

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

**MORTAL
KOMBAT**

MEGMONDJUK A JÖVŐT!

FANTASY-LÖKET

MYTH: THE FALLEN LORDS

DIABLO: HELLFIRE

DEEPER DUNGEONS

FINAL LIBERATION

SZIMULÁNSOK!

FIGHTERS ANTHOLOGY

ARMORED FIST 2

QUAKE II

A VILÁG LEGJOBBAN

VÁRT JÁTÉKA

ABE'S ODDWORLD ODDYSEE

BEMUTATJUK A VILÁG LEGCSÚNYÁBB SZÍVTIPRÓJÁT!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

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

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

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

CD 32 JÁTÉKOK

Fogy. Átlékolt ár

ALFRED CHICKEN	2999 - 999-
BATTLE TOMBS	3999 - 999-
BUBBA AND STIX	4999 - 999-
CHUCK ROCK	3999 - 999-
CHUCK ROCK II	2999 - 999-
D GENERATION	3999 - 999-
FIELDS OF GLORY	5999 - 999-
FIRE AND ICE	3999 - 999-
HUMANS	3999 - 999-
INTER KARTAZE	1999 - 999-
PREMIERE	3999 - 999-
SPERIS LEGACY	4999 - 999-
SUPER NINEAVE BROTHERS	2999 - 999-
SUPER PUTTY	1999 - 999-
SURF NINJAS	3999 - 999-
ZOO! 2	4999 - 999-

AMIGA JÁTÉKOK

Fogy. Átlékolt ár

BANGSHEE A1200	4999 - 999-
BRIAN THE LION A1200	3999 - 999-
DEMVIS A1200	2999 - 999-
KICK OFF 3 AT200	2999 - 999-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999 - 999-
RISE OF ROBOTS ASSO.	4999 - 999-
SECOND SAKURA A1200	3999 - 999-
SENSIBLE GOLF	5999 - 999-
SHADOW FIGHTER AGA	2999 - 999-
SUPER BOWMANS	3999 - 999-
SUPER TENNIS CHAMPS	3999 - 999-
DOT TO LUNING AGA	2999 - 999-
XTRME RACING A1200	3999 - 999-

C64 LEMEZEK

Fogy. Átlékolt ár

A SÁLVIA	999-
A KASTÉLY	999- 499-
ACTION FIGHTER	699- 499-
ALEX 3	999- 499-
BAAL	999- 499-
BUBBAGOR RALLY	999- 499-
BOOM	999- 499-
CAPTAIN TIZZ	999- 499-
CREATURES	999- 499-
CREATURES 2	999- 499-
DALIA ATTACK	999- 499-
DIE HANS	999- 499-
DOUBLE DRAGON 3	999- 499-
DYNASTY WARS	999- 499-
EMPIRE STRIKES BACK	999- 499-
F16 COMBAT PILOT	999- 499-
FACE OFF HOCKEY	999- 499-
FERRARI R1 CHALL.	999- 499-
FINA FIGHT	999- 499-
FOOTBALL MANAGER 3	999- 499-
GRAND PRIX CIRCUIT	999- 499-
HUSSON NINJA	999- 499-
JAMES POND 2	999- 499-
JAWS	699- 499-
LAST NINJA 3	999- 499-
LETHAL WEAPON	999- 499-
LONG LIFE	999- 499-
LOTUS ESPRIT	999- 499-
MC DONALD LAND	999- 499-
NEW ZEALAND STORY	999- 499-
NEOWAR	999- 499-
NO LIMIT	999- 499-
NORTH & SOUTH	999- 499-
PINK PADDERS	999- 499-
POLE POSITION II	999- 499-
PREMIER MANAGER	999- 499-
RAINBOW ISLAND	999- 499-
RAMBO 3	999- 499-
RETURN OF THE JEI	999- 499-
ROADRUNNER	999- 499-
ROBOCOP	999- 499-
ROBOCOP 2	999- 499-
RUNNING MAN	999- 499-
SHADOW DANCER	999- 499-
SHADOW WARRIOR	999- 499-
SHADOW	999- 499-
STAR WARS	999- 499-
STREET FIGHTER 2	999- 499-
STREET ROAD	999- 499-
SUPER MARIO	999- 499-
SWING UP HONOUR	999- 499-
TEENAGE M NINJA TURT	999- 499-
TERMINATOR 2	999- 499-
TEST DRIVE 2	999- 499-
TETRIS ES KIKUJI	999- 499-
TOM & JERRY 2	999- 499-
TOTAL RECALL	999- 499-
TURBO OUTRUN	999- 499-
TURBOCAN II	999- 499-
TUSKER	999- 499-
VORRETTA	999- 499-

C64 CARTRIDGE-OK

Fogy. Átlékolt ár

BATTLE COMMAND	999- 499-
ROBOCOP 3	999- 499-
TOKI	999- 499-

KAZETTÁK

Fogy. Átlékolt ár

ACROJET	699- 299-
ALEX 3	999- 299-
ARMALYTE	699- 299-
BACKLANS	699- 299-
BLEE BARON	699- 299-
CALIFORNIA GAMES	699- 299-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299-
CONTINENTAL CRUIS	699- 299-
CRACKDOWN	699- 299-
DELTA	299-
DOUBLE DRAGON	699- 299-
FORGOTTEN WORLDS	699- 299-
GAMES WINTER EDITION	699- 299-
GEMINI WINGS	699- 299-
GO FOR GOLD	299-
HURTERS MOON	699- 299-
LAST V8	699- 299-
LED STORM	699- 299-
MC DONALD LAND	999- 299-
MICROPUSE SOCCER	699- 299-
MOONWALKER	699- 299-
MULTIMOOK vol. IV	299-
NEIGHBOURS	699- 299-
NIGHTSHIFT	299-
NINJA RABBITS	699- 299-
DIO TANK BUSTER	699- 299-
QUICKZ	299-
RICK DANGEROUS 2	699- 299-
ROBOCOP	299-
ROSLAND	699- 299-
SILKWORM	699- 299-
SKATIN USA	699- 299-
SOCCER DOUBBLE 2	699- 299-
SOLO FLIGHT	699- 299-
ST DRAGON	699- 299-
STRIDER II	699- 299-
SUMMER CAMP	299-
SUPER SCRAMBLE	699- 299-
SWIV	699- 299-
TETRIS ES KIKUJI	699- 299-
TITANIC BLINK	699- 299-
TURBOCAN	699- 299-
WINTER GAMES	699- 299-

ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. Átlékolt ár

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EMGO(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
N64 MAGAZINE	999-
PC FORMAT-CD	1999-
PC GAMING-CD	1999-
PSX OFFICIAL-CD	1999-
SEGA SATURN OFFICIAL	999-

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. Átlékolt ár

COMMODORE JOY - ATTACK	2999-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2299-
PC JOY - ACTION PAD	1010
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999-
PC JOY - TM PIMBALL JOY	9999-
PC JOY - FALCON	1010
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZARVA	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999-
PC MOUSEPAD - MÓDUS MAT	1999-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK JÁTÉKOK

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

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

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBON A

Minimum: 175, 16MB RAM, 4xCD, DOS 6.22/Win95
Ajánlott: P133, 100% SoundBlaster-kompatibilis hangkártya

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

92%

Mint az nemsokára kiderül, egy picit megváltoztattuk a játékmertetőink értékkelését. Ez adja a egyszerűbb lehetőséget, hogy a benne rejlő tudományokat egy kicsit kivegyezzük, mert egyes levelekből az derül ki, hogy némi félreértésekre ad okot. Az első sor ugyebár a játék neve - itt mondjuk nem nagyon lehet félreértés, ha csak össze nem kevertem az értékelőt egy másik játékkal...

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

- látványosság: ez a grafikai kivitelzésre vonatkozik;
- játszhatóság: ez elsősorban a kezelést hivottat minősíteni, de itt jelentkeznek a kivitelzésben megjelenő baklövéses is (vagy

azok hiánya);

- szavatosság: mekkora kihívást jelent a játék, meddig csúszkóli egy józérzsű játékos, megzoboznak; aláfestő zenék és a hanghatások minősége.

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

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

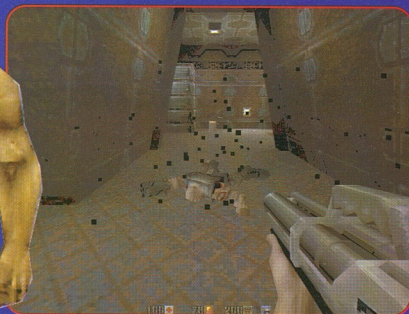
AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árakon csak ezzel az szelvényvel engedélyezett a vásárlás!
Vásárlás után a jogait!

576

tartalom

IX. ÉVFOLYAM,

QUAKE II	8
ACTUA SOCCER 2	11
MYTH: THE FALLEN LORDS.....	12
RIVEN	14
DEEPER DUNGEONS	16
DIABLO: HELLFIRE	17
CLOSE COMBAT 2	18
SCREAMER RALLY	20
FINAL LIBERATION	22
CIV II: FANTASTIC WORLDS	24
CHESSMASTER 5500	25
FIGHTERS ANTHOLOGY	26
AHX-1	28
ARMORED FIST 2	30
VIRTUA COP 2	32
MANX TT SUPERBIKE	33
G-POLICE	34
ABE'S ODDWORLD ODDYSEE	36
CRICKET 97	38
ANDRETTI RACING.....	39
HÍREK	4
IMMORTAL KOMBAT	6
CINKELT LAPOK	40
CSEVEGŐ	44



Quake II

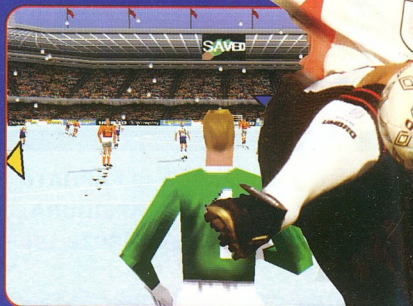
Talán minden idők legjobban várt játéka volt. Most végre kiderül, mit csináltak az id-nél egy évig...

8. oldal

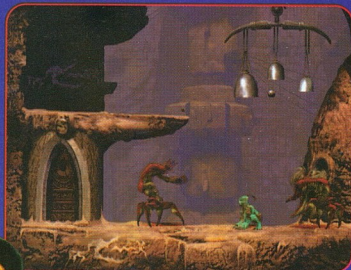
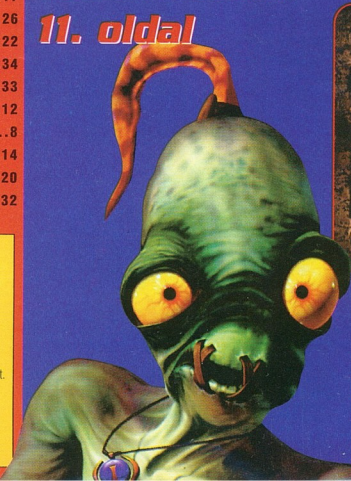
Actua Soccer 2

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

11. oldal



ABE'S ODDWORLD ODDYSEE	36
ACTUA SOCCER 2	11
AHX-1	28
ANDRETTI RACING	39
ARMORED FIST 2	30
CHESSMASTER 5500	25
CIV II: FANTASTIC WORLDS	24
CLOSE COMBAT 2	18
CRICKET 97	38
DEEPER DUNGEONS	16
DIABLO: HELLFIRE	17
FIGHTERS ANTHOLOGY	26
FINAL LIBERATION	22
G-POLICE	34
MANX TT SUPERBIKE	33
MYTH: THE FALLEN LORDS	12
QUAKE II	8
RIVEN	14
SCREAMER RALLY	20
VIRTUA COP 2	32



Oddworld

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

36. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0665-8226

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

Lapfőigazgató: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Laptervező: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismarosai Renáta Levélgátás: Recsent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, P.I.: 132

Terjesztés: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, P.I.: 132

Myth

Fantasy, 3D és stratégia meg-
lehetősen szokatlan elegy, de
ez a turmix kiválóra sikerült.

12. oldal



Deeper Dungeons

A Dungeon Keeper kiegészítőjének
pályáin csakis a leggonoszabbak
számíthatnak sikerre.

16. oldal



AKTUÁLIS

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

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

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

Ja, tiszta zív-ből javaslom minden jóízű olvasónknak (amiről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor megvadásolta szépséges lapunkat), hogy mostanában tartózkodjon a televízió műsorainak megtekintésétől.

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



SEPTERRA CORE (Rabid/Virgin)

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

találj ki néhány száz szörnyet/robotot/stb., építs fel egy végeláthatatlan sci-fi történetet, helyezd az egészet egy hatalmas 3D környezetre – és tulajdonképpen kész is a játék, csak akkor is, ha a játékos legalább három-négy hónapig tartson, még akkor is, ha a játékos már ismeri a szükséges megoldást... Klasszikus példa erre a világ jelenleg legjobb fagyó játéka, PlayStationon Final Fantasy VII. Erőti csak annyit, hogy Martin tervei szerint ebből áll majd az 576 Konzol kötetből 200 száma, de igyekszik csakis a lényegre szorítkozni... (Tegnapelőtt vártagyszót ordítással közölte az irodában és egyébként a kerületben tartózkodó megszéppeszt személyekkel, hogy megvan háromhavi folyamatos játékának első gyümölcse, egy zöli madár! Már csak 5-6 színes madár van hátra...) Szóval kabé ilyesmire készültetek fel. A fent nevezett ismert tettesek neve elsősorban az Amigásoknak fog ismerősen hangzeni, ugyanis mielőtt bevoladtak volna a Rabid Entertainmentbe, Icom néven a Déja Vu-játékokkal kergettek a sirba a kalandorokat. A játék tökéletesen a fent ismertetett konzol-RPG sikerreceptre alapul. A helyszín a Septerra nevű bolygó, ami hét koncentrikus csokarszteméből, úgynevezett "héjakból" épül fel, amelyek a bolygó magja körül keringenek. A héjak által alkotott kontinensek ugyan bizonyos módon átjárhatók, de teljesen különböző figurák népesítik be őket. A legelső héjon lakik a Kiválasztottak tömegkereskedellemmel foglalkozó népe, aki a felső tízezer jó szokása szerint az alsóbb szintekre zúditja a szeméjét. A Kiválasztottak egy ősi legenda alapján úgy vélik, hogy a bolygót a mennyekben lakó természetfeletti lény, az Alkotó hozta létre, és egy bizonyos célból mennek egy a dolgok, ahogy mennek. A titok nyitját bizonyos tárgyak és infok alapján a bolygó magjában sejtik, és megindulnak "lefelé". Sajnos az alsóbb szintek nem igazán kedvező létfelműjüknak, és némi művi beavatkozást igényelnek. Itt lépünk be mi a történetbe, amelyben a Kiválasztottak szintje alatti héjon élő turkáló alakítunk, aki aentről érkező szemétnen kutatóba próbál eladható tárgyakat találni megjelölhető biztosítani magának. Nyolc különböző karakter áll rendelkezésre: itt van például Lolo, a szomszédban látható technikuslányka; Lobo, az egykori harcirobot, akit kielejtezése után saját intelligenciaváltó programoztak újra; vagy például Grubb, a szerelőgömböbe bújtatott punk... A kontinensek pusztulásával fenyegető "héji háborúban" a feladatunk az, hogy először is megadjuk a saját kontinensünket a Kiválasztottakól, majd a többin átutazva eljussunk a Magba, ahol egy hatalmas biokomputerrel megtudjuk, hogy Septerra egy hatalmas puzzle, amely akkor áll össze, ha lakói megoldják a Küldetést. Ha elbuknának, minden elpusztul, ha viszont győznek, akkor szembe kell néznünk az Alkotóval...

A játék természetes tökéletes 3D-ben, 16-bites színméllyesgűn nyomul, az összes karakter és ellenség szintén 3D-ben pre-renderelt. A történet összesen 15 fejezetből fog állni, amelyeket természetesen helyszínek és ellenségek százaí ágátvolva járhatnak be. A harci szisztéma érdekessége, hogy a szokásos "ráverek ezzel-ráverek azzal-ajaj, most á jón" módszert ún. "Sorskátyákkal" (a la Magic the Gathering) dűsítetták, amelyek megfelelő kombinációjával új harci technikákat hozhatnak ki karaktereinkből. Az igéretke szerint a nyáron már akár is próbálhatjuk a játékokat – akkor ügyis ráér az emberek nagy része... (Persze ilyen méretű játékoknál azért nem árt fenn-tartással kezelni azt a bizonyos tervezett megjelenési időpontot – inkább legyen karácsony, de akkor bugok nélkül...)

A játék természetes tökéletes 3D-ben, 16-bites színméllyesgűn nyomul, az összes karakter és ellenség szintén 3D-ben pre-renderelt. A történet összesen 15 fejezetből fog állni, amelyeket természetesen helyszínek és ellenségek százaí ágátvolva járhatnak be. A harci szisztéma érdekessége, hogy a szokásos "ráverek ezzel-ráverek azzal-ajaj, most á jón" módszert ún. "Sorskátyákkal" (a la Magic the Gathering) dűsítetták, amelyek megfelelő kombinációjával új harci technikákat hozhatnak ki karaktereinkből. Az igéretke szerint a nyáron már akár is próbálhatjuk a játékokat – akkor ügyis ráér az emberek nagy része... (Persze ilyen méretű játékoknál azért nem árt fenn-tartással kezelni azt a bizonyos tervezett megjelenési időpontot – inkább legyen karácsony, de akkor bugok nélkül...)

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

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

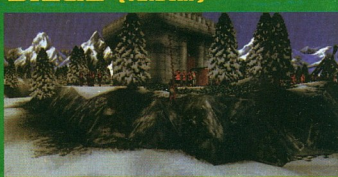
BLACK DAHLIA (Take 2)

Nagy fába vágta a fejszét a Take 2 (egykoron Gametek) legénysége. Megmártóztak már mindenféle játékkategóriában, úgy gondoltak most szűlnék egy vérbeli kalandjátékot. A Black Dahliaiban egy a századunk negyvenes éveiben játszódó nyomozás történetét játszhatjuk majd végig, bár tegyük hozzá, hogy a téma egy kissé morbid: egy sorozatgyilkosságok feltérítésének, amelynek tettese helyrén feldarabolja aktuális áldozatait. A mintegy öt év eseményeit felolvasó cselekményt és a helyszíneket egyébként megtörtént események szolgáltatták: a Torso Killer néven ismert cleveandri sorozatgyilkos, Heinrich Himmler és az SS európai cselekedetei, valamint a háború után Hollywoodban ténykedő Elizabeth Short kisasszony, akit a sajtó a Black Dahlia címmel tinteit ki. Megvalósítását tekintve egy híridő megoldást választottak a szerzők: a háttereket szépen lerendezték, míg a szereplők blackbox filmtechnikával rögzítve kádoroghatnak ebben az enyhén gyomorgrógtó világban. Ez a technika a hatalmas mennyiségben rögzített videóanyagnak köszönhetően az eredménye, hogy a játék valószínűleg rekordot dönt a számítógépes világban, ugyanis 8 (igen, pontosan nyolc) darab CD-n kerül majd forgalomba. Ha a CD-eladásokat nem komplett példányban, hanem mondjuk darabban mérnek, akkor a Take 2 már indulások is komoly konkurrenciát jelenthettek Michael Jacksonnak. Megjelenési ígért egyelőre még nincs, de a www.bdahlia.com-on egyéb szafos részletek mellett az érdekelték nyomom követhetik az eseményeket.



Emlékszel még a jó öreg 64-es Defender of the Crown-ra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert lassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése után viszont már annyira stratégiai játéknak szolgáltatót fímat, hogy ebben már örökös rekordereket számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárakba húzódo oligarchák kizárólagos szorakozása abból áll, hogy zord hadaikkal egymás ellen vonulnának. Ha az összetettebb természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádogaiból lözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászkot is, a számszerjés gyalgoságot, a szekercéseket, és néhány kőbor paraszt is, akik a hatalmas kaputalotkat tologatják fel-le – ugyanis előbb-utóbb mernőkiket is fel kell bérlelnünk, hogy orszomépeket gyártsanak szorakozásainkhoz. A feljeshethető szerzámok természetesen nem csak a kaputalotokra korlátozódnak: gyáratathatunk faltró kost, gyújtónyílakat, ostromlét-rákat, esetleg forró olajjal teli üstöket (fejre borítandó) – meg mindenféle barátí eszközt, amire egy unatkozó hadúrnak csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékok 20 főből álló "sereglet" kezdjük, amit nekünk akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyorségét hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erődíthetjük. Ha alapítéletét tekintve a DDC-ra, akkor kezelését tekintve a Dungeon Keeperre, grafikkal pedig leginkább a Mythre (ld. ismertetőnk a 12. oldalon) fog ütni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajtja", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játéknak, a kiidezmel személyes irányításhoz ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-lásban.

SIERGE (Telstar)



Emlékszel még a jó öreg 64-es Defender of the Crown-ra? Nem? Na, ezen nem is csodálkozom, mert lassan már személyi igazolvány kell ennek a játéknak. Megjelenése után viszont már annyira stratégiai játéknak szolgáltatót fímat, hogy ebben már örökös rekordereket számíthat. Az idő tehát a sötét középkor, a 14. század. Dühöng a feudális anarchia, és a hatalmas lovagvárakba húzódo oligarchák kizárólagos szorakozása abból áll, hogy zord hadaikkal egymás ellen vonulnának. Ha az összetettebb természetesen vegyes: a tetőtől-talpig bádogaiból lözött lovagok mellett természetesen megtaláljuk az íjászkot is, a számszerjés gyalgoságot, a szekercéseket, és néhány kőbor paraszt is, akik a hatalmas kaputalotkat tologatják fel-le – ugyanis előbb-utóbb mernőkiket is fel kell bérlelnünk, hogy orszomépeket gyártsanak szorakozásainkhoz. A feljeshethető szerzámok természetesen nem csak a kaputalotokra korlátozódnak: gyáratathatunk faltró kost, gyújtónyílakat, ostromlét-rákat, esetleg forró olajjal teli üstöket (fejre borítandó) – meg mindenféle barátí eszközt, amire egy unatkozó hadúrnak csak szüksége van szomszédai bosszantásához. A játékok 20 főből álló "sereglet" kezdjük, amit nekünk akár 100-ra is növelhetünk – és minden egyes személyt saját nézőpontból is irányíthatunk, hasonlóan a Dungeon Keeperben látott módszerhez. Az elfoglalt várakban helyorségét hagyhatunk/irányíthatunk át, továbbá a rendelkezésre álló nyersanyagok függvényében különböző módokon erődíthetjük. Ha alapítéletét tekintve a DDC-ra, akkor kezelését tekintve a Dungeon Keeperre, grafikkal pedig leginkább a Mythre (ld. ismertetőnk a 12. oldalon) fog ütni a Siege, hiszen egyrészt teljesen 3D engine "hajtja", azonkívül real time-ban zajlanak az események. A stratégia egyébként is csak az egyik alapvető szempont a játéknak, a kiidezmel személyes irányításhoz ugyanolyan ügyességre lesz szükség, mint mondjuk egy Quake-lásban.

ES: Peter Molineux távozása után is tovább oszlik a Bullfrog: a Sindycate Wars és Creation egykori projektjeztó Mucky Foot néven új fejlesztőcéggé alakították, és átszervezték a jó öreg Eldoshoz.

ES: A Sierránál úgy látszik, hogy minden alárendelnek a Babylon 5 fejlesztésének, mert a Space Quest 7. folytatásán dolgozó gardát is átvevnyelték kedze. Lehet, hogy nem találkozunk idén az úrházmasterrel?

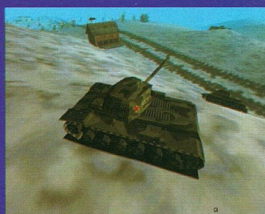
BATTLEZONE (Activision)

Na tessék: még egy ökö-vület 98-as öltözetben! Úgy látszik a szoftverfejlesztők ötletek híján kezdenek visszanyúlni a gyökerekhez – ha ez így megy tovább, az ezredfordulón Phoenixezni fogunk. Természetesen minden tankszimulátor ősapja, nem az eredeti grafikai-jával születik újjá (bár lehet, hogy azt a programozók 3D-kártya nélküli is meg tudnák oldani egy 200-as Pentiumon), mert néhány ezer poligonnal azért most egy kicsit több bókliászik majd a képernyőn – de azért a lényeg nem sokat változott. A játékhoz frappáns alaptörténetet is kreáltak, miszerint az 1960-as években a Szovjetunió és az Egyesült Államok egy titokzatos idegen anyagot folytat lételetharcot. Ennek hányászámból tudnak újabb és újabb harceszközöket kreálni – vagy a kilőtt ellenséges egységek maradványainak újrahasznosításából. A gyártáshoz természetesen szükség van gyárakra is, amelyekre viszont csak termálfurások mellé telepíthetünk. Ilyen történetek kiagyalása rendszerint a mértéketlen Red Alertezs eredménye... Erre utal egyébként az is, hogy az elmondottakból adódóan nem csak egy tankot irányítunk: lehet belőle egy rakás. Az egyes egységeinket változó méretű szakaszokba oszt-hatjuk önálló ténykedésre, vagy akár magunk mellé is rendelhetjük, hogy a közvetlen irányításunk alatt levelezvél csapatunkban támogatassanak bennünket. A játékban hét különböző világban nyomhatjuk sorban a küldetéseket, de ha valakinél túl sok lenne az ideje, akkor a mellékelt küldetészerkesztővel újakat is fabrikálhat magának. Ebben van egy eléggé meglepő vonás is, ugyanis nemcsak az ilyen játékoknál megszokott állást eddithatjuk, hanem akár teljesen új-generálhatjuk a pálya felszínét is. A játék másfél éves fejlesztése tulajdonké-pen már befejeződött, szóval még valószínűleg az év első felében magunkra csukhatjuk a tankok tornyait.



PANZER COMMAND (SSI)

A Mindscape étes szárnya alatt ténykedő SSI stratégiai programjai rendszerint nagyon erős mércét jelentenek konkurenciáknak, de most megint olyan dologban török a fejüket, ahol a legerősebbek: II. vilá-gháborús páncélosokat fogunk harcba vezetni a végtelen orosz sztyeppéken, vagy éppen Afrikában. Ugyan a Steel Pan-thers 3. és a Panzer General 2. részét ugyan megint nagy oko-san szinte egyszerre jelentették meg, úgy látszik, még mindig nem unták meg a témát... A hagyományokkal azonosan úgy látszik inkább szakítanak, ugyanis ez a játék már real time-ban zajlik, és sokkal inkább lesz majd ki-színíthető egy Armored Fist-szerű szimulátorral, mint egy szokásos SSI-stra-tégiának. A real time-ban rendeltél változatos 3D terepen igyekeztek minél jobban visszaadni a csatamező valós érzetét: a kiválasztott tank tetsze-szerinti álcázással és fegyverzetrel indul harcba, zötykölődik a bukkánó-kon, rázkódik tüzelés közben, ha pedig tüzéségi vagy légítámadást kap, akkor új textúrát kap, azaz rendszeren amortizálódik. A kivitelezésből adó-dó természetesen nemcsak külső nézetünk vannak, hanem bármikor átvál-tathatunk a személyzet (géppuskás, tüzér, tankparancsnok és vezető) nézete-re, de egyébként a személyzet az Al-nak köszönhetően önállóan is intelli-gensen végzi a feladatát. A hagyományokhoz azért mégis jelen némi kö-tődést, hogy egyaránt játszhatunk küldetéseket és komplett hadjáratokat, amelyekben sikeres műveletek esetén egyre nagyobb kőtelékeket vezényel-hetünk harcba.



A háborús játékok szerelmesei nyilván már előre feltehik a fogukat a da-rabra, bár a várakozást egy csöppet beárnyékolhatja, hogy a grafikai kivite-lezésből adódóan a Panzer Commander nemcsak támogatja majd a 3D-kár-tyákat, hanem egyenesen megköveteli.

AIR WARRIOR III (Kesmai/Magic)

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



... (This block is merged into the text above for better flow and readability, as the image content is already covered by the text and the image above it.)

Babylon 5 (Sierra)

Egy újabb szép példa következik a re-ménybeli pánznásolás jól bevált sémá-jára: adott egy sikeres sci-fi sorozat, aminek nagy a tetszési indexe a főnép körében (ez jelen esetben a Warner Bros. hasoncímű darabja, aszsem nyomja valamelyik magyar vagy műhol-dás adó is) és van néhány hasonló já-ték is a piacon, ami tűrhetően fog (Star Trek-klonok, X-Wing vs. Lucas-Arts, stb. – tényleg, kíváncsi vagyok mikor csinálnak az Alfa Holdbázisból is egy 3D űrhajószimulátort) – hát akkor csináljunk mi is egyet. Ezzel tulajdon-képpen össze is foglaltam a Sierra új játéka-nak (illetve játékérléjének) alapját, mert trilógiaként fog indultni teljes koncepcióját, ami tőlük már csak azért is meglepő, mert a hasonló kategóriában mozgó Last Dynastytól egyszerű már buktak egy elég nagyot... Mindenesetre a téma akár halássá is válhat, mert szinte megismertél a maximális látványosságot. Szóval a játékban a tv-sor-zatban megismert lények különböző típusú hajóit repülhettek be. A cél természetesen nemcsak a szimpla összecsapások megnevesése, hanem a végső győ-zelem, szóval nemcsak egy hajót irányítunk: a mi kezünkben van a harcban alkalmazott taktikák, valamint az általános stratégia megtervezése is. A kon-kurenciára szemmel láthatóan felgye-ltek a tervezők is, mert ugyan egy-egy hadjáratot megemrni el-fertart egy ideig, viszont minden egyes új játéknál az Al teljesen újragenerál-a a világmodelljét, tehát minden alkalommal egy teljesen új helyzetet kerülhetünk szembe. Hm, mit is mondhatnék még többet egy ilyen já-tékról? A végén még valami frankó is kislülhet belőle...

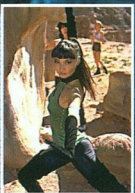


☛ Lassan már alapfelszerelés 3D-kártya. Akik most akarják beszerezni, azért még várjanak, mert a Diamond-tól jön az új, Voodoo 2 chipsetes Monster-kártya, ami elődjé gyor-ságá-nak háromszorosát fogja hozni.

☛ LucasArtsék folytatják a Star Wars pénzügytörténetét további fe-jétés: januárban jelenik meg az X-Wing vs. The Fighter pilus hadjáratait tartalmazó CD, de nemcsak a követi a Jedi Knight mission disk is.

☛ December harmadik hetében nagy meglepetés érte az európai játéktör-galmazókat: a Quake II lecsúszott az eladási listák 2. helyére, és éle-vonalas teljes megelaptesre bevá-gy-tott a Riven. Ki tudja, miért...

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



IMMORTAL

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



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



szőnne vissza ránk Lara Croft, netán Larry vagy Guybrush Threepwood. A jeget először a Street Fighter törte meg, de eddig a legnagyobb sikert a világ talán legnépszerűbb verekedős játékaiból készült Mortal Kombat aratta. A sikernek megfelelően – a játékok hasonlóan – sorozattá duzzadt a film is, hiszen '98-ban jön a mindenki által várva várt folytatás! Az már biztos hogy ezt a filmet aztán tényleg látni kell. Már a szereplőgárda is sokat ígér (ha mást nem, legalábbis mennyiségre), bár azért meg lehetne szomorú képpel vehetjük tudomásul, hogy néhány karaktert az első részről színész kelt életre. No mindegy, ez van, ezt kell szeretni.



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

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

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

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

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

Magáról a filmről csak annyit lehet elmondani,

hogy akinek tettszett az első rész, az a másodikban sem fog csalódni. Azt azért elárulhatjuk, hogy vért most se nagyon keresettek a filmvászonon, hiszen nem korhatáros a film. Sőt, nem is különösebben hosszú, hiszen mindössze 91 perc az egész. Előzetesnek pedig álljon itt néhány kép, amelyek alapján buzogón reménykedhetünk, hogy a filmforgalmazók jövőtől tavasszal mindenkinek úgy leesik az álla, mint az első rész láttán."



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

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

játék komolysága érdekében nincs se Babality, se Friendship, se Animality, se Brutality), ahol is az eddigi verőlyás megnéyszereződik, vagy legalábbis a képernyőt elborítja a sok paradicsomlé. Küzdeni a szokásos módon lehet, de beépítették a programozók felvehető fegyvereket is, amiól izgalmasabbá válhat egy-egy küzdelem; minden karakter más fegyverrel rendelkezik, s ilyenkor extra-

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

KOMBAT

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



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

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

speciális mozgások is előcsalhatók.

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

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



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

B.P.

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

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



EGY SIKERSOROZAT TÖRTÉNETE

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

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

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

olyan ideitlen rajzolatúak, mint a Quake-ben. Végre lehetett emberi kezét is rajzolni, nem lett olyan szögletes, mint az első rész pillanatra bevilán, háltát fogó keze. Szóval gyönyörű lett: végre nem pengétes peremmel kapcsolódnak a feleletek egymáshoz, és sikerült átváltani teljesen 3D-be, ugyanis – bár nem nagyon reklámozták – a Quake NEM csak 3D objektumok kezeit: a robbanás fénye bizony-bizony csak egy egyszerű sprite volt...

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



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



A VÁRAKOZÁSOK

Már az alapprogram is tudjon skinekét/ruhákat kreálni, vagyis ne csak színt, hanem kinézetet is be tudjunk magunknak állítani. Nagyon fontos lenne már az alapverzióba valamilyen gépi deathmatch ellenfél. Mivel az id megvette a ReperBot jogait, és OmnikronBot néven elkezdte továbbfejleszteni, erre kiváló lehetőséget is látott mindenki. Különösen azért, mert az OmnikronBot nagyon jól sikerült, sokféle és sokszínű ellenfél közül válogathatunk, mindegyiknek saját külső stílusa és skinje van.

Sok jó teampaly szabályrendszer alakult ki a Quake-hez, mint például a CTF (Capture the Flag), a TeamFortress, stb. A legújabb Quake-kciónak már tudták az ezeket, vagy legalábbis a CTF-et (van a Jedi Knight-ban és a Shadow Warriors-ban is). Ezeket természetesen mindenki várta, hogy illő módon megjelenjen a Quake2-ben is, esetleg újakkal kiegészítve. A cooperative és teampaly-fanok álmának netovábját volt az eldobható hátásza, amivel kíségethetjük gondban lévő bajtársunkat a nekünk már felesleges fegyverrel. Mivel a Quake-ben a fegyverek nem

software felpakolt az internetre egy hárompályás kis demó, hogy mindenki meg tudja, min is dolgoztak az elmúlt években. Az új megoldások azonnal látszódtak, és nagyon elégedett is voltam velük...

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

AZ ELŐZETES

Körülbelül egy hónap-pal a megjelenés előtt, az id-

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



lesz a kinézele, míg végleg meg nem hal. Nagyon jó poén emellett, hogy ellenfeleink nemcsak meghalnak, hanem halodokianak is, tehát ha valakit lelőtünk, akkor az a hollywoodi filmekhez hasonlóan még utolsó erejével meghúzhatja a ravaszt. Vagy ha nem is utolsó erejével húzza meg, de tönkerezett gerincevel a nyaktöréseket utolsó rohamával összerántja minden izmát, azt is, ami eddig biztonságos távolságra volt a ravasztól... (Egyebeként nem morbid poén, a valóságban is így van. Ezért is nem jó olyan bácsi fejét szétlőni, aki éppen a tüss fejehez szorítja a fegyvert. Feltevére persze, hogy nem közbömb számunkra a tüss sorsa...) Egyébeként néhány kitértetett hullára egyből meg is indul a döglégyek áradata, egyéni ízt kölcsönözve a játéknak... Bár ez sokaknak nem tűnt fel, de szerintem az egyik legforradalmibb grafikai újítás, hogy 3DFX-es kártyával vannak többszínű a játékok, tehát nem csak világít a fényforrás,

QUAKE





A légyott rendkívül nyomasztó hatással van az ott levő légyra

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

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

A demóval ellentétben most már megfigyelhetünk minden egyes ellenséges szörnyet. Szerintem nagyon jóra sikerültek, több szempontból is. Elsősorban sikerült egyesítés kinézetet adni nekik. Elvileg minden ellenségesünk ugyanannak a fajnak mutans vagy cyborgizált egyede, és ez nagyon jól megjelenik a kinézetükben. Noha sokfélék, és sokféle méretűek, mégis megfigyelhető bennük bizonyos hasonlóság. Ezt a hatást szerintem azzal érték el, hogy az arckifejezése mindenkinél hasonló, és majdnem minden ellenfelünknek látjuk is az arcát. Jó ötlet, hogy a szörnyek is azokat a fegyvereket használják, amelyeket mi. Tehát ők is BFG-vel, plazma fegyverrel, uzival, meg hasonlókkal támadnak ellenünk, amelyeket mi is használhatunk. Egy adott ellenfél több fegyvert is használhat, de nem úgy, mint a Quake-ben vagy a Doomban, hogy van egy távolsági és egy közelharci eszközük, hanem egyszerre akár két-három fegyverből tüzelhetnek ránk.

Ha már a fegyvereknél tartunk, nézzük át azokat is: Végre átgyújt a supershotgun! Egyik legnagyobb problémám volt a Quake-ben, hogy nincs sok használható fegyver, csak a hajsziártó és a rakétavető. Hogy a szögvetők nem jönek semmire (legálábbis egymás elleni játékban), azt valahogy megemésztettem, de hogy régi kedvencem, a double barreled shotgun műve degradálódott, az nagyon zavaró volt.

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

a deathmatchek igazi királya lett újra. Visszahozták a forgatózárs gépfegyvert is, és nagyon erősítették. Sajnos van egy apró hibája, hogy időbe telik, amíg felpörög, tehát ha egyszer elkezdünk vele lögni, akkor nem érdemes abbahagyni. Így sajnos elég sok löszert el lehet pazarolni – bár ez nem baj, mert elég csak néhányval találnunk, ellenfelünknek így is biztos a végezete.

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



Mikrobi késél utóda a leghűsőbb ellenfelek közé tartoznak



Teljes siker: a célpont fejesztetten működik, de fejesztetten már nem tud...

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

60-70 %-ot le vesz egy találatnál.)

Gondolom, már itt a fegyvereknél fel-tűnt mindenkinek, hogy nem annyira a Quake-et



egyenletes szintre hozni minél nagyobb szárazföldet. Tehát, ennek a "játék a játékban" résznél vége, a rakétavető szinte teljesen használhatatlan, a fent kifejtett módosítások miatt. Ellenben újra csúrnkben üdvözölhetjük a régi császár, a BFG-II! Ugy tünik, nem történt a szabályairban jelentős változtatás, maradt minden a régiben. Az egyik új fegyver, a railgun szörnyek ellen nagyon jó, de em-

A VALÓSÁG

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

KICSIT TÖBBET VÁRTUNK!



fejlesztették tovább, inkább visszanyúltak a Doomban bevált dolgokhoz. Valóban, ez a kevertörténet, (tudniillik semmi köze az első részhez), valamint a design is nagyon megütözik. Mellese a pályák jellemző fatüpusa, és a szörnyek kinézete is azt a stílust idéli. Sajnos, a pályaszervezés is a Doom első részének hagyományait követi, tehát kis, vékony, girbegurba folyosókon kell rohagálnunk. Sajnos, ez a szörnyek elleni játékok nagyon lerontja, ki-be ugrikunk a sarkokon, és a supershotgunnal pár lövéssel mindenkit leszedünk. Így nehézségben nem nagy fejlődés történt: míg a Quake nagyon nehéz volt a Doom2-höz képest, addig itt elég könnyű kiirtani bárkit.

A pályák sajnos nem sikerültek túl jóra. Hiába vannak kis térségek, azokat átláthatatlanul nagyorgó folyosórendszer köti össze. Ezeket a folyosókat kell aztán keresgelnünk az n-1 darab kapcsolót, és hogy a legtöbbet éppen melyik ajtó nyitotta ki.

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

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

olvasgatni akarunk, akkor jobb, ha félrevonjunk egy nyugodt sarkokat, mert ez senki nincs tekintetel, közben nyugodtan lekereszelhatunk.

A hangjal nem csak a helping computernek, hanem megjelenő nagyon hangulatosa. A Quake-ben mindig alapzörejt effektet (tehát az időnkénti, ok nélküli hörgéseket, robajokat) itt is megtartották, és továbbfejlesztették. Ebből a szempontból nekem a kedvemem az első pálya, ahol halljuk, ahogy kint az idegen városban dúl a csata, el-előrdülnék a leg-elhári-

pont ennek az örüljél. Szabódtak is az id sítején, hogy sajnos nem lettek készen vele időre, de majd kiadnak hozzá egy patchet. Gratulálók. Milyen dolog az, hogy kiadok egy félkész programot, aztán majd később megjelenetlem hozzá a hiányzó anyagokat? Túl közel



Főnyesebb a láncnál a talpa... A láncot meg pláne!



tó ütögek, stb. Nagyon hangulatos. Szóval ezek lennének a grafika és a single player újdonságai.

Az elhullt bácsikák tetemét nyomokra duglgyek zimmögő hada lepi be



helyeken, vissza-visszatérve a kiindulóponton. Amikor teljesítettük a teljes komplex feladatot, akkor mehetünk tovább a következő egyiségre. (Szerencsére egy ilyen egység nem áll többö, mint két-három alrészölő.) Hirtelen megtesztelt a demóban szereplő szép falcsészét, csalódláa tapasztaltam, hogy szinte az egész játékon az vonul végig, a pályák grafikaiilag nagyon egyhangúak, talán az utolsó néhány, a patola és környéke kivételével. Félve rom le, de ilyen téren igazán meríthettek volna a Jedi Knight alkotói.

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

Kicsit zavaró, hogy amíg el nem olvassuk a megválasztott küldetésleírókat, addig egy kedves női hang három másodpercenként böffenti, hogy "Mission objectives updated!". Ez harsó közben lehet zavaró. Nagyon szerencsés módon ugyanis a program nem otyan, mint mondjuk a Tomb Raider, hogy amíg a menüben turkálunk, addig a szörnyek békésen várnak a sorokra. Ha

volt a karcsöny, srácosk...? Ami mindennek a tetete, hogy még egy nyomorult teampaly gondolom az alapzörözben. Sincsen, majd ehhez is megjelenik egy kiegészítő márcslusban, Micsoda dolog, hogy ha valaki kész egy programmal, kevesebbet keres rajta, mint egy félkész piaca dobó (mert nekik a kiegészítő ára is be fog folyni)? De nézzük azt a nyomorult deathmatchet, ha már nincs más. Valami jó kis pályát...

Sajnos a single player pályák teljesen alkalmatlanok erre a játékra, túl nagyok és szövevényesek, valamint teleportokkal sincsenek túlságosan megtúzdelve. Egy jó kis race2face-t (két ember egymás elleni játéka) nem lehet játszani. Az egyetlen szöba jöhető játékmód a malagica (vagyis sok ember, és mindenki mindenki ellen). Elképesztő...

Van azért néhány apróság, ami szerencsére jó módosítások a régi rendszerhez képest. Van force respawn, vagyis nem lehet halottként sünni, amíg ellenfeledek el nem fogy a quada. Ezenkívül a program figyeli, hogy éppen ki és hol mozog, és nem tesz le megjelenés-követlenül egy másik játékos elé.

A régi Doomos dút újra választható lett, bár ez már a Quakekorábban elérhető volt (egy fegyver nem tűnik el, ha felveszed, de csak akkor veheted fel újra, ha meghaltál). Ez a módszer sok játékosnál nagyon előnyös. Kiszájjából ezzel végre is érünk a kis rajzid, de legalább jelentéktelen pozitív újdonságoknak. Inkább fordítsuk figyelmünket a hibákra. Nem lehet szint választani, tehát ha lenne teampaly opció, akkor sem lehetne használni. Ehelyett lehet skint választani, különöit és férti. Ezek nagyon jól illeszkednek a háttér palettájába, ezért elég nehéz az ellenfelet észrevenni. Érdekes



Most csak két szlet kedvi focikból áll a fogadobizottság

métódus, hogy nagyon lassan lehet 100% főié menni, mind páncélban, mind életerében. A páncélok csak 25-30%-ot adnak, de ésszádnak, úgyhogy ha sokáig nem szedődünk, akkor esetleg felvehetjük egy elfogadható értékre. Ezenkívül a 100%-os healthet el lehet feleltetni, a normál szint főié csak a 2%-ot ad powerupok lehet lenni, szintén nagyon lassan. Ezeknek a módosításoknak lehet annyit értenie, hogy nem lehet nagyon elhúzni, mert sincsenek 200/200-al szaladgató termínátorok a pályán. A fragok kijelzése szintén nagyon siralmas. Nem látjuk az ellenfeleket, csak a miénket írja ki a sarkokba, mint a Doomos időkben. Nincs tabella, sem semmi, csak ha meghalunk, akkor villantja be egy pillanatra az ellenfeleink eredményét. Szerencsére, a single playerrel ellentétben, egymás elleni játéknál lehet közöpre tenni a fegyvert. De hogyan? Nem rajzolja ki, nincs a középső fegyvernek semmilyen ábrája, csak alulra kirak egy nagyon apró ikont. Neveltséges! Nagyon sokan, így én is, nem célszerűtlen, hanem a puska csövével céloznak, így most mi mit csináljunk? Ezek mellett már apróságoknak tűnik, hogy amikor valaki meghal, akkor nem a hátzárókat, hanem csak a kezében lévő fegyvert dobja el. Mi ez, Duke Nukem? Ja igen, és "természetesen" nem látjuk az ellenfeleink kezében lévő fegyvert...

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

QUAKEFÉNY:

Kicsit a témába vágva, egy jó hírt szeretnék közölni minden Quake rajongóval. Megrendezésre kerül hazánk első nagyszabású fragfesztéje, 1998. jún. 30. és febr. 1. között. Minden lesz, mi szem-színnek ingere, hatalmas versenyek (face2face, malagica, teampaly), turnaj, 3DFX-es gépek, az érdekesebb mecskek promótorok kivételése, stb. Helyszíne az Óbudai Művelődési Központ (Bp., III. Sam Marco utca 81.) Nevezési díj 1000 forint, mely mindhárom kategóriában feljogosít az indulásra. Ha csak nézőként vagy ismerkedni szeretnél, akkor az megtehető ingyen is. További információk: interneten a quake.pganet.com-on, a quakefény linknél.

Endre

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

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

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

Nem rossz. Vagyunk attól a névtől faradalmat várunk, nem reformokat.

84%

Nagyon népszerűek manapság a sorozatok. Az utcán járva szinte nincs is olyan áriáslakót-gyermek, melynek egyikéről ne egy újabb, most induló, két-háromszáz részes bugyutaszt főszereplő vetnék ránk mélyreható intelligenciáról árulkodó tekintetüket. A trend sajnos világméretű, és természetesen nem kerül el a PC-t most: mosta-

szörös szívűek, mert nyilván nem fogják sokan hiányolni a pl. Madrid-szigetek világszeret (elismert csapatát). Szóval ez úgy-ahogy egálnak tekinthető. A klubcsapatoknál már nem is érdemes elkendőzni az összehasonlítást, lévén, hogy itt egy SINCS – ami azért elég nagy baj. Ami viszont a kevesek és frissességüket illeti, abban talán egy nyeksit az Ac-

Magáról a mérkőzésekről azt kell mondjam, hogy ebben is a FIFA javára billen a mérleg. A grafikai kidolgozás itt rossz (az Actua 2 is alapból támogatja a D3D-t és a 3DFX-t, de a játékosok valamilyen gyengébbek, mint a FIFA-ban (külön felhívandó a figyelmet Ronaldo szemetesztartályú alakú fölére, holott a valóságban egy borotvált köcsüsdőre hasonlít – hát hol itt ez a lélektelenség?). Az animációk mindkét programban nagyszerűek, ezzel nem lesz gond: ahogy az egy 97-es programtól el is várható, igen szamos

előálló Trevorba állandóan belefotója a szót. Mivel ez akkor test, amikor pl. gól esik, kapufára rugunk, vagy éppen egy szabálytalanság történik és a játék rendkívül akciódús, szegény Trevor csak a színterben, illetve a mérkőzés lefutásával képes a mondanója végére érni (Ilyenkor pedig mi szakítjuk meg, azzal, hogy továbbküldjük a programot). Az is érdekes volt, hogy 2-1-re győzött ellenem a gép (neki három kapura rúgása volt, nekem kb. 20, öt vagy hat kapufára, egyszóval semmi sem jött be), és erre költök velem, hogy végig a győztes csapat irányította a mérkőzést. Hát ilyet!

actua SOCCER 2 poligló!

nában olyan kevés az új és eredeti ötletek száma, akár a tizesezéke egy nyugdíjas pénzárcajában – és akkor még igen finoman fogalmaztam. Vetiúsiuk le mindzet a sportjátékokra, azon belül is a focira! Két egyeduralgó sorozat fut mostanában: az Electronic Arts FIFA-ja és a Gremlin Actua Soccer. Az utóbbiól kerül most területre a 2-es sorozatnál viselő. Mielőtt valaki a szemre vetné, hogy két rész minél sorozat, előárulom, hogy volt egy pár olyan, ami ugyan nem az Actua nevét viselte, de a benne szereplő csapatokat kivéve teljes egészében megegyezett azzal, illetve a kor követelményeinek igazították a grafikát (pl. Euro '96, vagy az Actua 1 3DFX-re optimalizált változata). E közé a két nagynál közép nem tudott egyetlen kicsi sem beférni, nemcsak

tua javára billen a mérleg nyelve (legalábbis én a magyarokból ezt szűrtem le). Dicséretes, hogy egyik program sem tartalmaz közeleget, vagy ami még rosszabb, a kis-ujjából szoptott nevet. Van ugyan editor, de köztbe hiszem, hogy a fanatikusok kívül len-

tösen szegényes adatbázisának, a kisde idejémtől körítésnek, a helyenként igen érdekes poliglókonkó ésszerkakó játékosoknak és a retentívnes ostobán megvalósított bajnoksg- illetve kuparendszernek. A kommentár kidolgozására nem fordítottak elég időt, ez meg is látszik

Thomas Mann: Romario és a varázsló. Színdarab több felvonással, fűszerezve óriási dugókkal

DISTANCE 21.08M
TIME 0.52S
SPEED 45.93KM/H

azért mert megették őket, hanem a többi próbálkozás olyan rossz volt, hogy egész egyszerűen szót sem érdemes vesztgetni rájuk (arról nem beszélve, hogy nem is voltak túl sokan). A fentebb leírtak miatt most egy kicsit a FIFA '96-cal való összehasonlítgatás fogja az ismerető alapját képezni. Kezdjük rögtön az introval. A FIFA introja az egyik legjobban megdesignált, amivel valaha is találkoztam. Közszínhetően a kitűnő grafikanak és a Blur együttes Song 2 című számának. Az Actua2 ehhez képest olyan, mintha egy Scorese-filmet hasonlítanánk össze egy brazil televízió-gényével. Az egy dolog, hogy meglehetősen rövid, de hogy egy kb. 60X80-as ablakban fusson, az már egy kicsit túlzás. Nem mondatnám, hogy túlzottan lázba hozta. Eh, majd a játék kárpótol mindent, végülis egy sportjátékban nem az intro dominál. Válasszuk csapatot! A FIFA-ban a válogatott közül azt hiszem mindenképp benne van, még az óceánianak is. Az Actua is rengeteget tartalmaz, bár kevesebbet, mint a FIFA. Persze ne legyünk



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

Magában kombinációt hajthatunk végre. Az Actua2n beállíthatjuk a lövés erősségét, vagy játszhatunk akár kénszerítettéssel is. Sokat lehet egyébként párosolni, de eredményes az egésszemes önzés is, legkönnyebb fogoztatni majd minden meccsben löttöm 40m-nél messzebbre lökőket. A stadionok kidolgozása nagyszerű, a közzsajdne az Actua2ban szírienteim jobb: majdnem az arcokat is ki lehet venni, bár így olyan hatást kelt, mintha 3 méter magas, görögördnyne-fejű emberkékből állna a "kemény mag" (ez néha igazán jól jönne egy-két tábornak meccs előtt és után...). Ami a FIFA-val szemben előny, hogy itt rengeteget felvontás közül választhatunk, így a lassabb gépek tulajdonosai is kelőképpen élvezetese tudják állítani a játékok. A taktikai képtény is hozta a színvonalát, változatos és könnyen kezelhető.

(illetve hallatszik) rajta. Nagy előnye azonban, hogy itt jóval gyorsabb az akció (és most kiutelenen nem a géptény miatt), amíg a FIFA-ban lefut egy támadás, addig az Actua2ban már két-három gólt lehet löni, illetve kapni. Nagyon tetszett még az időjárás megvalósítása az Actua2ban. Aki a FIFA-val szemben erre a sorozatra esküszik, annak megéri megvenni, aki nem tudja melyiket válassza, annak azért inkább a FIFA '96-at javaslom.

Valami szöglet utított a fejembe...

actua soccer 2
Gremlin Interactive
<http://www.gremlin.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONNA

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

Kicsit szegényes adatbázis és körítés, de gyors és akciódús

82%

A kommentár itt is két emberből áll, jelen esetben Barry Davies és Trevor Brooking képezik a hallhatóan párost. Ami jó: nem csúszik el a szöveg, ha gólt lövök (kapok). A kommentátor már azonnal kiabál is. A monológjuk ugyan nem túl változatos, de még megfelelő. Az új játékos nevét is megtanulták, és meglegelőn jó a magyar nevek kiejtése is. Ami rossz: Barry bácsi képtelen volt új mondatokat kreálni az Actua 2-óta, ugyanazt a piteit löki itt is. Míg hozzá olyan előnáll, hogy az áltáldában 8-10 mondatos monológokkal

Ha azt állitanánk, hogy PC-n eddig nem jelent meg 3D-s stratégiai játék, aligha mondanék igazat. Elvégre a különféle software-formázaló cégek már számos, leginkább ebbe a skatulyába suvasztható darabbal rukkoltak elő. Ilyen volt a Dungeon Keeper vagy egy az Incubation is – hogy csak a két legsikerültebb próbálkozást említsd. De a stratégiai játékok klasszikus hangulatait eddig még senki sem tudta keresztelni egy igazán látványos 3D-s engine-nel. Jönna meg sokáig az a véleményem voltam, hogy egészen a Populous 3 megjelenéséig nem is lesz szerencsés efféle "öszvéhez". Szerencsére pesszimizmusom most alaplatalnak bizonyult, mivel a Myth: The Fallen Lords-szal az Eidos nemcsak egy hihetetlenül szép és eredeti programmal rukkolt elő, hanem új műfajt is teremtett.

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

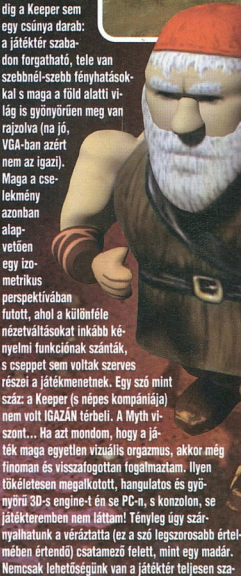
Nemcsak lehetőségünk van a játéktér teljesen szabadon forgatható, tele van szebbnél-szebb fényhatásokkal s maga a föld alatti világ is gyönyörűen van rajzolva (na jó, VGA-ban azért nem az igaz). Maga a cselekmény azonban alapvetően egy izometrikus perspektívában futott, ahol a különféle nézetváltások inkább kényelmi funkcióknak szánták, s csupán szem voltak szerves részei a játékmenetnek. Egy szó mint száz: a Keeper (s népes kompániaja) nem volt IGAZAN térbeli. A Myth viszont... Ha azt mondom, hogy a játék maga egyetlen vizuális orgazmus, akkor még finoman és visszafogottan fogalmaztam. Ilyen tökéletesen megalkotott, hangulatos és gyönyörű 3D-s engine-t én se PC-n, s konzolon, se játéktérben nem láttam! Tényleg úgy száryalhatunk a véráztatás (ez a szó legszorosabb értelmében értendő) csatamező felett, mint egy madár.

had forgatására és nagyítására, de erre rá is kényeszték a játék. Embereink az erdőben igent el-elhűnk a fák mögött, a hid alatt elrendéses katonák rejtezhetnek, s a kifogott mok mögött élőllohat la-pulhatnak friss húsrá éhesen. Nagyon sok függ attól, hogy pontosan milyen szögöl és magasságból irányítjuk csapatainkat.

A Mythnek már maga a kerettörténet sem nevezhető szokványosnak. Kalandjainak ott kezdődnek, ahol más játékok végződni szoktak: egy kis csapat koszos és elcsigázott katonáival végül beke egy meglehetősen reménytelen háborúba. Ellenfeleink a Bukott Hadurak által élre keltett élőllohat vége-láthatatlan hordája lesz. E Szálingréd-Életrész



Ijászóknál is szögyen a futás, de jelen esetben mindenképpen hasznos



csak fokozza, hogy a hadi helyzet reménytelensége miatt a jól megszokott "tel-sorakozunkzántrahom" ütözöttek helyett valóságos kis gerillahabörök kell folytatni.

Lidercényként fogunk kavargolni a világ legtávolabbi pontjai között, tülelőkre, erőforásokra és mágius erekyékre vadászva. Az élők vársai romokban és a Bukott Hadurak túlereje elsöprő...

Egyébként sok más stratégiai játékkal ellentétben itt nem körülötteink forog a világ. A hatalmas ütözötteknek mi csak a legapróbb mozzanatokban vehetünk részt, nolla ezek a küldetések sokszor létfenntartásúak a háború egészt tekintve. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy míg a két főserég egy mindt elsöprő csatára készül, addig ohadvezérségünk néhány tucat katonájával az élőllohat tábor körül sündörög, és megpróbálja a figyelmüket magára vonni (ez volna a második pálya). Sok küldetésben feladatunk még csak ennyire sem hősies: fogd a könyvet és fuss, keresd

meg a titkos alagutat és menekülj, tartsd életben a fűvesebert és így tovább. Az ellenfél teljes és to-lális megsemmisítésé? Hősies rohamok? Ez efféle üngylikos éleleteket nyugodtan el lehet felejteni.

Mi több, minden egyes katona életére felelünk nek! Az egyes fickóknak ugyanis nem csak saját ne-ve, hanem "priusza" is van. A program nem csak azt tartja számon, hogy eleddig hány csatában vettek részt, hanem azt is, hogy hány élőllohat végetért. Tán mondanom se kell, hogy a kellőképp harcedzett katonák keményebben harcolnak és a gaz ellen-támadásait is jobban bírják. Néhány pályá után már a legóvatla-nabb had-vezér is alaposan meg fogja fontolni, hogy kit is küld egy biztos pusztulást jelentő felderítőútra...

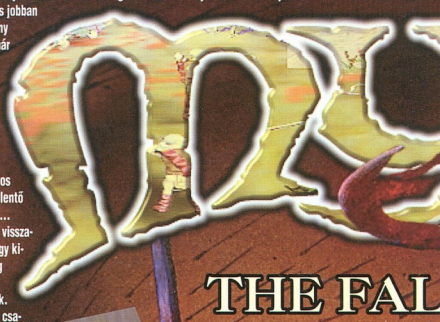
Itt mondjuk vissza-közölnék egy kis-estit a jó öreg Red Alertes hagyományok. Egy nagyobb csa-patul a megszokott ke-retrézhözötés módszerrel jelölhetünk ki a leg-könnyebben, illetve az Enter megnyomásával minden, a képernyőn tartózkodó katona körül

megjele-nik a már jól ismert kis piros ke-ret. A keret mellett lát-ható zöld (illetve sárga és piros) csik az életerőt jelzi. Egyékként egy dupla kattin-tással kiválaszthatjuk a köz-elben lévő tüsszre tartozó em-be-riákat. E módszerrel igen hamar csak lehet válogatni a teljes összerészességben rébálható csapatokat.

Alapvetően katonáink az "eltelveit városi turista" alakzatban menetelek, ami nem igazán alkalmas holmi ütözöttek megvársára. A 0-9 billentyűkkel rendezhetjük a fiúkat összeméltóbb formá-cióba, ezekre a későbbiekben még részletesen vissza-térek. Elöljáróban annyit, hogy a megfelelő formáció

lenyomva mindkét billentyűt. Maga a mozgás aligha igényel különösebb magya-rázatot, bár egy érdekesség azért itt is akad: a Shift billentyű lenyomásával különböző navigációs ponto-kat jelölhetünk ki. s a csapat a pontok vonalát köve-gve menetelek. E midőn egész korrekt elterelői illelve kifőző manővereket is meg lehet tervezni, bár a csata sűrűjében nemigen lesz ideák helyesimre.

Tán mondanom se kell, hogy a véres kezűtűk kö-zepette csöppet sem mellékes, hogy csapataink me-lyik felteket mutatják a rohamozó ellenek. Az efféle



THE FALL



URAM, EZ NEM IS OI

kiválasztása a győzelem egyik kulcsa, mind táma-dásnál, mind védekezésnél igen lényeges. Határozottan kellémes lehetőség az is, hogy előre kijelölhetünk bizonyos csapatokat, melyeknek tag-jai egy billentyű lenyomásával azonnal kiválasztha-toak. Először is a szokott módon jelöljük ki a delik-veneket, majd az Alt nyomtatására mellett vá-laszunk egy szímet és néhány másodpercig tartjuk

forgóldósa a legtöbb stratégiai játékban megleh-tösen egyszerűen zajlik, ám a Myth készítőinek sike-rült ezt meglehetősen igazságos és körülme-nyes megoldandó. Jelöljük ki a kívánt csapatot, kat-lintsunk egy közeli helyre és fartsuk lenyomva az egér gombját, majd rövid várakozás után engedjük el és húzzuk fel az egeret a kívánt irányba. Mint arról márt volt szó, az alakzatok megfelel



Ez a márkázás valójáknéig X-ra végződik

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

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

4-Lépcsős sor. Tán a leghatasosabb formáció az íjászok számára, mivel az első sort üldöző lényekre

a második sor nyugodtan tüzelhet. Ertán a második sor kezd el menekülni, s az időközben mögöttük ért első sor lövi az ellent - és így tovább. A gond csak az, hogy mesterlövészek néha egymásba is beleeresztenek egy-egy közsnylvesszűt.

5-Mélység. Mintha csak a közkatonáknak (értsd:

kardforgatóknak) találták volna ki. Egyetlen hátulütője, ha a zárt alakzatban menetelő katonák között iszonyatos mérszárlat vihet véghez egy jól irányzott bomba.

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

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

8-Szűk körív. Bekerítéshez ideális, úgyhogy a közelharcú egységek számára ajánlott íjazán. Igazi kamikaze taktika, ha megvárjuk, míg a körív közepén összetörtődik az ellent, és kivégyünk egy tördűt.

9-Ek alakzat. Az íjazán gonosz hadvezérek az egyik oldalra egy-két tördűt állítanak, s megindítják a csapatot az ellenfél leggyéribb alakzatai felé.

0-Kör. Védekezésnél használatos alakzat. Igen gonosz dolog, ha középr bevespempészünk egy füvesembert (ő mellesleg gyönyörtök és funkcionál). Ezek voltak tehát az alapértelmezett formációk, de végszükség esetén a csapatnak még két különleges parancsot is kladhatunk. Az első ezek közül a fejtesszett menekülés (R), a második a szétszóródás (B). Utóbbi akkor javallott, ha íjászok illetve bombát



Eljött a rugalmas elszakadás ideje

lőható élőholtak járkálnak a közelben.

Az egyes csapatállításokról elegendig nem ejttem szót, s ezúttal sem fogok, mivel nincs túl sok. A kihívást épp az jelenti, hogy e néhány figura megfelelő kombinálásával és mozgatásával határozottan a túlerőben lévő ellentelent. A kezdőkre vár még egy nagyszerű Tutorial pálya is, ahol igen hamar elsajátíthatja az egyes "fegyvernek" erősségeit és gyengéit.

Mint minden más stratégiai jäték, az ilyen barátok ellen játsza a leg-sorakoztatóbb. Emeleti síkon egyszerűen nem kevesebb, mint 16 (!) büsz hadvezér írhatja egymást az Interneten keresztül - de ehhez már ISDN vonal és valami igen maradjunk csak a négy fős játéknál. Először is a játék nem feltétlenül mindenki minden ellen alapján megy, akár két csapat is küzdhet egymás ellen. Az egyes csapatokban több játékos is szerepelhet, de van egy küzneti, kapitányunk vezetett hadi: ő osztja csak "alárendeljeit" között a katonákat. Illetve állítja össze magát a sereget.

Maguk a küldetések is igen változatosak, a végéit a legtöbb esetben nem is az ellen toláts kiirtása, hanem egy bizonyos feladát végrehajtsa. E feladát lehet zástököt begyűjtése, bizonyos területek elfoglalása, de van egy roppant érdekes "labdajáték" is. Megunni egyhamar aligha fogjuk a játékok, legfeljebb a sorozatban vesztettek szeghetik kedvüket. Ez utóbbi dolog csak azért jézgetem meg, mert a Bungie.net-en IGEN kemény ellenfelekkel akad össze a jobb sorsra érdemes játékos. Az egyik jenkí például barátilag megsgítja, hogy ő napi öt-hat órát Mythezik itt, s már kétség érezni a játékok (mit mondják, igen ritul le is nyomott). Erre csak annyit jézget-

tem meg, hogy erre telően virgonkodna ennyire. Főleg mostanában (gondolom, a legújabb 40%-os ócsmányágsról mindenki hallott...).

Alig hiszem, hogy a bevezetőben elkövetett tömjénezésem után bárkinek is bizonygatóm kéne, hogy a Myth mennyire jó játék. Műfajában a tökéletesség határát súrolja, ám én inneprotó módon most mégis a játék gyengéit boncolgatnám: a helyenként körülményes irányítást és a nehezen áttekinthető játékmeneget, az előbbi kritika csak a nehezebb fordulásokra

és formáció-változásra vonatkozik, s az esetek túlnyomórésztében nem is annyira a zavartól, az a már jóval komolyabban gond, hogy a pillanatról pillanatra változó hadi helyzetek és shehetetlenül gyors játékmenegetnek hála, néha fenemőd nehéz átlátni a helyzetet. Aztán az állandó perspektíva-változások is gyakran bezavarunk. Jömagam például mindig jóvásmunk úgy forgatni a játéktér, hogy ami nekem jobbra van, az a kicsinyített térképen is legyen jobbra (tehát a látótérünket jelképező trapéz pont felfelé nézzen).

T.J.

myth: the fallen lords

Eldos Bungie

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

LÁT VÁNYOSSÁG
JÁT SZHAT OSSÁG
SZ AVAT OSSÁG
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
DirectX kompatibilis hi-color videókártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Végjátékszám nélkül, abbahagyni viszont lehetetlen

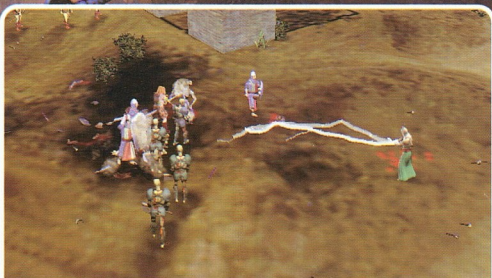
92%

EN LORDS



AN BUKÁS!

Híába, kissé szeleburdik a srácok... Az alakzatok: 1-Rövid sor. A csapat négy fős sorba rendeződik. Ideális, amennyiben egy szűk teret szakszerűen kell a túlerő ellen megvédelmeznünk. Nagyobb csoportoknak nem túl biztonságos forma, mivel ezek hajlamosak összetörödni - amire a galád élőholtak rögtön nyílzáppal reagálnak. Ez pedig nagyon nem... 2-Hosszú sor. Az rövid sorhoz hasonló alakzat, de



Et hívják Blitzkriegnek...

RIVEN

A játékban a szerzők sajátos módon tudtak levétüközi bizonyos korlátokat...

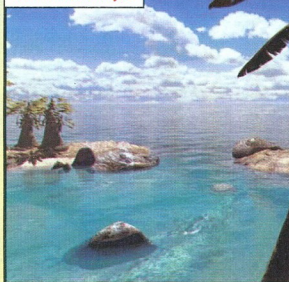


SZÉP, SZÉP, DE...

A Míst – varázslatos grafika, fejtőró kalandelemek, a CD-ROM korai érdeklődésmonstrációja. A Míst a hínervet főként hihetetlenül élethű grafikájával és egyedülálló hangulatával teremtette meg. Sok-sok "követője" akad, rengetegen nyúzták a korongot. Manapság már szinte törvényszerű, hogy egy nagyszerű könyvek, filmek, játékok megjelenik a második része a kasszasiker reményében. Nohát, ez megtörtént – a karácsony előtti hajrában megjelent a Riven, a készítőket csodát ígérték, s az előzetes képek alapján mi is azt vártunk. Ha a grafikánál maradunk, az tényleg csodálatos. A raytrace-elt képek teljesen fotorealistikusak, mondhatni tökéletesek. Tessék csak megnézni a mellékelt képeket – ember legyen a talpán, aki megállapítja, hogy fényképek vagy a számítógép kreatúrai. A hangok és zenék is teljesen rendben vannak, rosszat nem írhatok rólok.

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

Ez elismenne a Pacific Blue egyik díszletének is, de hol lehetnek a szási lányok?



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

érkezel Rivenre, éppen egy cellába, ahol rögvést elveszik az utrávalóul neked adott "bürtönkönyvet", amellyel Catherine szigetére mehetnél. A tölvaj nem örülhet sokáig szerzeményének, mert egy lázadó lelővi, a könyvet magához veszi, és ami igazán fontos: minket kienged. Itt kezdődnek a kalandozások a festői környezetben.

Most jöhetne egy lépésről-lépésre szóló leírás, de attól tartok, hogy so-

A fákat ugyan kivágták, de a botlók készült kerítés mögött talán találnak valami érdekességet



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

AZ ARANYDŰM-SZIGET

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

hassuk, melyik golyóhoz melyik állat tartozik. (A kacsacsőrű emlősök nagyon óvatossá közelítségük meg!) Őt állat kell megtalálni. Ezután keressük meg a falut, menjünk fel a legmagasabb pontjára, s onnan egy vízfallaljárót engedjük a vízbe. Ezután keressük meg a csillót, szálljunk be, s utazunk a Kísérletek szigetére.

A KÍSÉRLETEK SZIGETE

A tó közepén lévő kart állítsuk középbe, menjünk a nagy fémhenger mögé, állítsuk át a karokat, tekerjük meg a kereket, mire a víz elhagyja a hengert, s a benne lévő platform is lecsúszik. Lépjünk be a hengerbe, s menjünk le az üregbe, egy hal-konra érkezünk. Innen nem messze

A FAN

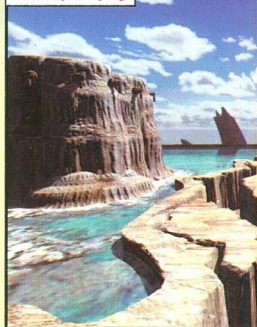
létra vezet le a tópartra. Ezt eresszük le, majd lépjünk be a dupla ajtón, s rögvést zárjuk be magunk mögött. Az ajtószárnyak mögött két lejáratot találunk, induljunk jobbra, keressük meg a függőhídon a kapcsolót és állítsuk át. Menjünk vissza az ajtóig, s keressük meg a békafogó szerkezetet. A szerkezet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

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

A TERMÉSZET-SZIGET

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

A tenger közepén sziklanyon kanyarog



ZEN

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

A TÉRKÉP-SZIGET

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

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

ba zárunk, ahol nem sokára rád talál egy jóakárró, aki visszaadja a "börtön könyvet", amit a játékok elején elvettük. Ezen kívül Chaterine naplóját is átadja. Olvassd át, jegyezd meg és fordítsd el a benne lévő számsort. Mire elolvassod, megjelenik az iménti hölgy egy teleport könyvvel, amely visszavisz az állatos kőtáblához.

A VÉGIJÁTÉK

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



A síklépályá vége az ismeretlenség ködébe vész.

GHEN VILÁGA

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

TÁZIA SZÁRNYAIN!

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

A TERMÉSZET SZIGETE

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

A sok napfény és tenger után kicsit nyomasztó hat az a szentély



menjünk fel. A cella mellett található a cella nyitója, nyomjuk meg, lépjünk a cellába, s keressük meg a földön a kart, amivel eltolhatjuk a falat, s bejuthatunk a járatba. Menjünk el a tengeri, forduljunk meg, s a visszaötön kattintsunk mindig az ágakre, így világos lesz. Egy ajtót is észreveszünk így, nyissuk ki és lépjünk be. Na, itt lesz szükség a fogolyk hajtálján lévő számokra, és a hozzá kapcsolódó állatokra. Aki lusta volt érre figyelni, annak egy kis segítség: háromszög alakú hal, béka, kacacsőrű emlős, tura hal. Jó sorrend esetén megnyílik a teleport a lázadó szigetre.

A LAZADÓK SZIGETE

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

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

Gáspár

riven

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, 16V95,
DirectX kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166, 32MB RAM, gyors CD

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

70%

Gondolom abban mindannyian egyetérthetünk, hogy a Dungeon Keeper már megjelenésének pillanatában a kultikus játékok pantheonjába emelkedett. Peter Molineux Bullfrogos hatályúda a Carmageddon mellett talán a valaha megjelent legjobbab darabok egyike: az egyszeri játékosok mindenképpen kihozza a lelke legmélyén bújkáló "földfutatót". Különösen vonatkozik ez például azokra a bónuszpályákra, amelyek saját alaitvalóinkat kell érmeik elismerése mellett (sőt-ként) villámgymáztatásnak alávetik. A játék filozófiáját talán nem is lenne rossz ötlet kötelező tárgygyá tenni a középiskolákban vagy a menedzserintertartományon – a nebulók biztos többre menének vele az Élet iskolájában, mint az agykontroll, a pozitív gondolkodással, meg hasznosuló tárgyalakkal.

Bullfrogék jó ideje erősen titokban tartották, hogy újabb mérnyelre készülnek a szabaddióknak ellen, de azért a karácsonyra alá csak kiengedték az adajáratot egy kis kiegészítő a játékhoz. Szerezni személyem nem igazán rajong a különféle kiegészítőért, mert rendszerint messziről bizetlenül róluk az üzleti szempontok – de ebbe azért csak merüljünk bele, mert egyrészt a Dungeon Keeper

egy ideje a szívem egyik csillogó, másrészt most kivételesen egy igen költséges darabkához tartozom. Talán mandanom sem kell, hogy az új pályákhoz szükséges az eredeti játékra is, de ezek teljesen önállóan működnek: nem a már megszokott kis kilófontokból fogjuk sorra meghódítani őket, hanem egy szimpla menüből választjuk ki, hogy melyik pályára akarunk játszani. A már teljesített pályák halványabb feliratot kapnak. Az alapjátékkal közös a hi-score lista,

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

A mission disk 15 új egyéni és 15 multiplayer pályát tartalmaz. Utóbbiakat majd a kedves olvasó Kisöcsy barátjával kipróbálva minősítheti, nekem így karácsonyi magasságban mindössze annyam állt rendelkezésre a teszteléshez, és lévén ő a konyhán kívül nem képvisel különösebb játékerőt, talán inkább eltekintünk a boncolgatástól. Az egyéni pályákat viszont egész karácsonyi folyamatosan gyúrtem, és most, mielőtt még

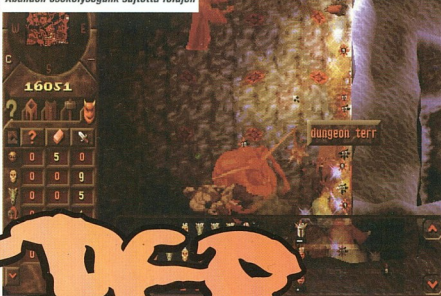
végérvényesen leíthagnám eme földi siralomvölgyet, beszámolnék tapasztalataimról. Mindenekelőtt: HÁT A JÓ EDES ANYUCIKÁJKUKAT! Tömören ennyiben tudom megfogalmazni a véleményemet a pályákról. Az alapjáték tapasztalatalából kiindulva a játékot nem az első pályával kezdtem: gondol-

a szer záloga. A probléma viszont az, hogy ezt a pályát is – akárcsak a többi – úgy tervezték meg, hogy mire betámadhatnánk, a konkurens dungeon(ok) tulaját, az adigra úgy megerősödik, hogy csak a legkörnyofontabb praktikákkal kényszeríthető térdre. Egyébként még nem is az utolsó pályá

(Bella) a legnehezebb, mert mindössze a 10-es Avatar és baráti társaságának eltalálása körülmenyes málusága. Marhára nem tetszett, hogy néhány pályán imitálva van a lényeim darabszáma – igaz a konkurenciára is, de ez rendszerint a duplája/triplája az én lényeimnek (például a harmadik pályán nekem max 16 lényem lehetett, az ellenfélnek meg 40). Az viszont marhára tetszett, hogy ügyes ádsással a hűgök hordáit tudtam területre – és amíg ok egymás mé-

THE DEEPER DUNGEONS DEEPSHOW

Az utolsó vídám öszi napjait ünnepélyesen Abandon cselekvésig süjtött földjén



A nagy harctékban támadó hűgöknek azért van némi előnye, csak megfelelő méretű börtön szükséges hozzá



am, az első 5-6 nem is jelenthet különösebb meglepetést stratégiai zseniimmel, szóval kezdtem mondjuk rögtön a menü első részének alján terpeszkedő Abandonnal. Számítottam vagy egy óras partira, de pötyvet tévedtem: úgy negyedik nekifutásra is egy öt órára tellett, amíg lemeszároltam a jó seregeit.

Körülbelül annyit jótélekedő számszámok a többi pályánál is, ugyanis az összes kiegészítő pálya igazán sokat ér meg, hogy a pályák tervezésénél valószínűleg a legbonyolultabb sakkfeladványok lebeghettek a gonosz elkövetők szemel előtt, mert a játék szabályait nyújtotta összes lehetőséget felhasználta, hogy minél komplikáltabb helyzeteket teremtsen. Gyegyük például az említett Abandon. Itt úgy indultunk, hogy a varázslathelyiségek tudományából SEMMI nem áll a rendelkezésre, még ímpet sem gyárthatunk! A helyiségeket úgy ismerhetjük meg, hogy a meglévő ímpekkel elfoglaljuk őket – ha rossz irányban ásunk, akkor néhány hős pottyann a nyakunkba, akik ellen ímpekkel hadakozni cseppet körülményes. Ezen a pályán körbe kell ásunk a fél világot, míg végre a pálya keleti szegletében megjelik a föld urának tanyáját, amit elég sokatlan módon egy dungeonszív jelenít meg. Addig viszont le kell vernünk legalább 100 (százat) 7-10-es szinten leledző hűst. Bőjos... Miután ősz hajszálakkal jelentősen bővülve átkeremregtem ezen a pályán, megnéztem, hogy milyen az első pálya: na, ott a portál kiskása után az első beköszönő lényem egy nyolcas színtű Horned Reaper volt, ami ugyebár szinte

szántással voltak elfoglalva. én szípen elfogaltaltam néhány kulcszajzót, hehehe...

A dombon és a kisértő füzetében a szerzők igénynek egy eszméjűdéságot, úgy minte...

→ továbbfejlesztett grafikat (ez mondjuk nekem nem tűnt fel);

→ továbbfejlesztett AI-t (ez feltűnt: a keepepek tényleg jobban játszanak, ráadásul most már ők is használnak az eladás opciókat, ha elcsipetjük őket a pénzhiányzástól forrással); akkor is tudnak aranyat szülni a Workshopban gyártott cuceköböl; – optimális pénzszereési lehetőségek (VISTONYLAG optimalizáltak). A pályák méretéből adódóan erre tényleg szükség is van, de az meg egy más történet, hogy erre az optimális módszerre, illetve a hozzá vezető útra azért nekem kell rájönnöm...)

Egy szó mint száz: az új pályák kiválóak! – már amennyiben valaki hozzáan hasonló fanatikus, és hajlandó en pályáit fél napokat vesztetni. Neveoseb cernával vagy szabaddióval rendelkezőknek viszont nem igazán ajánlom. Azok inkább Betrisz-ezzenek egy picit...

CoVboj

the deeper dungeons

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

LÁT VÁNY OSSÁ G
JÁT SZHAT OSSÁ G
Z SA V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

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

Oh, bár kívánom Uram, hogy minden mission disk ilyen jól sikerüljön!

92%

DIABLO

"Hát ennek már épp ideje volt!" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor végre megkaparintottam a Hellfire-t. Elvégre a Blizzard már jó ideje hitegette a népet egy, a Diablohoz szülő kiegészítő CD-vel. "Új karakterosztály, új szörnyek, új pályák és új varázslatok", hogy csak a legutóbbi hozogtatott ígéretek említésén. A s Diablon rajongók napról-napra népszerűbb táborba birkatürellemmel várt. Időközben persze megjelent egy Green Portal névre hallgató

számú CD, elvégre a program nem dobálózik az efféle tápos varázstárgyakkal. A de Hell fokozaton mégse illik egy szál bórpancél polozkodni a tucatszámra előrajzó démonokkal! A legverek korlátozása már kevésbé fájó pont, mivel a szerzetes puszta kezével is hatalmasakat sebez. S mindennek tetejébe még gyors és pontos is – ebben tehát nincs is hiába. A mágiához szintén könyvtől ökelme egy keveset, így a harcossal ellentétben egész magas szintre fejlesztheti varázslatait. A szerzetes különleges képessége, hogy felderítheti a labirintusban elrejtett tárgyakat, s így sok felesleges máskészítástól menti meg a játékoszt. Ez mondjuk szerény véleményem szerint

szám meg is nehezítették a játékmenetet. A legutóbbi megkelettlen durva példány, tán épp ezért csak az új szinteken találkoztunk velük. Összesen 29 új rusnyasággal hozhat össze minket a balszerencse, s ezek mindengyike külön grafikát kapott (ezt csak azért említem ki külön, mivel egy csomó "régi" szörny csak szintben és statisztikában különbözik egymástól). Visszatérve az új szintekre: ezekből összesen kétszer

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

A NAGYBETŰS NEGATÍVUM

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

A MÉNKÜJÉT!

HELLFIRE

izé, amit az élénk fantáziával megáldott Kiadó mint "nem hivatalos kiegészítőt" hirdette. Nem hivatalosnak épp nem hivatalos volt, elvégre kiadásához a Blizzard nem járult hozzá (nem mintha kérdezte volna...). Kiegészítőnek viszont nem nevezném, mivel a CD-szűz 30 Mb-nyit anyag várta a kedves vásárlót (azt, hogy ezek javarészt cheat-programok voltak, melyeket az Internetről bárki letölthetett, csak zárójelben jegyzem meg). Lett is a dolgoból nagy botrány, anyázás, pereskedés meg hasonlók. Az igaz is egyetlen vesztés persze a már emlegetett vásárló volt, aki a pénzért nem sokat, monthatni semmit sem kapott. Nekem ez jó időre el is vette a kedvem minden féle és fajta kiegészítő (mission, data, deluxe edition stb.) CD-től, s a Diablo 2 tenyegetően közelgő megjelenését tekintve nem is hittem volna, hogy a Hellfire valaha is meg fog jenni. De nem kis örömmel megjelent. Mi több, a megkelettlen horrorisztikus előzmények ellentéte azonnal be is lopta magát a szívembe. Hogy miért? Mert pontosan azt kaptam, amire számítottam. Se többet, se kevesebbet.

A SZERZETES

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



Íme a kissé kaotikus grafikájú Festerling Nest és egyik barátságatlan lakója

az, ami igazából új írt adhatott a Diablonak. Elvégre jómagam már mindhárom figurával bejártam a poklot, s nyugodtan állíthatom: mind hangulatában, mind pedig nehézségében teljesen kiemelkedő a játékmenet. Az mindenestre rögtön egyértelművé válik, hogy a szerzetes igen furecska karakterosztály. A készítői alighanem minden szerepjátékra rákfenéjéit, az állandó tájékozódás akarták kiadni az új, hogy a szerzetes sem a kültetésbe nehezebbé, sem pedig a vágógyereket nem tudja igazán használni. Mi több, magasabb szinten nussza kézzel harcol a legjobban, s a le- (ez a védettség) is bírnyámszámba fogják. Ez az írt kalandorászoknál alap és kényes feladat még egész jól működik. Ám a végfeladatnál már hazafantáziát idegesít. Szegény főlanks barátunk kacamákamennyi plussz a védettségre, de hol van az mondjuk egy Sanyint Plate of the Liontől??? Rendben, elég sokáig ez

rint nem túl hasznos képesség, főleg a többi osztályal összehasonlítva. A szerzetes mindent összevete erősegg szempontról is a harcra szintjén áll, s egy kicsit elmarad a tolvajtól. A varázslót már meg sem emlitem, mivel magas szinten a másik két... illetve már három karakterosztály a nyombába se ér.

ÚJ SZÖRNYEK, SZINTEK, TÁRGYAK ÉS EGYÉB NYALÁNKASÁGOK

Hát ezekből bizony jó pár elad, úgyhogy csak nagy ártalmatlansággal szólnék az efféle tudásanyagokról. Leginkább a szörnyek nyerték el tetszésemet, mivel ezek ugyancsak felülből (s nem egy helyen alapo-

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

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



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

Példának okáért immáron lehet vásárolni a kovácsnál amuletteket és gyűrűket is, s a labirintusok mélyén a szerzetes kalandorú nagy ritkán még apocalypse kényves is bukhatnak. Az eddigi változtatlan lyesmi válogató meg nem fordult elő. Jóllehet talán még ez is, hogy a karakterek mozgása legalább dupájára gyorsult, azaz a találatok gyújtóbeszélőket találatok fókuszálva jóval rövidebb idő alatt megjárhatjuk. Persze, hogy minden megkelettlen az új varázslatokból, hettek itt is akad néhány igen használható darab. Elvadtul közpöleltemet leginkább a Wall of Lightning illetve Immolation nevű tá-

memek. Kapaszkodjon meg mindenki: a program csakis single player üzemmódban játszható! Hogy miért, azt tán meg a Blizzard fura urai se tudják. Tán attól tartottak, hogy a Hellfire varázslatai és tárgyai felborítják a játék egyensúlyát? Éz persze eleve baromság, mivel az Interneten nyomuló karaktereknek legalább a felén érzni valamely cheat-program áldados hatásait. S ez még egy nagyon jóindulati becsles. Mondjuk a Hellfire ezen súlyos hiányosság rajtam kívül még sokaknak csiphetne a szemét, mivel a szöbeszéd szerint már létezik egy kiváló kis patch-file, ami orvosolja a problémát. Hija, az életrevaló számítógépeseken nem lehet kizsgá...

Amennyiben ráakadok erre a kis programra, a Kötvetző Cinkelt Lapokban meg mindenképp vizsgálom a témára. Amúgy nagyon nem rossz a játék,



Vilám balról, agyaras randaság jobbról – egyszóval zajlik az élet

a megszállott Diablo-fanoknak egyenesen katarziós élményt fog jelenteni. De ezt a single-playeres hűz azert akkor sem kellett volna...

T.J.

diablo: hellfire
Sierra/Blizzard
<http://www.sierra-online.co.uk>

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

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

Egyetlen "apró" hibától eltekintve tökéletes kiegészítő

85%

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



A vasútállomás ostroma. A taktikus hadvezír természetesen laposkijézőben közelíti meg a fedezékben levő ellenfelet!



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

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

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

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

A játék teljesen speciális abból

a szempontból, hogy embereink, mint valódi katonák vesznek részt a harcban. Azt, hogy milyen gyorsan hajlítják végre utasításainkat, befolyásolja fizikai és szellemi állapotuk, s még az is elfordulhat, hogy ránk se bagoznának. Emellett komoly fejttörést okoz a rendelkezésünkre álló korlátozott erőforrások kezelése. A szövetségesegek jóval utánpótlási vonalaink előtt harcolnak. A pillanatnyi rossz döntések, egy-egy



A házak között különösen nehéz dolgunk lesz

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

CLOSE

egység elvesztése az egész háború kimenetelét befolyásolhatja. A nehéz harcok során megszerzett területeket később elveszíthetjük, s ilyenkor újabb meg kell harcolnunk értük. Az irányítás kicsit eltér a megszokottól, de az előző részt idézi. Bár harcmezőn a katonák külön-külön egyenként jelennek meg, parancsokat osz-

lokatat is) és egy parancsmenü jelenik az adott pillanatban kiadható utasításokkal. Sima mozgásnál embereink irányításra, a terep minden fedezékét kihasználva haladnak a cél felé. Az ennél gyorsabb haladást választva katonáink rohamléptekben célozzák meg a célpontot, de ilyenkor semmilyen

A HÍD TÚL MESSZE VAN?

fedezék nem védi őket az ellenséges golyóktól. Ezzel szemben a kúszás biztonságos, ámde hihetetlenül lassú módja az előrejutásnak. Célzásnál a katona és a célpont között egy színes csík látszik, melyen a világoszöld rész a biztos találatot jelez, míg a sötétzöldnél elég kicsit az esélyünk. A piros pontok már lőtávolon vagy a katona látókörén kívüli esnek. Minden katona azonnal önállóan tüzet nyit a tüzelési mezéjében feltűnő ellenségre, külön tűzparancsot csak akkor kell kiadnunk neki, ha a célját meg akarjuk változtatni, mondjuk gőszttüzet akarunk zúdítani valamelyik ellenséges alakulatra. A harcmezőn csak azokat az ellenségeket látjuk, akik valamelyik embereink, páncélosunk vagy lövegünk látómezőjében. Ezt természetesen befolyásolja a környék természetes és mesterséges akadályai, a fedezékek tehát nem csak főtápony hatásúak lehet. Ha már a fedezékeknél tartunk, a legbiztonságosabban embereinkkel





a magasabb épületek padlásán lehet elrejtőzni.

Menet közben mindenképpen szükséges a gyalogos irányítását és páncélosaink összehangolt irányítására. A

működésére is, hiszen egy páncélban levő sebesült (netán egy halott) nyilván nem fog hősies rohamra indulni az ellenségessel páncélosok ellen.

A következő mezőben a csata üze-

néseges, sárga – sérült, piros – halott), az AP ember elleni, az AT pedig a tank elleni hatásokát jelzi. Szimpla ejtőernyősök rendszernek nem rendelkezők páncéltörő fegyverrel, tehát harckocsikat támadni velük alkalmatlan őrnyolcs akció.

A rengeteg különböző csatát végigjátszhatjuk külön-külön vagy egy teljes hadjárat formájában. A sorozatban a megírvott csaták befolyásolják az



előtt néhány újabb egységet vásárolhatunk, de mivel ezek távolról sem jelentenek különösebben nagy utánpótlást, nem árt vigyázni a csapatainkra.

COMBAT 2

gyalogsági, páncélos és kombinált taktikákat a tréningküldetésekben sajátíthatjuk el, amelyben bizonyos feladatok megoldásával tökéletesen sajátíthatjuk a program kezelését. Mozgó csapatainkat mindig nagy tűz-erővel fedezzük, és mielőtt elindulnánk, löjünk be minden lehetséges buvátyra. A füst-gránát szintén hatékony védelmet jelenthet egy rohamban, mert akár teljes sebességgel is rohagálhatunk fedezékében.

A védekező katonák néha olyan ellenségre lőnek, akít nem látunk képen. Az ellenséget a térképen először egy piros pötty jelzi és látható, amint ló ránk. Tovább figyelve már megjelennek a katonák, de semmi infót nem kapunk róluk. Ha pedig hosszabb ideig látjuk az ellenfelet, ugyanolyan részletes adatokat kapunk róluk, akár saját embereinkről. A kép bal alsó sarkában csapataink sorakoznak egymás alatt. Az egység neve és képe mellett az éppen végrehajtás alatt álló parancsokat és az állapotukat jelző keresztet látjuk. A csapat nevének kettőt kattintva gyorsan megtaláljuk

teit kapjuk. Ezen kettőt kattintva azonnal az esemény helyére ugunk. Az üzenetek felletti színekkel fontosság szerint szűrhetjük ki a kapott híreket. A kis ablakok felett a státusz-sort és benne az aktív csapat adatait látjuk. A hat széles fej a katonák állapotát (zöld –

egységek minőségét. Egy katona tapasztalata minden tüfölt csatával növekszik, s egyre jobban, ügyesebben vesz részt a harcban. A sok újonccal felálló csapat, sokkal kevésbé hatékony, mint az, amelyek hónapok óta együtt harcol. Kellemetlen tény, hogy a sebesüléseket is továbbviszik magukkal a következő csatapéumba. A rendelkezésünkre álló néhány pontból minden ütközés

Egy csatának többféle módon is vége lehet. Az egyik az, hogy elfoglaljuk az ellenfél összes zászlóval jelzett stratégiai pontját (a megszerzett helyekre persze később vigyáznunk is kell). A másik, hogy kiüvünk vagy foglyul ejtünk minden ellenséges katonát (a hadifoglyok az őket elfogó csapatot követik, így kiszabaddításukhoz ezeket a katonákat kell elkapni). Végül az utolsó mód, hogy ellenfeleink főlényüket látva fejvesztett menekülésbe kezd. A végső győzelemhez azonban rengeteg próbálkozásra és igen jó stratégiaúra lesz szükségünk, hiszen a gép szinte hiba nélkül irányítja saját egységeit. De hát pont ettől lesz érdekes egy játék.

Kellemes meglepetést okozott a Close Combat 2. része, mert gyakorlatilag az első rész összes gyerekbetegségét kijavították benne. Így tehát kötelező darab lesz minden stratégia-fannak, különös tekintettel azokra, akik a II. világháború környezetében érzik magukat otthon.

P.K.

close combat 2
Microsoft/Atomic Games
<http://www.microsoft.com/games>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: 1MB, 16MB RAM, 3x3d, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 2MB, 32MB RAM

A gyenge bácsikát egy igen izmos őcsike követte.

88%



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

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

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

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

NINCS ÚJ NAP ALATTI! Screamer



A SZOKÁSOS KÉNYELEM

Grafikailag az egész játék átalakult, rögtön kezdésnek a menürendszert is átforgatták – legalábbis ami a kiegészítőket illeti. A bejárható előcsarnokot kihagyva egy kevésbé látványos, de talán átláthatóbb menürendszert hoztak létre, amiben viszont ugyanazokat találjuk, mint régen. Mik is voltak ezek? Először is ugyebár az Arcade mód, ami úgy

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

működik, mint egy játéktéri automata. Kezdetben csupán három pályán kezdhettek ver-



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



senyt, a többire majd csak akkor kerithetünk sort, ha már bajnokságot nyertünk rajtuk. Aztán választhatunk a négy autó közül (Két négykerék meghajtású és két első kerek meghajtású típus található), majd miután meghatároztuk a váltó típusát (automata vagy manuális) már indul is a verseny.

Ha tétre menő futamok akárank nyomait, akkor a főmenü Championship (bajnokság) pontját kell választanunk. Négy versenyosztályban pontozásos rendszerben próbálhatunk szerecséni, persze először csak a kezdő osztályt választhatjuk. Ott csupán négy pálya van, de ahogy felfelé haladunk a ranglétra a második ligában már egyelőbb, és így tovább. Minde-

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

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

A Multiplayer menüben a több játékos módra vonatkozó opciókat találjuk. Gondolom a legtöbbet a kettősosztott képernyős Battle módot tudják használni, de azt ketheti, az élőzatban is játszhat (Network), vagy két gépet is összeköthet (Serial Link).

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

LAB
17
MISLE
013
TITILE
013

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

ÚJ KINIVÁSOK A VILÁG ÚJ RÉSZÉIN

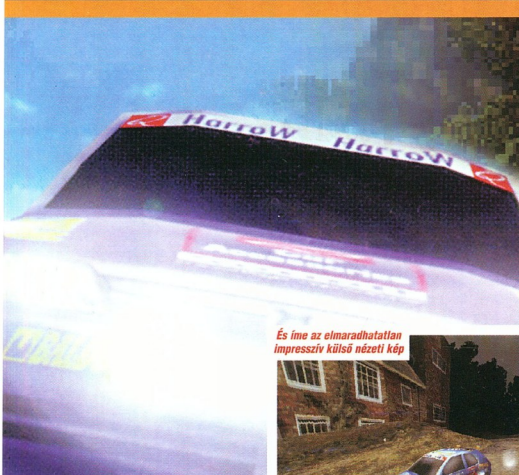
A kocsi közül mindenki kitapasztalhatja, melyik a neki legmegfelelőbb, én kezdek nek a

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

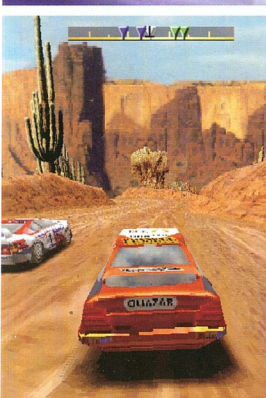
szőghen a festői szépségű kisvároson teljes gázzal száguldatunk át, de Kívra a szabadba rengeteg éles kanyarral kell számolnunk. Arizona magától értetődően a sivatagban kell versenyeznünk. A sziklás talajon elég széles pálya kigyúzik, viszont van néhány hajtkanyar, és ami a legidegesítőbb: a szűk kanyarban össze-vissza kacskaringózik az út. A svéd rallyn ter-

nek, az autónk ívegen a felhők tükröződnek, a gumik pedig füstölnek, illetve a füvet csapják ki. Hirtelen egy nagy csattanás kíséretében oldalba kop mintek valaki, mire a járgányunk külseje klasszú eldetermálódik, hordásdok teszik olvashatatlaná a szponzoraink nevét és a rajtszámunkat. A pályák változottságát még az is fokozza, hogy néha köd ereszkedik le a terepre,

RALLY



És íme az olmaradhatatlan impresszív külső nézeti kép



EXTERNAL

BEST LAP
00:52:33
BEST LAP
00:52:33
00:52:33



Arizona az egyik leghangulatósabb kép

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

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

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

Ittjona nemso kára egy élesen kanyarkosa
(hoos, egy rázóssabb svéd-csepp-kúra után vagyok)

BEST LAP
00:57:19
BEST LAP
00:57:19



mélyutakon folyik a verseny

– visszapattanunk a pálya széléről. Csak az emelkedőkön kell óvatosan bánni a csúszással. A hatodik futam Walesben játszódik, ez a helyszín a régi angol pálya környezetét idézi. A füves fás terepen ódon épületek suhannak el mellettünk, és ami újdonság: egy helyen az út kettő-ágazik. Az utolsó pálya legyen meglepetés, ugyanis eme ismertető elkészítéséig még nem sikerült olyan pengének lennem, hogy eljussak rá, így – ahogy a menüben – számomra is csak egy kérdőjel maradt. Az ellenfelek a harmadik ligában legencsak bekeményfítenek: mennek mint az esztelősök, lökdösődnek, szóval elég egytellen elnázott kanyar, esetleg egy aóó Kocnacs vagy kicsúszás, és máris a többiek porát nyelhetjük.

AZ OSTÁLYZAT: CSILLAGOS ÖTÖS

Nem meglepő módon a grafika ismét tökéletesen sikeredett – tisztára mintha játéktérmen lennénk. A pályák tervezése első osztályú, a látvány – főként ha 3Dfx kártyával játszunk – a közönség morajával és egyéb hangeffekkel fűszereve teler egy valódi rally közvetítéssel. A tereptárgyak természetes színeikben pompáz-

nha pedig sötétben, a fényszórók világánál folyik a verseny. A Screamer Rally ismét egy hibátlan játék: gyönyörű, jól játszható, és hosszan tartó élvezetet nyújt – mellesleg az már önmagában is hatalmas pozitívum, hogy nem Win95 alá íródott. Még azt sem lehet a szemére vetni, hogy 3D kártyás erőreig kell hozzá (bár kétségte-
lenül) azzal fest a leg-
jobb), hiszen a program VGA felbontás-
sal még a nagyobb gépek is gyönyörű és gyors kép-
frissítést produkál. Csak egyetlen-
tel, a

apró negatívumot tudok megemlíteni: igazán hosszabba méretezhetők volna az audio track-eket, ugyanis amikor menet közben a CD-lejátszó visszaurajk a zene elejére, roppant idegesítő, hogy egy másodpercre lefagy a verseny. Nehezebb fokozaton pedig elég egyetlen ilyen zavaráó momentum, és máris oda az első helyünk.

V.Z.

screamer rally

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

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD.

SB-Asus/ATI/3Dfx/Intel/IBM

Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 3D-kártya

Pontszám: 2-öt kapunk, amit a Screamer 2-utól elvárbattunk

94%

A megszállott stratégiák bizonyára egyetértenek abban, hogy a monitorról ránk vigyorgó SSI tonáljónabb cégér nem kell egy programnak. Ez volt az egyik ok, ami miatt igen nagy reményeket fűztünk a Final Liberationhoz. Elvégre egy ilyen jövőre software formájában még csak nem bálmalja magát a karácsonyi örülte közepén mindentelje szemelt? A második ok már jóval személyesebb: a játék a Warhammer 40.000 néven elbortult világán játszódik, ami különösen közel áll szíveszem. Elméletileg tehát minden adott volt ahhoz, hogy egy újabb remek programmal gazdagítsam a winchesteremen burjánzó káoszt. Gyakorlatilag viszont az installálás után majd lefordítom a székrlől, mivel az elemi erővel arcomba robbanó borzálvány (ez lenne maga a játék) valóságilag fogalozott.

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

en itt kezdődnek, mivel a program írói nem feldolgozták, hanem egyszerűen átirták számítógépre az Epicet. Ez pedig szerény véleményem szerint igen nagy öngól, mivel nemcsak hogy nem használtak ki a PC-ben rejülő lehetőségeket, hanem mindezt még megfajlították egy alapvetően unalmas és idejétmúlt rendszerrel. Félreértés ne essék: maga az eredeti játék igen jó és élvezetes – apró figurák százzal tölve, szabálykönyveket (lobogtatva, ószavcsizza ordítva) és barátok társaságában játszva. De ugyanez egy PC fölött? Mit mondjak, nem az igazi. Mindezt tán pótolni lehetett volna néhány eredeti ötlettel és egy színvonalas kivitelzéssel, de pont ezek nem tartoznak a Final Liberation erényei közé.

A VOLSTAD-HADJÁRAT

A játék egy Volstad nevezetű, meglehetősen barátságosan bolygón játszódik. Sokáig egy alapvetően nyugalmas hely volt, leginkább szőlítve, kopár síkságairól és szörmekucsmás ta-

kérdést egyszer s mindenkorra megoldának, s visszafoglalnak Volstad lemoratózított városait. Alapvetően két helyszínen irányították csapatainkat: a vérszátta csatamezőn és egy hatalmas stratégiai térképen, ahol a nagyobb csapatmozgásokat tervezhetjük meg. Ez utóbbi dolog egyébként a lát-szal ellentéren meg egy bonyolult vagy összetett dolog: egy társasjáték táblájára emlékeztető térképen kell az egyes szeptorokot visszafoglalni, illetve a folyamatosan érkező erősítésekkel szétosztani ezreid (Regiment) közt. Minden tartomány egy megadott mennyiségű erőforrás-pontot (Resource Point) ad, s ebből felleszűrhetjük fel a már emlegetett ezredeket. E seregek egyébként már-már misztikus módok közt érnek a négyes számhoz: minden

semmiképp se veszítjük el, mivel az egyet jelent a játék elvesztésével (elvégre csak itt van írkiötöl).

AZ ÜTKÖZÉS

Maga az ütközés a körkörös osztott stratégiai játékok legszébb hagyományait követi – először lepakoljuk a saját terelekrre a csapatokat, majd fel-

FINAL LIBERATION

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



káiról volt híres (ez a "ruszki-téma" az egyébként az egész játékot végigkíséri). Aztán hirtelen halogat-pant páncsázozat, zölő bíró és agrárus turista szzal) a feltett szemétkkel, hogy einstandolják a bolygót – s ez némileg felbolygatta a dolgok megszokott, hétköznapi, hétköznapi, hétköznapi. E

ered maximum négy századbeli (Company), s minden század maximum négy századbeli (Detachment) áll. A századokhoz mindig tartozik egy parancsnok is, aki nem árt különösen óvni a csapatok során. A századok illetve ezredeik összeállításánál nincsenek különösebb korlátozások: szabadon pakolhatjuk egymás mellé a nehézharcosokat, a lovasságot vagy akár a hatalmas harci robotokat is. Mondjuk ezt érdemes maximalisan is ki használni, s minél sokoldalúbb ezredeket összeállítani.

Maga a térképen folyó tilt-tól egy egyszerűen: orkork birtoklata területre benyomulva a támaszó ezred és a védekező orkork bízzen egymásnak esnek, a többi lérd az Ütközés felzetben. Egyébként a több csatlós is túlfelt szakaszok folyamatosan fejlődnek, míg el nem ér a Vétaran szintet. A harcvezetésegyesek lényegesen jobb statisztikákkal bírnak, mint zoldiról társak, s megtérni is lényegesen nehezebb őket. Az orkorknak megvan az a roppant kellemetlen (ám érettei) tulajdonsága, hogy időnként vad ellentámaszókká indulnak, úgyhogy nem árt a szervezés alatt álló ezredet helyőrség gyantán szétvárosni a határvideken. Ja, és az indultórómányt

MÍ A SZÖSZ AZ A "WARHAMMER 40.000"?

Gondolom sokakban felmerült a fenti kérdés, úgyhogy igyekszem tömör válaszolni: egy nagysikerű stratégiai játék világa, amiből több könyv is íródott (a novelák és egyéb kiadványok tucatjairól nem is beszélve). E könyvek közül két meg ékes magyar nyelven is megjelent, név szerint az Inkvizitor és az Ürgárdisták. Szerény véleményem szerint ezek igen előkelő helyet foglalnak el a sci-fi témájú történelem örökanglistáján – mindenkinek csak ajánlani tudom őket. A világról dióhéjban csak annyit, hogy az időszámításunk szerinti 41. évezredben járunk. Az emberiség ura a galaxis nagyobbik részét, de a féltendő élethálhálókat vivő a többi intelligens fajjal. A állandó hatalommal bíró Császár legközebb barátja és hadvezére árulás miatt egy trónperforzés fogja, s csakis telepikus képességekkel rendelkező fiatalok feldolgozásával tartható életben. Birodalma állandó háborúban áll, a félelem, a terror és az erőszak uralkodik mindenütt. Csak a Császár féltelmetes hadigépezete ívhatja meg az emberiséget a biztos pusztulástól – orgyikossok, inkvizitorok, ürgárdisták és hadseregek vivják soha véget nem érő harcukat a világvege-hangulattal díszletek között. Vidám jövőké? Nemde?

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

jövővények voltak az orkork, akiről leginkább annyit lehetett tudni, hogy erőszakos, kissé dehisz és igen sokan vannak. Emellett féltig bombák (legutóbbis néhány tudós szerint), s természetükéni fogva imádják a hatalmas hédító hadjáratoikat. E hadjáratoikat az igen szellemes "Waaagh" néven emlegetik maguk között: ilyenkor az egyébként egymást ellenes gyilkolászó orkork klánok összefognak és idegen bolygók tucatjait igázzák le egyetlen hatalmas rohammal. A Birodalom pont attól tartott, hogy Volstad megtámaszása egy Waaaghhoz kezdete lehet, amit a legjobban még idejloparán megállítani. Meg aztán szegény kis szörmekucsmásoknak is elég keményen zaklatták a (rabszolgaság intézményében semmi kivétel nélkül nem látó) orkork, úgyhogy egy kisebb idegerőrendezés csapadott utánuk a vilás kérdések rendezésére.

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

Bazi nagy hadigépezetek persze a Birodalom sem szükölködik...



válta kezdünk lépkedni az ellenféllel. Magát a rendszert akár a Panzer Generálhoz is hasonlíthatnánk, bár ez az Epic számára túlfutott is hízog lenne. Maguk az egyes parancsok elég egyszerűek, bár néhány érdekesebb ikont (néhány építési tanácsadással egyetemben) azért megemlítenék: Next Target: Váltás a következő célpontra. Ez mondjuk igen hasznos opció, mivel a nehezen át-

kinthető terepek és a légyfecszkönyi gyalogosok-nak hála, elég nehezen felmérhető, hogy az adott szituációban ki kire löhető és mivel.
 Load/Unload Button: Jármi-re fel. Amennyiben egy gyalogos szakasz közvetlenül egy szállítójármű mellett áll, felszállhat rá. Igen praktikus közlekedési forma az amúgy lassú gyalogosok számára - viszont elég veszélyes is. Egy szerencsés találat mindkét egységet hazavágja, s tán mondanom se kell, hogy nem egy nagy kaliberű fegyver akad, ami átviszi a pályát. Fedezék/ Fedezékre osonva viszont megkímélhetjük katonáinkat az érfele keltetetlen megsejtesztől.
 Entrenchment: Csak elől! A gyalogos beássa magát a szent anyafiókéba, ami "kissé" megehezíti

egyik legvéteztesebb része a Ködér, mivel minden, a játékból szereplő egységéről (s magáról a Warhammer 40,000 világáról) olvashatunk rövid ismertetőköt. Mondjunk a mellékelt képek színvonaláról jobb szót sem ejtjen, viszont maga a szöveg tényleg szórakoztató olvasmány.
 Field of Movement: Hova Járhatunk? A képernyőn megjelenő a kiválasztott egység által elérhető pozíciók (ezeket sárga kockák jelölik a képernyőn) - igen hasznos kényelmi funkció.
 Field of Fire Button: Hová löhetőnk? Nagyjából megegyezik az előző ikonnal, csak ezáltal azokat a mezőket emeli ki a program, melyeket a szakasz fegyvereivel behatolhat. Ez tán még az előző funkció-nál is hasznosabb, mivel néhány zergusosabb pálya szinte teljesen felkinthetetlen - már ami a LOS-t illeteli. A társaságot egyébként ilyen ap-

ZÁRSZÓ

Hát, az eddig leírtak (s legfőképp a mellékelt képek) alapján nem hiszem, hogy sok hívet szeretem az Epicnek. Pedig annyira azért nem rossz a helyzet, elvileg a játék (még ha azt a készköt gondosan is álcázták) azért rendkívül néhány értenyél. Példának okáért a hadjárattól jászva a gép igen lígyesen és taktikusan lényk csapatokkal, nehésk fokozaton még a leghevesebb Panzer veteránok is aligapon meg fognak izgulni. Aztán nekem az enyhe hevy mellé hatékony zame is egészen meglepett - bár rövid törbéliánykutatás után kiderült, hogy ezt a véleményét csak kevesen osztják.
 Mindenké ellenére az Epic egy kiábrándítatlan ítteletlen és színpontatlan játék, nem is igazán értem, hogy az SSI miként tudta lígyesenbe a nevel. Típliku példája annak, mikor egy jól csempő nével akarnak egy alapvetően közepeszerű játékot

FINAL LIBERATION

WARHAMMER® 40,000

az ellenség tízéreinek a dolgát. Hátránya, hogy a bédást egység elveszti mozgáspontjainak felét (bár ha jobban belegendolok, mi a fenének akarnának kimozdulni a biztos rejtek-ből?)
 Air Stri-

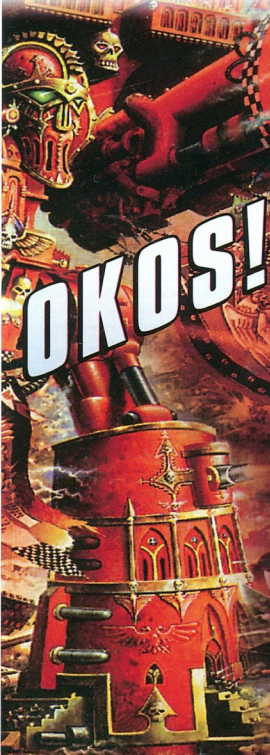
rő-csoport dolgok nem igazán hatják meg, főformán bármilyik mezít tír alá veheti a tárképan, a látószögöt lígygettenél.
 Make Buildings Translucent: Átlátszó épületek. Nem ért bekapcsolva tartani, mivel a játid orkok igen nagy előszeretettel sunnyognak az épületek mélyén. Egyébként a program igen érdekesen számolja a fedezék nyújtotta előnyt, mivel tapasztalataim szerint egy rohamlíveg ugyanakkora valószínűséggel lövi ki az épületben rejtőzőket, mint egy éppuska. Ez azért igen sajátos...
 Move Units in Formation: Váltás a szádban mozgás és szakaszban mozgás között. Alap esetben csapatokat szakasz szinten mozgathatjuk, de ezzel az opcióval akár egy egész századot is egyszerre irányíthatjuk. Ezt mondjuk nem igazán érdemes előltenni, mivel egy század néha teljesen különböző csapatokból áll. Arról nem is beszélve, hogy gyakran a különféle tereptárgyak is bekaparnak.



A Birodalom területét szemmel láthatóan rég találták az "egy harc-kosci-egy íbvetorony" nézetet



Igazi lengyel-stílusú lovasroham készül



ke Button: Légitámaszás. Értelmezésrően a légiert vehetjük be ezzel a parancsal - derek pilóták annak rendje s módja szerint le is bombázzák a kijelölt célpontot. Érdemes nagyon alaposan átvizsgálni a legendó bombatámaszás környékét, mivel egy-egy elrejtett légvédelmi ítege igen tít dolgokra képes. Egyébként légi egységekkel nem liti szemképrázata a választék, mindkét fél egy, zasz egy daraból rendelkezik.
 Codex Encyclopedia: A játék

okos!
 kék... lehet hogy szálmalomharcba keveredtem?



elszólni. Nekem viszont van egy olyan érzésem, hogy ezáltal nem fog ísszejónni a dolog. Talán legközelebb?
 T.J.

final liberation
 Mindscape/SSI
<http://www.warhammer.ssionline.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSSÁG
 SZAVATÓSSÁG
 ZENEBŐNSÁG**

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

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

53%

CIVILIZATION II

FANTASTIC WORLDS

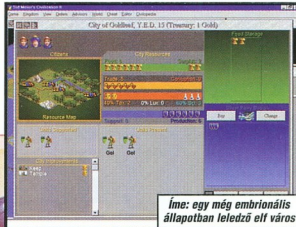
A lejé szerint ez a hónap a kiegészítő, misson, data és hasonló CD-k jegyében fog eltelni. Először a Hellfire megjelenése borzolta fel a Diablofanok idegét, majd a Dungeon Keeperhez megjelent első kiegészítő CD, a Deeper Dungeon okozott sokak számára kellemes perceket (bővebb köztétel CoVoyaknak is, aki több napon át esztelente kimerítő részletességű hányattatásainak színes történetét). Ez eddig még rendben is lett volna, de a Civilization 2-höz íródott Fantastic Worlds már igencsak gyanús darabnak ígérkezett. Rendben, az eredeti játék élemedett kora ellenére mind a mai napig alumi. Viszont az eddig megjelent kiegészítőkről ugyanezt aligha mondhathatnám el. Ezek közül egyedül a Masters of Magic érdemes szóra – ez elvileg ugyan egy

netről legyőzött válogatást találunk a koronon, s ezek legtöbbje a kreáltság és igénytelenség érdekes eleme. Nem tudom, hogy mikor fogják végre észrevenni a Microprose-nál, hogy NEM LETEZIK univerzális játékrendszer. Még a Civilization sem az. Minden program egy adott környezetre, stílusra és hangulatra épít – s ezeket a stílusjegyeket bizony baromi nehéz átalkítani. Nem mondom: el lehet készíteni mondjuk a Civilization ürben játszódó változatát is (a dinoszauruszokat hagyjuk, ez eleve debil ötlet), csak egy ehhez nem elég egy kicsit átfogózi a

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

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

sajátos szabállyal kell majd elbábelődni. Összegzésképp csak annyit, hogy a különféle eseményekkel nagyon mélyen belemélyülhathatunk a játék egészébe, s valóban érdekes és egyedül pályákat hozhatunk létre. Hát, ha más miatt nem is, de a már említett pályaszerkesztő miatt a Fantastic Worlds igenis megéri a pénzt. Ennek



Íme: egy még embrionális állapotban leléző elf város



Valóban ez lenne Japán? S hol maradnak a tömött sorokban menetelő gépa-hadak?



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

önálló játék, viszont a kezelése és kivitelezése gyakorlatilag

teljesen megegyezik a nagynevű előddel. A legfröbb változás az volt, hogy a képményt áttették egy fantasy világba, s ehhez mérten eszközöket is néhány újított a játékon. Nos, valami hiysimt akartak a Fantastic Worlds alkotói is – csak épp anélkül, hogy az eredeti játékon bármit is változtatnak volna. Készítettek néhány új térképet, átírták az egységeket és magát a tájat, néhány szabályt módosítottak egy keveset, s imc: kész is a nagy új. Hurrá. A gond csak annyit, hogy a rendszer, amit El Sid (meg Meier is) zseniálisan kifundált, nem működik minden környezetben. Példának okáért nem igazán alkalmas arra, hogy egy dinoszauruszok lakta birodalmat modellezzen. Meg egyébként is, mi az a baromság, hogy dinoszaurusz-királyok tárgyalnak egymással, míg a tudósai elesebb karmok után kutatnak??? Hát itt már mindenkinek elgúrnát a gyögyészere? Könyörgöm, ha már nem tudnak egy játékból értelmes folytatást írni, legábbé ne kövessen el rajta csoportos érszakot néhány mindenne elszánt programozó... Összesen 11 új scenario és egy inter-

KÉSLELTETETT ORKAZMUS

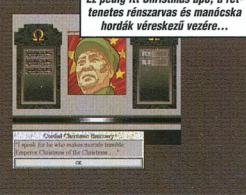
grafikát és a hangokat. Ehhez bizony vadonatúj játékok kéne írni. De épp ez az, amit a Fantastic Worlds készítői minden áron el akartak kerülni. Sajnos. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy akad néhány egész jól sikerült pályá. Ezek közül is kiemelkedik a Verne világára épülő scenario, de érdekes még a japán feudalizmust feldolgozó Samurai is. Am

télapo megjelent egy rénszarvas képeben és háborúval fenyegetőzött, majd leestem a székrol... Az egyetlen ok, ami miatt az igazán megszállott Civilization rajongók számára mégiscsak megéri megvásárolni a Fantastic Worldot, az a valóban remek pályaszerkesztő (meg a Verne scenario, természetesen). Imámon nem csak a térképeket szerkeszthetjük ked-

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

T.J.

vünkre, hanem a különféle egységeket, az állományokat, a civilizációs vívmányokat, az egyes te-reptípusokat – egy-szóval MINDENT. Mi több, az egyes ikonok is újra rajzolhatjuk! S akinek még ez sem lenne kevés, az egy rendkívül össze-tett eszeményeszer-készítővel tovább ku-



Ez pedig itt Christmas apó, a retlenetes rénszarvas és manducsa hordók víreskezű vezére...

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

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

Minimum: 486K3, 8MB RAM, 2xCD, Win 3.1
vagy Win95, Win-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 486G6, 16MB RAM

Semmi különös: lezuhant egy újabb bört egy szupersztárról

60%

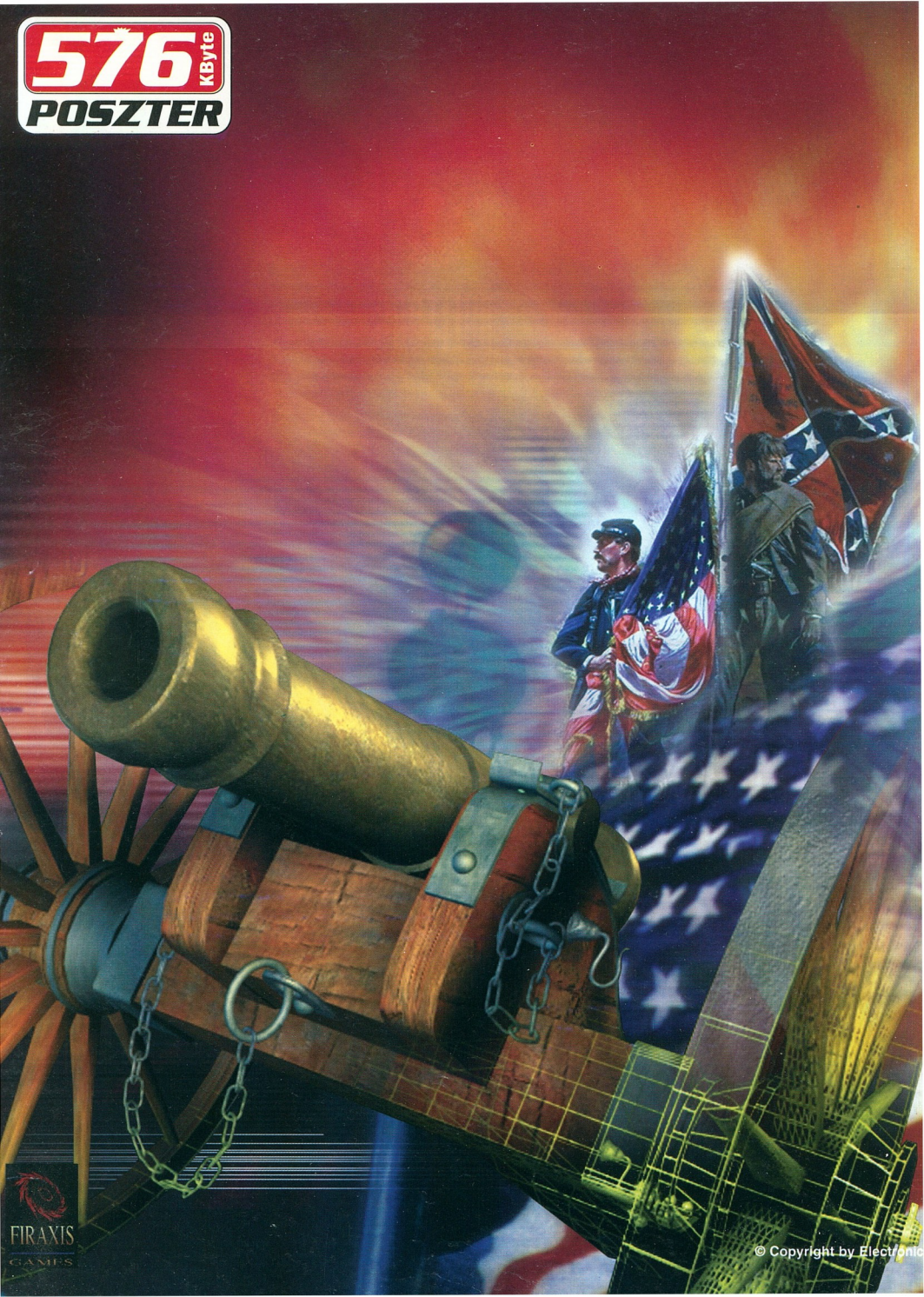


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

POPVULOVS

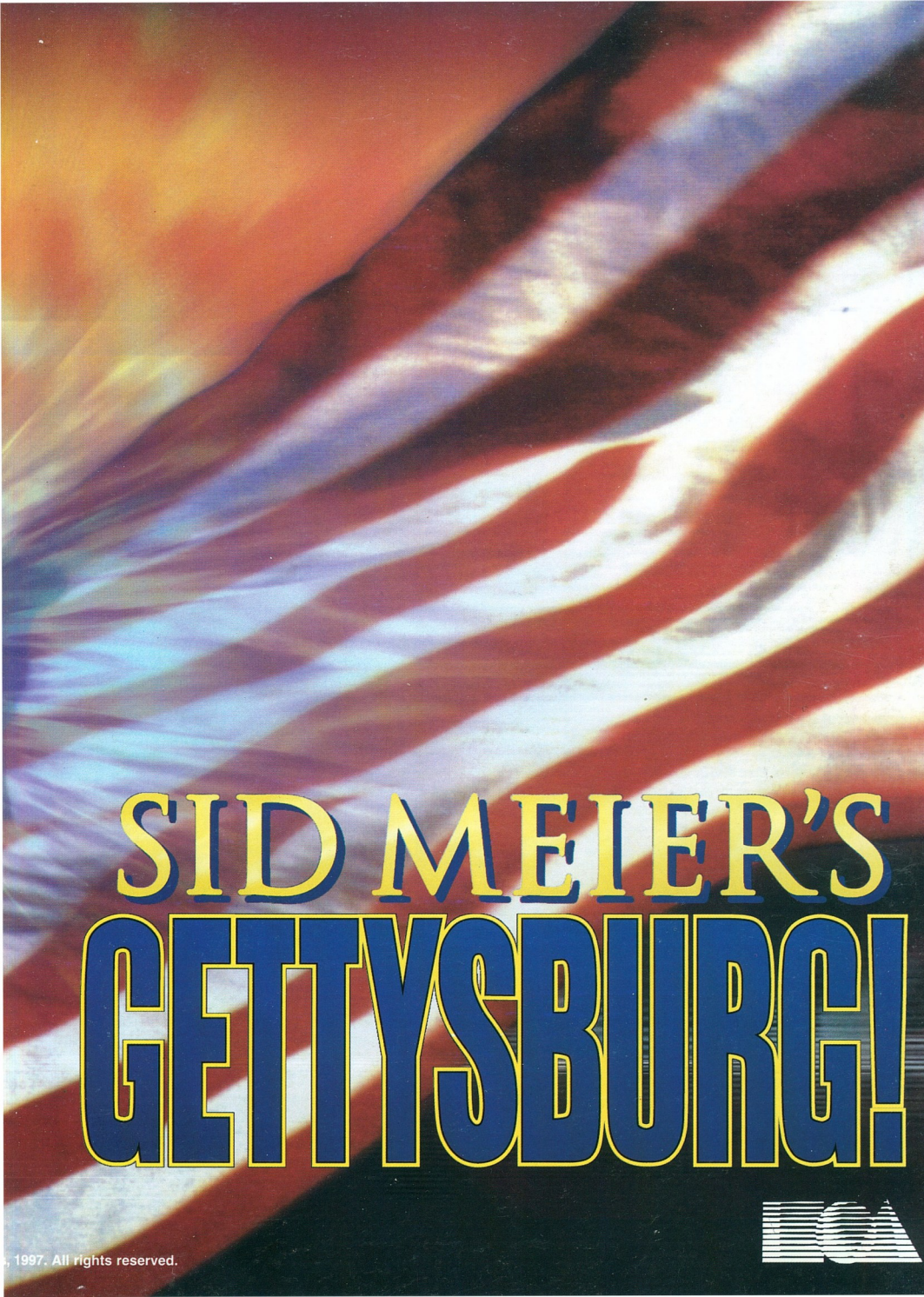
THE THIRD COMING

576 KByte
POSZTER




FIRAXIS
GAMES

© Copyright by Electronic Arts



**SID MEIER'S
GETTYSBURG!**





CHESSMASTER

KASZPAROV NYOMDOKAIN!

5500

A sakktáblán az emberiség legesélyesebb, leghosszabb történelemmel rendelkező játéka, hiszen szarvaslasi már hosszú évezredek óta tölgette játékaikat bábukkal az a bizonyos hatvanedik mérföldkőn. "Felvilágosított" tulajdonították már az indiáknak, a perzsaoknak, a kínaiaknak, az egyiptomiaknak, a majáknak – még tulajdonképpen az ősszes ókori kultúrának, amely csak féltévtől egykoron, hiszen a letűnt civilizációk nyomában átkaláló régész már annyi dolgot kerítették elő a föld mélyéből, amely nézettel szintén egykoron sakkbábuként szolgált, hogy a következő pár évezredre meg is van a vitatámuk.

A sakktársaságok egyszerű alapokon nyúznak: a szabályai röppant egyszerűk, következők könnyen elsajátíthatók – viszont ebben az egyszerűségben rejlik kombinációs lehetőségek gyakorlatilag határtalanok. (Mint a sakktörténelmi "tipek"ből is kiderül, az első lépés után 400-nál, a harmadik lépés után pedig már 9 milliárdnál is több állás létezhet.) Ezen tulajdonságai alapján minden jelenkori stratégiai játékos is tisztelhetjük benne. Vagy – tekintve a magyar Komplen Farkas XVIII. századi "sakkgépet" – akár a számítógépes játékokat is...

Ha már a régészeknél tartottunk, akkor lassan egy "számítógépes archeológus" szikszéges a komputeres sakktörténelmek boncolgatásához, nemkülönben a legnagyobbsikerű PC-s sakksorozat, a ChessMaster múltjában való kutatásához. Mivel nekem aszem nem ez a sakktársaság, mindössze anyai kommentárt főzök hozzá, hogy – amint az új verziójának tervezők plecsni is büszkén hirdeti – a sorozat különböző részeiből több mint negy és fél millió darab talált gazdára a világon.

Az új részenben a kőszíjű gyengeknek ismét felülmenni magukat: 12 országnyi angol nyelvű kommentárt, szabályismertetőt és egyéb szöveget rögzítettek audiofile-ként, hatszázal is több klasszikusnak számító sakkpártit ágyaztak a játéka (közülk Portisich

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

Indítás után az amatőrök néhány szöveges információt kaphatunk a játék újdonságairól vagy nagy bártan ("En vagyok az új Bobby Fishor...") bezenhatunk egy új játéka.

Az új parti konfigurálásánál beállíthatjuk az időmérés kívánt módokat, megfordíthatjuk a táblát, valamint meghatározhatjuk, hogy a két oldalt a számítógép vagy egy játékos fogja irányítani. Előbbi esetben a nehézségi fokozat mellett egy bizonyos "személyiséget" is megadhatunk, azaz a számítógép valamelyik nagymester jellegzetes stílusában fogja vezetni a bábukat. Különbösen utalunk példul Kaszparovot, aki nekem kedvence szörakozása, egy-két parti első szakaszában egy-két tiszt és néhány párosz feladósázzal meghiúsít bármilyen lehetséges védelmet, szépen elsancol, majd biztos fedezékéből figyeli, ahogy bátyi bástyáim vakmerően, ámde az esély legcsekélyebb lehetősége nélkül cikáznak fel-álsz a penzen – aztán a végjátékban szőpen elpalhof. Profi játékosok kedvéért van még két speciális opció: az egyik a Touching Pieces (ha kikapszsoljuk, az megérintett bábuvál mindenképpen lépni kell, már amennyiben ez lehetséges), a másik pedig a Blindfold, vagyis "vakaknak" (az egyik vagy mindkét oldal figuráit nem látjuk a táblán).

A Look&Feel-menüben összesen

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

egyránt megválasztálhatók a közméretek, valamint a történelmi és az ultramodern szettek. Ha valakinek ez esetleg nem elég, akkor tetszőleges táblát definiálhat vagy a játék webseite-ün további cuccok után is kutakodhat.

Az Action-menüben találunk néhány speciális opcióit, amelyekkel felcserélhetjük az oldalakat, lépésérig bírjuk a túl hosszan gondolkodó komputert, visszaléphetünk egy vagy több lépést, döntetlen ajánlhatunk, feladhatjuk vagy félbeszakíthatjuk a mérkőzést.

A Game-menüben beállíthatjuk a nehézségi szintet, lekerthetjük/átállíthatjuk az indításnál beállított paramétereket, előállíthatunk egy bizonyos állást, amelyekkel sakktalvezőnk készítői az Edit-menüben különböző formátumokban kimásolhatnak a clipboardra, és az automatikusan felismelt Chessmaster true type fonttal kinyomtatathatunk. A definíciók ezeken kívül még a lehető legaprólékosabban definiálhatók az ellenfél stílusának összes eleme, és ezután a számítógép a megadott stílusjegyek alapján figyelembe veszi a megfelelő lépést. Ugyanígy generálhatunk tetszőleges bajnokságokat is, amelyben tetszés szerint egymásmel eszterhetjük a személyiségek listájából megismert nagymesterek.

A legérdekesebb menü mindenképpen a Mentor, amelynek használatával az egyszerű játékos párosz partival a lehető legjobban kiküppathatunk a tudását. Az első ponttal egy gyors javaslatot kaphatunk a következő lépésünkre, a másodikban viszont az analízisre használható elő beállítású után részletes tájékoztatót is olvashatunk a javallott lépésről – vagyis, hogy MI-ÉRT is célszerű az adott lépés. Ugyanígy találjuk a matthoz vezető legrövidebb utat elemző pontot, to-

vább a tanulásat támogató lehetőségeket: ebben a kezdők egyrészt megismerkedhetnek az alapvető szabályokkal és a játék közben a számítógép a kiválasztott opcióknak megfelelően mutatja a lehetséges lépést, a fennegyetett mezőket/bábukat, stb. – a haladók pedig megnyitástáblát, alapvető stratégiai és klasszikus stílusokat tanulhatnak.

Summa summarum: a ChessMaster 5500 a lehető legkomplexebb és legrdekesebb játék-, analízis- és tanítógép, amelyben a kategóriájában kiemelkedik. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sorozat eddigi eladási statisztikája, valamint az a szimpla tény, hogy a számítógépes programok és a nagymesterek között rendezett legutóbbi tornán ez a játék érte el a legelőkelőbb helyezést a programok közül. Nyugodt szívvel ajánlhatjuk a sakktáblát bármely kedvelőjének.

CaVby



Akad azért hagyományos készlet is



Régi kombinációimnak köszönhetően Wellington városában most is elpáholja Napóleon



Ebből a csokulkeszkészletből egy röppant bonyolult állást fogok generálni

Chessmaster 5500

Mindscape
<http://www.chessmaster.com>

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

Minimum: 192K, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, WIN95-kompatibilis hangkártya
 Ajánlott: 4xCD, 16 bites hangkártya

A sakktalvezőnk Kértyája!

90%

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

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

verziója (Radio Edit Mini PUBLISH CLUB Mix).

ELSŐ RÁ-NÉZÉSRE

A bejelentkező menü ugyanaz, mint az előző részben, változtass csak a háttérképeknél történt. "A jól bevált dolgokon nem vál-

ÉGINÁBORÚ!

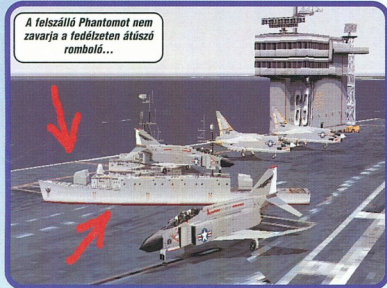
tak emelni vérünk adrenalin szintjét. A kreatívabb fejlesztéséről a küldetésszerkesztő gondoskodik. A Re-

ference gomb nyomásával mint egy kiállításban, megtekinthetjük repülőgép arzenalunkat. Felöltik bennem egy gyanteljes kérdés: "Már meging egy sokadik bór lenyúzása-hoz kell asszisztálnom vajon?"

A JÁTÉK

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

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



kedvelő felhasználótól elvárható lenne.

ELŐSZÖR IS A MŰLT

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

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

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

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

...lehát az abszolút NATO-kompatibilis Szuhoi szinte már fel sem tűnik



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

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

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

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

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

szerelek a gépre, az játékok közben nem jelenik meg a törzs, vagy a szárnyak alatt. Ha már egyszer van külső nézetem, akkor illene ilyen "apróságokra" odafigyelni. A következő "agyament ötlet", hogy minden gépre fel lehet szerezni akár az ellenfél gyegyverzetét is. A Szu-37-ön felfedeztet USAF felségjelről pedig mindenki gondoljon azt, amit akar... Még akkor is, ha "ez csak játék, és itt mindent meg lehet csinálni", vannak határai az alkotói szabadságra-



A 3D-ért némi kiváncsiságot hagy maga után

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

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



Igen, az lesz a legcél-szerűbb, hogy ha vízbe is bírom magam



A Phantom a légértől figyelő a repülőgép-hordozót, amely nyilván a távolban feltűnő rombolót ohaítja a fedélzetre venni

A BILLENTYÜZET KIOSZTÁS:

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

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

Sz.JVC.

fighters anthology
Electronic Arts/Jane's Combat Sims
<http://www.ea.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4CD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P160, 64CD

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

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

Az Apache Longbow és édestestvére a HIND "etalon" helikopterszimulátorok megjelenése óta több trónkövetelő is jelentkezett már, igaz hiába! Ebben a cikkben egy újabb próbálkozót teszünk a mérleg másik serpenyőjére...

A program minden egyes indításánál a belépési kódunk, vagy nevéünk megadásával "LOGON" kerülünk a főmenübe. Itt stíluszerző egy Multi-Functional Display (MFD) "élő", világító keretgombjaira bőve választhatunk öt opció között:

- "Jump In!": Nincs ellgazítás, nincsenek rádió üzenetek, azonnali egy szimpla misszióba csöppe-nünk.

- "Simulator" (nem túl régen reklamáltam egy cikkemben, hogy milyen jó is lenne egy szimulátor a szimulátorban – ezek szerint nem is volt annyira elrugaszkodott ötlet.) Nyolcféle dolgot gyakorolhatunk: Irányítatlan rakéta-, Hellfire-, TV-vezérlésű, Tow/h tankvadász, Sidewinder repülő/helikoptervadász rakéta-, Gun (géppágyú)-lőveszetet, valamint leszállást terepen, vagy egy tenger-alattjáró (!) fedélzetén.

- "Mission": Választható területek a világ három "forró" pontja (kolumbiai fűnyesők, orosz tajgírok, és a líbiai buccalakók) között. A feladatok meghatározásánál az aktív kártyakeretek képeivel is megajándékoztak bennünket. Amennyiben az utcán szembetalálkozunk valamelyik kolumbiai drog báróval, vagy magával Nemerov tábornokkal, nem tanácsos a "tegnap éjjel jól szétkentem csapataim száján a szoszt" kuplészóveggel üdvözölni őket...

- "Modem/Network play options": beállítások falca-játékosoknak.

- "Preferences": a képernyő felbontások, a hanghatások, az irányítóbillentyűk, és a helikopter modellünk beállításai.
 AHX-1-esünket általában egy B-2-es bombázó fedélzetéről, ritkábban tengeraltjáróról indítják, ezért a bevetések a cétértület közelében, azonnal (eljelmelkedett hangulatlban kezdődnek (nem kell létrán caplatni, besetolnálni, chekelni, felkapcsolgatni, melegíteni, engedélyt kérni, uncsi útvonalat repülni stb).

AZ AHX-1 FEDÉLZETÉN

Néha dumcsinazok hozzá, különböző üzeneteket is kapok, mégis egyedül érzem magam. Mivel nem



szerkezeten, boldog lennék az örömtől, most azonban hamar kiszűröm, hogy a világos zöldben pompázó megjelenítő szint, annak árnyalatát, változtatni nem tudom. Bizonyos hátterek, vagy az

ját radarunk nincs -, egy szuper-titikos adatátviteli rendszeren keresztül, a B-2-es bombázó fedélzetéről kapjuk.
 Flight Plan: leegyszerűsítve egy digitális térkép, melyen megjele-

AZ ELSŐ POFON A LEGI



Congratulations
a job well done!



Zenitállásom még mindig elképesztő, különösen ha az oroszoknak kell nagytakarítani...

RUSSIAN
ARENA
CLEARED OF
ALL THREAT...



ég kékje előtt nehezen olvashatók az adatok, kápráztatnók kell a kanti-füstölt amúgy is be-

nik a tervezett útvonal, fordulópontok, leszállási pont, ill. a műholdas navigációs rendszernek köszönhetően folyamatosan nyomon követhetjük pillanatnyi pozíciókat, haladási irányukat az adott cétértület fölött.

Weapons: a fegyverzet megjelenítő, az éle-sített, ill.

gyulladt szemelmeit. Az RWR display már "színe-sebb", rakéta meg-támadtatás esetén radar-irányítású rakétánál zöld, infra-irányítású rakéta esetén piros "T" figyelmeztető veszélyre. További figyelmeztető lámpácskák kaptak helyet a nem megfelelő magasság (Low/High Altitude), kevés üzemanyag (Low Fuel), és központi rendszer meghibásodás (General Caution) esetére.

MFD ÜZEMMÓDOK:

Tactical Situation Display: első ránézésre érte mondanánk, hogy igen, ezt ismerjük, és a radar-képernyő. Itt jelennek meg 360 fokos szögben a földi- és légi célpontok szimbólumai, irányuk, hovatartozásuk (barát: zöld, passzív ellen-ség: szürke, támadó-ellen-ség: piros,

az egyéb fegyverek be-tűjele, és darabszá-mának feltüntetésével. Betűjelek: T-Tow rakéta, H-Hellfire rakéta, C-Chaff, F-Flares, R-nem irányított rakéta, TV-TV-irányítási rakéta, SW-SideWinder lé-giharc rakéta, G-Géppágyú.
 System Status: helikopterünk sé-rüléseit, különböző meghibásodásait kiserthetjük figyelemmel.

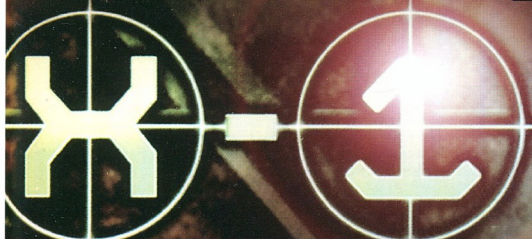
MÉRLEGRE HELYEZÉS:

A bevezetőben már említettem, hogy kemény megmérettetésnek néz elébe a program. Ellensúly-ként az általam etalonnak kineve-zett két testvér-program közül az egyértelműbb elnevezés miatt a HIND-et fogom használni...
 Kezdjük a gépígénnnyel! Minimális ill. (ajánlott) hardware igény: Pentium 120-as (166-os MMX) processzor, 16 (32) Mbyte memória., 15 Mbyte (70 Mbyte a Full Install-hoz) szabad terület a merevle-men, DirectX kompatibilis (SoundB-laster-kompatibilis 32 vagy 64 bit-es) hangkártya, 1 MByte-os (2 MByte-os PCI) VGA kártya, Win-dows 95-ös operációs rendszer,



"Nem térkép e táj..." mondja a kőítő, amhez én csak annyit tudok hozzátenni, hogy mihóldfelvételt





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

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

AGYÓBB

vagy azt is belevárásolni a mai szemmel már hihetetlenül picike, 64 Kbyte-nyi memóriába! Felnézünk a "kóderekre", akik a maguk kis világában igazi zseninek számítottak. Aztán elérkeztek egy határhoz, aminél már további technika segítségével volt lehetséges, ez volt az "Amigás-csokk", de itt a gépcserével valóban hatalmas minőség,

- játszhatóság, - hangulat, - feladatok összetettsége, - pilóta iskola (szimulátor jelleg). Grafika: Önmagában sebb, mint az etalonok vektorgrafikás tája. Sokan esküdnek hasra a foto-realistikus tájak látványától... Mivel általában a sebesség rovására szép a "tájkép", nekem fenntartásaim vannak velük szemben...

Az Apache-ban sokkal jobban élt a táj, felejtethetetlen élményt adott, amikor a repülőterem felszálláshoz besoroló gépek fölött átrepültünk, majd ugyanezek a gépek a frontvonalhoz közeledve megelőztek, és előkészítették a terepet a további egyengetéshez... A HIND-ben az emberkís gépek meglátva fejlesztve menekültek, vagy álltak céltáblát, még paracösmpűréné nem darálták őket lövedékeim. Hanghatások: majdnem ugyanaz, a HIND motorzúgása mégis tovább volt elviselhető.

sugárzott, amelyet teljes egészében már a HIND-be sem tudtak átvenni a szerzők. Talán az a fergegés nyűgöség - ami egy hadigépezet beindulását annyira jellemez - volt az, ami ilyen emlékeztetéssé téte számomra.

Az AHX-1-ben bár láthatók harcokocsioszlopok, ide-oda száguldo dzsipek, ellenséges helikopter géppár, de mintha statiszták lennének egy filmfelvétele, nem igazából a dolgukat végzik, hanem esetenként kerülgetnek, hogyan azt a rendező bácsi elvárja tőlük a hangosbeszélőjén keresztül. Mint amikor a fagyú visszanyal: érdekes, de nem ez a dolga...

Feladatok összetettsége: Egy ebéd elkészítése a piaci bevásárlástól, a terítésig, tagábg értelemben a mosogatásig tart. Az AHX-1 úgy "főz", mint ahogy a TV-szakácsoktól szoktuk látni: minden előkészítve, nekünk már csak a forgyógyó vízbe kell szórni az apróságot. Közben elmarad az élvezet, amit a hagyományos felszeletelésnél érzünk...

Pilóta iskola: Természetesen badarság lenne azt állítani, hogy az Apache vagy a HIND megjelenése után apró helikopter-vezetők kezdtek el rohangálni az utcán, akikre fejdavász cégek csaptak le, jobbnál jobb állásajánlatokkal. Mégis magasb iskolának érzem az ott szerzett tapasztalatokat. Igaz, az egyetem elvégzése előtt ki kell járni a középiskolát is...

A program tehát megmértett, és ha könnyűnek nem is, de az etalonoknál könnyebbnek találtam.

Sz.JVC.

Kedvenc képernyőm a tölthetés...



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



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

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

De, hogy senki se válódhasson elfogottal, nézzük az összehasonlítás további szempontjait: - grafika, - hanghatások, - sebes-

Sebesség: lassabb, mint az etalon programoké volt, holott az etalon programoké (egy helikopternél pedig főleg!) jóval lényegesebb a sebesség, mint a látvány!!! Jo lenne, ha ezt végre felismernék a szoftvergyártók is. A legegés érzékelése, a finom elmozdulások, amit egy-egy szélillet okoz, a 3 dimenziós térben való csuszkalás, bologatás, pörgés szászor többet ér, mint hogy az egymást követő állóképeken össze tudjuk számolni, a kilométerkö tövében enyésző fűszálak számát!

Játszhatóság: A HIND-dal, de főleg az Apache-csal hónapokig játszottam, végigrepültem bennük szinte minden küldetés. Velük meg kellett tanulni repülni, hogy egy nagyon sok pontot éro bevetés pontoszámait nehogy letöröljé egy, a leszálzás fázisában kerekedett légörvény. Az AHX-1 még nagyon friss ahhoz, hogy meg tudjam jósolni, meddig tartom rá érdemesnek, hogy vinyómom foglalja, a mintegy 10-11 megányi helyet. A vezetésérol viszont elmondhatom, hogy jóval egyszerűbb, mint a versenyantársak. "Mazsolák" festhetik rá a T betűt.

Hangulat: az Apache Longbow már a felszállásnál olyan hangulato

szaki fejté követelnék, amiért a koral, fejlődéssel (szerinte a most már egyre inkább gusztagustalanul ráerőltetett üzlet- és piacpolitikával) haladni nem nagyon akaródzó nézeteinek, hangot adni merészel.

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

ahx-1

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBNÁG

Minimum: P160, 16MB RAM, 4xCD, WIN95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlat: P160 MMX, 32MB RAM

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

73%

Mostonában rendszeren dugig vagyunk számolókkal. A különböző azonosított repülő objektumokat feldolgozó játékok lassan már a fülünkön folynak ki, bár tegyük hozzá, hogy a fejlesztők elsősorban az égi áldást részesítik előnyben: a Földhíradag-talab témák (teszem azt: tankok) közül a tavalyi évbeli maximum az Interactive Magic (MIA2) Abrams című játékot tudnám megemlíteni. Szóval amikor az Armored Fist 2 hangos dűbörgéséből begördült a botok polcaira, korunk páncélos hadvezérlés utóéletét (tehát a zseni, Guderian és Patton tábornokok méltó utóda, a sokszoros Panzer General-bajnok, a legyőzhetetlen zseni (és még sorolhatnám, de született szerénységem visszatart, hogy tovább mindössze magam) úgy döntött, hogy ő kerekít egy helyre kis ímteretől a játékról. Igaz ugyan a játéknak ide-oda átvándorolt Abramsok csak elég távolról emlékeztetnek a valóságra (Tigris-sárga és Sherman-törpe, meg egyáltalán is inkább csak az általános stílusjegyeket direktívák megszámban csillag a használatomhoz – no de egyeztetni meg vezethetők és a legyőzhetetlen, nem?)

Mitűn hűvös varázsokba vesző sikerült a játék esetleges megértését, hogy az ott látható egy Sound-lyst-Compatibilis harkányra, a novák megadásával a kezdeti órákban, amelyben összesen hat hadvezérlésnek kaphatunk nekki. A Szovjetunió főszenomafása után természetesen megváltoztatta a Nyugat el-

nyitunk: Abramsokból és M3 Bradley könnyű harcocsikból álló harcocsik szakaszok, -szakadatok, nétan -zászlajátékait, amelyekkel Apache helikopterek támogatnak a levegőből és a nehézsúlyos hadászati mélységek. Mivel a házat sem a tetején kezdik el építeni, mindenképp a Palm Twintymine "hadjárati" Küldetésében, az amerikai tengerészgyalogság kalforniai kiképzőbázisán ismerkedünk meg a tankparancsnok alapvető feladataival, amire élesem ugyebár még szükségünk lehet.

NAVIGÁCIÓ

Az első küldetés a navigációs képességeink építésére szolgál. Miként minden küldetés előtt, must is megkapjuk a részletes eligazítást a harc helyzetről, a végrehajtandó feladatról, a rendelkezésre álló tüzérségi és légi támogatásról, valamint a munitió mennyiségéről. A játéknak tehát némi nyelvismeret sem árt, bár nem elengedhetetlenül szükséges.

Mint a játékból az első hallgatásból is látszik, a szerzőknek feltűnik, hogy a játékokkal nem készrőg a nyelvtan Siva írásait játszik, tehát kifejezetk a kezelőbillentyűket a kurzorral és a szöveg ki-ki-ki billentyűzet felőli két sorára ruházták. További díszítésnek fény, hogy a nézeti képek váltogatásán ki-ki-ki ezek legelőbbre az egér nagy hi-tech szerkezetével is

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

A navigáció a parancsnokság által előre megszabott tereppontok (waypointok) alapján történik, amelyet a játékleírban színes vonalak mutatnak, felső részükön a km-ben mért távolságokat. Sárga szín jelzi a legközelebbi, zöld pedig a következő, de a képernyő tetején lévő vörös nyíl is mutatja a következő tereppont irányát. A waypointok a parancsnokság elképzelését tükrözik, ennek megfelelően nem kötelező mereven ragaszkodni hozzájuk. Sőt, miután pár éles küldetésben szűz alapsan beütemeztünk, megérjük, hogy néha célszerűbb a tereppontosságok figyelembe vételével kerülni útvonalakat igénybe venni.

TÜZÉRSÉGI GYAKORLAT

Mivel a navigáció gondolom nem okoz senkinek

torony felső részén helyezkedik el, nem tökéletes pontosságú, ezért a jobb alsó sarokban levő kamera jelzi, hogy egész pontosan hova is fogunk lépni. Célszerű a tank mozgásával is tudni, de természetesen a tornyot is forgathatjuk (Ctrl+irány). A bal alsó sarokban levő ábra jelzi a torony és az alváz helyzetét, de ezen látjuk azt is, hogy honnan érte támadás a harcocsik. Lehetőség van a szó stabilizálására is, használhatunk lézerek célmegjelölő kijelzőt is, illetve külön beállíthatjuk a különböző célszám módokat is.

Navigator: ő ugyan kevésbé személyes, mindenesetre hasznos, mert a torony egyrészt negatívra is áttekinthetjük a helyzetet (legalábbis amit ismerünk), továbbá törlhetjük a waypointokat és újakat adhatunk meg.

Az első tüzérségi gyakorlaton csak az első célpontokra tűzelünk, tehát nem lesz különösebb problémánk, legfeljebb

annyi, hogy a szürke, henger alakú objektumok száma nem mindig egyeztetett a tereppontokkal, ami lehetetlenül bűzöndökkel kell.

A B R A M S

FIST 2

MIA2 ABRAMS

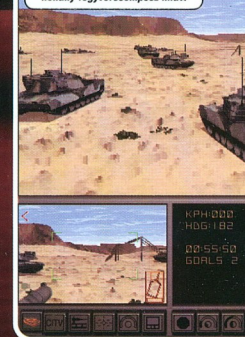
lenségképe, de mivel bizonyos beidőzések még mindig élnek, a rossz fiúk természetesen még mindig szöveget mintájú fegyverzetekkel próbálnak bennünket eliminálni. A helyszínek meglehetősen változatosak: gonosz fegyverszármazékok hajkurászunk Mongóliában, ENSZ "békefenntartó csapatok" (ímdó ez a kifejezés!) leszünk Afrika és Beloruszcia közepén, vagy esetleg a csúnya irániakat gyaloghatjuk, akik nem átalítottak megádmáni a baráti Törökországot és Irakot (sic!). A modern hadviselésben a Rambo-szerű magányos hősök ideje már lejárt, tehát mi sem kizárólag egy szál Abrams harcocsikból álló öltözve menjünk meg a bektel, hanem capsámérodéket írá-

helyettesíthető. A személyzet nézeteire a navigációval nem lesz szükség semmit, mivel itt csak egyszerűen alól van szó, hogy a páncélosok a pontból eljutassák B pontba, bőven megteszi a négy külső (követő) nézet valamelyike is. A külső nézettel a bal alsó részen látjuk a taktikai térképet, amelyen két pontok jelzik a szövetséges, szürkék a ellenes, feketék a kiült, és végül pirosak a felderített ellenséges objektumokat (előbbi alkalgra keret mutatja az elsődleges, a szimla pontok pedig a másodlagos célpontokat). A térkép a

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

Tüzer: Az Abrams két fő tüzérségi fegyvere a 122 mm-es ágyú és a 20 mm-es géppágyú (Coax). Az előbbi három különböző típusú löszereket tűzelhet: a Sabot tankok és páncélosok járművek ellen szolgáló páncéltörő, a Heat az épületek és bunkerek, míg a Staff a beátsótt célok elleni repeszgranát. A képernyő nagy részét a célzóberendezés foglalja el, amit a közepén levő két ikonnal átkapcsolhatunk pozitív és negatív infravörös, illetve nagyjított zemmóddá is, ugyancsak, mint a tankparancsnoknál. Mivel a célzóberendezés a

Azért kicsit tűzött ez a felhajtás néhány fegyverszármazéka miatt



A légi capsámérodé vadászobombázója szépen megújítja előtűnt az utat

haladók számára szolgáló tüzérségi gyakorlaton már T-72-esek és BMP-k is megkeresik az életünket, bár itt egy Bradley felderítő harcocsik támogatja a ténykedésünket. Rögöten a kezdetnél levonhatjuk az első waypointokra vonatkozó távolságot: ha a megjelölt útvonalon közelítünk meg a célterületet, akkor a hokmombok között láthatatlannal meghűződő T-72 szöke-ke az oldalunka is durranat egyet – célzórú tehát aombokon keresztül átvágni, és ugyanazt a mókát vele eljátszani. A BMP-k nem rendelkeznek különösebb veszélyes tűzfegyverrel, annál idősebbek a

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

KOMBINÁLT TÁMADÁS

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

A feladat első szakaszában megismerkedünk a pán-

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

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

szál két csapatra oszlanak (ha páratlanul lennének, akkor a számítógép kiegészíti a gyengébb oldallal), és az a féli győz, amelyik végül kilövi az ellentől összes tankját. Mindkét típusban egyaránt kérhet bármelyik játékos tüzérségi támogatást, az öt Deathmatch-pályán, ahol mindenki egy szimpla tankot vezet, viszont

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

A FOLYÓNÁL TANKOLUNK!



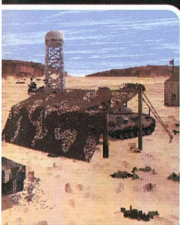
a helikopterek megkezdjék a mősört (a célpontot egyébként a következő waypoint irányában fogják keresni). Légi támogatást egyébként több alkalommal is kérhetünk. A tüzérségi támogatást elsősorban az álló célpontok ellen célszerű igénybe venni. Az utolsó kiképzési turnus sikeressé teljesítése után némi



Golyva viszi a fiát...



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



célos taktikákkal, azaz hogy a várható támadással mielő nagyobb tüzet röptől állít-hassunk szembe.

A Backspace-re bejövni moniben adhatunk a formációjára vonatkozó parancsokat a szakszak-

dicseretet tobelink zsebro, majd megkezdhetjük a többi hadjárati küldetésnek teljesítését. A mongol fegyversompaszok elleni Solo Duty ugyan a szerzők szerint még mindig tróning, de azért abban már elég hírsz akciók lesznek. A sorrend szerint egy nehezebb hadjárattal és küldetéssel egy jó darabig elsősorban külföldön hogy - lévén mobil hadviselősről szó - ugyanabban a küldetésben is rendszerint változó helyzetű találjuk szemben magunkkal), de azért a játék akkor lesz a legszórakoztatóbb, ha többen játszunk neki.

MULTIPLAYER-JÁTÉK

A játékok soros porton, modenem vagy IPX hálón keresztül nyomban maximum nyolc játékos. Ha a Cooperative mód hat küldetésnek valamelyikét választjuk, akkor minden játékos ugyanazon az oldalon harcol egy szakasz parancsnokaként, és a számítógép ellen próbáljuk elérni a taktikai célokat. A Red on Blue Exercise öt küldetésben a játékosok szaka-



A befekentetőn erők csupa békés eszközzel igyekeznek a békét fenntartani

ken kívül elegendő a tüzér perspektíváját használni. Az mondjuk kicsit meglepő volt, hogy az áttevő képességek hol számítógépes animációk, hol videók (az állóképnek meg néha rendelték, néha meg fotók) voltak, de ez engem nem zavart. Az egyetlen gyenge pont a zene (illetve az úgynevezett "zene"), de engem mondjuk egy harca stílusában mondjuk abszolút nem érdekelt a zene alfosztás - beteszem a CD-be a "Walküre" szimfóniáját", adtam hajhá, lendüljünk bele! Tegyek ti is így, én meg zárom soraim, üdvözlettel a harcmesőzők:

CoVbov

armored fist 2
 Novagyult
<http://www.novagyult.com>

LÁT VANYOSSÁ G
 JÁTS ZHAT OSSÁ G
 SZ AVAT OSSÁ G
 Z E N E B O N A

Minimum: PEO, GBM RAM, 4GB, 3D-kompatibilis hangkártya
 Ajánlott: 2GBM RAM, 4GB RAM

Kiváló választás a szimulátorok és az akciók kedvelőinek egyaránt

88%

van, a kilőtt tankok pedig véletlenszerűen jelennek meg a pálya valamely pontján. Kiváncsi lennénk, hogy mondjuk fommel mit szólt volna egy ilyen parthoz...

ÉRTÉKELÉS

A játék szerintem a maga nemében tökéletesen van prezentálva. A grafikai kiviteléséről, meg a játékról így általában ritkán az jött eszembe, mintha az Extreme Assault levittük volna a földre, mert a szimulációhoz éppen egészséges mennyiségű akcióit mellékeltek, ráadásul állítható a valóságshűség is. A készítőik nem akartak csodát művelni és nem erőmögve riták a játékok: a játék sima 640 480-ban kög különösebb szemáprátató látványosság nélkül - viszont egy mezel, 3D kártya híján levo P133-on is tökéletes sebességgel fut, nem is beszélve olyan kis niánusznyi szépségekről, mint mondjuk a tank zöl-

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

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

Harmadszorra a terroristák a metrórt szállták meg, akik így ismét sok civil életét veszélyeztetik. A játék előző részéhez képest lényegesen különbösz, hogy mindegyik helyszínén egy idő után kettőagazik az út, s ezeken a helyeken ni választhatunk. Például az utolsó pályán egyrészt metróházunk tovább, másrészt viszont a Saturn-utat választva visszautulhatunk az autóknta – ez utóbbi talán a szöszabb és nehezebb megoldás. Gyakran különböző tárgyakat, illetve bizonyos személyeket kilöve új fegyvereket (mint pl. shotgun) is felvehetünk,

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

A PC-verzió tehát kétségeltelenül jól sikerült, még hálózati játék is van. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a játék WIN95 alá írődött, és Direct X-et (a Plug&Play kifejezés megcsúfolása. Nálam például mege-szt, hogy menet közben elment a hang, de ami még rosszabb: a program nem volt hajlandó használni a 3D kártyát, noha elméletileg támogatja. Persze ha akkurátusan körültekint az interneten ez ügyben, lehet hogy találtam volna valami megoldást dri-

VIRTUA COP 2

passzt) láthatunk, hanem valóban aktív résztvevőjévé váltunk a játéknak: a gazdifikókkal többféle módon lehetett végezni, szétfelhettük a tereptárgyakat is, hordókat robbantgathattunk, stb.

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



bukkanó civilekre, majd egy autós löldözés veszi kezdetét. A menekülő rablók a kocsiból továbbra is visszaalének, roncsoljuk hát szét az erekeket, úgy, hogy a kocsit felborítsuk. A második küldetésben a polgármestert kell megvédenünk, akit egy luxushajón tartanak fogva több tőszszal egyetemben.

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

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

A genszterek hangszerelesé csepett sincs inyre



A metró ablakán kitekinve az arcomba csap a szél – na meg néhány puszkagolyó



Lyukas gumikkal kiközelíteni életveszélyes



A párbajban az ellentelinket a gép külön megjelöli



ZSARULESEN

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

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

V.Z.

virtua cop 2
 Sega/AM R&D Dept. #2
<http://www.sega-europe.com>

L Á T V Á N 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, 4xCD, WIN95.
 SB 16-kompatibilis hangkártya
 Ajánlat: P133 vagy P166 MMX

Virtuálisan ugyan arcade minőségű, de könnyű végjátsszani

80%

Superbike (Sa)turné

MANX

TT

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

haladni. A konzolos Saturn-üzeműdóhoz hasonlóan itt is van egy speciális, ún. PC-mód, ahol továbbá három játéktípust találunk, és ahol már nem csak a váltó típusát lehet meghatározni, hanem nyolc motor közül szelektálhatunk. A Practice móddal gyakorolhatjuk be az egyes pályákat: bármilyen választva voltaképpen kiünnölgél, tét nélkülül futamokba vehetünk részt. Kiseb hajnokságnak fogható fel a Challenge: ennél sorban haladva mind a négy pálya teljesítése a cél (a két pályának van fordított módja is). Az első három versenyen csak dobogósok kell lennünk, az utolsón viszont elsőnek kell célba érniük – már amennyiben győzni akarunk. Ha netán ez sikerül, akkor válik aktívá a SuperBike verseny, ahol újabb három jargánnyal bővíül a választék. Ezek természetesen sokkal frankóbb motorok, mint a többi, persze szükség is lesz rájuk, hiszen a SuperBike versenyenél az ellenlábásaink is bekeményítenek. A Time Trialnál azon kívül, hogy minél jobb időre kell törekednünk, még

képp a joy ajánlott. Két nézet közül választhatunk (C), igaz, a belső nézet nem túl hasznos, ugyanis a perspektíva mereven a motorhoz van "rögzítve", minek következtében a hirtelen döntésektől egy idő után józoini kezdi az ember szemét. Az irányítást tekintve a konzolos verzióhoz képest időjóság, hogy (billentyűzet használatára esetén) a bal Shifttel gyorsabban dönthetjük be a gépet, a Ctrl lennyomásával pedig megtarthatjuk a kívánt szög. Noha ez így önmagában jó ötletnek tűnik, nem nagyon hiszem, hogy ezt a módot bárki is meg tudná szokni, valószínűleg inkább csak érdekesség marad. Helyette a már bevált "rángatós" kormányzási javasolom, már csak azért is, mert nyugodtan dönthetjük kajakra a motort, a gumik alig csúsznak meg – úgy érzem, eddig ez a legkényelmesebb. Sajnos a nyolc motor között szembeötlő különbség nincs is, sem az úttartásukban, sem a gyorsulásukban nincs túlzottabb eltérés.



Zsonglőrmutatványoknak sem rossz: hármán egyszerre a levegőben

A mi motorosunk ugyan nem tud elszeni, de a többiek szöveget bukkenek az aszfalton



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

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

"szellemmotorost" is bekapcsolhatunk, vagyis a legjobb körünk szellemképét aktiválva láthatjuk, hol lehet esetleg még javítani egy-egy kanyarvételén.

Sajnos PC-n nem csináltak osztott képernyős, két játékos módot, viszont van modes avagy hálózati játék (multiplayer) – hálóban ráadásul akár nyolcan is versenyeshetnek egyszerre.

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



A kormány szemszögéből így fest egy balos kanyar (lődész Horn Gyűlöltől)

Talán a leg-meglepőbb az egész programban az egész 3D-s grafika. Még 3D-s kártya sem kell hozzá, és az SVGA teret teljesen élvezetes sebességgel jelenít meg a gép, ráadásul a 3D-s környezet vágását (az options menüben) kitölthetjük manuálisan úgy, hogy egyáltalán nem láthatjuk, amint a program felépíti a teret. A CD-n mindentől függetlenül megtalálhatjuk a 3DFX-es verziót is, de a kártyával csak egy kicsit lesz gyorsabb a játék, és persze a pixelek tünnek el – szóval a 3Dfx nem nélkülözhetetlen. Pozitívan lehet értékelni, hogy a megfordított és tükrözött pályákon a textúrákat nem fejezték el áttörteni, így azokon is jól olvashatók a



Egy hosszú tűi kanyar nagy túlekedéssel!

palánkokon a szövegek, és rossz irányba mutató terelőnyílak sem tévesztenek meg minket. A Manx TT PC-n akár a Moto Racerrel is felvethető a verseny, bár az igazat megvallva ehhez a két pályára azért túl kevésnek tűnik.

V.Z.

manx tt

Psygnosis Perfect Entertainment
http://www.psygnosis.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTÉSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONNA

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

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

85%



A mióta Ridley Scott vészjósuló látomása, a Blade Runner megelégelődött a filmvászonon, számtalan más filmben és játékokban is ugyanazt a lehangoló jövőképet láthattuk visszaköszönni – legutóbb például az Őtödik Elemben. Koszos, túlnépesegett városok, korruprt kormányok, élet és halál fölött uralkodó mammutcégek – nos, állítólag ilyen jövő vár ránk. A G-Police is egy ilyen világba kalauzol minket, egészen pontosan a 2097-ik esztendőbe. Fon-

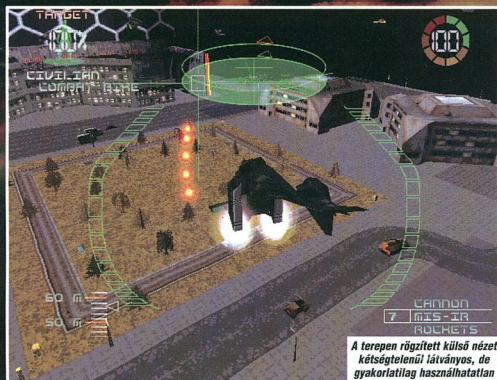
a Földi Koalíciós Kormány úgy dönt, hogy rendfenntartó erőket hoz létre az új városokban: megalakul a Government Políce, vagy egyszerűbben – G-Police.

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

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

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

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK!-A JÖVŐBEN IS



A terepen rögzített külső nézet kétségeltelenül látványos, de gyakorlatilag használhatatlan

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

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

A HAVOC KEZELÉSE

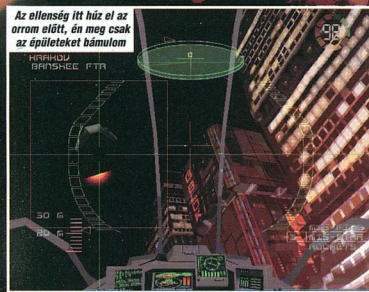
Először azonban tisztázzuk, mi is az a Havoc. Mai szemmel azt mondánánk rá, hogy egy helikopter, de persze ez az állítás nem állja meg egészen a helyét, hiszen rotor helyett sugárhajtás tartja a levegőben. Állig fel-fegyverezhető és vastagon páncélozott harci gépről van szó, amelyek a háborúból kerültek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

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

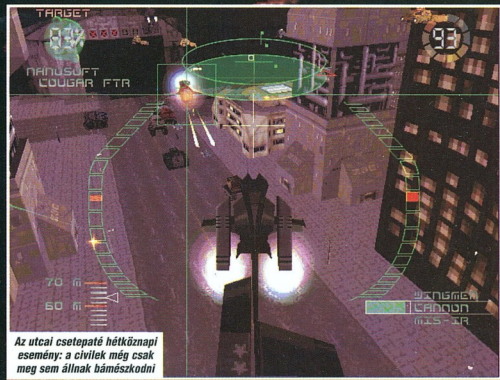
A CÉLOK ÉS A HÖZZÁJUK SZENTESÍTETT ESZKÖZÖK

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

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



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



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

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

avagy sem, esetleg csak az autóját tegyük működésképtelenné. A fegyverek választéka a későbbi küldetéseken bővül jelentősen – érdemes tehát haladni. Az alapgéppuskához örök löszérünk van, ám a folyamatos használatnál sajnos bemelegszik. A komolyabb feladatokhoz aztán kapunk különféle hatástokú rakétákat, hőkövetős rakétákat, bombákat, lézerfegyvereket, vagy elektromágneses paralizátort, amivel lebéníthatjuk az ellenség járművét. Van olyan is, hogy nekünk csupán a célpont megjelölése a dolgunk (Beacon), és a megsemmisítés másokra vár. Fegyvereket sokszor menet közben is felvehetünk, az ilyen helyeket majd mindig jelzi a gép. A legveszélyesebb küldetésekhöz általában segítőtársat is kapunk (Wingman), őt ugyanúgy

tudjuk "használni", mint a fegyvereket: egyszerűen csak ki kell jelölnünk neki a célpontot, majd ráuszítanunk.

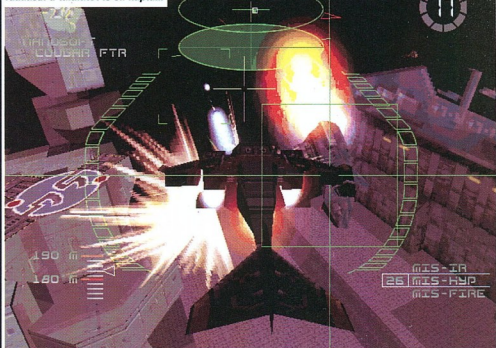
Egy dologra nagyon ügyeljünk: baráncsnokaink elég érzékenyen veszik, ha véletlenül

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

JÓ MUNKAHOZ IDŐ KELL?

Ezzel tulajdonképpen a lényegét el is mondtunk erről a játékról. Hogy a szokásos értékelésre rátérjünk, én igazán díjolt egy kicsit többet vártam a G-Police-tól. Úgy három éve hallottam először, hogy hamarosan itt lesz, ezért azt gondoltam, ilyen sok munka után biztos szuper lesz az anyag. Az alapkonceptió ugyebár az volt, hogy egy eddig soha nem látott komplex várost építsenek fel, civil forgalommal, a változást megközelítő grafikai megjelöléssel. Ami pedig megvalósult

Majdnem összeültükünk – ráadásul a találatot is én kaptam



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

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

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



Az utolsó küldetésben az egyik generátor egy szélütetés fel mögött rejtőzik

tököltes emberi vonásokat és mozgásokat tudnak manapság létrehozni.

V.Z.

g-police

Pszignosis
http://www.gpolice.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁT SZAHAT OSSÁG
SZAVAT OSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xSD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3DFX

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

79%

A szektor határa melőli valaki bácsiltna lövőgépem –de már nem sokáig



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

Flashback és Another World rajongók figyelme! Sokat kellett várni egy hasonló kaliberű játékra, ám a turelem rúzsát, pontosabban Oddworldöt termelt. Az Oddworld: Abe's Oddysee nemcsak a műfajában hasonló az említett Klasszikusokhoz, de grafikájában és történetét tekintve is kiállja mellettek a próbát – természetesen a má színon. Na persze különbség azért van! Hogy rögtön belevágnunk a középhe, ebben a játékban nincsenek is emberek.

Játék valójában egy "Flashback": már megtörtént eseményeket kell lejátszani, aminek eredményeként mindenkép a börtönben fogunk kitűni. Ide lesz szólok: ez azért lényeges, nehogy a játék során elhanyagoljuk a többiek kimentését, ettől függ ugyanis, hogy aztán lesz-e, aki majd Abe-et menti meg. (Minimium 50 sorsrársunkat kell kiszabadítanunk.) A kimentett mennyiséget, illetve a veszteségeket az üzem képernyőn mindig láthatjuk. Abe ráadásul nem csak egy önjelölt hős, hanem mint kiderül: a Kiválszított, s ezért visszatérve őseinek lakhelyére egy csomó életveszélyes próbát is ki kell állnia (újra kell gyűjtania az ősi templom-ságot), hogy aztán végül olyan képességekre teygen szert, amikkel már esélyt vehet neki küldetésének.

ABE ÉS ÜLDÖZŐI

Említettem, hogy a játék abszolút korszerű színvonalon lett megalakítva; ezt már rögtön a betöltéskor tapasztalhatjuk: Abe a szó szoros értelmében beköszön a játék előlén. A fenti történet egy gyönyörű 3D-s animáció formájában pereg le, és ami számomra különlegesen megnyerő volt: az animáció utolsó képkockája már maga a játékért. Bár az akció abszolúté hagyományos módon, 2D-ben zajlik, az átvezető jeleneteknek köszönhetően mégis úgy érezzük, hogy valós 3D terepen mészálunk.

Abe elképesztő mennyiségű modulatra képes ugrik (Space), bukfencel (Futas közben X), megkapaszkodik, kapaszkodhat miként (Ctrl), köveket és egybehekt dobál (Z), és ami a legfontosabb: kommunikálni is tud a többiekkel. A dialógusok használatát rögtön a főmenüben a GameSpeak portnál kipróbálhatjuk. Vegyük is át most a szövegeket, amelyeket a játék közben a sz-

molkkal tudunk előcsalni. 1 - Hello! 2 - Kövess! 3 - Várj! 4 - Bosszanakodás. 5 - Nevetés. 6 - Fitty. 7 - Ügyör fitty. 8 - Fitty. 0 - Imádkozás. Ezek közül leginkább az első három dologra lesz szükségünk: ezekkel az utasításokkal hívhatjuk oda a többieket a verekéből képződött gyűrűkhöz. A verekét jelentik a dimenziós portálok, aktíválni, azaz kinyitni őket a zsolozmával tudjuk. Ha esetleg véletlenül elzavarjuk a madarakat, aggodalomra semmi ok: amint visszatérünk, ismét ott lesznek. Amikor majd a szülőföldünkön járunk, sokszor találkoznunk olyan földijeinkkel, akik csak bizonyos "kódzavak" elfűtőzése után engednek minket tovább. A fűtők tehát ezért lesznek fontosak. Ügyeljünk a sorrendre, a kódsort mindig egy Heloval kell kezdeni. Beszélhetünk az ösvérként funkcionáló Elummal is, mert a jámbor állat az alapvető parancsokat ugyanúgy megérti, mint a műdokonok. Odaszólhatunk a sílgeknek is, bár ők ezt nem veszik túl jó néven. Még idegesebbek lesznek, ha zsolozsmát kezdünk el mormolni, ezzel ugyanis kontrollálhatjuk az primitív értelemüket, megszólíthatjuk a

testüket – már amennyiben nem menekülnek el a kép-nyöről. Mivel Abe csak a néha fellelhető bombákat tudja dobálni, tulajdonképpen ez az egyetlen módszer arra, hogy léfégyverhez jussunk. Érdekesség, hogy a sílgekkel is tudunk beszélni, igaz, ennek csak később lesz jelentősége, amikor majd hangfelismerő záratok kell kinyitnunk. Ezeknél voltaképpen ugyaznak a fűtőzész-nél. El-



A távolban megtalálható szlig csak bódul, mekkorát tud Elm ugriani

A színi hely egy távoli, Odd-world nevű galaxis, azon belül pedig a legnagyobb hústelődöző üzem, a Rapture Farms. A fihős egy kis zöld (vagy inkább kék?) (Kékszlított - O), úgyszemint, em-hereszakási lény, akit Abe-nek hívnak. Abe és népe, a mutafokonok a gyárban dolgoznak, pontosabban rakészalagumunkát végeznek Maltuxnak, a Chikákonnak. Maltux egy sötét patkósba burkolt, szivarozó gonosz alak, mellesleg a Magog Cartal vezére. Közben borzasztó hatalmas őscsapócsul, a galaxis legsúlyosabb gonosztevőjének a parancsaira. Abe ennek ellenére vidám fickó, és akkurátusan sárolja fényesre az üzem folyosóit, mert már régen beletörődött a sánsábe. Még túlfőzrni is hajlandó, éppen ebből adódna a gondjai. Vételennül kihallgat egy beszélgetést, amelyből szörnyű dologra jön rá: mivel a gyár által kímégesen feldolgozott átalak már csaknem teljesen kihaltak, új áru kiánának piacra dobni, nevezetesen a "Mundokon Falatokot", amelyek alapanyagja a jelenlegi munkás gárda. Abe-nek az ötlet persze cseppet sínes nyáre, így tehát nincs más hátra, mint szólni a többieknek, hogy gyorsan hízzák el a csikot. Ez persze nem megy csak úgy hupp-hopp, mert a bész örök, név szerint a Sílgek (ormányos, géppuskával felszerelt primitív lények) csak arra vannak, hogy kilyukaszthassák a szőkné óhatók bűréit. Az intróban egy pillanatra már vasba verve láthatjuk Abe-et, aminek az oka, hogy a



Imo a próbátételek egyik Klasszikus formája (nevezik bumszákágnak)



Az agyferdített szlig most a saját vérebit irtja



ET-BŐL NEM LESZ SÜTI!

lenségünknek is vannak háziatlalati: slógokat, underit, két lábon járó vérebekeket tartanak. Igazán mulattató, amikor kilaufjuk nekik a parancsot, hogy "Lábbat!" (Z), majd a hüségés blékit rúszizjuk egy másik örre (3), jutalmazásképpen pedig beléjük eresztünk néhány golyót. Az ilyen akciók néha nélkülözhetetlenek, hiszen néha olyan helyre kell beküldenünk őket, ahová puskával nem tudnánk beléni. Az egyik próbátélelnél az időszággal még a haragokba is "bele tudunk költözni", így játszhatjuk el a kijáratokat nyitó dallamokat. Az ellenségünk közül a sílgek a "legintelligensebbek", ezért a legveszélyesebbek is. Sokszor alsznak az ürhekyükön, olyankor elhasonni mellettük (Alt).

Ha elkerülhetetlen a kontaktus, vagy menekülnünk, vagy szálljunk meg őket (és utóbbiak csak akkor van esély, ha nincs a közelben tiróbot, ami az imádságukat egy keltellommal légerszárpárral díjazza). A próbák helyén először paramite-okkal fogunk találkozni (az Alien csíráiból hasonló csöszös undománnyok). Ezek még nem annyira veszélyesek: ha egyedül vannak és nincsenek a sarkokba csorvra, jobban félnek tő-

ha egyszer szagot fognak. Io nem szállnak a prédiroli-hások. Aho fel nem ugrik valami magas helyre. Legtöbbször a síltekhoz hasonlóan a pályán akaszok, az óklaktól azonban óvakodjunk, inkább egy puskával felszerelt sílgettől kitérünk meg őket. (Az egyik kutyából vagy nyolcvan slog zónituk ki.)

NÉHÁNY ABE-KÉZLÁB TANÁCSA:

Ahogy haladunk a játékban előre, számszámolunk találkozásunk kézenmozgatással, amelyekbe hívünk támogatást beleillesztve különféle információkat kapunk az előttünk álló akadályokról. Ugyanezt a célt szolgálják a tűzök körül ültető bogararak és ha szelvényünk, különféle tanácsokat formálnak. Szíval elakadni nem fog senki, legfeljebb néhasá-gunk veti vissza a tempót. Persze akik nem értik az angol nyelvet, azok nem

szoktak érnek ezekkel a tanácsokkal, számukra most eláruljuk a legelőnyösebb praktikatákat.

A sílgettől távolról is képesek átválasztani minket, ezért keressünk fedezéket, és csak akkor bújunk elő, ha már hátról foglaltuk meg őket. Ha sülét helyet pillantunk meg egy Slog mellett, az árnyékban hiszünk érezveletlen maradtak, de csak akkor, ha nem csap zajt. Bombát kizáró eszegetéssel már rögtön az izemben találkozhattunk, tehát jűjűjűj egy kis útmutató a robbanás, nyag használatához! A bombát a Z-vel bírósíftjük ki, és mindig tovább nyomjuk le, a robbanás anélkül hamarabb (akár a levegőben vagy vízszintes esetben a kezünkben) fog bekövetkezni. A hajtás trányját és ívét az tránygym-

mesen átvizsgálhatjuk az útvonalat. Végül hi már megkapunk mindent kozmára a jelt, slyklyk! (A helyi feltétel) a követelés minden slyklyk. A szakszaksz helyeken a marká porlókön halló egy szót is fát-hatunk, más, ennél társunkat kell egyszerre (!) átközle-mük rajta! Az így nyart késsésséget a korábbi bombapucértó varázslathoz hasonlítunk jelt használó (mádközssal), ám ez a varázslat mindent és mindent-

Ha egy féltelen morcos, bizony kö kövön nem marad



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

MARADANDÓ ÉLMÉNY

A játék kínézására nemigen lehet rosszat mondani: gyönyörű erdő helyszínen például hűsünk tökéletes animációval pattan fel "paripájára", majd dobogva vágat tovább. Az animációk magukért beszélnek, különösképp tetszenek a robbanások, amelyek az egész képernyőt megrázzák, s melyek cafatokra tépik a szerencsétlen áldozatokat – a tetonáció még hűsünket is leteríti. A közjátékok minősége sem akármilyen: tökéletesen megkomponált és nagyon eredeti zajokkal megspekkelt animációkat láthatunk, dübörgő, mechanikus szerkezeteké miközötthetünk, sinéken zakatoló kabinokban utazhatunk. Az intelligens környezet pedig az egész élmény megkoronázása: nem csak arról beszéltek, ahogy az ellenség reagál, hanem például az olyan dolgokról, hogy a társaink kűrűögnek, ha véletlenül a falnak megyünk. Tényleg mintha élneink!

V.Z.

lünk, mint mi t6-lük. Útközben találhatunk majd zsákokban felüggesztett húst, ha ezekből csőrünk, a húscafatokkal elvonhatjuk az örökké éhes paramite-ok figyelmét. A nagyobbra méretezett srabek már több gondot fognak okozni: gyakorlatilag bika módjára viselkednek. Ha utánunk iramodnak, már csak egy dolgot tehetünk: keresnünk nekik egy jászótársat. Abe felkötésénél ugyanis csak egy valamit szeretnek jobban: egy társukkal megmérkőzni. (Olyankor ránk se bagóznak.) A slogokról már ejtettünk néhány szót: ezek teljesen olyanok, mint a harci kutyák;

bokkal adhatjuk meg (guggolva egyébként Abe másként dob). Aknák közül többféle található. Amelyik villog, azt a zöld jelzés bevilandásánál lehet halálatalánítani. A piramis alakúakkal viszont pont ellenkező a helyzet: mi indíthatjuk el a robbanást. Az itt-ott csüngő zsákokból követet szedhetünk ki, a követekkel pedig felrobbanthatjuk a sima aknákat. Hamar szembesülünk majd a mozgásérzékelő sugarakkal: ha nem moccnunk, és így ennek rajtuk keresztül, nem történik semmi. A méhkaptárok kétféle veszélyt is rejtenek: egyrészt a szúrós méheket, másrészt a belülről kicsipogó mézet, ami elcsalja és engedetlen-né teszi Elumát. Ha Elum a mézet nyaldossa, uszitsuk rá a méheket. Elumnak egyébként külön hangja van, azzal lehet majd hívni. A csőrös liftek mellett az új menti kutat- kás a közlekedési eszköz- ket használhatjuk, ám ezek közül sok csak akkor lesz "mikkö- képes", ha előbb bekapcsoljuk.

Hogy melyik aktív, azt levegő jelzik. A két próbatétel Templomban mindkét helyen egy sülét, veszélyekkel teli (menekülő) helyszín az utolsó. A terep ugyan sülét, és egy másodpercenyi időnk se lesz megállni, de a távolból már előre, könnyel-

Ha két srab találkozik, párbolyt igyelethetjük kettőjük viadalát



oddworld: abe's oddysee
6t Interactive/Oddworld Inhabitants
<http://www.oddworld.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P100, 6MB RAM, 4xCD,
SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlat: P166, 16MB RAM

Masszívus szabályokra építő akciójátékok ötletes kommunikációs rendszerrel!

92%

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

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

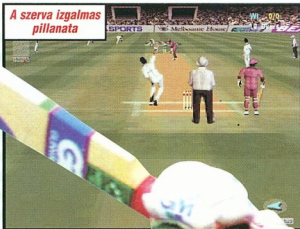
A játék menete engem eléggé em-lékeztet a Baseballra. A krikettben is egy apró golyót kell az ellenfél ütőjátékosa felé dobni. Ez, ha elég ügyes, egy kerítéslécre hasonlító fadarabbal jó nagyot csap a labdá-

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

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

CRICKET 97

szani, hogy fog-tam a botkör-mányt, nyomo-gattam össze-vissza a gombokat és pró-báltam rájönni a szabályokra. A küzde-lemnek két



A szerva izgalmas pillanata

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

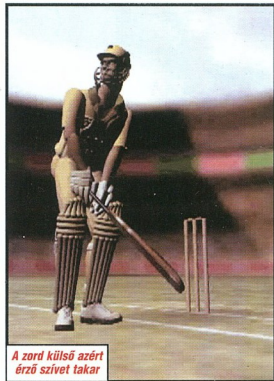
Ahogy azon-ban a nehe-zebb szin-tek felé lépünk, egyre érdekesebbé és bonyolultabbá a játék. Itt már a dobó is bevethet mindenféle trükköket, az ütő pe-dig 18 különböző módon juttathatja vissza a labdát a játékbá. A legne-hezebb feladat természetesen a jól megüttöt lab-da elkapása és visszadobása. A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

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

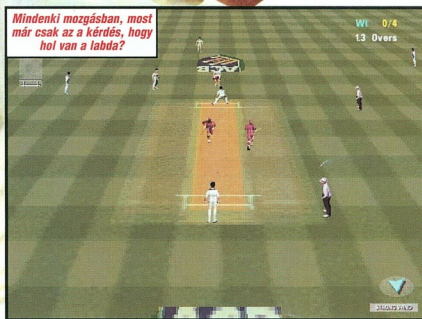
A játék grafikájáról sok újat nem tudok mondani. A játékosokat az EA Sports sorozatából megszokott gon-dossággal rajzolták és animálták, így most már azt is el tudom képzel-ni, hogyan mozoghat a pályán egy

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

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



A zord külső azért érzi szívet takar



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

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

P.K.

cricket 97
Electronic Arts/Beam Software
http://www.beam.com_easports.com

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

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

A krikett és az egyetemes sportok rajongóinak elsősztyáru...

80%

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

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

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

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

ANDRETTI RACING

Ha a többiek nem zavarnak a vezetésben, néha egész jó szokott menni!



Km. Stílusom azért még hagy bizonyos kívánnivalókat maga után...



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

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

sélik élményeiket, tapasztalataikat, amiből néhány hasznos ötletet meríthetünk.

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

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

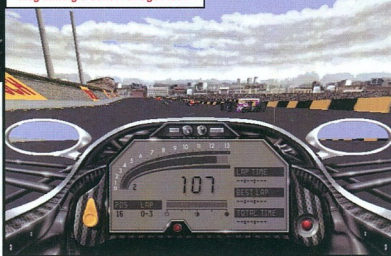
A járgányok irányítása egy nyolc gombos botkormányal nem túl bonyolult, a kezdőknek azonban ajánlott az automata váltó használata. Az időnként meghibásodó alkatrészeket és a hibázó box-szerelőket pedig csak azok kapcsolják be, akiknek már a vérükben van a száguldas.

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

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



Bár a motor rendszerint maximális fordulatszámon pörgő, a helyeslőnk még mindig a sokávi átlagot idézi!



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

P.K.

andretti racing

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

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T 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, 2xCD, Win95,
DirectX-komp., hangkártya, 6MB videokártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 2xCD, 30kártya

A két versenytípus miatt érdekes
színeket az autóversenyeink témájában

85%

CINKELT LAPOK

TOMB RAIDER II

Miként a mondás is tartja: ígéret szép szó, ha betartják úgy jó. Jömagam például az előző számban tettem egy kissé vakmerő ígéretet, miszerint a következő számba összehozok egy Tomb Raider 2. megoldást. Hát így íj, ebben a formában nem igazán jött össze, mivel a játékok egy csöppet terjedelmese darab. CoVBoj pedig merően átzárkóztott a hat oldalas Cinkelt Lapok gondolatától. Nem baj, azért valami kusza tippmást megpróbáltam összehozni, elvégre jónéhány olyan pont van a programban, ahol igen kiadósn és bosszantóan el lehet akadni. Nem is szaporítottam tovább a szót, következzen hát némi segítség az első hat pálya végigjártásához: a (többiről majd a következő számban olvashattok).

A NAGY FAL

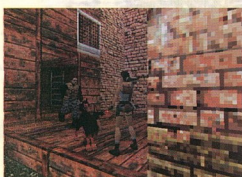
• A Kínai Nagy Fal kőművesek bókázása túl sok gondunk még nem lesz, ez afféle bemelegítő-szintnek színhatható a program írói. Komolyabb szilkkot legtel-



jobb a nagy medence után következő "vesszőfutás" cshat a mindenne elszánt játékos ajkára. Itt nem is árt minden sikeresen fölött terem illetve folyosó után menteni egyet – különösen a kis jádesárnyú összegyűjtése lesz macerás dolog. Hoppá, még nem is szíltam ezekről a sárkányokról! Minden pályán három sárkányoszor van elrejtve, ezek összegyűjtése az igazán harcdezt veteránoknak való szorgalmi feladat. Az első pályán legfeljebb a harmadik szobor fellétele okozhat gondot, ezt egy hatalmas szakadék mélyén láthatjuk, mely fölött egy kötéll segítségével járhatunk át. A sziklapere környékén barátkozunk egy kicsit a kövek alól elrögző pókokkal, majd hátrajárnak a szakadék pereméhez. Ezán oldalazunk balra, s ugrunk le a kiugró sziklára. A kis hasadék szélébe kapaszkodva felkászálódhatunk egy kis rejtő odúba – innen már könnyűszelrel lejuthatunk a mélybe. Odalent megismerkedhetünk a kínai fauna egyik jellegzetes darabjával, a Tyrannosaurus Rex-szel (rögtön kettővel is). Néhány bájos kis pandanacsin mondjuk jobban örültem volna, de hát ez van...

VELENCE

• Itt már keményedik a dolog, amint azt rögtön a pályára elerőző ellenfelek is jelzik: Igen sok kapocso-



lónyomogatás és kulcskeresés vár ráink, a komoly fegyverzenálall rendelkező gengszterekről nem is beszélés. A magasabb helyekről mindig kiemeljük körbe, mivel sok (egyébektől igen kemény) ellenfelet intézhettek el a jól bevált leshatás módszerrel.

• A csónakalárraltt jobbra lévő helyszínre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ráink, nem tűzharcolt és csónakolozgatással megspékelve. Különösen embert próbáló helyszín az acélkücskos/medencés ház, itt ugyanis az idő azonnal becsúskodik mögöttünk, az emeleti alaktól kiugrva pedig rögtön egy orvólövés fogad minket. Kelltemen. Jömagam úgy oldottam meg a dologt, hogy kezemből

• Miután "koszileptük" magunkat a csónakból (minden pontot azért nem lövök le), rögtön forduljunk balra és gondolkodni mászzunk föl a hídra. A hirtelen előbukkanó kis csapatot nézzük meg, kacagjunk egyet, majd töltsük vissza a legutolsó lőtölt – ezt a részt csak trükközéssel lehet megoldani. A napellenzőről ugrjunk a hídra, majd AZONNAL szaltózzunk is vissza. Na, így azért könnyebb lesz... Ezán annak rendje s módja szerint el is esekadunk egy kicsit, míg rá nem jöttem arra a magától értődő tényre, hogy a gondolkodó egy huszárós motorszónak-rohammal akár át is lehet törni (ez előft persze nem árt körülnézni a híd környékén). A továbbiást gító akname-

TOMB RAIDER

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

Átlépés a következő pályára: séta előre, séta hátra, háromszor forduljunk körbe (és pont körbe) az óramutató járása szerint, majd ugrjunk egyelőre. Egy NAGY halom leszej, tegyver és elsősegélycsoomag: akár az előbbi mozdulatsor, csak a legvégén ne előre, hanem hátra ugrjunk.

zót igen kézenfekvő módon lehet felszámolni: hajtsunk rá a motorszónakkal s az utolsó pillanában pattanjunk ki. Ezzel ugyan elvész a klassz kis járgányunk, de nem baj, van másáisi!

• A csónakalárraltt jobbra lévő helyszínre nem térek ki külön, itt vidám csónakázások várnak ráink, nem tűzharcolt és csónakolozgatással megspékelve. Különösen embert próbáló helyszín az acélkücskos/medencés ház, itt ugyanis az idő azonnal becsúskodik mögöttünk, az emeleti alaktól kiugrva pedig rögtön egy orvólövés fogad minket. Kelltemen. Jömagam úgy oldottam meg a dologt, hogy kezemből



vetten a gránáttöltőt, egy oldalassalval kiugrottam az alabok és zuhanás közben föl a rejtékelől az átdé elenté. Határozottan ramboid megoldás, nemde?

• A pályá végén igen vidám kis versenyfutás vár hódinként: az utolsó kapadót lezuhizva egy meghatározott idő alatt kell eljutni motorszónakáig a szint másik végébe. Ezzészór is a rámpán kell átugratni, ehhez a CTRL gombbal goppesültsünk le a csónakot, majd egy látványos repüléssel hussjunk le a hídon. Az időmili mászócsigémi mezt a kértés manóvan az átdé elsőre hibátlanul végrehajtani. Ezán száguldjunk végig a csónakon, s egy bal, jobb, jobb kanyarkombináció után irány Bartoli rejtekhelye.

BARTOLI REJTEKHELYE

• E pályára találób név lenne a "Bartoli Erdője", mivel kutyák, örök és csapadék valóságos tömegévelélel majd megküzdünk. Az előcsarnokból teléblőló fogadóközösségének segítségével úgy igazi vesszőfutás vár Larára a szobrok lecsapp pengéi között (odafelé rövid iramodásokkal haladunk, majd visszafelé folyamatosan rohajunk). Az emeletre való feljutás nem túl nyilvánított (forduljunk hátla a ferde faemelyelvén, s egy hátrasszó-előrelésozó ugrassorral próbálkozzunk), itt húzzuk el a költömböt, ugrunk le a helyere, majd mászzunk át a romos társaszkazon. Itt megjeyzenem meg, hogy a falak illetve egyéb teragtárak tálalított MIN-DIG fejtellyel, mivel nem egyszer ez a továbbiakban kulcsa. Odakint újabb lelkes hódoló vára hódinként, majd újabb idegesítő urabruga követelek. Itt a legadárabb ellenfeleink egy galád napellenző lesz, amiről rendre lecsúszunk. Nem baj, kapaszkozzunk meg a szélében, oldáslazzunk el a másik széléig, ott húzószkozzunk fel és azonnal ugrunk hátra. Na, végül csak kikavarodunk egy alós elé! A Gond csak egyszer, hogy elég körülményes dolog bejutni (a Sane Game opció áldásos lebeszéléséig a ponton már mindenképpen érdemes kibeszélni), mivel ugrásnk rendre a falon, majd a csónakon belül végződik. A megoldás a megoldás: a perem legalszólód, helyből (!) ugrunk előre, s eköztben tartuk lenyomva a CTRL billentyét. E ravass megoldásnk köztételtől az ugrás felé egy kicsit megtörik, s így pont elkapathatjuk a bejárat széléit.

• Odabent néhány pengésztér és kedves kis oleleik már epedve várnak ráink, itt már kénytelenek lesznek keménybe (s nagyobb kaliberű) eszközökhöz nyulni.



E helyszínen mondjuk egy ideig körbe-körbe rohagatunk, míg fel nem fedeztem azt a meglepő tényt, hogy a kandaló mélyre titkos átjárót réjt (nyávt)!... Nemsokára át is érünk egy kedves kis ösformatoros szobrába – tűz, viruló penge. Rögtön pattanjunk is bele a vízbe, majd kászálódjunk fel a medence sarkában lévő platformra. Igen, újabb visszatásztó ugrálás lesz vár a kedves játékosra, aha a legkisebb hiba is végetes... Az első ugrást nekifutásból végzőzük el, a többit pedig helyből – mérghozza igen szapora áttemben, hasck nem akarunk egy forró meglepetést. A következő szoba szintén elég kellemetlen hely, főleg a csillárról-csillárra ugrás idegesség) ugorhatunk át. A tető egyébként enyhén lejtt, tehát a kelloképp tapasztalt játékosok már eleve a legalacsonyabb szinten próbálkoznak. Forduljunk a kémény felé, s meg is pillantjuk a következő célpontot – szóval ide kell valahogy feljutni. Sétáljunk a peremig, tegyünk hátreléle két-három lépést és ugrunk át. Kapaszkozzunk meg a peremben, oldalazunk balra és kapaszkozzunk fel – azaz BUDDA-BUDDA.

Melleg a detanör után ütemben végzesse előft az igazán

G-POLICE

Mint már Vári maestro is kitért rá néhány oldalall ezektől, a Psynosis kis durrogatásos játékávalórol sem tartozik a legkényesebb darabok közé. Így tehát némi segítségéle jelenthetnek a szintködök, amíg elő nem varázsolunk némi cheatet hozzá:

- 1 MADGAV
- 2 DOLMAN
- 3 SÓNAGAV
- 4 ACEDUF
- 5 JOJOGUN
- 6 WENSKI
- 7 SAEGGY
- 8 MÁZMAN
- 9 DAZMAN
- 10 DELUCS
- 11 ANDOODS
- 12 KIMBCHS
- 13 ANDYMAC
- 14 YERMAN
- 15 OLLIEB
- 16 THEYOLK
- 17 TONYMASH
- 18 ANDYCVRO
- 19 BIONIC
- 20 SLATER



- 21 IAINTHOD
- 22 JONRITZ
- 23 CLAIREC
- 24 STEVEBOT
- 25 ANGFUS
- 26 EUANLEC
- 27 EDIFIRE
- 28 STUBOMB
- 29 THONBOB
- 30 JIMMAC
- 31 PUGGER
- 32 ROSSCO
- 33 CAKEBOY
- 34 NIKNAK
- 35 SAGLORD

fanatikus játékosok még megkereshetik a jádesárcányt is, valahol erre feltehetően ökleme... A nagy bumm után (enyhít a műemlékvárosokról...) kapasszokjaink fel a romba dőlt épületre, s Ms. Croft tőle nem várt dolgot fog tenni: Opera bá meg.

AZ OPERA

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



elején ránk leselkedő orvlövész ténykedéséből is sejtethet. Első feladatunk az épületbe való bejutás lesz, ehhez keressük meg az Opera bal oldalán található kapcsolót és ugorjunk be (a kötélen lengő láda mellől) a rejtekhajtón. Odabenn a szokásos örök likvidáása után megismerkedhetünk egy új tereptárgyval: az üveg-szilánkok borította padlóval. Ezek igen csalafinta jószágok, mivel csakis sétálva kavarodhatunk át ép bőrel közöttük, bármilyen ugrás illetve futás vezetés követkeményekkel jár. Rövid kavarogás után egy határozatlan romos tetőzárva éérünk, amin kissé problémásnak gerkezik az átjutás. Először is sétáljunk arra a vonalra, ahol rögtön három tetőzárás áll egymás után – csakis itt érdemes próbálkoznunk. Nyissunk egy helyből ugrással, ezután sprinteljük át a potyogó cserépek fölött és lendületből szökkenjük át a hasadékokon. Amennyiben egy ugrást elszámitlanak, az utolsó pillanattal meg megkapaszkodhatunk a tetőzárás szélén. Egy sajátos kis programhiba következében ugyanis ilyenkor nem kezd el omladozni a cserép – csak ha már felkaszálódottunk. Ekkor meg akár folytathatjuk is a rohanást, tehát ez a rész még nem is olyan nehéz, mint amilyennek látszik. E nyaktörő gyakorlat után kissé végzősebb rész következik, mivel az Operához tetőzárás valószínűleg is hasdreszettel kell megküzdésünk. Először is igen taktikusnak álljunk meg a peremen és gyilkoljuk le az első őrt. Ezután még visszelvesszünk se ugorjunk le az "arénába" – inkább ereszkedjük le egy pillanatra a folyosó szélén, s azonnal kapasszokjunk is vissza. E csabos mozdulatok felhívul udvarlóg egész hárd csalogatja elől, s kezdődhet is a hangcűr. Ezután már nyugodtan leszkökenhetünk, az őrség megmaradt tagjaval könnyedén elbánythunk. Na, itt akár vehetünk is egy mély levegőt, most tartunk kb. a pálya tizedénél...

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

rektől és ebeiktől hermszőgő terem, s innen nyílik a többi helyiség. Itt már nem árt figyelni a mennyezetről lógó, s igen kellemetlen pillanatokban leszakadó homokszálakra. Aztán ott vannak a különféle oldajáratokból előgördülő kövek (haja, a modern színház...) – szóval nem fogunk unatkozni. Először is tegyük biztonságossá a terem: rohanjunk át a homokszálak alá, szedjük le az ellenfeleket és aktivizáljuk a Kócskápdakt. Kutakodásainkat kezdjük a színpadon, majd szép sorra járjuk végbe a többi helyszínt is. Mentsünk sűrűn, minden kis szobát vizsgáljunk át alaposan és nem utolsósorban örizzük meg a hidegvérünket. Jőmagam a végeláthatatlan mástálásokkal és ugrásokkal okozta agresszív érzéseket egy Worms-partival vezetem le... A kis szívmotortól a lift melletti kapcsolótálán hasznájjuk, mellesleg itt rejtezik az egyik sárkányzóbor is. Várjuk meg, míg lefelé indul a lift, majd ugorjunk a tetőzárás és gyorsan ragadjuk meg a létrát. Hopp, e rejte helyszínen még találunk némi löszert is, ami a későbbiekben még igen jó szolgálatot fog tenni... A másik két sárkányra egyébként a színpad alatt menedéknél illetve a szellőzőrendszerben, a ventilátorok között lehet ráakadni. A szellőzőrendszer után öltözött kényezeken egy rövid időre elakadtunk, holott a megoldás kézenfekvő: építsünk tornyot a mozgatható kockákból és kapasszokjunk fel a legfelső ablakhoz.

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



azért elég hamar megtekinék a nyomrá! Először persze a kíséret intézzük el, mivel igen egészségtelen dolog több fegyveres keresztüzőngésről online... Az ősszépí gyilkolás után már csak egy örömeleti kötelezősájk marad: feljártunk a gépre és jó messzire elhúzni e kellemetlen helyről.

OLAJFÜRŐTORONY I

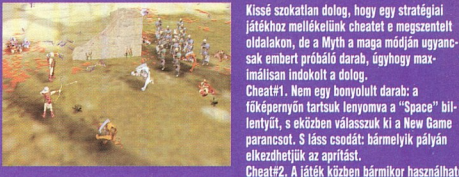
• Há! Istennek e pályának csak a neve hosszú, így afféle üdülésnek is a felte fogni az Opera fárólalmai után. A kezdöt mondiuk

DUNGEON KEEPER

Szomorján vettük számba tavalyi számainkat, amelyekből az derült ki, hogy egyetlen cheatet sem közölünk ehhez az igencsak kellemes kis játékhoz. Most akkor pótolnánk mulasztásunkat. Többek egybehangzó véleménye szerint a címképernyőn begépelendő általános cheat úgy hangzik, hogy PLEASE GIVE ALL. Ez elméletileg új játék indítása után minden pályán már nyitlókor engedélyezi a Libraryben illetve a Workshopban fejlesztendő dolgokat, tehát odaadja az összes szobát, varázslatot, ajtót és csapdát. Na, nepek például ezt sosem sikerült a videó előállításig bepillőgni tehát maradtam annál a jól bevált belső cheatnél, amikor gyengébb híveimtel szépen feladogatam a templomban, és így nyerek jobb lényeket. Például egy lény és egy pók feladásával egy Warlockot, egy bogár és egy pók feladásával pedig egy Mistrest lehet nyerni. Két lény a kútba betejés egy kutatót, két bogár pedig egy Workshopban folyó gyártást. Ha szíved vágya egy Horned Reaper, akkor kivisszont egy trollt, egy Bite Demont és egy sárkányt kell feladnod. További kombinációk esetleg legközelebb.



MYTH



nyomjuk le egyszerre a "Ctrl" és "U" billentyűket. cheat túl gyakori alkalmazása mondjuk ugyancsak lefordít (s unalmassá teszi) a játékmenetet, de hát a szükség törvényt bont, nemde?

Kissé szokatlan dolog, hogy egy stratégiai játékhöz mellékeltünk cheatet e megesztelt oldalon, de a Myth a magó módján ugyancsak embart próbált darab, úgyhogy maximálisan indokolt a dolog.

Cheat#1. Nem egy bonnyult darab; a főképernyőn tartunk lenyomva a "Space" billentyűt, s ekkör lenyitászuk ki a New Game parancsot. S láss csodát: bármelyik pályán elkezdhetjük az aprítást.

Cheat#2. A játék közben bármikor hasznátható. Ne nézd csak, hát nem megnyertük a szintet? E lerővidít (s unalmassá teszi) a játékmenetet, de

ennek ellenére nem túl biztató, mivel egy célában térünk magukhoz, érthető módon minden fegyverünket megfosztva. A tapasztalt játékosok persze nem jenek meg, elvégre a különféle számítógépes programok sajátos



logikája szerint a cellák belülről is nyithatók. Ezáltal sincs a dolog másként: a kapcsolót az egyik láda mögött találjuk. Sajna az új csak egy NAGYON rövid időre nyílik ki, ezért fondorlatos szökésünk előtt nem árt megtestiztani az ajtóhoz vezetot utat. Mikor kiértünk, rögtön felporógnak az események: megszólal a riasztó s azon nyomban meg is jelenik egy bős munkás. Sajnos Lara nem egy Mortal Kombát bébi, így ne is erőltessük a pusztaközvetes harcot – inkább sprinteljük le a közelebbi ficó mellett. Hopp, egy fegyveres ör! No igen, ez elég kellemetlen fordulat. A derek szákszervezeti aktivista csapását kerülgetve valahogy vergődünk el az ablakig, s próbáljuk a piztolyt lőből ör figyelemmel magunkra vonni (ez mondiuk nem lesz túl nehéz). Si szerencsével a gázító egyik kevésbé sikerült lövéseivel kelti az ablakot, s ezzel meg is szabadulhatunk a szorult helyzetből. Először is kapasszokjunk be jobboldalt, az emelvényi utat található kapcsolót, majd üssünk be a gép alá. Újabb kapcsoló, kímámszás, menekülés majd a gép óra felől ki mólóról szökökenjünk fel a színpadra. Ezután már csak össze kell szedni a raklétben maradt piztolyt s kezdődhet is a szörnővséges bosszúhadjárat.

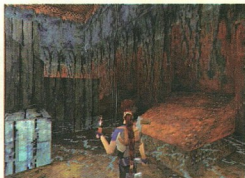
• Időnk java részét kapcsolók illetve azonosító kártyák után futkosással fogjuk töltöni, ezekhez aligha szükséges különösebb kommentár. Gondot legfeljebb az a szoba jelenthet, amelyikben nagy lángcsóván kéné átjutni egy létrához. A kulcsot ezáltal is talban rejteztő kockák jelenik: ezekben kell "utat" építeni a lángterghez. Egy ugrás nekifutással, s már túl is jutottunk a forró helyszínen. A pálya vége felé egyébként az ellenfelek megszünt is népes táborra egy újabb taggal bővül: a békaemberek. Ezek nem túl meglepő módon a menedékhely és egyéb víz alatti helyszínek keseritnek meg Lara életét. Elég kellemetlen ellenfelek, bár a partiól remekül úgy lenethető lözötti őket a szokásos fegyverekkel.

OLAJFÜRŐTORONY II.

• Maga a "tár", illetve a megoldandó feladatok nem változtak soat az előző pályához képest. Az egyetlen, amúgy igen kellemetlen új-donságot a lángzsóros ór jelenti – na ez egy

igen nagy tahóság. Amint megpillantunk egyet, kapjuk elő a legtermészebb fegyverként (gránátvető) ajzót és össztük. Ha egy ilyen ficó túl közel kerül hősnőkhöz, nyugodt szívvel tőthetjük is az előző játékállást.

• A pondok igazából a chip megtalálásakor kezdődnek, mivel ennek felvétele egy pöttyt körülményes lesz. Leginkább a szobában vídában lobogó tűzekkel fog meggyölni a bajunk, mivel ezeket csak egy rövid időre tudjuk kipáncsolni. Először is a csapóját alatt árvakódó M-16-ot tegyük magunkévá (tűzér való alles!), majd iszokjunk vissza. Ezután kiülönsen nagy gyorsaságot és pontosságot igényelő hadművelet következnek: kapasszuk ki a tűzket, nyomjuk meg a gombot és a lehető leggyorsabban sprint kéremtényen kapjuk fel a chipet. Ezután már csak egy hátrászáltatól el kell kerülnünk a



felcsapó lángnyelveket és mehetünk is az irányító panelhez. Egyébként az előbbi vágta folyamán nem árt egy elégsz ugrással kikérülni a csapóját, hacsak nem akarunk igen rút véget érni. Miatán a chip használható túljutottunk a lezárt ajtón, rögtön igen vastok meglepetés vár ránk egy lángzsóros ór szemében. A továbbiavtásban is túl egyszerű, mivel a játék őrön or módon újabb rejlett átjáróval keserítettük meg a játékos életét (a narancsszínű tartály jobb oldalánál kutakodjunk).

• E pályán különösen macerás lehet az aranyárszám megszerzése, mivel a program hól kinyíthat, hól becuska a hozzá vezető ajtó – minden különösebb logika nélkül. Ha zárva lenne, menjünk vissza abba a szobába, ahol a piros azonosító kártyát használtuk. Itt ninccs is más dologunk, minthogy meghúzzuk a kapcsolót, felmárkoljuk a sárkányt és tengeraltjáróra pattanva Némo kapitány nyomdokaiba lépünk. A többit majd legközelebb.

T.J.



CURSE OF MONKEY ISLAND

4. RÉSZ

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

Szóval ott hagyjuk abba a múltkor, hogy Guyrush és ígéretes csapata a hagyományostól ugyan egy kissé eltérő módon, de viszonylag egyszerűen partot ér Blood Islanden. A partszéliast egyedül a hajó sínylette meg igazán, no meg Elaine, aki az árcocksárból szépen elrepült a sziget irányába. Diszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokként meg igazán, no meg Elaine, aki az árcocksárból szépen elrepült a sziget irányába. Diszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokként meg igazán, no meg Elaine, aki az árcocksárból szépen elrepült a sziget irányába. Diszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokként meg igazán, no meg Elaine, aki az árcocksárból szépen elrepült a sziget irányába. Diszes legénységünk ezzel meg is unta a kalandozást parancsnokként meg igazán, no meg Elaine, aki az árcocksárból szépen elrepült a sziget irányába.

A szomszéd tisztazon megjeljük Elaine-t, néhány vidáman ropkódó szentjánosbogár társaságában, de mivel egyelőre nem tudunk még segíteni rajta, sétáljunk most fel a hotelhez. A hotel teraszán az esti "kiróbbanó" show díszletei valamint egy kerti sügötög felszerelés szolgálata a vendégeket. Mivel a show még edőbb van, kerüljünk beljebb. A legelső dolog, ami pillantásunkat magához vonza, az a roppant terébeys Xima asszonyság, a jóvendőmondó. Nevének kiegészével ugyan akad némi probléma, de ha elég sokat piszkáljuk, akkor a tarokk kártya vetésével és néhány alkalomhoz illő haláliskolylal beavat bennünket jövőnk részleteibe. Ez ugyan momentán nem fest különösebben rózsásan, mert mind az őt alkalommal a HALÁL jön ki – mindenesetre vágjuk zsebre a kártyákat, és fordítsuk figyelmünket a bárpulnál gyengédkő Jólves úr felé. Sajnos kinéz mánassággá miatt egyelőre nem óhajt kommunikálni velünk, így tehát előbb kénytelenek leszünk kiküriálni. A megfelelő kúra a pulton levő receptkönyv függelékében található, és áll egy rész tojásból, egy rész borsból, valamint egy rész kutyaszőről. (Egyébként a többi koktélcsepep is igen érdekes darab ajánlom tanulmányozásra – kipróbálása inkább csak az edzetteknek...) Turisztikai látványosságok íránt érdeklődők magukhoz vehetnek meg a pultról egy broszúrt, szüvenirek gyártói pedig az egyik bár-székéről egy pártit.

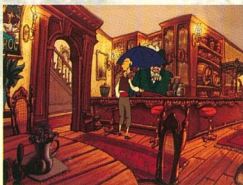
Folytassuk utunkat a hotel szomszéd-ságában levő tetetőbe. Első fertályban néhány ódon sirmélek vizsgál-gatásával mulathatjuk időnket, a hátsó-ban viszont néhány hasznos dolgot is művelhetünk. Itt találjuk a sírkőfaragó-kalyibáját. Ezt ugyan egy rozsdás lakat védi a hivatalt látogatóktól, viszont az ismeretlen mester az udvaron felel-tet az összes zerszámát, amelyek köz-ül nemskóra a letárunakba kötözött a kalapács és a véső. Szintén az udvar berendezéséhez tartozik egy kivénhetd bíkfi is, amely narcszerművegőly védi

szemét a nap (illetve most éppen a hold) körös sugárzásától. A tájképből levő kutyakajá szemiatomást nem kel-tette fel érdeklődését (nyilván Pedig-re NTCSC, és nem Pal...), így tehát azt magunkhoz is szollihatjuk. Némi ér-deklődés azért tapasztalható, ha a szendvicset (biscuit) dugjuk az orra alá – cserebére kicinálhatunk belőle egy marék kutyaszőr, ami minden ka-landjátékban nélkülözhetetlen alapfel-szerelésre bármely óvatós kalandor-nak...

Sétáljunk most ki a tengerpartra (Elaine tisztásától délre). Itt az első látvá-nyosság a "kikötő", ahonnan a Blood Islandre látogató turistákat viszik kü-lönléte vértagyazást sétahajókázásra. A kikötő pillanatnyilag üres, nem úgy a gumifa tetején levő fészek, amelyből egy méretes tojás pillant le az alant csodálkódó Guyrushra. Felmszani ér-te szokás szerint nem lehet, szóval kénytelenek leszünk valami célszerszám-ot igénybe venni a tojás ledvadászá-sához. A célszerszám a tetetőben szerezett kalapács lesz, de mivel a tojás jelentősen megcsinylené a kemény talaj-on való landolást, tegyük a párnát a sziklára, mielőtt rászóznánk egyet a gumifára.

Utánk következő állomása a sziget végében levő szélmalom. Ennek tetején egy hordányi cukrovíz szomorok-dik, ami a rumkészítés alapvető össze-tétele, de mivel egyelőre nincs mobil állapotban, érjük be annyival, hogy csak a malom alján tenyésző borsból szakítsunk egy csokorra való. Ezzel meg is van az Anti-Másnaposság kö-zött összes összetevője, tehát kokte-lyunk vissza a hotelbe.

Miután a három alapanyagot odaad-tuk Griswold Goodsouppnak, turmixol-magának egy adagot belőle, a maradé-kot pedig átadjuk nekünk, remélve, hogy nemskóra hasznát vesszük. Az egykoron szebb napokat látott Gris-wold-család utolsó leszármazójával ezután hosszas eszmecserebe bonyo-lódhatunk. Szó esik többek között Blo-d Island híres gyűrűjéről, amely Min-nie névű nékijének tulajdonát képez-te, ő most pillanatnyilag hozzávetőle-sen halott. Csak hozzávetőlegesén, mert a hírek szerint a családi kriptá-ban szokott kísérteni. A kriptába kerü-lés legbiztosabb módja természetesen az, ha az ember meghal – az mondjuk egy más kérdés, hogy a családi kriptá-ba természetesen csak a családtagok kerülhetnek. Griswold magyarázatát az "a hajóállomás" üzemeletőneké-ző hollétéről is: útban visszafelé elvez-tette a vérszíjgítelő szifonnyel jelzést, és azóta valóban hollandi (illetve esetükben walesi) lett belőle. Az egy-koron virágzó hotel mostani sirmélek-üzemeletének pedig az az oka, hogy



TOTAL ANNIHILATION

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

Néhány cheat a többjátékos érzemódhoz, amelyeket az Enter megnyomása után adhatnak meg:

- +ATM: 1000 egyező fém és energia
- +DOUBLESHOT: minden lövés duplán sebez
- +DOUBLESHOT: minden lövés felánnnyit sebez
- +LOSE: vesztettél
- +IWIN: nyertél
- +NOENERGY: 0 energia
- +NOMETAL: 0 fém
- +NOSHAME: robbanásoknál nem rázza a képernyőt
- +NOWISE: teljes térkép és kikacsolja a LOS-t
- +RADAR: 100% radar ledettség
- +VIEW: Megmutatja az x-edik játékos készletét



már egy jó ideje elmaradt a vulkán delátán hat órára esedékes napi kitő-résre – pedig milyen kellemes ki ker-gi mulatságot lehetett a láva által melet-telt kerti sügötög mellett rendezni! Nem is beszélve az emeleti szobában lakó kísértéről...

Ennyi sületlenség hallatán természe-tesen megszomjazik az ember, tehát rendeljük valami piókat. Guyrush dühösen reklamálja a trópusi italkob dekorációként berakott esernyő sző-nyű hiányát. Megkapja... Kellemesen el is kvaterkázhatunk így a fogadással egy darabig, míg eszünkbe nem jut az Másnaposság-köktél receptjnyóvból ismert mellékhatása, már amennyiben az valamilyen alkohollal mikeli a t. fo-gyaszott (előtte persze nem árt leszegetni az üvegcsé kupját a vésővel). A könyv igazat ír: Guyrush kissé gyengédkedik...



Griswold elmás társalgásba bonyo-lódik a hamarosan megjelenő sírásóval, Mortal. (ő egyébként már ismerős le-het: a voodoo babából kihúzott tüőt ő könnyűbűt meg.) A csevegés arról fo-lyik, hogy árt-e az üzemeletnek egy hullá, és egyáltalán egy LucasArts-ka-landjátékban meghalhat-e a főszereplő – úgy látszik pedig, mert miután Mr. rájő szível bűcsüt vesz tőlünk, megje-lenik a THE END felirat és a készfők listája...

... míg Guyrush ordítva nem közli, hogy tulajdonképpen még nem is halt meg. A véső segítségével kecmereg-jünk ki a koporsóból, majd szedjük ki a szökegket belőle. Közben földöntül-t kopogás üt meg a földünk, majd az első lejtszett után felfelrezzük, hogy a kopogás egy másik koporsóból jön. Feszítjük fel a kriptá közepén álló kop-or-sóból, amelyből egy szökkenéssel előkerül egy régi ismerős: Stan, aki mindent elad, ammi mozdítottól ő is azonnal felismer bennünket, és vidá-man emlékszik vissza rá, hogy az első részben mi zártuk át először egy ko-porsóba. Azóta teljesen hozzászokott az élve eltemetés fényéhez, és az, hogy tulajdonképpen már meghalt,

egy egészen új perspektívát nyitott az életében – a továbbiakban életbiztosítá-sok forgalmazásának óhajtaja szentel-ni minden idejét. Ezzel át is nyújtja új névjegyét, és felkér a mielőbbi távo-zásra, hogy berendezhesse az irodáját. Az olyan technikai apróságokkal Guyb-



rush már nem is akar foglalkozni, hogy Stan hogy az ördögben csinálta-tt névjegyét, ha az való zírva egy koporsóba – mindössze annyai a gond, hogy a kriptá vasrácsát a sírásó bezár-ta. Szencsére a biztonsági vasrácsot is Stan hozta forgalmazó: belülről nyitható... Sétáljunk tehát ki a tet-etőből, majd menjünk is rögtön vis-sza, mert Stan addigra kalákyos kis irodá-vá változolja a kriptát. Fafatka-kért ugyan nem hajlandó életbiztosítá-szt kötni, ellenben egy kalóz egyetlen foga már megfelelő díjazás – különö-sen ha az aranyból is. Az életbiztosítá-s egy csodálatos dolog: az ember egy csomó pénzt kap, és tulajdonké-ppen semmi más teendője nincs – mindössze meg kell halnia. Stan vi-szont reméli, hogy NAGYON fogunk magunkra vigyázni...

Természetesen mi így is teszünk. Legelőször egy ideig, mert utána kö-vetkezik a "biztosítási család" néven közműser népi játék. Egyelőre balla-gjunk vissza a hotelba. Itt senkit nem lep meg különösebben a halálból visszatért ember, sőt, az sem érdekel-őket, hogy van-e elegendő parkolóhely a túlvilágon – tehát akár reklamálhatunk is a fogadással, hogy miért nem az elhunyt nékijé mellé tettemek bennünket. A Goodsoupp-kriptába természetesen csak a családtagok kerül-hetnek – és bármennyire is igyek-szünk bizonygatni "bácsikánk" Jó-leves-mivoltukat, egyelőre nem íg-azán vagyunk járatosak a családörté-neti kérdésekben. Ennek öröme egy kegyes hazugság kíséretében szólítsuk magunkhoz a pultról a borralvós kor-sót, majd nyissunk be a hátsó hely-iségre. A sarokban éktelemkedő hatal-mas sajtból szeljük egy darabot ma-gunknak a vésővel, emeljük le a fri-

dzsiterről a mágnest, majd vonuljunk fel a kísértektől hemzseögő emeletre. Az első szobában kíséretet ugyan nem lelünk, viszont van egy szög a falban, amire természetesen rácsunk egyet a kalapácsal. Ettől a folyosón levő kép egy kicsit elfárad, mi viszont magunkhoz vehetünk még egy szöveget, és bekukantathatunk a hátsó szobába. Itt szöveget ugyan nem találunk, van viszont kíséret (pontosab-



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

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



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

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



lést öltünk magunkra. Most már megjelölhetünk a város szertartáson, ahol a benszülöttek egy ananászhoz öltözött túsúkat behajlítják a vulkán kráterében fortyogó lábába. Hajítsunk utána egy kis sajtot. A Vulkanisntennék szemlátomást megkészi a gyomrárt és a nagy adag cellulóz, mert azonnal ki is tör és a láva végighömpölyög a szigeten – több kö-

zött a hotel teraszának sütőgetője alatt is. Mi is ballagunk oda, és pakoljuk be je a fazékba az összes szapot. Ebből a hó jótékony hatására valami szörnyű kotyvalék keletkezik, amit kátrány helyett rásozhatunk Haggrisse, aki cserébe megengedi, hogy elvegyük a bőrpólo krémet.

Menjünk a malomhoz, és a kukros-vizből töltsük fel az üres korsót. Menjünk Elaine tisztázásra, tegyük a korsót a fatuskóra, majd miután a szentjánosbogarak berelapultak, zárjuk le a fedelével. Most van egy csodaszép lámpásunk, de ha azt akarjuk, hogy hosszabb távon is üzemeljen, előbb hozzajárjuk ki a vesővel a fedőt. A krém használatá után most már le tudjuk húzni Elaine kezéről az elátokzott gyűrűt. A varázslat megfőrésehez még szükség lesz a mi gyűrűnk kövére, amit ugyebár LeChuck a Skull Island kalózáinak adott el. A transportszolgálatot ugyebár a bolygó wales-látja el, tehát először is ott kell előkerítenünk. Menjünk tehát a sziget déli részén levő világítótoronyba, és helyezjük a lámpást a tartójára.

Az elvesztett walesi ettől megkerül: mire lesétálunk a "hajóállomásra" már ott szomorkodik. Most már nem akar a Koponyaszigetre menni csak a fénylegészre hagyatkozza – egy iránytűt akar. Ezt kénytelenek leszünk legyártani neki: húzzuk át a tüt a fridiszermárgenesen, majd dugjuk át a dugón.

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

A kincshegy tetőjén üldögélő két kalózzal Guyrush nagy okosok közli, hogy teli van lövével. Szokás szerint egy roppant épületes beszélgetés kezdődik, aminek az a végkimenetele, hogy pókerpartiban kellene visszanyernünk a gyémántunkat. Nyilván kábé akkorra esélytel indultunk, mint egy hirtelő az escoti deri part – így tehát kénytelenek leszünk segíteni magunkon: osztásnál cseréljük ki a lapjainkat a jövendőmondó tarokk kártyáira. Ott darab háromfejű majom, vagyis őt egyforma. Azt meg a kalóz is elismerik, hogy ennél nincs erősebb lap (bár mondjuk egyppalics partiban nem túl szép dolog ilyet csinálni) – de vajon meg tudunk-e ütni egy párat? (Mármost őket ketten.) Szórazotokz verekedés kezdődik, de mint minden esetben megmenekülünk. Nincs tehát más hátra, mint a gyémántot behelyezni a gyűrűbe, és felhúzni Elaine ujjára, és...

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

5. RÉSZ

Na, ez már tényleg teljesen beteg. Azal kezdődik, hogy LeChuck beváltja régi ígértét. Guyrush kicsiny gyermekékké változtatja a Halottak Karneváljára. Először is Dinghy DogT-gal fogunk szellemi vetélkedőt játszani a kor kitalálásáról. Nyerményének tulajdonképpen mindent választhatunk (többek között az erősen ajánlók Murray-t) – de csak

a horgonyt kaphatjuk meg. Ezzel át is vonulhatunk Wharf RaTtM-hez, akinek tottakkal lövöldözéssel a bohócra. Sajnálatos diszkrimináció, hogy csak a nálunk idősebb (legálábbis kinézetre idősebb) látogatók. Ha viszont piszkáljuk egy picit, a hatalmas pátkányi bemu-



tat egy próbálövést. Ennek különösen jó hatása van akkor, ha a lövés előtt be-tesszük a torbtába az ímént nyert horgonyt... Ez szépen lerombolja a célpontot, és most mi állhatunk a helyére. A cukkolás természetesen mi is kapunk egy lökötet (horgony nekünk!), viszont egy adag torta a pátkányi. Most a hatalmas kutysba fogunk belekötni: csapkodjuk addig a hasát, amig be nem kapja a fejünket, és így egy marek szőrt zsákmányolunk tőlük. Gyermeki csínyekünk utolsó áldozata a fagyaltárnyak, aki – elméletileg – a világ legnagyobb választéskával rendelkezik, de mi attól függetlenül a legmezeibb fagyit vásároljuk meg tőle, valamint elcsenjük a borszortört is. Mielőtt még elolvadna a fagy, tegyük rá a tortahatbot, a kutyasort és borszokot meg. Ha állagában nem is, de össze-töveiben erősen emlékeztet a cucc a másnapságod elleni kórtálra. Hacsában is: Guyrush hirtelen normális méretűvé válik, és most már beszélhat a szemle-vasútaba.

6. RÉSZ

A szemlevasút három állomásból áll, ameleken a kicsőből időben kiugráló tudunk megállni. A barlang három szűzűn egy köteleit, egy hordócska rumot és egy olajmécsest tudunk felvenni. Ha sok kört megköt, akkor előbb-utóbb előkerül LeChuck is, és tizes szőzötököt intél hozzánk. A kőrforgalom utolsó állomásán levőegy hatalmas hőembert (il-letve hőjagmót) találunk. Tegyük a majom kezébe a rumoshordót, elorajozz be a köteleit, és dugjuk a hálóba. Sétáljunk vissza a domd aljába, és várjuk a szellemkaldot. Amikor elmondta a mon-dókáját, és rossz szókása szerint tüzet akar ránk bocsátani, fújunk rá egy kis borsot. A tüsszenése begyújtja az ímént fabrikált bombánkat, mi pedig még idejében behappanunk a kocsiba... Threep-wood mester végre feleségül veszi Elaine-t és az ünnepi násznép (egykori legényegységünk Citromfej, valamint egy meglepétt csirke) itegétesése közepette hajózik el nászúton. Már csak Murray bosszankodik a polcon, azzal fenye-getőzve, hogy egyszer még visszatér... Há! reméljük is!



BÜEK, ha az Aktuálisban elfelejtetem volna (már egy csomó oldal óta volt, én pedig öreg vagyok és anyhén szenilis). További hevezetékép-pen pedig rögtön egy kis szabadtáncszáll kezdeném: tavalyi utolsó ámokfutásom Pukler maestro remekbe szabott alkotását ígertem elemzésre és dekorációnak – de sajnálatos módon közben befutottak a különféle cégek karácsonyi üdvözlőlapjai, és az Interplay kis kártyájánál puritán szépsége annyira megtetszett, hogy mindenképpen meg kellett osztanom veletek. Nem tudom, hogy a Teltár szerelése előidézi-e bennetek az asszociatív mámor kellemes rezgését (ha nem, akkor tekintsetek a 97/9 számunk középös posztjére; ennek hiányában a használatlan beszerzést tudom csak javasolni) – nekem minden esetben szimpi volt. Azt talán mondanom sem kell, hogy a kártya idézte a manapság divatos számítógépes trendeket is, már amennyiben teljesen 3D volt, továbbá interaktív is, ugyanis Mikulás öltözékét a váll és lágyékrészen megcsipentve egy mozdulattal el is lehet látványtani. Wow! Az így nyertető látvány egy Claire Kenneth-regény cimpillájára kívánczok, így megráztok, mint Csajkovszkij B-moll zongoraversenyének bevezető akkordjai. Mivel félszer páncélok az izléstelenség, először ez is akartam ékesíteni háztájimat – de hogy őszinte legyek, féltém az ifjúság megrontásának vádjával várhatóan rám rontó nagynénk felbőszült hadatöltő, szóval maradt a cenzúrázott változat. Arra azért kíváncsi lennék, hogy Interplakék vajon az Eidosnak is küldték-e beléje?

Pukler mester nagyszabású kompozícióját tehát a következő hónapra napolom, mert – lévén örökérvényű darab – aktualitás megmarad. Most pedig merüljön is alá a lentélvengerbe!

Öv CoVboly
Hirtelen nem is tudom, hogy milyen okból írok. Talán hogy leesezt az első hó, esetleg az a formás skót s**g raagadott meg ennyire. Hm... Jó lázslre val. (Mondtam, hogy fényes páncélok...) Te találd. Nem kell kétségbe esni, nem tartozom a Szecshenyi-Türd Körh. különös érdeklődésű vendégek közé. Ermi! jut eszembe: nem-rög olvastam, hogy a BMC Tereletlen szeretnénk helyt kialakítani az ilyen érdeklődésű hallgatók számára. (Ez nyilván a jelenlegi zaljő oktatási reform szerves része.) Dicsőretre méltó kezdeményezés, de kíváncsi lennék, hogy ha ezután étre-dezsná találna a szellem az egyeb szexuális kultúra után érdeklődők között (gondolok itt az animál-, szado-mazo és egyébek aktivistáira), hogyan fogják megoldani? Más. Biztosan sokan örülnék a papírlamalmazatok kitéfelé válásának. Engem személy szerint nem igazán zavart, még a hírdetésekben is végig szoktam rágni magam. Örültem a négyzetten: amit ma megvehetsz, azt halaszd holnapra. Elővesz az ember fia egy két hónapos újságot és mit látja? A hön áhított konfig nettó 20.000 Ft-tal olcsóbb napjainkra. Solution: vámi, vámi, vámi... a gépek teljesítménye egyszer ügyis elérí az emberi befogadóképesség határát, s minden alkalmazás, játék

stb. így fog futkórni, mint az álom. Szép kis fikció, nem? Az egyetlen bibinek csak azt tartom, hogy biztos lesznek olyanok is olyanok, akik az egészét aláaknázzák, és gépkím minden tanakát felöröve azt használhatatlannak találják az akkori slágerlistás progik megközelítésével sebességű futatására. Huh. Egyébeként kedvelem Bill Gates – közvéltélen Louis Adams és Sean Connery után következők – és kis csapatát, a Redmond Részecskenekét. Napl 16 órát hajtani szócseleketek – még ha a legutóbbi monitork előt is ölnek... akkor is, cirka fél millióért évente (dollarban persze). Isten ments, hogy irigyeljem őket. Végülis Mr. Gates egy garázsból építette ki nem pite bírodalmát (Copyright©.Dates-Daniel Ichbiah: Bill Gates és a Microsoft regénye, 1995) (Ma tessék! Mi lett volna, ha – neadjisten valaki rájra zárja azt a garázst?! Ilyen apróságok fordulnak meg a világ dolgai...) Szóval visszatérve: ha nem vagy képes vámi, akkor vedd meg gyorsan a cuccot, én majd megoldom simogatom a zsebbembe lapuló 10.000 Ft diffit, és befeleltetem valamit más akciótelemben. A francosa... ez sehogyan sem jó, hisz arról van szó a fáma, hogy én addig mivel játszok (a típekelt társd meg magadnak, azt hiszem egyre gondolunk). Bár ha jól belegondolok, akad a közelben néhány használható eszköz: 1 db Plusi (hú, most törölgethetem a port), 1 db Super Nintendo (tényleg szuper! novemberben meghirdettem, de nem volt rá különösebben nagy mozgás), 1 db 386-os Compaq Deskpro unknown belsővel (amúgy a család kedvence, csúcs, jó a legjobb között, bár a Dymablaster szaggat rajta egy kicsit). (Csak semmi szégyenkezés, rajtat kívül vannak még kenyal ismerőseim...) Semmi bajom nincs a szoftverfejlesztőkkel, csinálják csak, az az életrendje: ok fejlesztenek, én meg csorgatom a nyálam. Viszont – itt jönnék a képbe a gyengébb gépek tulajai – egy X időszak után közkínccsö kellene tenni az abszolúte eladhatatlan programokat. Ezek után megalkulhatnának az évekket ezelőtti bejáratott cserebere és adok-veszek klubok, akár BSA-el-lenörzés alatt is. Kár, hogy ez az ötlet is halva szűlegett (bár komolyan gondoltam), senki sem fog Jézuskáft játszani, még így karácsony felé araszolva sem. Igazán megismételnék a Microsoft átlakok részére felajánlott kedvezményes regisztrációs lehetőségét. Isten bizonny élnék veled Kár, hogy ehhez meg kellene vesztgetnem a hűgomat, én ugyanis már dolgozom. Aprópó, CoVboly, segítenél egy potya hírdetés erejéig: szakképzett, érettségizett, megbízható, nagydarab, barátságos (elég az öntörmjénezésből, a többlet rádbzrom) etc. elhelyezkedne számítástechnikai érdeklődéssel műszaki cikk áruházban (Kispeszt-Lőrinc előnyben). (Sajnálom, nem segíthetek. Keresd meg ez ügyben hírdetés-szervezési osztályunk marketing managerének senior assisztántját. Vagy a takarítónt!) Egy apróság még és tényleg fine: a Tomb Raider II-leírásban feltűnt TIDZS megöslöltása. Szóval főszereplő lettél... Hogy repül az idő, tanár úr (nem, az csak egy nyomdahiha volt, mert TJ egyszerűen képtelen hat karaktert megjegyezni, meg egyébként is mindig a rangommal egy fokkal alacsonyabban szólít. A megféleltőtulust csak akkor használja, ha hosszabb szózatot intézek hozzá különböző határidők kapcsán. Ilyen-

kor merengőn a magasba néz, só-hajt... Hoppá a mellédnek szánt egy-percset reméltem megtalálta. Ha rájössz miről szól, akkor se nyersz semmit de leg-alább gazdagabb lettél egy örökérvényű művel. (Csodás. Elvultam a lakás legkisebb helyiségébe elgondolkozni, hogy miről is szóltat, de sajnos nem tudtam megérteni!...

... hogy miért kell epikus művet írni valakinek az anyagcséférőrlő? Phvanyik Gábor, Budapest
No, kicsit bő lére eresztettem, de azért ez tényleg olyan téma, ami a legszelebbebb rétegeket érinti, nevezetesen: a hardverek ára. Hát az biztos, hogy a technikai fejlődés olyan csúszsupper kategóriájú gépet, az egy év múlva már az alsó középszopatlálya fog tartózkodni. Az egy más kérdés, hogy egy normális csup rendszerint csillagászati összegekbe kerül, amíg ér valamit – mire elérhető lesz az ára, addigra már olyan elavultnak számít, hogy az ember sajnálja rá a pénzt. Most nem tudom, hogy az valóban tökéletes megoldás-e, hogy az ember nem vesz semmit, mert így idővel kicsit lemarad az ember. Mindenesre tényleg nem ártana, ha a hardver-és szoftvergyártók megállapodnának valami szabványban, vagy kicsit visszafogják magukat, mert mostanában a PC-k és a PC-játékok kezdenek egyre inkább holmi aktuál rákhoz hasonlítani: konfigurációt tekintve egy nagyobb-ra burjánznak, és fizetésnél egyre fájdalmasabbak. Ugyan jó dolog lépést tartani a korrak, csak az az apró probléma, hogy közben azért néha enni is kell.

Értekes felvetés ez azzal a bizonyos "közkinccsel" kapcsolatban.
Egyrészt: a derek jó kiadók arra vágnak, hogy minél több pénzt szakítsanak egy-egy termékükkel, és ha azt lehet adni, amit csak világ a világ. Igaz ugyan az is, hogy egy 4-5 éves (mostanában 1-2 éves) játékot már nem lehet eredeti áráért eladni, erre majd meglátnék egy nagyobb formázódó kitalálta a maga kis budget-kategóriáját, amelyben a lejárt szavatosságú stufijaikat óhajítják meg egyszerűen a nagyérdeműnek – kábé félszora. De olyasfajta dologba ugyan soha nem mennének bele, amit te ki-gondoltál, mert ugyan mi volna nekik abban a bön? Másrészt: közkinccs teszt az új játékok nagy ré-

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



CSEVEGŐ

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

Ennyit a sironapról, most pedig evezzünk vidámabb vizekre, ugyanis így döntöttem, hogy útszélveszteri hangulatba ringatom magam. Jött néhány igen szórakoztató levél is, ami megadta az alaphangulatát erre az évré – ezekből tallózgatók most egy picit:

1. X-Files témájú játék van? Hát hogye lene! Szép kék színű felhők hátterén egy sorszámmal megspékelt lovala jelentkezik be és megkérdézi, hogy hova akarok ma menni. Békés természetű ufók írták, akik magukból kiindulva arra a – téves – következtetésre jutottak, hogy a világ-egyetem többi levetty egyszerűen semmivel nem lehet kihazni a sódrából. A történet arról szól, hogy Mulder és Scully kinyomozza, hogy a rendszer az a rendszerben, hogy a rendszer azért hajított végre szabálytalan műveletet, mert végre akartak hajtatni vele egy műveletet, és ez teljességgel szabálytalan. A történetet happy enddel végződik, mert mindenki öngyilkos lesz, és most már nyugodtan kikapcsolhatja a számítógépet.

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

3. A válaszevelében az a kérdés volt, hogy "Nem olvasod az 576-ot rendszeresen?" Sajna, anyagi okok miatt nem. Talán nem nagy kérdés, ha néha küldened egy-egy számról Főlig a TR2, UNREAL és a GALAPAGOS érdekel.

Ajjajaj! A nehéz gazdasági helyzet már megint...

Tényleg nem nagy kérdés, majd küldök néhány darabot, úgyis már alig férek már el itt tőlük. Első turnusban elküldöd az a három számot, amelyben a FELSOROLTAK ismertetője és teljes leírása egyaránt szerepel. Utána majd leveletesszéri időpontokban küldök egyet-egyét, visszamenőleg is. Egyébként ez úton is kérném a nagyérdemű közönséget, hogy jelentkezzen mindenki, akinek küldenem kell az eddig már megjelent, és a majd csak ezután megjelenő 576-okból...

(A nevet most kivéte-

lesen borítottak.)
Helló CoVboy!
Na jól legelnek a tehenek? Csak vicc volt. Ugye te fogod egyedül vezetni a Csevegőt? (Valószínűleg: "Vak vezet világtalant...") Bár az újév a fogadalmak ideje, szóval én meg is fogadtam két dolgot: egyrészt hogy nem fogadok meg soha többé semmit; másrészt néha hova szóhoz jutni az olvasókat is...)

Tudod én nemrég (97/4) vásároltam az 576-ot, de szerintem jó fejek vagyok, és a staféta-bot a kezében van. (Ez vajon mit jelent?)
Martinnal nincs KÖLÖNÖSEB gondom, de még nem is igazán ismerem. (Talán ez az oka...) Azt szeretném kérdezni (úgyis megkérdezem), hogy a 97/11-12-es számként hálótáblán reklámoznak egy gépet, a kuponnak (ami hozzá jár) a bemutatója akkor is megkapja a két tartozékot, ha nem veszi meg a gépet?
Hohóhó! Hát hogy az őrdőbe meg ne kapná meg! (...kuckuc...) Mindenki maradj a saját kaptafájánál: van akinek egy csomó újsága van, van akinek felesleges hangrtyák meg joystíckok foglalják a drága helyet a raktrájában – ilyenkor szózták azt csinálni, hogy karitatív alapon szétosztogatják az arra rászóglókat között. Szeressük egymást, gyerekek!

Hi 576!
Egy égető kérdéssel fordulnék hozzáatok. Nem tudom emlékezték-e még olyan programokra, mint a Cobra Mission, és a Knights of Xenar. Tudjátok ebben voltak azok a nagy-mellő, gyönyörűen megrajzolt manga-csajok Beugrott? Hát a kérdés az lenne, hogy ha olyan nagy sikerű volt (fényleg nagyon jók voltak), akkor miért nem adnak ki újabb ilyen programokat. Én nagyon szeretem őket. Eszrevettem, hogy mintha mostanában mintha kampány folyna az erotikus fűszerzettségű játékok ellen. Ezt tényleg nem tudom miért csinálják, amikor megjelenhetnek olyan programok is, mint a Harvestet meg a Morál, amik közüldöttan brutálisak, miért nem ezekre vetnek ki szankciókat? A rópkódó bekelet és fejeiket inkább elnézik a cenzorok, mint a sze-xet? Őrlének, ha válaszolhatok. Köszönettel: Joseph Forvith, Pastor of the Orctish Empire

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

Halló CoVboy!
Végre, megjött az első! (Nem az, te kis hun-cút!) Már alig vártam, nem is készt sokat. Bár most tudtam mihez viszonyítani. Kirángattam a ládából, letéptem róla... Ő, izé, akorom mondan kivettem a borítékból, benyomtam a Pantera kazettát (metal rulez forever), töltöttem egy kis bort és nekiláttam az olvasásához. (Hm, úgy látom, néhányan lassan már már ceremóniává fejlesztették az 576 olvasását. Éz helyes, csak így tovább gyermekekem.) Szóldasomhoz híven kezdtem a Csevegővel, és most valóban levor, őrdőge volt benne, és nem a konzolkirály. (Sammí bajom egyébként Martinnal, kivéve azt, hogy

nem tud megkülönböztetni egy vinylt és egy hangrtyát.) (Már tudja, felvillantottam előtte a köztük levő különbséget.) Most a faxmedomet keveri a CD-íróval, de az már egy haladót tanfolyam tárgya lesz.) Remélem legközelebb nem egy szőrös lög fog rámetkíteni. (Nem bizony!) Ez most így sokkal szebb! A KÖvetkező a poszter volt, és az ott csodálókban, hogy nem Bugrushi, hanem Lara vigororám. Való igaz, az "asszonyállatnak" jóval formásabb polygonjait olvasom. A következő számba tehetnék egy Bugrushi fejletéa stésztéa, é címé pedig lehetne Monkey Raider. Aztán nekitaltam olvasni a cikkeket. Hírek OK, bár talán a képek töl megval, (Ja!) A sirba raktok a képeket: hol kicsi, hol nagy – sosem fogom eltálnálni a megfelelő méretet. Nem baj, legalább bő frézbelekhozok...!) A lefordós szírvonala úgy próbá megjelöl. Cinkelt lapok hát így érzem kicsit furcsa... (Nem baj, minden változást meg lehet szokni idővel.) A CD-melléklethez csak annyit tud hozzáfűzni, hogy bőven elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

Inter nyet (?!). Kábé mikor leszek? (Two bear or two bear) Apropp, minden cikkez óráhadtak egy net-címét is, ha esetleg valaki nem lenne elég felvétele kiadnókot égett, különben esetleg néhányan kénytelenek lesz-szónk koplalni.

veggő



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

Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

MÉG TART KARÁCSONYI AKCIÓNK!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

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

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

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

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

Komplett gépek, részleges összeállításban, 386-486 Pentium 200-ig, 24 óráig rendelkezésedre.

1+2 év garanciával, rakásról! Teljeskörű szervizcsoporthatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Arany ÁFA nélkül! 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzre is vonakoznak

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



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

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

KONFIGURÁCIÓ

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

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

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

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

Alkatrészek teljes választéka

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

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

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

HP Duna Szakáruhá

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

JÁTÉKBOX

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

SÜBA
Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplappok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyak,
GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

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

135.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Vízonteladók is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga500 (1MB), TV-modulátor, külső drive, 2 db joystick, 110 lemeznyi játék, 2 db mouse. Ár: 30.000 Ft. Érd.: Lakner Ferenc 2084 Pilisszentiván, József A. 20. Tel.: 06-26-367-087 (18 órától)

Commodore-64 Amiga Gyors szerviz és kereskedelmi Számítógépek, floppyk, nyomtatók, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbóábrák, Amigás bővítések. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-510

PC KERES

Keresem a Voyer és a Clandestiny játékokat megvételre. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 267-5126 Molnár Gábor

Elcserelném eredeti PC CD és floppy játékaimat! Vásárolnék 3,5 floppy-n játékokat. Bármilyen megoldás érdekel!! Tel.: 06/57/461-084

EGYÉB KÍNÁL

SNES-re eladók: SF II, Gorgispace Ace, Populous, Shadow Run, Zelda, stb. Ár: 3000 - 8000 Ft. Kopka Viktor Tel.: (30) 386-346

Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA International Soccer - 17000Ft, Rival Turf (American Version), átalakító - 3500 Ft. Érd.: 243-0525

Eladó Game Boy 4 játékkal (Tetris, Super R.C.Pro Am, Earthworm Jim, Aladdin) 14.000 Ft-ért. Game Gear TV-Tu-

ner 8.000 Ft-ért, Technics dekk 10.000 Ft-ért. Érdeklődni: Spekker István 4482 Kótaj, Aty E. út 25. (levelben, vagy du. 5-től)

Eladó, vagy áregyeztetéssel Ultra 64-re cserélhető: SEGA MD2, Sonic2, Toki, Urban Strike, Earthworm Jim!2! Ár: 32.000! Alkudni lehet! Tel.: 30-69-519

Eladó SNES, 2 joy, 3 játék (Choplifter3, S.Mario World, Street Fighter2 Turbo). Tel.: 06-62-293-228 du.16-tól

Eladó: SEGA MDII, 2 joy, 4 játék: MKII, NHL 96, FIFA 96, Sonic. Csak egyben! Irányár: 40.000 Ft. Érdeklődni: Kozma Ferenc Ócsa, Tel.: 06-29-379-855 (este)

Eladó egy GameBoy 5 játékkal (MK3,

Super Mario Land stb.), adapterrel. Irányár: 15e Ft. Tel.: 246-32-62

PSX-re eladók: Tekken2, Spider, Tomb Raider, Command & Conquer, Excalibur 8000 Ft/db. Tel.: 186-4862

GameBoy-hoz Handy Boy (nagyító, sztereó hangszórók, lámpa, joystick egyben) eladó 11.000 Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06-77-495-050

Eladó SMD2, 2 pad, 10 gyári kazetta megkímélt állapotban, garanciával. Ár: 35.000 Ft. Cim: 1039 Bp., Jós u. 14. Tel.: 243-58-44 vagy 06-20-715-322 (napközben)

Eladó SNES, 2 joy, 1 konverter, 13 játék megkímélt állapotban. Tel.: 1891882

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 megjelenetnét kívánt szöveget olvashatón, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetés 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 visszatüsitására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánzemélyeknek:
Közületeknek:

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

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

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

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 TISZTELTEL 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, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

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

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

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

