorlatilag csak egy új filmet forgattak, új történetet írtak, de meghagyták a régi "motort". A Wing Commander-rajongók egy részének ez nem nagyon tetszett, ezért hívják olykor Wing Commander 3 és 1/2-nek. Ebben az epizódban egy belső katonal



Na, 3Df nélkül sose látni ilyen!

nék. Dolby Surround hangzást ígérték a fejlesztők, a háttérben zenekari zenék szólnak. Aki a pörgősebb hangzást szereti, az írja be: "moretones", majd az END gombbal választhatja a technolemezét, azon hejlül pedig a PgdN és Pgup gombokkal válogathat a trackek között.

A mozi minősége szépen fejlődött, köszönhetően az új tömörítési technikáknak. Így ugyanakkora helyen több film, jobb minőségben fér el. Nem véletlen, hogy a WC egyre "fogy" – ez a rész már csak 3 CD.

### EGY KIS WING COMMANDER ANTOLÓGIA

Amikor nekijuttem a WCP telepítésének, akaratlanul is elfogott egy kis nosztalgia, hisz két illetve három éve hasonlóan telepítettem a sorozat harmadik és negyedik részét. Három éve még durva konfigurációnak rőttem fel a 486DX/66-os igényt, a 8MB RAM-ot, és a PCI vagy VESA-kártya igényt. Abban a részben a macskákat végleg hűvösré küldtük, Blairt alakítva felrobantottuk az anyablogyókat. Egy trilógia zárult le ezzel.

pucos teleleplő voltunk: Tolwyn admirális elit alakulatával csapatokat mért a szövetséges gépekre, s úgy állította be az eseteket, mintha a peremláng hábrárai tetétk volna. Így akart háborút gerjeszteni, mivel nagyon unta magát békeidőben. Blair szerencsésen teleleplezte, s végül Tolwyn felakasztotta magát a börtöncellájában.

A Prophecy-ben itt van egy idegen faj, a technikai oldalon pedig MPEG-szerű filmtömörítés, új grafikus "engine", 3Df kártya használat, 166MMX processzor, 32 Mb ram. Kétségtelen, hogy fejlődünk.

### A MIDWAY

A történetet az elejét teljes homály fedi. Az intróban a Kilrathi felrobantott bolygója közelében hatalmas aszteroidákat vizsgál egy bányászhajó, amikor megnyílik egy fegyörgy, s egy sajátos, kicsit biomechanikus stílusban készült űrhajó türemkedik át rajta. A bányászhajónak és kísérlőjének pillanatok alatt vége. Nagyjából ez minden, amit tudni lehet.

És egy kép a nagy űrgródi, Blair kapitányról





Ekkor érkezőnk Maestro barátunkkal a Midway fedelzetére, frissiben az akademiáról. A hajóban megtaláljuk a kántint, ahol egy barát beszélgetésre, csipkelődésre mindig vár valaki. Itt található a taktikai adatbázis, ahol a hajók adatait olvashatjuk, valamint a killboard, azaz a gyilkolás lista (ki hány ellenség szedtet le). Ismét megjelent a szimulátor a játékban, ezt szintén a kántinban találjuk. A kántinból nyílik az öltöző, az itt lévő számítógépekkel menthetünk (save), tölthetünk (load) állást, valamint egy régebbi küldetés újra játszhatunk (flight history). Innen továbblépve az eligazítás vár. A fel-

gyon nem megy a játék, az invulnerabilitás ponttal a sérhetetlenséget kapcsolhatja be.

A játékban teljesen új az űrhajópark, a régi gépek közül nincs már egy sem. A választék szélesebb lett, de a küldetés elején nem lehet kiválasztani, hogy milyen géppel repülünk, s mi legyen a fegyverzet. (Pontosabban a játék vége felé két küldetésben választhatunk, hogy bombázóval repülünk és az anyahajót vesszük célba, vagy egy vadászlal, melyet a bombázókat védjük). A kabin az eddigi-

lantást a képekre. Ami igazán megfogott a hajókban, az a méretük: egy-egy anyahajó mellett tényleg hosszú percekig tart elrepülni, s az ember egész elveszetteknek érzi magát mellette. A Midway pl. 2000 méter hosszú, de van olyan ellenséges hajó, mely ennek közel háromszorosa. Így 3Dfx nélkül közelről kicsit darabosak a nagyok, de el lehet viselni. Az ellenséges hajók paramétereit teljesen ismeretlenek.

Ami egy

gem. Kifejezetten idegesítő volt, amikor már harmadszor szedték le a Nagy Leszámláló végén, fél óra kökémény kűz-

delem után. Ha valaki esetleg fájlalná monitorának üvegét, inkább vegye használatba a Cinkelt Lapokban megtalálható csalásokat.

A Wing Commander Prophecy a tavalyi év termésének egy rendkívül kiemelkedő darabja. Igaz,



Szerencsés egy hajó: burkokban szillett!

adatot most nem egy holovíziós kivetítő asztalon láthatjuk, hanem az ICIS-en követhetjük nyomon. Az eligazítás mindenki előtt megtalálható ez a kis monitor, melyen egy 3D vonalas ábra ismerteti a feladatot hangalámondással. A Midway fedelzetén az ESC lenyomására egy menü jelenik meg, itt a következőket lehet választani:

Return to game: vissza a játékba  
Quit to Windows: kilépés a játékból  
Change pilot: új pilóta indítása  
New game: új játék kezdése  
Show keys: a kezelőgombok Options menu: beállítások. Ezen belül állítható a hang és kép (audio & video). Itt változtatható a hangerő (volume); a fényerő (gamma); a repülés alatti kommunikációt (in flight comm) all – minden üzenet hallható, plot-critical – csak a fontos üzenetek, semmi, subtitles – feliratozás ki/be.

A különleges fényeffekték (special effects) rendre: ki/bekapcsolható a kabin rúza, a rakéták fénycsóvjá, a pontfények, a vilódzás, a nagyfelbontás, a követő kamera, és végül a 3Dfx effekték: textúrák ír, fényhatások, kőd, színes fényeffekték.

A játék (gameplay) pont adata a nehézséget és a vezérlés módját lehet beállítani. HA valakinek na-

hez és a pajskos utántöltődéséhez. A kis piros pont mellett szám jelzi, hány esalnik van még (ránk lött rakéta eltérítéséhez). Az irányításhoz nincs is szükség másra, csak egy jó joystickra, a billentyűzeten az I (befogás), T (célpontok közötti választás), Tab (utánégető), C (kommunikáció), M (válogatás a rakéták között), G (váloga-

na-nyon szembeötölt tulajdonságuk, az egyesül. Több kis hajóbel egy nagyobb születet, természetesen így jobb a védelme és a tüzeje. Ha nagy nehezen leszedünk egy ilyen hajókomplexumot, kis hajókra bomlik, kis hajókra bomlik, kis hajókra bomlik, az azokat is. A Ray fedőnévű hajó szinte csak arra vár, hogy kitörjék: 6-8 kis, vilámszögors hajó születtük belőle, s komoly fejfájást okozhatnak a pilótáknak.

A küldetések összeállítása nagyon jó sikerredt. Minden szárnynak megvan a maga feladata, össze kell dolgozni, rádióon olykor segítség kell kérni, s egy – egy feladat megoldásához nem csak a tűzombora van

Na, valahol itt kezdődik a meleg fogalma



Na, valahol itt kezdődik a meleg fogalma

nincs kimondottan sok játék ebben a kategóriában, talán az egyedüli riválisa az X-Wing sorozat lehet. Ha a Lucasartsék a jövőben fel akarják venni a versenyt a Wing Comanderekkel, sők is egy újabb epizódon törnének a fejüket, jó lesz ha észben tartjuk: a Prophecy 3Dfx kártya nélküli is egy gyönyörű játék, nem úgy mint nagydobra vert Jedi Knight 2, ami 3Dfx nélküli – finoman szólva – igen csúnyácska lett. Győződjetek meg róla ti is!

Koronczai Gáspár



3D-kártya nélküli kicsit gyengébb a minőség, de 30 rugvaló olssóbb!

tás az ágyúk között), F (teljes fegyverzet) gombokra. Aki szeret taktikázni, az használja a Ctrl-M gombot a navigációs térkép behívására. Itt a jobb gomb segítségével lehet célpontot választani. Különösen akkor hasznos ez a funkció, amikor a Midwayt kell megvédenünk, s a hozzá legközelebbi hajót kell támadni. Így a repülés rendkívül élvezetes, könnyen elsajátítható, s a környezetet se mindennapi – vessetek csak egy pil-

zásra. A nehézségük változó, vannak küldetések, melyekkel 3-4 órá is eltölt az ember, mire tökéletesen sikerül. A vége felé kicsit túlságosan is elszállnak a missziók: nagyon hosszúak és nagyon nehezek. Feloszthatók volna őket két részre, s akkor legalább nem tört volna be a monitorvédő üve-

**prophecy**  
Electronic Arts/Origin  
<http://www.wingcommanderprophecy.com>

**LÁT VÁNY OSSÁ G  
JÁ TS V Á T OSSÁ G  
S V A T OSSÁ G  
Z E N E B N A**

Minimum: P100, 16MB RAM, WIN95, 2MB videókártya, Win95 kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, 3D-kártya

Lehetne látványosabb a film, de az új 3D-s engine mindenképp kárpót!

**92%**



## MÉG MESSZI-MESSZIBB GALAXISOK

Ha valaha is kiosztásra kerülne a "lerágott csont" díj, akkor jómagam gondolkodás nélkül a Star Wars-univerzumba voksolnék. A valóban zseniális filmtrilógia óta akkora bővílt és giccsalmot okádott ki magából a nagy hollywoodi pénzgyár, hogy attól nem egy, az eredeti történetet még kultikus szinten tisztelő ismerősöknek is felfordult a gyomra. Képregenyek, uzsonnástások, festett porcelánfigurák, jobb és (túlyomú részt) rosszabb könyvek tucatjai, hógörk... Hiába, ha egy izlet beindul, akkor nincs megállítás. Azt azonban el kell ismernem, hogy a Lucasarts X-Wing-sorozatánál tényleg nem az lebegett a fejlesztők szeme előtt, hogy a jól ismert aranyszínű lovalöv elsőzozanak valami szemetet, hanem – rendhagyó módon – megpróbálták néhány tényleg színvonalas játékot összehozni. Annak idején már a Tie Fighter is az őrbeli "szimulátorok" koronázatlan királya volt, ám az igazi sikert az X-Wing vs. Tie Fighter hozta meg.

Ez a játék egyébként elég furajóság volt, mivel későbbi ab-

nyolc, hanem kettő. Ezek mondjuk elég hosszúak, de erre az ici-pici, alig 650 megás CD-re talán ráfértek volna még néhány... A történet egyébként a "Birodalom visszavág" történései után kezdődik, mikor is a ronggyá vert felkelők új rejtekhely után néznek, a nyomukban lihegő Császári Flotta határozott tiltakozása közepette. Az

rendelkező gépet. Mindezen újdonságok ellenére én mégis hiányolom a Tie Fighter hadjáratainak hangulatát, ami annak idején hosszú napokra odaszógezett a monitor elé. Nem mondom, az egyes küldetéseket logikusnak felépítették s még a legprofibb pilótáknak is

lance of Poweren jónéhány, több játékos számára iródott küldetést (kb. 30-40 darabot), ami a megszállott Internetfanok számára szintén jól jöhet. Akad még néhány újonnan bevezetett kényelmi opció is, de ezek már tényleg nem hoznak túl sok új szint a játékba. Szóval ennyi lenne a kiegészítő.

Egy biztos: aki nek

# STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER BALANCE OF POWER

ból a saját alagondolatból indultak ki, hogy a jövőben a csakis és kizárólag többjátékos izeműdrá iródott programoké. Hát nem tudom... Kétségtelen, hogy bizonyos játékoknál (példának okáért a Diablonál és a Netstormnál) nem mindennapi élmény a csoportos megosztás, ám egy szimulátornál nem érzem ezt igazán alapkövetelménynek. Arról nem is szólva, hogy az azért nagyon nem az igazi, mikor a legveresebb úrharc kellős közepén egy-két másodpercere megakad a játék – meghozza nem is egyszer (amúgy imádom az analóg vonalakot...).

Tán épp az volt az X-Wing vs. Tie Fighter legnagyobb hibája, hogy szinte nem is támogatta az egyszemélyes játékokat. Példának okáért egyetlen új hadjáratot sem találhattunk az ezüst koronon – amitől annak idején kellőképpen el is szontyolódtam. Most viszont lehet örvendezni: a minap megjelent Balance of Power nevezetű kiegészítő lemez épp ezt a rendkívül bosszantó hiányosságot hivatott pótolni.

Gondolom mindenkiellen ugyan a kérdés motoszkal: vajon mi mindent rejtettek el a Lucas-fiúk ezen a CD-n? Hát, először is ott vannak ugye az új hadjáratok, számszerint két darab. Márminthogy kettő. Nem négy, hat

első hadjáratban a Felkelők, míg a másodikban a Birodalom oldaláról kezdhétjük irtani a gaz ellent. Jópofa ötlet, hogy a hadjárat során egyszerre többben is harcolhatunk egymás mellett, mint ahogy a célpontként felbukkanó Szuper Csillagromboló (brrr, ez azért elég kretén név) is elég momentumális meglepetés. Új dolog még a B-szárnyú is, így végre a Felkelők is kaptak egy említésre méltó tüzérvél

kívásvét jelennek, vannak új vezető animációk is (igaz, hogy nem túl sok), de valahogy mégsem az igazi. A legújabb Wing Commander-epizódban, vagy a már emlegetett Tie Fighterben egy történet részesei vagyunk, míg az X-Wing vs. Tie Fighterben "csak" egy gyönyörűen megalakított őrbeli környezetben irtjuk az ellenfelet s megpróbálunk minél magasabb pontszámot kivívni. Ez persze meg az eredeti játék hibája, s nem a Balance of Poweré. Mi több, az új

hadjáratok és úrhajók tényleg sokat dobta az eredeti játékon, még ha annak legfőbb hiányosságát nem is sikerült teljesen kijavítaniuk. Pozitívum viszont, hogy a hadjáratok egyes küldetéseit a "Randomize" opcióval játékról-játékra módosíthatjuk (változhat a kiindulási pont, az ellenfelek erőssége stb.). A fentiekben kívül találunk még a Ba-



Ennél az őrbenésnél lassacskán már indokolt a múlt idő használata...

... és ugyanez (örjmadár-távtól) személtve



kijavítaniuk. Pozitívum viszont, hogy a hadjáratok egyes küldetéseit a "Randomize" opcióval játékról-játékra módosíthatjuk (változhat a kiindulási pont, az ellenfelek erőssége stb.). A fentiekben kívül találunk még a Ba-



Ez azért meglehetősen bátor témás lesz...

balance of power

Virgin/Lucasarts  
http://www.lucasarts.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATÓSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Az engine még mindig csodálatos, de a hangulat már kezd kopni

85%



## HORGONY FELI

**H**a a 21. század küszöbén azt a szót halljuk, hogy kalózkodás, már távolról sem az óceánokon garázdálkodó rablók jutnak az eszünkbe – ellenben most mégis rótuk lesz szó. Már elég régóta nem jelent meg semmilyen kalózos program. **Zolkám, ajánlom figyelmedbe a Curse of the Monkey Islandet. Esetleg nem kellene előfizetned az 576-ra? – C)** Talán a legemlékezetesebb még is a Piratest, amivel annak idején még C64-en kalandozhattunk. Sajnos az Overboard-ról (vagy "amerikalasan": Shipwreckersről) nem nehéz megállapítani, hogy nem lesz annyira emlékeztetés cím, hiszen esetében egy szintizta akciójáték mutatkozik be: mintha kivágnánk a Piratest tengeri csatáját, és ezeket egy modern színvonalú 3D-környezetbe helyeznénk.

BLOWFLEET  
KAPTÁNYNY LE-  
GENDJÁJA

Blowfleet kapitány a legfélelmetesebb kalóz hírében állt, őt és embereit sem a skorbut, sem a félelmetes szökőárak, sem a mélység szörnyetei nem tudták soha elragadni. Szerte a világon nem akadt olyan hely vagy kikötő, amely biztonságban lett volna tőlük, még kevesebb olyan, amely szembe mert volna szállni velük. Egyes mendemondák szerint a kapitányt és haramiát ősi egyiptomi varázslat oltalmazta, tehát nem is csoda, hogy senki nem próbált újat húzni velük – egészen mostanáig. Am ezúttal akadt egy tengerész, aki nem ijedt meg a saját árnyékától. Egy tengerész, hírhedt hajóval, csupa tapasztalt tengeri mészárolóval a fedélzetén. Ez

Márpedig ez a tengerész természetesen az lesz, aki megvásárolja az Overboardot. A "felállítás" elég egyszerű: adva van a hajónk, s ezzel csatornákból kialakított hálózatokon hajóztunk. Utunk során mindent, amit csak tudunk, fel kell robbantanunk, hogy azután a kikötőbe behajózza lecsorésszük a lobogókat a Jolly Rogerre. Vitorlásunkat egy rakás ellenséges csatahájo próbálja majd elsüllyeszteni, nem szóval a kápolnéra misztikus szörnyetegekről és a csapdákról. Talán ez utóbbiak fogják a legtöbb bosszúságot okozni: hatalmas, körbe forgó körülírások csinálnak pozdorját is

Hopp, ezt a metrólejárót egy csipogó elvettétem!



Aladdin nyilván téli álmot alszik, de a gonosz úszón azért ott áll a várán

ből rugított nézet, de átválthatunk követő nézetre, vagy fellétezzre is. Tájékozódás szempontjából talán az alapbeállítás a legjobb (így a csaták hevében nem térünk le az útirányról), igaz azonban, hogy a Space-szel behívható térképpel bármikor könnyedén eligazodhatunk, minden teljesítetlen

kan fel – szintén nem lesz könnyű legyezni. A következő helyszín az Ipari város, ahol egy mozgó erődítmény az utolsó célpont, végül Keleten természetesen egy lámpából előbújó zsinig fog kekeckedni velünk.

A HAJÓ ÉS A KOR-  
MÁNYZÁSA

Mivel a játékban semmi sem a realitás-kor nyugszik, a hajó irányításához sem szükséges semmiféle vitorlázó tudomány. Nem kell figyelniük a szélirányra vagy az áramlatokra, egyszerűen csak fordíthatjuk és gyorsíthatjuk a vitorlát, akár egy motorcsónakot, még extra toldórést is adhatunk neki a jobb Ctrl-lal. A legtöbb fegyverrel két irányba tudunk tüzezni: balra a vesszővel, jobbra pedig a ponttal. A fegyverek

célpont és feladat meg van rajta jelölve. A pályák – bár néhol elágaznak – elég egyszerűek, legtöbbször lineáris megoldásúak, vagyis csak szektorról szektorra kell hajóznunk. Az egyes szektorokat gátak választják el, amelyek csak akkor nyílnak fel, ha már az adott helyen mindent megcsináltunk (elfoglaltuk a kikötőt, szétlőtünk mindent, és felszedtük a tengeren hullázzó

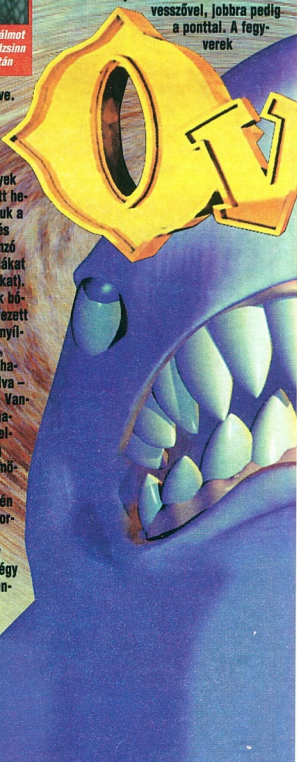
kincses ládákat és palackokat). Egyes gátak bójákra elhelyezett kapcsolókkal nyílnak, de van úgy, hogy nem is muszáj felnyitni a kaput, hanem – mondjuk egy geiziri megfogásával – egyszerűen átugrathatjuk az akadályt. Vanak titkos helyek is, amelyekre elég nagy időn befalazott barlangok figyelmeztetnek. Az ilyen bejáratoknak elég egyetlen lövés, és máris feltárnak, megöltük pedig például extra életekkel gyarapodhatunk. Mindegyik pályán végén egy érvényt fogunk találni, ezek teleporthatják el a hajónkat a következő helyszínre. (Utána tanácsos menteni, vagy megjegyezni a kódot.) Egy-egy világ négy ilyen helyszínből áll, az utolsón mindenhol valamilyen extrém méretű fölényvel kell leszámolni. A karibi pályán egy hatalmasra nőtt rákkal gyűlnek meg a hajukon. Aztán jön az Inkák világa, ahol a pálya végén egy jókora inka szobrot kell szétrombolni. A hideg sarkkörön ezután fura módon egy dinoszaurusz buk-



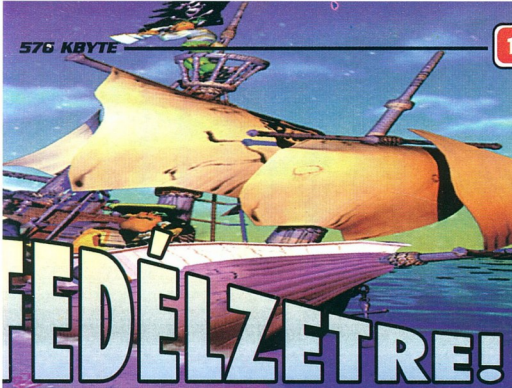
A rettenthetetlen hajóskapitány-nak még a zöld trutyukok rémséges hadai sem állhatnak útját

a tengerész úgy döntött, szembeszáll Blowfleet kapitánnyal: megtámadja a kikötőt, elorozza a zsákmányát, és elhozza a kapitány skalpját...

ben, vízbe fúlnak, és ezzel csökken az energiánk). A hajónkat többféle nézetből irányíthatjuk, melyek között a Tabbal változhatunk. Az alapbeállítás egy déli irány-







# FEDELZETRE!

Néhány kishitű kalóz inkább a vízfelület választja a tüzélszert helyett



közt választás elég időtlenül megoldva: a felvett fegyverek egy kördiagram alkaképein vannak elhelyezve, s ezek közül egymáson átörpelve a mutatót tudunk vá-

lasztani a K/L gombokkal (közvetlenül nem). Nagyon "kellemes", amikor csata közben a megfelelő fegyver keresése vonja el a figyelmünket az akcióról. A kör közepén a szám a kiválasztott fegyverhez rendelkezőre álló mutatót mutatja.

A leggyorsabb fegyverünk az előre tüzelő egy lövető ágyú, ehhez végteleen a munció. Hatásosabb azonban, ha több gölygőt löknek keresztül azokkal a kiválasztott irányba négyes lövészeket adhatunk le. A következő hasznos tárgy a rakéta lesz, amivel felfelé adhatunk le lövészeket, egyes gétek kapcsolót

reket: a villámot és a lángszórot.

A fegyverek kijelzője a bal felső sarokban kapott helyet, jobbra felül az irányító látható. A bal alsó sarokban sorrendben a következők olvashatók: az életpontok száma, az eddig összegyűjtött kincsvesztések száma, végül pedig az energiánk csökkeje.

A játékban van többjátékos mód is (multiplayer), ahol egyazon számítógépen tíz, speciálisan erre a célra kialakított pályán akár ötten is lehet csatáztatni. A kamerakezelés ilyenkor roppant látványos: a játékeret felülről látjuk, és ahogy közelítünk egymáshoz a játékosok, úgy közelít rájuk a nézet is. Természetesen multiplayerben az lesz a győztes, aki utoljára marad talpon, vagy a megadott idő elteltével a legtöbb energiával büszkélkedhet. Beállítható még az időlimit eltörlése, vagy az alapfegyverek kiosztása is, és persze az irányítást is ki-kil záse szerint módosíthatja. (Ez nem is árt, mert az állapotlemez szerint egyébként az összes többi játékos irányítása joystickon van.)



A multiplayer-játék nyugalmasabb: legalább hasonló képességű ellenfelekkel kerülünk szembe



nekem egy kissé túl egyszerű a játékmódot, minek folytán hamar ráuntam. A grafika viszont első osztályú, ami el is várható, hiszen a játék 3D-kártyát igényel – de legalább jól használja! A fegyverek és az árnyékokkal remekül bántak, a hajó kidolgozása és árnyékolása egészen reálisnak, olyan mintha egy kis játékhajót irányítanánk. A tengervíz megvalósítása még annál is jobban tetszett, hiszen azon túlmenően, hogy a felhők tükröződnek a víztükroren, még a tenger aljára is lelétni. Ha például egy hajó elsüllyed, először megfeneklik és a továbbiakban csendben pihen a hullámírójában. Egy P166-osal pedig mindezt még 800x600-as felbontásban a legcsokélyebb letassítás nélkül élvezhetjük. Az ellenség mozgatlása is megfelelő, sőt – eléggé sajnálatos módon – az intelligenciájuk egy kicsit még túlságosan is jó. Nem véletlen, hogy csak a legkönnyebb nehézségi fokozaton próbálkoztam, ellenállásam még úgy is egészen jól taktikázta.

V.Z.

# Overboard!

ugyanis légballonokon lebegve fogjuk találni. Lesznek még úszó aknáknk, amikkel a víz felszínét aknáshatjuk el; mélységi bombák, amelyekkel a mélyből érkező szörnyeknek adhatunk leckét; üldözőnk számára olajfoltokkal kedveskedhetünk; végül megkapjuk a legkeményebb fegyve-

## EGYSZERŰ, DE LEGALÁBB SZÉP

A játék lényegét a továbbiakban nem akarom minősíteni, a tanulságot a fentiekben mindenki leszürhette. Személy szerint

Szentséges Spielberg!  
Már meglint egy dinó!



**overboard!**

Pygnosis

http://www.overboard.eu/uk

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 256C,  
D3D90, 3D-kártya  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 34 CD,  
3D-kompatibilis hangkártya

Annnyira egyszerű, hogy az már unalmas, de nagyon szépen fest

**78%**



Az igazat megvallva kezd egy kicsit tele lenni a hócipóm a Red Alert-klónokkal. Az, hogy egy nagysikerű játék új műfajt terem, teljesen természetes. Én lopom a te ötletedet, te lopod az enyémet, mi lopjuk az övét – így működik a világ. De attól, hogy idestova egy éve minden játégyártó cég ugyanazon a tövig lerágott csonton kerdődik, már a sikítófrász kerülget! Nekem alapvetően semmi gondom nincs a C&C-stílussal. Sőt, annak idején a Westwood-e valóban remekbe szabott sorozatával elég sokáig el is jät-

# WARWIND II

## HUMAN O

Hopp! Thule mester elhamarkodott feltérítő akciója pillanatának belül rőt véghez érkezik



szadotam is. Szó se róla: jól ki volt találva ez a real-time engine: már az üdökhöz is remekül bevált (emlékszik még valaki a Dune2-re?) s a mai napig rengeteg rajongója akad. Na most meg lehet hogy én vagyok kissé korlátolt és naiv, de szerintem ez még nem jelenti azt, hogy MINDEZ stratégiai játéknak ugyanígy kellene kinéznie. Emlékszik még valaki mondjuk a Battle Isle-sorozatra? Esetleg a Populousra? Egész jó kis játékok voltak, pedig nem követtek egyetlen, már jól bevált sémát sem. A mostani stratégiai programok igen nagy része viszont egy szimpla Red Alert (na jó, esetleg Warcraft) koppintás. Az egészen mégis az a legidegesítőbb, hogy a kiadóok reklámjaikkal még büszkék is erre! "Tök ugyanolyan a játéknak, mint a Command&Conquer2B, viszont másfélszer annyi épület és háromszor annyi egység van benne. Még még több robbanás, tocsanás, fröcsögés, idegen, video. Meg még jobb A.I. Meg HiColor grafika. Ötlet?

Hangulat? Ugyan kérem, a sok zombinak ez is jó lesz".

Ezek után tán érthető, hogy kissé kavargó gyomrom kezdtem ismerkedésem a Warwind2-vel. Merthogy ez játék is az előbbieken már emlegetett klónok közé tartozik. Rövid játék után azonban arra a meglepő felfedezésre jutottam, hogy – kérétek nem nevelni – a készítő megpróbáltak valami újjal előrukkolni. Azt persze nem állítom, hogy a játék fénylő üstökösként fogja beragogni a stratégiai játékok egét, de azért figyelmre méltó próbálkozás. Végre.

### A SZTORI

Igazság szerint e bekezdést a Warwind első részének cselekményével kéne kezdenem, de ezzel kapcsolatban vel egy apró problémám: ez a játék valahogy kimaradt az életemből. Szóval ezt a témát egy ravasz huszárvagadás eljteném is... Ami a folytatást illeti, kalandjaink egy idegen, többé-kevésbé fantasztikus hangulatú világban zajlanak. A Yavain névre hallgató bolygón két, alapvetően különböző beállítottságú faj (illetve fajok szövetsége) között a hatalomért: a meglehetősen militarista elveket valló Overlordok és az (annyira azért mégsem) békés S.U.N. klán. Na nem kell megjedni, ennyire azért

nem együjű a háttértörténet... Egy szép napon ugyanis a S.U.N. klán néhány mágusa egy dönt, hogy nagyhatalmi segítőket idéz meg egy másik világról. Az idéző varázslat létre is jön, ám a várt démoni lények helyett egy komplett kutatóbázis (földi kutatóbázisról van szó) jelenik meg, néhány megszeppent tudossal és morcos katonával egyetemben. E váratlan fordulat persze nemigen nyeri el az Overlordok tetszését, így azok rögtön szét is csagnak a hivatalt vendégek között. Ettől persze a táborot eredetileg őrző katonák csak még morcosabbak lesznek, s rögtön neki is látanak a bolygó gyarmatosításának. A tudósok már kevésbé harciasak, ők leginkább a Földre szeretnének visszakerülni, s addig is elkellőni a várontást. Tán mondhanis se kell, hogy elég nagy csiphi-puhi lesz a dolgotól... E panton ugyan néhány évtizedet az időben, se el is jutunk a jelenkorhoz. A négy, azóta is egymással marokoló fél bármelyikének az oldaláról nékivághatunk a játéknak, s megkérdehetjük (vagy épp befeljeztethetjük) Yavain világának megművelését.

### A POZITÍV ÚJDONSÁGOK...

Az első kérdés, ami egy ilyen típusú játékkal kapcsolatban felmerül az emberben, hogy vajh' mennyiben nyújt többet a játék, mint számtalan felmárod? Nos, az már elve egy igéretes dolog, hogy négy különböző oldalról vághatunk bele a dolgok sűrűjébe. Ami azonban igazán lényeges: a szembenálló felek nemcsak hogy jól ki lettek szülvözva, hanem valóban különbözőnek is egymástól. Az Overlordok oldaláról játszva például egész sor hentesmisszió vár majd ránk, míg a Yavaunon rekedt tudósok (Descendants) kevésbé vérgőzös módon élnek ki frusztráltságukat. A S.U.N. klán harcosai főleg mágiájukra és különböző szelídített állatokra támaszkodnak (a lángszórós példányainak mondjuk egy kicsit megütöztem – ennyit a pacifista fajokról), míg a Tengerészgyalogosok erőssége a

kihernetikus beállítással felspezített gyalogságban és pusztító harci egységekben rejlik. Épp ezért az utóbbi fél számára lényegesen fontosabbak a Butanium források – tehát nem csak az egyes egységek és épületek grafikája, hanem maga a játékmenet is különbözik. Ez pedig már magában is dicséretet érdemel. Aztán említhetném a vezéreket illetve képzettségüket is. Szerintem ezekkel az újításokkal a készítő egy kis szerepjáték-élményt szándékoztak belopni a játékba, ami nagyjából sikerült is. A legtöbb stratégiai programmal ellentétben itt igenis személyre szólóan kell a csapatokat irányítani. A Warwind2-ben ugyanis nem annyiból áll egy marconább katona kitérzése, hogy felhúzzunk néhány épületet és kipengeltjük a versenyt. Először is fell kell bérelniük

Elképesztően mobil deszant alakulatmal dicsőleges hadjárattal merész partraszálló akcióval kezdik



Az Overlordok igazi erőssége a végtelen palgári lökősség lemezártsága



egy kösza, a fajukhoz tartozó telepest, majd besorozni. Eztán szép lassan fel kell fejlesztgetnünk a kívánt szintre, ami pedig nem kevés nyersanyagba és időbe kerül. Amőrl nem is szóval, hogy igazán fejlett és halálos katonáknak csak a tehetségős újoncokból nevelhetünk (ezeket négy sárga pötty külföbözött meg a zömöt). Gondolom, mindenki kitalálta, hogy a besorozható párok között csak IGEN kevés tehetségős példány akad, így rájuk különösen vigyáznunk kell majd. Aztán nem elég csak egy egyszerűen összezeladnunk egy keményebb katonát, tudóst vagy épp varázslót – azt ki is kell képezniük! Egész pontosan a képzettségneik szintjét növelgethetjük, ami ugyancsak megdobja az illető harci értékét. Példának okáért egy, a lopakodásban magas szinten képzett lény nyugodt szívvél felderítheti a térképet, tartania legfeljebb az örkütyaktól illetve riasztóktól kell. Hadjárattal játszva egyébként



# WARWIND II

## SLAUGHTER KI SZELET VET, VIHART ARAT!

egy bizonyos számú szerencsés túlélőt átvihetünk a következő pályára, mégpedig minden megszerzett tudásával és felszereléssel tárgyával egyetemben. Tán mondanom se kell, hogy ez még inkább megönelvi a jól felszerelt veterán egységek értékét. Erdekes újdonság még az is, hogy minden ütközet során van egy

ve gyorsabb utazásra) buzdítani a többieket. A vezérünket mindenesetre a szélőtől is óvjuk, mivel halála egyuttal a játék elvesztését jelenti. Már a fentiekből is kitűnik, hogy a program elsősorban az egyes karakterek, s nem a különféle járművek és épületek körül bonyolódik. Példának okáért épületeket és járműveket leginkább az építkezés képességében jártas újoncok képesek felépíteni. Az épületek felhasználása emellett persze nyersanyagba is kerül, ami jelen esetben fát jelent. Tehát a fagyágás dicső feladatára kiszemelt telepéseket be kell hajtatnunk az erdőbe, gondoskodni az őrizzük-ről, s mindenké-

Ügy vélem, abból a két hajléktalanból kiváló tanegységválogós válik majd egykoron...



központi figura, akit az egyszerűség kedvéért nevezünk csak vezérnek. Őt a többi emberinköz hasonlóan irányíthatjuk, viszont rendelkezik egy igen kellemes képességgel: különféle dalokkal tudja harca (illetve munkára, kutatásra illet-

lőt kiképezni egy megfelelő szintű "épitőmestert" is. Csekélység. A különféle járművek (illetve a legfejlettebb kibernetikus beültetések) persze üzemanyagot is igényelnek – ez lenne a Butanium. A Butanium bányászata a szokásos "épf-

J. Bruener ugyan már oly öreg, hogy tolokocsiba kénszerült, de még primán elkommandíroz bármilyen hadjáratot!



sünk finomított a forrásra" módon történik, szóval kár is lenne rá külön kitérni. A már emlegetett csapatok Butanium nélkül is elődöcögnek valahogy, csak épp baromi lassúkká válnak és valahogy

harcban sem nyújtják a maximumot... Továbbfejlesztési persze a járműveket is lehet, többek között át lehet őket állítani napenergiára (tök jó, napelemes nehézharcosokkal is találkozhatunk majd...). Ja, és mindezek közt a Kajáról sem jó elfeledkezni, mivel az őhező katonák hajlamosak egyszerűen elszaladni a csatából. Nát, valahogy így festene a játék alapfelépítése. Szerény véleményem szerint ez a rendszer tökéletesen logikus és jól működő – s ami még fontosabb, nem szükkülködti egyedi ötletekben sem.

...ÉS NÉHÁNY KÖMÖLY BAKI

A játék első, s legkomolyabb hibája egyetlen szóban összefoglalható: a grafika. Merthogy az ilyenként igen visszataszítóra sikeredett (itt főleg a vadonra illetve az egyes egységek kritikán aluli animációjára gondolok). Tudom: stratégiai játéknak, nem alapkövetelmény stb., – de az azért egy kicsit erős, hogy a hő egy évvel ezelőtt megjelent Red Alert is megasor veri egy mostanság megjelent játék grafikáját! Amellett ennél a stílusnál szerintem igenis számít a grafikai megvalósítás, hisz alapvetően más rágtegnek szól, mint mondjuk a Stalingrad. En vagy Co'boy mondjuk szívesen eljőszogatunk egy felettebb rüt stratégiai programmal is, ha az egy szívünknek kedves témát dolgoz fel, de szerintem azért nem mindenki ilyen megértő.

A következő, szintén elég kedélyromboló hiányosság az, hogy maga a harc jóformán irányíthatatlan. Az embeink össze-vissza, a logikus gondolkodás képességének minden látható jele nélkül rohagálnak fel-alá, belesétálnak az elektromos kerítésbe (ez még hagyján, de ott rögtön meg is állnak!!!) és még számtalan hasonló kedves kis meglepe-

téssel borzolja vezérük idegét. Tán mondanom se kell, hogy a gép irányította figurák nem küszködnek ily problémákkal – ellenfeleink csodálatra méltó pontossággal és összehangoltsággal hajtják végre a legbonyolultabb manővereket is.

A fentiekben kívül még számos apró szépséghibával is találkozhatunk, mint amilyen a helyenként nehézkes irányítás vagy némelyik egység sok évi átlagnál is idegesítőbb bejelentkező szövege. Mindezek ellenére a játék pozitív tulajdonságai még így is jelentős túlsúlyban vannak, így nyugodt szívvel kijelenthetem: a néhol tényleg botrányos grafikától eltekintve a WarWind2 egy határozottan élvezetes játék.

### ZÁRSZÓ

Mint azt már a bevezetőben is említettem, a WarWind második része egyike a legeredetibb Red Alert-kifónoknak. A műfaj szerelmeinek egyenesen kötele-

Folyóparti idilli egy kisbék S.U.N.-hordával fűszerelve



ző darab, bár akad néhány bosszantó hiányosság, amivel bizony elég nehezen barátkoztam meg. Túl gyors sikereket mindenesetre még a legvérmesebb stratégák se számítanak, mivel a játék ugyancsak nehézsre sikeredett. Jóformán minden pályán hatalmas hátrányból indulunk, s elég egyetlen rosszul időzített támadás, néhány feleslegesen elvesztett egység, s máris reménytelen helyzetbe kerülünk. Ennek ellenére megéri mind a négy fél oldaláról végigjátszani a programot, mégha ez bele is fog telni néhány hétre.

T.J.

### warwind II

Microscape/SSI

http://www.warwind.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: 390, 16MB RAM, 4xCD, Win95  
Ajánlott: 386, 32MB RAM, Win95  
Kompatibilis hardverre

A grafikusok, "teljesítményétől" eltekintve egész kellemes darab

82%



A Viktória-korabeli London sötét és ködös utcáin, ahol Hasfelmetező Jack is vadászott áldozataira, már nem egy rémregény színhelyeül szolgált. A Kalisto programozói tehát kerese me találhattak volna ennél alkalmasabb környezetet a legújabb akciójátékukhoz, hiszen hol is érvelni lehetne nekik jobban legvadabb rémálmaink szörnyszülöttjei, mint a

mást nagy gondot fordítottak. Mintha valóban ellátogatnánk a múlt századi London szűk utcáira, minden apró részletek nagyon ügyeltek. A kihalt városban sorsukra hagyott hintók árvalkódnak, az utcakövi köd szállingózik, a kandelaberek fényei csak gyereken világítják meg az utcákat, minnekfolytán a sarkok sötétben maradnak. A temető fáirol megsárgult levelek hullanak, ha valamilyen deszka pallóra lép, mint amikor felmásznak a kikötő egyik hajójára; tocsog, ha épp belégázolunk az egyik esőelvezető vályúba; és tómpán puffan, amikor pár centis hóban lépkedünk. Tény, hogy nagyon eltalálták a

szein is átkergetni. Rágtón a harmadik helyszínen a város alatt húzódo csatornába menekül. A föld alatt hatalmas, undorító bogarak csapkodnak a szár-



Romantikus találkozás lámpafényénél

Ködös Albion ódon utcáin? Hogy ezek a rémségek hogyan keltek életre, annak persze megvan a maga története. A középpontban egy Adam Crowley nevű, mérhetetlenül gonosz alak áll, aki Dr. Frankenstein babérajaira próbál törni. Varázsereje segítségével fürtelme lényeket alkotott, és egy szép őszi estén kreálmányait London népére uszította. A városban elszabadul a pokol, mindenfelé vérengző fenevadak köszálnak. Itt lépünk be a képhe: ránk vár ugyanis a rendcsinálás feladata.



Londonba látogatott egy walesi bárd



Köd előttém, köd utánam (csak az utóbbi most nem látszik tisztán...)

## A HELYSZÍN

Két karakter választható: egyrészt lehetünk Ignatiuszal, aki egy bottal verekszik, másrészt Nadával, a harcias fehérnéppel, aki a szabályban bánik fenemőd jól. A Nightmare Creatures első pillantásra leginkább a Tomb Raiderrel mutat rokonságot, hiszen ugyanúgy hátulról szemléltet irányíthatjuk a figuránkat – de melletti bárki félreértene az a kijelentést: ez közel sem olyan komplex játék. Egyedül a grafikairól mondhatni el, hogy legalább olyan színvonalú, az audiovizuális élmény fokozására az alkotók szemléltet-

horrorisztikus hangulatot, és akkor még nem is szótam a legvárhatóbb helyekről előbukkanó szörnyekről. A kamera gyakran át is vált, amint egyik-másik szörny egy falat áttörve ugrik elénk, ezzel a filmszerű vágással is fokozva az izgalmat. Fantáziájának nem voltak hiány a grafikusok, visszaszatisztító lények egész hadseregét hozták létre. A sírokból előbújó és a város utcáin bolyongó zombik csak a kezdet, és a sebesen szökellő farkasemberek is még csupán a hemelegítést szolgálják. A temetőben a szobrok életre kelnek, repkedő démonok köpködnek tüzet hősink felé. A küldetésünk lényege tulajdonképpen Crowley illúzióze 16 jó hosszú pályán keresztül – a sunyi képi gazdikk gyakran kanyargásnyira halad el tőlünk. Persze a játék végéig mindannyiszor egérutat fog nyerni, így kénytelenek vagyunk London legkevésbé pompázatos ré-



Hasfelmetező Jack gyonge utánzása felvesztett visszavonulásra kényszerül

nyakkal, a szennyvízből pedig valami több csapos, polipszerű lény hadonászik felénk. S hogy ne legyen elég a jóból, a csatorna nem mindenhol sekély: a mélyebb részek fölül a víz tetőjén úszó deszkákon ugrálni kell átkelünk. Minden ügyességünkre szükségünk lesz a hajdókoknál is, ahol a még működésben lévő gőzgépek jákora lengősüllyel közt kell elosonunk. A pókhatározat pedig csak jönnek és jönnek. Cilinderes, rosszarcú hasfelmetzők, hősinknél kétszer nagyobb óriások, töbökár vadállatok. Visszatérve a városba aztán egyre több helyen figyelhetünk fel pókhálókra, ami mint hamarosan kiderül nem a hangyák köztisztasági alkalmazottainak köszönhető. Óriási, mutáns pókok

köztöztek a sötétebb zugokba, nekünk pedig muszáj bemerészkednünk a fészkeikbe, hiszen a továbbvezető kapuk kapcsolói valahogy mindig az ilyen helyeken találhatók.

Szóval a környezet nagyon "hangulatos" kár, hogy nem fordítottak ilyen sok gondot a játszhatóságra is. Bár a női és férfi karakter küzdőtípusa között jól tapasztalható különbség









# ULTIMATE RACE

## ULTIMÁTUM AZ AUTÓVERSENYEKNEK!

Még a végén csödbe mennék a játékok, olyan rohamléptekkel fejlődnek a hazavihető játékosok. A 3D-kártyák révén a PC-s játékok színvonalára már alig csak egy lépéssel van lemaradva az automaták mögött. Amikor elsőként beülttem a Daytona USA volánja mögé, azt gondoltam, ehhez fogható egy PC vagy egy konzol egyhamar nem fog produkálni, és most tessék: itt van az Ultim@te Race Pro. A grafika csaknem megüti ugyanazt a mércét, az izgalmat teljesen ugyanaz,

nem rendelkezik ilyenekkel, az jobb ha mihamarabb beszerez egyet, de ha még nem gyűjt össze a 3D rongy, addig ott van a program "sima" üzemmódja (néhány látványeffekt



A nagyvárosban alig néhány járókelő szemlélő versenyt



Nem elég, hogy éjszaka van, még itt van ez az eső is

és - ha megvan hozzá a megfelelő kiegyesítlőnk - még a kormány is "visszaüti".

### A PÁLYÁK

Klasszikus kiderőált szériaautóinkal nem kevesebb, mint 18 részletesen kidolgozott 3D-s pályán élvezhetjük a sebességet, és ez való-

termőföldiken vezet át, aztán van nagyvárosi helyszín is, autózhathunk luxus környezetben pálmák mellett, tengerpart mentén vagy mérsékelt övi zöldellő tájakon. Mielőtt felüldakra kanyarodik le a mezőny, viharban is vezethetünk, az éjszakai futamokon pedig szinte csak a fényoszlopnak világára támaszkodhatunk. Voltaképpen csak hat pályá-



A következő szakasz földutat nyitogat

és - ha megvan hozzá a megfelelő kiegyesítlőnk - még a kormány is "visszaüti".

hiánya mellett), ami viszont sajnos inkább csak alacsony felbontással élvezhető.

Eltérő környezeti paraméterek mellett ködös esős, nappali vagy éjszakai futamokon vehetünk részt, a romantikusabb alkotok pedig versenyezhetnek naplementénél is. Nincs két egyforma pálya: az aszfaltút sziklás sivatagon, amerikai kisvárosban,

ról van szó, de mivel a négy fő helyszín fordított és tükrözött módját teljesen új kihívást jelentenek, azt hiszem nem túlzás 16 pályát külön említeni. Mielőtt így a pályákat számlálgatván tűzöttan belebonnyolódunk a matematikába, tisztázjuk a maradék két pálya szerepét is: az egyik egy speciális gyakorló pálya, a másik pedig egy nagy aréna a deathmatch játékok számára. Ez utóbbi jelenti talán a legnagyobb élvezetet, hiszen deathmatchnél nem a megtett körök, és nem is a gyorsaság számít, hanem - a Destruction Derby mintájára - az, hogy minél több ellenfél kocsiját törjük totálkárosra.

### AZ "ÚTVISZONYOK"

őrült száguladásunkhoz 16 szériaautó közül kell egyre kiválasztanunk - mindegyik nagyon "formás" darab, és a tudásunk sem marad el a külse-

jük mögött. Az egyszerűség kedvéért három jellemzőjüket tekintve vannak besorolva (amelyeken azért mi még változtathatunk) úgymint: tapadás, sebesség és gyorsulás.

A rajtszélőre kattintás előtt négy üzemmód közül választhatunk. Először is ott van a Solo Game, aminél az óra ellen versenyezhetünk, illetve - amennyiben a Ghost-módot aktiváljuk - egy előzőleg futott eredmény szellemkocsijával küzdhetünk meg. A Play vs CPU opciót választva computer irányította pilótákkal mérkőzhetünk - az ellenfeleknek három különböző tudásúzzint vá-



Ez akár a Golden Gate híd is lehetne



lasztható. Végül a Multiplayer Game-nél maximálisan 16 ember irányította kocsival rendezhetünk normál versenyeket avagy deathmatch mérkőzéseket. (Használható modem, nullmodem, IPX, és TCP/IP kapcsolat.) A több játékos mód igazán élvezetese sikeredett: könnyedén ki/be lehet szállni, lehet dumálgatni többiekkel, az eredményeket pedig a hálón keresztül összehajthatjuk. A hálózati destruction derby egyszerűen frenetikus, még PC-s viszonylatban is ritkán lehet ilyenben résznünk.

Az autók irányításához kettő követő, és egy aszfaltközeli nézet áll a rendelkezésünkre, a visszajátszókat (amiket egyébként el is menthetünk) pedig a pálya menti kamerák szemszögéből csodálhatjuk meg.

A bevezetőben nem véletlenül említetttem a Daytona nevét, hiszen grafikáján kívül az Ultim@te Race minden más tekintetbe is nagyon hasonlít – szerintem az alkotók bizonyára onnan merítették jó néhány ötletet. Ugyanúgy szériaautók versenyznek, a képernyő felépítése is majdnem azonos (ahogy például visszajátszó helyett egy radar jelzi a hátunk mögött előretörőket), és még az irányítás is csaknem megegyezik. A kormányzás annyiból írt jobban tetszett, hogy nem kell ráfékeznünk ahhoz, hogy a kocsit befoglaljuk a kanyarokba, nagy sebességnél ugyanis automatikusan megécsészik a gumik. Inkább csak a hajtókanyarokban van szükség a fékre, ott viszont már a kézfékre. Ugyanúgy, ahogy a Daytonában, a megcsúszott autót felett egyáltalán nem veszjük el az uralmunkat, csupán ellen kell kormányoznunk, magyarul azt a sebességet kell eltálasnunk, aminek az adott kanyarban nem csúszunk túl, és nem is lassulunk le túlságosan. Az irányítás ennek folytán – ahogy

a játék készítői is állítják – elég realiztikus (még fel is lehet borulni), bár az igazat megvallva úgy vettem észre, hogy a Kallisto programozói a “kezdő autóversenyzők” érdekében hajlottak némi kompromisszumra. Amikor ugyanis a valószínűségben egy autó kicsúszik, és átfordul egy bizonyos “holtponton”, elméletileg az egyes kormánymozdulatok ezt követően pont az ellenkező hatást fejtik ki (ezért van az, hogy például a CodeMasters-féle maximálisan valószínű Touring Carban olyan könnyen meg lehet pördülni), ám az Ultim@te Raceben ez nem így történik. Már csak nem hátrafelé csúszik az kocsi, de a jobbra kormányzás még mindig jobbra fordítja az autót. Ez persze jóval könnyebbé teszi a játékot, úgy is lehet mondani, játéktérmi hangulatot kölcsönöz neki, de személy szerint nekem nem tetszett. Igaz, ezt az egészet igazáandiból csak marginálisan jegyeztem meg, hiszen ha nem hibázunk, ezt a kis irreális “segítség” nem fogjuk észrevenni.

### 3D-KÁRTYÁVAL RENDELKÖZŐK ELŐNYEBEI

Mintthogy a játéknak mégiscsak a grafikája a legfőbb vonzereje, itt a



A sziklás, sivatagos pálya egy versenyjátékból sem maradhat ki



cikk végén erre most még egyszer külön kitérnék. Számomra különösképp megnyerő volt, hogy a grafika színvonalát egészen részletekbe menően a gépünk képességéhez igazíthatjuk. A 3D-kártyák segítségével a készítői rengeteg speciális effektust alkalmaztak, és ezek mindegyikét ki/bekapcsolhatjuk, vagy finomíthatjuk a játék “monitor” menüjében (Tune the Display). A módosításokkal párhuzamosan ráadásul – egy kijelző segítségével – rögtön láthatjuk azt is, hogy az adott dolog bekapcsolása mennyire fogja lelassítani a képernyőfrissítést.

Ha mindent maximumra állítunk, a látvány egészen rendkívüli. A kocsik üvegében tükröződnek a felhők, a nap felé fordulva előbb működésbe jön teleobjektív effektus, majd azt követően kissé elvakít minket a fény. A sötétben – amint már említettem – be lehet kapcsol-

ni a kocsik világítását is. Ütközésekkor szikrák pattognak fel a súrlódó fémtől, a fékzésekénél és a kicsúszásoknál átátlátszó füst száll fel a gumiktól, melyek eközben hosszú csíkokat húznak az aszfaltra. (Igaz, a csíkok hamar elhalványulnak.) Ha a kocsik borulnak vagy karamboloznak, a külsejükön szemmel látható fizikai sérülések fognak ékeltelenkedni. A földre a nap állása szerint vetődik az autók árnyéka és valóságában követi a kasznit formáját. A horizont végtájtát (manuálisan) egészen távolra helyezhetjük, de még így is megmarad a ködös hatás, tehát nincsenek hirtelen előlíváló hegycsú-



Az egykedvűen köröző tehentek nem hozza izgalmat a verseny

csok vagy házak, minden terep-tárgy a finom ködökből bujjik elő. A hangokról szintén csak pozitívan nyilatkozhatok: amikor elsőként túlléptem be a játékok, egészen megdöbbentem, mennyire gyönyörű, zümmögő hangja van az alapjáratnak, amit aztán a mezőny nekilövéseivel klasszul eltalál duruzsolás vált fel. Még a gumik által csapott zaj is kivehető, különösképp ha leszaladunk a pályáról, és a sódort szántjuk. Egyszóval: a látvány magáért beszél, az irányítás is OK, tehát ha nem is a legjobb, de az egyik legjobb PC-s autóversenyről beszélhetünk.

V.Z.

ultim@te race pro

Activision/Kallisto  
http://www.ultimaterace.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTÉKZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA

Minimum: PEE, 16MB RAM, 32KB WINPS  
Ajánlott: 16MB, 32MB RAM, 32KB  
3D-kártya

Egy remek autóverseny összekötve egy bemutatónál a 3D-s kártyák tudásából

90%



**K**i tudja miért, néhány szoftverfejlesztő cég még mindig abban a szent meggyőződésben él, hogy az ősi öreg AD&D mintájára íródott szerepjáték-programok a jövő. Mily szimpatikus alap gondolat: vesznék egy alapvetően idejelmű engine-t, nyakunk lötyintjük egy kis fantasy szösszal, majd az így kapott kulináris megpróbáljuk leírni a klasszikus Bards Tale-hangulatú kalandok után epedő játékosok torkán. Csakhogy új szelek fújdognak a szerepjátékok háza táján éppúgy, mint a számítógépes programokén. Manapság már csak a legfantasztikusabb fantasy-rajongók érik be a tizedrangú Gyűrűk Ura-koppintásokkal, ahol elf varázslók, olajozott izmú barbárok és jóságos lovag bácsik hajkurásszák a gonosz nekromantákat mindenféle kripták mélyén. Nem mondom, annak idején a jó öreg Amiga fénykorában az újdonság erejével hatottak az efféle tökéletesen egysíkú és enyhén vérgőzös történetek. Félreértés ne essék: a fantasy mind a mai napig a szívem csücskében van, csak épp az évek során alaposan megcsömörültem az efféle unalomig ismételt közhelyektől. Igen szomorú dolog, hogy pont a fantasy (magyarul "fantázia") műfajból vesztett ki az ötlet és eredetiség. Arról nem is szólva, hogy az

dolgot jutottak eszembe, mikor először megpillantottam a Battlespire-t. A játékban ugyanis, a valóban színes és részletesen kidolgozott világon kívül szerintem a kreativitás legapróbb szikrája se csillan meg. A készítőik egész egyszerűen írtak egy Quake-engine-ne alapuló haek'n'slash programot, majd kitalálták róla, hogy ez egy szerepjáték. Na most a Battlespire minden, csak nem az! Szerintem a szerepjátékok alapkövetelménye a történetközpontú cselekmény, a mozaikszerű történet és nem utolsósorban a szabad cselekvés. Ebben a játékban vi-

szagattott a játék. Nem volt túlságosan zavaró a dolog, de azért EZ egy kicsit erős... Kommentárként ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy kár valakinek olyasmivel próbálkozni, amihez nem ért. Itt vagyok például én: néha írok egy-két gyanús cikket, esténként sörözgetek, ezt-azt csinálom a gépemben de NEM próbálom meg programozni. Mindenkinek az lenne a legjobb, ha a Battlespire közelítőleg felelős személye is hasonlóképpen cselekednének a jövőben.

Egyébként a játék mindezekon felül még elég érzékeny jószág,

vagyok teljesen kibékülve, elretentésképp következen egy enyhén horrorisztikus példaharc. Nagy ravaszan, teljes fémverben odalopózik a belékes ácsorgó ellen mellé, s megindított felé néhány komolyabb csapást. Nem kis megrökönyödésemre semmi nem történik. Ez persze nem is csoda, mivel kb. két pixellel távolabb állok a kellelténél. A szörnyűséges szörnynek még csak a szemre se rebben, holott tisztán benne állok a látószögében. Nem baj, ha nyugodt típus, hát nyugodt típus. Közéleti lépek és újra próbálkozok, ezúttal sikeresen végre

## ÖRDÖG ÉS POKOL!



szont ylesimnek még csak a nyoma sem bukkann fel, végeláthatatlan labirintusokban máskzálunk, szörnyeket

vagdalunk szét, néha váltunk néhány mondatot valami mellékszereplővel, s folyamatosan fejlesztjük tulajdonságainkat. Hát az bizony baromira kevés egy úgy-mond "szerepjáték programtól".

### GRAFIKA, BUGOK ÉS

### EGYÉB SZÖRNYŰSÉGEK

A gond csak az, hogy a Battlespire még csak ügyességi játéknak sem igazán színvonalas. Először is nem támogatja a 3D kártyákat, ami egy valós időben játszódó, teljesen 3D-s játéknál azért manapság már alapkövetelmény. A grafika mondjuk ezt leszámítva egész jó, viszont a zökkenőmentes játékhöz már igen komoly konfiguráció szükséges. Illetve ez így nem igaz: a Battlespire ugyanis soha, semmilyen konfiguráció alatt nem fog igazán szép, sima scrollt produkálni. Ezt a kis-durva megállapítást arra alapozom, hogy volt alkalmam a játékot DOS alatt, egy 266-os MMX-en kipróbálnom, és néha bizony

Windows alatt például okáért igen érdekes dolgokat produkál. Dos alatt futtatva kissé kedvezőbb a helyzet, bár néhány fagyit még így is el kell nyalogatnunk. Az efféle problémák súlyosságát jelzi az is, hogy a Bethesda Software home page-én külön rovat foglalkozik a bugokkal. Az itt lévő tanácsok kétségkívül igen hasznosak, de én például egyetlen program kedvéért sem kezdek el belenyúlni az amúgy is érzékeny idegzetű Win95 "ini" kiterjesztésű fájljaiba. A Battlespire kedvéért pedig különben nem. Az pedig, hogy a

Bethesda programozói maguk is készségesen elismerték, hogy bizonyos újabb típusú videokártyákon egyáltalán nem fut a játék, már magában is igen tanulságos. Aztán a szörnyek viselkedésével sem

Az igazából senki nem mondta, hogy a szörnyeknek se fülek, se farkuk

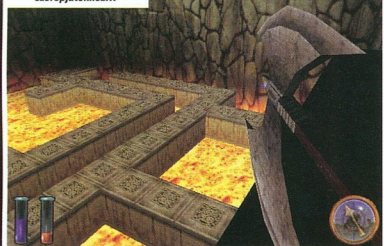


is hajtom e bonyolult manővert. Erre már felém fordul a fickó egy könnyfáztóan röhejes animáció kíséretében, s kezdődik is a csih-puhi.

Ha jól látom, a lépcsőházban CSPO közelig - mivel is játszom?



A látogatór feletti agridugri kiscsi követésé illik egy szerepjátékhoz...



efféle programok fejlesztői mint-ha perverz módon büszkék lennének arra, hogy programjaik a legkevésbé sem használják ki a PC-ben rejlő lehetőségeket. "Ez egy verbéli szerepjáték program, úgyhogy senki ne várjon Quake-színvonalú grafikát...". Na és miért ne?!? Vajon hányan fognak csak azért játszani egy ritka randa programmal, mert hevesen fűli ijátszók és bibircsókó orkok kergetőznek benne? A legutolsó szerepjáték-program, mellyel huzamosab ideig el tudtam szórakozni, az Albion volt. Csak a mihez tartás végett: a játék durván másfél vagy két éve jelenthett meg... Meglehet, hogy otromba dolog egy cikket ilyen heves kirohanással kezdeni, de nagyjából ezek a



Tán mondanom se kell, hogy a nem túl távol álldogáló, szintén ellenséges szörny mindezt tétlenül nézi. Na jó, ennyit a realitás és pörgő tempójú harcrendszerrel... Maga a már emlegetett harcrendszer amúgy sem egy telitalálat, mivel a csapásunk pontos helye és módja attól függ, hogy a kattintás közben épp milyen irányba rángatjuk az egeret. Ennél röhejesebb és idejeműltetőbb szisztemátán elkép-

A fantasy kisérvások elengedhetetlen tartozéka a sejtelmes kód



tály kiválasztása következnek, nagyrészt ettől függnek hősiünk tulajdonságai. A kevésbé elszánt játékosok jópár előre generált osztály közül mazzolázhatnak, míg az igazi fanatikusok akár újakat is kreálhatnak. Egy új karakterosztály megalkotásánál lehetőségeink száma a végtele felé közelít, még új felszerelést is választhatunk. Itt jegyezném meg egyébként, hogy új karakterosztály megalkotásakor egy megadott mennyiségű pontból gazdálkodhatunk – ezen legteljebb multiplayer játék esetén változhatunk. Egyébként maga a játék a különféle képzettségek körül bonyolódik, ezek induló értéke 10-75 között van. Ma-

rendelkező barbár példál könnyedén átszökkenhet akár ellenfelei felett is, ami ebben a műfajban azért nem egy szokványos megoldás. Fegyverekből, páncélokbl és varázstárgyakból szintén elég nagy a választék – az viszont nagyon nem tetszik, hogy gyógyulni csak és kizárólag mágiával (vagy mágius itókákkal) lehet, számla pihenéssel nem. A készítő szerint ez a játék gyors tempója és pörgő ritmusa miatt oldták meg így, de ez szerintem messze kimeríti a "süket duma" kategóriát.

rendelkező barbár példál könnyedén átszökkenhet akár ellenfelei felett is, ami ebben a műfajban azért nem egy szokványos megoldás. Fegyverekből, páncélokbl és varázstárgyakból szintén elég nagy a választék – az viszont nagyon nem tetszik, hogy gyógyulni csak és kizárólag mágiával (vagy mágius itókákkal) lehet, számla pihenéssel nem. A készítő szerint ez a játék gyors tempója és pörgő ritmusa miatt oldták meg így, de ez szerintem messze kimeríti a "süket duma" kategóriát.



A sejtelmes kódin kívül a fantasy kisérvások másik elengedhetetlen kelléke a vérgad

játék egyébként a Daggertall nevezetű játék világán játszódik – már ha valaki emlékszik még erre az ódon programra.

Maga a terep egyhangúsága sem tesz túl jót a hangulatnak, mivel a különféle labirintusok végeláthatatlan sorát csak nagy ritkán törí meg egy-egy szabadtéri helyszín.

Túl sok szociális interakcióra mindenesetre a ködös falvakban se számítsunk, az efféle elvont mellékzöngék nem igazán izgatták a játék íróit. Akik viszont mindezen hiányosságokkal meg tudnak barátkozni, s nem vágnak

zelné se tudok, úgyhogy ezt a témát nem is ragozom tovább.

### AZÉRT POZITÍVUMOK IS AKADNAK...

A rendkívül ötletes mágiarendszer példái

mindenféléképp dicséret érdemel. A legtöbb szerepjátékba a különféle varázslatok

meghatározott, míg a Battlespire-ban mozaikszertűen rakhatjuk össze a szívünknek kedves varázsigéket. Példának okáért egy támadó varázslatnál beállíthatjuk annak hatóterületét és a sebész típusát (tűz, fagy, mérge stb.), a manaigény ezek függvényében fog változni. Ez mondjuk nem egy rossz alapötlet, s maguk a varázsigék is elég változatos képet mutatnak.

Aztán ahhoz se férhet kétség, hogy a játékban igencsak változatos és egyedül karaktereket kreál-



A háttérben néhány Albert Einstein-dombormű, az előtérben egy dinkentes tüzoltó munka közben

gasabb szintre lépve megadott mennyiségű pontot oszthatunk szét karakterünk képzettségeire, bár 100 főle még így sem tornáztathatjuk ezeket az értékeket. Ez a pontelosztogató rendszer sem tartalmaz túl sok új elemet (mondhatni semennyit se), de a Battlespire több más részével ellentétben legalább működik. Azért ez is valami. Mindezekon kívül találkozhatunk a játékban néhány egész jópóta ötlettel is, ilyen például az ugrás képzettség sajátos értelmezése. Egy kelőképp magas értékkel

### "For Victory!"



A Multiplayer üzemmód természetesen a Battlespire-ból sem hiányozhat, de erről túl részletesen nem tudok nyilatkozni. A Netstorm illetve a Diablo valahogy nagyobb vonzerővel bírt...

### MINEK NEVEZELEK?

Az eddigiekben bizony elég kritikusán nyilatkoztam a Battlespire-ról, holott annyira azért nem szörnyű a játék. Nem mondom, a készítő nem egy roppant durva hibát elkövettek. Ezen hiányosságok közül is tán az a legsúlyosabb, hogy a játéknak nincs igazán története. Föld alatti barlangrendszerekben járunk fel a alá, szörnyekre vadászunk, néha még el is beszélgethetünk valakivel – csak épp a miértekre nem mindig kapunk választ. A háttértörténetről is essen pár röpke szó: ez az egész Battlespire névre hallgató kis "miniuiverzum" egyetlen hatalmas kikepzőterem, ahol a jövő legnagyobb bajnokai gyakorlatoknak ráérő percelben. Valami Daedra herceg kavár a háttérben, őt mondjuk le kell majd nyomnunk. Hát ez kerettörténetnek mondjuk igen satnya, de körülbelül ennyiben tudtam ARJ-zni a fontosabb eseményeket... Maga a

igazán tartalmas (és legfőképp hosszútávú) szórakozásra... nos, azok egész jól elszórakozhatnak a Battlespire-al. Ajánlani mindazonáltal csak a legelveteműltebb szerepjátékosoknak tudom a programot. És még nekik sem teljesen nyugodt szívvel. (Ez a hiányzó 3D-kártya támogatás nem akarózik kimenni a fejemből...)

T.J.

### battlespire

Virgin Bethesda Software  
http://www.bethsoft.com

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 5x-kompatibilis hangkártya

Óvintézkedés: Ez nem világszerte 3D-kártya nélkül!

74%



A Japánból származó Manga film és képregény-műsma, majd az ezt évező érdeklődésé hálás körülbelül egy-két éve söpört végig kis hazánkon. Azóta úgy látszik, megszűnt az újdonság varázsa és csak azok foglalkoznak a témával, akik időközben vérből rajongókká váltak. Sajnos az is hozzájárult a kérdés "lanyhulásához", hogy hozzánk csak elenyésző számú Manga stílusú PC-s játékok jutott el

### FONTOS TUDNIVALÓK

Mielőtt belemerülünk az ismertetőbe pár apróságra szeretném felhívni a figyelmet. A játék csak QuickTime for Windows lejátszóval fut, ezért játék előtt (ha még nem volt telepítve a gépen) érdemes a 2-es lemezről felolvasni. E nélkül ugyanis nem folyamatos mozgással haladunk majd a helyszíneken, hanem csak "lépegetve" tölti be a program a következő képket. A másik dolog, hogy mindenképpen legyen működő hangkártya is installálva, mert a játék nagyon sokat beszél. Az angol szöveg megértése nélkül pedig szerintem nem

könnyű sikeresen boldogulni (maximálisan próbálgatás, de úgy meg a történet veszt el a varázslát) – az alapfokú nyelvismeret tehát elengedhetetlen. Telepítés után érdemes először megvizsgálni a Gateway nevű bemutató programot, amelyben elővashatjuk a játék alaptörténetét, megismerkedhetünk a szereplőkkel, a készítőikkel és megudhatjuk, hogy mi is az a Manga világjában.

### A SZTORI

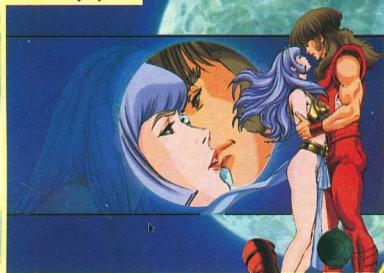
A képregény főszereplője Takeru, a fiatal fejedéssz, aki fontos megbízatással érkezik Yamato városába, ahol a fejlett technológia és a mágia békésen megfér egymás mellett; el kell kapnia egy Genta nevű alvilági vezető. Takeru társas Bumbuku, egy cyborg kutya, aki okos tanácsaival és ötleteivel segíti a hőst. Amikor hősinék végre

ráadnak Gentara, meg kell küzdenie egy szög beryillikusnővel is, majd a menekülő gengszter nyomába ered. Az üldözés során megismerkedik egy csinos és titokzatos nővel. A sikeres akció után Takeru beleszeret Kazahime hercegnőbe, akit megment egy démontól. Itt már világossá válik, hogy ez a kaland Takeru életében mérőföldök lesz. A történet során hősinék csinos segítőikkel, bátor harcosokkal és démoni figurákkal is találkozhat – de hogy meddig jutunk el a realitásban, az csak a teljesítményünkötől függ!

### DE MI AZ A DIGITÁLIS KÉPREGÉNY?

A játék kezelése elsőre elég furcsának tűnhet, ezért az 1-es lemez megoldásának ismeretével próbálom meg bemutatni. Az intro után Yamato városban, az utcán

Ebben a játékban a főhős többször is eloyeri jutalmát



(Leszámítva a verhetetlen Knights of Xentart – C), és ezek közül sem volt mind lefordítva angol nyelvre (azokkal a krizkzaks karakterekkel telenyomott programokkal meg enyhén szólva is "lehetetlen" elboldogulni). Eppen ezért időfőleg hat a Sunsoft nevű cég úttörő próbálkozása: megjelentettek egy meglehetősen érdekes programot, amely félig kalandjáték, félig Manga képregény és tökéletesen alkalmas arra, hogy mindenki megismerkedjen a Manga világgal. Ha jól tudom, ezt hívják Interaktív regénynek, és ehhez hasonlóval még nem találkoztam PC-n. Úgy képzeljétek el az egészet, mintha egy izgalmas képregény füzetet olvasgatókat, de időnként csak akkor lapozhattok tovább, ha megoldotok egy bizonyos feladatot (ez így leegyszerűsítve kissé furán hangzik, de ha megnézitek, látjátok, hogy így van). A Takeru: Letter of the Law a leghíresebb japán "digitális" Manga rajzoló, Buichi Terasawa munkája és egy nagyon sikeres képregény sorozat rá épül. A 2 CD terjedelmű játék három teljes történetet (Chapter 1, 2, 3) tartalmaz, de a hírek szerint rövidesen megjelenik a sztori folytatása, újabb három fejezet formájában.

találjuk magunkat, ahol éppen szeszitaldó van. A 3D-s világot Takeru szemszögéből láthatjuk. A képernyőn közeppen, egy kisebb ablakban találjuk azt a helyszínt, ahol éppen járunk, a jobb alsó sarokban pedig egy pajzs alakú ikon, amellyel univerzális segítőtársunkat, Bumbukut (ő az a furcsa kutya, aki repülő csészéaljja is képes átalakulni) tudjuk előhívni, bármikor. A pajzsra kattivalva egy pergamen-menüit kapunk (ez a térkép), amely három részből áll (az eget jobbra-balra húzva tudjuk mozgatni):  
 ■ Az elsőn Takeru "kanji" varázslatait nézhetjük át. Mutassunk rá a jelekre, ekkor a program megmondja, hogy az adott jel mire való (tűz, villám, kard, stb.). Érde-

# MANGA-MÓKA



A jelek és ábrák párosítása után szabad az út a medencéhez





A varázslónő első támadását Takeru könnyedén visszavari

mes a jeleket memorizálni, mert a játék során gyakran van arra szükség, hogy egy szituációban választani kell, melyiket használjuk. Ez tehát a "Kanji harmad".

■ A másodikon különböző 3D-s helyszínekre tudunk belépni, ha a kör alakú ablakokra mutatunk (amikor rámutatunk egy ablakra, az kinyílik és a program bemondja a hely nevét). Ez a "3D-s harmad". A helyszínek között vannak olyanok is, amelyekbe csak a 2-es, vagy a 3-as fejezetben tudunk csak belépni. Van egy rejtett ablak a kör közepén is (ez az azutolsó küldetés), de ez csak a 3. fejezetben nyílik ki, azon-

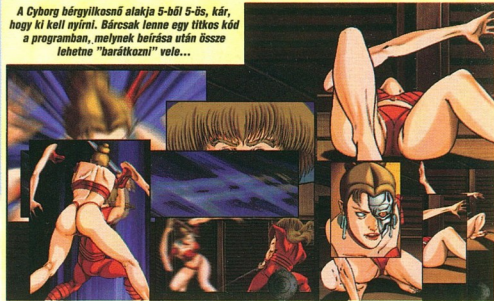
ajtó látható. Ekkor a kép automatikusan átvált – a kis képernyő lejön a bal sarokba – most klikkeljünk a pajzs ikonra. A 3D-s harmadban a bal oldali középső ablakot válasszuk, amely "Genta – a Bábjátékos" házába visz.

■ A 3D-s helyeken a mozgás nyílakon kívül kis kézzel is át tud alakulni a kurzor. Ezzel a kézzel tudunk megfogni-megmarkolni-húzni nyitni dolgokat, ha a bal

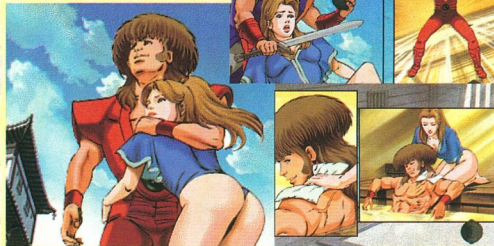
### GENTA THE PUPPET MASTER

egérgombot benyomva tartjuk. Tehát a házban először vegyük fel a pergament a jobb oldali asztalról és olvassuk el (ráklikk, majd szét kell húzni). Nézzünk ki az ablakokon, ha akarunk, majd a bal oldali asztalt forgassuk be úgy, hogy a teafüző hozzánk közel kerüljön. Gyűjtsek be a lángot a forralón (csak rá kell nyomni), tegyük rá a teát, majd miután megjelnek a gőz, öntsünk a teából a pohárba.

A Cyborg bérgyilkosok alakja 5-ből 5-ös, kár, hogy ki kell nyitni. Bár csak lenne egy tükör, hogy a programban, melynek beírása után össze lehetne "harátkozni" vele...



Az események ugyanígy követik egymást, mint egy hagyományos képregényben. Takeru ebben a jelenetben a főszerepet, természetesen nem marad el a jutalma.



# KERU



A meseszerű sztorihöz képest a játékban elég durva jelenetek is vannak (az itt látható levágott csuklójú ípsó például nem is alorengy, csak egy kíváncsi katona, aki szépen porol járt)

kívül itt tudunk kilépni a programból (Quit ablak).

■ A harmadikon a játékban előforduló szereplőket találjuk. Ez a "Karakter harmad".

■ A térképről a Kanji harmad bal szélén található szalagra klikkelve lehet kilépni.

### YAMATO CITY

Ha a kis bizonyos moztatjuk az egetet, a kurzor bármely helyeken dupla nyílálá alakul, ezzel tudunk a helyszíneken előre-hátra mozogni és jobbra-balra fordulni. A város utcáit járva rövidesen (ott, ahol a "negyblábú" pagoda szembe jön velünk) egy kis közjátékunk leszünk szemtanúi, amelyben valamilyen ninja-kiábról van szó. Ezután keressük meg a kis szákutcában végződő sikátort, melynek végén egy

Nézzük meg, mit láthatunk a csészeben! Most már kinyithatjuk a középső, két szárnyú ajtót, ahol megtaláljuk Genta-t. A rövidesen ránk támadó bérgyilkosnőre bármelyik varázslattal rálehetünk. Genta üldözése során ígygezzünk az öt felett manőverezni, kerüljük el a gránátot, majd amikor lehetőségünk van, a Kanji varázslatok közül válasszuk ki a nekünk tetszőt. Ezzel felrobbanthatjuk Genta járgányát. A következő helyszíne automatikusan lépünk, ez pedig a fürdő.

### BATH HOUSE

A kertbe lépve először egy felfüggesztett, csilingelő díszbe botlunk – jegyezzük meg a dallamot, ha esetleg nem sikerül elősore, mozgassunk meg újra. A sarokban áll egy szamuráj-szobor, ennek

nyissuk ki a száját és vegyük ki belőle a drágakövet. Jobbra a sarokban van egy zárt ajtó is, mellette egy bambusz-hangszer. Ezen azt a dallamot kell lejátszoznunk, amit a bejáratnál kifüggesztett dísz produkál. Ekkor kinyílik a furdó ajtója. Az előszobában a padlólapokra klikkelve össze kell párosítanunk a kanji jeleket a megfelelő ábrákkal, csak ez után jutunk el a terem végébe. Tegyük a kristályt az átlványra, majd húzzuk meg a zsinórt – az így megtört fény sugar kinyit egy ajtót. Az izgalmas (több szempontból is) közjáték után a börtönből találjuk magunkat.

### JAIL

A jobb-hátó sarokban, a fal mellett van egy kötőmb – ezt húzzuk a láncok alá. Ragadjuk meg a felette lógó kampós végű láncot, húzzuk le, majd miután beakadt, a másik végével húzzuk fel. A kinyíló gömbben klikkeljünk a kulcsra, ami rövid repülés után kinyíltja az eddig zárt ajtót. Ekkor egy kis kunyhókból álló településre jutunk, ahol nézzünk szét. Igazán új dolog csak akkor történik, miután ki akarunk menni a kapun. Itt egy újabb felmérést következnek, ahol újabb szereplőket ismerünk meg. Később Takeru leskelődik egy kicsit, s rövidesen meg kell mentenie a hercegnőt (a szörnyet gyorsan le kell lőni), akivel kedves kis románc alakul ki. Ez után a történet a következő CD-n folytatódik tovább...

### A JÁTÉKRÓL

A Takeru nagyon egyedi program. Körülbelül 70%-ban film, 30%-ban játék – a kalandjáték része szerintem megállja a helyét (elég változatosak a feladatok, de nem túl nehézek), a film része pedig egy

szérien fantasztikus. A történet érdekes, kissé meseszerű. A grafika teljes egészében Manga, végeredményben egy animált képregényről van szó (nem elhanyagolandó szempont, hogy a hőiségereplők igen csinosak és lengeen öltözöttek!). Nagyon tetszett a zene is. Talán sokaknak fontos lehet, hogy iszonyú alacsony a program gépígyénye: 486DX/66-on is elmegey, 2-szeres CD-vel és WIN 3.1-el. Bőtran ajánlom mindenkinek, aki kedveli a Mangát és hajlandó azért pénzt áldozni, hogy legyen egy interaktív képregénye. Nem ajánlom viszont azoknak, akik a kritikusan hozzászólásokat programokat kedvelik – a Takeru ugyanis egy egyszerű kalandjáték, ilyen szempontból nem is túl hosszú. Azonkívül nem árt hozzá némi angoltudás sem.

(Egyébkont a CD meggy Macintoshon is – C)

MARTIN

**TAKERU**  
Sunssoft Eaglepeak  
<http://www.sunssoft.depon.co.uk>

LÁT VÁNY OSS Á G  
JÁT SZHAT OSS Á G  
SZ AVAT OSS Á G  
Z E N E B Ő N A

Minimum: 486DX/66, 10MB RAM, 2x10 MB  
SUNSoftStatis hangfalok, Win 3.1  
Ajánlott: PPS, 16MB RAM, 4xSD, Win95

Hangulatos Manga sztori, csinos  
csajjalkák. Kár, hogy nem hosszabb

**80%**



Úgy néhány nappal ezelőtt összeszámoztam, hogy a vízisportok szerelmesei milyen programok közül válogathatnak PC-n. Az eredmény igen lehangoló volt, talán még a Big Red Racingben lehetett választani járműként motorcsónakot. A jeget megtörni látszott a N64-re készült Wave Racer, ami a mai napig az egyik legkiválóbb versenyszimuláció konzolon. A játék annyira jól sikerült, hogy már csak azért is érdemes volt megvásárolni a gépet. En is majdnem így tettem, amikor egy barátom hívta fel a figyelmemet az akkor még készülékelben lévő Powerboatra. Telt-múlt az idő, mindenki várta a csodát, s most végre megérkezett hozzánk a kész

egyáltalán mindenem pixel hegyek vannak?! Mi az, hogy kb. 10 frame/sec sebességu a képrészítés, 4 Monster kártya mellett, P166-on, 4 Mb-os videokártyával?! Na ez már nekem is sok, gyorsan leellenőrzöm, hogy valóban megtalálta-e. A program azt a bizonyos kártyát megtalálta, de a "sima" verzió elindításával csak tovább ment fel ennél a pumpa.

### EZ MEG MI ?!

Szóval az előbbi megrázkództatások után (nem tudja rendesen kezelni a 3Dfx kártyákat, hanyag grafika, valamint egy picit illaasssssúúúú...) csodálatos határos módon még mindig egy darabban volt a CD. Miután lehiggad-

senyeket nyolc pályán bonyolítottuk le, ezek a következők: Amazon, Canyon, New York, Harbour, Norway, Japan, England és Monaco.

### MIÉRT EZ A NAGY "SZERETET"?

Teljes elkeseredettségemben megróbbírtam azért felkutatni a program pozitívumait is, de ebből nem találtam valami sokat. Megemlíteném a négy részre osztható képernyőt is, amit csak két joystick esetén tudunk kihasználni. Igaz, ezt sem



A négyfelé osztott képernyő. Kíváncsi vagyok, milyen gépet ajánlanak ehhez a készítőktől!

de akkor már inkább érdemes szert tenni egy N64-re és melletté a Wave Racert. Sajnos mellente nem jószok nagy jövőt a Powerboatnak, és

# POWERBOAT



## ÁMOKFUTÁS A VIZEN!

Monte Carlo továbbra is a Forma 1 városa marad



verzió is. Hogy milyen? Hát nem egy csoda, az biztos.

### MEGLÁTNÍ, ÉS NEM SZERETNI

Az előzetes képek alapján már rögtön látni lehetett, hogy a játékhöz egy kisebb erőmű kell majd. Seráfűtly – gondoltam – hiszen erre találtak ki a 3Dfx kártyákat. A gyorsan installálás után (ami nagyon kedvesen átirkálta a

DirectX 5-öt) izgatottan indítottam el a játékot. Nagy büszkén jelentette ki, hogy megtalálta a gyorsító-kártyámat. Helyes. Ezek után egy igen lehangoló videóbejátszás megtekintésében volt részem, amit inkább jobb lett volna kihagyni a programból (Esc). Gyorsan nekiláttam egy versenynek, de itt végképp elment a kedvem az egésztől. Mi az, hogy a te-reptárgyakon, a vizen és

tan, elkezdtem feltérképezni az opciókat. Van ugyebár a szokásos Multiplayer lehetőség, és van a Start menü (nem, ez most nem az...). Utóbbi alatt rejtőznek a versenytípusok. Az Arcade módban "egyszerű" futamokon indulhatunk, míg a Championshipnél a bajnokságot játszhatunk végig. Ezek mellett még megtalálhatjuk a Shoot-out, a Time Trial, a Challenge, a Slalom és a Practice módokat. Két típusú hajó közül választhatunk, a Monohull (egytestű) és a Catamaran (kéttestű) közül. Az Options menüben a grafika, a hang és az irányítás mellett még ott rejtőzik a Championship felirat is, aminél a nehézség és a körök száma változtathatók. A ver-

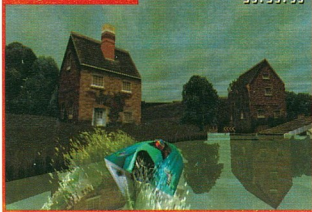
mondanám igazi pozitívumnak, hiszen akit zavar az 1-2 frame/sec-es képernyőfrissítés, az inkább hanyagolja ezt a lehetőséget. Tetszetek a pályákra megjelölő kisebb pontoknak, mint például a víz alá süllyedt taxi, a part mentén helyszínelő rendőrség, úszó bánya a víz alatt, előtünk leszakadó híd, stb... Rengeteg helyen lehet találni titkos átjárókat, levágásokat.

Ezeket nem elég mindig észrevenni, gondolkodni is kell (pl.: az egyik rotnó téglafalon át lehet menni). Szörnyen bosszantó, hogy a vizen lévő szinte összes tárgyon át lehet menni, még a stégek is (a hidak 3-4 méter vastag lábaírói né is beszélnék...). A vizen szépen visszatérőzdik minden, még a hullámok is egész jól néznek, mi az ugratuk után a hajók néha lebuksnak a víz alá, ilyenkor láthatjuk a – sajnos elég igénytelenül megtervezett – vízfeneket. Az irányításról csak annyit, hogy a Screamer 2-ben az autók irányítása közelebb állt a motorcsónakokéhoz, mint itt. Nem értem, miért nem használja ki a 3Dfx nyújtotta lehetőségeket, mint például a bilinear filtering (píxelek "elmosása"). Egyszóval, nem is tudom ki-nek ajánlhatnám ezt a programot. Talán odaadhatjuk legkedvesebb barátunknak, aki szerint az ő gépe alatt nincs az a játék, ami akadozna (mert most majd lesz). Persze megróbbírozhatunk vele a vízisportok művelői is (szőrősök, vitorlázók és társaik),

Ezt nevezik hideg zuhanyoknak...



Az angol pálya néhol egész hangulatosra sikerült



**powerboat**  
Interplay VR Sports  
<http://www.interplay.com>

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

Minimum: P166, 16MB RAM, 34CD, WIN95  
Ajánlott: Kapcsolatok a NABA-hoz...

Tipikus példa egy jó ötlet rossz megvalósítására

**54%**

Gulyás P.



Voltaképp a szárnyúságés január programjára vezethető vissza, hogy az alant terjesztendő ismeretű végül helyet kapott az 576 megszenített hasábjain. Nem mintha a Netstorm game vagy épp túllentő ősi darab lenne, ám rendelkezik egy meglehetősen sajátos tulajdonsággal: kifejezetten az Internetre íródott. Még az alkotók is elismerték a különféle előzetesekben, hogy az egyszerűes pályákat illetve hadjáratokat leginkább gyakorlásra szánták, a játék igazi éretny két vagy több játékos öltökös párharcában villanak elő. Ez persze igen drasztikusan le is szűkítette a potenciális Netstorm-rajongók táborát, úgyhogy a forgalmazók többségét nem is igazán hozta lázba a játék. Mint ahogy annak idején bícs vezérünk, CoVboy sem került igazán állapotba a Netstorm látán – ami a nagy évtelnyűs közepette teljességgel érhető is volt. Am eljött a január,

különösen elvadult fantasy történet keresztződéséből létrejött világot, ahol az élet a felhők birodalmában, hatalmas lebegő sziklatömbökön virágzik. Nimbus világnak vérszomjas istene a Fűrirk, akik a harcban és halálban lelik kedvüket, s követőiket hatalmas városrészerő ruházzák fel. A teljes történet ennél persze jóval részletesebb és érdekesebb, de maga a lényeg igen tömören összefoglalható: egy főpap személyben kell tevénykednünk, célunk az ellenséges pap(ok) meguralozása és épületeiknek elpusztítása lesz. E "meguralozás" persze elég rútdolgot takar: a balszerencés konkurenciát annak rendje s módja szerint fel kell áldoznunk a Fűrirknak, akik ezért cserébe megosztják veünk tudását egy kis részt. Kezdetben ugyanis csak igen kevés épületet tudunk felépíteni, ezek titkát a Fűrirkok titk szóp lassan eltanulnunk. Már ebből is sejtethető, hogy a Netstorm

tok és még sorolhatrám. Ezek mindegyikének meyan a maga jól behatárolható feladata – az ágyútorony például baromi nagyot lő, de csakis egyes vonalban. Amennyiben átlósan mellet építünk egy jóval gyengébb (de 30 fokban tüzelő) korongdobáló épületet, máris nyert ügyünk van. Maga a harc épp ezért sokkal inkább emlékeztet egy lojkaí játékra, minsem egy C&G hangulatu reflexhárszóra. Gyorsnak ugyan itt is gyorsnak kell lennünk, de gondos tervezéssel és némi ravasszággal a jóval erősebb ellenfelek és épületek ellenében is győzedelmeskedhetünk. A már emlegetett épületek természetesen itt is nyersanyagba kerülnek, amit a mindenféle el-



netes játékról is. Természetesen a különféle egyszerűes hadjáratokkal is egész jól el lehet szórakozni, de három-négy főpap vérsé küzdelme az igazi móka. Elméletleg ennél jóval többen is

# NETSTORM

## VIHAR A NETEN

a lapzárta baljós gyországgal közelített, délcég fűszerkesztonk pedig egyre reményteljesebb arccal túrkált a mindenféle demok és előzetesek kupacáiban. Ekkor, két gúgási szálmás pizza és egy riasztón foghás klüvési tv harapófogójában vergődve merült fel bennünk a gondolat: ha megkérve is, de egy röpkén ismeretű tán mégiscsak megérdemelne a játék. Anánál is inkább, mivel a Netstorm szerény véleményem szerint egyike az utóbbi időben megjelent

középpontjában a különféle épületek állnak, ezek megfelelő elhelyezése és kombinálása a játék kulcsa. Az épületekhez tartoznak: a villámhoz, a szélhez, az esőhöz, illetve a naphoz. Ez annyit tesz, hogy egy villám-épületet csakis

olyan helyen húzhatunk fel, ahol a villám, mint ősérő jelen van. Ez alapesetben templomunk közvetlen környékén, ám különféle generátorokkal akár a csatater legtovábbi pontjaira is eljuttathatjuk ezt az ősért. E szabály alól csak a nap-épületek kivételével, mivel ezeket bármelyik ősértől összetákolhatjuk. Maguk az épületek egyébként igen

változatos képet mutatnak: vannak hatalmas, pajzsoként funkcionáló kőbástyák, lötronyok, bal-liszták, léghajóindító támaszpont-

szort, lebegő gejrizekből termelhetünk. Alapesetben a fázószt bányászkodást főpapunk személyesen végzi, de ennél jóval célvezetettebb megoldás néhány gólem legyártása. Ezen lények gyorsak, erősek és meglehetősen szívósak – tehát mindenféle és -fajta cipekedésre kíválóan alkalmasak.

Tán az egész játék legérdekesebb része a tetris-elemekkel megspékelt területfoglalás. Adott néhány jókora lebegő szikla, de az ezek közti útvonalakat nekünk kell kiegészítenünk. A

nyumulhatnak egymás ellen, de a magyar vonalak és a zúzóított szervek miatt ezt csak a legfanatikusabb és legnyugodtabb természetű játékosoknak ajánlom. Ha már itt tartunk: az Activision központi szerverét mindenki MESSZIRE kerülje el, engem öt próbálkozásból kb. négyeszer dobott ki, de azért igencsak kedélyromboló élnem. A játékosok szintje megegyezik az eddig legyőzött (és feladott) papokéval, tehát úgy számoljuk, hogy egy 8-10 szintű ellenfél már rendkívül kemény épületekkel rendelkezik. Alacsony szinten úgy ezért nagyon válogassuk meg, hogy kivel állunk le a pofokodni, mivel a kezdetben rendelkezésünkre álló építmények nem igazán versenyképesek. Egyébként akad egy csomó 30-40 szintű emyén stúlo alak, akik kifejezetten a kezdő játékosokra specializálódtak...

Hát, akkor egyelőre emyit a Netstorm. Jómagam még igen hosszan eldörgöltem volna erről a valóban kiváló anyagról, de egy oldalra sajna csak ennyi infót tudtam beszúrni. A program szerintem egyike minden idők legjobb stratégiai játékaiknak, csak hát az a fránya momentum nagyon kell hozzá. A előbbieken már emlegetett lojkaí elemek hála a Netstorm meg a legdörzsöltebb hadvezérek is jó időre lekötött, szóval nem a egy esteés játék. A külsőn korrekt, a belbels lenyugodtón eredeti – melegen ajánlom minden lelkes stratégának.



legeredetibb és legszinvonalasabb stratégiai játékoknak. Maga a cselekmény helyszíne meglehetősen érdekes: képzéljünk el egy Verne-könyv és egy

Az állhatáború kezd igen kellemetlen fordulatot ölteni



Eszt a gejrizemszort még igen parázs harcok fognak dúlni

bal felső sarokban lévő kis hídtelemből kiúszhatjuk fel leendő úthálózatunkat, melyhez a későbbiekben épületeinket is csatolni fogjuk. A hídtelemeket természetesen el is forgathatjuk, s nem sokkal felhárszadástuk után a gép új sor-sor, terjeszkedni tehát a végtelenségig tudunk. Illetve ez mégsem igaz, mivel a semmi fölött lebegő végtelen úttáblirntusok sajna hajlamosak a leszakadásra, így nem árt alkalomatúán "vög-zíteni" őket néhány fix ponthoz – sziklához, gejrizeim vagy épp épületekhez. A leszakadás kockázatát növeli az is, ha hídtelemeink romosak, ezt egyébként apró repedések jelölik. Az újonnan kiörsölt elemek egy rövid ideig romosnak minősülnek, épp ezért a túl szapora építkezések nem egyszer igen kínos halesetekben végződnek. Egyébként kiváló taktika az ellenfél kulcsfontosságú csomópontokon lévő épületeinek le-rombolása, mivel ez igen komoly hídszakadásokhoz vezethet. Mit mondjak, van egy kevés kombinációs lehetőség a játékban...

Na, kezdék kifutni a helyből, úgyhogy zárszóként gyorsan ejtenék még néhány szót az Inter-

**netstorm**  
Activision  
<http://www.activision.com>

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

Minimum: P3D, 16MB RAM, P.A.C.D. WIN95  
Ajánlott: P3D, 32MB RAM, WIN95 kompatibilis hardver, 32 GBD memóri

Egy jó ötlet még mindig többet ér egy intenzív reklámkampagnálnál.  
Szerencsére...

**89%**



# ZORK

Kicsit megilletődve érzem magam, amint a billentyűzethez csapok, hogy egy helyre kis ismertetőt kerestek a Zork – The Grand Inquisitorról, lévén talán az egyik legjobb kalandjáték sorozat legújabb hajtásáról szó. A Zork univerzumra alapozott játékok első darabja majd két évtizeddel ezelőtt meg, és azóta már tizenhárom történetet építettek rá, legutóbb például a Zork – Nemesist (legalábbis ezt állítják a készítőik, és én leszek a legutolsó, aki vitába száll velük). Természetesen a grafikai kivétel az első részek óta némileg változott, lévén azok kizárólag szöveges játékok, más egyébként nem különösebben: a játék alaphangulatát talán Terry Pratchett 'Discworld'-jéhez tudnám hasonlítani, amelyet nyakonöntöttek azzal az elképzeléssel, hogy a játékosok feketé humorral, ami mondjuk Kurt Vonnegut, Jr. vagy Joseph Heller regényeivel lengi be. (Aki esetleg nem ismerne a kultúra fentebb említett gigaszát, kéretik sűrűsöpen pótolja mulasztásait!)

Már az installálás is roppant bájos momentum, különös tekintettel a Frobozz Electric által gyártott igen csak barátságos installáló útmutatásaira, amely több elmeséző-lalás között azt is tudatja a felhasználóval, hogy amennyiben nem telepíti fel a játékot, az roppant káros hatással lesz az ő, a családja, a barátai és tulajdonképpen mindenki számára.

## A DILINYÓSEK KERETTÖRTÉNET

Az indítás után következésképp intronózi is szenszális darab a maga nemében: a harminces évek Németországának nagyi programjából, II. világháborús filmhíradókból és néhány

A Földalatti Birodalom kapujában igencsak furcsa kinézetű a korlát



kiegészítő felvételből összeválogott filmből tudjuk meg az új kaland előzményeit. (Mielőtt Zorkban gyakorlatlan olvasóink valami történelmi környezetbe gyávozott dologra kezdenének gyanakodni, jelezném, hogy Zork világa teljesen a képzelt szüleménye.) A propagandaminisztérium boldogan jelenti, hogy Port Fozzle városkájja felszabadult a mágia átkos uralma alól: a város harmadik Dungeon Mastere elfogadta a dicsőséges Főinkvizitor rendkívül előnyös ajánlatát egy hosszabb pihenést illetően, melynek helyszíne egy igen lakályos ingatlan. Az ingatlan kényelmét csak növeli rendkívül előnyös fekvése a föld alatt, továbbá egy rakás dekoratív vasrúcs, amely természetesen az ott pihenők maximális nyugalmát hivatott fokozni. (Mondjuk mondhattam volna azt is, hogy az ex-városatyát bedugták egy föld alatti hőrtönbe, de mindig szerettem körülményesen fogalmazni.)

Haladóktalan hangulatjavító intézkedések is történnek: a lakosság kötelessé hatóságilag jól érezni magát. Ehhez a leglisztább módszer, hogy mindenki beszerezze magának egy Frobozz Electric által gyártott hangszórót, amelyen egész nap kötele a propagandaadást hallgatni. Bárminemű mágia használata betiltatik. A kijárást betiltatik. A betiltatás betiltatik. Minden betiltatik. Aki pedig bármilyen törvényellenes dolgot követ el (vagyis bármit elkövet), az haladóktalanul "totemizáltatik". A totemizálás a Frobozz Electric által szabadalmaztatott eljárás, amely a totemizáló (made by Frobozz Electric) segítségével kiküszöböll azokat az állampolgárokat, amelyekben az a téveszema merült fel, hogy bármihez is jogguk van. Nyilván roppant kellemes dolog lehet, bár azt tegyük hozzá, hogy még egyetlen totemizált sem tért vissza polgártársasággal megosztani az eljárás apróbb részleteit – ki tudja, hogy hogy miért...

## KEZELÉS

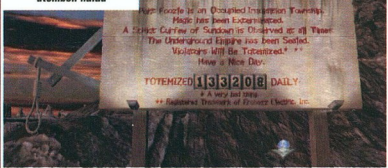
Itt csöppetünk a történetbe, amint szomorokunk egy átkeszedődesben, amelynek egyik ága Port Fozzle felé vezet, a másik pedig Mähova (igen, így hívják a helyet). A feladat szinte magától értetődik: meg kell döntenünk a Főinkvizitor hatalmát, viszont kell állítanunk a mágia tisztességét, miközben lehetőség szerint elkerüljük a totemizálás procedúráját. Ha sikerrel vesszünk minden akadályt, talán még Frobozz Electric-részvényekhez is juthatunk... Jó húzásainkat a program pontozza, továbbá a pontjaink függvényében bizonyos rangot is kapunk, ami a játék végére már Dungeon Masterre emelkedik. Kezdetben ez még nem fenyeget, mert egyelőre mint a Frobozz Electric kiváló minőségű porszívót értékesítő utató ügynök szerepelünk – és ez tudvaleg egyetlen fantasz kalandjátékban sem különösebben kemény karakterosztály...

Az irányítás a lehető legegyszerűbb: a pointer nyíllal változva mutatja a lehetőséges haladási irányokat; sárgán világít, ha valamilyen tárgyat tudunk az adott helyen használni; illetve közéé változik, ha a tárgy felvételére vagy valamilyen akcióra (meghúzás, meglökés, megilyen) van lehetőség. A tárgyainkat a jobb clickkel elérhető tárgylistánba lehet tárolni, de itt találok még néhány egyéb opciót is: Frobozz Electric gyártmányú tárgyvizsgáló berendezés: valamely tárgyunkat ráhúzza alaposabban megnézhetjük, illetve alkalmassint bővebb információkat kaphatunk róla. Ezt mondjuk nem

A 'szőlőhöz'Főinkvizitor' babo ugyan igen mós, de igencsak gyűlékony



Közérdekű hirdetőtábla: a totemizálás szörnyű lassú ütemben halad



tartom különösebben szerencsés ötletnek, vizsgálatra kiválóan megfelelő volna egy jobb click a tárgylistánba.) Egyébként ebben a szerkentyűben lehet két tárgyat összekombinálni is.

Lámpás: Minden Zork-rajongó elmaradhatatlan felszerelése. Eleinte vannak apróbb problémák vele: először is ügyebár hiányzik, szóval előbb meg kell találnunk; utána rájövünk, hogy nem igazán világít, tehát meg kell javítatnunk; végül pedig úgy kell visszalopnunk. Emé hehercbák után viszont már tökéletesen világító alkalmatosság földalati túrnék esetére, sőt, az sem kizárt, hogy egyszer csak bemutatkozik, mint egy KASTKSZ (Arctolan, Kortalan, Semleges-nemű, Többértelmű, Kalandező Személyiség) szelleme – vagy netán ezek mi lennénk? Majd kiderül.

Varázskönyv: A kúba leszállva kapjuk meg egy Y'Gale nevű kedves, ámde enyhén szörközött hölgyöt, akinek egyébként saját, külön bejáratú visszhangja van. Értelemszerűen a varázslatainkat fogjuk tárolni benne (már nem a hölgyben, a könyvben). Varázslatokból három tí-



# THE GRAND INQUISITOR

## HATÓSÁGILAG BETILTOTT MÁGIA

pus van: magas (átalakítás), közepes (értelmezés) és mély (teremtés). Először három darab van a könyvből feljegyezve (az ajtónyitói Rezovót egyből üzembe is helyezhetjük), de a későbbiekben néhány scrollt begyűjtve számos új darabbal bővíthetjük mágikus tudományunk tárházát. A könyvből lapozgatva megtaláljuk a varázslat leírását (amiből rendszerint következik is alkalmazásának módja), használni pedig "memorizálással" (vagyis egy sima klikkkel) és a célpont kijelölésével lehet. A memorizálás csak rövid ideig tart, szóval a varázslat alkalmazásával ügykezni kell. Pár varázslat egyébként csak egyszer használható.

**Totemek:** A totemizálás végtérmekek. Mindegyiknek megvan a maga sajátos, szomorú története, amelyet felvételük után szívet tépő (vagy rekeszizom szagató) videóbejtszások mesélnek el. Okkult tudományokban hívók buzgógn gyűjtik az ilyesmit...

**Pénc:** Zork világának konvertibilis valutája a zorkmid. Beszerzésének igen ostoba módja lenne a munka, de attól szerencsére minden tisztességes kalandor

tartózkodik – egyszerűbb nyerményjatekban szert tenni egy nagyobb összegre.

Ennyit az irányításról, akár kezdetűk is a kalandot. Mivel T.J.J. rossz szokása szerint rajtaütészerűen megszálta a Cinkelt Lapokat a Tomb Raider 2-vel, a teljes megoldást most elnapoljuk márciusra. Ennek elsősorban terjedelmi okai vannak, mert ugyan a játék elég lineáris, de hihetetlenül hosszú – ráadásul kalandjátékoktól meglehetősen szokatlan módon nem kevés-szer el is lehet halálozni benne. Ilyenkor a program átvált a hűsz évről ezelőtti Zorkok kezelőfelületére, és úgy nyilvánítja öszinte részvétét az elért pontszámunk és rangunk kíséretében. Nem árt tehát néha izembe helyezni a Frobuzz Electric által gyártott Save opcióit.

### TIPPEK

Egy pár ötlettel szolgálnék a kezdéshez azoknak, akik nagy bátran nekvivágnának a játéknak:

- ha ordít a hangszóró, a házban nem hallják az odakint siündörgő sórtolvajt;
- Port Fozzle-ban műanyaggal pecáznak lámpásra (ez mondjuk kicsit elmeszen hangzik, de így igaz);
- szivart lopni nem szegyen, ha a házigazda nem figyel;
- tűz vagy a Főinkvizitor csatlósai ellen egy hordó hasznos bővíthető hely lehet – mindkettő ellen meg pláne;
- a harmadik oszlopon nem egy összefüggő mű tájképet, hanem egy ablakot kell kirakni;
- a térkép-eltelepor-tálgathatsz a már ismert helyszíneken lévő telepor-tok között (itt egyébként

van egy bug: közvetlenül a telepor-előt nem lehet jobb clickkel átváltani az inventoryra, szóval vegyük mindig kézbe a térképet, mielőtt oda-lépnénk);

■ látam már dohányzó "biztonsági őrt";

■ a metró-térképen való eligazodás-ban sokat segít egy magyarázó varázslat;

■ nézd meg a csontváz bal kezét Hades állomásán;

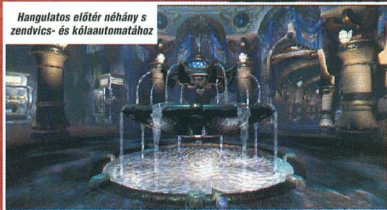
■ ha hirdeten az az érzédes támad, hogy körbe-körbe kőrécálsz, akkor a legjobban teszed, ha mondjuk visszafelé indulsz el;

■ nézd meg milyen színe van a végtelen hosszágúnak tűnő folyosó bejárata feletti feliratnak. Na ennyit indításnak, majd legközelebb Kiveszűzik részletesen.

### ÉRTÉKELÉS

Mindent egybevetve, teljes mértékben meg vagyok elégedve a ZGI-vel. Grafikai kivitelezését tekintve a szerzők mondjuk nem csináltak különösen újat: minden egyes helyszín egy-egy rendfelfedező, amelyek között mozogva egy videó biztosítja a kapcsolatot, a színeszek által megsemmélyesített főbb szereplőket pedig blackbox-technikával rögzítve, néhány effektvel megspékelve pakolták ki a hátterekre. Amit csináltak, azt viszont tökéletesen csinálták – és nekem ennyi bőven elég. Mellesleg nagyon tetszik a grafrikák hagyományosnak nem igazán nevezhető stílusa, és a hangulathoz rendszerint kiválóan illeszkedő aláfestő zene. A lépten-nyomon elsíthott hol sülyos, hol meghökkenető poénok pedig még az erősebb idegrendszerrel

Hangulatos előtér néhány szendvics- és káloautomatához



Nekem valami az sárga, hogy erre az állomásra már elég régen nem érkezett vonat.



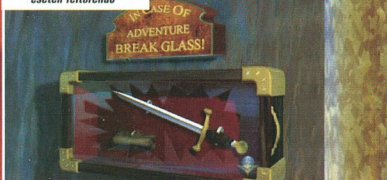
rendelkező kalandorokat is komolyan megviseli. Az egész úgy jó, ahogy van. A Blade Runner és a Curse of Monkey Island mellett szerintem az utóbbi idők legjobb kalandjátéka.

(Egyetlen ijesztő dolgot találtam benne, de az már tényleg egy kicsit morbid: lehet vele multiplayer játszani, akár Interneten keresztül is. Ezt inkább nem, erőltetem.)

CoVboj



Sajátos segélydoboz: "Kalandorok feltárási" szöveg



### zork the grand inquisitor

Activision

<http://www.activision.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATÓSÁG  
ZENEBONA

Alkotók: PHO, IGARI RAM, JST, WINDS, SH-komputálháló, hangok: Kégy

Tökéletes prezentáció - megéri a pénzt!

90%





**M**ostanában, amikor "enyhe" túltengés állt be a repülőgép szimulátorok frontján, igencsak fel kell kötnie a gatyamadzagot egy olyan fejlesztőnek, aki ebben a tülekedésben önjait részt venni. A sikerhez vezető rögös út mind a témát, mind a kivitelezést tekintve két alternatíva közül választhat: vagy a manapság rendszerben álló (vagy a jövőben rendszerbe állított) gépeket repteti be a reménybeli vevővel – vagy visszanyúl a múltba; továbbá vagy a rendelkezésre álló lehető leg-

mésztesen mind a Szovjetunió, mind az USA igyekezett az országot saját érdekszférájában megtartani, és ennek a páréves huzavonának az lett a vége, hogy 1950. júniusában nyolc észak-koreai, "népi demokratikus" hadosztály átlépte a demarkációs vonalat, hogy egyszer s mindenkorra megoldja ezt a problémát. Három nappal később az ENSZ Biztonsági Tanácsa úgy döntött, hogy megvédi az országot a kommunista inváziótól, és az USA csapatai szakszerűségeket, a világ csendőrei-



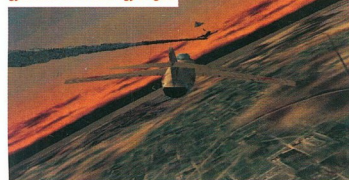
A Sturmveikban így döntött a pilóta, hogy neki ennyi elég is volt a misorból (a géppuskás még bírja)

# KELETI "K

kant fel a MIG-15, a jenkinek pedig az F-80 Shooting Star és a később legendássá vált F-86 Sabre, hogy csak az ismertebbeket említsük. Az új, nagy sebességű harceszközök a régi harcejárásokkal társultak, ami érdekes dolgo-

multiplayer játékot, illetve azonnali reptelést. Utóbbi esetben azonnal egy légitámaszpontba kerülünk: egy négy gépű állás, veterán Sabre-költelék vezetünk harcba egy két La-7-ből és 2 Jak-9-ből álló, zöldfüllű formáció ellen – ezt akár a légiharc gyakorlásának is felfoghatjuk, mert az ellenfeleink kábé annyi esélye van, mint egy reumas teknőcnek egy agyárversenyen. A multiplayer-játékban összesen né-

Fordult a kocka: most a MIG-győzelmek mellé kerül egy strigula



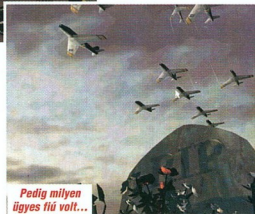
A műszerfalon most tényleg minden fontos információ szerepel – kár, hogy így nem látok ki...



jobb konfigurációra fejleszt a maximális vizuális élvezetre koncentrálva – vagy pedig egy középkategóriás gépre optimalizálja a játékot, és elsősorban a játszhatóságra koncentrál.

az Eagle Team mind a két szempontból a B-verziót választotta Sabre Ace című játékánál. A helyszín meglehetősen kuriózumnak számít: a modern és II. világháborús gépek dőmpingje helyett egy olyan történelmi időpontot választottak, ami tulajdonképpen eddig teljesen kimaradt ebből a játékkategóriából – nevezetesen a koreai háborút. Az 1950-55 között lezajlott összecsapás – a vietnamival karöltve – bizony pályázhatna a "minden idők legértelmetlenebb háborúja" címre. Kiváló oka a két szuperhatalom hidegháborús politikája volt: Koreát Japán II. világháborús legyőzése után két megszállási övezetre osztották, mindaddig, amíg "szabad" választások útján nem egyesülhet. Ter-

kat eredményezett: ugyan nem került bevetésre különösebben nagy számú légi armáda, a Jenki pilóták jóval több sorozatot löttek el Koreában, mint a II. világháború összes hátszinterén együttvéve – mégis csak negyvenen értek el ötnél több légi győzelmet (a II. világháborúban harmincszor ennyien). Na, most már szépen körbejártuk a helyszínt, itt az ideje, hogy mi is személyesen átéljük a sugárhajtóműves reptelést hőskorát.



Pedig milyen ügyes fliú volt...

mindenki ugyanott állt, ahonnan elindult. Közben sikerült generálni 3 millió halottat és sebesültet, amelynek majdnem a fele a polgári lakosság sorából került ki. Tehát sok értelme nem volt a dolognak, hacsak nem annyi, hogy a két szuperhatalom éles körülmények között próbálhatta ki újonnan hadrendbe állított fegyvereit. Ez különösen vonatkozott a légierőkre, hiszen ebben az időben kezdték meg felváltani a II. világháborúból maradt légcavarsó gépeket a modern, sugárhajtóműves masi-

gyen vehetnek részt a szokásos kapcsolati módokon (soros port, modem, TCP/IP és IPX protokollok). Természetesen reptelés előtt aprólékosan konfigurálhatjuk a környezetet, a játékosok által reptelt géptípust, a formációban elfoglalt helyüket, stb. A multiplayer-opcióval kapcsolatban akad néhány fenntartásom. Rendben van, hogy manapság már elmaradhatatlannak számít minden rendű és rangú játékkategóriában a többjátékos lehetőség, mert különben feláldoz a t. vásárlóközönség – de szerintem itt nem igazán szerencsésen sikerült kielégíteni ezt az igényt. Egyrészt: négy játékos

Miután átkecmeregünk az elmaradhatatlan introzón (mert átugrani nem lehet – ha egyszer megírjuk, tessék meg is nézni!), indíthatunk egyéni karriert,



Deli Mustangon zordanon szánja az eget 363 deg 1939 ft







## NYELEM

nem különösebben nagy szám; másrészt: a nem-számitógép irányította játékosokat csak ugyanabba a kötelekbe lehet besorolni, azaz multiplayerben ki-az-az kooperatív játékok játszhatunk a számitógép ellen, deathmatchet nem; harmadrészt: jó dolog, hogy tetszés szerint konfigurálható a környezet, de nem mindenki szeret ilyen apróságokkal szöszmötölni, szóval igazán gyárt-hattak volna néhány kész pályát (netán

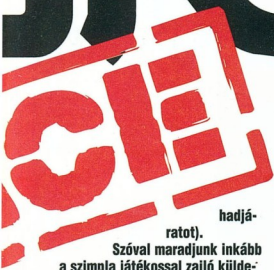
irányítást. Ha ezeken sikerrel túles-tünk, mehetünk éles gyakorolatra. A lé-giharc gyakorlásánál a már említett öt vadászgép közül választathunk saját gépet, továbbá a teljes listából ellen-séget. Ha valaki esetleg nem igazán értené tökéletesen angolul, annak nem árt benéznie a repülőtérre az ellagott barakkba (Briefing), ahol egyrészt szövegben, másrészt pedig tőrök segítségével is megkapja az akció részletes

nincs válogatás a gépek között, azzal repülünk, amelyik az aktuális karrierben éppen a rendelkezésre áll. Jenki gépet irányítva kicsit bővebb a fegyver-választék, mert míg a szovjet gyártma-nú gépek csak gépágyúkkal és 250 kg-os bombákkal rendelkeznek, addig az amik 500 kg-os bombákat, rakétákat és napalmot is használhatnak.

A játék legérdekesebb része természetesen a karrier, amikor folyamatosan kapjuk egymás után a vadász- és vadászbombázó küldetéseket. A siker bevetésekért természetesen itt is különféle plecsniket és érdemrendeket gyűjthetünk be (közülük posztu-musz kitüntetésekkel is), elő-léptetnek bennünket, újabb és modernebb gépekkel szere-

van szerencséje a játékosnak élvezni. A kezelés már egy kicsit neuralgiku-sabb pont: természetesen a szerzők most is majdnem a billentyűzet teljes egészét kihasználják valamilyen funk-cióra – csak győzzé megτανunni min-denki, hogy most a tartályokat dobta le, vagy katapultált... Az irányításhoz melegen ajánlok egy profi, szimulátor-hoz gyártott joysticket, mert a kurzor-billentyűkkel roppant idegesítő a ma-nőverezés, már csak azért is, mert néha nem egészen volt egyértelmű, hogy most tökéletes simuláció, vagy a könnyed játszhatóság volt-e a szerzők

# BEKÉSZ



hadjá-ratolt).

Szóval maradjunk inkább a szimpla játékosokkal zajló küldetéseknél, amelyekből indíthatunk tréninget, karriert, egyénileg kialakított bevetést, valamint megismerkedhetünk a játékban szereplő gépek technikai paramétereivel. Az utóbbi listában fel-lehető tulajdonképpen az összes, a koreai háborúban bevett vadász- és bombázógép, de ezekből csak öt vadászgépet repülhetünk mi is éles bevetésben: az F-51 Mustangot, az F-80 Shooting Star-t természetesen az F-86 Sabre-t az USA színeiben, valamint a Jak-9-est és a MiG-15-öt a vörösök oldalán harcolva. Az említett géptípusoknál megfelelő tréninget is vadász vagy vadászbombázó szerepkörben indíthatunk: gyakorolhatjuk a légharcot, a földi célpontok elleni támadást, a navigációt, valamint a manőverezést és a fel/leszállást. Az utóbbi két gyakorló-opcionál nem harci gépet, hanem egy gyakori masinát irányítunk (az amerikaiaknál T-6 Texant, az oroszoknál Po-2-t). Célserű egyébként azokkal kezdeni, mert egyszerű és rájuk keresztül ki-adott, másrészt szöveges instrukciók alapján sajátíthatjuk el a repülőgépet



leírását. A gépek kiválasztásánál be-líthatjuk a két kötelek nagyságát (1-4 gép), továbbá a gép kötelekben elfog-lalt helyét. Ez itt azért lényeges, mert ha parancsnoki pozícióba válszunk ma-gunknak, akkor akció közben a rádión különféle parancsokat adhatunk ki az alárendelt gépeknek (az egyes sorszá-mú repülő egyrészt az első két gépből álló géppár, továbbá az egész kötelek parancsnoka, a harmadik pedig a 3-4 számú géppár). A bevetés négy nap-szakban (nappal, éjszaka, napkeltekor és napnyugtakor) történhet, továbbá megadhatjuk a két ellenséges kötelek távolságát és kezdeti magasságát is, a Realism panelben pedig szabályozhat-juk az akció nehézségi fokát (végtelen üzemanagy, löszér és rongálódás, vala-mint a pilóták tudásszintje).

A földi célpontok elleni gyakorlásnál

A Shooting Star alacsonyföldmúdszáll kedveskedik az észak-koreai olvtársaknak

Akármineyre is impresszívek a külső nézeti képek, leszállni kicsit körülményes volúk (még szerencse, hogy az egy felszállás)



célja (néha úgy tűnt mindkettő – néha meg úgy, hogy egyik sem). A játék tehát kiváló választás, ha egy közép-kategóriás gépen akarsz egyéni küldetéseket repülni, néhány kuriózumnak számító géppel. Multiplayerre inkább az Air Warrior ajánlanám helyette, erőművekkel és 3D-kártyával rendelkezhető milliomosoknak pedig az F22 ADF-et.

CoVboy

**sabre ace**

Virgin Eagle Interactive  
http://www.vie.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95,  
Win98 kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4x-CD, 3D-kártya

Kategóriájában a közepeszerűség  
csúcsa - jó értelemben véve

**80%**

lik fel a századunkot (néhány küldetés túléleve átnyergelhetünk Mustangról Shooting Starra vagy Sabre-re) – vagy esetleg lefokozás csekélységünk. Azonkívül természetesen, hogy saját repülőgépeket nem durrogattunk le, az amerikai pilótáknak ugyanis vigyáznuk kell arra, nehogy betévedjenek a kínai légtérbe, a ruszliknak pedig nem szabad ellenséges terület felett katapultálniuk.

Térjünk át az értékelésre. A játék tökéletes sebességű produktát a tesztelésre használt mezei P133-on, bár tegyük hozzá, hogy a külső nézetekből a felszín textúrái azért hagynak némi kívánnivalót maguk után (a repülőgépek élethelessége viszont tökéletes). A grafikánál maradvá, nagyon tetszett még az a hatalmas mennyiségű renderelt állókép, amit az állandó töltőgetés alatt



Van-e annál szebb dolog a világban, mint mikor egy rég kihaltak hitt műfaj ismét feltámad? Bennem például számos kellemes, régi emléket idézett fel a MageSlayer, mikor először megpillantottam. Gondolom sokan emlékeznek még a manapság nem túl divatos shoot'em up-stílusra: adott volt az egy irányba scrollozó felülnézeti játéktér, egy apró figura, egy nagyböbördőre való ellenséges érzületű lény – a többi már mindenki kitalálhatja. Persze az őS-PC annak idején még nem volt igazán ideális az efféle játékokhoz (mondjuk akkoriban még semmilyen játékhöz nem volt ideális, de ez más kérdés), s az ottani Commodore gépek halála egyúttal a műfaj végét is jelentette. Ehhez képest viszont ugyancsak meglepett a MageSlayer, mivel a Raven programozói mindezzel mit sem törődve egy vérből shoot'em up anyaggal rukkoltak elő. Egyébként ezt a gárdát terhelte a felelősség többször a Hexen sorozatért is, ami ugye nem egy rossz ajánlólevél. A gond csak annyi, hogy a kellemes emlékek és jövővű fejlesztők ellenére a MageSlayer nem egy túl meggyőző darab. Legfőképp a grafikája nem az, holott ennél a stílusnál tán ez a legfontosabb szempont.

### MOST AKKOR 3D, VAGY SEM?

Az igazat megvallva a fenti kérdés ötlött először eszembe, mikor megpillantottam a MageSlayer-t. A játék során ugyanis végig olyan érzésem volt, mintha egy NAGYON ősi lövöldözős játékra rászabadítottak volna néhány NAGYON lelkes grafikusot, s e szentségtelen frigy eredményét nyakon lötyintették volna egy kis "3D-szószal". Adott egy teljes mértékig 2D-s, szabadon behártható játéktér, néhány lépcsővel és felülről behatóg keresztgerendával megspékelt – tehát a gyomorkavaró szintkülönbségektől aligha fogják el tériszonyos görcsök a játékoszt. Az alkotók ennek ellenére minden tölük telhető megtettek, hogy térből érzetet kölcsönözzenek a játéknak, de hiába: ha magával az alapkonceptió van a baj, akkor már igen nagy a gáz. A te reptárgyak és a falak hiába térbeliek, ha ugyanazt magáról a pályák felépítéséről aligha mondhatjuk el a MageSlayer nem, hogy nem 3D-s játék, igazából még 2.5D-snek sem nevezném. Eh-

hez mérten kissé rejtélyes az a tény, hogy a MageSlayer nem csak támogatja, hanem nagyon is jó néven veszi a 3DFX-es kártyákat. Rendben, a textúrák számolásánál, a körülnézésnél és néhány diszkrét megjelenítésénél valóban jól jön ez a kis kütyü, de ennek ellenére nem igazán használja ki a benne rejlő lehetőségeket (ha teszem azt a Myth-hez hasonlóan szabadon változtathatnák játék közben a perspektívát, akkor egy szót sem szólnék). A Pandemoniumban példának okáért zseniálisan oldották meg ezt a problémát: maga a cselekmény egy síkban zajlott, ám a szédítő perspektíva-váltásoknak hála, még a legkritikusabb szemlélet is majd belefagyott a székébe. A MageSlayerben lyesmíri szó nincs, szerény véleményem szerint az alapötlet teljes egészében elhibázott, s ezt néhány valóban szép teréptárgy illetve effekt aligha feledteti.

### MAGA A JÁTÉK

A játékmenet teljes mértékig a már emlegetett shoot'em up hagyományokat követi, tehát különböző szellemi mélységekre senki nem számítom. A háttértörténet a maga módján egész tanulságos darab, bár a játék egészét nézve különösebb fontossággal nem bír. A főgonosz ezúttal egy Loré Tha-

sorsa érdemes játékoszt a megszerzendő ereklye társaságában, így hogy nem árt a hosszú kalandozások során összeszedett extracuccokat ez efféle, keményebbnek ígérkező harcokra tartogatni. Érdekes újítás, hogy a Hexen-2-höz hasonlóan a MageSlayerben is négy különböző karakter közül választhatunk, akik különböző karakter közlő válaszlatokkal és képességekkel bír-

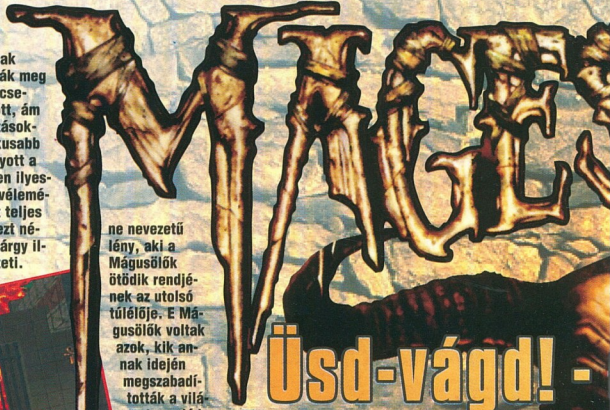
Taktikus kalandozók nem rontának, hibébeállítás módjára a termekbe...

Flame

A küldetéseket kinszó ereklye roppant szimpatikus fizimiskával rendelkezik

Exhibite

A pákok még nem jelentenek különösebb veszélyt, de a kögolyó viszont igen csúf dolgokra is képes



ne nevezetű lény, aki a Mágusölők ötödik rendjének az utolsó túlóloje. E Mágusölők voltak azok, kik annak idején megszabadították a világot a galád csuhasók rémuralmától, még ha ezért az egyik rendnek pusztulnia is kellett. Sajna Lore

Thane ezt a dolgot kissé másképp fogta fel, szírinte

ugyanis igen csúnya dolog volt a többiek részéről, hogy cserben hagyták szövetségüket. Epp ezért, mintegy nevelő céllal, szörnyetegek egész hadát idézte meg, s öt nagyhatalmú ereklye birtokában szörnyű dolgokra készült (vagy valami lyesm). Na, e rendkívül eredeti történet alapján gondolom mindenki kitalálta, hogy a szörnyetegeket ki kell lrtani, az ereklyéket összeszedni, Lore Thane-t pedig társal után küldeni. Maguk a pályák is rendkívül összetettek és változatosak: ki kell lrtani az ellenfeleket, összeszedni az extrákat, meghúzni néhány kapcsolót és megkeresni a pályá végé teleportot. Amíg minden ötödik pályá végén egy formás kis főellenfél várja a jobb





nak. Ez mondjuk nem egy rossz ötlet, ám alapvetően túl sok különbséget nem fedtem fel az egyes figurák között. Az igazán megvalíva a leg-szembeszűzőbb eltérést a varázslóvédekkel színezzük mutatók. Az már csak hab a tortán, hogy karakterenként három különböző varázslat-maszolázhatunk – ami ugye szintén nem

egy szemképrásterítő választék. A varázslatok használatával egyébként folyamatosan fogyatkozik a manánk is, így az igazán pusztító igékek nem árt csinyján bálni. Mi több, a gyengébb szörnyeket nemegyszerűséggel agyon is verhetjük, mivel hősünk a különféle furmányos varázsigéken kívül a közelharchoz is konyít egy keveset.

latokkal bírunk, mint marcona hőseink, ugyanakkor viszont oly ostobán mozognak, hogy azt rossz nézni. Minden további nélkül berohannak az összezáródó falak közé, odaállnak a hatalmas kalapácsok alá – egyezőval a legkevésbé sem veszik figyelembe környezetüket (a fondorlatos játékosok ezt maximálisan ki is használhatják...). Magát az irányítást egyébként alaposan megnehezíti ez a már emlegetett gyors tempó, mivel egyszerűen kell(ene) manőver-

üzemző a "Capture the Relic", ahol is két csapat igyekszik a másik erekléjét elrabolni és saját bázisára menekíteni. Tök jó, egy csomó játékos lövi egymást

A lehető legteljesebb közönség, össze-vissza üzengetve – ennek legalább megvan a maga sajátos hangulata.

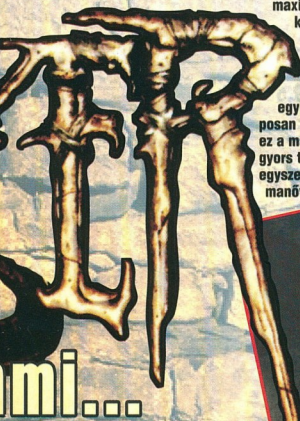
### ÉRTÉKELÉS

Hát, túl sok pozitívumot eleddig nem tudtam összeszámolni a MageSlayer kapcsán, s ez bizony nem a véletlen, hanem az ösztönös újságról rosszindulat műve. A játék a maga műfajában ugyan nem egy rossz darab, de körülbelül annyi egyedi ötletre és szellemességre lelhetünk benne, mint egy különösen leépült brazil szappanoperában. Vagy még annyira se. Taktikázi teljesen szükségtelen, a jó öreg "folyamatosan hátrátnak és lövünk" módszerrel jórómán minden ellenfél kivégezhető. Logikai feladványok egyáltalán nincsenek, a játék lényege igen tömören összefoglalva: löj mindenre ami mozog; húzz meg mindent, ami meghúzható és a kis színes kutyákat vedd föl. Ennyi. Maga a kulcsin a kissé sivár grafikai kivitelezés ellenére sem rossz, de annyira ezért nem is színvonalas, hogy magában "elvigyen" egy középszerű játékot. Mert a MageSlayer még a legnagyobb jóindulat mellett is csak egy erős közepes érdem. Maximum.

T.J.



# és más semmi...



Három hős együttesben nem túl jó szörnyek lenni



Az igyenes manőverező játékos legjobb barátja a kalapács

### MULTI-PLAYER-JÁTÉK

Egy dolgot viszont mindenképp a MageSlayer javára írok: a készítőket legalább az ellenfelekkel nem spórolták. A különféle randaságok szó szerint Talkába verődve rohamoznak, jórómán egy perc megállás nincs a játékban. E galád ellenfelek bosszantó módon nem egyszer sokkal érdekesebb és használhatóbb varáz

szólva, hogy két, az ügyesség játékok iránt a legkevésbé is fogékony játékos játszani könnyedséggel írja végig a pályákat, bármi is álljon a gyári kézikönyvben "a jóval erősebb ellenfelekről". Természetesen egymás ellen is játszhatunk, bár a Diablo ádáz és valóban változatos párbaajával összehasonlítva sajna ez az opció se túl kecsegtető... Az egyetlen élvezhető többjátékos



Mindenki mindenkét ellen, mindegy csak élni lehessen

**mageslayer**  
GT Interactive/Raven  
<http://www.gtgames.com>

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

"Valami van - de nem az igazi..."

73%



Lucky Luke hőstetteit már számtalan képregény örökölte meg, a franciák talán egyik legkedveltebb comics-figurája Asterix és Obelix mellett. Számos magyar fordításban is megismerhettük, bár a neve interpretálásban még nem igazán juttatnak konszenzusra a fordítók, ugyanis egyes kiadók William Will, mások pedig Talpraesett Tom néven próbálták magyarosítani. Mindegy, mi ebbe a vitába most nem szállunk be, maradjunk az eredeti nevével. A lényeg az, hogy talán nem is kéne fárasztanom magam a bemutatásával. Ő ugyebár a vadnyugat rettenthetetlen hőse – ha valaki oltalomra szorul, ő biztos ott terem. Pisztolya már nem is egy ízben vetett véget az igazságtalanságnak, fegyverével pedig oly sebessen bánik, hogy még az árnyéka sem tudja követni.

Tekintve, hogy Lucky Luke most ismeretésre kerülő kalandja elsőként SNES-re jött ki, lelkiismeretes olvasóink már korábban is informálódhattak erről az anyagról. A játékban – ahogy az el is várható – már megint az örökös ellenfelek, a Dalton testvérek törnek borsot Luke orra alá, akik hogy-

sebb bűnözőivel történő újabb leszámolásában!

A játék hagyományos, oldalra görülő háttereken zajlik, amiknek a szép parallax (többtrétegű) képernyőscroll kölcsönöz rajzfilmeszerű hatást. Luke Yuma városából indul, ahol minden egyes ház ablakából banditák les-

persze még folytatódik tovább, egészen addig, míg valamennyi Dalton fivér rács mögé nem kerül. Luke-ot alapbeállításnál a kurzorgombokkal irányíthatjuk, a Z-vel futhatunk, az X-szel ugorhatunk, a C-vel lövöldözhetünk, végül a V-vel (plusz jobbra) helyezhetünk el dinamitkötegeket (persze csak ha már van). A banditák irtásán túl minden helyszínen valami egyedi feladatot is teljesítenünk kell, szemléltetésképp tekintsük át a fentebb említett pályákat. Elsőnek a bankigazgatót kell kiszabadítanunk, akit a kútban találunk. A kút tejet csak di-

nek a bónusz szintekre. Ilyen szintekből többfajta is van, a segítségükkel extra életekért hazárdíthatunk. Például játszhatunk rületet, esetleg feldobhat üvegre lövöldözhetünk, vagy szkanderzhetünk hűsleges paripánk, Jolly Jumper ellen.

A Lucky Luke egy remek játék volt

Szkandervseny Jolly Jumper ellen



# LUCKY LUKE

namittal lehet eltávolítani, amit pedig a bank előtt kapunk meg. A börtönben az ágyúgolyókat kéne a megfelelő irányba terelniük, amire az csövéződések kell a helyükre raknunk.

A Coyote

SNES-en, és mivel ugyanazt kapjuk most PC-n is, erre a verzióra sem mondanánk azt, hogy rossz. Az már egy más kérdés, hogy a VGA grafika, és a pályák közti egyszerű, animálatlan átvezető képek egy CD alapú játékok, a 200MHz felett

A temetkezési vállalkozó melibbi üzletet szimatol



## Willám Will most PC-n Willóg!



hogy nem már megint kiszabadultak a börtönből. Egyenesen Yuma városra fel vettek az útjukat, ahol a helyi bankból némi pénzmagot magukhoz véve mellesleg elrabolták a bankigazgatót is, és fosztogatókra bujtogatták városzerte a gonosztevéket. Rajta hát, és segítünk Luke-nak, hiszen ravasznak kell lennie, akár egy indiánnak, ügyesebbnek kell lennie még egy pumánál is, és persze nem árt, ha még az árnyékánál is gyorsabb – mindezen tulajdonságaira szükség lesz a Vadnyugat legveszedelme-



rosból kiérve két haramiával kell egyszerűen párbajozni. Miután egy börtönlázadást is levert, hősünk Coyote Gulchba megy, ahol az ivóban Fingerst, a varázslót tanítja mórésre, hiszen a mágus újabb információkkal szolgál a Dalton testvérek hollétéről. A közeli bányában aztán sikerül is a bamba Avereil Daltont kézre keríteni, s máris csupán három testvér mászkál szabadon. Luke a következő helyszínen már egy vonatot üldöz, majd miután a szerelvényt megállt, tűszokat kell kiszabadítani. A játék

Gulch felé vezető kanyonon egy különleges pálya, hiszen túlényhe túlényhe túlényhe – ez egy három dimenziós-mondható helyszín. A kanyonban

kettyegő MMX Pentiumok, és a 3D gyorsítókrtyák korában már nem tekinthetők igazán jó pontnak.

V.Z.

lucky luke

Ocean/Infogrames  
http://www.ocean.com

LÁT VÁN Y O C E A N Á G  
J Á T S Z A T Ó S Á G  
S Z A V A T Ó S Á G  
Z E N E B O N A

Minimum: 486DX33, 8MB RAM, 1x CD  
Ajánlott: 486DX66, 16MB RAM,  
SB-kompatibilis hangkártya

Ami egy 16 bites konzolnál szuper, az a modern PC-ken csak közepes

75%



Jó estét, gyerekek! Ágyban vagytok már? Nagyon helyes. (En is nők után szalagáltam ebben a korban...) Hányjáték, le szépen szemeteket, és ne kukucs-kajátok a képekre, mert elmeslések nektek egy érdekes történetet. Egyszer volt,

nevezüink Keeranakk. A bolygót rendkívül békés lények lakták, akikre az egyszerűség zászlaja alatt most a Ryss nevet aggaljuk. (Tudom, hogy ennél egyszerűbb nevet is ki lehet találni nekik, de azok a karakterek most épp nem esnek kére a billentyűzeten.) A békesség csak addig tartott, amíg meg nem jelentek a gonosz Zarfok egyszerű nevű népe, akik a gonosz, egyszerű nevű népek jó szokása szerint úgy döntöttek, hogy a Keeran kiváló hányászati lehetőséget nyújt, miután annak rendje-módja szerint lemészárolták a békés lakosságot. (Látjátok gyerekek, mennyire NAGYON ezek a Zarfok? NAGYON gonoszok!) Biomechanikus robotok hatalmas hordát küldték a

idők járták a Keeranon is) – aki szembeszállhatott a támadókkal. Mivel ő lesz a főszereplő, az egyszerűség nagyszerű volta miatt életlajuk a legidétlenebb névvel, ami hirtelen eszünkbe jut: legyen a neve Syyrh, az IASZRA-va-dások (az egyszerűség kedvéért rövidítettem) klanjának utolsó tagja. Őt látják az int-roban esatahajóba szállni mindazok, akik minden tilal-mam ellenére mégiscsak kucskálnak.

Egy ilyen emelkedett keretű történet után egy harmadosztályú Red Alert-Klonra számítana az egyszerű (izé, egyszerű) ember, mert azokban szöktak csupa másálhang-zóból álló neveket bányászni – de nem talált! A kukucs-kalók meglepetten felordítá-

szédos pozícióban levő és a lövedékekhez hasonló színű aknákat talál. Az ezek tovább hasonló színű aknákkal érintkeznek, akkor robbannak azok is – nekünk meg több pont jár. Ha eltérő színű aknákat talál, akkor a lövedéke "ellenséges" aknává



# SYYRAH

## THE WARP HUNTER

hol nem volt (ezt hívják vál-tózáramnak), szóval volt egy-szer egy nagyon-nagyon tá-voli galaxis. Anyira távol volt, hogy már szinte nem is látstok. Még a George Lucas sem tartotta érdemesnek arra, hogy bele-vegye valamelyik forgatókönyvébe. (Szóval most már el tudjátok képzelni, hogy milyen nagyon távol volt!) A dolgoknak jobb nevet adni, szóval nevezüik ezt a galaxist az egyszerűség kedvéért Heyannak. Ennek a galaxisnak egy igen távoli (most nem ra-goznám, milyen távoli) sarkában volt egy kis bolygó, amit az egyszerűség kedvéért



válk. A hajós női hang mindig jelzi, hogy éppen milyen színű skulóval fogunk lóni, a taktikázáshoz pedig segít-ség, hogy a jobb alsó sarokban lájtuk a következő akna szímet. A szabályok egy-szerűek: ha kijucskoljuk a megadott számú aknákat a pályán, mehoztunk a következőre – ha valamelyik viszont beér közpére, akkor robbanunk. Az aknákat között néha bónu-szdos akna robbantásával lehetséges), amelyekkel elérhetünk extra életet vagy szintugrást; forgatást (az ellenséges ak-nák belső gyűrűjét forgathatjuk); különbö-ző hatásfokú bombákat (pár használatáért még komoly bónusz is jár); lövést (normál tölténnyel löhetünk a bolygókra). Minden ötödik pálya után egy bónuszpálya jön, és most már tényleg Asteroids következik: szét kell lödöznünk a villámgyorsan jövő aknákat. A legnagyobb marhaság az egészben, hogy lehet játszani ketten egy-más ellen is, vagy akár 3D-ben, ami mond-juk áttekinthetetlen – de poén. Érdekes egy kutyulék a Syyrh, de szerin-tem mindenkinek tetszeni fog, aki valaha játszott 2 forintért játékautomatával. Márcsak nosztalgiajából is.



## ASTEROIDS Á LÁ '98

bolygó környékére az informá-cióis autózárban, amelyek interaktív operációs rendsze-re real 3D-ben támadt a védelem lakosságra. (Valahova még be-szűrhető volna egy "multi-médiát", de sajnos én sem vagyok tökéletes). Egy, csak egy legény volt fal-pon a vidéken – sőt, ha jól megnézzük leány az a legény (istenem, modern

nak: "Nini, hiszen ez az Asteroids!" Na ők már közelebb járnak az igazsághoz, de még mindig csak langyos. A játékok leg-jobbban úgy tudnám jellemezni, mint az Asteroids és a Tetris futó kapcsolólatának gyümölcset – ez ugyanis tulajdonképpen egy logikai shoot'em up, ami ugyan első olvasatban kissé rémisztő szörnyűszülöt-tek hat, de akik jobban belezuppannak a dologba, egészen megkedvelhetik.

A feladat a következő: a képernyő közepén álló hajónkkal le kell durrogtatnunk a koncentrikus körök-ben felénk közeledő színes aknákat. (Re-mélem a kurzorbill-entyűket és a Spa-ce-t mindenki meg-találja magától is, szóval az irányítást most nem boncolgatom.) Syyrh ugyan-csak színes akná-ka lövöldöz, és akor tud ellenséges aknákat megsemmi-síteni, ha két szom-



syyrh the warp hunter  
Sunsoft/Pixelstorm

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBŐNA

Minimum: 480x320, 2MB RAM, 4x3d, DOS 5.0,  
1MB videóáram

Ajánlott: P90, 50GB/s kompatibilis hangkártya  
Olyan, mint a pattogatott kukorica:  
semmi különös, de néha jólesik

85%



A számítógépes szimulációk az elmúlt években elképesztő fejlődésen mentek keresztül – ez már szinte közhelynek számít. A Forma 1-es játékokra visszatérve a tendencia különösképpen jól megfigyelhető: kezdődött a C64-es Grand Prix Circuittal, ahol már az eredeti pályákon autozhattunk, aztán jött az Amigás F1 GP, ahol

Monacóban tűnik ki: még a távolabbi házak közül is modellezték azokat, amiket elméletileg látnunk kell – vagy ott van a költő, ahol teljesen korrekten kidolgozott jachtok sorakoznak. Tetszett az az effektus is, amikor behajtott a alágúta: a napfény hirtelen megszűntével egy pillanatra sötétben látnuk mindent. A legtöbb

szült legelőtűbb F1 szimulátort alkossák meg, ezért segítségül hívták a Renault F1-et – azt az "istálló", amelyik sorozatban ötször nyerte el a világbajnoki címet. A Renault Sport tervező mérnöke közvetlenül is

bi javaslatokat tettek a végeredmény kialakításához, amit aztán most a kezünkben tarthatunk.

A játék kezelőfelülete teljesen áttekinthető, és mellesleg nagyon designos. A pályák be-

Egyenes úton előre: azokat a részeket szeretem a legjobban



Letérem a kiteszállt útról, de megérte



az egész átkerült valódí 3D-be és a kocsik is már realizáltisan viselkedtek, végül ott volt tavalyelőtt az emlékezetes GP 2, ami remek grafikáján kívül a széles menüválasztékával lett az új etalon – gyakorlatilag mindent meg lehetett tudni belőle az F1-ről, még azt is, amire valójában semmi szükség. Azóta már sok víz lefolyt a Dunán és a 3D-kormányok rohamos térhódításával egyre inkább várható volt, hogy hamarosan új trónkövetelő bukkanjon fel. Már volt is erre egy próbálkozás a Psynogis részéről, de azt hiszem a következő mérnökök sokkal inkább a Ubi Soft most megjelenő F1 Racing Simulationjé lesz.

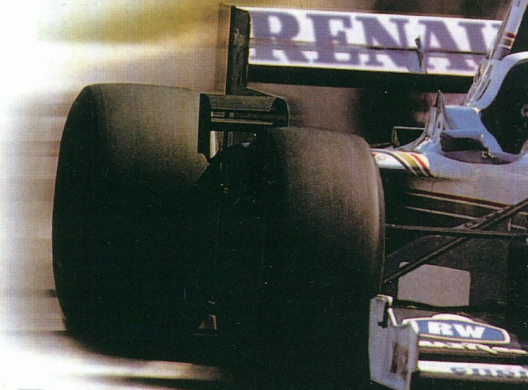
A program csakis 3D-kormányval hajlandó elindulni, tehát már ez is jelzi, hogy a látvány átlagon felüli lesz. Természetesen étek a hardver nyújtotta lehetőségekkel, azaz a pályák és kocsik borításain elmosták a pixeleket, és sűrűn alkalmaztak különféle fény és árnyékeffektusokat. A pályák tervezésénél maximálisan a valóság reprodukálására törekedtek, vagyis az épületek, sőt még a fák is az eredeti helyükre kerültek. Ez leginkább a városi pályáknál (például



El előtörben én húzok el hangosan, a háttérben pedig a felhők csendesen

pályá mentén (a 3Dfx verzióán) még kivétítők is vannak, ahol a saját képernyőket láthatjuk élőben. A kocsikat sem hanyagolták el, szép áramvonalas gépcsodákba szállhatunk be, a márjelzés a kerekeken és a reklámok spoilereiben is jól olvashatók. Ahány kameranézetet csak kitaláltak a Forma 1 közvetítésekhez, azt itt is mind behívhatjuk, közöttük az F2-F4 gombokkal választ hatunk. Hogy csak a legfontosabbakat említsük: az irányításhoz van egy belső és kétélye illűdöz nézet, visszajátzásnál pedig a külső szemlélfűdéshez a közvetítők kamerákra kapcsolhatunk, vagy bármelyik versenyző kocsiját akár a felügyesztés mellől, akár az előlűs terelűszárnyról megfigyelhetjük. Ez utóbhnaknál láthatjuk még azt is, amint a pilóta sisakja rázkődik, vagy oldalra dől a centrifugális erő hatására. Ha pedig netán kifutunk a pályáról, a kerekere ragadt fűszálak is kivehetők.

Mivel egy hivatalos FIA kiadványról van szó, nemcsak a grafika, de a csapatok, a pilóták, és a szponzorok is valóságosak – mind a '96-os idényhez lettek igazgva. Az elsődleges cél az volt, hogy a valaha ké-



## Nem minden fo

részt vett a fejlesztésben, a munkafolyamatok során folyamatosan tesztelte a készülő játékot, majd tanácsokkal látta el a programozókat, melyek révén teljesen új matematikai algoritmusokat dolgoztak ki – a kocsik mozgása így alximálisan a valóság illűzóját nyújtja. Az alkotók a Renaultnál még a szigorúan bizalmas technikai adatokhoz is hozzáférhettek. Egyetlen kérdésük sem maradt megválaszolatlanul, vonatkozás az a gumik típusára, vagy az autók aerodinamikájára, vagy akármi másra. Még a motor hangokra is úgy lett "behangolva", hogy mikrofonok mellett egy valódi V10-es Renault motor pörgött. A programot Jean-André, H. Harald Frenzen és Jean Christophe Bouillon is kipróbálta, és ők is továb-

töltésénél egy-egy jellemző képet is láthatunk az adott országról, mellette pedig a földrajzi adottságairól olvashatjuk a legnépesebb infokat. Rögön a főmenü legteljesebb választatjuk meg, hogy egyszerűsített (easy) avagy valóságú (realistic) körűlmény között akarunk játszani. Az egyszerű módnál rengeteget segít a gép, nem kell vacakolnunk az autó paramétereinek állításával, vagy még azt is bekapcsolhatjuk, hogy automatikusan lefékezzen az autó a kanyarok előtt. A realiztikus módon belül három nehézségi szint közül választathunk: az expert fokozatnál már majdnem annyit kell tudnunk, mint egy autópilótának – igaz, néhány apróságát (mint mondjuk az automata vltót) azért, itt is be lehet kapcsolni.



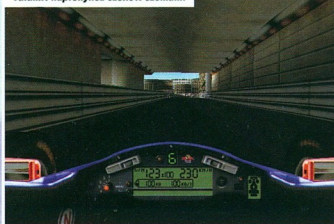
A Driver/Team opciónál bármelyik csapatot és bármelyik pilótát kiválaszthatjuk, csupán egy híresség maradt le a listáról: mivel Villeneuve szerződése nem engedélyezte a neve felhasználását, ő Driver X címszó alatt szerepel. A játékmódokon belül hat lehetőséget találunk. A Trainingnél

kívül a Customised opcióval saját, egyedi bajnokságot is összeállíthatunk a számunkra szimpatikus pályákból. Végül az utolsó játékmód a Time Attack, amin belül szintén több lehetőség van: a Free Runnal a legjobb köreredményeinket próbálhatjuk döntőzni, a Ghostal pedig mindehhez

szabályt, köztük a hibás start "engedélyezését". A szabályokat amíg az szöveget pontosan áthozták a játékba, ha valaki törtenik a pályán – csúszás mint a valóságban – megjelennek a különböző színű zászlókat lobogató pályamunkások. Ha például arra támad kedvünk, hogy lenyessünk egy kanyarból, nem marad el a büntetés, mely időt a boksban kell letöltenünk. Ha pedig túl sokat szabálytalankodunk, nem hazonnak bemutatni a fekete zászlót, magyarul diszkvalifikálni fognak minket.

Az opciókat tartalmazó menü egyébként nem वेवrendő össze a Configure menüvel: ez utóbbinál a grafikán, a hangon és az irányításon finomíthatunk. Ha mindennel megvagyunk, a saját beállításainkat a save-vel menthetjük el. Mielőtt elindulnánk a versenyeken, a garázsba lépve módosíthatunk autókunk legapróbb részletein is. A szokásos terelőszyrnák és hasonlók állítgatásán kívül még a terelőszyrnák munkájába is beleszólhatunk

*Az alagútba behajlva hirtelen alig lát valamit napfényhez szokott szemünk*

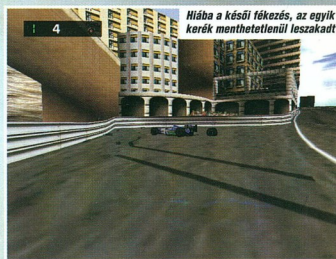


(Engineer setup): állíthatunk a motor maximális fordulatszámán, a felfüggesztés paraméterein és egyéb ilyen – inkább csak a profioknak javasolt – cuccokon. A garázs paneljén alul kérdőjeleket találunk, ezekre rákattintva enciklopédia-szerűen pontos adatokat tudhatunk meg az éppen vizsgált alkatrészeiről. Ugyanígy, ahogy a GP 2-ben, ebben a játékban is megvizsgálhatjuk az ún. telometrikus adatokat is, melyeket összehasonlíthatjuk az egyes körökben nyújtott teljesítményünkkel. Ha már elrajtoltunk, később a boksba kiállva már csak üzemanyagot vehetünk fel, vagy kereket cserélhetünk. (A munkálátokat a Backspace-szel nyugtázhathatjuk.) A bokszal rádión tartjuk majd a kapcsolatot.

Bár nem vagyok az megszállott típus, aki minden egyes pályát már kívülről ismer, hogy hol, hányadik sebességben kell bevenni a kanyarokat, véleményem szerint a fanatikuskor is megtalálják a játékkal a számításukat. Forma 1-es kocsi – bevallom – még nem vezettem, de azt például tudom, milyen az, amikor gyomrod vízen fut a jármű, és ezt tökéletesen ugyanúgy érzem a játékban is, amikor véletlenül nem tettem fel az esőgumikat a nedves aszfalhoz. Billentyű-



Monaco bizony nem egy csúnya hely



Hiába a késői fékezés, az egyik kerék menthetetlenül leszakadt

zettel egy kicsit körülényes az irányítás, ezért ajánlott egy kormány használata. Az összkép persze nem lenne tökéletes, a többi versenyző nélkül: az ellenfeleink mesteréges intelligenciája igen magas fokon áll, ha például bevágunk eléjük, és hirtelen lassítunk, ők is fékeznek – minden lehetséges módon kerülük az ütközéseket. Persze erre jó okuk van, hiszen az autók (ha reálisztikusan játszanak) ugyanolyan könnyen törnek, mint a valóságban – azt gondolom nem kell magyarázni, mit jelent egy terelőszyrnai elvesztése. Van hálózat, több játékos üzemold is, sőt amennyiben a billentyűzetnél kívül csak a csatlakoztatva van legalább egy joystick is, osztott képernyővel egyazon gépen is lehet ketten játszani. Egyedül csak az Internetes játék hiányzik.

V.Z.

# Racing

## SIMULATION



# ma 1 egyforma!

a sima gyakorláson kívül megnézhetjük, hogyan csinálja a gép (Demonstration), vagy nagyon érdekes a vezetni tanulás (Driving School), ahol egy szellemautó mutatja meg a biztonságos autózás fortélyait. Ha esetleg a tanulás közben kicsúsznánk, aggodalomra semmi ok: az oktatónk türelmesen vár ránk. A következő versenymód a szimpla futam (Single Race) – ez talán nem is kell tovább részleteznem. Ezután következnek a Grand Prix, amivel egy teljes futamot mehetünk a kiválasztott pályán, rendes időmérő edzésekkel, bemegelőtéssel, stb. Amennyiben a teljes szett végé akarjuk nyomtatni, így a Championshipet kell választanunk. A normál '96-os időnyen

bekapcsolhatunk egy szellemautót is. A szellemautót még a rajt előtt, a pályával együtt kell kiválasztani, a gép automatikusan listába szedi a lefutott köreredményeket, és ebből alakul ki a választék.

A játék options menüjében a következő címszavakat találjuk: Car – itt állíthatjuk be a kocsinakra vonatkozó könnyítéseket, mint például az automata váltót vagy hogy ne legyen sérülési; Failure – ennél a pontnál a várható meghibásodásokat kapcsolhatjuk ki/be; Race – azaz a verseny körülményeire vonatkozó adatok, mint mondjuk milyen időjárás legyen, vagy egyáltalán hány körből álljanak a versenyek; Rules – itt kapcsolhatunk be néhány betartandó

f1 racing simulation

Ulti Soft

<http://www.ubisoft.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: PEO, IBM HAM, 4MB, W95, 300K, K&F&P vagy Direct 3D-kompatibilis Ajánlott: PEO, IBM HAM, 4MB

F1 szimuláció még nem volt ilyen tökéletes

95%



**A** januári számban nem igazán tudtam lelkesedni sem az AHX-1-ért, sem a Jane's Combat Simulations akkor tesztelt produktumáért. Szerencsére egy hónap sem kellett hozzá, hogy alkalmam nyíljon egyensúlyba hozni a mérleg nyelvét. Ismét egy helikopter szimulátor van terítéken, ráadásul egy mindenki által jól ismert típus, az Apache Longbow kapta a főszerepet, ráadásul az oldalán két nagyszerű epizodistával, az OH-58D Kiowa Warriorral, és az UH-60 Black Hawkkal. A program 2 CD-nyi he-

(600.000 byte/sec), különben már a kezdő intro gyönyörei is csak bosszúságot fognak okozni a szaggatott képek és a még szaggatottabb zenei aláfestés miatt. Ajánlott továbbá egy jó minőségű joystick, mondjuk Thrustmaster, vagy Microsoft & CH Product. A program többjátékos üzemmódban is futtatható, networkön, modemem, vagy közvetlen kábel összeköttetéssel. (A fenti listát nézegetve rá kell döbbennem, hogy a számítástechnikában sem rossz buli a fegyverkereskedelem!)

ami eddig kikerült a "tollam alól"? A kedves levelőró javaslatán elgondolkodva, ebben az ismertetőben szándékosan kerülni fogok minden repülő technikára vonatkozó utalást, és csak arról fogok írni, amit "a pénzéért kap a vásárló"! Bár azért érdekelne, hogy a cikket olvasók hány százaléka tudna rá válaszolni, mitől lett az Apache: Longbow?

Na! Kezdjük az elején! A Longbow 2 dobozát kinyitva, találunk benne egy vastag kézikönyvet, (Longbow 2 Reference Manual), és két keske-

a CD-ROM-ba helyezve az installálás során semmilyen megoldhatatlan problémával nem találkoztam, mivel lemezem átszellemülten engedte át magát a harminckét-bites élvezetnek. (Tetszik az új stílus? Akkor folytatom!) (Khm. Nem maradhatnánk elgondolkozni a típusismertetőnél? - C)

**A PROGRAM INTROJA:**

Egy csendes reggelen, amikor még alig világít a pirkadó nap zsenge fénye, gyakorcska leselkedik egy faág-

# LONGBOW

lyet foglal, Windows 95, és DirectX 5.0 alatt fut. Minimális gépígyénye: Pentium 133 MHz vagy ezzel 100%-ig kompatibilis rendszer. Szükséges memória: min. 16-, de inkább

A keményebb téma után haladjunk lassan a lágyabb felé, vagyis nézzük, mit ügyeskedtek össze a programozók. Előjáróban azonban el kell mesélnem, egy aranyos történetet: Egy kedves olvasó, aki nem sajnálta az időt, és fáradságot, hogy közölje velem elvárásait egy programismertetővel szemben, indítványozta, hogy az analmas típusismertetések helyett (mert hogy azokat a szimulátor

nyebbet, az installálási segédletet, valamint több játékos üzemmódhoz szükséges tudnivalók leírását. Ezen kívül a dobozban helyet kapott még egy billentyűzet-táblázat, valamint maga a CD-tartó doboz, a 2 db CD-vel. A lemez borítója egy narancssárga fényben tündöklő tűzfüggöny előtt lebegő szürke, Hellfire-rakétákkal tele aggatott Apache helikoptert ábrázol. A diktartó jobb-és baloldali élel a "LONGBOW 2 - Windows, 95 CD" felirat díszíti. A két oldali elhelyezés előnyei, hogy a polera helyezés módjától függően alulról felfelé, vagy akár felfülről lefelé is tökéletesen el tudjuk olvasni kedvenc játékunk nevét. Ha szemből szemléljük a lemezborítót, a műanyag doboz baloldali szürke sávján - mint marcona hős, duzzadó bicepszen ékeskedő tetkő - is látható, egy piszkos-fehérszínű "2 CD" felirat, utalva a dobozban fellelhető mennyiségi mutatókra. A tartóból óvatosan kiemelt CD-t

Két itatógató a Fehelő Nap Házában



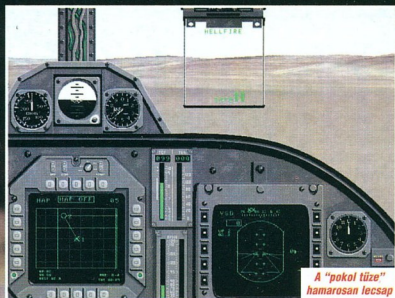
32Mbyte. Videó kártya: 2MB PCI SVGA (640x480), már csak a DirectX 5.0 miatt is, de a 3Dfx kártya is nyomatékosan ajánlott! A hangkártyának szintén DirectX kompatibilisnek kell lennie. Az egerünk lehet átlagos, szürke kis egerke az élelkantrából. A vinyón egyszer elfoglal a program small install esetén mintegy 170 Mbyte-nyi helyet, de gondoljunk a Windows 95-re is, amely igényt tart további 30 Mbyte-nyi helyre a swap file számára. A Large install 420 Mbyte helyet emész! A CD-ROM legálabb négyeszer sebhességű legyen

kedvelők úgyis ismerik), foglalkozzam többet magával a programmal. A 7-8 éve, mióta az 576-ban megjelennék cikkeim, mindegyike ez volt a 2. vagy 3. levél, amit olvasótól kaptam. El kellett gondolkodnom azon, hogy eddig vagy beletörődött mindenki a megváltoztathatatlanba és azért nem reklamált, vagy nem is olvas senki, esetleg tetszett,

Párosan szóp az élel



## VIHAR



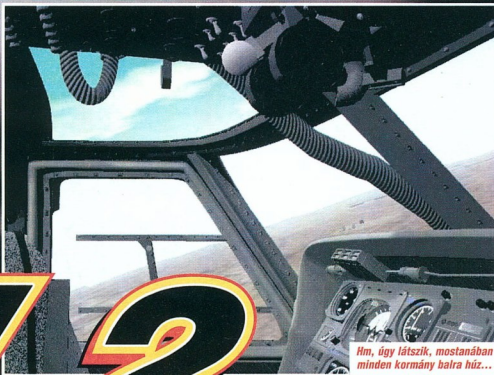
A "pokol tűze" hamarosan lecsap

nyúlt estebédje? Hosszasan nézek farkasszemmel vele, a hulló tekintetétől valami jéges érzés fut végig - egykor, katapultálásra alkalmasaok itélt - gerincemen...

ról, fel az égre. Talán hosszúra nyúlt estebédje? Hosszasan nézek farkasszemmel vele, a hulló tekintetétől valami jéges érzés fut végig - egykor, katapultálásra alkalmasaok itélt - gerincemen...



De mi fényt látok ez ürdögi tekin-  
tethől visszatükröződni! Narancs-  
sárga robbanás az, mi ez édeni  
csendet megtöri. A robbanás elre-  
píti gyík uraságot a francos mesz-  
szeségbe, ágaskodó harcokcső  
vonja magára tekintetem. Szemem  
fókuszál egyet, az újabb robbanás  
fényében észreveszem: egy ipari  
létesítmény az, mit a gazok, éppen  
ripityára lönek. A barakkokban –  
melyek szebbek, mint némely ügy-  
nevezett szükségglákas nálunk, –  
gyermekek és szüleiik élnek. Az ár-  
va hinta, egy menekülő apu után



Itt, úgy létezik, mostanság minden kormány balra bűz...

# W 2

lendül, miközben lövedékek hűz-  
nak át veszes ívet írva, az égen  
keresztül. Sárgán izzó szikralán-  
gok, csikorgó fém hajlott ívű  
halálutsúja. Csagypapi mű-  
helye is csillagszórás  
lécesőben a mennybe  
száll, de az OH-58D  
Kiowa Warrior már  
lesben áll. De jaja!  
óra is les-

ziban izguló óvodásokkal, tudod:  
ilyenkor tör elő belőlük a hangza-  
var. Nevetve-sikítva buzdítják a jó-  
kat, s üldözik hangjukát a gono-  
szokat. Közben a film nem áll  
meg, a "jók" lövik a púpos Hind-  
eket, s azok húzzák a hosszú, tűz-  
vörös csóvát. Sorra kerül itt min-  
denki, a rossz  
megkapja jussát.  
Végül győztes  
ternek ha-  
za a hős legé-  
nyek, támasz-  
pontjuk bé-  
kés, akár  
egy madár-  
fészék...

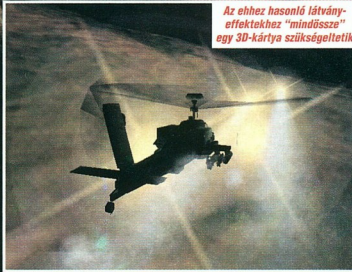
# MADARAK

nek, szegénykét  
marcona Hindek  
üldözik. Légvé-  
delmi rakétáik  
által, egy  
gyárképmény

## MENÜRENDSZER:

A "vásznonra festett madárfészék",  
vagyis a támaszpont képe már ismer-  
sős az előző részből, a déli oldalon  
található kis házíka a "kapus szoba"

Az ehhez hasonló látvány-  
effektokhoz "mindössze"  
egy 3D-kártya szükséges!



megfe-  
lezetlik.  
Menekül a kis  
heli, majd egy  
domb mögött hir-  
telen, hátra-  
raarcol csinál. Az  
eddig rejtekhely-  
ről mellé emelke-  
dik két, izmosabb  
jó barát. Ha már  
váltál együtt mo-

(Exit to Operating System), a keleti  
oldalon található épületben talál-  
ható az öltözőszekrénünk (Select Pi-  
lot), az északioldali kisebb hangár-  
ban készítik fel gépeinket egyedi  
bevetésekre (Single Mission), a mel-  
lette található

nagy hangár-  
ban születik  
"a sikereszto-  
ri" (Campa-  
ign). A hangár  
előtti kézen-  
léti helikopt-  
terrel vezet-  
hetjük le a  
hirtelen tá-  
madt inger-  
enket (Instan-  
t Action), a nyugati olda-  
lon található  
híradóköz-

pontból érhet-  
jük el a haverok (Multi-Player), és  
a legfontosabb se maradjon ki, a  
központi épületben töltik tölcsérről  
fejünkbe a tudományt (Tutorial/Train-  
ing). A program minden egyes me-  
nüjére jellemző, hogy egyszerűen  
egy gyönyörű grafikon kalauzusa ta-  
lálunk rá a kiválasztandó pontokra.  
A tantermi épületben pl. makettek  
lógnaak a mennyezetről (rájuk  
klattyintva tudjuk az egyes típuso-  
kon elvégezni az alapképzést), a  
könyvek valamelyikére bőve pedig  
egyéb kiképzési feladatokat gyako-  
rolhatunk. Elmenttem a gyönyörű  
grafikát: a vizuális élvezet végigki-  
sér bennünket egészen a pilótakabi-  
nig. Aztán a felszállás után, mintha  
egy egészen más világba csöppen-  
nénk. Nem csodnya ez a világ, csak  
jóval szívszárabb, mint amilyen előtte  
már hozzászoktatták szemünket. A  
sztyeppelt a sivatagtól csupán az  
enyhén zöldes árnyalata különböz-  
te meg, az ellenség a terepen igen  
gyéren települ, itt-ott található be-  
lőlük néhány darab: általánosan hi-  
ányolom a januári számban etalonnak  
kinevezett Apache-ban megszokott  
tömegjeleneteket. A grafika sebese-  
gége 3Dfx kártyával kifogástalan,  
nékülte azonban hajlamos kiemelni  
konfigurációink gyengeségeit. Hogy  
jó dolgokról is beszélholhassak, a

programozók egy remek küldetés-  
szerkesztőt (Mission Planner) kreál-  
tak, a hadműveleti tisztek (hadmű-  
vezések) nyálképződése biztosan be-  
indulna tőle. Nekünk, szimulátor-  
kedvelőknek a műszerfalak jelenté-  
nek hasonló gyönyörűséget. Gem-  
ek kapjuk őket, a különböző típusokba  
az adott gépre jellemző műszerezett-  
ségi táblák "rontják" a kabinból va-  
ló kilátást. Manapság egyre több-  
ször áll rá szám, hogy a programhoz  
mellékelt kézikönyveket dicsérjem.  
Nagyon-nagyon meg tudják könnyí-  
teni a tesztelést, mostanság elkép-  
zelhetetlen az a sziszifuszi munka,  
amit az óskorban elkövettünk, mire  
megfejettünk bizonyos "kütyük"  
funkcióját, kezelését. Így van ez  
most is, nagyszerű ábrák, és kom-  
mentárók mutatják be az MFD külön-  
böző üzemmódjait, a rajtuk megjele-  
nő egyes szimbólumok jelentéseit.  
Szőkésig is van rá, mert meg az öreg  
digit-ász rókáknak is tartog meg-  
lepetéseket! Gondoltak a kézikönyv  
szerkesztői az egészen kezdőkre is,  
nekik több oldalon keresztül magya-  
rázzák a helikopter repülés-elméle-

## Éjszakai vadászat



tét. Később áttérnek a harci kiké-  
zésre, a programban szereplő heli-  
kopter típusok (!) és fegyverrendsze-  
rek ismertetésére, a különböző harci  
manőverek alkalmazásának előnye-  
re. Az alapos felkészülés fontos is  
azoknak, akik a kiképzést követően  
az Üböl-térségben, Iránban, vagy  
Azerbajdzsánban vesznek majd  
részt, éles bevetéseken.

Széchenyi János

## longbow 2

Electronic Arts/Iane's Combat Sims  
<http://www.ea.com>

LÁTVA NYOSSÁG  
JÁTSZATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: 133, 16MB RAM, 3xCD, WIN95  
Ajánlott: PIII, 32MB RAM, Win95-kompat-  
tibilis hangkártya, 3D-kártya

3D-kártyával ugyan csillog-villog,  
de a terep azért kicsit sáv

88%



Moody Blues-koncert lesz – a rendőrség nagy örökkel kívonul



1983-ban, vagyis 15 évvel ezelőtt jelent meg az első Microsoft által fejlesztett Flight Simulator program. A Commodore 64-es verziójával – ha nem csal emlékeztetem – 1986-ban találkozhatunk először. Rettenetesen lassú volt, és mai szemmel nézve rémesen csúnya, de kitartóan "nyúsztettük", mert az akkori "játék" programok között ez volt a legkevésbé JÁTEK, ez közvetítette a leginkább azokat az információkat, amiktől olyan megbecsültek voltak értékröndünkben "a" pilóták.

Ebből a programcskából érezhettünk rá, hogy a repülőgépek vezetéki szakmája nemcsak hősiességet, hanem komoly szakmai felkészülést is igénylő mesterség. Vizualizáció volt ez a program, még a "szimulátorok" on belül is, mert ezáltal nemcsak azok tudtak hónapokon át "molyolni", akik megszállottan vonzódtak a repülés iránt. Egy későbbi verziót tesztelve írta egyszer egy

MALEV-pilóta, hogy aki ebben a programban 100-ból legalább 90-zer hibátlanul leszáll, az jelentkezhet náluk, megnézik maguknak, mit tud a srác...

Tény, hogy a Flight Simulator-sorozat egyetlen tagja sem képviseli a könnyen fogyasztható, játékermi "esünk neki, és hadd szóljon"-stílust (bár a C64-es verzióban volt elrejtve

Most már akad 3D-támogatás is a játékban



egy 1. világháborús "lövöldözős" küldetés is). Itt el kell mélyedni a témában, utána kell olvasni, esetenként több tucat lezuhanás árán "kitapasztalni", hogy mitől is marad levegőben a fémmadár, hogyan lehet odatalálni "A" pontból "B"-be, hogyan lehet útközben takarékoskodni az üzemanyag-

gal, hogyan lehet elkerülni az összelökö-zéseket a zsúfolt repülőterek közelében, stb., stb. A Flight Simulator 98 programozás nem változtatták meg ezt az irányvonalat, de természetesen a program rengeteg új-donságot tartalmaz. Kezdem az egyik legizgalmasabb kérdéssel, az "és mikkel lehet repülni benne" -vel: Bell 206B JetRanger III helikopterrel, Cessna Skylane 182S, Learjet 45 repülőgépekkel, mint új csapat-tagokkal, de megmaradtak a Flight Simulator veteránjai is: Cessna Skylane RG, és Extra 300S, Boeing 737-400, Schweizer 2-32 vitorlázógép, és a Sopwith Camel első világháborús kétfedelű vadászgép matuzsálem. Az egyes repülőgépek programbelli "viselkedését" a gyártó cégek képviselői tesztelték. Valószínűleg elége-

detek lehettek az eredményel, – egyébként talán a nevéket sem adták volna hozzá – az átlag felhasználóknak azonban, egy átlagos számítógépen, főleg billentyűzetről vezetve, keményen meg kell küzdenie a levegőben maradáshoz. Bóligatnak, billegnek a gépek össze-

viszsa, nem nagy élvezet a velük való "birkózás". Igaz, ez a Flight Simulator valamennyi változatára igaz volt eddig is. A 3D gyorsító és a fejlett grafikai technológia, amelyet alkalmaztak, minden eddigienél élet-hűbbé varázsolta a programot. Kárpótolhatnak a fentebb említett keservekért a tökéletesebb kidolgozású műszerfalak, ill. a rajtuk megjelent újdonságok: nemcsak billentyűzetről lehet már pl. felnyomni a gázkart, vagy tekergetni a műszerek hitelesítő gombjait, hanem egy kézfej alá-kú mousepointerrel ez szintén megtehető. Nagyon hasznosnak találtam a

tesztelés közben, hogy pl. a Bell 206B helikopter műszerfalát, a Windowsban megszokott ablakkezelési technikával kicsinyíthettem, nagyíthattam, vagy akár a bal szélről középre, kissé felfelé is eltolhattam, segítve ezzel a kilátást a kabinból. A látványon kívül tö-



Roppant fényesítő lehetek ezzel a sportgéppel, ha az anyahajótl egy Hornetet indítottak rám elfogásra!

felett még nem adatott meg nekünk, hogy tekereghessünk, pedig szívesen "beköszöntem" volna egy-két drága jó barátom ablakán. Na, talán ha már majd mi is Unió-tagok leszünk... De hogy egy kis izgalom is perszidise – egyelőre a messi idegenben megjejtett

– háméskodásaink, a beállítás függvényében megtapasztalhatjuk a légi csúcsforgalmak veszélyességét is.

# Civil a (légi) pályán Flight Simulator

kéle-tesedtek a hanghatások is, és a kettő együttese, már-már tényleg képzés azt az illúziót kelteni, hogy egy valódi repülőgép fedélzetén tevékenykedünk. A rádió-forgalmazást hallgatni, számomra legalább akkora élvezetet jelent, mint kitért szárnyal, össze-vissza hajtogatott propellerrel, a gép hátán végigcsúszni az irányító torony előtt. Újdonság a multiplayer-funkció is, amelyben gyakorolhatunk kötelek-repilést, vagy akár csoportos műrepülő bemutatót is tarthatunk. A Flight Simulator 98-ban már valamennyi fődresz fölött találunk repülési lehetőségeket. Több mint 3 ezer repülőgép, 45 főtáros, 20 egyéb város, valamint Hong Kong fotorealisztikus légterében bújcskázhatunk a felhők között. Páris fölött repülve pl. nemcsak az Eiffel toronyban, hanem egyéb, nevezetesebb épületek látványában is gyönyörködhetünk. Sajnos Magyarország

Említetem már, hogy igen-igen "macerás" a program. A tökéletes realitás megnehezítette a feladatok végrehajthatóságát. Eppen ezért a program tartalmaz egy repülő iskolát, ahol az angol nyelvet, és a repülési szakszargont jól ismerők leckeeként vehetnek. Oktatóink igen bátor karakterrel felruházott "egyéniesség", mert az alattunk viláncoló gép irányításába véletlenül sem avatkozának be, engedik, hogy összetörje magát a buta hallgató, miközben ők halál nyugisan darálják a tennivalókat. (Az MHSZ-ben annak idején volt olyan rep. oktató, aki a műszerfalra felpakolt lábakkal olvasta a Népszabadságot n-bulójá mellett, egy másik pedig, igaz



az gépkocsi oktató volt, részegen aludt – ezek az oktatók, úgy látszik, a világon mindenütt, már csak ilyenek! – Lényeg, hogy az FS98 még ebben is a realitásokra törekedett.) A tréfát félretéve, most követezzek a komoly dolgok: A programhoz mellékelte Pilot's Handbook a nyolcadik oldalától, egészen a hetvenegyedik oldalig repülő útvonalterképeket (enroute charts), ill. repülőterek körzeti térképeit (area charts) közli. Már az FS98 elődeivel is nagyon komoly útvonal-repüléseket lehetett vég-  
ezni, ehhez



Kébd így képzelem következő vakációmat: szerény kis magánrepülőmrel Büdörsziget felé libárok – mi bajom lehet még?

tett, kiadott. A könyvet Háy György pilóta, és okleveles gépészmérnök lektorálta, ill. egészítette ki függelékkel. Köszönem nekik érte, mert más, ez irányú szakirodalomról, amely a köz által is elérhető lenne, nem tudok! A következő információkhoz tehát – küzölöm – ebből a könyvből jutottam.

Mivel a könyv teljes anyaga értékes ismeretek tárháza, nagyon nehéz volt eldönteni, mit részessétek elfőnyben ezekből. Végül is így döntöttem, hogy

“ATIS” > (Automatic Terminal Information Service-Communication radio frequency) folyamatosan sugározott jelentéseit minden félőrában, tudjuk venni repülőgépink fedélzetén (ha bekapcsoltuk a rádiót, és ráhangoltuk az adott közrét frekvenciájára). Megérheti a rendkívüli “fáradtságát”, mert legújabb helyzetnek megfelelően tájékoztatnak az aktuális helyi időjárásról, és az esetleg váratlan eseményekről, pl. leszálló pályáról.

encián sugároz. A frekvencia előtti “D” azt jelenti, hogy a VOR DME-vel van felszerelve. Az irányvonal-adókat (localizer), ill. az ILS-frekvenciáikat legömbölyített keretekben ábrázolják, és négy betűből álló azonosítójuk van. Ha ezek után sem tud még valaki tökéletes leszállásokat produkálni, azon egyáltalán nem csodálkozom. Befelzésül szerepeljen itt egy rövid részlet a fent említett könyvből, a szerzők hogyan fejtették el egy leszállást még az FS2-ön C64-en, Chicago D'Hare repülőterén: 13,7

A műszerfal már kinézetre is jóval egyszerűbb, mint egy Tamagocsi-játék...



Egyéb térképek: “Utágu csillag”: forgó fény napnyugtától napkelteig

Téglalap keretben “CT”: (Control Tower) Irányító torony Északra mutató “N” betűs nyíl melletti kisebb nyíl, pl. “VAR 11.00 E” felirattal: a könyvben ez úgy szerepel, hogy Mag-  
netic VOR Radial: a

körsugárzó rádió-irányzó-  
adók rádiáljai a mágneses északhoz viszonyítva. Megközelítési térképek (Approach Charts): Megjegyzés: az egyes szimbólumok megjelen-  
hetnek az útvo-  
nal- vagy körzeti térképeken is. Rádió szimbólumok: VOR-  
TAC/VOR/DME:

VOR távolságmé-  
rő berendezéssel; DME: Distance Measuring Equipment, magány távolságmérő berendezés. Ezen közvetlenül leolvasható egy VOR-állomástól való távolság, ha az DME-vel párosul; TACAN: a DME katonai változata, polgári repülőgépekben is lehet venni; LOM: megközelítési rádió-irányadó (NDB) külső jeladóval (OM); OM: (Outer Marker) külső jeladó; MM: (Middle Marker) közepes jeladó; ILS: (Instrument Landing System) műszeres megközelítési vagy leszállító rendszer.

A rádióadók jelölését és frekvenciáját bekeretezve ábrázolják. Ebben a példában (FS98 20. oldal) a rádió-irányadó neve “DENVER”, és a 117,9 MHz frek-

van szükségünk. Ez idő alatt 1300 lábnyit kell süllyedni, ami 300 láb/perc átlagos süllyedési rátát jelent. A SALTZ navigációs ponton való áthaladás után elhagyjuk a 2700 láb magasságot, és 1700 lábra süllyedünk. A süllyedési ráta középértéke kb. 300 láb/perc. A bevezetési magasság 1700 láb a HOWAR mérszempont fölött. A HOWAR-on való átrepülés után az 1040 láb minimumra süllyedünk (MDA = minimum descent altitude: minimális süllyedési magasság). Ha átszartolás válik szükségessé, jobb fordulóval az OBK VOR-ig kell repülnünk, és közben 4000 láb magasságra emelkednünk. Az alábbi adatok szerint 15 DME-kijelzésnyire távolodunk az ORD VOR-tól, és innen készülhetünk a megközelítésre. A Chicago D'Hare-n való leszálláshoz kb. 10 perc van szükség. Ezt az időt szándékosan szabott ilyen hosszúra, hogy a gépet nyugatban stabilizálni lehessen.

Remélem világos! Jó leszállást kíván minden 576 olvasónak!

Széchényi János

azonban nem elég az a tudásanyag, amivel egy áttag szimulátorra-jongó rendelkezik. Akik a repülőterépek speciális jelrendszereivel még sohasem találkoztak, azoknak megérteni nagyon nehéz, sőt: lehetetlen. Márpedig Microsofték sem törek megakart, hogy a térképek mellé bővített magyarizációt fűzzenek...

Szerencsére két úriember, nevezetesen Matthias Honerkamp és Martin Jetter még 1985-ben fontosnak találták, hogy az ez irányú tudásanyagukat megosszák másokkal is, ezért megírták “Fliegen mit dem Mikro” című könyvüket, melyet a Műszaki Könyvtár 1988-ban “Repülés mikroszámítógéppel” címen, magyarul is megjelen-

Szent Isten! Én csak az akartam megtudni, mennyi az idő...



a programot megvásárolók számára a legnagyobb segítséget az fogja jelenteni, ha legalább a térképelekkel tisztában lesznek. Még mielőtt bárkinek a kedvét szegném, talán némi reményt nyújthat, hogy az FS98 térképei jóval kevesebb adatot, jelölést tartalmaznak, mint a valódi repülőterépeké. A körzeti térképek jobb felső sarkában, egy keretben található megnevezések, mögöttük számmal: “Elevation” > a repülőter tengerszinthez mért magassága lábban (ft); “Coordinates” > az adott repülőterészaki hosszúság (N - fok/perc) és nyugati- (W), vagy keleti- (E) szélesség adatai.

flight simulator 98

Microsoft

http://www.microsoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95  
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 32Mbáttya

A töltésére eltarthatóság miatt ezt en már nem nevezünk játéknak

90%



# CINKELT LAPOK

Az utóbbi hónapban kaptunk néhány analóg meg digitális levelet annak kapcsán, hogy túl kevés volt a cheat az 576 utóbbi számaiban. Khm, ebben van némi igazság, de tegyük hozzá, hogy nem akartunk senkit százéves darabokkal szórakoztatni. De azért most – mielőtt T.J. ismét belebonnyolna a Tomb Raider 2. végigjátásának rejtelmeibe, – kezdesnek rögötni is a hintúkn pátat az aktuálisabbak közül. Esetleg maradj későbbre is, ha grafomán ijságíró barátunk nem hozza szokásos formáját...

## OVERBOARD!

Vári Zoli ugyan az ismertetőben egy csöppet unalmasnak találta a játékot, de hát ez általában minden játéknál úgy van, amelyekben az első pályán sem tud átjutni az ember. Az alábbi passwordök talán meghozzák mások kedvét a játékhöz:

### Level - Password

- 1-2 - hajó, koponya, hal, horgony, hajó, horgony
- 1-3 - hajó, horgony, koponya, hajó, horgony, hal
- 1-4 - koponya, hajó, hal, horgony, horgony, hajó
- 2-1 - hal, hal, horgony, hajó, koponya, horgony
- 2-2 - koponya, horgony, horgony, hal, horgony, hajó
- 2-3 - hal, horgony, hajó, hajó, hajó, koponya
- 2-4 - horgony, hal, hajó, koponya, koponya, hal
- 3-1 - hajó, koponya, koponya, hal, horgony, koponya
- 3-2 - hal, koponya, horgony, hal, koponya, hal
- 3-3 - hal, hal, hajó, koponya, hal, hajó
- 3-4 - hajó, horgony, hajó, hal, horgony, hal
- 4-1 - koponya, koponya, horgony, hajó, hal, hal
- 4-2 - hajó, horgony, koponya, hal, hal, horgony
- 4-3 - koponya, hajó, koponya, koponya, hal, hajó
- 4-4 - hajó, hal, hajó, hal, hajó, horgony
- 5-1 - horgony, hajó, hal, koponya, hal, hajó
- 5-2 - hal, hajó, horgony, koponya, hajó, hal
- 5-3 - hajó, hal, koponya, horgony, horgony, koponya
- 5-4 - koponya, hajó, horgony, hal, hajó, koponya

## GRAND THEFT AUTO

Autót lopni mindig is szórakoztató multság volt – különösen akkor, ha az embernek nem kellett attól tartania, hogy az önkormányzat szabálysértési eljárást indít az ember ellen "jogtalan használatba vétel" címen – mint ebben a játékban is. Az alábbi családokkal még szórakoztatóbb lesz az ügy. A cheateket a karakterválasztó képernyőn kell De begépelése után megadni:

ITSGALLUS: az összes város összes szintje  
 NINEINARROW: mint az előbbi  
 SUPER WELL: mint az előbbi  
 IANTHELAW: nincs rendőrség  
 STEVESMATES: nincs rendőrség  
 ITCOULDBEYOU: 999.999.999 pont  
 SUCKMYROCKET: az összes fegyver, páncél és egy szabadulócédula  
 ITSTANTRUM: végtelen élet  
 6031769: végtelen élet  
 HATE MACHINE: RAISES POINT VALUES  
 BUCKFAST: a \* megmoyomásra (a numerikus billentyűzeten) felveszi az összes fegyvert

Az alábbi cheateket pedig csak szimplán be kell gépelniük a főmenüben

TRAMO: az összes pálya  
 CARBO: az összes autó  
 LEALL: az összes liga

## WC PROPHECY

Természetesen az úrhajószimulátorok új sztárjához is van néhány család a társolyban. A küldetés-kiválasztó képernyőn gépeljük be

### ALSWANTMORSHIPS

és a Z megnyomása után nemcsak saját, hanem Kilrathi úrhajókat is kipróbálhatunk.

Repülés közben pedig próbáljuk ki az alábbi darabokat:

### GOODTARGET – "célzózív"

### MORETUNES – technozenék

DYNDOMITE – ezután a Ctrl-F12-vel befogott célpont megsemmisül, CTRL+C ki/bekapcsolja az ütközéseket, CTRL+I pedig a sérthetlenséget

## FIFA '98

Természetesen gondolunk az elborultabb kedélyű játékosokra is, akik kiválgatni idegesíthetik magukat/másokat az alábbi kódokkal. A játékosok editálásánál írjuk be névnek az alábbiakat és nagyszerű effektusok csaltatók elő:

DOHDOHDOH  
 EAC ROCKS  
 FOOTY  
 JOHNNY ATOMIC  
 UR10FUS  
 XPLAY

## MAGESLAYER

A vidám csuhi-puhi egy idő után unalmassá válhat, már amennyiben a t. játékos a bántalmazott fél. Ezen szomorú esemény helyett jóval élvezetesebbé teszi a játékot, ha a konzol lehívása után elhelyezünk benne néhány baráti huncutságot:

### IMPULSE 10 – mágius támadás

### IMPULSE 11 – isten mód

### BIGFINALE – lejártsza az endsequence-t

### FLY – repülés ki/be (először ugrani kell)

### ODE TO JACK – az összes szörnyet megöli a pályán

### A MOVEME X,Y,Z – a megadott koordinátába teleportál

## WARWIND II

T.J. szerint a játék rendkívül ronda, ámde annál kellemesebb vele játszani. Különösen ha az ember az Enter után bepötyögi az alábbi kis szavacskákat.

!THE SUN ALSO RISES – látható lesz az egész térkép  
 !GOLDEN BOY – kapunk 5000 nyersanyagot és 1000 butániumot  
 !I AM THE BISHOP OF BATTLE – megnyerjük a küldetést  
 !THE GREAT PUMPKIN – megnyerjük az egész hadjáratot  
 !ON A MISSION FROM GAWD – sokkal gyorsabb építés és nyersanyag

Ha valamelyik cheat aktiválódott, azt "Cheater most foul" felirat jelzi.

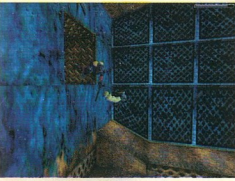


## TOMB RAIDER II

(folytatás az előző számból – szép témörön)

### 40 ÓL MÉLYEN

• Miként az a pálya nevéből is sejthető, Lara tengeraltatói túrája elég hosszúra sikeredik. A meglehetősen balfős kétségességi áttevő képsor után újabb kedves kis állat-kábaré ismerkedhetünk meg: a nagy fehér cápával. Vele nem érdemes harcba bocsátkozni, inkább vegyünk egy 180 fokos fordulatot és kövessük az óceán fenekén szétszóródott szemetet. Rövid úszkálás után egy kissé rusztikus hajóroncshoz érünk, ebbe bejutni a horgony mellett ki nyilvánosan lehet. Az első teremben rögtön vegyünk is egy mély lélegzetet, majd éhes barátunk (értsd: cápa) harpadását kerülgetve kezdjük el megközelíteni a hajó belsejében.



• Az első, igazán kemény feladat annál az ajtóval vára Larát, amit négy lángcsóva véd. Itt igen problémás lesz az átjutás, mivel a lángok csak az előtér időre kapcsolhatjuk ki, így mindenképp a lehető legtekintélyesebben és leggyorsabban kell végrehajtanunk. Először is sétáljunk vissza egy meglehetősen árnyékos folyosóhoz, ahol egy létra vezet felfelé. Ez megmászva egy kapcsolóhoz jutunk, amivel kinyithatunk egy távoli folyosó végén található ajtót. E teremben találhatjuk az 1. számú kapcsolót, ami időlegesen kikapja az előlő lángokat. Rögtön rohanjunk is a kiadott lángok helyére, s vegyük használatba az itt meghívott 2. számú kapcsolót. Újabb ajtó nyílik, meghozza a vizet berített folyosóról (azaz pont az 1. számú kapcsolóval ellentétes irányba fussunk). És igen, a kedves játékos rálett a 3. számú kapcsolóra, ami a hátsó lángcsóvákat iktatja ki. Ezután már csak vissza kell rohanni az 1. számú kapcsolóig, majd egy vitaros sprinttel végig az immáron átjárható folyosón (tán mondanom se kell, hogy a procedúra során nem árt igen sűrűn menteni). Futkosásaink során különösen vigyázzunk a padlón rejtőzött eszköztárcákra, amiken csakis ugorva juthatunk át.

• A pálya végén még lesz egy problémás rész: két hatalmas, szemétkapocokkal teli terem. Áskálódásainkat kezdjük a legalsóba, itt az egyik sarkanok taláza is egy ládát, amit egy kicsit odább húzva fel tudunk kapcsolni a hasadékhöz. Odafigt meglehetősen lájtos bátyjáról sémlelem: egy kapcsolót. Ezt használatba véve a felső szintre éreszthetünk le néhány tonna szemetet, ami Larának ezúttal pont kapóra jön. Hősnök így már feljutna a másik sarkanok lévő nyílásba és két másik feljáratot (a létrák mellett) is igénybe vehet. A jobb oldali feljáraton át másszuk vissza az előző terembe, s induljunk el balra a fal mentén. Hamarosan egy kapcsolóval találkozunk, ezt húzzuk is meg. Ezután potyogjunk vissza a lentí terembe, s a bal oldali feljáraton át másszuk fel a másik szobába is. Itt tornászunk fel magunkat a szeméthalom tetőjére és egy jól kiszámított ugrás után használjuk meg másik kapcsolót

(becsszóra, ezen a pályán ez az utolsó...). Ezután már nincs is más dolgnak, minthogy visszasétáljunk az alsó terem egyetlen fel nem derített hasadékhöz, s ide másszuk is fel. A szokásos pálya végéi idilli pészertel sem maradtak el: előbb egy békamebert, majd két különösen taghaszakodt tagot kell az élet árnyékosabb oldalával megismertelni.

### A MARIA DORIA RONCSA

• Elég visszatartó egy pálya, mivel a legkevésbé sem lineáris – azaz a T.J. bölcs tanácsait nélkülöző játékosra igen hosszú torútúra vár, míg megelie a helyes irányt. Már a kezdet se tűz bízta, mivel a hatalmas zuhanás azonnali elhalálózást egybekötött löccsanással ér véget. Ez megelőzendő közel elvő ugorjunk le, s essék közben használjunk meg a peremben. Ha, most már nyugodtan lepotyoghatunk. Rövid felérítésként rögtön két rossziú keresztet, hidegre tételük után nézzünk be abba a szobába, ahonnan előbuktunk. A sarkanok pillantva már mindenki sejttheti, hogy újabb titomblogatás következik. A céltámasz ezúttal a közel kis folyosó, ahová a három kockát be kell juttatni. E rövid kis inermeszt után válasszuk mondjuk a jobb oldalt, újonnan megírt keresztelfolyosó és vágatassunk végig rajta. Verőlegényekből álló sines hiány, rögtön bele is botlunk haragváltó egybede, úgyhogy nem árt egyet meg e végzős fordul-



lat előtt menteni. Nemokára egy hatalmas terembe jutunk, de a látszat ellenére itt még nincs semmi dolgnak. Viszont nyitni a teremből egy másik folyosó, s az itt igaz Tomb Raider 2-téle idill vár Larára: üvegslánkok, lángoló verem, valamint egy kulcs. A kulcs a kulcs, tehát neki ugrabugra és csimpaszokás keretében szerezük is meg (remélem mindenki emlékszik még arra, hogy az üvegcserepek két csokis sétálva lehet átjutni), s térjünk vissza a kockatolagatos folyosóra. A még fel nem derített járat egy enyhén lepusztult szobába vezet, ahol rögtön rá is lelhetünk a kulcsunkba illő lyukra (rossz az, aki rossza gondol...). Ezután újabb vérfagyasztó kapcsolónyomogató és harci jelzést következ, minekután vissza is térhetünk a már meglejtogatott nagyterembe, ahol immáron szabad az út. Já, meg ezelfőt zárjuk vissza a kapcsoló#1-lyeg kapcsoló#2-t rejtő ajtó, a (jóval) későbbi időelőszornapánál elkerülendő.

• E pályán legelőbb üyítőgetőgépünkkel három áramkörmezsakítóra lesz. Az első példányt a csónakos szobából nem messze, egy méretebb terem alsó szintjén fogjuk találni a kapcsolós társaságában. Innen kissé macerás lesz a visszatartás: először is fussunk körbe, valahol a padlón ugyanis van egy kapcsolópanel, mely egy titkos csapatjátót nyit ki a tetőn. Na, ezen a csapóajtón kell majd felkapaszkodnunk (ezzel egybekötött nem árt ügykezni, mivel a megszokott időlimít most is

él). A csónakos terembe visszajutva kellemes meglepetés vár ránk, mivel a padló alatti medence kissé szárazabb formát öltött, s így már kinyithatjuk az alant terpeszkedő kaput. Rövid bökéses utat (ja folyosón menünk egyenként végig) egy jól ismert szobába jutunk (na, ezért kellett annak idején megnyitni azt a kapcsolót). Itt rövid nyomogató (más mondtam: rossz az, aki rossza gondol) kísérletben rálehetünk a kettes számú áramkörmezsakítóra. Ezután térjünk vissza a hosszú folyosóra, de ezúttal a felfelé vezető, sötét járatba kukkantsunk meg. Nocsik, újabb ismerős helyszín! Nem baj, innen már egy jól irányzott ugrással megkapaszkodhatunk a szemben lévő erkély széleiben, s itt felszedhetjük az utolsó megszakított. No, ezután már csak vissza kell rohannunk a legelső (tudjátok: zuhanás, örök meg hasonlók) terembe és lemérünkünk is a többi sarkanok található medence mélyére. A tögyi már nem tűz bonyolult...

• ...habár a legutolsó kulcs megszerzése elég Larát próbáló feladat lesz. Ezt némi rohangálás és kapcsolónyomogató előzi meg a parancsnoki hidon, míg kiüvölti egy nagyobb farka cápa és barakkda figyeli még érdeklődéssel ügyködőinket. Jömeagam már ekkor sejtethet, hogy valahogy, valamire nekem ki kell másznom oda. És lőn: a már emlegetett kulcsot odakint, pontosan az ablakokkal szemben találhatjuk. Miután vízbe csobantunk, azonnal induljunk el a hajótest mellett, s a hínárok közül kapjuk fel a céltárgyat. Mondjunk nem lesz külön feladat kb. féltucatnyi harapóskedvi vizilény között mindent megselekedni, de a látszat ellenére nem lehetetlen.

### A LAKÓHELYISÉKEK

• A pálya legelejen látható hatalmas gépezet működése hozza lesz előnkörmolyabb feladatot. Először is kapcsolódjunk át a monstroom, majd némi tűzhár után sétáljunk végig a túldolárolt nyíló folyosón. Innen kilépjünk rögtön ugorjunk is vissza, mivel piroslágy helyett néhány hordó görvidi Lara felé. A sarkanok lobogó lángok szintén károsak hősünk egészségére, így a rímpa letejeről próbáljuk meg elkapni a falon lévő re-



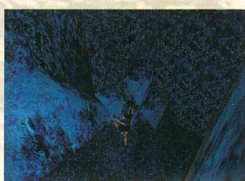
pedést. Nos, így már vigan átarszolhatunk a lángok felett, s a sarkanok lévő kapcsolóval rögtön ki is olthatjuk őket. A kapcsoló feletti folyosót felderítve örömteli meglepetés vár ránk: egy újabb kapcsoló. Ez hozza működésbe a már emlegetett gépezetet, egész pontosan a tetőjén lévő dugattyú helyzetét változtatja meg. A feladat gondolom mindenki számára egyértelmű: vissza a géphez, felmászni a legalacsonyabban lévő dugattyúra és szépen végigugrálni az egész során. Persze ezt a részt nem úszunk meg emnyivel, a sárkány beugyújtése után kapcsolódjunk fel a dugattyúkon túli folyosóra, majd haladjunk végig rajta. A zsákutóval nem kell különösebben megijedni, némi kockatolagatos úton simán továbbjuthatunk. Rövid boldogság után ráakadhatunk egy újabb kapcsolóra (hja, a változatosság gyönyörködtet), ez

meghúzza a népes kapcsoló-család legifjabb tagja bukkan fel a dugattyúk mellett. Na, itt mondjuk követezik egy elég idegesítő ugrabugra a dugattyúkon (külön felhívnam mindenki figyelmére a Save Game opciók átadás hatására), de végül csak elérjük a vágytárgyatokat tárgyát. Valószínűleg a készíthető éreztethet, így egy ponton meg a legingidtabb játékos is egy sötét és meleg helyre kívánja őket, ezért a szokásos kapcsolónyomogató helyett átváltottuk a kallantatónyomogatóra (emlékszik még valaki a tűzes szobára a pályakezdetén?). Ezután némi úszkálás követezik, itt csak egy dologra érdemes figyelni: azt a bőhöm nagy halat nem érdemes macerálni, csak nyomjuk meg a falon lévő aপর তেরপ্যর্গ্যát (nem, a "kapcsoló" szót ebben a bekezdésben töböt nem vagyok hajlandó leírni).

• A pálya vége szintén elég kellemetlenre sikeredett, a ferde padlójú szobában például elég sokáig előlöttem. Itt el kell végződnünk a terem legtovábbal sarkába, felugrni a balra terpeszkedő faldarabba, majd némi függeszkedés után már be is kukkantsunk a túldolárolt folyosóra. Odaát egy méretebb terem fogadja Larát néhány méretebbes fickió társaságában, úgyhogy mindenki készídjön föl némi tűzhárca. És a félsz szinten mindenesetre húzzuk el a (ké)vegki ki tudja milyen)ömböt, így megnyílik a továbbitást jelentő folyosó. A színműzeterem kulcsát az alsó szinten, a verem melyen találjuk egy kőtömb alatt. Hmmm, ellenfeleink aligha pártolják a művesztéselt... Thália megszentelt csarnokában mindenesetre jónéhány agresszív jegyszórázó várakozik a potyázókra, úgyhogy nem árt az óvatosságn. Az oldalpályában mindenesetre egy kap... szóval alpre terepártáry vár ránk, ezt úzímbe helyezve bukkanthatunk a függőy mögé. Ládahúzógatás, átugrás, após terepártáry megnyomása odaát – címszavakban ezek a rendkívül bonyolult feladatok várnak rák a viszonylag rövid pályán. Ja, továbbjutni a verem túldolárolt nyíló szintjén át tudunk.

### FEDÉLZET

• Ezt a fejezetet rögtön egy jó hírrel kezdem: ez lesz az utolsó végső pálya! E tányból mindenki mérítsen érte, mivel az előlöttnál álló feladatokat a lehető legnagyobb jóindulattal sem lehet egyszerűen nevezni... Először is lócsanajunk bele a medencébe (az odamelen úszkáló kedves kis harci csapács legnagyobb örmérelé, s a palacsinták felkapaszkodva rögtön szerezük is meg az első kulcsot. Ezzel a sikerélménnyel a tarsolnyunkban nézzük meg a medence alját, s a kis nyílásán át evickéljünk bekécsés vizekre. Odaát egy igen méretes hajó tagja fogad minket egy lángszórós ór társaságában, úgyhogy ennyit a békésbő vizekről. A néhány mindenesetre szemrevételezhetünk néhány gyanús objektumot, amiből már mindenki sejttheti, hogy Lara némi kedvenc hobbiójának (mi más is lehetne ez, mint a ládatolagotás?) hőhódhat. Először is az alsó ládatolagotás (mi más is lehet, e ravasz manőver után már el tudjuk mozdí-





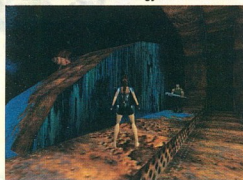
## TIBET ORMAI ALATT

tani a felső sort az ellenkező irányba. Az alsó ládák elhúzóztatása után már fel is táru! a tovbábjutat jelentő ajtó, ahol rögtön használatba is vehetjük kulcsunkat. Nem úszkálás után egy kallanyára lelünk (mi tagadás, elég jól el van dugva ökleim), és nyílja a kinti hájroncsra a stratégiai fontosságú csapadékjót. Mosza: látóerő föl, a gonoszról rángó vírgyörgő kapcsoltával csapjuk le az élektőlben már felfedezett vízes alagutat. Ez az első két mérlezhajtó a bejáratról jobbra lévő köztömböt és megindulathoz jobbra. Rövidesen egy méreteoseb pocsolya előtt találjuk megunkat, ami mellesleg hemzseg a békaemberekkel. Nem baj, ha harc, hát legyen harc! A Búvár Kund emlékmészárás után úszunk a medence végéig, ahol egy méreteoseb szikla két külön járatra választja a vizet. Mellesleg a szikla lábánál hever egy sárkány, míg a tovbábjutatás a bal oldali járat aljánál elrejtett (NAGYON jól elrejtett) kis hasadék jelent.

Még annyit, hogy odafent, a járat végén lévő elágazásnál menjünk tovább, de a lyuknál álljunk meg egy pillanatra. A játék készítői a zuhanást igen csafalatt módon így oldották meg, hogy csak maximális életerővel úszhatjuk meg (természetesen függéskedésből pottyanjunk le), tehát nem ár egy kicsit gyúgylagatni az akció előtt. A csónakba érkezve újabb kulcsra lelünk, innen másnyugot vissza az elágazáshoz, most már nyugodt szívvel elnézhetünk a már emlegetett oldaljárta.

• Nem sokkal az előbbi történet után egy NAGYON nagy hajón találjuk megunkat (örök ajtóak stb.), ahol NARÉNY nevező úrának részese várnak Larára. Először is verekedjük el megunkat az ország, különösen ügyelve a gusztagustalann nagy számban felbukkanó lángszórós örök. Valamelyik alsó szinten látni fogjuk három nagyjából lapos, igen magas oszlopot – na ezeken kell majd végigjárni, s végül átjutni a rozsdás törzsrészre. Tülokdát körülnézzünk látni foguk a törzs oldalán egy hosszú hasadást, egy hátraugrás követően ebbe kell majd megkapaszkodnunk, s oldalraizen egy nagyobb beugróhoz. Csekélyesség. Az eztn következő vízes barlangtúrát már nem is részletezem, mindenesetre innen ismét vissza kell ugrani a hajóra, csak egy magasabb szintre. Itt látni fogunk bal oldalán egy körfolyosót, ahová egy jól irányzott szükkenéssel át is kerülhetünk. A csapajton nyugodt szívvel pottyogjunk le, az eztn következő parázs tűzbarack, kapcsolókereségek és kulcsyűjtögetések során pedig vigasztaljon mindenkit az a tudat, hogy a nehezén már túlvagyunk.

• Ha már a raktárkulcs is megvan (Storage Key), nagyjából végeztünk is ezen a pályán. Rohanjunk a hajó orrához, s a legalsó szintről, függéskedésből zuhanjunk le (az alatt látható kis kieselkedés legyen PONTOSAN



alattunk, különben fél hősönk igen nedves vért ér). Itzen végdőlünk vissza a tathoz (ahol a ládákát is tologattuk), s az igen forró üdülőzetek után nyuszk ki a terem legalsó-labbi sarkában lévő ajtó. És igen, az anyglaszor begyűjtés után irány a verőfényes Tibet. Ideglen lények, Jeti, lava – pompásan fogunk itt is szórakozni...

• A gyanúsán Indiana Jones-os repülőszerszámolásért követően Lara rögtön meg is kezdheti ismerkedését a helyi faunával, ami jelen esetben néhány jól megteremtett sást je-

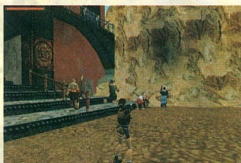


lent. A kis völgyön szintén nem lesz veszélyes az átkeelés a leomló hógörgetegnek attól, szóval lelkeiben készülnék fel egy kis ugránzdobozra. Átszökkenni legfeljebb a kisebb hógömbök felett tudunk, így araszoljunk a melegebb példányok közé és így próbálkozzunk. A szemközti parkányra felkapaszkodva újabb próbával nézhetünk farkaszemre: egy jókora jégfallal. Sétáljunk a kiszögelyes jobbra oldalához, majd egy jól irányzott ugrással törjünk át a jégen. Hiába, kemény lány ez a Lara. Anynyira viszont nem kemény, hogy az eztn következő zuhanást is átveszje, úgyhogy ezt megelőzendő még csúszás közben mutassuk be egy kitérő manővert (egyszerűsében: ugorjunk jobbra). A masinacénál két jól dologgal is megismerkedhetünk: a megmáztató jégfallal illetve a lezuhanó, borotvádes jégesapokkal (az utóbbitől mondjuk nem ár óvakodnunk). Utunkat folytatva hamarosan egy kis elágazáshoz érünk, itt forduljunk balra és kavarogjunk ki a szakadékszélehez. Parkányról-parkányra ugraj haladjunk egészen addig, míg egy alsó kiszögelyesen meg nem pillantunk egy gyűvszeres csomagot. Ezt a meglehetősen vízgyvtartos jövőre gondolva gyűvsűk is be, majd vízázó tekintetünket a magasa emeljük. Szóval ezen a szinten keze felkapaszkodunk (nem kell agódní, egyszerűbb, mint amilyennek látszik). Némí talajtorna után fel is érünk a magasa, ahonnan is festői panoráma tárul előtt. Kis házikó, két fégyvesz ér valamint egy motoros szar. Na, ez utóbli különösen mókás darab, úgyhogy a gyilkolási végeztével rögtön vegyük is használatba. Íme motorizált Lara, Tibet réme. Mint arról hamarosan mindenki meg is győződhet, szánunk kiválóan alkalmas a gas ellen eltaszósására, e képességét erősen maximálisan is használnunk. Rögtön sáruhanunk is el balra (mármit álljunk háttal a szakadéknak – a bal oldalról az irányból értenéd), s néhány cserbenhagyásos gázolás után egy nagyobb síkságra (na jó, fenniskra) jutunk. Itt a számos ugrató közi vállaszuk ki a nagyjából közepén állót, s pattanjunk át a többi kisebb ugratóból álló úton. Egy gyors balos fordulat után álljunk is meg a jégtömbökkel ellátorszott barlangbejárat előtt, s pattanjunk ki a nyeregből. Nem sokkal a már emlegetett nyílás mellett léteünk egy kevésbé méretes bejáratra, ez pont jó is lesz nekünk. Beljebb ére újabb vésszeztellett állatfajra főldözhetünk, egészen pontosan néhány hóparducra. Mit mondjak, ezt a játékot se a Greenpeace szponzorálta... A jégtömbökét mindenesetre húzzuk be, majd töltsük félre őket az oldalsó ládára. Na, most jömeink a játékosablak szélére. Szálljunk vissza jömeinkre, s induljunk el körbe, az ugratók fölött repkedve. Itt két fontos szabályra kell ügyelnünk: 1) minden sikeres ugrás után meztünk, 2) CTRL billentyűvel mindig

használjuk a turbót. Ja, és csak semmi bilentyűtizetpszítás vagy winchesterformázás...

## A KOLOSZTOR

• E pályán már alaposan bekeményít a játék. Végelátatható szobalabirintusok, ellenfelek tucatjai, szóval még magaságok – hogy csak a helyszín legfőbb vonzeret említssem. Rögtön bele is csopónnik egy kisebb hirt kelőss közepébe, ahol is szerzetesek kicsiny



csoportja próbálja már jól Ismert barátainkat aprítani. Megpróbálhatunk besegíteni a hazai csapatnak, ilyenkor viszont nem ár pontosan célozni, mivel az eltávozt gyölkora igen harcisan reagálnak harcművész barátaink (jómagam mindenkit leuztam – fő a biztonság). A kolostorba való bejutás még nem túl körülményes: másszunk fel a létrán (a madárkárca nem ár figyelni), majd a kőfal bal oldalán csúszunk le, s kapaszkodjunk bele a hasadékba. Némí függéskedés és ablaklövődészetes után már be is jutunk, bár néhány gas fogyerés a nyomunkba szegődött. Vágassunk is ki a folyósóra, jobbra haladva hamarosan megpillantjuk az egy befele kászálódi ort (csak zárójelben jegyzem meg, ezen a pályán már lényegesen keményebb ellenfelekkel találkozhatunk, mint eddig). E ponton átváltunk távtrai stílusra, mivel rendkívül sok fel-aló rohangászás vár még ránk, amit kár lenne túlrészletezni. Szóval: forduljunk vissza a folyósóra, majd egy jobbkanyar-balkanyar kombinációval keressük meg az erkélyre vezető létrát. Odafent összeszedhetünk egy kosdot (megint kezdődik...), majd az erkélyen továbbrohanna egy



folyósóra jutunk. A vendégmarasztaló kögolyókat kerülgetve folyamatosan haladjunk felefelé, a medencébe csobbanjunk bele, majd egy kis kavirnyázás után néhány összecsapódó ajtó elé kerülünk. Az időzítésre ügyelve szökdeljünk át ezek között, s hamarosan meg is szerezhetjük az első imamalmot. Na, ebből kell még négyet összeszednünk a tovbábjutatás... A hirtelen felcsapó lángok között elugrásra húzzuk ki a számzéd szobában lévő köztömböket, így megnyílik a folyósóra való visszavertő út.

• Az erkélyen talált kulcs a főfolyósóról nyíló, duplaszárnyú ajtó nyíltja. Odaát a legelső jobboldali oldaljárattal forduljunk meg, hamarosan néhány csapódó neveg állja utunkat. Ezeket jeltűvra az első bal oldali szobákba kuktantsunk be, ahol is újabb kulcs vár Larára. Új szerzeményünkkel felgyerkveze térjünk vissza a kőfal ablakú szobába (itt próbált meg annak idején bejutni a balszerzetencs rosszfű), s nyuszk ki a romos desz-

kaajtot. Láss csodát: újabb kulcsra leltünk. Remek. Fussunk vissza a főfolyósóra, forduljunk s immár nyitott dupla szárnyú ajtó irányába, s fussunk be az első jobboldali szobába. A guruló pengékert savas módon csekélyzik ki (akkor kezdjük ráveszt, mikor a két pengé egy egymás előtt áll), ezek mögött leljük ugyanis a kulcsokhoz illő ajtót. Némí lépészetés után új helyszínrre jutunk, itt először is szüntessük meg a lángtorlaszt, majd a bal oldali oldaljárattal rendezhetünk egy kis méretebszérket. A csapajót alát két jókora gyémántra lelünk, az egyiken rögtön vegyük is használatba a létra tetőjén lévő szobrok közt. Hmm, azért szép lassan csak kezdünk gyűlni azok a \*\*\*\* imamalmok.

• A negyedik imamalom megszerzésénél jó darabig elháríthatom a szírek között meglapuló házék előtt, ugyanis a jobb oldalon meglapuló kis szírek valahogy elkerülték a figyelmemet... A szobor elé visszakeveredve szemrevételezzük a kétné szűm jobboldali ajtóerőt, ahol is egy létra várva hősünket. A létra pedig, mint azt tudjuk, megmászja jó, hogy ügyviselekedjünk ezen alapev szinten. A szobor kezéin illetve végén függőgávára (Lara ugyanis nem csak az áttétek nagy barátja, hanem a távo-kévtel vallások tisztelője is...) egy kis beugrása jutunk, itt használjunk a másikk gyémántot. E körmönfort módon kinyitjuk a szoborban megbújó szoba padlóján lévő csapajót, amit alát ráléphetünk az öfűdök, s ugyanev utolsó imamalomra. Ennek megszerzése nem is túl bonyolult: torlaszokú ki a kőkövákval a vízessét, majd a nagyteremben gyűjsük be a már emlegetett szent tárgyat (a szobrán lévő kőcsoka megmógt kutakodjunk). Eztn már csak vissza kell térnünk a szobor talajpártnak bal oldaláról nyíló terembe, helyekre tenni az imamalmokat s az emelvényre fellépv visszajehetünk a víz alatt talált gyűvszoborhoz. Itt a következő (mármit pályá).

## A TALION-KATAKOMBAK

• Igazi pihenőpályá a kolostor nem mindennapi fáradalmat után, bár a potyogó jégszopoktól és hógörgetegektől igen hamar megcsömörülünk. A pályá elején nézzünk le a verembe és húzzuk meg a kart, eztn másszunk vissza a felső szintre. Forduljunk a hosszúkkák verem felé és csúszunk le, majd egy jól időzített ugrással végdőlünk valahogy fel az átjáróra. Na, itt újabb ellenfelek bukkannak fel a leopárd (hmm, ez azért kicsit furcsa...) vezetésevel, úgyhogy mindenki kedve szírint kiélhethi gyilkos hajlamait. Rövid lépéscsészes után egy medencébe ékített terembe jutunk, ami mondjuk elég rémleltésem paraméterekkel bír (magyarán baromi nagy). A terem bal oldalán láthatunk egy hosszúkkák parkányt néhány hólabdával a tetején, elsö dőlünk tehát az ölmávészély megszüntetésére. Kapaszkodjunk fel a parkányra, csalogassuk le a jéghehd meglegelést, majd idejejörünk szökkenünk is vissza a földre. Ezeket meg is volnánk, a következő állomás a helyiség más kisebb levő (a már megismert parkány oldalán) platform, amre néhány te-reptárgy segítségével könnyedén feljutunk. A leomló padlóttól nem kell különösebben megijedni, másszunk fel a létrán s egy hátrásaltólól keveredjünk ki a parkányra. Némí kapcsolgatás után hozzá is juthatunk egy tibeti maszkhöz, ami ezen a pályán igazs rendhagyó módon kulcsként fog funkcionálni. Ja, tovbábjutni! a medence alján lévő folyosón lehet.



• A második, szintén méretez termel már nem veszem ki túl részletesen, inkább néhány támpont adnék. Kutatóadásaink az a ház félfői barlangrendszerben kezdjük, ahol is a medence föloldalán, is víznyelén újabb maszakra lélek. E maszkal feltehetően látogassuk meg a természet jobboldalán legváltozatosabb pontján megéhvő ajtó, bár odabenn nem túl barátságos a fényviszonyok. A bejáratot balra károgatjuk, a kapcsolót húzzuk meg; s a lámpányes helyi vezetőségessé (aszaz Jetti) siet eldívüvel-sinkre. Az összejött mesélők elültelése rásokkat ékezik ki a sarokban lévő kőkockával, meg mielőtt felderíténe a Jetti-vackot. Ezután a már bejáratlan banyán lévő kaput végig szemügyre, ezen túl rengeteg ugrálás és egy csomó függőhíd vár. Miután sikeresen megelleltük a felső, duplazárnyú ajtó nyitó kapcsolót keveredünk vissza a központi terem-be s indulunk is meg fölfelé.

• A kapun túl verem csak NAGYON jó kiszámított ugrással jutunk át, bár ha hibáznunk sincs túl nagy gond – aki időse elvergődött valahogy, az alighanem elbír néhány cuccsal. A baloldali emelvényen áldogáló jéggörgögetget zúdítuk le, mi pedig a veremben keresztünk menedéket (én az oldalirányú szellőt ajánlom mindenkinnek). A görgöget annak rendje s módja szerint be is zúzza az utunkat keresztbe ajtó, odabenn egy kis terem, két ajtó és két nyomászékrány padlódarab vár minket. Nem kell aggódni, innen már tényleg nincs túl sok háló... Lépjünk rá a bejárathoz közelebbi panelra, majd rohanjunk át a másikra, a kinyitóján sprinteljük át, a karókat ugorjuk át, majd vetődünk be a szemközti, igen rövid időre feltaruló kijáraton. Ja, a létrát nem árunk elképni, különben elég nagy zakó lesz a dolgot vége. Ennyi volt.

## JÉGPALOTA

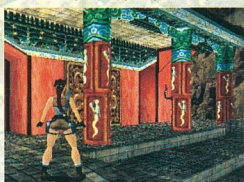
• Ez mondjuk megint csak kemény helyszín lesz, úgyhogy mindenki készüljön fel a legrosszabbakra. Új tereptárgy a harang, amit néhány skulóval pompásan meg is lehet kongatni valamint a fapadlónak álcázott trambulín. Na, ez utóbbival nagyon kell majd vigyázni, mivel a 2-3 emeletnyi repkedések hajlamosak igen szerencsétlenül véget érni. Ez rögtön a legelső teremben ki-ki meg is tapasztalhatja a saját bőrén, ahol a ketrecekben vibrárog Jetti között pattogós feladatok vannak rára. Először is kapaszokdunk fel az első szintre (trambulíntal vagy mászva, ki-ki vérmérséklete szerint választahat). Itt lépjünk a Jettikhez legközelebbi nyílásához, álljunk a keskenyebbik végéhez és "dobantsunk" egyet a trambulínon. A levegőben folyamatosan nyomjuk az "előre" és a CTRL billentyűket, így talán meg tudunk kapaszokdani a legfelső szintre peremünk. Tán mondanom is fölösleges, hogy az efféle mutatvány előtt a bölcs játékos éi a játék elmentésének áldásos lehetőségével. Odafönt egy kapcsoló fogadja Larát, ami alant rabcsodó Jetti ketreccé nyitja. Szőrös (s ismerősen szabad) barátunkat gyorsan megszároljuk le (e vezégyr nem egy humanista játék), s hasznádjuk a ketreccé nézve találhat kapcsolót. Ezután egy rövid kis harangjáték következik hősnökünk oldalában: sétáljunk az első szinten találhat, hosszúak réshez, s arccal a fal fel-

lé zuhanjunk rá a trambulínra. Szép nagyot repülünk, s a csúcsponton egy harang vigyogor rá – na ez szorozuk is meg. Ezután vakarjuk le magunkat a falról, menjünk vissza a fölszintre, majd visszassuk meg a kis beugró végében látható két acérszok. A harangongatás hatására az egyik rács már be is húzódott. Nem sokkal a rácsok előtt is árvalkodik egy trambulín, ezen dobantva megtalálhatjuk a továbbjutáshoz szükséges harangot. Itt a fölértés mondjuk elég nehézkes lesz, próbáljunk meg a falon lévő bővítő kiugróra érkezni (nekem úgy hatodik próbálkozásra sikerült is).

• A gong megszólaltatása sajna még nem jelenti a pálya végét, a fölértel még hátra van. Először a falra a gong jobboldalára, s ugorjunk át az előttiünk fölé a falon. Ezután kezdjük meg hosszú túráinkat feléle, minek végén megállunk a célidőmest: egy négyzós alakú terem a gong alatt. Itt találunk is valamilyen sárga küttyűt, ezt ragadjuk magunkhoz és csusszunk le az oldalt. Némi barlangregresszióval megérkezünk a sörnyiségesség ellenfél egy madárszerű lény képében. Harc közben egyébként nem csak ellenfelünkre kell majd figyelniünk, hanem az igen mély szakadékra is (szóval csak mértékkel ugorjunk). Maga az útkezet ennek ellenére viszonylag könnyen megnyerhető: folyamatosan manőverezünk s közben tömjük gránátokkal a bühmit. Az átvezető képsorok megtéktetés után irány Kína, az igéret földje (elvégre kétfélmilliórd kínai nem tévedhet). Ja, annyit azért még megjegyznék, hogy a legutolsó csatára gondolva innen kezdve már nagyon spóroljunk a löszzerrel.

## A XIAN-TEMPLOM

• Vitan felül ez a játék legnehezebb és legösszabb pályája, úgyhogy mindenki készítsen hideg élelmet, nyugtatót és némi alkoholt (ez mondjuk opcionális) a



klaviatúra mellé. Mintegy bevezetőképp kezdjük a pályát a szokásos védett állat-faj-irtással, majd némi búvárkodás után a trambulín segítségével pattanjunk fel a háztetőre. Rövid keresgélés után találunk egy kapcsolót, ezt biztos-ami-biztos atapon húzzuk is meg, majd vissza a vízbe és keressük meg a vízest. Itt kászálódjunk ki a mólóra, másszuk meg a lépcsőket és a minden igaz, egy enyhén vulkanikus terembe jutunk. További útkezet feléle vezet, úgyhogy lelkeinken készüljünk fel némi szklamázásra és létrazsönglőrdözésre. Haragosan egy karókkal jól felszerelt terembe érünk, további nézelődés helyett küszködjünk fel a szemben lévő falra, majd vegyük az irányt jobbra. Nna, itt nem ár menteni egyet, mivel igen veszélyes mutatóvány kíséretében tudunk csak elvergődni a romos padlókig. Fussunk el a legutolsó darabig, itt álljunk meg és békésen zuhanjunk le. A szemben lévő nyílás nagyon hívogatóan

kacsingat hősnökre, úgyhogy ne is álljunk ellen a kísértésnek – egy jól kiszámított ugrással (nekiútas, centízés stb.) ragaszodjunk neki. Na, ez nem igazán jött össze, úgyhogy csusszunk szépen le, majd az utolsó pillanaton egy gazella-szokléselem kerüljük ki az igen fenyegetően bugyborékoló lávát. Ezt meg el kell játszannunk párszor, ám ha minden jól megy, végül megkapaszokdhatunk egy kötbmb szélben. Innen már elkezdhethetünk mázni, ám a végét ismét közezből – ezúttal egy csapajótól képében. A már rutinszerű csúszások után viszont nagyon gyorsnak kell lenniük: rohanjunk a kapcsolóhoz, használjuk, majd hasonló sebességgel rohadjunk be a folyosóra. Valahogy ezekben a kolostorokban meg templomokban nagyon pszege az élet...

• Aztán van még is egy különös guszatlan rész is, a két kis vízest után. Az ezután következő barlangban ugyanis nyílászögnek a pókok, nem is érdesesme létező pofozdnok velük. Vegyünk egy fáklyát a kezünkbe és rohanjunk végig a dögök közt, majd nagy hangon örvendezzünk, mikor két bazi nagy fekete pók a nyakunkba ugrik.

• A katakombákban olyanpíra megkedvelt trambulínzás természetesen eről a pályáról se hiányozhat. A templomban ugorjunk az első trambulínra, mőghőzz olyan szögöl, hogy pontosan a másik dobantó tét nézzünk. Repülős közben tartjuk lenyomva az "előre" billentyűt, s ragadjuk meg az emelvény szélét. Niccsak, újabb barátkozó kedvi szörnyas! Kukksantsuk be a járathá, ahonnan kirepül, s hamarosan egy szép nagy terembe jutunk (a két hatalmas sárkányszoborról elég könnyen felismerhető). Újabb gyorsasági rész következik: pattanjunk föl a kulcslyukkal szemben emelvényre, ugorjunk meg egyet majd a lehető legroviddebb időre belül kapaszokdunk fel a létrán. Ezután még elég kellemetlen ugralós részek vannak rára, de a legszívósabbak azért átjutathatnak a következő, utolsó (ez mondjuk nem teljesen igaz, mivel két mini-helyszin még ez után is akad).

## A LEBEGŐ PÁLYÁK

• Itt már nagyon meleg a helyzet, mivel rögtön a pálya legelején egy lelkes Xian ugrik a nyakunkba. Ezek elég szívós természetűek, ennek ellenére a keményebb fejeveketek tartassuk inkább a sárkány ellen. Amennyiben sikerrel vetjük ezt az akadályt, lépjünk le a bal oldalt látható második lépcsőfokra, s állítsunk ugorjunk az alattunk lévő kövekre. Találhatunk odafent egy igen kicsiny emelvényt, innen elugrálhatunk egészen addig a szigetig, majd állt három tűzballal áldogálj. A sziget másik oldalán a szokásos lepotyogás-megkapaszokdás-felmászás után szerezhetünk valami sakkbtáblára emlékeztető izét, valamint rátekinthet egy kapocsolóra is. Ezt üzembe helyezve immáron feljuthatunk egy kisebb méretű tűz szigetere. Az ezután következ, igen hosszadalmas ugálós rész végéig a magassban feszítő aranyteklesz, ezt igen taktikusan nem is részletezném. Segítségkőpp csak annyit, hogy koncentrálnunk a zűd szűz szigetekre.

• A kastélyra emlékeztető szigeteket von egy pont, ahol nagyon csúnyán elvaktam. Egész pontosan a csapajótólkon nem tudtam keresztülverekedni magam, míg

rá nem jöttem arra a meglepő tényre, hogy a SHFT nyomva tartása mellett könnyedén át tudunk zokoni tőlre.

• A ketreccől bizonyos elintézhetőjük amíg igen veszélyes ellenfeleink. Mílkor a kint várakozók elkezdnek magukhoz térni, egy ravasz manőverrel meneküljünk vissza a ketreche, s másszunk le a hátsó falra. Na, itt senki nem fér hozzá, mi viszont páholyból írthatjuk a gaz ellen. Egész hatásos, nemde?

## A SÁRKÁNY

• Hát, ehhez a pályához túl sok kommentárt aligha tudnék fűzni. Arra mondjunk ügyeljünk, hogy meg a végső ütközést előtt begyűjtítsünk minden létező extrát – ezekre igen nagy szükségünk lesz. Maga a sárkány nem egy gyors darab, viszont tüzet fúj és hihetetlen mennyiségű dímot kell beleereszteni, mire végre elpatkol. A közelébe mindenesetre ne nagyon mészkedjünk, az igazán ravasz játékosok megpróbálhatják az oszlopok nyújtotta fedezeteket is kihasználni. Amennyiben lángra kapnánk, azonnal vessük magunkat a vízbe (a partra evickelésnél várjunk addig, míg a sárkány már nem figyel rára). Még a sárkány legyűzése után



sincs vége hányattatásainknak. Azonnal rohanjunk a még melkissához és tépjük ki a tőr beőle, hacsk nem akarjuk az egészes kinszenvedést előlről kezdeni. Ha sikerrel járunk, már csak ki kell menekülnünk az omladozó barlangból és a kövemesen hátraoldó elvezethetjük... a következő pályát. Na, e ponton kissé ledőbentem, mivel Larát nem átalította néhány gyűjtőre a saját házában megtámadni. E szuszponen során még jó pár gungszert lemészárolhatunk (feltéve, ha



az ágyuk melletti szekrényből a kulcsos sikerül idejében előlányásni gyűjtőveinkeit) – ez már tényleg csak afféle ráadás.

Zárközlök csak annyit, hogy a Tomb Raider 2-nél hosszabb és nehezebb ügyességi játékkal eddig még nem találkozottam. Megemelem a kalompa az előtt, kinek van türelme az előző számban már ismeretted cheatek nélkül végignyomni a játékot. Még a fenti oldalakon terpezködő tipphalmazzal is számtalán helyen el lehet akadni, úgyhogy mindenkéül készülnj fel a legrosszabbakra. Én figyelmeztettem mindenkit, mert ki itt belépsz...



Teljesen idióta vagyok. Jó, tudom ez a frappáns bejelentés nem hordoz különösebben sok újdonságot, de azért ezt most illik ismét leszogezni. Önkritikus hangvétele oka, hogy már decemberben meg januárban is beigérem Csevegő-dekorációnak Pukler mester nagyszabású kompozícióját, de még azóta sem sikerült nyomtatható formába öntenem. A probléma megoldásának a kulcsa egy fotó lett volna, de ezt rajtam kívülről okok miatt nem sikerült megvalósítani. Először el akartam hívni egy fotós haveromat képrögítés céljából, de ő névnapjából kifolyólag kicsit gyengélkedett (nem ismert meg). Utána úgy döntöttem, hogy én valósítom meg a nagy feladatot, és bizonyos fokig sikerrel is jártam, leszámítva azt az apróságot, hogy elfelejtettem levenni a lencsevédőt. Képsorozatam így most a Planetáriumban fut "Vihar a Hold túoldalán" címmel, és kénytelen voltam egy másik vidám dekorációt keresni háztájimhoz. Ehhez kapcsolódik e havi rejtvényünk, azaz mit ábrázol a kép?

a./ Torgyán Joe és népi zenekara honlapjának bejelentkező képe  
b./ Termelészövetkezett alakul a Microsoft  
c./ Holstein MMX  
d./ XXI. századi Milka-reklám  
e./ T.J a Tomb Raider II-leírással próbálkozik

f./ A Gateway így biztat OEM Win95-tel szállított konfigjai megvásárlására.  
A helyes megfejtők között azt a boldogító tudatot sorsolom ki, hogy ők tudták a helyes megfejtést. Más egyebet már nem merek ígérni, és mindjárt rá is térnék, hogy miért nem:

## LEJN

Jobb napokat CoVbooy!

Ez az első levelem. A rizsa előtt szeretnék köszönetet mondani neked, hogy annak idején segítettél a telepéseknek birtokba venni Amerikát. Ha nem sikerült volna, akkor valószínűleg nem csodálhatnák a képernyőn Lara domborzati viszonyait, nem taníthatnák meg ellenfeleinket, hogy a föld alatt is tiszteljenek bennünket, nem győzhetnének le a Birodalmat, stb. (Szívesen. Bár kifejtetted a Coca Colát meg az atombombát.)

A januári Csevegőben olvastam, hogy hamarosan megfullad az megmaradt 576 Kbyte-okban, és akinek kell szólni. Szólok! De várjunk csak. Ingeny vagy pénzért gondold? A Csevegőt olvasva szerintem ingeny. (Kérlek javíts ki, ha nem.) (Na várj csak, majd mindjárt megteszem.) De csak komolyan gondolhattad, mert te írtad: "Szeressük egymást, gyerekek!" Ha rászárod magad, nekem is küldhetnél pár számot. Pl.: 95/5, 95/10, 97/7-8. S ha már ennyire

sok az újság, joystickokban nem fuldoklak? De-de! Látom, hogy egy Firebird II most tör az életered. Nekem pont ilyenre fáj a fogam. A fogfájást pedig igen rosszul tűröm. Azt a fránya madarat pedig elküldhetem neked, mielőtt még megégeti a kezed. Ne féj! nem küldöm vissza. (Gondolom most azon gondolkodol, hogy leveletem szétépet felgyűjtis vagy kidobd egy csont nélküli hármással.) (Igen, körülbelül ez a három jutott először egyszerre, de nem feltétlenül ebben a sorrendben.)

Más. A népek akik beírnak, biztos szeretnék bekerülni a Csevegőbe, ezért én is sajnálhatnám magam. Pl.: elsőként írok, már csak két hónap van az életemből. (Hát ez sajnálatos. Akkor csak negyedéves előfizetést ajánlok, a Valhalla-ba nem tudjuk vállalni a postaköltséget. Persze ha előrelátó vagy, akkor legjobb több évtizedre előfizetned – gondoldj csak bele, milyen jól jön majd a következő reinkarnációban!) ezért szeretném látni az irrományomat a Csevice, stb. (Még egy jópár dolgot ki lehetne találni.) Nem fogok megharagudni, ha valaki elkövetné az a hibát, hogy nem kerülök be a Csevegőbe, csak a metrő alá ugrok. A te lelkiismerettedre bízom a dolgot (nem zsarollak, de megteszem). (Őh! Igazán kár lenne érte. Előbb fizess elő, és csak aztán nyugodj békében. Saját halottannak foglak tekinteni.)

Volt ott egy kérdés az előfizetéssel kapcsolatban. Nekem van egy tuti tippem: növeljétek az oldalszámot úgy 100 oldalra, tele csúszszuper játékleírásokkal, ismertetővel, végigjártásosokkal; az előfizetés legyen díjtalan; a postaköltsé-

get is ti álljátok; az újságban legyen egy CD a hónap játékával (akinek nincs CD meghajtója, küldjétek neki egyet); az előfizetők között sorsoljátok ki egy egyhetes utat a Hawaii-szigetekre Pamela Andersonnal; az újság oldalai között legyen elrejtve 1000 Ft. Ha ezt megcsináljátok, éjjel-nappal az újságot fogjátok nyomtatni, hogy kielégítsétek az előfizetőket. (Hogysime! Az már legyen a Pamela Anderson dolga!) A fődíj az enyém! De ha lehet ne pezsgót küldj. Nem iszok alkoholt. (Az komoly jellemhiba.) Egy Firebird II-nek jobban örülnek. Az Erő legyen veletek!

Vincze Sándor, Magyarország (Bocs, de közelebbről nem tudom definiálni a helyet, mert holmokban sokasodó rászok láttán a boríték bemenekült az árcédula mögé.)

U.I.: CoVbooy! Állítólag 2000-ben itt a világvége. Között ezalatt a két év alatt élvezd ki az élet összes örömét. Mert ha eljön az idő, 576 KByte ide, főszerkesztői állás oda, még Lara Croft és egy tízes szintű Horned Reaper légión sem tud megmenteni minket. (Ebben tökéletesen igazad van, de ha tényleg így áll a helyzet, akkor javasolom neked, hogy addig is gyakorolj Istennek tetsző önmegtartóztatást, és mondj le az olyan evilági hívságokról, mint a Firebird II joystick. Meg a lejm 576.)

Na kérem. Ez a figyelemreméltó kis levél azért került embe kitüntetett hátsókra, mert a januári szám Csevegőjét, enyhén féltreáramtelték néhányan, és egy rakás levél érkezett külföldről 576-ok, joystickok és hangkártyák igénylése kapcsán (nem egy, nem kettő – sok.) Azért ezt a levelet választottam a sokból, mert – az előfizetéssel kapcsolatos indítványokból kiindulva – úgy vétem, hogy ezt is beleteng az a finoman cizellált szarkazmus, aminek én is oly nagy kedvelője

# Csevegő





vagyk. Januárban én is valami hasonlót próbálkoztam, de úgy látom, csekély sikerrel. Igaz ugyan, hogy – lévén rutinos, ebből adódóan óvatossá ember – előre jeleztem, hogy "utószíveszteri hangulatban" generálom az akkori válaszokat, és a válaszok szemléltetése is utalhatott arra, hogy nem gondolom halálosan komolyan az ügyet (van ugyebár az a régi mondás, hogy "hülye kérdése hülye válasz") – de attól függetlenül csak sikerült félreírni egyik elképzeléket. (A legjobb az az arc volt, aki elküldött nekem levélben két ilyen kis akciós szelvényt, kérvén, hogy váltsam be, és postázam nekem a két hangfalat és két joysticket, mert ő messze lakik és nem ér be eljőni érte. Oké, küldöm...) Na most akkor megmagyarázom még egyszer (most halál komolyan!) a Herta nem azért fizetett egy tekintélyes summát nekünk a hátalapon leveleiről, hogy ezzel a módszerele szabaddal meg felesleges joystickjeitől és hangfalaitól (erre lényegesen olcsóbb megoldások is kínálkoztak volna) – nem ők azt szerelték volna, hogy EGÉSZ konfiguráció! vásárol meg, és ez csak egy gesztus volt az 576 KByte olvasói felé, hogy nekik ingyen ajánlották fel a hangfalat és a joysticket. (Meg egy mérőműszer nekik, hogy mennyire érte meg nálunk reklámozni.) Ehhez hasonlóan én sem óhajtok leírn 576 KByte-oknál küldőjeit senkinek, már csak azért sem, mert nem az én tulajdonomat képezik, továbbá nem hiszem, hogy túl jó szemmel néznék az ilyen jellegű karitatív megmozdulásaimat. A januári úriemberem ugyan azt írtam, hogy "elküldöm azt a három szemet, amiben a FELSŐOLDAL játékok (Unreal, Galapagos és TR2) ismertetője ÉS teljes leírása szerepel, és az egyébként is tartottam: az első

kettőből ugyanis nem volt sem

ismertető, sem leírás (tehát ez könnyen ment); a TR2-ről ugyan volt mindkettő, viszont nem ugyanabban a számban. Azt is írtam, hogy "Szerecsük egymást, gyerekek!" – és ezt halál komolyan is gondoltam, de ha esetleg el is jött a kis törtenetet. A Zrínyi Nyomda küldött egy szép számlát januári ténykedése kapcsán egy olyan két milió magasságban.

Beballagtam hozzájuk elénekelné, hogy "Szerecsük egymást, gyerekek!". Miután előmérészkedtek az asztal alól, illendően megpöcsölték a produkciót, teljes mértékben egyetértés – és kérték szépen a pénzüket. Ejnye. Nem sokkal később a tervezett fajokhoz, hogy mehetek visszajenni az eladatlan példányokhoz. Pénz áll a házóhoz, hejho! – gondoltam. Ah, be mind-összeg ez: minden száz főgyasztói árából hiányzik 40,5% Kérem szépen a többit is, és elénekelttem nekik, hogy "Szerecsük egymást, gyerekek!". Megenyeggették, hogy ha nem tünik el mihamarabb, megdöbálnak a napilapok visszáruval, és utána zúrdásnak. Ejnye! Ezan elszomorodtam, és hogy jobk kedve derüljek, betértem egy vendéglátóipari egységbe, hogy egy karton serittal lássam el magam. Milyet látok fakadtam volna, azonnal előkerült egy piszkavna, most ezekben az intézményekben is jobb szeretik, ha a t. kuncsaft élénks helyett fizet. Elszomorodtam a világ gonoszágán, és elvonultam egy pszichológushoz, aki egy ötperces vizitert magához szőlított 20 gurigát, viszont megvilágította a dolgok lényegét: a világ jelen pillanatban még nem úgy működik, mint a Máltai Szeretetszolgálat, és bár a gyerekek szeretet egymást, de azért annyira nem, hogy a pénzbe is kerüljön nekik. Na, erről ennyit, ha valaki 576 KByte-ra vágyik, az a hátsó fertályban megtalálja a hozzájutáshoz vezető módzatokat.

## FIGHT

Szasz, szia, csocsó, heló, helóka és csövesz CoVBoj! (Aha. Ezt hívják hazmazati dobnyésnek.)

Tegnap délután esett az eső és csak nehezen tudtam hazaszállítani az 576-ból úgy, hogy ne legyen vízess. Otthon lefordítom a cuccomat, lesöpörtem az asztalomról a könyveket és kinyitottam az újságot.

Persze a Csevegőnél kezdtem olvasni, és az első csakó levélén majdnem elaludtam! Mit akart ez a "sipóli" hang? Azért írtam neked, hogy legyen valami FIGHT! a Csevegőben, mivel ez a januári számból kimaradt! Na most félre az egyes számmal, itt a haverom, aki tollba mond: CoVBoj! Rajkátok a Csereszőbe képeket magatokról, mert így nézhé kitálalni magokatok. (Hát szépek. Én küliönsen.) Más: miért nem volt a megrendelhető játékok között Deeper Dungeons. Úgyözetel a Marsról: RIZS™ és TOMIBOY®

Utófríka: ha nem leszünk benne a Csevegőben, akkora pofont kapunk, hogy elszállsz Lótarínagil!

Kedves Mars- és Milky Way-lakók! Nemcsak a januári számból maradt ki a fight, hanem az elkövetkező összes többiből is, mert mióta megszületett az 576 Konzol, azóta senkinek nincs akadálya. Fő a békesség, Piss & Love! Ha nagyon fightra vágytok, akkor esetleg ideírhathat szegedi címeteket, és neveteket, és egy tréfás vetétkédőt hirdetek: a versenyzők elzarándokolnak hozzátok, és rávernek

egyét a hátatokra. Fődj a Herta számítógépe 400.000 Ft értékben. A védem deathmatch eredményéről kiegészítőben számol be Vári Zoli ("a versenyzők impresszív rongálódnak", "íme egy klasszvil külső nézeti kép" stb.) Na, akkor legyen fight, vagy ne legyen? Aproppó, tigh!

## HA A BIZONYOS JANUÁRI QUAKE-CIKK

Kaptunk néhány érdekes visszajelzést a januári számunkban megjelent Quake II-ismerető kapcsán. (Levelet most nem is igazán emelnék ki, megpróbálok globálisan válaszolni az összesre.) A legutóbbian azt sörélmézték, hogy Ender mennyire "legyalázza" ezt a hiperzsiper-játékot. Namármost:

1. Szerintem az a 84% már egy nagyon jó játékot mutat.
2. Ha valaki azt állítja, hogy a Quake II "le lett gyálázva", az vagy nem olvasta el a cikket, vagy tökéletesen hülye. (Sorry, de erről van szó.) Ender irtó kritikát, és ha valamin nehezényeztet, azt jobbára meg is indokolta. Az egy más kérdés, hogy ő a multiplayeren lovagolt, de megjegyzem, ezt a stílust pontosan multiplayer-játéka találták ki, így talán nem csoda, ha berzenkedett egy kicsit – de ha jól emlékszem az is szerepelt, hogy sima játékban, 3D-kártyával szuper darab.

4. Van egy ilyen mondas, hogy "A név kötelez". Ha megjelenik egy no-name játék, az ember teljesen szemlegesen viszonyul hozzá, de ha a játékban van egy kis előléte, az ember már bizonyos elvárásokkal viszonyul hozzá. Lehet, hogy Ender koma kicsit többet várt, mint amit kapott. Figyeljétek csak meg, ha mit kap tőlem a Populus 3, ha nem olyan lesz, ahogy én azt elterveztem!

A Quake II-kapcsán egyébként jött egy rakás e-mail is, mert a csodálatos magyar Quake-site-on "Röhej" címmel kritikát kaptunk (meg egyéb újságok hasonló cikkei is). Érdekes módon az egyik ottani zsebmester hívta fel többször is a figyelmünket, hogy feltétlenül nézzünk be oda, mert "értéltelny vagyunk". Hát tényleg – le a kalappal a tisztelt kritikus előtt! Mondatunként kiemeletem a cikket az utolsó kötetéig. (Még a Qua-ke elválasztást is, amitől tényleg észdőlött a világ.) Biztos sok nagy okosság van soraihan, csak kár volt azon lovagolnia, hogy Ender a majdani patchekkel támogatott, nem teljes játékért dűzzögött. Nagydudás barátunk január közepén aprólékosan felsorolta, hogy milyen patchek tölthetőek le már nagy számban, teljesen ingyenesen a netről. Azt az apróságot viszont ifjonti hevében figyelmen kívül hagyta, hogy ez itt egy offline újság, ami enyhén szólva más áttutással készül, mint a website-juk. Az a bizonyos Quake II-cikk ugyanis december 15-én készült, amikor is elég nehezen volt megjósolható, hogy egy hónap múlva milyen patchek lesznek fenn a neten... Ha Endernek jövőbelátó képessége lennének, akkor már rég nem ismertették irkálására alkalmazmán, hanem a jövő

heti lottószámok megjósolására. Na, ez az egyik fele. A másik fele meg az, hogy ha valaki betér megvásárolni egy játékot valami szemb számúmról, akkor ugyan már hadd ne érdekelje, hogy milyen patchek meg sztreccsek lesznek letölthetőek hozzá valahol a távolí jövőben – amikor ő az egész játékért fizetett, nem pedig egy Dallas-hosszú-száppanopereáért! Arról már ne is beszéljünk, hogy ifjú titánunk teljesen természetesen vette, hogy minden Quake II-tulajdonos ugyanazzal a felszereltséggel rendelkezik, mint ő, nevezetesen: minden számítógépre rá van akasztva egy modem, digitális vonallal és mindenki azt töltikézik, amit akar, ráadásul valakiné másk a számítárára. Namármost jelezném neki, hogy ez azért nem egészen így van. Ha pedig nincs modem, akkor ugyebár nincs patch se. (Ha meg nagyon kukacoskodni akarnék, akkor azt a bizonyos "ingyenes" szócskát is megkérdőjelezhetném, ugyanis – ha jól tudom – letöltés közben kicsit kettyeg a telefonszámla, azonkívül meg az Internet-szolgáltatást sem árt fizetni, ha olyan nagyon töltögetni akarsz. Na jó, most már unom ezt a témát – ugorjunk.)

## "MAGYARÍTÁS"

Tisztelt csevegő író barátaim itt No G. irományát olvassátok. Még nem írtam le a kegyes bandának. Hogy miért nem? Mert nehezen veszem rá magam bármire is, de az egyik 576 Kbyte újságban megírtam az évszázad jótársainak legújabb részét amely az X-com AFOPALIPSE (UFO 3) nevet viseli. Ezt megírtam nagyon megörültem, ám hamar rádobóztam, hogy a játékhöz nemárta egy kis nyelvtudás mondjuk perfect Angol. Ezért lázasan elkezdtem Angolt tanulni. (Úgy nem szabad. Legfeljebb kis hümelekedéssel.) Semmi eredmény. Ahoz, hogy valaki egy-on bonyolult szóösszetételű mondatot elolvasson mint amilyenek az UFO 3-ban előfordulnak ahhoz igen nagy felkészültségre van szükség. Én aki a legjobb játéknak tartom az UFO 3-mat nemveszem meg mert az angol mit nemtudnák vele tökéletesen játszani.

Kérdem én: Miért nincs valaki aki lefordítja a játékokat. Bár tudom ez nem könnyű feladat. Na de fuok próbáljatok már növelni a színvonalon (az ilyen gyagyk kedvéért mint én. Még ha az nem is feltétlenül a ti feladatotok) Vagy másnak mi a fenéért nem juttot má az eszébe, hogy kellene egy ilyen is csinálni és hogy be de jól meg lehetne ebből gazdagodni. Szerintem ha egy játék magyarul fut akkor sokkal jobban veszik. Remélem beratok a csevegőbe.

(hiifirés akarok lenni) Egy hü olvasótok: Fogarasy Norbert, Budapest A színvonalhoz szerintem nem tartozik hozzá, hogy lefordítsuk a játékok szövegét – ehhez a terjedeleme kicsit kevés. A magyarításokkal meg az a gond, hogy olyankor a kiadó mindig megvetet a magyar kiadóval 500 vagy 1000 darabot, és az nem igazán olcsó mulatság. Szóval játssz inkább az Imperium Galacticával, az magyar. Az "Angol" meg hagy az ürögdűbe – magyarul is lehet tanulni... Na üdv mindenkinek, és óvakodjatok március idusától!



**Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!**

**HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!**

## CD ÍRÁS

Audio, adat, digitalizálás, szerkesztés, válogatás, stb.

**Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!**

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
33600 Fax Modem External	11.920,-
33600 Fax Modem Internal	9.440,-
14" Lite-on SVGA Monitor	29.920,-
15" Addias SVGA Monitor	39.920,-
17" Apple SVGA monitor	76.000,-
2,1 Gb Quantum winchester	26.960,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	10.600,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	24.800,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium HX, P166 Intel, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra	76.920,-
Trans-Am Devil MAX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	89.920,-
TURTLE BEACH MALIBU hangkáryta	17.520,-

*Háa kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 2-333-666 Kód: 1471 # Tone üzemmódban*

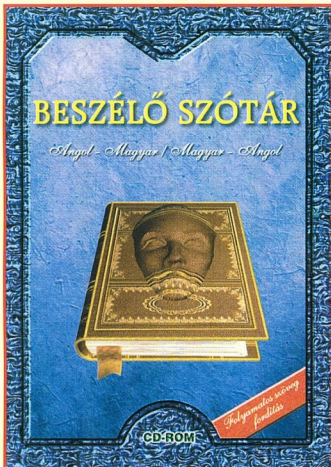
*Komplett gépek teszteléses összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óris teszteléssel,*

*1+2 év garanciával, raktári! Teljeskörű szervisszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!*

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Arank ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és kézpénzintézésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



**BOMBA ÁR:**

Angol - Magyar / Magyar - Angol  
BESZÉLŐ SZÓTÁR CD-ROM

- Folyamatos szöveg fordítás - 84.000 szavas szókincs
- Angol szavak kiejtése - Szinonimák, egyéb jelentések
- Automatikus szótárképzés - Bővíthető szókészlet

8.000 Ft helyett

csak bruttó 6.400 Ft,-

Keressd az 576Kbyte boltjaiban

## Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiésekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

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

GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

1166MMX, TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház,

105g. bill., Virge DX 2MB VGA

129.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.**

**Javítás, tanácsadás.**

Viszonteladókat is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

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

## HP Duna Szakáruház

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

## JÁTÉKBOX

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



**Libri®**  
DUNA PLAZA  
könyvesbolt

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 465-1017



**EUROPARK KÖNYVESBOLT**

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



# A P R Ó H I R D E T É S E K

## AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése, C-64 turbókártyák, Amigás bővítmések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

## PC KÍNÁL

PC-re Hexen2 - 8900Ft, FIFA 97 - 6900Ft, NBA97 - 6900, Hexen 4900, NFS2 - 7900, Flying Corps 6900, stb. Mind eredeti dobozban. Tóth Attila Tel.: 169-75-12

Eladó GeneWars. Irányár: 8000Ft.  
Dungeon Keeper. Irányár: 6000Ft.

7th Guest. Irányár: 4000Ft. Válogatás 20 db játék: 4000Ft. Jelentkezni lehet: (06)32-341-093 Ecsegi Sándor

**Eladó Screamer1, Little Big Adventure1, és 2. (külön is) Tel.: 344-973 Orosz Gábor**

Sürgősen eladó NBA 97, NHL 97, Comanche3 és Nascar2. Érd.: 2262843

Eladó egy komplett 486DX33, HD120 MB, 4MB RAM, 144 FDD+ SVGA monitor 55.000Ft-ért. Érd.: 292-4396

Eladó egy német import kalandjáték csúcsmínőségű grafikával, német-angol kézikönyvvel. Ára: 13.000Ft. Érd.: 06-60-342-362

## EGYÉB KÍNÁL

Eladó: SEGA GameGear, 8 db játék, hálózati adapter és egy SHARP EL-6390 kalkulátor. Tel.: 3165810

Eladó PSX-re Tomb Raider 6000, Command & Conquer 6000, WipeOut 3500, Street Fighter Alpha 3500Ft-ért. Tel.: 20-84-716

Eladó egy SNES alig használt és Super Jedi visszatér és F1 versenyaútós 2. része. Tel.:(52)221-170

Nintendo64, Turok, 2 memória kártya eladó. Ára: 45.000Ft. Érd.: (06) 87/471-923 Makkos Krisztián

Eladó: N64 kettő joy-jal, 2 játékkal: Super Mario 64, Wave Race 64. Érd.:

Deics Zsombor Gyenesdiás, Gödörhály út 46. Tel.: 86/316-395

PSX-játékok eladók: WipeOut2, Tomb Raider1, Desken2 - 8000Ft/db, Ridge Racer 3500Ft. Érd.: 46/374-728 (17 h után)

SNES, 2 joy, 9 játék eladó 40.000Ft-ért (alkudni nem lehet), vagy PSX-re cserélném. Tel.: 06/78/404-120

Eladó SEGA MD, 2 joy, 9 játék (Psycho Pinball, Stargate, Jungle Strike, stb..) egybe vagy külön. Nintendo 64 csere is érdekel. Érd.: Tel.: 52/380-314

Eladó N64, joy, 4 játék (Turok, Mario Kart, Int.Sup. Soc., Multi Racing c.), memóriakártya, Rumble Pack. Ir.ár: 85.000Ft. Érd.: Bozóki Zsolt 2345 Apaj, Latinka S. u. 36. levélben

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

### HIRDETÉSI ÁRAINK:

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

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

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

### Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Konzol

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

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Cím:.....

Iránycím:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

### Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Kbyte

negyed évre 1650,-  
fél évre 1650,-  
egy évre 3200,-

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

Megrendelő neve:.....

Cím:.....

Iránycím:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

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

### Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rászánsz postautalványon befizetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

A megjelölés rovatoiba írd be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-		
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7.8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7.8.	376,-	96/7.8.	576,-	97/7.8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

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



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

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

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 Játékok áralért hívó a 359-0576-os számunkat!

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

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

COMODORE JOY - ATTACK	Fogy. Ár	Akciós Ár
COMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2990	2990
PC JOY - ACTION PAD	4990	4990
PC JOY - COMPETITION PRO	1990	1990
PC JOY - EXPLODER PAD	1990	1990
PC JOY - FX3000	6990	6990
PC JOY - G FORCE PLUS	14990	14990
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5990	5990
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6990	6990
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	10990	10990
+ X WING VS THE FIGHTER		
PC JOY - MASSION 8	9990	9990
PC JOY - MASTER PAD	5990	5990
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	3990	3990
PC JOY - POWER PAD	7990	7990
PC JOY - POWER PAD PRO	9990	9990
PC JOY - SABLE	6990	6990
PC JOY - SABLE PRO	8990	8990
PC JOY - SPIRIT PAD	4990	4990
PC JOY - SWEET PAD	4990	4990
PC JOY - TM PINBALL JOY	3990	3990
PC JOY - TORNAIDO	3990	3990
PC JOY - TRIDENT PAD	3990	3990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3990	3990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3990	3990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÁRGA	3990	3990
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZŐRÖS	3990	3990
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	300	300
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1990	1990
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6990	6990

## CD 32

### JÁTÉKOK

ALFED CHICKEN	Fogy. Ár	Akciós Ár
ALL TERRAIN TRACER	4990	4990
CHUCK ROCK	3990	3990
DENNIS THE MANACE	3990	3990
DISPOSABLE HERO	2990	2990
INTER KNIGHTS 2	1990	1990
MARVIN 2 MANGELIUS ADVENTURES	4990	4990
SUPER METHANE BROTHERS	2990	2990
SUPER PUTTY	1990	1990
SUPERPROG	2990	2990
TRIAL PURSUIT	990	990

## AMIGA

### JÁTÉKOK

ADRENALIN	Fogy. Ár	Akciós Ár
ARINE 2	990	990
ASASIN	990	990
BANSHEE A1200	4990	4990
BRIAN THE LION A1200	3990	3990
CHAOS STRIKES BACK	1990	1990
DENNIS A1200	2990	2990
GLOOM A1200	2990	2990
HEMLOCK II	2990	2990
KICK OFF 3 A1200	2990	2990
KILLING GREENS A1200	6990	6990
KRYSTAL	990	990
LOST DUTCHMAN MINE	990	990
MARVIN 3 MANGELIUS ADVENTURES		
OUT TO LUNCH A24	2990	2990
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2990	2990
RISE OF ROBOBOTS A2400	4990	4990
SECOND SAMURAI A1200	3990	3990
SEER AND DESTROY	3990	3990
SENSELESS GOLF	990	990
SHADOW FIGHTER A24	2990	2990
SLAM TILT A24	2990	2990
SPERIS LEGACY A24	990	990
SUPER SNOWMARKS	3990	3990
SUPER TENNIS CHAMP	2990	2990
XTREME RACING A1200	3990	3990

## ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE/PC, SEGA, NINTENDO, PSX	990
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	990
EDGE/PC, SEGA, NINTENDO, PSX	990
NEW MAGAZINE	990
PC FORMAT-CD	1990
PC GAMER-CD	1990
PSX OFFICIAL-CD	1990
SEGA SATURN OFFICIAL	1990

## STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

### JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	Fogy. Ár	Akciós Ár
POPEYE 1 1.3	990	990
POSTMAN PAT COLL.	990	990
POSTMAN PAT 1.2.3	990	990
A KNASTLY ACTION FIGHTER	990	490
ALEN 3	990	490
BAN	990	490
BURBARD RALLY	990	490
BOOM	990	490
CAPTAIN FUZZ	990	490
CREATIVES 1	990	490
CREATIVES 2	990	490
DALEX ATTACK	990	490
DE MAD	990	490
DOUBLE DRAGON 3	990	490
DYNAMIC WREST	990	490
EMPIRE STRIKES BACK	990	490
F16 COMBAT FLY	990	490
FACE OFF HOCKEY	990	490
FERRARI F1 CHALL.	990	490
FINAL FIGHT	990	490
FOOTBALL MANAGER 3	990	490
GRAND PRIX CIRCUIT	990	490
HUDSON HAWK	790	490
JAMES POND 2	990	490
JAMES	990	490
LAST NINJA 3	990	490
LETAL WEAPON	990	490
LONG LIFE	990	490
LOTUS ESPRIT	990	490
MC DONALD LAND	990	490
NEW ZEALAND STORY	990	490
NEWSPAPER	990	490
NO LIMIT	990	490
NORTH & SOUTH	990	490
PINK PANTHER	990	490
POLE POSITION F1	990	490
PREDATOR	990	490
RAINBOW ISLAND	990	490
RAMBO 3	990	490
RETURN OF THE JEDI	990	490
ROBOMANAGER	990	490
ROBOCOP	990	490
ROBOCOP 2	990	490
RUNNING MAN	990	490
SHADOW DANCER	990	490
SHADOW WARRIOR	990	490
SHINOB	990	490
STAR WARS	990	490
SUPER FIGHTER 2	990	490
SUPER MARIO	990	490
SUPER MARIO	990	490
SWORD OF KONDOR	990	490
TESLA & MANIA TURT	990	490
TERMINATOR 2	990	490
THE GREAT ESCAPE	990	490
TETIS ES KHUGI	990	490
TOM & JERRY 2	990	490
TOTAL RECALL	990	490
TURBO DUTCH	990	490
TURBO DUTCH II	990	490
TUCKER	990	490
VENETTA	990	490

## C64

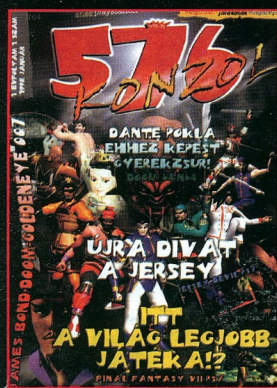
### CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	Fogy. Ár	Akciós Ár
ROBOCOP 3	990	490
TOKI	990	490

### KAZETTÁK

ACHUJET	Fogy. Ár	Akciós Ár
ALEN 3	990	290
ARMAUTY	690	290
BACKLANDS	690	290
BLUE BARRON	690	290
CALIFORNIA GAMES	690	290
CHAMPIONSHIP WRESTL.	290	
CONTINENTAL CIRCUIT	690	290
CRAZYCON	690	290
DELTA	690	290
DOUBLE DRAGON	690	290
FORGOTTEN WORLDS	690	290
GEARIN WINGS	690	290
GO FOR GOLD	290	
HUNTERS MOON	690	290
LAST 18	690	290
LED STORM	690	290
MC DONALD LAND	990	290
MICHOPIROSE SOCCER	690	290
MOWNKALKER	690	290
MULTIMAN vs. IV	690	290
NIGHTSHIFT	290	
NINJA RABBITS	690	290
PIRATES	990	290
Q10 TANK BUSTER	990	290
QUEBEC	290	
RICK DANGEROUS 2	290	
ROBOCOP	690	290
RODLAND	690	290
SILVERMAN	690	290
SKATIN USA	690	290
SOCCER DOUBLE 2	290	
SOLD FLIGHT	690	290
ST DRAGON	690	290
STRIDER II	690	290
SUMMER CAMP	290	
SUPER SCRAMBLE	690	290
SUPER SPACE INVADERS	690	290
SWIV	690	290
TETIS ES KHUGI	690	290
TIGER ROAD	690	290
TITANDI BLUWY	690	290
WINTER GAMES	690	290

# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLÓT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Márciusi számunk február 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomról: Red Alert (PSX), Lamborghini 64 (N64), Air Race (PSX), Shadow Master (PSX), San Francisco Rush (N64), Grand Theft Auto (PSX), Cruis'n USA (N64), Auto Destruct (PSX), Colony Wars (PSX), Bloody Roar (PSX)

Akciós árak csak akkor érvényesek, ha a szelvényt egyidejűleg megvásároljuk a 576 KONZOL újsággal együtt!

**576 KONZOL**



# 576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

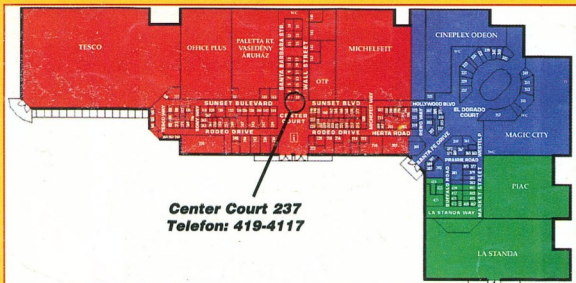
TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



## 576 KByte a Pólusban is!

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

### 576 KByte



Center Court 237  
Telefon: 419-4117