

576,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

Kalandra fel!

OF LIGHT AND DARKNESS,
HEART OF DARKNESS,
DEATHRAP DUNGEON,
FINAL FANTASY VII

VETERÁN

TALÁLKOZÓ!

PANZER COMMANDER,
SOLDIERS AT WAR,
COMMANDOS

MORTAL KOMBAT 4

brutális!

WARRIORS

MEGINOG A QUAKE II TRÓNIAZ?

Magyarországi, 7-8. évfolyam, 1998., július-augusztus

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

FIGYELEM TELEFONSZÁMAK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós árak kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénygel érvényesek!

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

PC CD ROM JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999,-
100 ARCADE ACTION	1999,-
100 CLASSIC ACTION	1999,-
100 FIGHTING ACTION	1999,-
100 RACING ACTION	1999,-
100 SPORTS ACTION	1999,-
11TH HOUR	4999,-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD II	4999,-
1944 ACROSS THE RHINE II	4999,-
3 KÖRÖNYA - A TOLTEC KING'S TITRA	9999,-
30 ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999,-
7TH QUEST II / 11 TH HOUR	4999,-
7TH QUEST III	4999,-
7TH LEGION	9999,-
ABSOLUTE PINBALL	9999,-
ABUSE	6000,-
ACE COLLECTORS EDITION	9999,-
ACTIA SCORPER 2	11999,-
ADT TACT. MISS. X WING VS THE FIGHTER	5999,-
AFTERLIFE	4999,-
AIRHEAD LONGVIEW CLASSIC	4999,-
AIRHEAD LONGVIEW 2	11999,-
AIK 1	11999,-
AIRBORNE RANGER II	1999,-
ALEX DAPPER PRO HOCKEY 93	3999,-
ALEX INCIDENT	3999,-
ANIMAL	1999,-
ARCADE EXPANSION	1999,-
ARMOR COMMAND	9999,-
ARMORED FIST CLASSIC	4999,-
ARMORED FIST 2	4999,-
ARMY MEN	9999,-
ASCENDING	9999,-
ASSEMBLY TRUSS	4999,-
ASTERIX & OBELIX	9999,-
ATP CLASSIC	9999,-
BACK TO BANGBANG	7999,-
BANZAI BUG	9999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 3	11999,-
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	4999,-
BEATS & BUMPERS	4999,-
BENLITA & STEEL BOY II	4999,-
BIOFORCE CLASSIC	4999,-
BIRTHRIGHT	11999,-
BROKEN SWORD II	11999,-
BUG RIDERS	11999,-
BUST A MOVE 2 ARCADE	1999,-
BUST A MOVE BATTLE INTO SPACE	1999,-
CAESAR II	4999,-
CAESARS PALACE	4999,-
CANNON FODDER 2 II	4999,-
CAR & DRIVER	2999,-
CARAMORGAN SLAT PAK	2999,-
CART PRECISION RACING	12999,-
CASTLE WINDSOR SUPERKING	9999,-
CHOS CONTROL	7999,-
CHROMA THE RUST	9999,-
CHESNAKANT 1000 DELUXE CITY OF CHILDREN	9999,-
CIVILIZATION II	12999,-
CIVILIZATION III	12999,-
COLONIZATION II	4999,-
COMMANDER BLOOD	6999,-
CONQUEST ACTION	7999,-
CONQUEROR THE SHES	7999,-
CONQUEST EARTH	11999,-
CONQUEST OF EMPIRE	11999,-
CONQUEST OF EMPIRE	11999,-
CREATURE SHOCK II	4999,-
CRICKET 97	4999,-
CRUC	4999,-
CRUISER NO REMORSE CLASSIC	4999,-
CYBERIA	4999,-
DARK DEATH	12999,-
DARK FORCES II	4999,-
DARK FORTRESS	4999,-
DARK REIGN	4999,-
DARK REIGN EXPANSION	4999,-
DAWN PATROL II	4999,-
DAY OF TRIESTE / SAM & MAX	5999,-
DAYTONA USA	4999,-
DEATH LULLY	4999,-
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999,-
DEBATEMENT PURSUIT	4999,-
DESCENT FREESPACE	11999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999,-
DESIGNATED LANDS	4999,-
DIABLO	11999,-
DI DIALO WORLD	4999,-
DIE HARD THRILLY	12999,-
DIE	4999,-
DISNEY'S CLASSIC VIDEO GAMES	11999,-
DRAGONHEART	4999,-

DREAMS TO REALITY	11999,-
DUNE	4999,-
DUNE 2000	4999,-
DUNE II CANNON FODDER 2	4999,-
DUNGEON KEEPER	9999,-
EARTH 2140	9999,-
ESTÉTICA ARGENTUM II	4999,-
ESTÉTICA II	11999,-
EQUOQ TACTIUM	9999,-
EIGHT BALL TURBO	2999,-
ELF	11999,-
ERASER UNBOUND	11999,-
EXCELSIOR 11	9999,-
EXTREME ASSAULT	7999,-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999,-
EXTREME VELOCITY	12999,-
F1 RACING SIMULATION	4999,-
F17A	2999,-
F15 JANE'S	11999,-
F15 STRIKE EAGLE III II	4999,-
F16 AGRESSOR	4999,-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS DATA	4999,-
F22 AIR COMMAND FIGHTER	11999,-
F22 LIGHTNING II CLASSIC	4999,-
FADE TO BLACK CLASSIC	9999,-
FALLGUT	4999,-
FEARLE FILES	11999,-
FIELDS OF GLORY	11999,-
FINAL FANTASY VII	4999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-
FORMULA 1	12999,-
FORMULA 1 97	12999,-
FORMULA 1 GP II	4999,-
FORMULA KARTS	11999,-
FRANKENTEN	1999,-
FULL THROTTLE + DIG	4999,-
FUN PACK	2999,-
FUN PACK 3	2999,-
G.P. RACE	4999,-
GAME MANIA 1	9999,-
GAME MANIA 2	9999,-
GAME MANIA 3	9999,-
GAME MANIA 4	9999,-
GAME MANIA 5	9999,-
GAME NET & MATCH	9999,-
GAMERS JACKPOT 30	12999,-
GLADIATOR	12999,-
GOLD GAMES 2	9999,-
GRAND PRIZ KAMBAZER II	4999,-
GREAT BATTLES OF AMERICAN	4999,-
GT RACING	9999,-
GUNTS & GARTERS	9999,-
HARVEST OF SOULS	9999,-
HEART OF DARKNESS	9999,-
HELLCOPS	7999,-
HELLFIRE - DIABLO DATA	4999,-
HELLFIRE ZONE	4999,-
HEROES OF THE 30TH	3999,-
HEVLORE	11999,-
HOCK & KESZON OF KYRAMODA	4999,-
HOOPER	11999,-
IONTUN	9999,-
IT'S A BEAST	11999,-
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999,-
INDEPENDENCE DAY	9999,-
INDIAN WARS II	11999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS II	1999,-
INTERNATIONAL SOCCER II	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS II	1999,-
JACK CRULLADO	4999,-
JAMIT	1999,-
JAZZ JACK RABBIT 2	7999,-
JERRY WHITE KNIGHTER	7999,-
JOINT STRIKE FIGHTER	4999,-
JUDICE DRIPED PINBALL	5999,-
KID 3 IT 1 + 7	9999,-
KID 3 IT 8-12	9999,-
KINGS QUEST VI	4999,-
LANDS OF LORE	11999,-
LANDS OF LORE II	11999,-
LAST BROOK	11999,-
LEGEND OF KYRAMODA 2 II	11999,-
LEGEND OF KYRAMODA 3 II	11999,-
LEGO LAND	4999,-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	4999,-
LEMMINGS 10 ARGENTUM II	4999,-
LITTLE BIG ADVENTURE 2	3999,-
LORDS OF MAGIC	11999,-
LORDS OF MAGIC EXPANSION PAK	11999,-
LORDS OF THE REALMS 2	11999,-
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999,-
LOST DEEDS II	4999,-
LUCKY ARTS ACADEMY III	12999,-
LULLY LUKE	9999,-
M1 TANK PLATOON 2	11999,-
MAGESLAWER	4999,-
MAGIC CARPET DATA	4999,-
MAGIC THE GARDENING LIMITED ED.	12999,-
MAKI 11 SUPER SHOCK	11999,-
MAGIC KARTS	6000,-
MAX 2	4999,-
MAXIMUM ROAD RACE	11999,-
MECHCOMANDER	4999,-

Fogy. ár Akciós ár

MEGASPAK	11999,-
MEGASPAK 9	11999,-
MEGASPAK 9	11999,-
MICRO MACHINES V3	9999,-
MONKEY ISLAND 1&2 II	5999,-
MONKEY ISLAND 3	5999,-
MONKEY BY	5999,-
MONSTER TRUCKS	11999,-
MORTAL KOMBAT 3	4999,-
MOTOCROSS	11999,-
MOTHERPLAY 98	6000,-
MYSTH FALLEN LORDS	9999,-
NACE FIGHTERS	9999,-
NAVY STRIKE AI	4999,-
NHL POWERPLAY 98	9999,-
NIGHTMARE CREATURES	9999,-
NO PERFECT	4999,-
NUCLEAR STIKE	9999,-
OLYMPIC GAMES	11999,-
OLYMPIC GAMES	4999,-
OUTLAWS	9999,-
OVERLORD II	4999,-
PANDEMION	11999,-
PANZER COMMANDER	9999,-
PANZER DRAGON	11999,-
PANZER GENERAL II	9999,-
PERFECT ASSASSIN	9999,-
PGA TOUR GOLF 98 CLASSIC	4999,-
PHANTASMA	4999,-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	11999,-
PINK PANTHER 2	11999,-
PITFALL	11999,-
POLICE QUEST SWAT	4999,-
POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POWER CHESS	4999,-
POWER DRAGON	6000,-
PREMIER MANAGER 98	11999,-
PRINATEER 2 CLASSIC	9999,-
PSION OVER	11999,-
QAD	9999,-
QUAKE 2 DATA 1 THE RECKONING	11999,-
QUEEN OF THE EYE	11999,-
RAILROAD TYPICON DELUXE II	2999,-
RAPTOR	2999,-
REBEL ASSAULT II	4999,-
REBEL ASSAULT III	4999,-
RED BARON II	11999,-
RED LINE RACER	9999,-
REDEMPTION	11999,-
REDECK REBORN AGAIN	9999,-
RESIDENT EVIL	9999,-
RETURNER 2	9999,-
RIDDLE OF MASTER LU II	9999,-
RULE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999,-
RIVEN	4999,-
ROAD RASH CLASSIC	9999,-
SABRE ACE	4999,-
SAM & MAX HIT THE ROAD II	4999,-
SCARAB	12999,-
SCORCHED PLANET	1999,-
SCRAPER 2	4999,-
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999,-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999,-
SENSEBLE GOLF	9999,-
SENSEBLE SOCCER II	9999,-
SENSEBLE WORLD OF SOCCER	4999,-
SENTHIEL RETURNS	11999,-
SETTLERS II GOLD	9999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999,-
SHANGHAI DYNASTY	4999,-
SHERLOCK HOLMES RISE TARTO	4999,-
SHIRAK FOR HONOR	6999,-
SID MIER'S SETTING	9999,-
SIEGE SIM BATTLES	11999,-
SIM PAK	4999,-
SIM	4999,-
SLEEFALKER II	10999,-
SMURFS	9999,-
SOLDIERS AT WAR	9999,-
SPACE HULK 2 CLASSIC	4999,-
SPEED MASTE	4999,-
SPYRO	9999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR TREK 20TH & ANNECANT BITES	9999,-
STAR TRK GENERATIONS	12999,-
STARTRAC DATA - INSURRECTION	9999,-
STARTRUCKS	11999,-
STARTRUCK PINBALL	11999,-
STEEL PATHERNS 3	11999,-
STORM	4999,-
STREETS OF SIM CITY	11999,-
STRIFE COMMANDER	2999,-
SUBMAR 2000 & SCENARIO	11999,-
SUPER CARS INTERNATIONAL II	2999,-
SUPER GP2000	4999,-
SYNCRATED PLUS CLASSIC	11999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
SYZYPH	4999,-
TACTICS	9999,-
TAROT	4999,-

Fogy. ár Akciós ár

TEAM APACHE	11999,-
TEN PIN ALEY	9999,-
TEST DRIVE 4	1999,-
TRX	1999,-
THEME PARK CLASSIC	4999,-
THIS MENDS WAR	4999,-
THUNDER BURN 2 II	3999,-
THE FIGHTER COLLECTOR CD	4999,-
TIGERSHARK	11999,-
TLT	4999,-
TINTIN IN BELT	9999,-
TUCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999,-
TOMB RABBIT - UNFINISHED BUSINESS	9999,-
TOMB RAIDER II	9999,-
TOONDRUCK	4999,-
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999,-
TRUCKY AIR OF STEEL WICKETEEER	9999,-
TREASURE HUNTER	4999,-
TUNNEL 3I	9999,-
ULTIMA & NAGAN CLASSIC	4999,-
ULTIMA COLLECTION	4999,-
ULTIMATE RACE FRO	9999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999,-
URBAN RANGER	11999,-
URBAN RUNNER	4999,-
US NAVY FIGHTERS	4999,-
V RALLY	11999,-
VIRTUAL COP 2	11999,-
VIRTUAL KARTS	4999,-
VIRTUAL LULA BABE	11999,-
VIRTUAL POKER II	11999,-
VIR POWER2	9999,-
WAR BREED	9999,-
WAR COMMAND EXPLOSION	9999,-
WAR GAMES	11999,-
WARFARTH II DELUXE	11999,-
WARRIORS III	12999,-
WARWING II	11999,-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999,-
WEREWOLF	4999,-
WETLANDS	9999,-
WHERE IS WALLY	4999,-
WING COMMANDER	4999,-
WING COMMANDER II	4999,-
WING COMMANDER PROPHECY	9999,-
WINGCAP ARGENTUM II	4999,-
WINDY III	4999,-
WORLD CUP 98	11999,-
WORLD RALLY FEVER	4999,-
X CAR	4999,-
X COM APOCALYPSE	12999,-
X COM INTERCEPTOR	11999,-
X COM TERROR FROM DEEP III	4999,-
X COM UNBORN TERROR ULTRA I+2	4999,-
X FILES THE GAME	4999,-
X FILES UNRESTRICTED ACCESS	7999,-
X WING COLLECTOR CD	12999,-
X WING COLLECTOR - THE COLLECTOR	4999,-
XENOCRACY	11999,-
XLR	4999,-

1 + 5 JÁTÉK

PC 3.5" LEMEZES JÁTÉKOK

BATTLE GLE DATA	3999,-
BREAKTHROUGH	3999,-
CAPTIVE	3999,-
COMMANDER MISSION DSK I	2999,-
COMMANDER MISSION DSK II	2999,-
DIZZY COLLECTION	2999,-
FREE CC	4999,-
INFERNAL PURSUIT X WING DATA	4999,-
PARAGLIDING	2999,-
PEPPER'S ADVENTURE	2999,-
PIZZA PIZZAZZ	2999,-
PIZZA TVOON	2999,-
PROTECTORIA	2999,-
QUEST FOR GLOU II	2999,-
RETURN OF PHANTOM	2999,-
SPECTRE VII	5999,-
STARBUCK	2999,-
ZEFFELIN	2999,-

Fogy. ár Akciós ár

576^o.OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS²



**EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN
AZ AUGUSZTUSBAN, A MAMUT BEVÁSÁRLÓ
KÖZPONTBAN NYÍLÓ ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!**

VÁGJ BELE!
Akciós szelvény!
Érvényes szeptember 1-5-ig

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 7-8. SZÁM

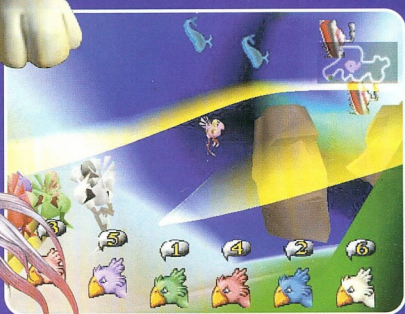
DEATHTRAP DUNGEON	8
RR RIDES AGAIN	11
UNREAL	14
XENOCRACY	17
HEART OF DARKNESS	18
MORTAL KOMBAT 4	20
DESCENT: FREESPACE	22
EMERGENCY	24
GAME, NET & MATCH	26
MICRO MACHINES V3	28
PANZER COMMANDER	34
COMMANDOS	36
HEXPLORE	42
SENSIBLE SOCCER '98	44
JAZZ JACKRABBIT 2	46
UBIK	48
OF LIGHT AND DARKNESS	50
BLASTER!	52
FINAL FANTASY VII	54
F22ADF: RED SEA OPS	57
SOLDIERS AT WAR	58
HÍREK	4
CINKELT LAPOK	30
MIZUJS, ÁKOS?	38
CSEVEGŐ	60
STÁBFOTÓ	62



Heart of Darkness

Öt évnyi ígéretetés után végre megérkezett minden idők legcsodálatosabb platformjátéka
18. oldal

BLASTER!	52
COMMANDOS	36
DEATHTRAP DUNGEON	8
DESCENT: FREESPACE	22
EMERGENCY	24
F22ADF: RED SEA OPS	57
FINAL FANTASY VII	54
GAME, NET & MATCH	26
HEART OF DARKNESS	18
HEXPLORE	42
JAZZ JACKRABBIT 2	46
MICRO MACHINES V3	28
MORTAL KOMBAT 4	20
OF LIGHT AND DARKNESS	50
PANZER COMMANDER	34
RR RIDES AGAIN	11
SENSIBLE SOCCER '98	44
SOLDIERS AT WAR	58
UBIK	48
UNREAL	14
XENOCRACY	17



Final Fantasy VII

A PlayStation-szupersztár PC-n is megmutatja, hogy az RPG-k nem haltak meg
54. oldal

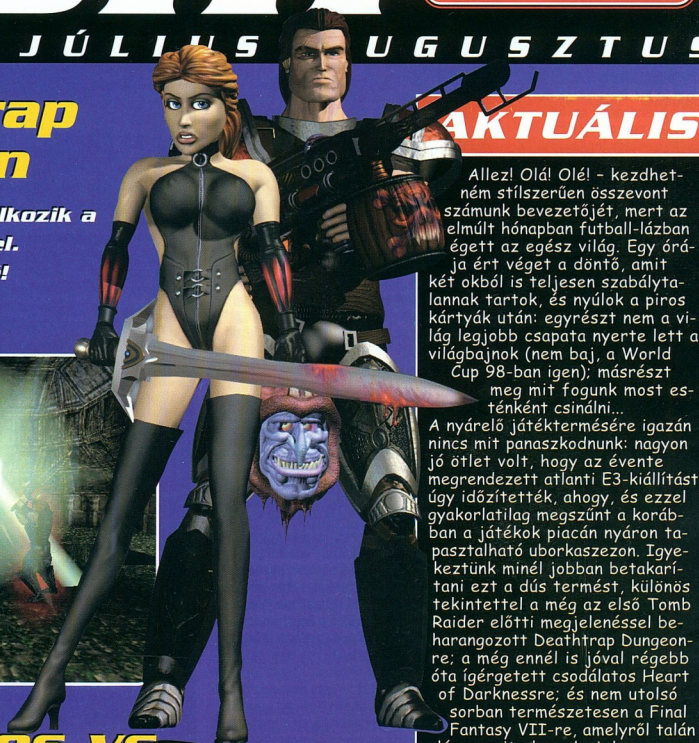


A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrateljesztéséhez csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomd: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/07-66-22)
A címlapon: Deathtrap Dungeon
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterve: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosai Renáta Levélgyűjtés: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

Deathtrap Dungeon

A Tomb Raider találkozik a
Die by the Sworddel.
3D-kártya kötelező!

8. oldal



AKTUÁLIS

Allez! Olál! Olél! - kezdet-
ném stílszerűen összevont
számunk bevezetőjét, mert az
elmúlt hónapban futball-lázban
égett az egész világ. Egy órá-
ja ért véget a döntő, amit
két okból is teljesen szabályta-
lannak tartok, és nyúlok a piros
kártyák után: egyrészt nem a vil-
ág legjobb csapata nyerte a vil-
ágbajnok (nem baj, a World
Cup 98-ban igen); másrészt
meg mit fogunk most es-
ténként csinálni...

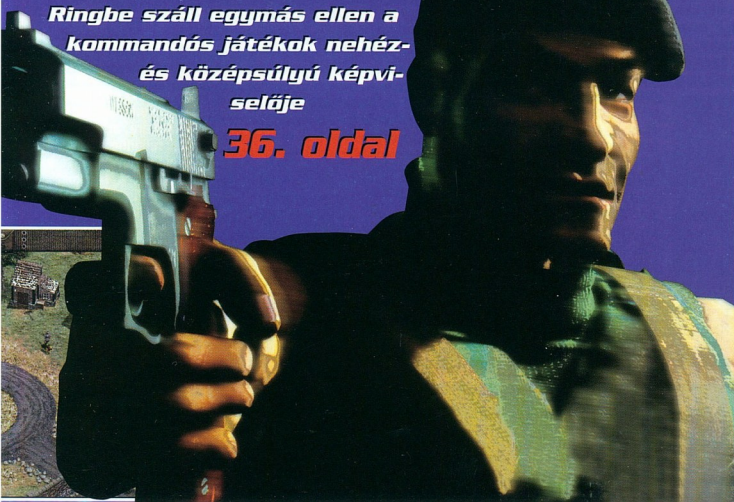
A nyárelő játéktermésére igazán
nincs mit panaszkodnunk: nagyon
jó ötlet volt, hogy az évente
megrendezett atlanti E3-kiállítás
úgy időzítették, ahogy, és ezzel
gyakorlatilag megszűnt a koráb-
ban a játékok piacán nyáron ta-
pasztható uborkaszexon. Igye-
keztünk minél jobban betakarí-
tani ezt a dús termést, különös
tekintettel a még az első Tomb
Raider előtti megjelenéssel be-
harangozott Deathtrap Dungeon-
re; a még ennél is jóval régebb
óta ígérgetett csodálatos Heart
of Darknessre; és nem utolsó
sorban természetesen a Final
Fantasy VII-re, amelyről talán
elég annyit elmondani, hogy az
ismertetője kedvéért még Martin
kollégát is sikerült átmenetileg
elrángatni kizárólagos spannija, a
PlayStation mellől.

'Az ígéret szép szó, ha megtert-
ják úgy jó' - állítja a közmondás,
és én egyetértek vele. A múlt
hónapban megígértém a stábfotó-
t, és most megkaptátok. Ugy
megkaptátok, hogy most egy da-
rábig valószínűleg senkinek nem
lesz hasonló ügyben hiányérzete.
Sikerült ugyanis szereznünk egy
digitális fotoáparatót, amihez
ugyan én semmit nem értek, vi-
szont bős mosollyal körbetrap-
poltam vele a helységet, és az
ijedt tiltakozások ellenére is bő-
szen kattintgattam a JPG-eket ve-
le. (Megfelelő érdeklődés esetén
ezt a kis sortimentet egy CD-n
is kiadhatjuk...) Nem tudom, hogy
ezekkel az arcokkal kicsiny gyer-
mekeket óhajtotok-e ijesztgetni,
vagy csak legújabb darts-készle-
teteiket akarjátok bejáratni -
mindenesetre remélem, hogy a
stábfotó szörnyűségei ellenére is
élvezni fogjátok ezt a számunkat
is. Egyébként meg nyomás nya-
ralni!

Commandos vs Soldiers at War

Ringbe száll egymás ellen a
kommandós játékok nehéz-
és középsúlyú képvi-
selője

36. oldal

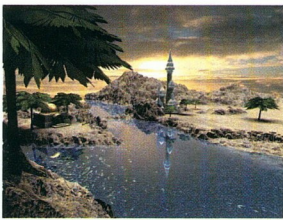


Black and White

(Electronic Arts/Lionhead)

Az atlanti E3-on ugyan számos hatalmas név iratkozott fel a játékőrültek képeztelbeli várakozólistájára, de a mostani Híreket talán a legkellemesebb híriünnel. Hamarosan visszatér hozzánk egy vadonatúj produkciótól, a Bullfrog egykori első embere, minden stratégia legnagyobb ismételt kezeztélője, Peter Molyneux. A Populous, Powermonger, Theme Park, Dungeon Keeper – hogy csak munkásságának legismertebb darabjait említsük – örökre beírta a játékok történelmének aranykönyvébe eme zseni nevével. Most megérkeztek az első hírek arról, hogy milyen is tőri a fejét éjszakaiknak e zord tolvaja. A Black and White-ban Molyneux visszatér kedvenc témájához: Isteni játszó velünk. A játék akár az Edenkertben is játszódhatna, hiszen egy tökéletes, boldog, nyugodt világba csöppentünk, amelyet egy borzalmas esemény dől fel: a megérkezésünk. A játékban egy varázsló szerepét alakítjuk, akinek első feladata, hogy az Edenkertet benépesítő emberek közül minél többet áttérítsünk a hitünkre. Ha hithű követőkké válnak, akkor odarendelhetjük őket kastélyunkhoz, ahol nevéket zengve törzsi rituálékot mutatnak be tiszteletünkre. Az egy kastélyunk körül táncolnak életenergiát (mana-szerűséget) termelnek, és ez lesz az alapja a későbbiekben különböző varázslatainknak.

Az emberek egy csoport, egymástól roppant különböző tulajdonságokkal rendelkező törzseket alkotnak (szám szerint nyolcat), amelyeket különböző történelmi népekőrül neveztek el (indióknak, tibetiek, aztékok, japánok, görögök stb.). Ez még nem lenne különösebben nagy csoda, az viszont már igen, hogy a törzsek minden egyes tagja teljesen önálló egyéniséggel rendelkezik, például nemcsak a földet dolgoztat, hanem néhanapján szerelmes lesz, vagy éppen táj a fajta. Molyneux-ék azt ígérik, hogy legalább 5.000 (ötezer!) ilyen karakter lesz a játékban, és mindegyiknél körülbelül 200 különböző tulajdonság határozza meg az egyéniséget. Ennek függvényében végzi napi teendőit, reagál a különféle eseményekre, és nem utolsósorban vezérerre – vagyis ránk. A törzshöz való tartozás egyébként meghatározza majd azt is, hogy milyen típusú életenergia termelésében jeleskedik a követőink: a görögök például a civilizizációt fejlesztő magjuktól jeleskednek, úgy mint például a gyógyítás vagy a felderítés, a kozmók a harci varázslatokban verhetetlenekek, míg az indiánok az időjárás megváltoztatásában, illetve a felsőbb hatalmakkal való társalgásban nagyok. Természetesen egy nagy rakás varázslathoz lesz szerencsénk, és ahhoz a megököntötő tényhez, hogy a játék folyamatosan teszteli a különféle varázslataink használatát (illetve nem-használatát, természet az, hogyjuk meghalni az egyik követőnk, ahelyett, hogy gyógyítanánk rajta), és ebből elődönti, hogy mennyire jó vagy gonosz varázslók vagyunk. A legnagyobb poén, hogy ennek függvényében változik az egész környezetünk is: egy-egy gonoszabb varázslónál például elsőtől minden, és kastélyunk Drakula várához kezd hasonlatossá válni. A másik mósás dolog, hogy az Atyaisten és a Nagy Varázsló szerepe mellé egy harmadikat is kapunk: a kedves papát. Lesz ugyanis egy bohókás gyermekünk, aki mindenféle huncutságokat csinál, míg fel nő (itt a fel szó szoros értelmében értendő, mert idővel akóra lesz, hogy egyetlen lábával eltaposhat egy egész felut). Őt is dicséretüljük, illetve megfenyígethetjük, aszerint mit csinál, és felnötteé válva különféle hasznos dolgokat csinálhatunk vele (pl. megtaníthatjuk neki a varázslatainkat). Ez harcban majd jól jön. Igen, harcban, mert természetesen nem vagyunk egyedül: konkurens varázslók próbálják kiépitni saját hatalmi bázisukat és ha mágius csatában összecsapunk velük, óvítámk cikázunk az égen, és így reng a föld, hogy kieszik a 3D-kártya a gépből. Nyálcsorgatónak ennyi talán elég islesz. Sajnos a játék megjelenése még arébb van: egyelőre kábé a játék fele van kész, és a jövő év nyarára ígéri a befejezést. Csak ne-hogy ezt is négy évig húzzák, mint a Dungeon Keepert...



E3 A hónap bombameglepetése volt az a hír, hogy szegény Virgin elvesztette kedvenc aranytojást tojó tyúkjának, a LucasArts játékeinek terjesztési jogát. LúkácsMűvészimk azért döntöttek eme drasztikus lépés mellett, mert a tulaj-

donos Viacom Media eladta a Virgin kiadó részlegét. Természetesen azonnal akad számos önjelölt utód is, amelyek közül a két legesélyesebb a piac két másik óriása: az Electronic Arts és az Activision.

Giants (Interplay)

Az MDK révén méltán elhíresült Shiny csapatából még az MDK fejlesztése alatt kivált hat fiókó, hogy az MDK alapján nyugvó, de attól azért lényegesen különböző akciójátékot csináljanak. Az akciójáték persze itt merőben prózai megfogalmazás, hiszen a Giantsban bőven lesznek ugyan lövöldözős részek (Quake-szerűen saját szemszögből és külső nézetből lá a Tomb Raider is), de számos



stratégiai elem is helyet fog kapni benne. A történet arról szól, hogy a csendesen éldegélő Kabuto, a magányos írás egy szép napon arra lesz figyelmes, hogy a szigetén egymással támadtak az úrbéli Meccarnok és a tündérszerű Reaperek, és a teljes hatalomra törek. A három különböző fajta merőben más tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, és természetesen bármelyik szerepében játszhatjuk a játékot. Minden fajtnak megvannak a maga saját találmányai, fegyverei,

azaz sajátos harcmodora. A fejlesztők 30-40 szintet ígérnek, amelyeken előre haladva folyamatosan fejlődik az ellenfeleket irányító AI, de fejlődik természetesen a képekbeli karakterünk is. Mint a képekbeli rokkant kiderülhet, a Giantsot kizárólag a 3D-kártyák tulajdonságai fogják élvezni, de azoknak aztán nem kéthetnapnyi látványban lesz részük. A megjelenés várhatóan a jövő év márciusában esedékes.

Duke Nukem Forever (3D Realms)

Gondolom egy ilyen nevű játékot és főhősét nem kell különösebben bemutatni, hiszen már a negyedik Duke Nukem-játék lesz, amelyben Duke Nukem saját, különbejáratú ellenfele, dr. Proton elfoglalja az Area 51-et, huncutságokat követ el Las Vegas városával, és ráadásul egy úrhajó segítségével idegen lényeket toboroz magánhadsergébe. A feladatot roppant meglepő lesz: izomagyú főhősünkkel "kiirtani a sok moszkos rohadékok" (©KreTén). A 3D Realmsnél már egy új ideje szenvedtek az eredetileg Quake2-engine-re alapozott cuccal, és most az mindenképpen új híreket számít, hogy az új Duke ugyanazt az engine-t fogja használni, mint a 3. oldalon bemutatásra kerülő Unreal. Hogy az mit tud, az tehát hamarosan kiderül, a lényeg az, hogy már minimális konfigurációkét is egy 32 Megával megszékelte 1666-ra vauyik, de egyébként MMX-és PentiumIII-technológiára lett optimalizálva. Meg persze elsősorban 3D-kártyára, azon belül is Voodoo2-re (OpenGL-t és D3D-t támogat) így tehát egy félmillió forintos gé-



pen majd viszonylag élvezhető is lesz. A fegyverekből egyelőre a pisztoly, a shotgun és a rocket launcher a biztos, valamint az, hogy a szerzők minden egyes fegyvernél valami egyedül óhajtottak (a shotgun például a kommandókhöz hasonlóan lézérrel is fel lesz szerelve). A várható megjelenés a jövő év első negyede.

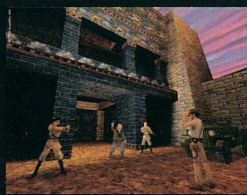


E3 Az E3-on az Electronic Arts már bemutatott pár promóciós anyagot a Dungeon Keeper készülő második részéből. Egyelőre annyit lehet tudni róla, hogy poligonokkal váltják fel a sprite-okat, lesz egy 16 új hős és

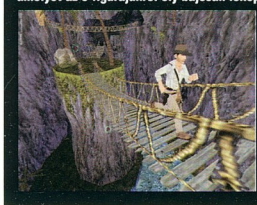
szörny, néhány új szoba és csapatpáncs, valamint teljes 3D-támogatás. Screenshot ugyan még nincs belőle, de azt állítják, hogy a karácsonyi bevásárlás idején már a boltokban lesz az új rész.

Indiana Jones and the Infernal Machine (LucasArts)

Nna, egy újabb kedves ismerős, aki Lucasék áldott kezei által feleled halottaiból: Indy professzor hamarosan visszatér hozzánk. Eddig ugyebár rendszerint a gonosz náciáknak tört igen nagy mennyiségű borsot az orra alá – most egy teljesen új szerepkörben mutatkozik be, mert a hidegháború kezdetén (1947-ban) játszódó történetben a szovjet titkosszolgálatokkal gyűlik meg a baja, akik Babel ősi tornyát keresgélik. A képekre pillantva mindenki stíluszerű kiáltást hallhat: Yikes! Hiszen ez egy Tomb Raider-Klón! Az bizony. Indy mesterrel egy rakás egzotikus helyszín (Babilon romjai, Afganisztán hegyei, aztek piramisok) külső és belső helyszínein körkálva kell megállítanunk a kommunista hordákat. A változatos mozgások (kúszás, mászás, ugrás, úszás, lengés) mellett természetes fontos szerep jut a jó öreg borkörbácsának is. Úgy látszik, Lucasék megpróbálnak valamit visszacszerelni abból a piaci sikerből, amelyet az 0 figurájukról oly bájosan lekoppintott Lara baba beszélt az utóbbi



másfél évben. Elég fonák egy helyzet. Kellemetlen hír, hogy a játék már csak 3D-kártyával fog futni. A megjelenés az év utolsó negyedében várható, és reménykedjünk benne, hogy Lucasék most is hozzák szokásos formájukat, és nem csak egy klónnal próbálják kiszűrni a szemünket. Meg abban is, hogy nem az Aqua nevű terrorbrigád Calling Dr. Jones című tévéedése lesz a zenéje...



World Air Power (EA/Jane's)

A Jane's-nél sem kotleznak túl sokáig a babérjaikon a dolgozók, mert mielőtt befejeznék egy új művet, rögtön hozzá is fognak két-három újabb szimulátorhoz. A múlt-kori számunk híreiből bemutatott Fighter Legends-szel párhuzamosan készül a World Air Power: IAF is. Az IAF az Israeli Air Force nevet takarja, követezőképp a világ egyik legkiválóbbnak tartott légierőjében rendszeresített hét típust repülhetjük vele. Ezek jobbra jeni gépek módosított változatai (F-16D, F-15 2000, Phantom 2000), de van egyek saját kreatív is, mint mondjuk a módosított Mirage-licenc alapján gyártott Kfir. A környezet már magában hordozza a küldetés helyszínét is – kütdomóság, hogy abban a térségben Izrael államnak rendkívül sok rajongója akad. A 6 campaignből három történelmi, három pedig elméleti, és ezekben összesen 42 küldetést repülhetünk a környék meglehetősen változatos terep (tenger, sivatag és hegyeségek) felett. Ennek precizitására és



részletességére jellemző lehet, hogy katonai műholdak felvételei alapján, méretarányosan dolgozták fel az egész térséget. Természetesen megvan az elmaradhatatlan multiplayer opció is, szemtel szemben, kooperatív illetve csapat a csapat ellen opciókkal. A megjelenést illetően egyelőre még nincs pontos információ.

Tomb Raider III (Eidos/Core Design)

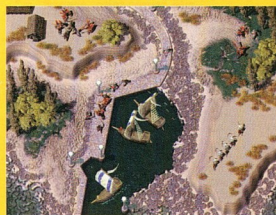
Az E3-on az Eidos természetesen most is mindent megtett, hogy ne-hogy egy pillanatra is lankadjon a lelkesedés első számú virtuális sztárja iránt, így tehát a kiállítás fénypontja volt, amikor hivatalosan is bejelentették, hogy idén karácsonykor sem maradtak Lara nélkül, mert jön a harmadik rész. A Core-fik már vagy hét hónapja megbeszélve dolgoznak rajta, és főleg már kézen is vannak vele. Az új részben természetesen megint saját magukat kell felülmúlniuk, így tehát az eddigiekénél is több és hosszabb pályákat ígérnek. Újdonság lesz, hogy jóval több lesz a külső helyszín (lesz például egy üldözésszerűen a londoni házatekőn), de a legnagyobb figyelmet a grafika csinosításására helyezik. Ennek köszönhetően az új epizód már csak és kizárólag 3D-kártyával fog menni, viszont bevetésre kerül az összes elképzelhető speciális látványeffekt, amit földi halandó kitalálhat, különös tekintettel a vízzel kapcsolatos effektekre). Az engine teljesen új megvilágítási és árnyékolási rendszert kapott, minek köszönhetően a játék jóval sötétebb lesz, mint elődje, továbbá a fény kü-



lön szerepet kap a feladatok megoldásában. Kicsit iresnek tartották a szerzők a környezetet is, és most megtörtötték mindenféle új állatkával és persze rosszcsonttal is. Nagy szerepet játszanak majd az időjárás tényezők, a hóban pedig természetesen látszani fognak Lara nyomai. Új ötlet volt, hogy egy állati viselkedésűtátd bevonásával készítették AI-t a ránk rontó ragadozóknak. Végeztül Vári Zoli elms megfigyelése: a Lara bízában levő két kis huncut is mintha jóval nagyobb lenne az előző részben viselnél...

Total Annihilation: Kingdoms (GT Interactive/Cavedog)

Abban talán még a legkritikusabb C&C-rajongók is egyetértenek velem, hogy a Total Annihilation a maga kis 65e színű SVGA-jával, kiváló irányítási rendszerével lényegesen felülmúlta a Red Alert-et, és talán a mai napig kategóriájának egyik legremekesebb darabja. Így tehát kellemsen hat majd az a hír, hogy jön a továbbfejlesztett változata, amelyben az engine teljes 3D-támogatást kapott, és az egész történetet egy középkori fantasy műlőbe helyezték. Ennek megfelelően a főszereplő "fajok" négy elemeltől, azaz a Föld, a Levegő, a Tűz és a Víz szféréjében fognak tündökölni. Egyik részük szokás szerint Jü, a másik pedig természetesen Gonosz, és magától értetődően minden fél teljesen más csapatokkal és stratégiával fog harcolni. Magától értetődően a csapatok sem XXX. századi technológiákat idéznek: vitorlás gályákról partra szálló páncélos lovagok fojgák



lyos palloisakkal csépelni a zombikat és a mágusokat, és nem rakéttákkal lövöldöznek egymásra, hanem varázslatokkal, amelyek használatát meghatározza, hogy melyik elemet követik. Igéretesen hangzik a dolog, mert ha még jobb lesz, mint az elődje, akkor minden real time-őrült kedvencévé válhat. A megjelenés valószínűleg a jövő év elején.

✎ Hamarosan Starcraft-kiegészítőnek írvendhetnek a real time-stratégé. Az Insurrection címet viselő kiegészítő egy rakás új pályra lesz és az az Aetech Media készíti, aki a WarcraftII-höz az Armory add ont

✎ Leendő MÁV-alkalmazottak figyelem! Újraéledt Sid Meier klasszikusa, a Railroad Tycoon, amelynek második, teljesen 3D rásztét egy PopTop nevű társaság készíti. További részletek hamarosan.

✎ Újabb X-COM-játék (Alliance) készítésébe fogtak a Microprose-nál, ami előre láthatólag a jövő év végére realizálódik. Semmi kéz nem lesz az eddigi X-COM-akhoz. Iévván a menápság igen népszerű Unreal-engine-re épül.

✎ A Froggerhez hasonlóan újabb öslény lényet féz feljelen 3D-környezetben a Hasbro, nevezetesen a Contipedia. Tudjátok, az a kukac, ami folyamatokban megvél előre, és a káposztákkal fellegelve egyre hosszabb lesz.

Star Wars: Rogue Squadron / Behind Magic

(LucasArts)

Szinte már természetes, hogy lasan már nem múlik el úgy egy hónap, hogy ne érkezzon hír arról, hogy a Lucasarts már megint egy Star Wars-játékot kotyvaszt valahol kaliforniai boszorkánykórháza legmélyén. Kommentár ehhez nem szükséges ('addig üsd a vasat, amíg meleg' - csak ez a vas már két évtizede egyfolytában meleg!). Ez másoknál esetleg idővel kezdene kissé unalmasná válni, de ezek a fickók valahogy akkor sem tudnak rossz játékot csinálni, ha minden erejükkel arra koncentrálnak. (Leszámítva a Masters of Teras Kasi nevű verekedős rettene-t, de szerencsére azt csak PlayStationon adták ki, a PC-sek illúziót nem rombolták vele.) Hogy az érdege csinálják...? Mindegy. Legújabb Rogue Squadron nevezetű akciójátékukban körülbelül ugyanazt a stílust követik, mint



amit a Shadows of the Empire-hoz találtak ki (annak is elsősorban a repülősszerepekre kell gondolni.) Az időpont kábé a film első két része közé eső időszak, főhőse pedig az a tucantyi Lázadó-pilóta, akik Luke Skywalker és Wedge Antilles vezérletével sikeres támadást intéztek a Halálcsillag ellen. A Birodalom momentán épp visszavágni készül, és a mi feladatunk az, hogy a levegőtől feltartoztas-



uk a harcdeztől birodalmi csapatok támadásait. A nyilván már unalomig ismert X-Wing, Y-Wing és A-Wing vadászgépeken kívül repülhetünk még homokszárra és légi robovóval is. A küldetések között megtalálhatók lesznek a légi és földi célpontok elleni támadások egyaránt, célját tekintve repülhetünk légiharcot, alacsony támadást, kísérő feladatot vagy éppen indíthatunk mentőakciókat. Az utóbbinál például az a feladat, hogy kiszabadítsuk a Kessel bolygón foglyul ejtett csapatokat: először meg kell találnunk a börtönt, kiszabadítani a foglyokat, majd az AT-AT-k, AT-ST-k és Tie Fighterrek támadásával fedezni a csapatokat elszállító hajókat. A helyszínek roppant változatosak, szinte minden bolygón teljesen más környezetben zajlik a bevetés. Nem véletlenül használtottam fentebb a Rogue Squadron Shadows of the Empire-hoz: természetesen ez is kizárólag 3D-kártyára készült, de az előzetes képek bizonyítják, hogy ez aztán igyekeztek minél jobban kihasználni.

Star Wars-rajongóknak jó hír, hogy készült a Behind the Magic is, ami nem igazán új, sokkal inkább a Star Wars-universumot szórótűl-börtöstől feldolgozó multimédia CD. A téma iránt érdeklődő ebben aztán majd megtalálhat minden apróságot, mi szeme-szája ingere: részletesen fel van sorolva a galaxisz bennepesítő összes fajta, csoport, a fontosabb karakterekről pedig természetesen részletes életrajzot is olvashatunk. Technikai érdeklődésűek megtalálják minden rendű és rangú ketyere leírását és használatát, de akár körbe is sétálhatnak a Millennium Falconban. Filmőrültek kapnak egy előzetest a készülő legelső részből, de akár be is tekinthetnek a filmkészítés műhelylitykaiba is.

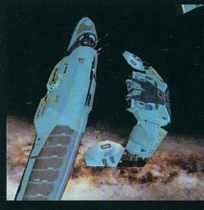


☞ A Looking Glass több kellemes bejelentéssel is szolgált az E3 alkalmával: egyrészt csinálják a Flight Unlimited III-at, továbbá a System Shock 2-n is nagyon dolgoznak, amelyet egy sci-fi RPG-nek szánnak.

☞ Ronalddon ugyan nem termett túl sok babér ezen a v-b-n, de ez nem akadályozta meg a francia Infogamest, hogy őt szerződtessekné futballal foglalkozó, gyermekeknek készülő CD-sorozatuk főszereplőjének.

Homeworld (Sierra/Relic)

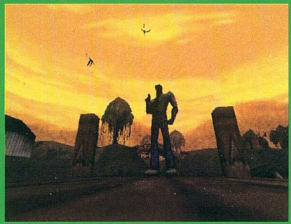
Igencsak nagy fába vágták a fejszéküket a Relicnél, amikor a Homeworld című játékukban megpróbálták ötvözni az X-Wing vs. Tie Fighterhez vagy I-Warhoz hasonló 3D Űrhajós játékok stílusát a real time stratégiákkal. A történet szerint egy csatahajókból, rombolókból és vadászgépekből álló űrlotta telepelésre alkalmas bolygót keres a galaxisban. Mivel momentán minden hely foglalt, könyvtelenek a honfoglalást drasztikus eszközökkel végrehozhatni. A világ első ténylegesen 3D stratégiai játékaiban tevékenységünk két részre osztható: egyrészt a különböző formációkba rendezhető kötelékeinket kommandórozva le kell küzdenünk az ellenséges gépeket; másrészt pedig az új gépek építéséhez szükséges nyersanyagot kell előteremtünk az aszteroidákról. Természetesen a bányász egységeket meg is kell védelmeznünk a támadások ellen, de még egy csomó egyéb taktikai elem is a rendelkezésünkre áll: felderítőket küldhetünk az ismeretlen területekre, szondákat követhetjük az ellenfél csapatainak



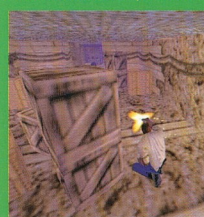
mozgását, aknamezőket fektethetünk, és tulajdonképpen minden lehetőség megtalálható, ami egy C&C-klonba csak belefér (a 14 küldetést átvezető FMV-videók is) - és mindez tökéletes és gyönyörű 3D-ben. A 3D-kártya persze alapvető követelmény. Mivel az ötlet elég impresszív, biztosan vehetjük, hogy egy ismertetővel visszatérünk rá a decemberi megjelenés után.

Shadowman (Acclaim/Iguana)

Az Acclaim lassan kezd magához tért tavalyi mélyrepatálásából. A Forsaken hatalmas siker volt az egész világon, a Turok 2 is valószínűleg szépen hoz majd a konyhára, és most itt jön egy újabb képregényfigurán alapuló játékuk - az Arnyember. A Resident Evilhez hasonló pszichohorrorban egy Mike Le Roi nevű figurát alakítunk, aki minden percét élőhalott sorozatgyilkosok és egyéb pszichopáták hajkurázsására fordítja. A hajszát két dimenzióban zajlik, mert a különféle voodoo varázslatok valamint egy titokzatos maszk segítségével Mike a valóságból át tud lépni a Deadside-ra, ahol Arnyemberré változik és hagyományosan illetve feketé mágiával átitatott gyeverekkel szállhat harcba a rá törő rajongóival. Mike mester egy csomó speciális mozgás: ismer, továbbá megvan az adottsága, hogy azokat kombinálja és egyeztesse hajtsa végre. A Resident Evil hasonlat nemcsak a témára, de a általában a kivételre is tökéletesen ráillik: a



játék ugyanis nem kizárólag az élőhottak lemezszállítására szakszodott akció - nagyon érdekes benne a kaland szál is, ráadásul a történet abszolút nem lineáris. A grafikai megoldás természetesen magával hozza a 3D-kártya igényét is. Igéretes próbálkozásnak tűnik, de lehet, hogy balszerencsés lesz, ha majdsonn együtt jelenik meg a Resident Evil 2-vel az ősz folyamán.



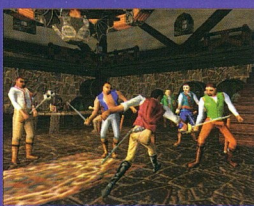
játék ugyanis nem kizárólag az élőhottak lemezszállítására szakszodott akció - nagyon érdekes benne a kaland szál is, ráadásul a történet abszolút nem lineáris. A grafikai megoldás természetesen magával hozza a 3D-kártya igényét is. Igéretes próbálkozásnak tűnik, de lehet, hogy balszerencsés lesz, ha majdsonn együtt jelenik meg a Resident Evil 2-vel az ősz folyamán.

☞ A Redneck-elkövető Xatrixnak annyira megtetszett a The Reckoning-kiegészítő készítése közben a Quakell-engine, hogy gyorsan meg is vették a licenct, és már ki is találták, hogy a századunk harmincas éveinek Ameriká-

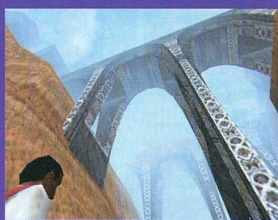
jában játszódó játékot gyártanak vele. A munkácim egyelőre Kingpin, és természetesen jópofa gengszterek lövik halomra egymást benne. Érdekes, nem kizárólag Unreal-engine-t vásárolnunk denki.

Redguard (Virgin/Bethesda)

Érdekes dologgal próbálkozik a Bethesda Softworks, amikor a Redguard-dal folytatja az Elder Scrolls-univerzumban játszódó sorozatát, amiből a legutóbbi Battlespire nevű Hexen-utánzatok meglehetősen haloványra sikeredtek. Most megint stílust (sőt: stílusokat) váltanak, mert új akció/kalandjátékukban Resident Evil-féle harmadik személy nézetű lebegő kamerát alkalmaznak.

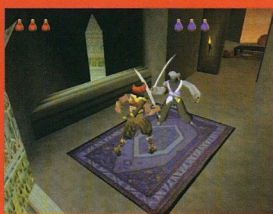


A történetben Cyrus, a Redguard szövetség kereskedőjét alakítjuk, aki elveszett kishűgát keresgéli Stros M'Kai szigetén. A sziget tele van bűz kalózzal, helyi politikusokkal, meg mindenféle szedett-vedett népséggel, akikkel egytől egyjéig hosszas csevegéseket bonyolíthatunk. Ha ez némi nézeteltéréshez vezetne, akkor villámgyorsan kiröppennek a hüvelyükből a kardok, és véres párvíadal veszi kezdetét. A szerzők szerint olyan programot gyártottak, amit lehetetlen egyetlen kategóriába besorolni, mert minden stílusból nagyon sok van benne, de ezt a kutyulékot nagyon elegáns formában találják majd a publikum elé. Állításukban lehet valami részgazság, ugyanis a kaland szál megoldásán kívül a sikerhez ugyanolyan jól kell szerepelnünk az ugrálós ügyességi részekben és persze főleg a párhajokban is. A játék minden Voodoo-báziús 3Dfx-kártyát támogatni fog, és az utolsó negyedében várható a megjelenése.



Prince of Persia 3D (Red Orb)

Manapság frankón kezdnek ötletihányban szenvedni a fejlesztők. Ezen a gondon aztán ki-ki úgy segít, ahogy tud: van aki lemásol egy éppen sikeres játékot; van aki megvesz egy enginet, hogy abból hozzon össze valami "újat"; és van olyan is, aki egy patinás, régi játékot próbál a manapság divó grafikai igényekhez, lehetőségekhez igazítani. Nem tudom, hogy sokan vannak-e, akik még emlékeznek az első POP-ra, még valamikor a nyolcvanas évekből – én például nem, de a POP2-re már annál inkább, mert azzal rettenetesen sokat játszottam! A játékunk ANYYIRA jó volt a hangulata, hogy szinte csoda, a szereplők animációját pedig akár Disney mester is megirigyelhetné volna. Adott volt egy arab fiú, aki a mesés Kelet városaiiban szaladgál, ugrál, hűzódzkodik a háztetőkön és az erkölyekben, miközben aprócska kardjával próbálja megvédeni magát az Erőegységzuka összes rátámadó negatív hősétől. Most ez a kis gyöngyszem is átvonul tal-



jes 3D-be a Red Orb és persze különféle kártyák jóvoltából. Ez ugyan az egész játéknak egy Kissé amolyan Tomb Raider-feelíngtet kölcsönöz, de ha ennek ellenére sikerül hozniuk ugyanazt a hangulatot, mint az előd, akkor tényleg lehet esélye ebben a nagy túlekedésben. Mindez kiderül majd valamikor a jövő év elején.



✎ A Destruction Derby révén jól ismert Reflections egy Carmageddon-szerű autós játékon dolgozik, amelyben hatalmas amerikai országúti cirkáló a főszereplő. Egyéb ötlet híján egyelőre Driver néven fut a projekt.

✎ Az Age of Empires II részének megjelenését elhalasztották a következő évre. Hogy azért ne maradjon üres kézzel a játékos, egy új mission disk jön ki az első részhez, négy új hadjárattal, új épületekkel és egységekkel.

Blood 2: The Chosen (GTI/Monolith)

"Jaj, de jó, végre egy Quake-klón – olyan rég volt már!" – kezdetének kicsit szkeptikusán, de szeretnőre a Blood 2 esetében nem csak egy szimla másolatról van szó. A Monolith már az első részben is elég szép sikert könyvelhetett el magának, ami köszönhető volt a játék sajátos szereplőinek, fegyvereinek és nem utolsósorban kiváló multiplayer opciójának. A fejlesztőknek volt vér a pucájukban, mert az új változathoz nem az

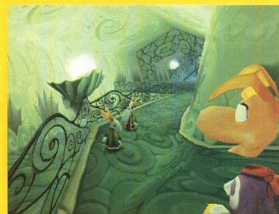


engine-vásárló kosarat szállítottak magukhoz, hanem irták maguknak egy olyan sajátot, ami a legjobban alkalmazkodó sajátos elképzeléseikhez. Itt mostanában már csak valami újdonsággal lehet valamit elérni, tehát kitalálták azt, hogy kicsit elvitték debilbe az egészet: minden egyes helyszínen annyi vér van, hogy az már egyszerűen neveléses. Az viszont már mindenképpen frankó újítás, hogy a játékos állíthatja a karaktere különféle képességeit (például a sebességét), módosíthatja a tárgyilistát, és így belepiszkálhat a dolgokba. Teljesen lecsérték a fegyverze-
relés is, az előzetes képekről az tűnik ki, hogy a régiék közül még mutatósba sem hagyták (bár végül is a nagyon súlyos voodoo-baba maradtott volna) – tehát a játékot mintha kicsérték volna. Hogy ez a sok újítás mennyire ment a játék rovására, majd kiderül a karácsonyi megjelenés után is – addig is célszerű lesz törőrongyokat beszerezni.

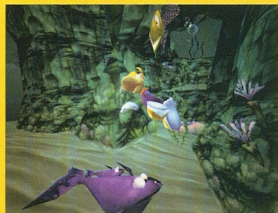


Rayman 2. (UbiSoft)

Természetesen azért a kevésbé bonyolult lelkivilággal rendelkező játékosokra is gondolt a piac, akik nem óhajtának percnként több hektoliter vért látni a képernyőn. A Rayman első része igen szép sikert könyvelhetett el magának a platformjátékok mezonyében, úgy 2-3 évvel ezelőtt (a Rayman Gold nemkülönben). Hamarosan megérkezik a folytatás, amelyre nem igazán fognak ráismerni az egykori Rayman-rajongók, ugyanis a játék kivételése most már teljesen átköltözött 3D-be. A történetben az lesz a feladatunk, hogy kiszabadítsuk barátainkat egy intergalaktikus állatkertből, ahol ronda és gonosz robotok fogvatartják őket. A mese hangulatához a szerzők egy elképesztően jól illő, szürreális környezetet teremtettek, amelynek láttán nyugodtan elbújhatnak a kategória olyan nagygyű, mint mondjuk a Croc. Ugyanez vonatkozik a bájosan debil főhősre, "mágikus" fegyvereire, és nemkülönben a szövetségesként mellé szedődők



népes tábora. A hatalmas karakterek animációjához és a csodás látvány előállításához persze azért nem árt majd venni egy 3D-kártyát. Egyébként jellemző a minőségére, hogy a UbiSoft a Rayman 2 segítségével akarja igazán megvetni magát a Nintendo64-piacon is, ahol azért kisebb nagyobb a kínálat ebből a stíusból. A megjelenés karácsonyra várható.



✎ Az Iguana közlése szerint a Turok 2 része már nem csak magányos farkasoknak szolgál szórakozással: lesz benne deathmatch stílusú multiplayer-opció is, amit Interneten keresztül akár 16 dinóvadász is nyomhat.

✎ Az Activision újabb Quakell-kiegészítő jelentkezik hamarosan. A Ground Zeroet ugyanaz a Rogue csapat készíti, aki az előzőhöz a Dissolution of Eternity is, új szint, új fegyverek és extrák várhatóak.

Egy lenge ruházatu hölgyike csapatdakkal telli labirintusokban barangol és kincsek után kutat – hát ez csakis a Tomb Raider lehet! Vagy mégsem? Hát majdnem... Amikor anno a Tomb Raiderról (az elsősről!) még csak közsa hírek keringtek, egyes külföldi lapok egy emlegettek a megérkezést, hogy egy külső szemzőből játszható akció/alandjáték lesz, amelyon Deathtrap Dungeon-szerű stílusban. Akkor még senki nem gondolta volna, hogy a Tomb Raidernek már a második része is több hónapja kinn lesz a piacon, mire a Deathtrap Dungeon végre megjelenik. Így állt elő az a különös helyzet, hogy most már a Deathtrap Dungeonra mondhatjuk azt, hogy Tomb Raider-klón.



Gyere cipő, hamm, bekapak!



A két kardos menyecske még hagyján, mint a varázslat is mutatja, a fő vesztő a sarkokban leselkedik



ROKONI KAPCSOLATOK

A két játék között – mi tagadás – valóban nagyon sok a hasonlóság. Az egyik választható szereplő itt is egy roppant kellemes domborzatú viszonyoknál rendelkező, harcias amazon, és az akció itt is "harmaidő személyi", azaz követő nézetből láthatjuk. A kamera egyes eseményeknél eltávolodik, sőt, néha teljesen el is szakad a szereplőtől, így kölcsönözve az egésznek mintegy filmszerű hatást. (Például egy zört kaput feszegatve a gép a nézőpont eltávolításával esetleg megmutathatja, hogy ugyan merre is kellene a kulcsot keresnünk.) Lara baba kalandjaihoz hasonlóan itt is többnyire zárt, fedett folyosókon zajlik az akció, s a feladatok is hasonlóak, azaz – attól függetlenül, hogy a változa-



EGY FANTÁZIAVILÁG

A felsorolt hasonlóságok ellenére azonban mégis azt kell mondanunk, hogy a Deathtrap Dungeon nem egészen tekinthető "csak" egy Tomb Raider utánzatnak. A legfőbb különbség, hogy a játék egy teljesen más világban játszódik, minek folytán merőben más atmoszféra vesz minket körül. A tetszetős, néha igen humoros intro-animáció remekül felkészíti a játékost arra, hogy mi várható. A történet egy Fang nevű, központi városkában játszódik, melynek örült urasága egy gyilkos csapatdakkal telli kastélyt építtetett. A Deathtrap Dungeonba csakis az lép be, akinek végképp elment az esze, vagy aki elég hűtör ahhoz, hogy farkasszem nézzen a halálra. Ed-dig még senkinek sem sikerült keresztüljutnia a

labirintusokon, de minthogy a leendő győztest mesés gazdagság várja, mindig akadnak jelentkezők. Egy ilyen kalandor útját követi nyomon az intro is: szegény lovagunk az egyik folyosón egy csokt találjut egy nyílzáporon, máris egy szemtelő tőrre mártja meg benne a vassvilláját. Üldözőbe veszi a rusnya teremtményt, de aztán őt közeli üldözőbe egy hatalmas fenevad... Eközben láthatjuk, hogy a közeli fogadóban hogyan készül fel a harcra a két főszereplőnk, a bájos Red Lotus (a feszes, zipzáras börtürcija kicsit furcsán hat a közpéteri környezetben) és a morcos tekintetű Chaidong. Aztán hirtelen nyílik az ajtó, és megjelenik az imént látott kalandorunk. Már-már azt íhetnénk, hogy sikerrel járt, ám abban a pillanatban előd, mint egy zsák – a hátában különféle barátságatlan eszközök egész arzenáljával. Az apró incidens szemlémát nem riasztja el hőseinket: haladéktalanul útra kelnek, hogy elhozzák a legendás sárkány, Morko a fejét...

Ian Livingstone neve valószínűleg ismerősen cseng sok fantasy-rajongónak: nos, a Deathtrap Dungeon világát szintén neki köszönhetjük. A fantasy műlőből adódóan a Deathtrap Dungeon rengeteg olyan vonással büszkélkedhet, amiket eddig leginkább az RPG-kben lehetett vizionálni, gondolok itt elsősorban a különböző fegyverekre, a varázslatokra, vagy hogy az elveszett életerőnket gyógyítalkal tudjuk pótolni. Az egész nagyon hasonló ahhoz, amit amon idején Amigán a Dungeon Masterben tapasztalhattunk – csakhogy a teljes három dimenzió miatt most minden sokkal valóságosabb.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

"Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménye!" – hangzik a szállóige a pokol kapuján, de ugyanez bizony a Deathtrap Dungeonban is megállja a helyét. Hogy nem kell minden reménnyel felhagynunk, az csak annak köszönhető, hogy a játékban menet zártben is menthetünk állást (a nagyobb pályaszakaszok után felbukkanó halálfejes fénynyaláboknál). Máskülönben soha az élet-

ben nem tudnánk végigévezni a kalandot, annyi kiszámíthatatlan veszély leselkedik ránk. Például meggyek az egyik folyosón, kinyitok egy kaput, mire sühögőkat hallani. Rosszat sejték, de már késő: hirtelen nyílveszők fúródnak ember mellkasába, aki persze menten holtan terül el a kövezeten. Némi játék után mondjuk annyi tapasztalattal gazdagodhatunk, hogy nem árt odafigyelni az

HALÁLDUNGEON



Soson vált szerencsén a Skorpia legyőzhen szillettekkel...

“intő” jelekre. Sokszor jelzés értékű, ha például valahol egy csontváz hever, de van ahol konkrétan, nyilak mutatnak rá bizonyos dolgokra. Nagyon jópofa egyébként, hogy – a nálunk lévő kréta segítségével – mi is megjelölhetünk helyeket.

A játék tervezői bőven gondoskodtak a különféle halálmegoldásokról, és szerencsére arról is, hogy a halá-

mászhathatunk fel, avagy lecsúszva egy párkányról másodpercekig zuhanhatunk, amíg végül szét nem loccsanunk a követzenen vagy az ott meredező karokon. Az összesen tíz helyszínnek már az elnevezése is jelzi, mennyire merülünk el a kalandban, és hogy milyen veszélyek várhatóak: Oromzat, Szédülés, Kőbánya, Cirkusz, Kas, Marangtorony,

A MOZGÁSTÉR

A középkori környezet teljesen más harcmódot feltételez, mint ahogy az a Tomb Raiderben megszokhattuk: többnyire csak kézfegyverekkel (karddal, kalapáccsal, baltával) tudunk az ellenségnek rontani. A horrorfilmes illő eszközök szinte horrorfilmes illő látványt produkálnak: vér fécöcsen a a falakra, repkednek a lenyisszantott vértágok. Az apró törpéket például egyetlen jól irányzott suhintással is lehet fejezni. Igen szórakoztató momentum, hogy a földre kerül ellenfeleket tovább lehet aprítani. A kardforgatásba szerencsére könnyű belejönni, mivel a gombkiosztás teljesen evidens. Ha oldalt akarunk suhintani, a támadás gombjával

együtt a balra irányt kell nyomni, ha szúrní akarunk, a jobbra irányt használjuk, ha a fejünk fölül akarunk indítani egy csapást, akkor az előre irányt, s ha végül védekezésre kényszerülünk, a hátra irányt a támadásokat. Vannak kombók is, de ezek előcsalása sem ördögösség: mindössze folyamatosan nyomva kell tartani a támadás gombját. A fegyverekkel kapcsolatban egyébként előre figyelmeztetnek mindenkit: a varázslatokhoz hasonlóan az igazán különleges fegyverek sajnos hamar amortizálódnak, azaz idővel elfogynak. Hogy csak egy példát említsék: a mérgezett kard roppant hatásos gyilkol, de sajna a mé-

reg egy idő után lekopik. Az elhasználódás egyébként még inkább vonatkozik a löfegyverekre és a robbanóanyagokra, amelyek a tárgylistánk második csoportját képezik.

Mint minden valamire való dungeonból, természetesen ennek a játéknak a labirintusai-ból sem hiányoznak a kincsesládák, amelyek valójában nem is kincseket, hanem annál sokkal értékesebb dolgokat tartalmaznak: varázslatokat. Hasonlóan a fegyverekhez, a varázslatoknak is egy külön listája van, és egy külön gombbal vehetjük majd igénybe őket. (A listák közül az F1-F4 gombokkal válogathatunk, a tárgyakat pedig a megfelelő számbillentyűkkel jelölhetjük ki.) Hogy mi van éppen ki-



CSAPDÁK AZ ALAGSORBAN

DEATHTRAP DUNGEON

Vigyázat, omlásveszély!



lunk mindig elég meghökéltető legyen. A tüzes csapdák hatására például egyszerre széné égünk, de a “si-ma” agyonveretetésnél is igen mókás, amint az emberünk holtteste alatt egy vörös töcsa képződik. Frankó az is, ahogy harc közben mindenféle horzsolásokat szerelhetünk be: így mindig jól láthatjuk, mikor vagyunk már dögvőráson – mert az apró életerő-kijelzőt nagytóval kell keresni a bal felső sarokban.

A dungeonok elképesztő méretűek, és sokszor nem is csak a kiterjedésüket tekintve, hanem a mélységüket illetően is. Irtozatos magasságokba

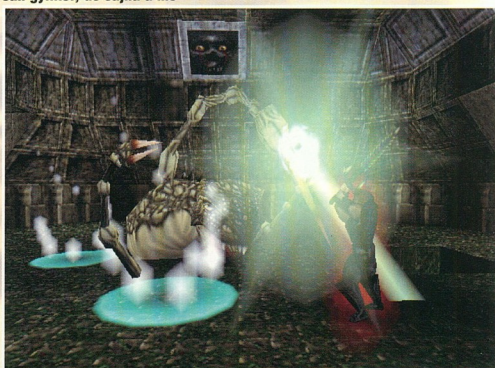
Csatorna, Pokol, Inverzió, és végül Sárkány. Az ellenfelek sokszínűsége elképesztő, minden jelentősebb szakasz után mindig valami új veszedelem leselkedik ránk: törpék, kígyótestű nők, amazonok, minotaurosok, gölemek, patkányemberek és még sorolhatnám tovább – mire elérünk Melkorhoz, több mint 50 fajta ellenfelet, illetve szörnyet számlálhatunk össze. (Közük néhány igen veszedelmes nagyfőnökkel.) Ráadásul majdnem mindegyikük ellen más-más küzdőtechnika szükséges. Jó ötlet, hogy lehet taktikázni is: a számunkra fenntartott csapdákat könnyen a szörnyek ellen fordíthatjuk. Az első pályán például az egyik helyen több ront ork egyszerre ránk, akiket könnyen elintézhetünk úgy, ha a prések alá csaljuk őket; vagy később a minotaurosoknál nem árt gyorsnak lenni, mert csak egy idő után engedik ki őket. Az ellenfelek intelligenciája is érdemel néhány szót: képesek arra, hogy tanuljanak tőlünk. Ha például egyazon csapást ismételtgetjük, egy okosabb teremtmény megtanulja, és sikkerrel próbálhat kitérni előle; ha pedig kitarított kardunkkal túl sokáig védjük magunkat, akkor ellenfelünk hirtelen úgy dönthet, hogy taktikát változtat, és egy baráti hasbaszúrással próbálkozik.



Ekkora patkányhoz talán még kevés is lesz egy ilyen bazi nagy kalapács



Red Lotusnak elég néhány rügás a zöld Martensszel, és máris eltűnik minden bája



Az állatvilág túlméretezett képviselőivel lépten-nyomon egy rakás problémánk lesz

választva, azt a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, mellette pedig azt, hogy még mennyi van az adott mágiából. A varázslatok egy része – mint például a tűzgolyó – hagyományosan mondható, ám van néhány egészen extrém ötlet is, mint mondjuk a Warpig, ami egy dinamitokkal megrakott dísznő jelent, aki a legközelebbi élőlényig ugrál a rakományával. (Nevezett "élőlénynek" egyébként megfelelünk neki mi is, tehát csinálni kell banni vele!) Egyesek szerint a játék egyik legnagyobb hibája, hogy szinte lehetetlenség a varázslatok pontosan célozni – és ebben bizony van valami. A harmadik személyű nézet miatt nagyon hiányzik az automatikus célzás, ami már csak azért sem lett volna olyan túlzottan rossz ötlet, mert a varázslatokkal igen szűken mérk. A varázslatok megtartása érdekében tehát ajánlatos sűrűn menteni, mert ha újramezünk egy pályát, a nullá-

mérgezés mértékét. Ha ilyenkor nincs nálunk ellenszérum, az életerőnk bizony másodpercek alatt teljesen elfogy. Lara Croftnak mennyivel könnyebb volt a dolga! – fogalmazódhat meg bennünk a gondolat, ami arra vezethető vissza, hogy az irányítás sajnos némileg elmarad a Tomb Raiderben már megszokott színvonalról, viszont az akadályok legalább olyan nehezek. Nincs például oldalirányú ugrás, nincs megkapaszkodás, nincs függeszakda mászás, s ha hősünkkel óvatosan lépkedünk, akkor is nyugodtan lesétál a platformokról, akár egyenesen a halált jelentő karokba. Furcsa az is, hogy egy magasabb falra csakis akkor mászik fel, ha az ugrással

együtt nem nyomunk semmilyen irányt (még az előre irányt sem). Az ugralós részek tehát az irányítás miatt jóval nehezebbek, még annak ellenére is, hogy a felsorolt hiányosságokat egy idő után megszokhatjuk.

AZ OPCIÓK

A játék készítői sokat adtak arra, hogy a program ne csak az "erőműveken" fusson jól: a setup menüben egy csomó mindenben lehet állítani. Az opcióknak egyébként már csak a grafikai kivételése is olyan, hogy legalább egyszer érdemes elítogatnunk oda. Miközben jól hallható, hogy a menübe valamiféle kizókamrák közelében járunk, egy vértől csöpögő asztalról mindenféle emberi szervek közül választhatunk. Stílszerűen például egy alkoholban tartósított fülön ke-

resztül juthatunk a hanggal kapcsolatos beállításokhoz, mely helyen egy kinyitandó fekvő fickó jaggatásával állíthatjuk be az effektiket, egy zenék erősségét, az időmérővel szemben a szövegnyelvezéssel szabályozhatjuk. A setup képernyőről persze nem hiányoznak a megszokott opciók sem: tetszés szerint állíthatjuk a billentyűzetkiosztást (a kulcsoknál), és a gépünk képességeinek megfelelően módosíthatunk a grafikai paramétereken (a szemolyóknál). A játékot négyfajta felbontásban játszhatjuk, kezdve 320*200-tól egészen 1024*768-ig. A lassabb géppel rendelkezők változathatnak a textúrák részletességén is, és – ha szükség van rá – a képernyő méretét is csökkenthetik. Persze arra is van mód, hogy a gamma korrekción állítsunk, azaz világosítsunk egy kicsit. A hardveres opcióknál más irányítást is bekapcsolhatunk: ha van joystickünk, átválthatunk rá.

telemben – ez "nem egy Tomb Raider", ám minél több pályán jutunk túl, annál jobban nő a lelkesedésünk és nő a meggyőződésünk, hogy ez valóban nem egy Tomb Raider, hanem valami egészen más. Sok játékot ott rontanak el, hogy túlzottan nagy teljesítményt várnak el a játékostól, de szerencsére a Deathtrap Dungeonnál nem estek ebbe a hibába: minden csapda kikerülésére van valami ésszerű mód. Egyik szint sem egyszerű, de mindenhol van egy biztos megoldás, és ami a lényeg: ez a megoldás mindenhol más és más. Márpedig egy játéknál nyilván ez a hosszú élet tika! Akármennyit is kellett várniuk a Deathtrap Dungeon megjelenésére, rövid játék



Hősünk egyelőre még jobb húsban van ellentétlenül!

ről indulunk. (Ez vonatkozik a fegyverekre is.) A célzáshoz segítség lehet az időnkénti "belső" nézetre való átváltogatás, de mivel eközben elkerülünk az irányítás (pontosabban nézelődni lehet, csak mozgani nem), ez egy elég körülmé-

A csatornázási művek a legkülönbözőbb figurák fogadják szolgáltatása



nyes, majdhogynem használhatatlan eljárás.

A fegyverek és a varázslataink listája után a negyedik tárgycsoportban az italainkat, és az egyéb védelmező eszközeinket fogjuk találni. A gyógyító italokon kívül felvehetünk például pajzsot, ami ideiglenes védelmet nyújt, vagy találhatunk ellenszérumokat, amik a mérgezések ellen jók. Az őrisápok például mérgező lövedékeket köpködnek felénk – ha elfalánk bennünket, halálfejek mutatják a



A makkospuska már megvan, most már csak az irányzóknál kell a patkányemberhez igazítani!



Ha fő nincs, sárkány ellen meteszi a kard is

ott maradó nyílveszők. (Csak akkor tűnnek el, ha gyógyítjuk magunkat.) Ha pedig azt nézzük, hogy a játék mennyire használja ki a 3D-kártyák tudását, akkor a Deathtrap Dungeon – a különleges effektusok gyakori alkalmazásával – még le is pipálja a Tomb Raideret. A 3Dx kártya egyébként nem alapkövetelmény, de nélkülük sokkal gyöszöszöbb képet mutat a program. Ha viszont van, még a minimum követelményen is gyönyöröszösz a látvány. A Deathtrap Dungeon másik nagy pozitívuma maga a játékmenet: nagyon jól beillesztették az akcióból az RPG elemeket, és roppant ötletesek a pályák. Eleinte még csak azt látjuk, hogy – pejoratív ér-

után mindenki nyugodtan megálapíthatja: megérte!

V.Z.

deathtrap dungeon

Eidos/Asylum Studios
http://www.eidosinteractive.com

LÁT VÁ NY 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

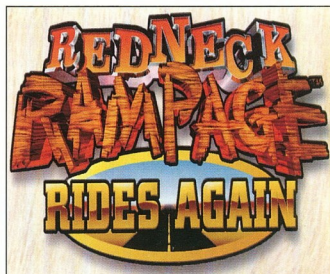
Minimum: P90, 1GB RAM, 2xCD.

3D-Kompatibilis hardverekre
Ajánlott: P160, 2GB RAM, 3D-gepjárat

Méltó a Tomb Raider-kción
megnevezésére

90%

Mucsai HARSONA



Független palitőkei yetilap

1998. április 1.

Alapítva 1997-ben

A marslakók második (2.5-dik) inváziója! Arkansas államot ellepték az idegenek!



Teljesen szokványos természeti jelenség, amit gyakorlatlan szemlélő UFO-észlelésnek híhet

Vérfagyasztó légika- tasztrófa Arkansasban?

Szerkesztőségünkhez több olyan információ jutott el, miszerint a hajnali órákban lezuhant a Luft&Balloon Airlines Boeigya 696-300 típusú, menetrend szerinti utasszállító repülőgépe Arkansas déli részén. Dick Liar (44), a légitársaság szóvivője rögtönzött sajtókonferenciáján bejelentette, hogy hamisak a híresztelések, miszerint a gép lezuhant volna: a társaság teljes bruttó éves bevételének mintegy 160%-át kápti az utazó közönség biztonságára, többek között ezért is tartja rendszerben a zsenialis Leonardo da Vinci terveit alapján készült, szuperbiztos típusú. A híresztelések már csak azért is tökéletesen hazugok, mert a szóban forgó járat a radarok szerint teljesen normális leszállást hajtott végre. A fekete doboz utáni kutatás még tart, bár a keresést roppantul megnehezítik a környező lápvídek természeti adottságai, amelyben a közlekedés egyetlen

ésszerű módja a motoros vízi bicikli. Mivel a mocsárban ósidosk óta szellemek (mostanában pedig a terjenög rémhírek szerint UFO-k) lakoznak, a területileg illetékes önkormányzat hatályos rendelete értelmében a zöld kártya mellett a vízi biciklik elengedhetetlen tartozéka egy miniatűr aknavető is. Tudósítónk kérdéseire a légitársaság szóvivője elmondta, hogy nem lát összefüggést az állítólagos katasztrófa és a környéken észlelt - szintén állítólagos - UFO-tevékenység között. Az UFO-észleléseket teljesen normális természeti jelenségek félreértelmezésével magyarázta, a légikatasztrófát pedig a konkurens légitársaságok megrögzött hazudozóit által kreált aljas koholmánynak.

A szóvivő a sajtókonferencia bezárásaként ismét rámutatott, hogy a repülőgép teljes biztonságban ért földet - igaz, nem a célpontként megjelölt repülőtérre, hanem egy 300 mérfölddel délebbre fekvő mocsárban. Az utasok mind kitűnő egészségre örvendenek. (Lapzárta után érkezett a hír, hogy ez a megállapítás elsősorban a raktérben lévő jelentős aranyhal szállítmányra vonatkozott.)

(Kiküldött tudósítónk jelenti:)

Mint az köztudomású, az Arkansas államban lévő Hickston városka már tavaly is az érdeklődés központjába került, amikor is hirtelen megsokasodtak a környéken az UFO-észlelések. A kies porfészek lakói közül többen rejtélyes módon napokra eltűntek, majd hirtelen hihetetlen mennyiségben bukkantak fel újra, és vérfagyasztó ámoktatást rendeztek a környék lakói között. Egyes szakértők szerint az ügy hátterében a világűrből érkezett idegen lények szupermodern klónozási technológiája állt, de a Belügyminisztérium kommunikációja szerint a hír csak haszavadász hírlapi kacsa lett volna: Hobbes seriff, a járási rendőrkapitány azt jelentette, hogy a helyzet teljesen nyugodt, mindössze a magánkézben lévő fegyverek okoznak apróbb malőrüket a közbiztonság terén. Mint arra Joe Thorjohn, az akkor még ellenzéki Littlefarmer Párt jeles vezérégyénisége napirend előtti felszólalásában is rámutatott, az a szemenszedett hazugság a liberálbolshevik médiacézár dezinformációs tevékenységének újabb bizonyítéka - az ország végveszélyben van, amire egyedüli orvoslást a kormány azonnali lemondása jelenthet. (Mellesleg a kormányhoz közel álló körök - vagyis egy sofőr - jelentős közpolitikai sikerként értékelték a nemlétező úfakkal lezajlott tárgyalásokat.) A független Mucsai Harsona kiváló ízléssel megállított olvasói azonban első kézből tájékozódhattak a hickstoni különös eseményekről, mert a Harsona tudósítójának sikerült mikrofonvégre kapnia dr. prof. Leonardot, aki nemcsak hogy szemtanúja, de teljesleg részese is volt az UFO-veszély elhárításának. Dr. prof. Leonard tulajdonképpen csak Bubba nevű elköborolt barátját kereste a környéken, hogy miután alkalmasint jól fejbeverte egy pajszerrel, tovább folytathassák hazafelé vezető útjukat. Miután érten-

(folytatás a 12. oldalon)

Valószínűleg nincsenek halálos áldozatai az Arkansas állam déli mocsárvidékén történt légikatasztrófnak



111* érv a RR Rides Again mellett!

Összehasonlító elemzés a lehetséges konkurens játékokkal!

* a kifejezés bináris számrendszerben értenőd



Hedneck Rampage Rides Again

Nagy mellű lányok miniszoknyában?

Nemigen!

Nulla

Starcraft

Semmi

Barbie Fashion Designer

Egy-kettő

A főműm anyagcsere teljes hangskálájá?

Igen!

Elvélve

Nulla

Nyet

30 kártya nélkül is maximális élvezet?

Ahát!

Nemigen

Fogjuk rá

Már akinek

Barátaink fejbe verése pajszerral?

Dyukorta!

Néha

Soha

Csak a szerzőké

Az egy frame-re eső tyúkók száma?

∞

0

1

1

"Kinnszültt" Win95-alkalmazás?

Nem!

Szabálytalan művelét

Szabálytalan művelét

Zabáljtalan művelét

Hallani-e az isteni Mojo Nixon tenorját?

Államban!

Abszolút nem

Nem nagyon

Nagyon nem

Aki a fentebb leírtakban kételkedni merészelne, azt megmondjuk az UFO-knak!

Visszajönnek a komcsik? Vörösök hullottak az égből ma Arkansasban!

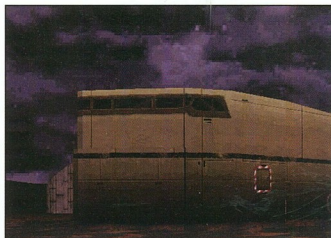
Igen sajnálatos tény, hogy az egykori Szovjetunió állítólagos széthullása, amelyről a közpennyforgató liberális sajtó hazug médiabérencei próbákat félretájékoztatni a becsületes állampolgárokat (az a liberális sajtó, amely nem átalotta ultrakonzervatívának nevezni rendkívül mérsékelt, polgári lapunkat!) többekben azt a téves képzetet ültette el, hogy teljesen megszűnt a demokráciánk békéjét fenyegető baloldali veszély. A Harsona és a hozzá hasonló mértékeltartó orgánomok azonban most és a jövőben is megkongatja a vészharangot, mielőtt még útna az utolsó óra. Mert ugyan nem igaz-e, hogy műholdjaik még mindig itt keringenek felettünk, benéznek ójainkba, megmérgezik kútjainkat és így tovább?! De igaz. Ehhez kapcsolódik az alábbi megdöbbentő eset is, amiről T.A. Hoe (47), Lumpenville-i farmer számolt be szerkesztőségünknek. Mr. Hoe és családja becsületes kézi fegyverek, akik kemény munkával keresik meg mindennapi kenyerüket. Már eddig is többször meggyűlt a gondjuk a felettünk keringő orosz kémszatelitákkal, ugyanis a belülről kihulló hatalmas anyacsavarok és vasdarabok, hol egy liszt csapattal agyon, hol pedig a csűr tetejét vitték el. Mindennél felháborítóbb azonban a tegnapi eset, amikor is minden különösebb bejelentés

nélkül egy hatalmas, szovjet felségjeleket viselő repülő csészealj zuhant az elletokarámra. Mr. T.A. Hoe elmondása szerint:

– Már épp végzetem a malacokkal, amikor hatalmas sivitást hallottam. Ordítottam is az asszonynak: siess Bessie, ellik a koca! De nem a koca vót az, mer' egyszerre egy ménkü nagy bádogtepsi zuhant a karámra. Valamiféle emberek gyöttek ki belőle csilagos sapkában, és azt hajtogatták: Gyuraszell! – vagy mi. De én asztán nem hagytam ám magam! Megragattam a vasvélát, azt ellátam a bajukat!

A rendőrség és a Hadsereg azonnal lezárta a területet, és a repülő csészealjat a legnagyobb titokban az Area 69 bázisra szállították, hogy alapos vizsgálatnak vessék alá. Mszkvai források szófolták, hogy ők lennének felelősek az okozott kárért. John C. Deardor tábornok (53), a Hexagon szövívője elmondta, hogy a technológia roppant primitív, és talólról sem vetekedhet a BX-1YE Védelmi Jellegű Csapásmérő Rohambombázóval, amelyet a szűkös keretek között is sikerült kifejlesztetni. Mint közüdomást, új harci gépünk ugyan a takarékoság jegyében fogant, de mégis akkora, hogy bármilyen konfliktus esetén egyszerre bombázhajta a Föld minden egyes országát, így bármikor megörizheti

minden polgárunk legfőbb kincsét: a békét! A komcsik meg jobb lesz, ha vigyáznak!



Nagyfőtűszög felvétel a BX-1YE Védelmi Jellegű Lopakodó Csapásmérő Rohambombázóról

rr rides again

Interplay Xatrix
http://www.interplay.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, Dos5.0, 2xCD,
58-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM (Win95 alatt)

A poénok újak, a hangulat a régi - de az engine egy kicsit már ódon

81%



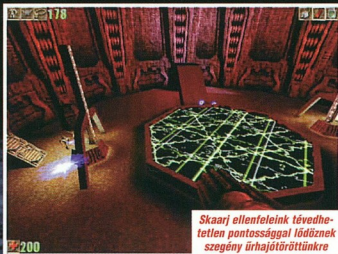
Moszkva cáfolta, hogy csillagháborús terveikhez UFO-gyártmányú repülő csészealjakat vásároltak



A Hexagon Area 69 támaszpontja kísérleti laboratóriumának Godzilla termében folyik a csészealj vizsgálata

"Az alaposan kitapasztolt ösvények nem vezetnek sehová" – leginkább ezzel a remekbe szabott Murphológiával jellemezhetném a Quake-klónok túlnyomó többségét. A legtöbb, efféle kétes ízelmekben érdekelt cég meglehetősen egyszerű ütletpolitikát folytat: megszerzik az id-Software legújabb játékának engine-jét, gyorsan összedobnak néhány textúrát, kiágyalnak valami debil történetet – és már kész is a nagy mű. Nem tudom, ki hogy van vele, de engem személy szerint nem lelkesít különösebben ez a forráskódi cserebere. Ha pedig egy fejlesztőgárda önerőből próbál bologolni, az az esetek túlnyomó többségében katasztrófális dolgokba torkollik (például: egy Jedi Knightba...), Akad persze néhány igényesebb cég is, amelyek időt és pénzt nem kímélve, nem egyszer éveken át fejlesztgeti leendő remekművét. Mint ahogy az Epic MegaGames is tette az Unreal esetében. Az első, Unreallel kapcsolatos híresztelések úgy négy (!!!) éve kaptak szárnyra, s azóta folyamatosan jöttek az érdekesebbnél-érdekesebb infók a programról. A gond csak az, hogy ezeken a hírekben kívül csak néhány ígéretesnek tűnő screenshot szívdírgott ki (amit akár "Populous 3-szindrómának" is nevezhetünk), így aztán idővel a legfanatikusabb Quakerek is feladták a reményt. Am láss csodát, végre-valahára elkészült a játék, mely alkotói szerint a Quake2 örökeibe lép majd.

Nos, egy dolog biztos: az Unreal a legszébb PC-s játék, melyhez eddig szerencsém volt. Különböztető utcabosszal veri az eddigi favoritokat – a Quake 2-t épp úgy, mint a mostanság megjelent Forsa-



Szakaj ellenfeleink kvadrantalan pontosságú ládának szegény úrbajajóritóitlínke

sorra kialakuló fémárok, a zártlások neonok villogásának láttán úgy hissem a szememnek. S ami még ennél is fontosabb, a játék készítői végre kitértek a szűk termek és folyosók labirintusába még az Unrealben hatalmas, szabadtéri helyszíneken is bolyonghatunk. Madarak, rovarok, tavak és vízcsépek között vísz az utunk, s maguk a



A békés kisváros nyugalmát messzokára felülülja megjelenésünk

hogy egy vakmerő huszáravágással ezt is kipróbáltam. Háté... nem tudom, hogy a kiadás Albióban mielőtt erőművén tesztelték a játékot, de én nem szerettem annyira rózsis tapasztalato-

még a megjelenés előtt megoldani?!? Minden tisztelettel a szoftvergyártó cégeké, de már baromira unom, hogy valóságos ámfuflust kell rendeznem az Interneten, hogy a különféle

EGY JOBBHOROG A QUAKE



Multiplayerben nem árt "melyre ható" kutatókat (sőt: "kutatókat") végezni az eldugott fegyverek után



kent. S ezzel a véleményem aligha álllok egyedül, mivel ezidáig 13, azaz tizenhárom fejlesztés alatt álló "emberszimulátor" készítői jelen tettek ki, hogy játékaik az Unreal engine-jét fogják használni. Többek között a Duke Nukem Forever és a Dakatana II is, ami azért elárul egy s mást az Unreal színvonaláról...

A SZÉPSÉG ÁRA

A játék felinstallálását követően két, igencsak sokkoló élményben is részem volt. Először is ott van a fantasztikus grafika – ez a mellékelt képek alapján aligha igényel hosszabb értekezést. A textúrák elképesztően részletesek, a különféle fény és ködhatások pedig igazán lenyűgözőek. A zöld és vörös fényben úszó folyosók, a

pályák (legalább is a későbbi pályák) egyszerűen hatalmasak. Az ellenfelek kidolgozottsága szintén parjárt ritkítja, bár az igazat megvallva nekem némelyik rosszító kicsit idelemlenek. Egy szó mint száz: az Unreal gyönyörű, lenyűgöző, utólrétegetlen, fantasztikus. Hurrá!

A gond csak az, hogy ezért a valóban lenyűgöző látványért a jobb sorsra érdemes PC-tulajdonosnak igen kemény árat kell fizetnie. Először is a játék sem az OpenGL-t, sem pedig a D3D-t nem támogatja. A különféle 3Dix-es kártyákat igen, ám a program EREZHEZŐEN a Voodoo2-esre lett kihegyezve. Egy mezei Monsteren ugyan még elcammog az Unreal (640x480-ban), ám harc közben már keményen szaggat, mégpedig 64MB RAM és egy 200-as Intel MMX mellett. Hóhó, ez azért elég érdekes! A külföldi szaktalpokban mindenesetre rendkívül ismeretlen voltak a szoftveres rendelésekről is, úgy-

kat. Egy "mezei" MMX-konfiguráció mellett még sem érdemes próbálkoznia a dologgal, mivel 320x240-es felbontás mellett még az Unreal sem nyújt feledhetetlen élményt... Egy 300 MHz-es Pentium II-esen már akár 512x384-ben is nyomulhatunk, s csak a keményebb tüzharokban kezd a játék képregény jellegűvé öltetni (bármi is álljon a jelen-műfajban). Magyarán az igazi élvezethez erősen ajánlott egy PII processzor ES egy gyorsítókártya. Esetleg egy 233-as MMX ES egy Voodoo2. Ezt a gépigényt a békesség kedvéért inkább nem kommentálnám... Egy dolog biztos: akik rendelkeznek efféle erőművel, azok a lehető leghamarabb szereznek meg az Unrealt – nem mindennapi élményben lesz részükről. A többség pedig várja ki, míg lemegy az efféle luksztűkötő ára s aztán szerezz

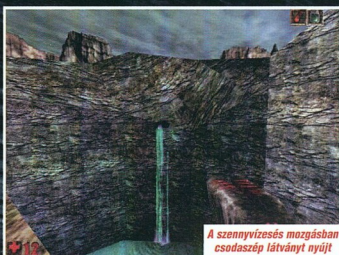
patch, update és ki tudja milyen fájlokat töltsd sem. Nem lehetne egyszer egy kész, letesztelt, bugtölt mentes, gyorsítókártya támogató, működőképes, multiplayer-üzemmodot tartalmazó programot kiadni?!? Mert szerintem valahoz lenne a minimum.



Ebből a csúcshálógutatóból javik rajzoltak elő – most kicsit barcosabb lényekre számíthatunk

A SZTORI (MERTYŐG AZ IS VAN...)

Nem kis örömmre szolgálát, hogy az Unreal alkotói túlélték az 'egyedül vagy, főnek rád'-stílusú háttértörténeteken. Már a játék kezdete sem nevezhető szokványosnak, mivel szokott feygencként, félholtan, s ami a legkellemlenebb, egy szál fegyver nélküli kasszálódunk ki egy rab-szállító hajó roncsai közül. Aztán az első néhány halálsikoly és cafatok tépett hullá után már sejtethető, hogy valami egészen érdekes (s népes) planetára tévedtünk. E vadregényes bolygó lakói három főbb kaszba sorolhatjuk. A legszimpatikusabbak a Nali névre hallgató bennszülöttek, ők épp lemeszárítás és leigázás alatt állnak, s mint ilyenek egy égből potyogt megváltótól álmodnak. Négycarú barátaink amúgy igen optimista lelkek, mivel első pillantásra ezzel a bizonyos megváltóval azonosítják hősünket, így aztán velük nem is lesz túl sok probléma. Mielőtt valaki még beleléne magát ebbe a hőszerep-be: a játék cőljá nem a Nalik meg-



A szennyvízesés mozgásban csodaszép látványt nyújt

lábásai a már emlegetett Skaarj hódítók lesznek, akik hozzánk hasonlóan az űrből érkeztek, s rögön rabszolgasorba is taszították a békés Nalikait. Nekik a jelenlegi status quo tökéletesen megfelel, s nem nézik jó szemmel az új jövevényeket. Azé pedig, hogy az ésklak-

teljes történet. Persze idővel nem csak a Skaarjok eredetéről derül fény, hanem néhány teljesebb melléklet, ám igen hangulatos apró történetet is megismerhetünk (a hajón példának okáért belekukánthattunk egy másik rab naplójába, olvassgathatjuk a Nalik homályos történeteit stb.).

Érdekes újítás még a történet szempontjából fontos jelenetek már-már filmszerű megkomponálása. Remek példa erre első találkozásunk a Skaarjokkal: épp benyitnánk egy ajtón, mikor is a túlsó oldalról halálsikolyokat és lövéseket hallunk. Ezután néma



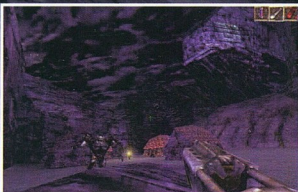
A grafikusok valóságilag igen nagy Predator-rajongók lehetnek

dének kiáludni a lámpák. Szép sorban, idegképző kattanások kíséretében sötétségbe borul a folyosó, s a távolból egy éles csattanás hallatszik. Hirtelen minden vörös fénybe borul, átszokad a plafon és egy Predator-szerű lény kezd el teljes gőzzel rohanni felénk. Na, ekkor olvadtam el végképp a gyönyörtől, mivel efféle megoldásokkal én eddig nem sok "emberszimulátorban" találkoztam.

II-NEK



mentése. Még csak nem is a gaz Skaarjok kiirtása. Feladatunk ennél jóval prózább lesz: a lehető leghamarabb elmenekülni erről a barátságtalan vidékről. E nemes szándék legnagyobb ellen-



Lila pause egy tanya mellett - modernkori Milka-reklám

sok minket megváltóként kezelték el tisztaltni; külön ronszpont a szemükben. A Skaarjokon kívül Komoly gondot okozhat még a halji fauna is, melynek néhány természetesebb példánya igen helytelen módon a "láplak" kategóriába sorolja szerény számjegyünket. Nem baj, a fel alá ugráló kis Kenguruszerű is 100%-ig ártalmatlan lényeken ki-ki megtorolhatja sérelmét...

A fentiek alapján már sejtethető, hogy az Unreal végigjártásához nem szükséges minden közeli-ünkbe merészkedő lényt kiirtanunk. A játék alapvetően nem a tömegmeszárításról, hanem a túlélésről szól - s ez nem csak egy jól hangzó reklám-szöveg. Némelyik ellenfél (példának okáért a sziklakat hajigáló Titán) elkövetésén durvára sikeredett, meddő fokozattól kezdve már érdemes kiírni a felesleges túzárhajok elől. Mi több, az Unreal készítői megkíséreltek némi kalandelemet is becsoporszíni műviükbe, ami többé-kevésbé sikerül is. Először is utunk során folyamatosan gyűjtögethethetjük az infokat, s így szép lassan össze is áll a

csend, majd kifizéri az ajtó s még épp megpillanthatjuk az utolsó áldozata főző hajóját Skaarjt, aki érkezésünkre megmerdül a vörös vészfényben és ellaramodik. De említhetnám azt a közjátékot is, mikor egy hosszú, kacsakarngú folyosó végében matat hűsünk két kapcsolóval, s hirtelen elke-

Ilyen békés helyszínen azért nem túl sok van a játékban



Ex a rajongók már alulról szagolja azt a bizonyos kibézetbeli ibolyát

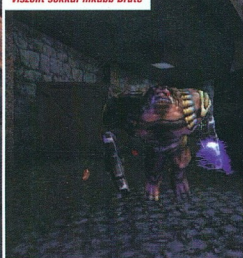
QUAKE2 < UNREAL?

Hát igen, ez itt a kérdés... Egy biztos: külön szempontjából az Unreal javára billen a mérleg. Ez elsősorban a terep elképesztő részlet-

gazdaságának a valóban elsődleges tényező-
feleknek készíthető. Ezen felül az Unreal
helyezését sokkal változatosabbak a társas-
kak a Quake2 szerepos pályáinál, bár az len-
gkább az első néhány pályára igaz. Lehet, hogy
csak képráfűzők, de van egy olyan érzésem,
hogy a grafikusok egy kicsit kintantak az idő-
ből. Szarintam a játék előrehaladtával egyre
inkább "alszűrűlnek" a pályák a mintha még
a grafika minősége is leromlana. Ez persze
nem jelenti azt, hogy az Unreal a végjátékban
élvezhetetlen, vagy nead/isten csúnya lenne,
csak épp az alkotók az első néhány pályával
túl magasra tették a mércét. S egy rövid köz-
véleménykutatás után kiderült, hogy az nem
csak az a leggyakoribb véleményem... Úgy
látnak azonban egytől egytől akad (legalább is
a grafikai tekintetben). Amiben a Quake2 a jobb,
s az a fegyverek kiséje. Az én lelkivilágomhoz
egy kissé túlságosan futurisztikus ezek a
ketyervek, nekem a Quake2 Aliens-hangulatú
fegyverei jóval szimpatikusabbak. Já, és még
egy apróság: az Unreal sajnos nem jelzi az el-
lenfeleket érő sérüléseket, holott ez volt
a Quake2 egyik legszim-
patikusabb újítása. Mindezek el-
lenére fenntartom, hogy az Epic
MegaGames grafikusai ezúttal
felülmúlták idősofós kollégáikat,
bár az Unreal röpké négy éves
vajúdsát figyelembe véve ez
nem is annyira meglepő.

Az már sokkal inkább megle-
pett, hogy a gépi ellenfelek in-
telligenciájában az Unreal veri a
Quake2-t. Mégpedig utca-
hosszal. A klasszikus Doom/Que-
ke taktika, a sarok mögött elővá-
rádás példának okáért itt nem is
müködik igazán, mert az ellenfe-
lek folyamatosan mozgásban
vannak és keresik a játékos
egyenge pontját. Ez megint csak
nem reklámszólogia: a Skaarj el-
lenfeleket használják a hirtetket,
kerülgetik a lövéseiket a nem-
egyszer nyaktörő manőverekkel
legyeznek kikerülni a tűzvonal-
ról.

**E rakétákat lövöld randaság
csak vezetékevényben leszerel,
viszont sokkal inkább Brute**



ból. Mi több, a keményebb szörnyek (például a
Skaarj zsoldosok energiapajzsokkal blokkol-
ják lövéseinket, így a szemtől szembeni tűz-
harc eleve kudarcra van ítélve. Még a leg-
könnyebb fokozaton is állandóan mozgásban
kell maradni, az ellenfeleket magunk után
csalogatni, s a kellető pillanatok elintézi
őket. Az elféle taktikázásra egyébként bőven
lesz hely és idő, mivel az Unrealban meglop-
on ritkán botlikunk ellenfelekre. Ezt ellenpon-
tázandó viszont a későbbiekben minden harc ke-
mény és veszélyes – a már emlegetett taktiká-
zás és manőverezés nélkül egyszerűen lehetet-
lenség boldogulni. A taktikázásnak egyébként
az is kedvez, hogy minden fegyver kétféle
üzem módban használható. Példának okáért
a rohamkarabélyt használhatjuk mesterlövész-
puskáként is, így már távolról leszedhetjük az

óvatlan Skaarjokat. Itt
jegyzem meg azt, az igen
lényeges apróság az,
hogy a program teszt-
előnként számolja a ta-
lálásokat. Ez annyit
tesz, hogy jóval gyor-
sabban laterhathatunk
egy ellenfelet, ha lősé-
sainket annak egy bizo-
nyos vágatjára adjuk
le. Példának okáért je-
lölvesekkel még a legke-
ményebb Skaarj is
könnyedén elintézhető.

Az már más körítés, hogy offlelo mesterlövész-
kedésre a harc hevében nem lesz túl szűrűn al-
kalmunk, az ez mindonféleképpen egy szonó-
zós (s teljesen logikus) újítás. Egy dolog min-
denesetre biztos: a Quake2-ben sokkal jobban
ki voltak súlyozva a fegyverek. Jómagam
ugyan soha nem tartoztam a professzionális
quakerek közé, de az Unrealben rögtön feltűnt



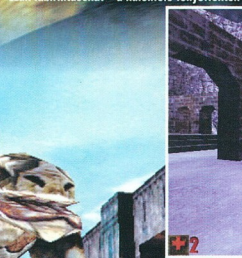
a könnyebb ké-
zifegyverek
használatát.
Az Unreal veri a
Quake2-t. Mégpedig utca-
hosszal. A klasszikus Doom/Que-
ke taktika, a sarok mögött elővá-
rádás példának okáért itt nem is
müködik igazán, mert az ellenfe-
lek folyamatosan mozgásban
vannak és keresik a játékos
egyenge pontját. Ez megint csak
nem reklámszólogia: a Skaarj el-
lenfeleket használják a hirtetket,
kerülgetik a lövéseiket a nem-
egyszer nyaktörő manőverekkel
legyeznek kikerülni a tűzvonal-
ról.

itt bizony szoros a befutó. Arra speciál minden-
ki készülni fel, hogy az Unreal botplayerei
verhetetlenek. Mármost a többi Quake-klón
botplayerehek képest – egy igazán
tapasztalt ember-játékosal azért
még nem érnek fel. De ettől függet-
lenül nagyon jók: folyamatosan va-
dásznak egymásra is, keresgélnek a
extra-cuccokat, s meglopélen jól
(mi több, intelligensen) használják
fegyvereiket. Egyszerre egyébként
tizenöt bot ellen is nyomulhatunk –
aki ilyen tömegben is megállja a
helyét, az már elmondhatja, hogy
tud valamit. Az szintén az Unreal
előnyére válik, hogy a most kiadott
verzió már tartalmaz minden multi-
player opcióit. Van itt minden, mi



szem-
száinak
ingereit.
a koo-
peratív
játékot
kezdve
Quake2
Match-
en át
egészén
a csa-
patját-
kig. Az
egy az
Unreal
egyénen
szimulá-
torok" meg-
találkoz-
nak a
"ambor-
simuláto-
r" jól szü-
ltesz szer-
meleink,
mivel a
gépnyé-
g azért
egy püty-
dúrnára
sikeredett.
Ez szem-
pontból
mondjuk
a Quake2
sem egy
matyóhí-
zés, de
azért az
Epic Mega-
Games
programo-
zi egy ki-
csit olcsó-
ltak. Igaz
ugyan, hogy
számtalan
opció ki-
bőre kap-
csolható-
ak ki gé-
pére szab-

multiplayer-pályák szerintem remekül meg-
terveztek és változtattak, ezekre szintén nem
lehet egy rossz szavunk se. Mi több, az Unreal-
hez mellékeltek egy pályaszerkesztő programot
is, ami szerintem a maga műfajában szintén
egy lenyújtás darab. Torvezhetünk új ün-
leleteket, fal-készleteket, hatalmas termeteket és
szék fabrikátusokat – a különféle tényezőfelek-



hatja az Unreal, de gyorsítottkártya ÉS egy igen
izmos processzor nélkül egész egyszerűen kíp-
telenség a játékból élvezhető sebességgel kí-
sérülni. Ez pedig aligha fog jót tenni a népszerű-
ségének. Ennek ellenére mégis azt mondom,
hogy ez a játék igenis megéri a pénzt.

ről nem is szólvá. Értő kezekben csodás dol-
gokra képes ez az editor, de ez "értő kezek"
szó szerint értendő, mivel nem igazán felhasznál-
nőbarát a program. Az ugyan nem állított,
hogy szakirányú végzettség kellene a használá-
tához, ám egy kis 3DMax-ismeret azért nem
árt. (Vagy nagyon nagy türelem.) Az eddig leír-
tak kétségkívül az Unrealnek kedveznek, ám a
Quake2 mellett is szól néhány tény. Példának
okán a fegyverek már emlegetett egyszerűsége,
ami multiplayer-játékot azért igen súlyos érv.
Amellett az Unreal legfőbb előnye, mint a tá-
gas játéktér valamint a kaland-elemek több já-
tékos esetén nem igazán érvényesülnek. Mond-
hatni egyáltalán nem. Amellett néhány idegesítő
bug is akad az Unreal multiplayer-játékai-
ban, amihet már kitérésbe is helyezték a készí-
tő



tők egy patch-file-t. Hmmm, ezek szerint még
év nem is olyan nagy idő...

SUMMA SUMMARUM

Mindent összevéve az Unreal egy fantasztikus
játék – de nem jobb, mint a Quake2. S nem is
rosszabb. **Bemutatók és diplomatikussá**
CaVbay inkább csak más. Szerezni véleményem
szerint enyhítékos izümmódban az Unreal má-
lomb mindig a Quake2 a nyertő. Legalább is holt-
versenyben. Mindezek után egyértelmű, hogy az
Unreal egyénen kivételán darab az "ambor-
simulátorok" megtalálkoz szerelmeinek.
Egész pontosan az "amborsimulátorok" jól szü-
ltesz szerelmeinek, mivel a gépnyé-
g azért egy püty-
dúrnára sikeredett.
Ez szem-
pontból
mondjuk
a Quake2
sem egy
matyóhí-
zés, de
azért az
Epic Mega-
Games
programo-
zi egy ki-
csit olcsó-
ltak. Igaz
ugyan, hogy
számtalan
opció ki-
bőre kap-
csolható-
ak ki gé-
pére szab-



**Kezdetben vala a
börtönblokk. Később
romlik a helyzet...**

unreal
GT Interactive/Epic Megagames
<http://www.unreal.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P166, 16MB RAM, 2CD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM, 3D-gyorsító
Műfajában a legszebb, gépnyében a
legnagyobb, méreteben a legfejesebb

92%

A legvégűs háború. Vajon hányszor fog még ez az értelmetlen kifejezés az emberiség történelmében felbukkanni? Bizonyára jobbnéhányszor, hiszen például a Xenocracy megalkotói szerint még a 107. században is ez lesz a téma a Galaxisunkban. Képzeltük tehát magunkat a 10600-as esztendőbe! (Szerintem addigra már nyugdíjban leszünk – CoVboj) Az emberiség kolonizálta az egész naprendszerünket, és a Merkúrtól a Plútóig bárhol könnyedén el lehet jutni, köszönhetően Lycosite ulevő és vány felfedezésének. Az értékes üzemanya-

A kalizok tanyájára mostanában rút idők járnak – miattam



a Vénusz Szövetség, és végül a Merkúr Föderáció, melyek mindegyike a távoli kolóniák birtoklásáért száll harcba. Hidegháborús hangulat alakul ki, elég egyetlen szikra,

a katonai erőviszonyok. A cél tehát világos: megvédeni a nyersanyagszállítmányokat és a bányákat a támadásoktól, és biztosítani az egyensúlyt a hatalmak között. A támadások lehetnek titkos hadműveletek, de lehetnek egyszerű kalózpartók is. Egyébként a készítőkről azokról sem feledkeztek meg, akik csupán mint pilóták akarnak szerepelni: ne

A külső nézet ugyan most is impresszív – de egyébként tökéletesen használhatatlan



(NAP)RENDSZERVÁLTÁS: POLGÁRI XENOCRÁCIA



kontingensek, s rájuk kattintva átnézhetjük a hatalmas képviselőinek kérelmpit, melyek alapján mérlegelhetünk, hol van szükség a beavatkozásra. Ami az akcióit illeti, a Xenocracy egy elég régi vágású játék hírtelen ott találjuk magunkat a Küldetés helyszínén, s aminőt látva éreim az ellenséges gépek, indulhat a hadelhádd. A csaták igen mozgalmassak: akadnak minket segítő szövetséges hajók is, és vihetünk magunkkal egy segítőerőcsapat is (öt fazon közül vá-

hiszem több energiát kellett volna a csatákra is fordítani. Ha hajók grafikája, vagy a terep kidolgozása például csak a minimum követelményt írtik meg a tarkabarka, suttán bűgő szerkezetek valahogy nem keltik egye egy acélmonstrum illúzióját, minek köszönhetően még a házilag írtak sem olyan élvezetes. A hangok néha olyannak, mintha 10 km-es távolságból hallanánk a csatazajt... Csak a menürendszer precízen megszerkesztett, ahol kis ablakokban láthatjuk például a nagyhatalmak követeinek az üzenetét. Szemléletmást sok munkát fektettek a "történelmi" háttér megajzolásába, s a több oldalnyi szöveget olvashatunk el a politikai helyzetek kialakulásáról, s a küldetések választásánál a helyőrk is a választásnak megfelelően vannak a "csillagterképeken" elhelyezve. Átöngödnél van kialakítva minden, csak hogy az egész olyan "hivatalsalon" formába öntve, mintha valami Internetes híroldalak között lapozgatnánk. Ez a stílus egy stratégiai játékban lehet, hogy retekül meglepő, de egy akciójátékban (mert hát a Xenocracy végül is az) azt hiszem inkább repágyos átvezető jelenetek lettek volna illendők, a lá Wing Commander. Túl sok a melleskedés, és kevés cselekmény. Az akciók egyszerűen elvesztek a részletekben.

V.Z.

A távóás hímes mezejára lélni a dimenziókapukon keresztül tudunk



got csakis a külső Naprendszer bizonyos holdjain lehet felélni, egy egymás után jönnek létre a bányászkolóniák. A világűr meghódítása azonban hamarosan az addig fennálló békét kezd el veszélyeztetni. Történelünk idejére nagy nagyhatalom alakul ki: a Földi Dominion, a Mars Kartell,

selőjét fogja alakítani, méghozzá a szervezet egyik elit repülőhadosztályának a parancsnokaként. Sajnos az UPN-nek elég korlátozottak a lehetőségei, ezért munka akad bőven: kevés a pénz, so az amicska, tehát nem jut mindenhová a katonák. A Xenocracy tulajdonképpen ez a jellemzője különbözőt meg egy sima akciójátéktól: fura módon válogatunk kell, hogy melyik konfliktusba fogunk beavatkozni, s majd a döntésünktől (illetve a harcokban elért eredményünktől) függően változnak

hasznáthatunk), akinek menet közben adhatunk parancsokat. Azt is mi választhatjuk meg, hogy milyen gépkészüléssel szereljük fel: mindegyik más szöveggel traktál minket. Az általános "menetrend" az alábbiak szerint fest: illőzöbibe vesszük az egyik gépet, befogjuk, majd indulhat a rakéta és bumm. Jöhet a következő. Ha pedig netán forrózódik a helyzet, kiöbunk egy csálékot az ellenség rakétáinak. A küldetések persze változnak: nyolc különböző jellegű küldetést tud generálni a gép: valamikor kinn a világűrben csatáztatunk, valamikor egy bányát kell megvédeni ellenséges tankok ellen, stb. – de a lényeg voltaképpen mindig ugyanaz. Ha megvagyunk, kinyithatjuk a dimenziókaput, és távozhatunk a helyszínről. A cselekmény előrehaladtával legfeljebb az űrhajók típusa, és a fegyverek összetétele változik (5 hajó és 36 különböző

A feladat a kanvoj védelme lett volna – az esetben ez kevésbé koronázta siker...



Egy-egy rakéta rendszerint alaposan leltéri az ellenséges gépek kedélyét – vagy inkább feltörőstíjt?



xenocracy
Grolier Interactive/Simis
<http://www.xenocracy.grolier.co.uk>

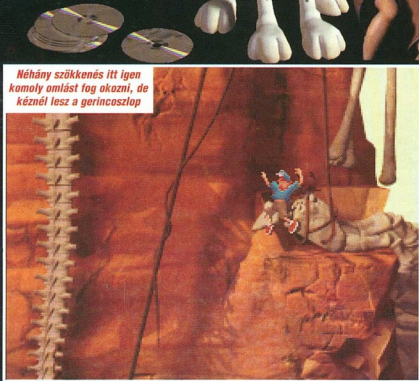
**LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHAT OSSÁG
SZAVAT OSSÁG
ZENE B OSSÁG**

Minimum: P133, 16MB RAM, 2MB SVGA, 4xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya.
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-gyorsító

Stratégiai elemek egy akciójátékban – jó ötlet, de önmagában kevés

67%

A mióta a Delphine megjelentette az első kaland- és akciójátékait Amigán, mindig is kitüntetett figyelemben részesítettem a francia játékokat. A '91-es keltorzási Another World máig az egyik kedvencem, egyetlen platformjátékot sem játszottam végig annyiszor, mint az idegen dimenzióba tévedett tudós kalandját. Hogy miért? Néi mert ez egy olyan platformjáték, ahol a játékos valójában nem is éri, hogy egy platformjátékkal játszik a képernyőnként váltakozó feladatok és a folyamatosan pergő cselek mélyszál következtében sokkal inkább egy akciós filmhősnek képzelheti magát. Szórtint az Another Worldnek egészen mostanáig nem akadt párja (a Flash-back ugyan jó volt, csak egy kicsit más), legfeljebb a második része, ami azonban



Néhány szükénés itt igen komoly omlást fog okozni, de kéznél lesz a gorincszlop

sajnos csak az azóta már el is felejtett Mega CD-re jött ki. Már az idejéig sem tudom, mióta vártam a Heart of Darknessre, aminek az ötlete ugyanannak az Eric Chahinak a fejéből pattant ki, akinek anno az Another Worldt is köszönhetjük, és aminek ugyanaz a brilliáns játékmenetet ígérték, csak épp észbontó grafikával. Emlékszem már '94-ben dörzsöltem a tenyeremet, amikor azzal ámitottak, hogy "már hamarosan megjön". Aztán teltek-múltak a hónapok, majd később az évek, és már-már azt is hittem, hogy a beharangozott szuperprodukción a süllyesztőbe került. (Volt már erre példa a világűr-tételemben.) Tulajdonképpen történt is valami hasonló, ugyanis a Virgin megunta pénzélni a maratoni hosszúságúra nyúlt fejlesztés, és átpasszolta a kiadás jogát az Ocean/Infogramesnek. Ez a cég most roppant büszke lehet magára, hiszen egy olyan világhírű címmel szolgálnak, amivel talán sikerül megelőznünk a az amerikai kiadó óriásokat. (A folyamatosan elcsúszó megjelenési dátumokhoz szimplán csak annyit fűztek: a jó munkához idő kell.) Mint mondják: időközben a PC-k új generációja fejlődött ki, melyek segítségével már semmit sem kellett - technikai okokra hivatkozva - az eredeti tervől kihagyni.



Az árnylatokkal nem árt majd vigyázni, mert gyorsan egy zúzó bigyó kajájávé fokozódhatnak le

csak most nem egy tudós, hanem egy kisfiú téved egy idegen világba. Mint minden gyerek, Andy is iszonyodni a sötétstől, s neki most pontosan a Sötétség Birodalmába kell kirándulást tennie. A szinte mozzifilm minőségű pre-renderelt introból értesülhetünk az előzményekről: minden azzal kezdődik, hogy hősünk az iskola után elmegy sültkrézi a közeli parkba. Andy nem nagyon figyelt az órára, így talán nem is sejtje, hogy aznap napfoglyátoként lehet megfigyelni városukból. Sötétség botlir mindene, de a látszat ellenére ez nem közönséges sötétség: közben valami idegen erő éreragadja a magasba. Andy büszgés kutyusát, Whiskyt. Andy persze nem hagyja annyiban a dolgot: haszait, ahol a "bunkerben" ott vár rá egy házilág barkácsolott speciális jármű, és egy háztársai eszéközből összerakott fegyver. Andy hamarosan egy másik világban találja magát.

A kényserleszállás a szűk kanyonban ugyan rázósra sikeredik, de végül mégis épségben mászik ki a roncsból. A kopár, sziklás területen rögtön szüksége is lesz a fénypisztolyára, mert minden zugból a sötétség árnyal leselkednek rá... Ha csak a grafikát nézzük, legtöbbször az Odővorbiden láthatunk ehhez hasonlót, gondolok itt arra, hogy maga a játék is az introval azonos szépségű: az animáció után először csak bálmulunk, mielőtt nem csinál semmit sem



Hogygynem ismét lelkes követőkre sikerült szertenni - sával tünés feltétl!

Andy, és akkor jövünk rá, hogy itt már nekünk kéne cselekednünk. Attól függetlenül, hogy a felbontás csak sima VGA, elképzelhető a látvány, ami főként a csodás rajzfilmszerű animációknak, és a hozzájuk társuló árnyékoknak köszönhető. Mivel az árnyékok igen nagy szerepet játszanak, mindenhol hibátlanok a fényárnyékhatások: Andy - valós időben kiszámított - árnyéka mindenütt úgy vetődik a környezeté-

re, ahogy azt a terep megkívánja. A másik nem semmi dolog a sztereó hangzás: nem csak az átvezető

képsorok hanghatásai, hanem a játék közben hallható effektusok is döbbenetesen eltaláltak. Mindig van valami alaprajz is: a szél fútyúl, a dzsungel alattal hangskodnak, stb. Az egész olyan, mint egy rajzfilm, még a zenék is követik a hangulati változásokat. Bruce Broughton, a zeneszerző munkáit végezt, bár ez nem is meglepő, hiszen a filmiparban vették kölcsön. (Korábbi filmzenéi: Az ifjú Sherlock Holmes kalandjai, Silverado, Tombstone, stb.) A játékmenet szerezcsere

andy

the mast



DAE
MÉZGA ALA

olyan, ahogy az a nagy könyvből meg van írva: a gyönyörűen megrajzolt/renderelt tájakon képernyőről képernyőre haladhatunk, és az ellenfelek irtásán túlmenően mindig valami érdekes kihívást kell megoldanunk. Rögtön a legelejen például arra a megfigyelésre juthatunk, hogy ebben a világban a hétköznapiak tűnő árnyékok a veszélyt jelenthetnek, tehát a legegyszerűbb, ha a fény útját gátoló tárgyat semmisítjük meg. A plazmafegyverünkkel folyamatosan tüzelve tetszőleges irányba célozhatjuk a ravaszt megérintni a Shifttel vagy a Space-szel lehet (alakiosztásnál). Ha a későbbiekben már varázslatokkal fogunk lövöldözni, a Space speciális tüzéret jelent majd. A pályákon néhol elterelhető tárgyakat is lehet találni, ezek megmozdításához nincs külön billentyű, csak nekik kell mennünk. Készni a lefele irány nyoma tartásával tudunk. Futni a Ctrl lenyomásával lehet, ugrani pedig az Altal. Atugrani egyelőre nem mindig csak a szakadékokat érdemes, hanem bizonyos ellenfeleket is. Hasznos lehet a dupla ugrás, melynél - a gomb kétszeri lenyomása után - Andy egy száltót fog vetni. A démonok egyik fajtajára csoportosan támad, ha ezek közül csupán egy kapja el Andyt, még nincs minden veszve: ütemesen ide-oda rángatva magunkat lerázhadjuk a gazdiktól. Minijárt az első pályán hősünk mászó tudományát is ki kell tapasztalunk: a sziklák megte-

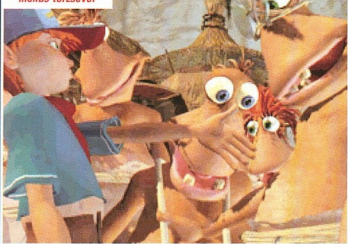
A jövőképek ismét rendkívül pozitív...





A végei összecsapás alatt a Sötétség Ura annyira megkedvelt bennünket, hogy rögtön szeretne is magval rántani a Fénybe

Barátkozás az Amigók mókás törzsével



telő mélyedésein könnyedén föl tudunk kapaszkodni. Sokszor mászás közben ropogatók kell átugrni a falon, mely mozdulatnál lényeges, hogy egy-folytában nyomjuk az ugrás gombját, ugyanis ezzel lehet megkapaszkodni is. Nagyon jópofa, hogy az első ilyen mászás feladatnál egy gyík meg is mutatja a helyes útvonalat. Az is ötletes, hogy ha egy helyen sokat búsodunk (azaz alakadunk), a program – amannyiban tud – egy-egy tippel segít, mi az, amit esetleg meg kéne tanulnunk, vagy amit meg kéne figyelniünk. Bónuszoknál egyébként nyugodtan lehet, mert a program nem számol életeket. Ahogy hatadunk előre, a főbb események után automatikusan kimentődik az állás, és hűsünk elhalálozta mindig az első legutóbbi mentéssel kell újra végigmenni a dolgokon.

A játék tervezői lényegre misztéri gondoltak, még arra is, ha esetleg a családnak több tagja is játszik egyazon gépen. Az Assin'j Player opcióval maximum négy játékost lehet elkülöníteni, azaz mindenki a saját állását folytathatja. A játék Options-menüje se semmi: Andy bunkerben foroghatunk körbe, s így fordulhatunk oda a számítógéphez, a diavetítőhöz, stb. A számítógép a környezeti opciókat tartalmazza, ennélfelül állíthatjuk be például a nehézségi szintet, vagy itt módosíthatunk az irányításon. A diavetítő az állástörölést szimulálja: egy

egy tegercs egy meghatározott szintet jelent, a képkockák pedig a mentések képernyőit. A fegyverekről könyvba a legutóbbi átbahagyott állásunkat folytathatjuk, ha viszont új játékok akarunk kezdeni, Andy őrpujijére kell mutatnunk. Hátra van még a filmvetítő, amivel a közbűnös "videójeleneteket" esztétikailag meg újra, a játékot majd! 30 percesnyi randerelt most teszi még látványosabbá, amelyben várható rajfilmese karakterek a létezőreplik. Végül a menüből ott van még a

kapcsoló is, amivel pedig áramlantathatunk, tehát kikapcsolhatjuk a játékot.

A játékban egyébként nem csak az eleje, hanem a csalekénye is néha dője vi-érást okozhat. Nem elég hogy az Another Worldhoz hasonló egy idegen dimenziókra járunk, de ugyanígy szűt tesszünk majd új barátokra is: a szármakon repkedő, muris külsejű Amigókra, akiknek szintén sok bosszúságát okoz a Sötétség Fejedelme. A kihívások között is

van pár ismerős: néha a túlerő elleni egyszerűen csak menekülünk a játékból. A játéknak egyébként nem csak az eleje, hanem a csalekénye is néha dője vi-érást okozhat. Nem elég hogy az Another Worldhoz hasonló egy idegen dimenziókra járunk, de ugyanígy szűt tesszünk majd új barátokra is: a szármakon repkedő, muris külsejű Amigókra, akiknek szintén sok bosszúságát okoz a Sötétség Fejedelme. A kihívások között is van pár ismerős: néha a túlerő elleni egyszerűen csak menekülünk a játékból. A játéknak egyébként nem csak az eleje, hanem a csalekénye is néha dője vi-érást okozhat. Nem elég hogy az Another Worldhoz hasonló egy idegen dimenziókra járunk, de ugyanígy szűt tesszünk majd új barátokra is: a szármakon repkedő, muris külsejű Amigókra, akiknek szintén sok bosszúságát okoz a Sötétség Fejedelme. A kihívások között is van pár ismerős: néha a túlerő elleni egyszerűen csak menekülünk a játékból.

fiódon található magokból égő érő paszulyokat varázsolhatunk, melyek tudvalegolev remek létrékrak szolgálhatnak. Használjuk ki minél jobban az összes (!) ilyen magot, hiszen sohasem véletlenül vannak elszórvva. A víz alatt mindig nagyon figyeljünk az áramlatokra: ezek általában mindig rossz irányba sodorják hűsünket. Amennyiben valahol a falakban őrásgilszták közelednek, lehetőleg nyírjuk ki őket. Ha ez nem megy, próbáljuk meg elterelni a figyelmüket. Ere kiváltképpen alkalmasnak azok a szörnyek, amelyek a lövéselnak hatására két lábára hullanak szét. Ha a létréket nem bírjuk szét még erősebb, hogy kioldandak, a szavapaltat igencsak felkelti a pillétek érdoklódását. A játék vége felé a sötétség szolgálhatunk segítségért – majd újra kell egyezni a Varasszait: a darabokat nem feltétlenül nekünk kell rugdosnunk, a szük járathatunk a létréinkkel is áttolagathatjuk őket. Végül egy érdekes észrevétel a esztálkak kapcsolathoz: a programban a játszhatóság az állapelen is nagyobb szerepet kapott, olyannyira, hogy ha egy képernyő leg-szélénél ássorunk, a játék nem engedli, hogy valaki kitérőül tévedjen meg minke – ergo a képernyő-kért még esél is. A hosszabb esztápatkndí tehát egyszerűen állunk meg a szélen, s így nem kell figyelniünk a hálók magjé.

Megmondom őszintén, számomra jelenleg az ak-

cíó/platformjátékok csúcását a Heart of Darkness jelenti. Lehet, hogy ezzel egyesek vitába szállnak, mondván, hogy csak 2D, de én azt mondom, hogy a 2D-ben – a rögzített nézetek miatt – sokkal jobban meg lehet koreografálni a jeleneteket, és az Amazing Studio ráadásul mindent eszméletlenül szép grafikával tetézett. Nem kell ahhoz 3D, hogy egy játék izgalmas legyen, sokkal inkább fordultatos esztékemény, és igényes kivitelezés. Az ilyen játékoknak csúszán egyetlen hibájuk van: mindössze egy (bő) délfalon alatt végig lehet nyomni őket. (Eddig tart az összesen 8 színt! 180 képernyő!) Ezt azonban még sem tudom igazán hibának tekinteni, hiszen egy jó könyvvel is ugyanezt a helyzetet nem bészül le, amíg ki nem olvassuk, és így hamar a végére érünk. Ha pedig egy könyv nagyon jó, azt főbbes is ki lehet olvasni. A kécsák egyébként a játék végeire is hagyják meglepetést: hogy mit, azt már a dobözban található 30-s szemvegy sejtetni engedti...

V.Z.

heart of darkness

Infogrames/Amazing Studio

http://www.heartofdarkness.com

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486DX2, 16MB RAM, 2xD, Win95, Directx kompatibilis hardverrel. Alapértelmezett: PRO, 32MB RAM, 4xD

2D-s platformjáték, még nem volt ennyire gyönyörű és jól játszható

93%

Éz a társulat már ismerős lehet korábbi, de most már a főnökük is beszállt a mókába



Még valamikor 1992-ben történt, hogy egy verekedős játékautomata egy új öröletet indított be: a játékkermekben világszerte hatalmas csoportok verődtek össze egy bizonyos Mortal Kombat felirattal gép körül, és lázas eszmecsere folyt arról, kinek melyik a kedvenc karaktere, és ki tud látványosabb mozdulatokat a választottjából előcsalni. Az addigi szíriának és Street Fighter 2-nek nyomában leádoztok, a verekedős játékok kedvelőinek a továbbiakban már csak a Mortal-mitos istenei és halandói léteztek. A Mortal Kombat két szempontból is korszakalkotó volt: egyrészt a szcenárisz grafikaija miatt, hiszen ebben a játékban már igazi emberi mozgásokat, sőt, igazi alakokat használtak fel, másrészt a vadonatúj játékmotornak köszönhetően. Gondoljunk csak bele: a Mortal Kombat óta tudjuk, hogy mi is az a fatality. A játék elképesztő mennyiségű titkos mozdulatot tartalmazott, nem is szóva az említett véres kivégzésekről, melyek talán a leginkább izgatták a játékosok fantáziáját. A Mortal népszerűsége napról napra nőtt: hamarosan napvilágot láttak a konzolos és a számítógé-

tett fokozni, az újabb szereplőkön kívüli már csak a futás gombját lehetett igazán újdonságnak nevezni – a hálás közönségnek persze ez is bőven elég volt. (Az eleinte értelmetlennek tűnő gombot ma már ugyanolyan gyakran használják a játékosok, mint a borgekat, vagy a tűzgolyókat.) Az örölet ebben az idő-

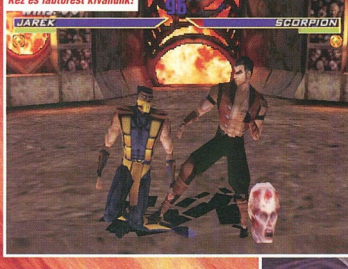
testközélből szemléli az eseményeket!), a játékmenetet azonban továbbra is a hagyomány szerint alakította ki. Térbeli oldalazást eleinte nem is tervezett az irányításba, mondván, hogy a gyors bunyó közben a Tekken-féle játékokban sem használják azt senki. Nem is tudom, minek került a játékba végül mégis, hi-

gével jóval nagyobb sérüléseket lehet okozni, de csak addig, amíg az ellenfél ki nem rúgja a kezéből. A fegyverek tehát nem változtatták meg jelentősen az erőviszonyokat, hiszen könnyű elejteni őket: elég mindössze egy pontotl megszámlálni, ami pedig hát sürgősen előfordul. Persze fel lehet venni őket újra, csak hogy addig az ellenfél sam ténlenedik. Jópofa dolog egyébként, hogy az ellenfél által elhagyott fegyvert

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?!

MORTAL KOMBAT 4

Kéz és lábtörést kívánunk!



WINS: 05 95% GORO



pes adaptációk. Aztán jött a második rész még sebb grafikával, még több szereplővel, még több mozdulattal – ennyi "még több" után nem is csoda, hogy ez is kasszasiker lett. Az MK3-ban ezt már nem is nagyon lehe-

20-S JÁTÉK 3D-BEN

Nos, a filmek azóta már a második része is elkészült (igaz, most már Lambert nélkül), így nagyon izserüli tud, hogy a játék is folytatódjon végre. Hát akkor lássuk, mik az új-donságok! A legfőbb különbséget már ránézésre is láthatjuk: a több mint 9 aréna közül sok helyszín ugyan ismerős lehet (mint az erdő, vagy a barlang), csak hogy minden átkerült 3D-be. A játék ötletgazdája, Ed Boon ezzel a lépéssel kitárta az utat a látványosságok kíváncságra (hiszen például mennyivel jobban néznek ki így a kivégzések, amikor a kamera szaksz-



ben ért el a csúcspontjára, hiszen még Christopher Lambert is sikerült "rávenni", hogy játssza el Raydon, a viharisten szerepét a játék alapján készült akciófilmben.



Gyakorlásnál nemcsak a speciális mozgásokban, de a fegyverek használatában is mesterré válhatunk

szen a jól megszokott Mortalos tempó ezúttal is nagyon gyors, oldalazásra még csak nem is gondolhatunk. (A támadások elől sokkal gyorsabban felugrani vagy védekezni.) A 3D ellenére a régi játékosok a megszokott gyors tempót kívánó stílusban szállhatnak harcba, és a már begyakoroltakhoz hasonló technikákat vehetnek be. Például a program útköztesdetektáló rendszere a mostani 3D-s környezetben is ugyanolyan érzékeny maradt: még a levegőből is bárkit le lehet szedni egy horgossal – ami ugye más ilyen stílusú játékokra nem igazán jellemző.

A 3D után a másik leglátványosabb változás, hogy embeink fegyvereket kaptak. Mindenkinek megvan a maga kombinációja, amivel vagy egy hatalmas szabilyát, vagy egy jótóra kalapácsot húzhat elő, azaz minden karakternek egyedi eszköze van. A fegyverek segítsé-

is használatuk. Van nek még egyéb "hasznos" tárgyak is: némelyik pályán a földön heverő koponyákat vagy köveket is felkapathatjuk, hogy aztán az ellenfél képebe hajítsuk.

ÚJ KARAKTEREK ÉS MÉG ÚJABB KIVÉGZÉSEK

A szereplők közül természetesen meghagyták azokat, akiket a legnagyobb népszerűség övezett (Sub-Zero, Jax, Rayden, Reptile, Sonya, Scorpion, Liu Kang, Johnny Cage), és hozzájuk

csapatok még hét vadonatúj harcost. Ott van például Kai, aki tulajdonképpen Liu Kangnek meg (nagyon hasonlóan a stílus) – csak épp "afro" kiadásban. Vagy Fujin, a copfos szél-isten, akinek a fegyvere a legérdekesebb: egy nyilusközből löki ki pattogó, lézerlővedékeket. Az utóbbi időben a legutóbb "foglalkoztatott" új szereplő kétségtelenül Quan Chi, hiszen már az MK Mythologiesben is látszott. (A történet szerint ő szabaddította a Földre a gonosz Shinnokot.) Az utóbbi kopasz, fehér feje

van még egy régi ismerős, ugyanis Shinnokot a négykarú Goro védelmezi, vale kell tehát még előtte leszámolnunk. És alapvető ütések – mint például a borgot – és a régi figurák legjobb specialitásai – mint mondjuk Sub-Zero fagyasztó varázslatát – a már megszokott módon lehet végrehajtani, s természetesen az átlóházi is megmaradtak. (A nagyon brutális oszontörő mozdulat, ráadásul mindegyik karakter másképp juttassa el a csontkóvacs szerepét. Tanya, az új hőlygike

laszthatunk. A szokásos Arcade módnál öt "toronnyal" próbálkozhatunk, tehát ennyi küllőből nehézségi tornán indulhatunk. (Ez nem azonos a nehézségi szinttel, amit egy másik menüben szabályozhatunk.) A következő játékmód a Team, ami már ismerős lehet: maximum öttagú csapatokat alkothatunk, s amint kiüldögöl az egyik csapatfárs, úgy lép helyére a következő. Az Endurance-nél a kitarítás a lényeg, ezen belül három módozat vált lasztható. Megpróbálhatunk az egyik tornoy

már nem tudunk érte menni, vagy csak akkor, ha a riválisunk közelít felénk. Ez utóbbit pedig Goro például nem siet el, hiszen ha csak a távolból megdöngögteti a talajt, már akkor is a felére csökken az energiánk...

Összintén szölvé nem igazán tudom, hogy érdekes volt-e foggal, Körömmel ragasztani a 2D, megszokott játékmenehez és gyorsasághoz, ugyanis egy 3D-s játékból talán ez már nem vált ki semmi újat. Sőt, én nem tudom, hogy jó ötlet volt-e csupán esztétikailag alkalmazni a 3D-s grafikat, és teljesen kitakoztatlanul hagyni az új dimenzióban rejlő lehetőségeket. A 2D-s vereségek anyagok között kétségtelenül a Mortal volt a király, ám a 3D világában az MK4 legfeljebb a középmezőnybe tartozik. Éme kétségemet megerősíti az a tény is, hogy az MK4 automatája úgy érkezett meg a hazai játéktérre, hogy szinte észre se vettem. Elmaradt a korábbi részeknél tapasztalható hisz-

KOMBAT

például a két combja közé szorítja ellentete fejét, mire egy recsesen után a delikvens már azt követően hátrafelé néz. Még szerencse, hogy olyan edzettek ezek a harcok, hogy csak megrázzák magukat, és máris minden porcikájuk visszazugrik a helyére... A ki-végzések meglint csak vadonadtújak, és nem csak a kombi-nációjuk új, hanem az "esztétikai végrehajtásuk" is. Van ugyan néhány ismerősnek tűnő finish, mint például Scorpion tűzűrvázos befejezése, de a látványos 3D-s kameramozgatás miatt az is sokkal szebb. A különböző kombinációk felkutatásához egyébként ezúttal nincs szükség külföldi lapok, vagy speciális Internet-oldalak tanulmányozására: csak lepauszáljuk a játékot (F4), és a színt menijében máris láthatjuk a mozdulatok listája opcióit. Tévedés ne essék: titkok azért



kiválasztva minél több gép irányította ellenfelet (egy energiáscikkal) likvidálni, avagy próbálkozhatunk ugyanezzel ember játékosok ellen is. A harmadik Endurance-mód az Ultimate Endurance: ez egy igen kemény erőpróba, ahol több pontot is figyelembe véve értékelik majd a túlélő képességünket. Az MK4-gyel rendezhetünk kiegészítő bajnokságot is, ezen maximum nyolc játékos vehet részt. Végül van természetesen gyakorlás is: játszhatunk aktív, vagy inaktív ellenfél ellen, ahol mindent mi határozhatunk meg (még a helysint is). A lenyomott gombokat alul akár ki is irathatjuk.



A virgoc koponya bevetése után rendszerint már hullógolyóvá válnak a számok a kedves kis buzogány egy-két csapása



Shinnok roppant kellemetlen szokása, hogy bárkinak a bőrébe belövelljék: itt éppen Sub-Zero fagyasztó varázslatát veti be

szereztesnek van néhány igazán érdekes kombója, és ami még érdekesebb: el tudja lőni az ellentelét fegyverét. Sokak kedvence, Shang Tsung ugyan most nincs benne ebben a részben, ám a főellenség, Shinnok küzdőtechnikája (aki maga is választható) igen hasonló; ez a varázsló is el tudja sajátítani bármelyik szereplő mozdulatait. Ja és majd' el felejtettem:

vannak, hiszen a VS képernyőről most sem hiányoznak a "kódszámjegyek".

A JÁTÉKMÓDOK

Míg az MK4 játéktérmi verzijában csakis Shinnok legyőzése volt a feladat, a PC-s változatban még további négy üzemmód közül vá-

HOL MARAD AZ ÖRÜLET?

Az MK4 grafika elég jó volt a játéktérben, és a lehetőségekhez képest most PC-n is az. A karakterek kidolgozása lehetne ugyan szebb is, de így legalább nincs olyan nagy gép-követelmény. A 3D-kártya használata természetesen ennél a játéknál is erősen javasolt, hiszen így magától értőlfőzően jóval látványosabb bizonyos effektok. A vár megjelölése viszont – akármilyen kártyánk is van – szörnyen bűna: a kifőcseső vár abszolút nem tűnik folyékonyknak, sőt, mint a régi, 2D-s verziókban is jobb volt. (Igaz, ki lehet kapcsolni.) A kamerakezelés kitűnő lenne (az "operator" sosem megy át a falakon), ha nem követték volna el azt az óriási hibát, hogy az átlóvadásnak hátráltak. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy ha elejtjük a fegyverünket, és az az ellenfelet több mint "egy képernyőnyire" ér földet,

V.Z.

mortal combat 4

Midway
http://www.midway.com

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

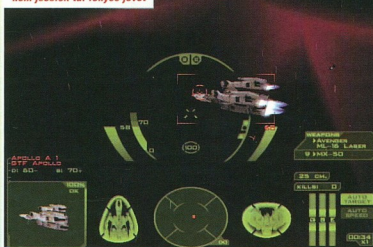
Minimum: P90, 16MB RAM, 4xSD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsító-kártya

Hagyományos Mortal-játék, csak most 30-ben

81%

“Ez a Descent-mizéria kezd túlmenni a józsis határain” – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor először kezem ügyébe került a Descent: Freespace. Elvégre nem is oly rég jelent meg a Forsaken, mely műfajára nézve egy Descent-klón, s a hírek szerint már készült is a játék harmadik része. Minden tiszteletem a 3D-s lövöldözős játékoké, ám jóból is megárt a sok. Aztán kissé közelebbről is szemügyre vettem a programot, s egy elementális meglepetés ért: a “Descent” előtag ellenére egy vérbeli űrszimulátorral hozott össze a sors, mely első pillantásra leginkább a Wing Commander-sorozatára hasonlít. Na, ez így már jóval érdekesebbnek tűnt, mivel

Ennek a renegát pilótának nem jósoktól tényszerű



mogat minden féle és -fajta gyorsítókártyát, a 3Dfx-től kezdve egészen a legegztikusabb Permedia2-es chipsetekig. Előzetesen legalább egy bekezdést szántam a D3D-vel és hardverigénnyel kapcsolatos sűrámoknak (ez a dobozon díszelő fotók alapján indokoltnak is tűnt), ám a játék orv módon keresztülhúzta számításaimat. Gyorsítókártyával még a gyengébb gépe-

sem is tudnék kiagyalni. A Parallax grafikusai minden tőlük telhetőt megtettek, hogy “kiszinezék” az amúgy igen sivár világúrt. Hol színes csillagködök, hol hatalmas aszteroidamezők, hol pedig szemkárzóató robbanások között kell navigálnunk, a gigászi anyahajók látványra pedig egyenesen filmszerű hangulatot kölcsönöz a Freespace-nek. Példának okáért akad egy küldetés, ahol egy hatalmas aszteroidamező közepén kell utat nyitni a menekülő anyahajónknak, melyet idegen (s látszólag legyőzhetetlen) vadászgépek hada üldöz. A jól megteremtett csatájahat minden létező lövegtoronyával vadul sorozza az útjába kerülő szikladarabokat, míg a játékos egy kétélányi vadászgéppel vadul kergelözköd az aszteroidák között. Nagyjából ez volt az a pont, ahol egyszer s mindenkorra beleszerettem a játékba. A másik dolog, ami megfogott a Freespace-ben, az a grafika hitetetlen részletesség-

manderből megismert szappanopera-hangulatú közjátékok, a küldetések között általában rövid szöveges ismertetőt kapunk a hadjárat jelenlegi állásáról, az új fejlesztésekről, illetve a politikai helyzetéről. Gyorsan hozzá is tenném: hál’Istennek. Kétségtelen, hogy a végelethatalan AVI-folyamoknak és B-kategóriás színészeknek is megvan a maga hangulata, ám egy szimulátorban én beérem a jóval szárazabb, ám áttekinthetőbb helyzetjelentésekkel is (mintegy mellékesen nem terpeszkedik 25 CD-lemezes a játék...). Egy dologban viszont a Freespace vitathatatlan felülmúlja a X-Wing legutóbbi epizódját, s ez a hadjáratok hangulata. Az egyes küi-

DESCENT: FREESPACE

Egy méretes terrai űrbázis az enciklopédiában...



jómagam mindig is kedveltem a Tie Fighter mintájára készült űrháborúsdiákat. Ha jobban belegondolok, az utóbbi időben nem is jelentek meg efféle anyagok – tehát épp idejé, hogy valaki megpróbálja letaszítani az I-Wart és az X-Wing vs. Tie Fighter az űrszimulátor trónjáról.

Ez a tiszteletreméltó célkitűzés lebeghetett a Parallax programozóinak szeme előtt is, mivel a Descent: Freespace-be szemmel láthatólag apai-anyaít beleadtak. Már a setup menü is rendkívül kultúráltra sikeredett: szépen letesztelte a gépetem, ellenek figyelmében beírták a grafikai opciókat, s még a D3D-vel sem adódtak különösebb problémák. Merthogy a játék tá-

ken (értsd: P133) is elfogadható sebességgel fut a játék, s akkor még nem szóltam a meglehetősen gyors és látványos szoftverrendőről. Mit mondjak, az Unreal készítői igen sokat tanulhatnának ezektől a fiúktól...

ÜNNEP A SZEMNEK

Ennél talánálban aligha jellemzhetném a Freespace-t, mivel a játék grafikájában veri az eddig megjelent űrszimulátorokat. Bizony, a kulcslen szempontjából a Wing Commander: Prophecy és az X-Wing vs. Tie Fighter is a vert meznyben kullóg – s ennél nagyobb dicsőretet hirtelenjében

ge. A nagyobb cirkálóak a szó szoros értelmében darabokra robbannak, s a hajók sérült részei körül elektromos kislülések cikáznak. A nagyobb hadihajók radarjai folyamatosan forognak, az energiapajzsról lepatnáló lövedékek láttán pedig...

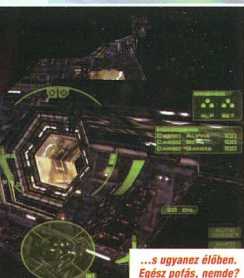
Na jó, ennél a pontnál leálltok az ömlen-géssel, s megpróbáltok valami negatívumot is keresni a kivételzésben. Ha nagyon kuka-cosodok, finnyás és maximalista akarok lenni, akkor tán a kisebb vadászgépek ki-

detések szorosan kapcsolódnak egymáshoz, s szép lassan egy érdekes, fordulatokban bővelkedő történet bontakozik ki. A hadi helyzet folyamatosan változik, a kezdetben legyőzhetetlen Shivan vadászgépek némi technológiai fejlődés után verhető ellenfelekké minősülnek vissza, míg a játék kezdetekor ellenséges Vasudn-faj hamarosan az emberek szövetségeseivé válik. Mi több, a történetben számos elágazás is rejtőzik, például bizonyos

dolgonylatára panaszokdhatnók... bár a grafika egészt nézve ez tényleg apróság. Más “dörgelelem” meg hirtelenjében nem is jut eszembe, úgyhogy a kulcsinről egyenlőre ennyit.

DÉJA VU

A Freespace-szel küzdve végig olyan érzésem volt, mintha a Tie Fighter vs. X-Wing legújabb epizódjával szórakoznék, melyből valami csoda folytán kimaradtak a névadók. A program készítői jóformán mindent átvettek a Lucasarts remekművéből, mely arra érdemes volt. Már az elgáztatós hangulata s maguk a küldetések is kísérőteliesen emlékeztetnek a Tie Fighterre. Hiányoznak a Wing Com-



...s ugyanezen időben. Egész potás, nemde?

másodlagos feladatok sikere/sikertelenségé-ge alapvetően befolyásolhatja a történetet.

Ami magát a szimulátor részt illeti, a Freespace itt is igen kézzeli rokonságot mutat az X-Wing vs. Tie Fighterhez. Példának okáért az energiapajzs kezelése NAGYON hasonlít erre a klasszikusra, mint

ahogy a kötelek irányítása és a kommunikáció is ismerős valahonnan... Az viszont igen pozitív újítás, hogy a parancsnokságunk alatt repülő kötelek(ek) felszerelését (s ebbe a hajók kiválasztása is beletartozik) mi állíthatjuk össze – ez pedig némi taktikázásra is lehetőséget ad. Aymunkára egyébként a küldetések során is szükségünk lesz, mivel a feladatok jelen-

szempontból veri a már emlegetett nagy elődöket.

IRÁNYÍTÁS, MULTI-PLAYER ÜZEMMÓD ÉS MÁS ÉRDEKESSEGEK

Az irányítás tökéletesen megfelel az űrszimulátorok irratlan szabályainak. 3D-s radar, az ellenfél megérintésére alkalmas ionfegyverek, a külön-külön is célbevehető részek az ellenfél hajóján (hajtómű, szenzorok, stb.) már mind ismerősek a műfaj szerelme-seinek. A Freespace mindeneset-

re egyike a legkényebben kezelhető és kismérhető programoknak. A jobbjára

A jobbjára érdemes játékosnak nem kell órákon át holmi ka-cifításos billentyűzet ki-osztásokkal és kézikönyvekkel hajfol-nia. Az I-Winggal szemben, mely a műfajához mérten elképesztően realis és összetett darab volt, itt a légiharcokon (ha úgy tetszik, akcióré-szeken) van a hangsúly, s ez maximálisan érződik is az irányításon. Ami különösen meg-tetszett a Freespace-ben, a szab-

adon megter-vezhető és mó-dosítható műszer-fal volt – ilyesmi-hez űrszimulátor-ban még nem volt szerencsém. A kezelőfelület ettől eltekintve is töké-letes: a játék jó-formán minden lé-tező jót támogat, a billentyűzet ki-osztás is teljesen szabadon változ-tatható, a remek-beosztott enciklo-pédiáról már nem

is szólva. Az eget viszont nemigen tolerál-ja, ami mondjuk elég furcsa megoldás.

A másik dolog, ami kissé zavaró volt a szerény képességi gépi ellenfelek. Félreír-tás ne essék: a Shivan (illetve renegát Va-sudan) azért jól felvannak szerelve, s az esetek túlnyomó többségében igen taktiku-

san manőverez-nek, ám a pilótá-k... hát vala-hogy nem is igaz-ik. Ellenfeleink a kitérő manőverek még hirtől sem ismerik, ha egyszer besoro-lunk a célpont mö-gé, akkor már ele-ve nyert ügyünk van. Azon viszont ugyancsak meg-lepődtem, hogy az ellenséges gépek milyen tudatosan

harcolnak, példá-ul segítik bajban lévő társaikat, s nem egyszer még elterelő manőver-ekkel is megpróbálkoznak.

A készítő nem feledkeztek meg a manapság egyre inkább alapkövetel-ménynek számító küldetés-szerkesztő programról sem, mellyel ki-ki kedvére való űr-csátákat szerkeszthet. Egyébként elég jól eldugták ezt a kellemes kis alprogramot, mivel nem vezet hozzá shortcut, de még csak az indítómé-ni-ben sem találunk rá utalást. Amúgy a játék főkönyvtárában bújjuk meg Fred néven a



Er a Vasudan sem értett a szép szaból, úgyhogy határozott eszközökhez folyamodtam

mondjuk nem annyira zavaró a dolog, hogy külön elemzést érdemelne, de azért annak a nyavalys patch-file-nak a letöltése még így is erősen ajánlott.

EZ IGENI

Alig hiszem, hogy mindezek után hosszán kéne áradoznom a játékról: a mellékelt képek és épületes bölcsekedésem alapján már sejt-hető, hogy a Freespace a maga mű-fajában a legjobb-bak egyike. Vagy tán a legjobb? Ami a grafikát és a kezelést illeti, feltétlenül. Ami



Lila ég, rózsaszín robbanás - azért a legjobboszór nem ilyen Barbie-színezték a játék

viszont a háttértörténetet illeti, már koránt-sem ilyet a rózsát a helyzet. Ezt eddig nem is igen böncolgattam, mivel túl sok mesélviva-ló nincs róla. Vannak az emberek, vannak az ügyeletes rondaságok, s hirtelen felbuk-kan egy idegen faj. Ezt az ötletet már igen rég elsültötkék a Star Trekben, úgyhogy nem is kommentálnám bővebben. Szóval a körítés lehetne eredetibb is, na... Mindezek el-lenére én mindenkinek csak ajánlani tudom a Descent: Freespace-t, mint az utóbbi idők egyik legkellemesebb meglepetését. Csak azt tudnám, hogy mi a fenére utal a "Descent"? (Arra, hogy a játék fejlesztő-ismálták a két Descentet is, egyébként pe-dig az utolsó pillanatban Conflict: Freespace-re változtatták a nevet =C)

T.J.

tús része abból áll, hogy egy bizonyos ob-jektumot védelmezni illetve kísérni kell. A negyedik-ötödik küldetéstől kezdve már nem is megyünk sokra a szokásos kamika-ze-taktikával, a sikerhez igazi csapatmun-ka kell. Például a nehézvadászokból álló köteleket kiküldjük a teherhajók védelmé-re, míg gyors gépeinkkel távol tartjuk az ellenfele bombázóit – a Freespace nem-csak hogy támogatja, hanem egyenesen megköveteli az efféle manővereket.

Az, hogy az űrszimulátorok nagy család-fáján a Freespace és az X-Wing vs. Tie Figh-ter igencsak közel állnak egymáshoz, nem azt jelenti, hogy az előbbi hiénalelkű pro-gramozói egyszerűen lenyúlták néhány re-mek ötletet egy remek játékból. Nemcsak lenyúlták ezeket az ötleteket, hanem to-vább is fejlesztették azokat, s ezért me-remben bizton állítani, hogy a Freespace sok



Az asztroidea-vadászat nem túl herakus küldetés, de legalább addig sem kell a gaz Shivanokkal hadakozni

descent: freespace

Interplay/Parallax Software
http://www.interplay.com

L Á T V A 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: P133, 16MB RAM, 6x CD, Win 95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D gyorsító kártya

Ha társbérletben is, de a Freespace az űrszimulátorok királya

93%
A társbérletben is, de a Freespace az űrszimulátorok királya

Mi jut eszedbe arról a szóról, hogy vészhelyzet? A TV-ben futó, George Clooney nevével fémjelzett sorozat? A válasz Ross,

napilap a következő fejjelcel jelenne meg holnap: "Félelmetes orkhardtá ragadta ki a hajléktalanok kezéből a félkemény hotdogot a Nyugatnál!"



05-ös esküvő lesz nemsokára, bár a tüzoltók szemmel láthatólag nemsoká háztükrébe jöttek

(bár igaz, ami igaz, van pár olyan újság, ami-ben ez a főcím már fel sem tűnne...). Az Emergency egyik legnagyobb pozitívuma, hogy olyan mindennapi (bár ez hála Istennek, nem szó szerint értendő) eseményeket próbál szimulálni, amelyek akármelyik pillanatban akár veünk is megeshetnek. Nagyon derék, hogy a 16 Tons Enterta-

gyog: orvosunkra és mentőseinkre mindig szükségünk lesz. A másik elkerülhetetlen emberkénk a rendőr – nélküle sem tudunk semmit kellőképpen megoldani. Amennyiben szükségünk van rá, a triumvirátus harmadik tagja is belép a képbe – ő a tűzoltó. A felhasználható járművek és segéd-eszközök listája igen nagy, de szerencsére ezek nagy része az éppen aktuális küldetés függvénye, így csak az adott szituációban vehetjük hasznát.

A kezelőfelületet leginkább egy real-



Egy reptéri katasztrófa-helyzet minden Airplane-rajongó szívét megdobogtatja

gyorsaságon, és a feladatok megoldásának helyes módján, alkalmazásán, illetve sorrendjén van.

Howyan is működik a dolog? Első fel-

EMERGENCY



VÉSZHELYZET, AVAGY RO

őő, elnézést: rossz, legalábbis a mai naptól kezdve. Megjelent ugyanis az Emergency című játék, mely reményeim szerint legalább akkora nyomot hagy majd maga után a számítógépes játékok között, mint az említett filmsorozat az unalmas estéket szappanoperák vizsgálgatásával töltő, unatkozó hölgyekben.

Nagyon sok olyan játék jelenik meg mostanában, melynek témája a valós életre vetítve enyhén szólva is kisebbséget képező vált ki egy földhözragadtabb emberből. Elégge meglepő lenne mondjuk, ha holnap leszálnának a Predatorok, hogy egy rakomány Allent zúdítsanak a békés strandolók nyakába, vagy előfordul az egyik

inment) igencsak ráérzett arra, hogy a játékok piacán az itt kinálkozó űrt betöltse, azaz egy stratégiai játékkal emléket állítson azoknak a névtelen hősöknek, akik nap mint nap készen állnak arra, hogy segítsenek a bajba jutottakon. (Ígérem, a továbbiakban némileg kevesebb pátosszal adom elő a mondókámat.)

Miről van szó tulajdonképpen? A feladatunk különféle balesetek, veszélyes és zűrös helyzetek, zavargások megoldása illetve elhárítása lesz. A paletta elég széles: az egyszerű (már-mint annak, akivel még nem történt ilyen) autóbalesettől kezdve a jelenleg éppen aktuális futballhuligánizmus elhárításáig minden előfordul, mi szem-szárnak (és persze bulvárlapnak) ingere.

Embereink és eszközök skálája igen széles. Rendőrdoroban úgy is fogalmazhatnánk, hogy "általában minden helyzetben valószínűsíthető sebesültek előfordulásának esete", de mi ma radrukj inkább olvasmányosabb stílusnál, úgy-

A futballhuligánok felhozott kedélyeit a vizágyuk rendszerint gyorsan lehitik



Rendszerint ez a vége, ha valamelyik farmer az országát akar hazatérni a falujába



time stratégiához tudnám hasonlítani, bár a játék jellegéből adódóan vannak azért különbségek. (Mily nyomorult is lenne a rablók élete, ha valaki meglátván őket, a zsebéből elővarázsolhat öt zsebresből építhetne egy rendőrt!) A hasonlóságot maga az irányítás módja hordozza magában – az egér segítségével mozgathatjuk, irányíthatjuk egységünket, a speciális parancsokat pedig egy menüből érthetjük el. Ebből adódóan a kezelés nagyon egyszerű, a hangsúly itt inkább a

adatunk a szituáció felmérése, ebben némely küldetés előtt egy helyre kis animáció is segítségünkre szolgál, de sokkal precízebb kiindulási alapot szolgáltat a szöveges információ. Fel kell mérnünk, hogy a bevetendő emberkekből és gépparkból mire lesz szükségünk a helyzet orvoslásához. Van ugyebár egy vagy több főhadiszállásunk, ahol ki választhatjuk a járműveket és legénységüket. Ha összeállítottuk a csapatot, indíthatjuk őket a helyszínre – itt különféle furmányos

egérmozdulatokkal megoldjuk az esetet, majd hazafelé vesszük az irányt. Igen egyszerűen hangzik, de azért nem ilyen könnyű a dolog.



A mentés nagy örökkel folyik, de úgy látszik most már viznek is kellene

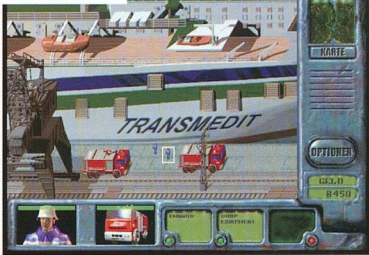
A második feladatunk a szakemberek helyes alkalmazása – itt nemcsak arra kell gondolni, hogy megfelelő számú embert vessünk be, hanem az illetékes személyt az illetékes helyen használjuk. Persze, lehet azt mondani, hogy senki sem olyan lipót, hogy egy lakástűzhez egyetlen orvost hívjon, akinek egy szál fecskeendője nem igazán kielégítő az oltáshoz. Viszont nagyon meg fog lepődni az a játékos, aki az orvosa és áldozata közös siklórepülésénél gondol majd csak arra,

ezután következhet a tényleges mentés és ápolás. Mindezt még tetézi, ha nem a megfelelő szerzőmunkát hoztuk magunkkal, ugyanis újabb értékes pereket veszthetünk, amíg az utánpótlás ideiről – egyezően nem lesz egyszerű feladatunk. Nagyon ötletesnek tartom, hogy nem kizárólag

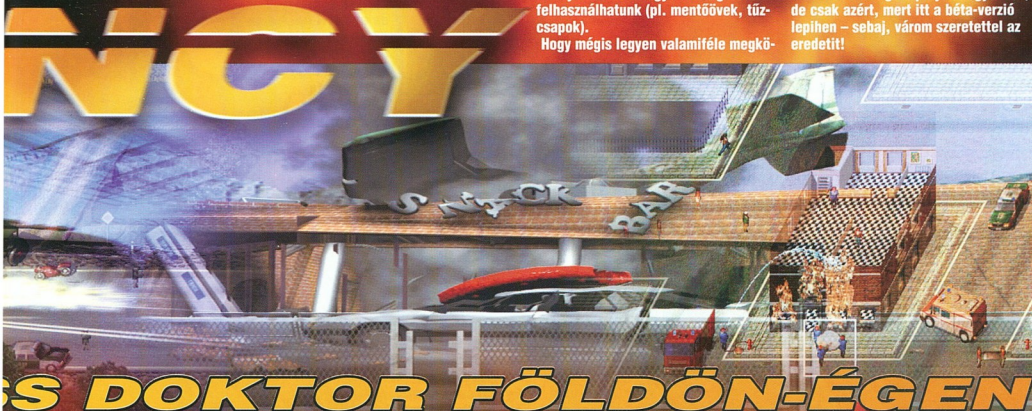
hozott anyagból dolgozhatunk, hanem a helyszínen lévő egy-két dolgot is felhasználhatunk (pl. mentőövek, tűzcsapok).

Hogy mégis legyen valamiféle megkö-

A kikötői scenario eleje: itt még nyugodt az idill



nem egy egyéjszakás darab a játék. Részemről eddig tíz pályán vagyok túl, de csak azért, mert itt a béta-verzió lépihen – sebalj, várom szeretettel az eredetit!



S DOKTOR FÖLDÖN-ÉGEN

Az első és legfontosabb ellenfelünk az idő. Az a mondas járja, hogy az idő pénz, de ezt itt nyugodtan átfogalmazhatjuk: az idő emberélet, és nem utolsósorban Game Over. Amennyiben a sebesültek nem részesülnek a megadott időn belüli megfelelő ellátásban, illetve idejében nem tudunk elhárítani a katasztrófát. Ez végülis teljesen korrekt megoldás, a valós életheben sem várhat egy földoktolt órákat a fel-, illetve meg-, esetleg kimentő sereg.

hogy nem ártott volna pl. a kiömlött üzemanyagot előtte egy tűzoltóval semlegesíteni. Ez persze csak egy egyszerű példa volt, ennél sokkal komplexebb, összehangoltabb munkára is szükség lesz majd a bevetések során. Egy áruházi robbanásnál először a bémászokodatok kell elhessgetni (sajnos itt még nincs víz-ágyúknak...), majd egy égő kocsi roncsot elintézni és eltávolítani, az elektromos hálózatot kikapcsolni a szivárgó gáz robbanékony volta miatt, majd csak

tés, a játék készítői (szerintem feleslegesen) – kitalálták a pénz szerepét is. A küldetések után a hatékonysággal és a gyorsasággal egyenes arányban egy bizonyos pénzösszeget kapunk, és mivel minden ember és jármű bevételére kemény dolcsiba kerül, így nem költözhetünk szabadon. Végül is nem rossz dolog, hogy nem csinálhatunk kényünkre kedvünkre akármít, de nem igazán tartom humánus megoldásnak a pénz felvetését ott, ahol emberéletéről van szó. Szerintem jobb módszer lett volna az alkalmazható eszközök és emberek számának korlátozása – bár a végeredmény végülis egy és ugyanaz.

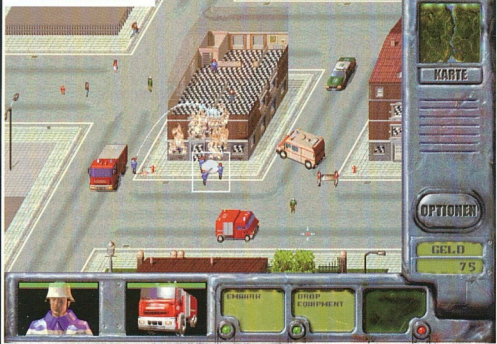
Összességében mintegy harmincegy-néhány küldetéshez lesz szerencsénk, de akinek ez kevés lenne, azoknak elmondom megégyeszer, hogy ezek rendkívül ötletgazdagok, a fentebb említettek közül lesz még (a teljesseg igénye nélkül) vízmentés, vidámparki baleset, karácsonyforgat, eltűntek felkutatása, egy Formula 1-es verseny pályát megfűtést, majd a bekövetkezett baleset orvoslása.

A játék jellegéből adódóan tipikusan egyszerűsleges, hacsak valaki nem az úttest vagy a tűzoltócsap meglehetősen hiperaktív szerepére hívatott, illetve nem kívánja a sebesült igen kis mozgásterületet beszámítani. Multiplayer opció tehát kilőve, de a küldetések igen nehézre sikerültek, ezért

A grafikai kivitelezésre egy szavunk sem lehet – ugyan nem 3D-s, de legalább azt a kettőt jól megcsinálták. Járgyfelbontás, szépen rajzoltak a járművek és a háttérre, valamint a vídekek sem rosszak – talán az animáció sikerültek egy kicsit egyszerűre. A zene nem nagy durranás, de ide pontosan illik, a hangok pedig egy mai stratégiát idéznek ("Yes Sir!"). Szóval kellemes kis stratégia a sci-fi, fantasy és harci játékok tengerében.

K.Z.

Szabadidős bungee-jumping következik az emeletről



emergency

Topware16 Tons Entertainment
http://www.topware.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 N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xED, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Nehéz helyzetekre
nehéz flúk kerestetnek!

82%

Talán nem elharmadodott kijelentés, hogy manapság PC-s teniszprogramból olyan kevés van (talán csak az egy Pete Samp-rs Tenisz tudnám a közelmtől megemlíteni), hogy érdemes igazán odafigyelni minden darabra. A Blue Byte talán ezt a hiányt szeretné pótolni legújabb próbálkozásával, ami a Game, Net & Match nevét nyerte a keresztségben. A játékok – mint ahogy az már a nevéből is kiderül – elsősorban az Internetes és a hálózati játéka terveztek, mégpedig olyan mértékben hogy ha a megfáradt szőrözöt nétan üdítő játéka vagyik, akkor a GNM saját kikötőjében is horgonyt vetet.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

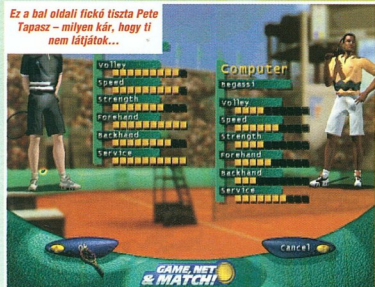
Miután fotelünkben hátradölvé kényelmesen megszélttük a mintegy 10 másodperces intro, lássuk milyen lehetőségeket takar a találó név. A Trainingsben a gép

omások egy-egy tornát vagy akár egy teljes szeont is lejátszhatnak. A Setup meniben igazíthatjuk gépünk tudásához a program paramétereit. Ez elsősorban a grafikaá vonatkozik, ugyanis egy gyengébb Pentiumnak ingecsak a tornák akad a falat néhány tereptárgy megrajzolásánál.

Édes Istenem! Egy hék less, mire visszaharok ezt a labdát!



Ez a bal oldali fickó tiszta Pete Tapasz – milyen kár, hogy ti nem látjátok...



A készítők valószínűsíthetően pénzügyi okokból teljesen feleslegesnek tartották a teniszvilág kisebb-nagyobb nevei használatának megvársársát, és a manapság divó módszernek megfelelően hasonló hangzású nevekk helyettesítétek őket (lásd

A program természetesen teljes mértékben támogatja korunk követelményeinek elengedhetetlen kellékét, a 3D-kártyákat (tehát aki eddig nem tette, az rögvest szakadjon is el meli egyet...). A grafika mindezek ellenére több helyen is gázos, gondolkító it olysafélékre, minthogy a nézőtér alkalmasint úgy fest, mintha egy egybeömlésztett pixelhalmaz egy felmosórongy végigdörzöszöltek volna, és ez azért némi Streets of SC-feelinget von maga után a látvány terén. Ugyanez vonatkozik

a játékosok mozgására is, ami helyenként borzasztó csúnyán lett animálva, függetlenül attól, hogy Moti-on Capture-technikával készítették. Ráadásul néha a program elfeledkezik egy-két textúráról, és ilyenkor átlátszóvá válik a szerencsétlen labdazsonglór. Egyébként igazán érthetetlen számomra, hogy ha már egy program támogat valamilyen 3D-gyorsítót, akkor ugyan miért nem használták ki a lehetőségeit minél inkább. Gondolok itt például az igen látványos, mindazonáltal eléggé mezeinek számító Lens flare-technikára, amit néhány helyen igen kellemesen alkalmazhattak volna.

Visszont az mindenképpen jó poén, hogy a sikeres – vagy netán sikertelen – akció után testközelből szemlélhetjük játékosunkat, amint éppen aktuális hangulatának függvényében motyog valamit az orra alatt. A pálya szélén fő kommentátor természetesen itt is élőben közvetíti az eseményeket.

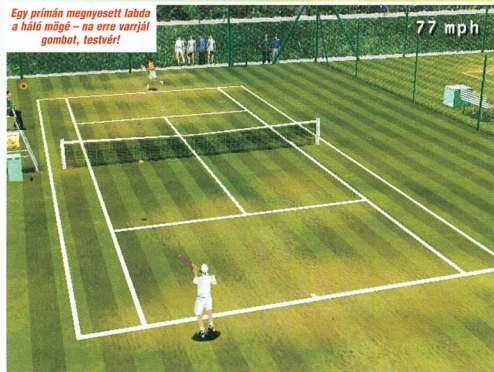
A hírő áldásos tevékenysége ellenére, a számítógépes sportsszimulációk jó szokása szerint a gép egy idő után "automatikusan" elkezd csalni. Gondolok itt a visszaadhatatlan labdákra és hibás ütésekre, melyeknek leginkább csak bosszúság okai lehetnek, de az sem ritka hogy a gép rettenetes sebességgel itti vissza a labdát és ezáltal

teljes képtelenség visszaadni azt. Megoldás? Easy mode... Szokás szerint menet közben is több kameranézet közül választhatunk, melyek közül a használatóbbakat említeném meg: auto view (automatikus kamera), player view (a játékos szemszöge), bird's view (madártávlati nézet) – a többit csak akkor javaslom, ha popcorn

által kilőtt labdákat kell elütnünk, Singlesben egy gépi ellenfél ellen egy vagy több szettből álló meccseket játszhatunk le, míg a Doubles opcióban ketten játszhatunk. A hab a tortán természetesen itt is a hálózati és Internetes játék, melyet a Network menüpontnál lehetünk meg. Az említett egyes meccsek kivül a játék természetesen tartalmaz még Tournament és Season opciókat is, amelyben időmilli-

például Agassit Begassi néven, vagy esetleg Steffi Grafot Steffi Barrellaként), illetve a játékoskérdeést áthidalták egy egyszerű Player Create ponttal, ahol egy játszma kezdete előtt kedvünkre kreálhatunk mindenféle virtuális emberkéket: itt a fontosabb játékparamétereken kívül (ütemő, tenyeres, fonák, stb.) egy rakás egyéb dolgot is megadhatunk (talán csak a vérnyomás hiányzik).

Egy primán megveszett labda a háló mögé – na erre varrját gombot, testvér!



majszolni ültünk a monitor elé, nem játszani. A talaj szempontjából négy különböző pályán játszhatunk: Clay (sálakos), Grass (füves), Carpet (műfű), és végül Concrete (beton). A pálya kidolgozottságára nem lehet panasz, mert nagyon szép a textúrájuk (a teremben történő játékok például csillag is a padló). (Azt persze mondani sem kell, hogy mint a legtöbb sportprogramban, a pályát övező reklámtáblákon itt is véletlenül a Blue Byte programok nevei sorakoznak...)



A játékosok rengeteg különböző útmódot tudnak használni, melynek következtében jóval élvezetesebb a játék, mint az átlagos teniszprogramok körében. Állítgatjuk a játékosok adatait is, de ezekkel inkább csak a gyakoroltabbak bővelődjenek, mert egy amatőr egy addig tökéletesnek hitt játékost pillanatokon belül leírhatja a közepes (vagy még annál is gyengébb) kategóriába.

legyünk képesek visszaadni. Ekkor álljunk vele ellentétes irányba, mert ennek rendszerint az less a következménye, hogy az ellenfél szervája vagy a hálót fogja érinteni, vagy – szerencsésebb esetben – szépen el is hal benne.

Harmadik tippem a saját szervákra vonatkozik. A szervákat mindenképpen érdemes a komolyabb megmérettetések előtt rendszeren begyakorolni, mert – akár csak a valóságban – egy jól adogató vagy a szervákat jól fogadó játékos leg-

tik magukat, akár 3-4 CD-re is széthúzhatták volna a játékok... A hanghatások és a midi-zene az elfogadható kategóriában versenyez, akár hangulatosnak is felfoghatjuk őket. A gépigény kevéske jóindulattal és kesernyész szájjal korrekten mondható. Minimálisan egy P133 kell neki 2MB-os videó-kártyával, de mint már fentebb említettem, csak és kizárólag 3D-kártyával (Direct3D-t támogató) hozza ki az igazi formáját. Gyorsítókártya nélkül időnként egy P166-on is ke-

eny középkategóriás játékkal állunk szemben, amely nem tartalmaz semmi kiemelkedő újdonságot – de amit tartalmaz, az becsületes iparosmunka. A grafikán még mindenképpen finomíthatunk volna egy kicsit, továbbá nem ártott volna nagyobb mértékben kihasználni a 3D-kártyák képességeit. Az összehatás mégis kellemes, mert maga a játék jól játszható. Sportjátékok rajongóinak mindenképpen ajánlható (ha más nem, kipróbálásra), a többieknél pedig izlése-válogtatja. (A végre meg egy megjegyzés az Internet-kapcsolattal rendelkezőknek: mindenképpen érdemes be- nézni a www.bluebyte.comra, mert egy rakás, a játékkal kap-

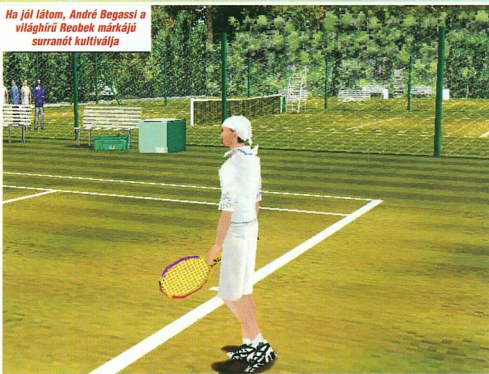
SZERVA ITT, CSERE OTT GAME, NET & MATCH

alább 50% esélytöbblettel indul. Szervánál célszerű észra menni (legalábbis első próbálkozásnál), vagyis a céltre szét valahová a vonal mellé irányítani, mert nyilván ezeket a labdákat fogja az ellenfél a legnehezebben vissza- kalánalazni.

STÍLUSO- SAN: TIE BREAK

A program a maga nemében távolról sem nevezhető egyedülállóknak, minden- esetre sokat dob a hangulatán a hálózati és internetes játékel- hetőség. Az mondjuk már kevésbé hangulatos, hogy normálisabb installálnál majd 220MB helyet igényel, de legyünk optimisták: ha nagyon megerőlte-

Ha jól látom, André Bogassi a világhírű Reebok márkája surrantó kultiválja



gyetlenül szaggat. Az irányítás billentyűzetről (kurzor billentyűk és a space) vagy joystickkal történhet, ha viszont nincs legalább egy joystick, akkor egyből le is mondhatunk az egy gépen történő páros játékról. A kezelés túlzott egyszer- sége ese- tünkben nem jelent külön- sebb minimum artot: mivel az ütés milyensége a labda és az ütő egymás- hoz viszonyított helyzetének a függvénye, alkalomadtán egy-két bra- vúrós mozdulat bemutatásához is szerencsénk. Mindent össze- vetve alapvető-

csolatos info várja az oda betérő- ket.)

TIPPEK

Megemlítenék még néhány tippet is. Például ha egy kicsit sokszor adjuk vissza a labdát a gépnek, ennek hatására lejön a hálógő és taktikát vált: örült módjára iszonyatos erővel és sebességgel vágja vissza a labdát. Ekkor célszerű a pálya közepére menni, és kívánni a megfelelő labdát, amit utána szép gyorsan jól előre kell ütni. Erre aztán szerencsétlen nem tud mit tenni, és természetesen mi kapjuk a pontot is. A második tipp, már nem is igazán tipp, csak egy jótanács. Ha az ellenfél szervál, nyilván megpróbálja úgy adni a labdát, hogy mi azt a lehető legkevésbé

Steffi Baralla a szervák fogadását gyakorolja leres perceiben



game, net & match

Blue Byte

<http://www.bluebyte.com>

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

Minimum: PEE3, 16MB RAM, 4xCD, Win95

Ajánlott: P166, 32MB RAM,

DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Becsületes iparosmunka,
de semmi különös

74%

Nem tudom, ki hogy van vele, de különösen borongós szombat délutánon nekem néha kedvem támad, hogy miniatűr méretűre zsugorodva bepattanjak egy jó kis homokfutóba, és hatalmas gázröccsökkel végigszáguljak a lakáson. Milyen jó is az, amikor az ebédülőasztalon egy vakmerő kormányozdulattal kicselezem a szembejövő sórtartót, farolva kitérek a mestáros üveg elől, majd egy szalvétán megdobva a jargányt, máris a kutya füle alatt száguldok diadalmasan a cél-egyenes felé! Akinek esetleg hasonló gondolatai támadnának, nem kell feltétlenül napszúrásra vagy heveny másnaposságra gyakorolni a minőségét arról van szó, hogy nem kapta meg a mindennapi bevető Micro Machines-adagját.

A Mikrojárgányok hosszú és dicsőséges történelmet tudhatnak maguk mögött. (Igen, ez esetben ez nem történet, hanem történelem.) Először 1990-ben találkoztunk velük 8 bites Nin-

PlayStation-verzió már egy éve kint van a piacon, és hetekig trónolt az eladási listák élén – nekünk miért kell ennyit várnunk egy kis mókára?!

Az első és legfontosabb változás az, hogy teljesen eltűnt a 2D, és a flúgos

A főmenü sajátságosan debil bája már megadja a játék alaphangulatát



futam most már teljes 3D-ben zajlik. Ennek megfelelően CodeMastersék szaktoltak a felülérettel is: a térzetet nagyban növelt, hogy az MMV3-ban már "lebegő" kamerát használtak, azaz mindig abból a nézetből látjuk a pályát, ahonnan a legjobb kiállítás nyílik. (Illetve ez így nem pontos:

a lehetőségekhez képest legjobb kiállítás.)

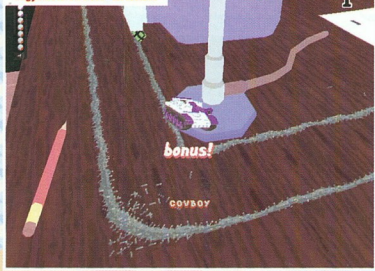
Ez persze csak a két legszembeütőbb változás, a szerzők dicséretére legyen mondvá, hogy a grafikai modernizálást úgy hajtották végre, hogy közben nemcsak hogy megmaradt a játék legfőbb erőnye (maga a JÁTEK), hanem még bőven hozzá is tettek.

A verseny most is a szokásos megihökkentő környezetben zajlik, amiben az a meghökkentő, hogy a minijárgányok annyira hétköznapi dolgok között száguldoznak, mint mondjuk egy vízszóhár, egy napszemvegy vagy egy melltartó. Senki sem valóhatja szükmarkúsággal a szerzőket, ugyanis 32 különböző mikrosimaa vonul fel a pályákban: buggyk, tankok, rendőrautók, monster truckok, motorcsónakok – hogy a többi gyanús szerkezetéről már ne is beszéljünk.

Ugyanez a bőkezűség jellemzi a pályák számát is, amiből 48 van, többek között biliárdasztal, strand, ebédülőasztal, periódusosrendszer, kiskertek – és így tovább. A pályákban egyébként az a legcsodálatosabb, hogy mindegyik teljesen más környezetben játszódik, és teljesen új atmoszférát teremt a játéknak. A teljes más versenyésztílusról már nem is beszélve...

Újdosított játékosok Cherry Autósiskolájában sajátíthatják el a kezelés rejtel-

Páncélosokban mindig is a nagymesterek közé tartoztam

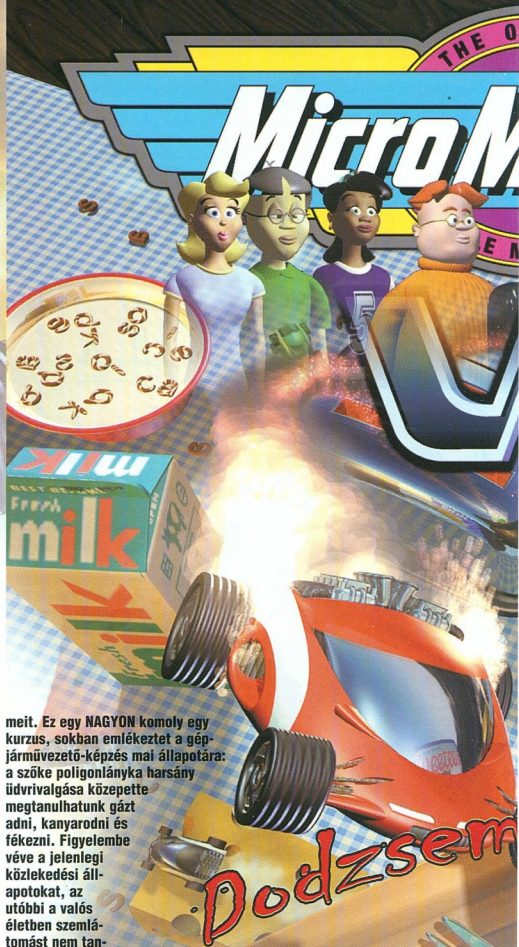


tendokon, és akkor még Californian Beach Buggies néven robtogtak. Ma ismert nevüket nem sokkal ezután kapták, amikor egy amerikai játékkoncern kiváló reklámlehetőséget vélt felfedezni a játéokban. A névről egyébként talán kevesen tudják, hogy az USA-ban legalább olyan jól ismert játékmárka, mint nálunk mondjuk a Matchbox. PC-ken 93-ban tűnt fel (teljes két floppy terjedelemben!), amit '96-ban követett el a Turbo Tournament alcímű viselő második rész egy szerkesztővel megsekkelve – most pedig robbogott CD-inke a harmadik is. Egyébként ennek az örvendetes eseménynek már épe ideje volt a

Kiegyenlített aróvonyák – most akkor figyelhetünk a pályára is...



MAXIMUM MULT



meit. Ez egy NAGYON komoly egy kurzus, sokban emlékeztet a gépjárművezető-képzés mai állapotára: a szöke poligonlányka harsány idríválvágása közepette megtanulhatunk gázt adni, kanyarodni és fékezni. Figyelembe véve a jelenlegi közlekedési állapokat, az utóbbi a valós életben szemléltomást nem tananyag, a játékokban azonban szükség lesz rá.

Mindenekelőtt egy karakter kiválasztása a feladatunk, akit későbbi felhasználásra később el is menethetünk. Egyes játékokban a Challenge a hagyományos verseny, amelyben négy komputer irányított mikrojárgány ellen indulunk harcba. Ha a verseny végén az első két hely valamelyikén végzünk, akkor továbblépünk a következő pályára – egyébként elvesztünk egy életet, és újra kell futnunk a pályát. Ha a háromkörös verseny végeztével a mi járgányunk gördül el elsőnek a célvonalon, diadalmas ugrabugrásba kezd és egy bónuszjárgány (Prize Car) lesz a jutalmunk. Ezeket a bónuszokat karakterek továbbviszik magukkal, Komolyab megmérettetések előtt pedig a Test Drive-futamokban próbálhatjuk ki őket.

Az egyes játékok másik klasszikus módja a Head to Head, amelyben egy kiválasztott komputer ellenféllel ellen küzdünk. Az elsődleges cél az, hogy a bal oldalon látható nyolc lámpa közül minél többet a saját színünkre váltsunk azzal, hogy verseny közben minél jobban lehagyjuk az ellenfelet. Ha annyira megelőzzük, hogy lecsúszna a képernyőről, akkor bónuszt kapunk (vagyis az ő lámpáiból egy átszineződik a mi színünkre), és a verseny egyenlőböl folytatódik tovább. Ha az összes lámpát átszinezünk a saját színünkre, akkor azonnal megnyertük a versenyt, egyébként pedig az a győztes, akinek a harmadik kör végén több lámpája van (döntetlen esetén "hirtelen halál" következik, vagyis a következő bónuszt elérő versenyző lesz a győztes).

PLAYER RACING

Micro Machines



K az asztalon

A harmadik versenymód a Time Trial, ahol az idő lesz az ellenfél: megadott időn belül kell teljesíteniük a pályát. Bónusz járjányt azzal nyerhetünk, ha megdöntjük a pályarekordot. A vídám-ság netovábbja a Time Trial Challenge, ami a nevében szereplő két stílus keveréke, azaz nemcsak a többi versenyző, hanem az idő is ellenfél. (Fanatikuskok mindenképpen nézzenek be a CodeMasters site-jára, ahova vállalkozó kedűvek fel is tölthetik legjobb időeredményeiket.)

A játékban a többiek szokásos leszo-rításán kívüli még számos apró trükköt is bevetethetünk a győzelem érdekében. Például rögtön indulásnál turbórajtot vehetünk, ha a start előtt 1-2 másod-perccel a startot jelző pittyenes előtt kezdjük el nyomni a gázt (ha viszont túl sokáig nyomjuk, akkor lajhráként

indulunk).

Egy másik hatásos technika bizonyos technika az ugratás használata, amellyel az ugratókat nagyobb sikerrel vehetjük, sőt, ha az ugrató végén használjuk, hatalmasat repülhetnek.

Ugyan minden pályán van kijelölt nyomvonal, de nem rossz ötlet, ha a kanyarok felé vagyuk próbáljuk a többiekkel megelőzni. Ha túl nagy kanyart vágunk le, akkor büntetést kapunk: visszakerülünk a pályára, ahol elhagytuk a nyomvonalat.

A legjobb móka azonban a különböző extrák megszerzése. Azonkívül, hogy egyes masinák már eleve

rendelkeznek fegyverekkel (például a tankok löhetnek előre, és aknákat pakolhatnak maguk mögé), a pálya különböző pontjain szétszórzt zöld csomagoknak hajtva, egy ideig valami speci fegyverhez (hatalmas kalapács, amivel szétverhetjük az előtünk haladókat; markolókar, amivel magunk mögé hajthatjuk a minket

megelőző szemtelen versenyzőket; erőtér, aknák, tűzgolyók – amikhez kommentár talán nem szükséges, és így tovább) juthatunk, amelyekkel igen ki-nos pillanatokkal szerezhetünk a többieknek.

A Micro Machines legerősebb része azonban most is a multiplayer játék, hiszen elsősorban arra készült, hogy ismerőseinket vagy családtagjainkat tudjuk bosszantani vele. Természetesen van Internetes és hálózati játéklehetőség is maximum nyolc játékosnak, de már egy gépen is játszhatunk kieséssel versenyt vagy bajnokságot akár hatan is (ketten a billentyűzetről, négyen pedig gamepaddal). Nem akadály a kontrollerek hiánya sem, mert Party Playben már csak a billentyűzetről is kiválóan szórakozhat egy kisebb csoport.

A Micro Machines-sorozat tagjainak grafikájáról rendszeresen Süssi, a sárkány szokott eszembe jutni: olyan bumfordi az egész, mégis: nincs aki ne szeretne bele egy perc alatt! Szép példa egyébként arra, hogy nem kell 400MHz-es Pentiuml és Voodoo2 ahhoz, hogy JA-TEKOT csináljon egy csapat. Mondjuk 320*200-ban a látvány azért, hogy némi kivánnivalót maga után, de 640*480-ban kiváló sebességgel megy



Most pedig meguntam az állandó lövöldözést, és szörnyű haragom lesújt az átkozott konkurenciára



Taktikai megfontolásból állandóan versenyzek és jelentősen elmaszkírozva

RACE RESULTS		
1ST	MARTIN	00:41:60
2ND	BONNIE	00:43:50
3RD	DWAYNE	-----
4TH	CHEN	-----
5TH	JADE	-----

MARTIN
WINNER

OK

egy P133-on is, 3D-kártyával pedig már egész konzoldiált látványt nyújt mindenkinek, aki hajlandó megszokani ezeket a színeket... Amivel abszolút nem voltam kibékülve, az a hang volt (effektek és zene együttesen). Ez az audioélmény stílusát és minőségét tekintve abba a kategóriába tartozik, amit TJ koma előszeretettel illet A "kritikán aluli" titulussal. Egész egyszerűen: borzalmas...

A játékot nem méltatom, azt mindenki megetheti saját maga, ha egy délután eltöltötte néhány ser és cimborá társaságában. Magamból kiindulva javaslom a cimborákat, mert a hozzá-m hasonló "ügyességi zsenik" a számítógép ellen nehezebb pályákon már nem sok babért fognak aratni (de még köröt se nagyon). Az ilyen társas összejövetelek egyébként kiválóan alkalmasak az edzettek játékosok baráti körének gyors leépítésére...

CoVBoY

micro machines V3

CodeMasters

<http://www.codemasters.com>

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD-ROMS
Ajánlott: P166, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyártó

5-105 éves korig ajánlott, aki csak játszani akar!

89%

CINKELT LAPOK

BLACK DAHLIA (3. rész)

■ Az a roppant érdekes hely, ahová a transzba esés után kerülünk, mindössze egyetlen helyből áll. A barlang közepén egy hatalmas kád áll, amelynek peremén különféle ábrákkel megjelölt kavicok hevernek. A kavicsokat a kádba dobva utazást teszünk a múlt, a jelen és a jövő egy-egy darabjába: Louie-t és Er-

za ablakokat fedő rolettákat, akkor a jobb oldalin az utcai lámpa egy tárgyat világít meg a túlóladalin: egy fotó Louie-ről és Angeloról a Raven Roomban – természetesen még felszeletelésük előtt időkből. Míg Jim azon elmélkedik, hogy mit is kereshetett a torzós gyilkos két áldozata a Ravenben, kapcsoljuk fel a lámpát. Ha már láttuk a transzmozit, akkor a szoba végében megtaláljuk Angelo rajtkehelyét. A titkos rekeszben egy röhög, legendákkal tüzelt történelemlecke mellett (ezt a hosszorú írományt nem árt alaposan átolvasni, mert egyrészt kommentálja



nie-t látjuk, amint a missziósházban zsongának, aztán ismét Louie-t, amint még egy darabban hazatér példászobájába, az inrodai asztalán szunyókáló Penskyt; saját magunkat, amint Cassy transzba ejt, stb. A két új helyszín sem igazán új, ha valaki hirtelen felbuzdulásból megnézte a bizonyítékok átvizsgálása után megjelenő két új helyszint: az egyik a Kingsbury Runnál levő csatornabéart, ahova régi öreg barátunk (a kedves bácsi a nagy bárd) éppen Louie komát reosított befelé; a másik pedig a másik azonosított áldozat, Angelo Santini szobája, ahol azt látjuk, hogy Angelo előrejelt valamit a fal alján levő rejtkehelyre. Miután kimozdított magunkat, az Ecg megnomással ábredünk fel a transzról, majd csevegünk egy kicsit Cassy-vel a látottakról. Azt mondja, hogy a kavicsook totemszerű, misztikus tárgyakat jelképeznek, és ezek keltik életre álmainkat.

■ Ha még nem tettük volna, épp itt az ideje, hogy megnézzük az új helyszíneket, kezdjük mondjuk Angelo házával. A kedves mama szerint a rendőrök már mindent felforgattak, és úgysem fogunk semmit sem találni, de a transzmozit után mi már tudjuk, hogy azért ez nem egészen így van. Miután Angelo mamája kísértelt, mindenekelőtt kapcsoljuk le a világlátást, mert ha sötétben húzgatjuk

az eddigieket, továbbá egy csomó infót ad a továbbiakra) egy rúnákkal díszített borítékot találunk, benne Pensky Angolozh írt levelével – és egy halom pénzlet. Miután a pénzlet odaadtunk Angelo hálás mamájának, nézzünk ki a Kingsbury Runra.

■ Aha, megint a kedves öreg bácsi! Ma nyilvánvalóan szabadnapja van, mert egyedülül igyekszik bejutni a csatornába – holnapig ténál már nem mészáló! A rács kinyitásával ugyan némi problémái támadnak, de még így is sikerül egúrátat nyernie főhősünk elől. A hátorú ügynök azonban a nyomába ered... A csatorna természetesen egy mókás labirintus, amelynek feltérképezése egy külön szórakozás – a lényeg az az új kereszttűrnél forduljunk jobbra, menjünk előre négy helyszint,

előre né! balra fordulva haladjunk egyenesen. Idővel egy ajtó-höz érünk, amely az ajtóok rossz szakosza szerint zárva van. A szemközti levél falon egy csomó cső és ke-rek található, amelyek igazens véresek – jó nyomon vagyunk tehát. Az ajtóút úgy tudjuk kinyitni, ha a kerekék forgatásával úgy állítjuk be minden csőben a nyo-

mást, hogy az összes kijelzőn azonos érték legyen (PRESSURE). Az ajtó kinyílik, de sok bróminuk nincs benne: mögötte ugyan egy újabb zárt ajtó található. Az ajtó közepén levő kereszt alakú ábráról Jimnek eszébe jut valami: pont olyan az alakja, mint von Hess medáljának.

■ Menjünk vissza Winslow irodájába, ahol a derek FBI-ügynöknek eszébe jut, hogy mintha találta volna egy medált von Hessnél. Mivel nincs semmi bizonyítékunk rá, hogy ez a tárgy összefüggött a Thule Testvérség utáni nyomozásunkkal, Winslow nem is akarja odaadni – így tehát kénytelenek vagyunk kitalálni neki az ügyet. Winslownak felcsillan a szeme, és hajlandó alkut kötni: ő is velünk jön, és ha valami értékes nyomra bukkantunk, akkor ívé a dicsőség a torzós gyilkosság megoldásáért, a miénk pedig a Thule-üggyel foglalkozásáért. A csatorna nem igazán tetszik nekik, még kevésbé az, hogy miután kinyitottuk az ajtó, furcsa gázok kezdenek ömleni az szobrokból. El is koccog könnyíteni a nyomrám, mi pedig nekiláthatunk a következő ajtó zárkombinációja feltérésnek, ahol a pöcköket kell addig birizgálni, míg az összes zárvány ki nem akar (BARRELL). A követ-

kező ajtó már tényleg tökéletesen zárva van, és még rejtvejnét sem kapunk hozzá. A kamra bal oldalának felső részén viszont felhúzódozhatunk a szellőző rácson, ami – minő meglepetés! – pont a Raven Room hátsó szobájára néz. Oda-bent a kedves bácsi éppen átitózik, és kedvenc talizmánját beakasztja az íveges szekrénybe, amelyet a kredencen álló gyertyatartóval nyit ki.

■ Szemrevételezzük tehát ismét a Raven Room hátsó szobáját, csak most a másik irányból. A forgó ítalrezervoár felől már nem tudunk bejutni, így tehát kénytelenek leszünk megfajteni az ajtó nyitásának rejtélyét. Origami-rajongók-

a könyvet a polcra, majd egy másik könyvet meghúzza kinyit egy titkos ajtóút és lesétál a lépcsőn, ahol valami igen kellemetlen dolog történik vele...

■ A transzról ábredve Jim azonnal Merylohoz rohan, hogy elújságolja neki felfedését: megtudta, hogy hol rejtőzik a torzós gyilkost Ketten galopozzának el tehát a Raven Roomba, ahol mindössze annyit a teendők, hogy megrágnassuk a könyvespolc szélein álló könyvet, és már siethetnek is lefele a ruhászekrény mögötti lépcsőn. (Asztrológia iránt fogékony játékosok persze előbb azért vetnek egy alapos pillantást a könyvszekrény mellett faliszőnyegre, és alaposan az eszükbe bejé a bolgyók állását.) Odalent meggökentő látvány fog bennünket: néhány véres bárd és darabolás öreg barátunk. A tájképg azt mutatja, hogy ez a képtet nemrég talákozott egymással, mert az öregre megjelentetesen szétszórt képet mutat a helyiség közepén álló oltáron. Merylo enyhé



szkepszissel megjegyzi, hogy megvan a kilencenedik áldozat is, bár Jimnek nem egészen megbízható a dolog: biztos tudja, hogy az öreg volt a torzós gyilkos – de ki az őrdög darabolhatta fel őt? Bárki volt is, megakvete Valley Landulph pálcáját, tehát a fakéve Dállának nyoma veszett. Míg ezen elmélkedünk, beront a Ness és Winslow vezette FBI-küldöttnémény és hevenyíva utaluk ki arról, hogy kiú is a dicsőség, kinek van házkutatási parancsa, meg hasonlít. Rövidesen megjelenik egy rendőr, és valamit Ness fiúhébe sűg, aki drámai bejelentést tesz: Roosevelt elnök most közölte a rádióban, hogy a japcsik Pearl Harbor bombázzák – az USA beépett a háborúba...

■ Itt egy kis intermezzo következik. A Raven Roomban történt eseményeket el-tusolták, a gyilkosságosorozat véget ért, és újabb bizonyítékok nem kerültek elő az ügy kapcsán. A COI-t beolvasták az OSS-be, a Stratégiai Hírszerzés Hivatalába (a mai CIA elődje), Jimet pedig visszarendelték Clevelandba. A háború alatt különböző feladatokat teljesít, de Winslow is jelentős karriert fut be, már amennyiben éves perceiben Rooseveltet fotózták magát.

■ A történet 1945. áprilisában folytatódik. Az amerikai hadsereg elfoglalta Nürnberg városát, ahol is egy különleges osztály is áll. Birodalom titkos kaza-matáiban elrejtett iratit és cuccit után kutat. A kutatás során egy hatalmas felrobbanthatatlan acélajtóra bukkantunk, amelyen különféle csillagászati ábrák kövöltek találhatók. A helyszíner érkezik Jim Pearson százados, a misztikus hűdoszpuszkosok avatott szakértője...

■ Az ajtóon levő gombokkal a bolgyók-nak ugyanazt a konstellációját kell be-állítatunk, mint amint a Raven Room falán függő szőnyegen láthatunk (SUSHPOT). A boldogság nem kimondottan



nak kellemes perceket okoz majd von Hess meghiálvója megfajteni a kombinációt (TRIANGLE). A bal oldali gyertya-tör természetesen egy újabb rejtvejnő megoldása után változik kulcsa: a gyertyatartó nyelének négy részét addig kell ide-oda forgatni, amíg a tartó alján levő összes pöccök teljesen kiemelkedik a tartó talpból (NIMBLE). Miután a szekrény feltártuk, vegyük magunkhoz a karmos kezű formázó bővő talizmánt, majd sétáljunk vissza Cassyhez.

■ Miután újból transzba esztünk, a titokzatos kád peremén megjelenik a talizmánunk megfelelő kavics, amivel egy új álmoképet láthatunk. Evben természetesen kedvenc öreg barátunkkal látjuk, amint második kedvenc szórakozásának hódol: olvasgat. Idővel visszateszi

RR RIDES AGAIN

Lévón az engine gyakorlatilag változatlan nátkil maradt, a szerzők talán ugyanilyen hagyományiszetetből nem akartak eltérni a cheatektől sem: ugyanazok ugyanin, mint az első részben. Van belőlük egy csomó, itt csak a legfontosabbak közül szemezgetünk (csak részben, menet közben kell bepillénni őket):

RDELVIS:
RDKYES:
RDAMMO:
RDALL:
RDCLIP:
RDRT:

“A Király élt!” – azaz sérthetlenség be/ki az összes kulcs felváltó az összes fegyver és löszér minden fegyver, löszér, kulcs és tárgy noclip, (az lehet menni a falakon és zárt ajtókon (ha a fal mögött nem volt helyszín, akkor tolnakit kell, hogy ne fagyjón le) Erdőhasznosítási és Értékesítési Részvénytársaság...

nagy, mert az ajtó mögötti kamrában három zárt széf (egyben három újabb rejtvény) fogad bennünket. Az első széfnél a közepén álló "jostyckest" kell olyan pályán mozgatni, ami a zár négy rezsztét kinyitja (LADYBUG); a második széf-nél a kilenc zárhoz kell párosítani a megfelelő kulcsokat, ami azért mósás, mert a kulcsok közül nyolc több zárat is nyit (KEYPUNCH); a harmadiknál pedig a nyolc kapcsolót kell olyan kombinációba hozni, hogy a piros gomb nyomkodása után leereszkedő horg elerje a fogaskereket (GEAROLL). A széfek nyitására sorrendje teljesen egyeztelen, mert az első kétőt mindig ilesz, a harmadikban viszont ott mosolyog a veszélyes fekete kavics – a Fekete Báia! Mihelyt

kapcsolóval nem árt visszakapcsolni a racsni, különben a leereszkedés egy kicsit túlzottan is gyors lesz.)

■ Egy újabb labirintusban találjuk magunkat. A hely természetesen a Santini irataiban is említett Ódinak szentelt pogány szentély, amelynek katakombáiba temetkeztek a Szentháromság istentelen lovagjai (mint látni fogjuk, voltak bőven). Miután fátylát gyújtottunk, haladjunk előre és az elágazásoknál mindig jobbra addig, amíg az egyik helyen a jobb oldali falon egy kis begravé dekorált pogány oltárt találunk, amelynek lábánál levő dobozból magunkhoz vehetünk egy aranytárgyat. Haladjunk továbbra is előre és az elágazásoknál jobbra (vigyázat a begravéól kijövet a nézőpont arra fordul, ameróll jöttünk, tehát meg kell fordulni!), amíg Jim egy halottaskamrához nem ér. A falon függő címer szerint a kőszarkofágban a rend heroldja nyugszik. A szarkofágot az imént felvett aranytárgy nyitja. Kattintsunk a fedélén levő rúnákra, hogy Jim feljegyezze őket, majd vissza a folyósóra, és megint előre és jobbra addig, amíg egy nagyterembe nem érünk. Itt kicsit bonyolódik a labirintus, mert



magunkhoz vennénk, rögtön megjelenik pár katonai rendőr, és Bradley tábornok utasításainak értelmében lefoglalja a hatalmas gyémántot...

■ A történet 1946 októberében folytatódik. Időközben Jim leszerelt az OSS-tól, és külügyminisztériumi szolgálataba lépett. Itt a még hájókáló náci háborús bűnösök felkutatása a feladata. Egyik nyomozása során útja egy, az osztráksvájci határon levő középkori kolostorba vezetnek – annak is a borsopincéjébe, tehát nagy baj nem lehet... (Innen egyébként a játék kicsit átmegey Indiana Jonesba.) Kicsit sötét van, de a zseblámpa fényénél azért jól kivehető, hogy a pince bórnan kívül tele van a német birodalmi sással szidzett ládával. A lépcső tetején levő ajtó kémlelőlyukán kikukucsálva egy horogkeresztekkel dúsan ékített szobát látunk, két barátságatlan kinézttű fegyverrel – a kiutat tehát lehetőleg ne erre keressük. A pince végében egy kútnyílást találunk. A leereszkedés módja értelemszerűen a felette lógó kúttól. Mivel ezt a momentán nem érjük el, keressük meg a dobozok mögött a csigát, amelynek két kapcsolóját ellenkező átlásba fordítva leeresztjük a kampót. (Utána a jobb oldali

több ajtón is ki lehet innen menni. A jó kijárat az érkezőkor pontosan szemben levő ajtó. Ha ezen kilépünk az első elágazásnál forduljunk balra, majd a következőkettől jobbra – ha jól csináltuk, akkor egy újabb sarkamrába jutunk (ha nem, akkor idővel úgyis visszakereszedünk a kiindulási helyre). A falnak támasztott lótt-koptott pajzs alapján a lovagrend imoka nyugszik a szarkofágban. Illetve nyugodott, mert valaki kirabolta a sírt, viszont itt feléjtett egy maroknyi négyzet alakú követ. A Santini-iratok

egyik legendája szerint egy pogány szertartás keretében az Ódinak szánt rituális áldozatokat egy itteni medencébe dobálták. Ez nyilván a falon levő két lehet. Sok feladozni valónk nincs, így tehát hajgáljuk be a kúthba a követek. Ugyan Ódin nem jelenik meg megköszöni az ajándékot, viszont láthatóvá válnak a cserepekben levő jelek, és egy puzzle-játék keretében egy rúnát állíthatunk össze belőlük (ROCK33). Miután Jim ezeket is feljegyezte, haladjunk to-



Jegezzük fel az itt talált rúnákat is, majd vergődjünk vissza abba terembe, ahonnan több ajtó nyílt. (A lépcsőknél és a visszatárolt szintén az idevezető útvonalon, de közben nem árt figyelni rá, hogy megfordultunk...) A terem végében egy oltárt találunk, körülötte négy oszloppal. Az oszlopokon sorakozt rúnárokblól szöszörbön ki kell forgatnunk azokat a szavakat, amelyeket a lovagrend négy főranjának a sírjáról szedtünk össze. Az oltár mögött feltárul egy titkos ajtó, és jöhet a hetedik Cella!

■ A terem közepén levő emelvényen találjuk a Santini-legendák között is említett aranyszarkofágot, István apát "átmeneti" nyughelyre. Kezét valahogy nem pont imára kulcsolja – mintha hiányozna belőle valami... Rövid próbálkozás után kiderül, hogy a rúnaszacsoknál tartalmára lesz szükség. Ha a tudós lennek nem sikerül a játék elején, kénytelenek leszünk mi összeállítani az ál-Dáliát. (Ha valaki "esetleg" elfelej-

COMMANDOS

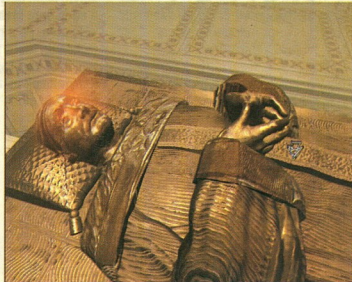
Szintkódok:

- | | |
|----|-------|
| 2 | 4JJB |
| 3 | ZDDT |
| 4 | RFFJL |
| 5 | K4TCG |
| 6 | D1TWN |
| 7 | 1H3W1 |
| 8 | 52WU7 |
| 9 | 9248F |
| 10 | PSGWP |
| 11 | JF0P3 |
| 12 | 4MB4D |



vábh a folyosón, minden keresztelődésnél balra (itt egyébként már nem egészséges eltérve, mert állandóan körbe fogunk járni). A következő állomás a természetesen a fegyvermester sarkamrája

tette volna megszélni nagy részét, mielőtt az igazt elköltözték tőlünk az MP-k: GEMSTONE) Ez ál-Dáliát a szobor kezébe adva, természetfeletti erők jelennek meg, de István apát szelleme



még nem tér meg végso nyughelyére... Miután a szóbát elhangzott, látszólag semmi különös nem történik, leszámítva azt, hogy a domborműszemei város fényvilágát kezdenek és az emelvény bal oldalán levő dupla lencsébe pillantva város füstfelhőt látunk (eddig fekete volt). A lencsék mellett mintás kockát forgassuk addig, amíg üres oldalát mutatja felénk, majd még egyet, és tegyünk ugyanígy az emelvény túlsó oldalán levő két kockával is. Ha most nézzük bele a ketts lencsébe, akkor az emelvény körülírt árkot díszítő minta egyik részét látjuk, amit most már piszkálni is lehet (szemben a hátsó részen levő nagy lencsével). A piszkálás eredménye egy áldozati tó, továbbá az, hogy a tó kihúzása után feltáru egy rejtékajtó...

■ ...amelyen keresztül abba a szobába jutunk, amelyet a borsopince kémlelőnyílásán keresztül láttunk. Itt hamarosan egy régi kedves ismerős jelenik meg, akit Jim apó elővigyázatosan csőre töltött fegyverrel fogad. Herr von Hess! Künnösbéremény nem rúz hozzá, hogy mi innen élvé kijutnánk, de mivel a fegyver egyelőre még nálunk van, feltehetünk neki néhány találos kérdést. A templomban folyó dolgok kapcsán tartja a száját, de azért annyit sikerül kivenni belőle, hogy nem ő ilte meg Clevelandt, hogy Dr. Eisenstadtt (a darabolós bácsi). A további, veréssel egybekötött felkésződésnek egy újabb régi ismerős felbukkanása vet véget: néhány komor fegyveres társaságban beront az FBI egykori üdvöskéje, Dick Winslow. Az ürdög tudja, hogy kerülhet ide! A jókedélye azért még a régi. Ez abból is kiderül, hogy miután von Hessnél egy bizonyos dolog után tudakozódik, és az ki-

OUTWARS

Néhány friss cheat a Microsoft kiváló jétpack "szimulátorához":

BUZZ	síklőszárnak
DIRTYHARRY	végtelen löszer
FRAMERATE	frame rate számlló
GOHOME	vissza a kiindulási pozícióba
KEYMASTER	végtelen üzemanag a jétpackhez
MACLEOD	sérthetlenség
THRASHER	az összes ellenség látható a radaron
TIMEWARP	óra ki/be
WEAPONCAM	a fegyver nézeti képe
WARPME	ugrás valamelyik szintre (JUMPOASIS, JUMPNABUS, JUMPRAGNAROK, JUMPJUGGERNAUT, JUMPDEAD)

térő választ ad, beleengedi a pisztolya teljes tárat. A következőkből kiderül, hogy ugyan ki is ölte meg a torzós gyl-



kost, ugyan mi is volt a mi Winslow barátunk szerepe az eddigiekben, és szegény Jim koma hába bíflőf – hogy tudja, hol van a Dália, Winslow nem dől be neki. Mivel az ő tőthényi momentán elfogytak, kivégzésünk nem feladatát egy emberre bízta, és kísérőivel távozik. A kivégzés – legalábbis a miénk – műsorváltozás miatt elmarad: reménybeli hóherung egy áldozkással a szívében végzi földi pályafutását.

■ Ismét egy időbeni úgrás következik. Winslow elutink, de Jim nem is őt keresi igazán, hanem a Dáliát. Annyit sikerül megtudni róla, hogy a hadsereg rakárta-ból történt ellopása után a feketepiacon dobta áruba, és valószínűleg egy Matt Collins nevű pilóta vásárolta meg. A pilóta bázisára látogatva a társától szomorú eseményről értesülünk: a kiváló pilótaként ismert Collins nemrég egy szerencsétlenség során meghalt. A társa azonban emlékszik a nagy fekete kőre: a kapitány a barátjánéknak Lizzynek vásárolta, és hazaküldte neki Los Angelesbe. A pilóta börtönjében a tolóreksz alatt meg is találjuk a hölgy utolsó levelét egy fénykép kíséretében. Jim megígéri Collins egykori barátának, hogy megkeresi a csinos lányt. ő ehhez csak annyit tud hozzátenni, hogy nem leszünk egyedül: egy nappal ezelőtt járt itt egy vidám, szőke figura, aki előszeretettel szólightotta Sportnak – ő is pontosan ugyanazt tervezte...

■ A következő jelenetben egy vonat étközökösijában találjuk magunkat, amely New York felől a nyugati part felé robot. Az asztalon csupa rossz hír fogad bennünket: a rántotta kihűlt, a hamutartó pedig telj a van csikkkel. Ismerős fekete cigaretták csikkejével... A bárfőnök nem emlékszik rá, hogy hogy nézett

ki az előttünk érkező utas, mert csak most lépett szolgálatba, de némi kenőpénz fejében hajlandó megnézni, hogy

van-e az utaslistán Winslow nevű személy. Természetesen nincs. Miután elment, nézzük meg a pulton az ülésrendet, ahol az asztalfoglalásunk előtt ismerős név tűnik fel: Matt Collins. Winslow tehát az egykori pilóta

álneve mögé rejtőzött. Sétáljunk hátra egészen a vonat végébe, ahol a poggyászkocsi mögött megtaláljuk a kalauzt. (A poggyászkocsi ajtján levő rekeszről felvehető rajz használatával a továbbiakban nem kell mindig végigsétálni a vonaton – rögtön a kiválasztott helyre mehetünk). Nála érdeklődhetünk a mi jó öreg Matt Collins barátunk fölkeje után, de a gonosz nem akarja megmondani: "Collins úr" ugyanis azt az utaslistát hagyta, hogy senki ne zavarja. Kénytelenek leszünk tehát "saját szemüleg" bepillantani az utaslistába, de ahhoz előbb el kell üldöznünk a kalauzt. Menjünk vissza a poggyászkocsiba, ahol először is vegyük magunkhoz az egyik polcra a zsiniget, majd a középtájon levő vörös büröndöt állítsuk a mellette levő dobozra. Ez egy idő után a rázkódástól lepotypan. Tegyük vissza ismét, használjuk rajta a zsiniget (Jim a másik végét hozzákötö a vészfékhez), majd gyorsan pucooljunk ki a kocsiból. A vészfékezés után a kalauz elmegy a szobájából, mi pedig előhúzzhatjuk a fiókjából az utaslistát, amellyel meg tudhatjuk, hogy Winslow (azaz "Collins") a 283-as kocsit 7-es felületben lakik. Az asztalon fekvő munkalétejből kiderül, hogy a 283-as kocsiban tisztítani kell a zsinoyget, tehát menjünk vissza a kocsikban, amíg az egyikben nem látunk sárga foltot a zsinoygen. (Ha rossz felükbe nyitunk be, ledobnak a vonatról, tehát nem árt előbb menteni egyet.) Winslow felükjének kredencében egy rúnát tartalmazó lapra bukkanunk – már ügyis rég voltak rémálmaink, most megint lesz egy.

■ Mikor magunkhoz térünk, egy Alice Casey nevű kedves szőzke hölgyvel nézünk farkasszemű, aki szeretné, ha mielőbb elhagynánk a felükjéit. Miután sü-

DEATHTRAP DUNGEON

A legegyszerűbb és ettől nyilvánvalóan a leghasznosabb cheat a játékban: menet közben szimplán megjeljük be

ELVIS

A karakterünk körül ezután egy aura jelenik meg, és minden támadással szemben sérthetatlenné válik.

A játék ASYLUM alkönyvtárában találunk egy config.dat file-t. Ha ebben valamilyen editorral a PRESSURE 1 sort PRESSURE 1023-ra módosítjuk, akkor többször után egy játékban minden szinten játszhatunk.

rü szabadkozás után elhagytuk a felükét, érdeklődünk "Collins" után a kalauznál, akitől megtudjuk, hogy Winslow Chicagóban állszít egy expresszre, ami egy nappal korábban ér Los Angelesbe (a francban), de a sietség miatt a csomagját hátrahagyta. A poggyászkocsiban található csomaglistáról leolvashatjuk, hogy Winslow cucca a kocsi közepén levő nagy faladában van. A peckek eltávolítása után ki is lehet nyitni, de mindössze egy halom pészét találunk benne. A peckek, a zár és a fogatnyit megfelelő kombinációval viszont egy titkos fiókot is ki nyithatunk (BOXTOP), miután kiderül, hogy egyéb dolgokat is visz magával... Miután kisereltük a fuvarlevert egy másik csomagával, sétáljunk előre az érkezőkocsiba, ahol az imént megismert Alice-szel boldog csacsogásba merülhetünk az OSS-ról, a filmiparról és egyebekről – egészen Los Angelesig.

■ Szállodai szobánkban az egyetlen használható telefon. Matt Collinsal vagy Elizabeth Shortot nem tudnak kapcsolni, a rendőrséget viszont igen. Az is jó lesz, rögtön beszéljünk is meg egy talákt Maxwell detektívvél a sarki vendéglőben. Maxwell úr típusuk zsaru: arcán enyhé szkepszissel hallgatja, amint hetet-havat összehordunk mágius tárgyakkal, éltvezélyben levő hölgyekről, gyilkolókkól SS-tisztekről, akik az FBI-nál dolgoztak – annyit mindenestre megígér, hogy utánaéne ennek a Winslownak, de a legjobb lesz, ha mi

sem kerülünk semmi problémába. Miután elment, meg összfutunk a csini kis Alice-szel, aki átmeneti munkát keres, mielőtt megkapná a nagy főzserépet valamelyik filmben, továbbá egész véletlenül épp abban a szállodában szállt meg, ahol mi. Majd alkalmasint beugrik hozzánk.

■ Sétáljunk át a postaszolgálathoz, hogy mi a helyzet Winslow csomagjával. Ez az intézmény pont úgy működik, mint magyar megfelelője: a bal oldali néhezfejtű hivatalnok kizárólag csomagfelv-



tellet foglalkozik, és még információ sem adhat a beérkező csomagokról: a jobb oldali pedig a csomagkádással, de kizárólag vény ellenében. A küldeménylistát meg lehetne nézni vény nélkül is, de a hivatalnok nem érti, hogy miért kíváncsi valaki a beérkezőt csomagok listájára, ha nem vár semmilyen csomagot... Ez idegesítő pábárszédék után vegyük ki a papírkosárból a kontendobozt, és a feladással adjuk fel expressz (!) ugyanebbe a postahivatalba. Erre már kapunk vényt, de a csomagkádásnál dolgozó marha szerint a csomagunk még nem érkezett meg... Na, majd később visszánézünk.

■ A borítékban levő cím segítségével megtalálhatjuk Elizabeth Short házát. A lány sajnos már nem lakik itt (a házínéni kirúgta, miután egy csöppet meguhan barátja hirtelen halatálta), de a fő-koszekerényben találunk tőle egy levelet, valamint egy cetlit is, kedvenc bárnja címével.

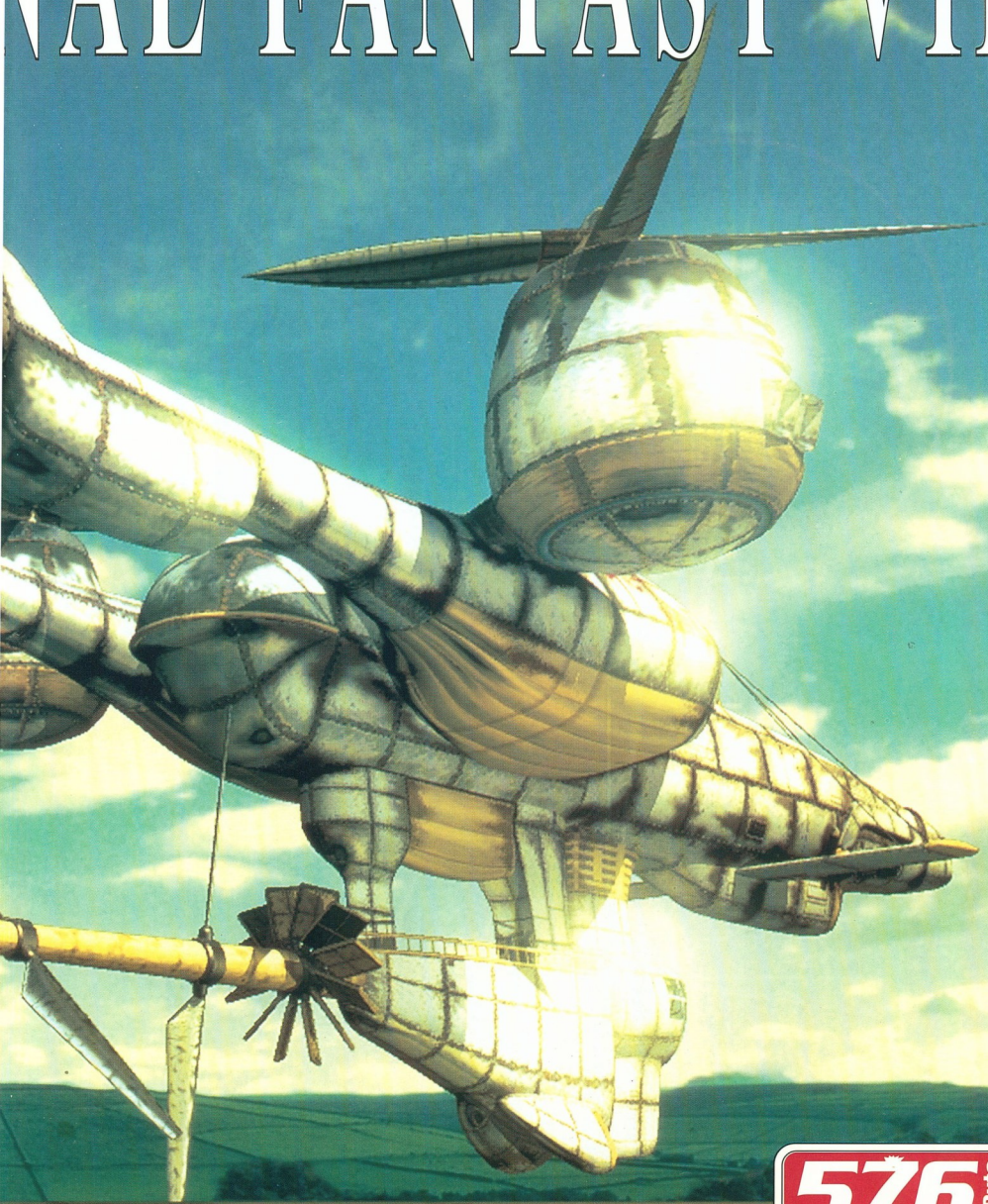
■ A bárban a pultosiúnak mutassuk fel Elizabeth Short fényképét, aki azonnal felismeri, mert rendszeresen itt tölti az idejét. Most ugyan épp nincs itt, de majdnem minden éjszaka bejár. Esetleg ha később visszánézünk itt is találjuk.

■ Ennyi idő talán már elég volt, hogy a postahivatalban megtegyen két métert a csomagunk (ha nem, akkor váltogassuk a helyszíneket, hogy teljen az idő). A csomag átvételének igazolásakor pársorral feljebb kuszjuk, hogy Winslow pakája is megérkezett, és az ABC szállítási vállalat fogja kiszállítani rendeltetési helyére. Mivel a címét nem tudjuk, menjünk vissza a hotelszobánkba, és kapcsoltsunk a közpponttal az ABC-t. A telefonos kisasszony szerint mindenki

OF LIGHT AND DARKNESS

Stellem:	Tárgy:	Bán:	Knohooragng Planky	Round Stone Square Stone (Plans) Silk Square Dagger	Acidic/Sleth Acidic/Sleth Acidic/Sleth Nightly News/ Plague Room Nightly News/ Plague Room El Dorado Room El Dorado Room Abyss/Mirror Room Dark Isle Abyss/Mirror Room Dark Isle Abyss/Mirror Room Dark Isle Abyss/Mirror Room Dark Isle Abyss/Mirror Room Dark Isle Abyss/Mirror Room Dark Isle
Mani	Yin-Yang	Pride	Neung Po-Chi		
Ivan the Terrible	Sword	Pride	Caligula		
Aleister Crowley	Cross	Pride			
Dogmar Hirt	Scalpel	Pride	Carlos Marcello	Cigar	
Osirn	Flower	Anger			
Triplatazsa	Heart	Anger	Mario Antoinette	Money Purse	
John Wayne Gacy	Crownface	Anger	Shaken Box-Jamin	Sheep Hide	
Trinia	Rope Noose	Lust	Cain/Dark Lord	Skull	
Anko	Jolly Roger (Cross Bones)	Lust			
Wa-No-Te	Horse	Lust	Quechua/Dark Lord	Skull	
Serguis Orata	Oyster	Gluttony			
Yaonachivil	Spoon	Gluttony	Alexander the Great/Dark Lord	Skull	
Man of No Name	Abacus	Avarice/Greed			
Dressosa	Necklace (Wreath)	Avarice/Greed	Amratus (Dark Lord)	Skull	
Alfred Krupp	Cannon	Avarice/Greed			
Raj	Branding Iron	Envy	Admh-Hajeh/Dark Lord	Skull	
Shamra	Chisel & Stone	Envy			
Zanacca	Mirror	Envy	Saman, Druid Priest/Dark Lord	Skull	
Jimmy Ray Christian	Guitar	Acidic/Sleth			

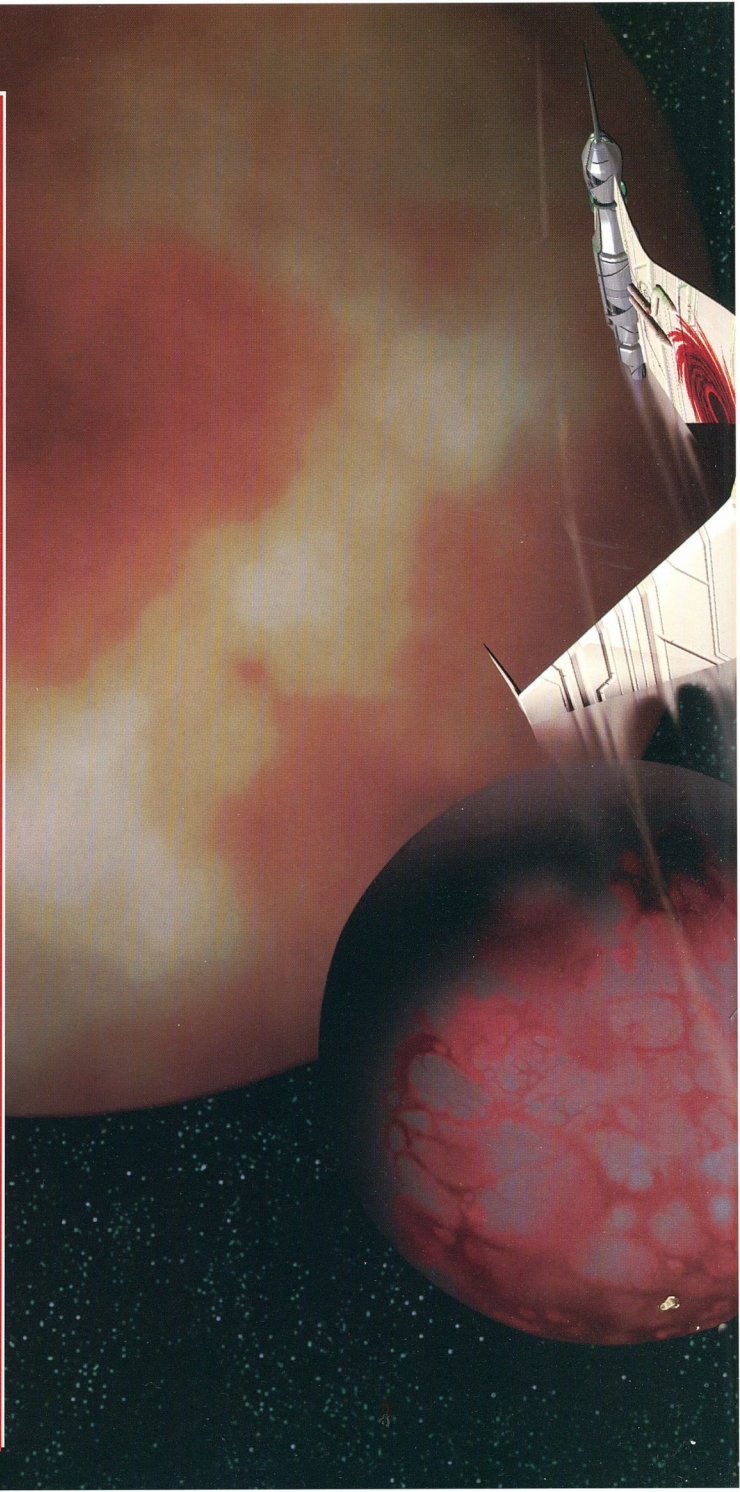
NAL FANTASY VII



576 kByte
POSZTER

SID MEIER'S

ALPHA CENTAURI





576
KByte
POSZTER

F

A woman with a large, intricate braided ponytail, wearing a red top and a light-colored skirt, stands on a wooden deck. She is looking up at a large, metallic aircraft engine component, possibly a turbine or compressor section, which is suspended by cables. The engine is highly detailed with rivets and various panels. The background shows a bright blue sky with scattered white clouds and a distant horizon line with some greenery. The overall scene is brightly lit, suggesting a sunny day.

EIDOS
INTERACTIVE

vikendezni van, senki sincs benn – de a címet azért megkapjuk. Szébbálatlan lépés következik: betérünk az ABC-be (sor, de nekünk sürgősen kell a cím). A sarokban álló iratszekrényben vannak a szállítólevelek, ahol hosszas keresés után az alsó fiókban megtaláljuk a csomag fuvarpapírját (SOIAKPS2 a száma): az RKO Filmstúdió címe, Al King névre postázott a doboz. Akár el is ugorhatunk oda, de már az ajtóban álló biztonsági őrn fenn fogunk akadni...

■ Ugorjunk be a Billmore-ba, ahol időközben feltűnt Lizzy. Collins egykori szerelme. A lány már most eléggé kapatos, de egy italért szívesen elcseveg ex-barátjával. A Dáiliáról eleinte hallgat, de aztán sikerül annyit kivenni belőle, hogy biztos helyen van: egy páncélszekrényben az állomásban. Jim megröppent elhívni a hölgyet, de az még inni akar, ráadásul egy telefonot is kapunk: a fottott hang rendőrként mutatkozik be nekünk, és azt mondja, hogy Maxwell detektív fontos ügyben egy büntett helyszínre akar találni nekünk. Jim tehát egy másnapi ebéd reményével elbúcsúzik Lizzytól, és távozik. A kamera még mutatja, amint a telefonot érkező ismerős szöke figura Lizzyhez lép, hogy megvígya egy italtalra...



■ Az éjszaka rosszul telik, mert Maxwell természetesen nem jelent meg az állírtfogos találkán. Menjünk vissza a Billmore-ba és megtudjuk, amit már egyelőre sejtünk: Lizzy egy szöke, fekete cigarettákkal szűf fickóval ment el előző nap, az azóta még nem láttuk. A pultos fickót vesztegetéssel hosszan lehet faggatni, illetve ha Lizzyről csevegve iználjuk, akkor még azt is kibővíti, hogy a lány az emeleten lakik a 201-es szobában. Ez az utolsó ajtó a folyosón, és természetesen a kopogásra nem érkezik válasz. Kénytelenek leszünk tehát kerülni őt onn bejünk: másszunk ki a folyosó ablakán, vagyunk ki a Lizzy ablakáig kitámasztó rudat (a keret felső részén), és így fel tudjuk nyitni a tolorudat. A szobában egy csomó nézelődnival van, de a legérdekesebb az ajtókeret felső része lesz, ugyanis a cseles kis Lizzy baba ide dugta a Dáliát rejtő széf kulcsát.

■ Szobánkba visszatérve a morcos Maxwell detektív fogad bennünket, egy még morcosabb detektív társaságában, és arról érdeklődik, hogy mit csináltak tegnap, miután elhagytuk a postázót. Lizzyt ugyanis reggel megtalálták – két darabban. A detektívnek hiába magyarázunk Winslowról, ő kizárólag erre az egy kérdésre óhajt feleletet kaptani. A kihallgatásnál a kisérője kicsit drasztikusabb eszközöket is igénybe vesz, de szeren-



csére hirtelen megjelenik Alice, és azt állítja, hogy velünk volt. A további veréstől tehát egyelőre megmenekülünk, de Maxwell azt tanácsolja, hogy ne hagyjuk el a várost... Alice egyébként közben elhelyezkedett a mozi világában, és – mit ad Isten! – véletlenül épp az RKO Stúdióánál. Mikor Jim elmondja, mindenképpen szeretné látni a csomagot, megígéri neki, hogy hamarosan szerez neki egy belépőt.

■ Menjünk ismét az állomás postáztójába, ahol ijeszítő mennyiségű megörzö sorakoz a hátsó részlyon. Lizzy viszont egyik leveleiben azt írta, hogy szörnyű memóriája miatt egy halál egyeztetés számot választott. Ehhez ötletet a szekrényors oldalán levő telefon nyújt, a szám ugyanis Lizzy monogramjának telefonos megfelelője, azaz 37. A szekrényben találunk egy levelet Matt Collinstól, de Dáliát nem. Illetve egy számlát, amelyen egy régiségkereskedő 250 dollár fejében megvásárolt egy fekete dragákvét...

■ Mire odarérünk, a régiségkereskedő sajnos már eladta a Dáliát. Különösebb személyleírással vagy információval nem tudunk alapon a vevő személyét illetően, ráadásul az ő képszerűsége fízett, és így a csekk alapján sem lehet lenyomozni. Ára viszont nemkisek, hogy a fickó eladott emlékei egy antik sétapálcát, a pálcát természetesen régi ismerőseink üdvözölhetik: néhai dr. Eisenstadt, ex-daraboló kezében már látuk egy párszor. Miután egy szászéret magunkhoz szolgáltuk, vegyük szemügyre a tárgyaltalant, mert egy újabb feladvány következik: a botot a hátlára állítva, ki kell forgatnunk a nyetlen levő rúdkból Landulph feliratát, ami a noteszünkben találunk (CANDYCANE). Egy kincses "térképre" bukkanunk, amelyben Odin elosztási rituáléjából már ismert frázisok felszámolása vissza – továbbá megvan jelölve a Dália helye is...

■ A hotelszobába visszatérve a párnaon már vár bennünket a belépő, tehát irány az RKO Stúdió. Itt épp valamely másodosztályi film forgatása zajlik, ami egy jupiterlámpa kislítésé miatt félbeszakad. Mielőtt Alice-höz sétálnánk, nézzük meg Winslow batyuját, amelynek fuvarlevelén az áll, hogy Al King producer saját kezű átvételére. Alice-szel cseveghetünk egy csöppet új munkájáról, majd érdeklődhetünk Al Kingről. Szerinte kizárt, hogy valami kapcsolatt lenne Winslow és Al King között, hiszen a producer olyan kedves ember, mint valami játékmackó. Egy erő szellemlyesen is megbizonyodhassunk egy füst alatt meg is hív bennünket egy Al házban rendezett bulira, ahol személyesen is találkozhatunk vele.

■ Al rutinos úrgé, ugyanis csak nőket hívott a bulira. Rövid formáságok után, azt mondja, hogy érezik otthon magukat, amit mi egy jó kis házkutatásra használunk fel. Vizsgálódásunk első tárgyja természetesen a duka, ahonnan –

többek között – egyrészt egy csomó papírdarab, valamint egy újsg kerül elő. A papírdarabok két távirat darabjait, összállítgatva őket az egyikből Winslow üzenete válik olvashatóvá, amelyben jelzi érkezését, továbbá azt, hogy a csomagot hova kéri továbbítani. Az újságban egy cikk olvashatunk egy kriptá megsejtégetelenlésekről, ahol több mint ötezer dolcsi kéri az őt Németországba származó első márványzarokof megpróbálása. Ezt érdemes lesz megnézni...

■ A kriptá falán néhány vérről írt, bájos üzenetet szemlélhetünk, továbbá a Szaturnusz mellett egy matematikai egyenletet. Általános iskolát végzettek kiszámolhatják, hogy a kérdéses szám 27. A szarkofág melletti korszóban Winslow üzenete található: az oldalszám köré egy Szaturnusz rajzolt, továbbá azt a tippet adta, hogy legalább százszor meg fogjuk nézni, mire hasznát vesszük.

■ Menjünk vissza Al házába, és folytassuk a vizsgálódást. Az íróasztal tőlép példát egy domborzati térkép lóg, amelyen az iránytűket egymásra illesztve használható vehetjük a "kincses" térképet. A mi helyünk 100 méter magasságban van, a Dália pozíciója pedig 250 méteren van jelezve. A sarokban álló teleszkóp mellett átszámítási táblázatból leolvashatjuk, hogy 150 méter magasságkülönbségnél és 16500 méter távolságnál (ha százszor megnézzük a 165-öt, akkor az anyni lesz...) 0,5 fokos szöget kell beállítanunk. A teleszkóp aljának tehát állítsuk be a 0,5 és a 27 értékeket, nézzük le a lencsésbe, majd megmasszuk úgy a látószög, hogy fedje egymást a skálákon levő két nyíl. Természetesen Winslow mosolygó arca bámul vissza ránk. Jim megkéri Alice-t, hogy azonnal menjen vissza a hotelbe, zárkózzon be és ne engedjen be senkit rajta kívül – ő pedig nagy rohamra indul a kunyhóba.

■ A kunyhóhátd addig fészegeti a tolóablakot, amíg behuza a pincébe, ahol a szokásos mészáros szerszámok és némi vérfogadja. A létrára tűzve Alice véres foltosját látjuk, a hátán a felirattal: "A kilencdedik áldozat kiválasztatot!" Hogy megröppentünk felmászni rajta, a létra leszakad, és a kunyhó lángra borul.

Gyorsan nyitogassuk ki a szekrényeket, mignem az utolsóban meg nem leljük a kulcsot, majd pucoljunk kiféle.

■ Az első út természetesen Alice motel szobájába vezet, ahol egy levél vár bennünket: Al King producer nagyon



rosszul érezte magát este, és felhívta, hogy menjen ki hozzá segíteni. Neki pedig mint új lányunk muszáj volt mennie... Rohanás tehát a producer házába, ahol óriási felordulás fogad minket. A filmvetítő beindítva láthatjuk, hogy Winslow már megkezdte a showt: vídákman mosolygó a kamerába, majd – miközben a tehetetlen Alice gúszba kötve fetreg a földön – szép akkurátusan megkorbaálja a szerencsétlen producerkötő órán Winslow vérell írt szöveccet olvashatjuk. Ha az alapján teadőrö (vagyis fő órára) állítjuk a mutatókat, akkor nagy zörögve előbújik az órából a "kakukk", de rövidesen visszahúzódik. Amíg kinn van, állítsuk vissza pár percet a mutatót, és erre egy rejtékjátó táru fel a falon. Odalétn néhány levegőt fél a dekoráció, valamint a terem végén a plafonra kötözött Alice. Hogy megröppentjük kiszabadítani, hamarosan rájövünk, hogy a derék Winslow megerőszakította Alice-nek, és gyorsan orra be ver bennünket. Közben megjelenik a transzban levő igazi Alice is, akinek Winslow átadja a pisztolyt, hogy legyen szíves ő védegni velünk, mert neki most sürgős Dália-energia felszabadítási elfoglaltságai vannak. Jim hiába könyörgő Alice-nek, a lány ivogess szemmel szelőlővi a fejét. A sajátját. Jim pedig a pisztolyt felkapva Winslow után iramodik, hogy rettenetes bosszút álljon.

Következik a grandiózus finálé: a stílusosan beöltözött Winslow elkezdi a rituálét, aminek egyes fázisai eléggé megvessé részint a szanaszét heverő levő kezű fejeket, részint őt magát is, de ez szemiatomást nem nagyon zavarja. Amikor kimondja a végős szentenciát, a Dália lila fénygel fetragyi, mi egy pillanatra visszajakapjuk az irányítást, és lövethetünk. Egyelőni megítésésre van bizva, hogy Winslowra vagy a Dáliára, mert mindkettő más befetézést jelent – bár egyik sem túl tudám, azért az egyiket nevezhetjük akár győzelemnek is...



Egy dolog biztos: ha II. világháborúval kapcsolatos anyag tűnik fel a főszerkesztői íróasztal környékén, az igen hamar gazdára talál. Ez az esetek túlnyomó többségében annyit tesz, hogy az emlegetett bírtoradab bitolója rögtön el is koboza a programot, mint a temakör egyes számú szakértője. (Erre mondják, hogy minden szentnek maga felé hajlik a keze – CoVboy) Eredetileg a Panzer Commanderre is ez a sors várt, ám Laci bátyó ellen összefegyvernemi támadást indítottak cikkei, a lapzártá valamint egy vérszomjas, fúró ló-báló

RONDA...

A fenti megállapítás elsősorban a Panzer Commander kritika aluli grafikájára vonatkozik. Amikor először megpillantottam magát a szimulátor részt, szinte reflexszerűen kaptam az ESC felé, magamban szűrőmű átkokat szórvá az SSI grafikusaira. Először is a táj, illetve a különböző tereptárgyak sárgasárga sárga. A szöveglet hegyekkel, építőkocka-házakkal és a roppant sávrá síkságokkal még csak-csak megbarátkoztam, ám az erdő látványa már komolyan megviselt. Képzelnék el egy teljes szabályos kockát, melyre ráhúztak egy NAGYON igénytelen (és alacsony felbontású) textúrát – ez lenne az erdő. Jájjj! A ma-

is abból a sajátos a feltételezésből indultak ki, hogy a jócskán célt tévesztett lövedékekkel kár lenne pepeselnünk, azokat egész egyszerűen "elfelejti" a program. Nincs robbanás, nincs füstfelhő, még egy nyavalyás "We are under attack" kiáltás sem figyelmeztet arra, hogy történetesen tűzölnek ránk. A közeli becsapódásokat ugyan méltóztattik kijelezni a program, ám ekkor se számítsunk a dokumentumfilmből megismert háznji porfelhőkre és villanásokra. A detonációt mindössze egy picit pukkanás és néhány szanaszét szálló narancsszínű pamacs jelzi – legyen szó egy 47 mm-es lengyel páncéltörő lövegről vagy 122 mm-es ágyúval lödözött szovjet nehézharcokocsiról. Mit mondjak, ez így nagyon nem az igazi. Már csak azért sem, mert a láthatatlan becsapódásoknak köszönhetően baromi nehéz bemérni a távoli célpontokat. Ami magukat a főszerelőket, azaz a harcokocsikat illeti, ezek már jóval posztábra sikerredtek. Hozzá is tenném:

gyelemmel csak belevágtam egy hadjárata. Aztán szép lassan megbarátkoztam a nyilvánvalóan ronda grafikával, a bugoktól hemzsegő engine-vel (az első repülőkünkert megpillantva majd szörnyethalálom a rémülattól), s végezetül csak megkedveltem a Panzer Commandert. Hogy ennek mi oka?

Először is a korhűség. Nyugodtan állíthatom, hogy a II. világháborús tank-szimulátorok közül messze a Panzer Commander a legrealistább (no nem mintha olyan nagy lenne a választék). A modern tankszimulátorok (pl. M1 Tank Platoon 2) rajongóinak számos meglepetést tartogat a játék, mivel az SSI programozói a külső nézetet kívüli egyetlen kényelmi opcióval sem könnyítik meg dolgunkat. Példának okáért nincsenek mindentudó stratégiai térképek, a parancsnoki harcállásban látható vázlatos térkép alapján pedig elég problémás dolog átlátni a terepet. Az ellenséges tankok és páncéltörő lövegek nem egyszer teljesen meglepetésszerűen tűnnek fel, ám általában vezetéses következményekkel jár. A kommunikáció szintén elég nehézkes, a szakasz többi tagjának csak a lehető legkorlatoltabb

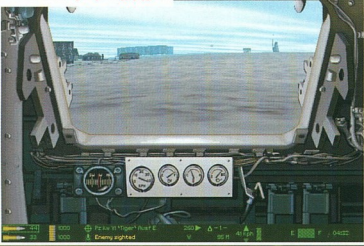
PANZER

WORLD WAR II TANK SIMULATOR

COMMANDER

PÁNGÉLOS VILÁGTALÁLKOZÓ

Csendes most még az orosz tájja,
De lesz itt mindjárt jó nagy jaja...



Nem jó orosz rohan-
lövegek lenni, ha egy
Tigris készíti a közelben



figúra (gyengébbek kedvéért fogorvos). Eme haljos események eredményeképp végül is rám, a felama kettes számú szakértőjére várt a tadata, hogy az SSI legújabb II. világháborús játékáról leírás keressék. Nem állítom, hogy ellenemre volt a dolog, hisz a Panzer General II előtt (szintén SSI-fejlesztés) igen sok vídám órát töltöttem el. Persze a Panzer General-sorozat és a Panzer Commander között igen sok különbség van. Ez utóbbi ugyanis egy vérbeli szimulátor, mely – nem kis meglepetésemre – jóformán semmi stratégiai elemet nem tartalmaz, és így kicsit nehezen emésztethető sikerredett. Illetve nem is olyan kicsit.

gányosan áldogáló fák sem sikerredtek túl atraktívra, a vonalzó-egyenességű ágakról legelő moszatfélecskéket én a legnagyobb jóindulattal sem titálhatom lombnak. Ennél a pontnál be is szüntettem a nézelődést, s azonnal a legközelebbi célpont felé fordultam, mely történetesen egy városka volt. Ami azt illeti, igen piciny városka, mivel kb. 10 házból, két, egyéves merőleges utcából valamint tucatnyi bunkerből állt. E sajátos várostervezést nem is bencolgotom tovább, mivel a felém záporozó lövedékek és a talaj kősiönhatása (értsd: robbanás) jóval hálásabb téma. A játék készítői ugyan-

valahol ez a minimum. A modellezésben meglehetősen jártas CoVboy viszont felszisszent némelyik német páncélos láttán, mondván: ez azért nem teljesen hiteles. S ahogy közelebről megismerhetem az egyik Páncúdot, bizony nekem is feltűnt néhány apróság...

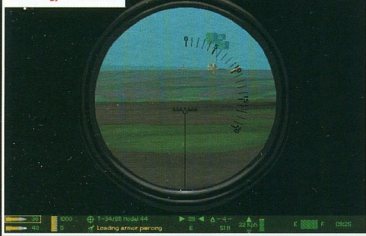
...DE FINOM

Az igazat megvallva az első néhány pillantás után komolyan fontolórra vettem a megfutamodás és programvisszadás kecsgetőztetés lehetőségét, ám példás (stílusosan) poroszos fe-

nyarancssárga adhatjuk. Megnézzük nekünk egy célpontot, magunkhoz vonzzuk őket, tűzparancsot adhatunk és vonhatunk vissza – nagyjából ennyi. Sem téfnék, sem módunk arra, hogy bonnyolul haditervekkel bombázzuk katonáinkat. Egyébként a játék egészére igaz, hogy a lehető legegyszerűbb (s ezáltal legbiztosabb) módszerek vezetnek eredményre. Az egyes számú arany szabály például az, hogy soha, egy pillanatra ne álljunk meg, ha ellenfél van a közelünkben. A II. világháborúban még meglehetősen fejletlen optikai és távolságmérő műszerekkel aprították egymást a szembenálló felek, így biztos tálatot csak az egy helyben, nyílt terepen álló harcokocsik ellen lehetett elérni. Persze nem árt figyelembe venni a szemben álló páncélosok minőségét sem – például egy Királytigris kellő távolságtól és szemtelny nyugodtan leálthat lövdőlőzni egy T-34-essel.

A célzás szintén sarkalatos pontja a játéknak, mivel a csövek stabilizálása ekkor még csak a tankparancsnokok álmaiban létezett. Ennek köszönhetően a terepen (azaz nem úton) mozgó harcokocsik csapnivalóan pontatlanul tűzeltek egymásra, nem egyszer 50 lóvé kellett egyetlen célpont megse-

Egy 88mm-es ágyú ellen nem biztos, hogy egy fa lesz a legjobb fedezék



misítéséhez. Az efféle végeláthatatlan tűzparábjakot kétféleképp lehet lerövidíteni: 1) egy pillantra megállunk és tüzelünk egyet, majd rögtön indulunk is tovább; 2) az úton próbálunk haladni, így kerülve el a zötykölődést. Leállni egyébként csakis fedezék mögött érdemes, ellenkező esetben igen rútul járunk. A rutinos tankparancsnokok persze megvárják, míg az ellenfél taktikátlanul eldurran egy lövést, majd rögtön megállnak, s ekkor lönek. Hiába, nehéz szakma ez...

A KÜLÖNFÉLE NÉZETEK

A játékot nyolc különféle nézetből irányíthatjuk, bár ezek legtöbbször (mint például a géppuska-állítás) csak a leg-ritkább esetben használható. Jöme- gyan kizárólag három nézetet szoktam használni: a külső nézetet, valamint a két tűzérálást. Az első tűzérállítás a közeli célpontok megsemmisítésére alkalmas (2.5x nagyítás, minimális szórás), míg a második a távolabbi ob- jektumok ellen ajánlott (5x nagyítás, nagy szórás). Ez utóbbit nézetnél egy kezdetleges távolságmérő is segíti a célzást – legalább is elvileg. Jöme- gyan inkább maradtam a szemérmék alapján történő célzásnál, s a becse- pádosok alapján próbáltam korrigálni (noha az efféle műveleteket nem igazán támogatja a program). Némi gyakor- lás után már egészen jól ment a dolog, én mindenkinek ezt a módszert ajánlom. Egyébként van még egy apróság, melyre érdemes figyelni: mégpedig a lézér fajtája. A páncéltörő gránátokat a betonbunkerek és harc- kocscik ellen érdemes használni, míg a repeszgránát a gyengébben páncélo- zott célpontok ellen ideális. Igen sűrűn elő fog fordulni, hogy a miénkélj levál korszorúbb harcokocscikkal le- szünk kénytelenek megküzdeni, s

A Joe bácsirol elnevezett ruszki származású hatékonyaságot tekintve is névadóját idézi



ilyenkor bizony az sem mellékes, hogy milyen irányból és távolságból értünk el találatot. Egy ISZ-2 az orosz harc- kocsi előlő páncélzata 120 mm vas-

egy parázs légitámadás (közepette) hagyunk maguk után némi kívánnivalót. A forróbb helyzetekben tehát nem árt manuálisan vezetni a járgányt, s



Ex a Skoda gyártmányú 38T harc- kocsi sosem tartozott a Wehrmacht legnagyobb ászai közé



Lehet, hogy nem a legjobb fogyni vádostartam annak a bunkerek a kiütéséhez?

éles fordulókak nehezíteni az ellente- lek dolgát. A számítógép irányította lövész többé-kevésbé megfelelő telje- sítéményt nyújt, bár csodákat tőle se várjunk. Egy hegyoldalon rogyva pél- dául nyugodtan tiltsuk le a tüzelést – csak a löszerünket pazarolnánk. Had- járatot játszva a legénység folyamatos fejlődik, s a harcdeztét veteránok LÉNYEGESEN jobb teljesítményt nyúj- tanak, mint földfüllű társaik. Ez külö- nösen a töltőre és a lövészre igaz, úgyhogy egy igazán tapasztalt legény- ség elvesztése komoly érvágás. Teljes hadjáratot a Wehrmacht illetve a Vö- rös Hadsereg oldaláról is játszhatunk, de a több tucatnyi szóló küldetéssel is igen sokáig el lehet bűbelődni (ezek- ben már amerikai illetve angol részről is szerencsét próbálhatunk). Jut is eszembe, a programhoz mellékeltek egy meglehetősen egyszerű, ám annál könnyebben kezelhető küldetészer- kesztőt, melyly ki-ki kedve szerinti páncéloscsatákat kreálhat.

sem lövészárkokkal, sem szabadban ro- hamozó katonákkal, sem pedig akname- zéket nem találkoztam a játékokban. Ez azért igen sajátos megoldás... Én meg- értem, hogy spórolni kell azokkal a fránya poligonokkal, de legalább 3Dfx il- letve D3D mellett igazán felbukkanhat- na néhány Panzerfausttal lödőző sza- kasz. Az igazat megvallva a Panzer Commanderrel játszva végig olyan érze- sem volt, mintha egy nagyon régi Ami- gams program nem túl igényes átiratával játszottam volna. A témaválasztás, a hangulat s az élethűség elsőosztályúra sikeredett, ám minden más szempontból közepes a játék. Egy olyan patinás cég- nek, mint az SSI, ennél azért illene egy kicsit magasabbra tennie a léceit.

T.J.

A merész T3476 felvezsi a harcot a kovvót támadó Tigrisekkel



Most vagy lőnek ránk, vagy jó lesz időn a napraforgó termés



ZÁRSZÓ

Mindent összevetve nem egy rossz já- ték a Panzer Commander. Ennek elle- nére én csak a II. világháborús játékok megalkotott szerelmeinek tudom ajánlani, mivel az egyszerű halandók gyomra aligha fogja bevenni az elég ronda grafikát. S mindemellett még a program igen nehézzre is sikeredett, ele- inte még a legtapasztaltabb szimulátor- veteránok is vért fognak izzadni. Az effé- le "apró" kellemetlenségeket azon- ban bőségesen ellensúlyozza az a tény, hogy jelen pillanatban a Panzer Com- mander az egyetlen valamire való II. vi- lágháborús tankszimulátor PC-n. Tán csak egy dolog van, ami a rút tájon ki- vüli csipste a szememet, mégpedig a gy- alogság teljes hiánya. Bunkerekből, ár- kalyukból ugyan lőöznek ránk, ám

panzer commander

Mindscape/SSI

<http://www.panzercommander.com>

LÁT VAYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD, 30-gyorsító

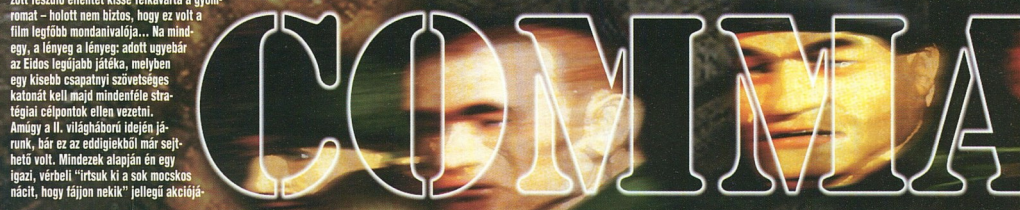
Ezek a grafikusokon múlt, hogy nem lett a legjobbak egyike

80%

MIT NEKEM TE ZORDON WEHRMACHT?!

Egy számítógépes játék főhősait meglátni és megújírtani nem túl jó ómen. Főleg akkor nem, ha a programról valami leírásfejtőt is kána ke-rekített, mármint a Commandos esetében ez a ve-szély fenyeget. Félreértés ne essék: a játék egyáltalán nem rossz, erre már a kiadó neve (Eidos) is garancia. A gond csak az, hogy alapértékeként az angolszász commandos-kultusz szolgáit, amiktől en-gem a Piszokos Tizenötöt óta kiver a víz. A szigoru, ám igazságos Reisman őt a Wehrmacht tá-bornokokra benézit löcsölő hümezők látványá-kal között feszülő ellentét kissé felkavarja a gyom-romat – holott nem biztos, hogy ez volt a film legfőbb mondanivalója... Na mind-egy, a lényeg a lényeg: adott ugyebár az Eidos legújabb játéka, melyben egy kisebb csapatnyi szövetséges katonát kell majd mindenféle stra-tégiail célpontok ellen vezetni. Amúgy a II. világháború idején já-runk, bár ez az eddigiektől már sejt-hető volt. Mindezek alapján én egy igaz, vérbéli "írtsuk ki a sok mocskos nácit, hogy fájjon nekik" jellegű akciójá-


vetségek a háború egész ideje alatt nagy sikert kombináltak az ójszerű gerillataktikáikkal és ha-gyományos hadviselés. Ugyanakkor viszont az Eidos programozói talán egy kicsit túlságosan is heroi-kusra vették a figurát... Először is egy átlagos commandos rajtállításban több tucatnyi (nem ritkán negyven-rtven) katona is részt vett, míg a Commandosban három-hat főből álló csapatokat vezethetünk a gaz krautok ellen. S ezek a rajtá-itések nem egyszer igen csúfos véget értek, az Erwin Rommel likvi...kim, elfogására indított

nagyon szűrjük ki commandosainkat. Egy figura létezéséget a jobb felső sarokban látható, szem formájú ikon megalaplatjuk be, s rögtön meg is jelenik egy zöld háromszög. Nos, ezen a folya-matosan mozgó háromszögnél heil az illető ki-szúrja a batlakodókat, s azonnal riadótl kiált. A hason Kiszó commandosok felfedezése már kissé nehezebb dolog, nekik csak az élnéközűl színnel jelölt látóterületet kell elkerülniük. Ez eddig mind szép és jó, viszont maga a riadó s annak hatása már nem sikeredett annyira realísa. Egy magam-


art illeti, messze a legnehezebb, igaz ugyan, hogy a fix útvonalon mozgó járőrök és ellenfelek kiszámítható viselkedése miatt túl sok váratlan meglepetés sánkit nem fog érni, ám a nyújt-tika kifundálása még így sem lesz könnyű fel-adat. A Commandos sokkal inkább logikai, sem-mint ügyességi vagy stratégiai játék, bár a gyors reflexekre igen nagy szükségünk lesz. Nem egy-szer csak pár másodperc áll rendelkezésünkre egy bonnyolt cselekménysorozat végrehajtására, ilyen helyzetekben egyetlen rossz kattintás is

BEHIND ENEMY LINES

téma számítottam. Szerencsére nagyobbat nem is tévedhettem volna...

JÁTÉK ÉS VALÓSÁG

A Commandos a legtöbb hasonlóságot játékkal szemben, meglehetősen szilárd történelmi alapo-kon nyugszik. Az angolszász hadvezetés valóban nagy reményeket fűzött a commandókhöz, s ez az "óji" fegyverem meg is hálálta a bizalmat. A szó-

észak-afrikai akció végeredmé-nye például két lélelt német és 48 foglyul ejtett brit katona volt – szóval nem a commandók döntötték el a háború ki-menetelét. A játékban viszont EGYETLEN katonánk halála is végzetes kudarcnak számít, ami helyenként bizony irrealisan megehezíti majd dolgunkat.



A jóízűs nevében először is ezt a ronda antik giccselt fogjuk felrobbantani – az óriás többi része addig vár a sorára



A tájkép erősen emlékeztet CoVoy névnapjára – bár ott több halott volt...

Azt viszont el kell ismernem, hogy ma-ga a játékmenet meglepően élethűre sikeredett. Példának okáért a szemtől-szembe-ni támadás egyenlő az öngyil-kossággal, még a legheroiku-sabb commandosunk sem élhet túl egy jól irányzott sorozatot. Épp ezért a küldetések sikeres teljesítésének egyetlen módja, ha az öröket és egyéb zavaró tényezőket hátulról, meglepe-tésből, eszedesen intézzük el. Az őráratok ugyanis igen in-


gerényekben reagálnak a lövésekre, hirtelen felbukkanó tetemekre, de még a lábnyomokat (!) is kiszúrják. Ez utó-biak egy bizonyos idő elteltével ugyan eltűnnek (főleg hőe-sében), a hullákat pedig el lehet vonas-zolni – tehát némi agymunkával el lehet kerülni a megle-hetősen kétélyes tűzparajokat. Eh-zhez persze az kell, hogy a fix útvonalon mászkáló örök ne

fajta tak-tikát zseni ugyanis ara számítani, hogy ilyen esetben az örök azonnal erősítést kér-nek, majd nagyobb csapatba verődnek s módszeresen elkezdi átűsülni a környéket. Na, a Commandosban aztán nem kell lyesim-tőt tartani, mivel a frit-zek – ha riadórl ki, s rögtön hűyék. Egy ideje idegesen kó-szálának a felfedezett nyom (lábnyom, halott) illet-ve menekülő commandos környékén, majd szép békésen visszatérnek eredeti elfoglaltságukhoz. Szerény véleményem szerint egy kivézett őrárat megpillantása után azért nem lenne annyira békés a helyzet egy IGAZI katonai táborban. A másik igen méretes baromság, hogy emberek jóformán 100%-os biztonságban rejtőzhetnek el a külföldi Kiszógló-épületekben és egyéb objektumokban. Holott ezeken a helyeken lehetne a legkönnyeb-ben felfedezni néhány tetőtől-talpig tereszúni angol katonát.

Mindégy, a Commandos az efféle debilségek et-lenése is a legelőtűbb s leghangulatossabb PC-re íródott commandos játék. És a legnehezebb. Ami

vezetés lehet. Egyébként a kü-lönböző akciók összehangolá-sa tén a játék legnehezebb része, ami-hez igen nagy so-gységet nyújthat-nak az előre be-állított osztolt képernyő nézetek (F2-F7).

A géppuskafészék összerakásza most nem járt 100%-os sikerrel



"HŐSEINK"

Összesen hat különböző com-mandósi iránythatunk majd a külföldi kitéte-sek során. Félreértés ne essék: hat előre ki-dolgozott karakterről van szó, tehát szó nincs arról, hogy kedvükre kreálha-tunk/fejleszhetünk katonáikat. Még csak az egyes commando-sok felszerelését sem választathatjuk ki, a csap-at összehajthatjuk meg pláne nem változathatjuk meg. A legnagyobb gond mégis az, hogy egyetlen Kato-na elvesztése is a játék végét jelent – egyetlen rossz lépés és lehet újra próbálkozni az elő-zo ki-mentett állásból. Szóval hat darab com-mandóssal kell az egész II. világháborút végighar-colni, Norvégától kezdve a II. Birodalom bukásáig. Lehet, hogy annyira azért nem kellett volna heroi-kusra venni a figurát... Néha ugyan becsatlakozik

Az már bizonyos, hogy nem aprózd a dolgokat, sok mindent belevágsz.

Őszintén szólva nem érdekel a posztár skatulya, halálisan unalmas tartanám, hogy ebben tetszelegjek nap-hosszat.

Mikor kerültél először kapcsolatba a számítógéppel, illetve számítógépes játékkal?

Körülbelül tíz éve, amikor a diplomámon dolgoztam. Akkor kaptam kölcsön egy kedves barátómtól egy zseniális 286-os számítógépet. Mindenféle leírás, gépkönyv, vagy egyéb hasonló segítség nélkül, autentikus módon ismerkedtem meg a használatával, "trial and error"-stílusban, azaz "próbáljuk ki, majd csak lesz valami" jellegével. Volt hozzá egy Word Perfect szövegszerkesztő program, azzal írtam a diplomámat. Azóta bizvást mondhatom, sikerült felhasználni

szinten elég jól megismernem a programok egy részét, az operációs rendszereket és magát a gépet is. Van elég jó masinám, PII 300 MHz-es processzorral. Ebből biztosan látszik már, hogy PC-párti vagyok, de ennek nincsen semmilyen műszaki oka, egyszerűen így alakult. A szoftvereket is így tanultam meg használni, nem volt időm, sem kedvem a kézikönyveket tanulmányozni. Úgy gondolom,

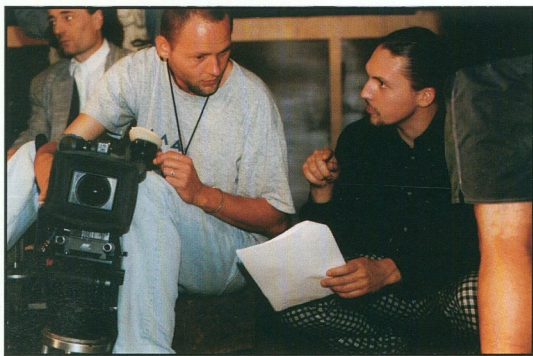
elég jól elpötyögök egy csomó különböző programmal, a zenéhez szorosan kapcsolódó sequencer programoktól kezdve, a szövegszerkesztőn keresztül az olyan grafikai programokig, mint a Quark vagy a Photoshop. Ez utóbbiakat a lemezborítók tervezésénél szoktam használni, vagy például éppen tegnap azzal lettem meg a grafikusomat, hogy a videoklipben szereplő plakátot én terveztem meg Photoshoppal. Játékszenvedélyem mindig is volt, csak a PC-hez kapcsolódó látványom-

ami egyáltalán nem érdekel: a repülőgép szimulátorok. Ha ki akarnám próbálni a repülést, biztosan nem számítógéppel tenném. Az első játékkal, amivel igazán sokat játszottam, Hollandiában találkoztam. Azon az egyetemen, ahol a barátnőm ösztöndíjas volt, tananyag volt egy vonatos játékok, a Railroad Tycoon, a Transportationhoz hasonló

szol, vagy vannak esetleg partnereid?

Általában egyedül szoktam, persze néha vannak kivételek. Ilyen volt például, amikor a Pixelben hatalmas bajnokságot rendeztünk egy fociprogrammal. A történethez tartozik még, hogy mindig billentyűzettel játszom, nem használok sem joystickot, se más játékpaddot, így amikor a töb-

Mizujs, ÁK



stratégiai program. Kedvelem a stratégiai

bíek ezt látták (ők joypaddal játszottak), kinevettek és azt gondolták, semmi esélyem sem lehet. Mégis levertem mindenkit.

Mennyire lett része az életednek a számítógép?

Természetesen már szerves része az életemnek. Nagyon sok probléma megoldására lehet használni, főként egy csomó mesterségesen kreált problémára. Még most is meglepődöm, hogy akár óránként mennyire eltérő dolgokra tudom használni. Jól ki van ez találva, hogy miért kell min-

sabb. Ráadásul az ilyen játékok nagyon magukba tudják szippantani az embert.

Mik a kedvenceid, milyen típusú játékokat szeretsz?

Ilt is a sokféleség jellemző: az olyan "agyhalált" okozó lövöldözős játékoktól kezdve, mint a Quake, a verekedős programokon keresztül a stratégiai játékokig szinte minden érdekel. Nagyon szeretem a sportjátékokat is. Tulajdonképpen egyetlen típus van,

ai játékokat, mint az X-COM, Incubation, Command&Conquer, de sajnos ezek nagyon sok időt vesznek igénybe, így aztán manapság, mikor időszükében vagyok, nem jellemző, hogy ilyenekkel játsszak. Lóni szükséges, ezért a Quake összes fajtája, klonja jöhet. Például emlékszem még rá, milyen sokat nyomtam a Wolfenstein 3D-t, a végén már a hálózobámig is oldalra közlekedtem és jobbra balra nézelődtem, annyit kiabáltak rám az SS-ek, hogy "Halt!"... De mostanában a mindennapokra nem ez a jellemző, fél éve szinte csak a World Cuppal és a Virtua Fighter 2-vel játszom, ha egyáltalán jut rá idő. Régebben olyat is csináltam, hogy azt a focimeccset játszottam le, ami éppen akkor ment a tévében.

Sok olyan játékot említesz, amit hálózaton is lehet játszani. Többnyire egyedül ját-



1968. április 06-án született, Budapesten. 3, 51kg-mal. A Fazekas Gimnáziumban érettségizett, ahol már több zenekara is volt, a BONANZA BANZA csírái is ekkor fakadtak. Ezután a Közgázon szerez diplomát, miközben az ország egyik legsikeresebb zenekarában játszik, sőt a diploma megszerzésének évében már az első szólólemezén is dolgozik. A BONANZA BANZA kilenc nagylemeze után hét szólóalbuma és négy angol nyelvű anyaga az idei évet különleges jubileummá avatja; idén harminc éves, húsz lemeze jelent meg, és tizedik alkalommal áll a BS színpadára novemberben. Sokoldalú művész, jelent meg verseskötete, írt színházi zenét egy Bertold Brecht darabhoz, játszott színdarabban, forgatókönyvet ír és ő a rendezője is a most készülő video klipjének. Ez utóbbihoz kapcsolódik, hogy van szerencsénk a forgatáson készült képek közül néhányat elsőként közölni!

dent számítógéppel csinálni, másrészt miért kell mindíg egyre gyorsabb és gyorsabb gép. Egy idő után azért meg lehet ezt a folyamatot állítani, ha az embernek van elég önuralma. A zenei szoftvereket, hanggenerátorokat is havonta lehetne újra cserélni, közben félt év használat is kevés hozzá, hogy teljesen megismerd, mire is képes.

Külön gépet használsz a zenei dolgokhoz, vagy egy számítógépet használsz mindenre?

Csak egy jó, nagy teljesítményű gépem van, azon van min-

között labirintuson kell átküzdenem magam, hogy nem igénylem igazán az ilyet. A valós életben is van elég kalandom, megyek előre egy karddal a labirintusban, körülöttem akkora fénykörrel amekkorát az aktuális "mana pontszámom" alapján magamból kivetténi bírok, próbálom nyírni a gonoszt és teljesíteni a küldetésemet. A baj csak az, hogy az életben nem tudok "állást menteni".

Van olyan játék, aminek már várod a folytatását, megjelenését?

dod megkülönböztetni a valóságot a virtuális valóságtól.

Egyik barátom szerint végül az agyat fogják közvetlenül összekötni a géppel és akkor a gondolatunkkal irányíthatjuk a karakterünket és az érzelmet is átélhetjük.

Na ez az, ami engem már nem érdekelne. Így is túlságosan keveset élünk valójában és túl sok a mű kaland. Arra még hajlandó vagyok, hogy ha nagyon felidegesítenek, hát leülök a Virtua Fighter 2 mellé, és mondjuk a Jeffry ne-

vű gyöngyhalással végigverek mindenkit. Persze ilyenkor is rájön az ember a végén, hogy az elmúlt órában milyen agynélküli tevékenységet folytatott. Azt azonban borzasztónak találok, hogy a valóságba lépjek ki néhány órára a képzelet kreálta világból. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, és én nem értek valamit. Viszont ha valami el-lenszenvet kelt bennem, megpróbálom megtalálni magamban azt a hiányosságot, ami miatt nem tetszik. Lehet, hogy túl öreg vagyok? Tulajdonképpen semmi bajom a kitalált világgal, hiszen a miénk is az, csak hála Istennek rajtam kívül áll a programozó, és nincsen még egy életem, illetve ha van, az nem ebben a játékban van.

Akkor kívánom, hogy az életem kalandjátéka, küldetésed jól sikerüljön és köszönmög a beszélgetést!

Super Gábor

os?

den, a borítótól kezdve a dalokig. Meg a játékok is.

Visszatérve a játékokhoz, sokak kedvenceit, a kalandjátékokat, RPG-eket nem említetted. Nem szereted ezeket, vagy csak kimaradt a felsorolásból?

Olyasmire gondolsz, mint például a Diablo? Ritkán játszom ilyenekkel, két okból: az egyik az időhiány, hiszen ezek nagyon időigényes játékok, a másik valószínűleg az, hogy erős a szerepazonosságom, és nem akarok más lenni. Ráadásul a valódi világban is van annyi problémám, annyi elát-

Most inkább azt szeretném, hogy ne legyen olyan új, ami érdekel, mert túl sok számomra fontos dologtól vonna el. Mert ha már megvan, ki kell próbálni, aztán végig kell menni rajta, és olyankor nehéz abbahagyni. Például a Warcraftot is már utáltuk, mire végigjátszottuk, de akkor már végig kellett csinálni, muszáj volt. Mint bárki másban, bennem is van egy gyerekes győzni akarás. Ugyanakkor az ember nagyon el tud butulni, ráadásul egyszerűen ijesztő, hogy milyen súlyos napokat vesznek el az életből az ilyen programok.

Szerinted milyen lesz a jövő játéka?

Nem igazán szeretném tudni, félek, hogy még sokkal agresszívebb, látványosabb lesz. Lehet, hogy annyira 3D lesz, hogy az események körülöttem fognak zajlani.

Nyilván arra fog törekedni minden játékgyártó, hogy minél jobban magába szippantson a program, minél inkább rászoktasson. Az is elképzelhető, hogy hologramként fogják kivetténi, és egyre kevésbé tu-



Fotó: Tyukodi László





Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Títel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-20-344-391
Http://www.oditech.hu/transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

NYÁRI AKCIÓKI

2 x 50 W aktív hangfal	2.800,-
56600 Fax Modem Externál	14.960,-
14" LICOM SVGA dig. Monitor	24.800,-
15" LICOM SVGA dig. Monitor	34.600,-
Pentium 200 Intel MMX	19.600,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.840,-
Pentium TX/PRO 512 c.	10.800,-
PTX/PRO 1 Mb cac + hangkártya	14.600,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép:
Pentium TX, P200 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD,
S3 Virge 2MB, Minitorony, 101g klaviatúra, 16 bit hangkártya 74.600,-
ACER! 486-os használt komplett számítógép (4-8 MB, 200 HDD, 1MB vga kártya,
1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával
most csak: 43.200,- + Áfa

A DEVIL MMX TURBO ÉS AZ ACER GÉPEK AZONNAL, RAKTÁRRÓLI!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 11 400-ig, 24 óras teszteléssel,
1+2 év garanciával, rakáróllal! Teljeskörű szerelés/szolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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



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

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

KONFIGURÁCIÓ

Station 83.120 (103.900)Ft
IBM 200MX, 16MB RAM, 14" SVGA,
1.7 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44

Optimal 107.920 (134.900)Ft
IP 200MMX, 16MB RAM, 14" SVGA, 2.1 GB HDD
2 MB PCI VGA, 1.44, 242x2CD, SB PRO

Professional 200.720 (250.900)Ft
IP-2 233MMX, 64MB SDRAM,
17" SVGA, 3.2 GB HDD

4 MB AGP VGA, 1.44, 24x2CD, SB 16 MLI 818 SPEAKER
Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

Alkatrészek teljes választéka

Sony 24x / Asus CD ROM
11.200 (14.000) Ft / 14.300 (17.875) Ft
Intel P200MMX / P-2 266 celeron
19.690 (24.615) Ft / 24.200 (30.250) Ft
4/8 Panasonic / SCSI
68.200 (85.250) Ft / 62.000 (77.500) Ft

Rendelésre ATI VGA kártyák és Iomega termékek!

Zárójelben a bruttó árakat tüntettük fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

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

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

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



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Gépatépítés Intel P200MMX-re
19.900Ft-tól!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

OTP Részletfizetési lehetőség!!!
PII-233 Mhz konfiguráció 24 havi részletre
11.290,-/Win'98 szoftverrel/
8.950,-

Internet szolg. 2000 Ft+ÁFA-tól
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A történelmi illetve mitológiai témájú játékok mindig is megdöbögatták szívetem. Ezért is vártam már epedve az Ocean legújabb művét, a Hexplore-t, mely a középkori Európa nem túl kies, ám határozottan vérziváros tájain játszódik. A mellékelt screenshottok és előzetesek alapján afféle kaland/akció keveréknek ígérkezett az anyag, némi szerepjáték-hangulattal fűszerezve. Nos, mindezek alapján a Hexplore egészen kiváló játéknak tűnt, bár néhány apróság azért óvatosságra

Harcosunk van rohamát Gloro hullik szegélyezik (igen, azok az olmosdírtj pihenőknek lennának az ellentelnek)



intett. Először is a háttértörténet szerint "i.sz. 1000-ben járunk, s egy induló kereszteshadjárat résztvevőjeként épp a Szentföld felé tartasz". Hoppá. Na most ez eleve laza 100 év tévedés, mivel az ezredfordulón sok vídám dolog történt, ám kereszteshadjárat momentán épp nem. Az efféle "apró" baklövések a játék szempontjából ugyan nem zavarnak túl sok vizet, ám ezek után már komoly kétségeim tá-

A-1. kereszteshadjárat megfogva bár, de törve nem céljához ért



madtak, hogy az alkotók valóban jártasak-e a mitológiában és a történelemben. Márpedig épp a hangulat az, ami igazán nagyra tehető a Hexplore-t, amihéz viszont nem ártana jelen esetben némi tárgy tudás is. Az előzetesek is elsősorban annyi jót ígérték, hogy az egyes

Jesszusom, ezek most disznók vagy larkasok?



karaktereknek valóban gyönyörűen meg van rajzolva az arcképe, de ezen kívül nem tűnt különösebben szemképrázatosnak a grafika. Mindezek ellenére én igenis sokat vártam a játéktól, hisz az akció/kaland/játékok műfajában (mint azt a Diablo is ékesen bizonyítja) igenis lehet nagyot alkotni.

A MONY PYTHON BEMUTATJA...

Jómagam a helyszín (Európa) és dátum (i.sz. 1000) alapján némi európaiságot sugárzó Merlin-szerű mágosokra, trükkökre, mágnókra, óriásokra, boszorkányokra, unikomisosokra, vámpírokra és hasonló egzotikus teರೆmtémé-nyekre számítottam. Továbbá cselző-
vésekre, intrikákra, esetleg romantikus lovagi románcokra.

Hát egy dolgot el kell ismernem: a Hexplore-nak e szempontból (is) sikerült meglepnie. Hosszas kutatások után sikerült a játék kiagyalojának a legkreatívabb, legradiósabb és legképele-
nebb dolgokat belezsűfolnia a játékba, melyek még csak véletlenül sem ille-
nek egy közép-
kori történet-
be. Már a Gloro névre hallgató hajas, orkra emlékeztető lények is turscák, a fel-aló grasszáló zombik (tök jó, még a karibi-mitológiát is belekeverték) pedig határozottan idegesítettek, de a Kárpátok-szívében tanyázó indián
(!!!) láttán tán még a legelvakultabb román eredet-kutatók is elámulnának. (Esetleg az sem kizárt, hogy a játék kapcsán be is jelen-
tik területi igényüket Kaliforniára... - CoV-boy) Lehet, hogy bennem van a hiba, de engem kifejezetten zavarnak az efféle ökürsé-

gek. S ami még nagyobb baj: ha mindezekről el is tekintünk, a Hexplore még mezei fantasy-játékként sem tartozik a legeredettebbek közé. Példának okáért az egyik kulcsdetes a következőképpen fest: egy remete kaját kezd tarhálni, mert túlságosan gyenge ahhoz, hogy elmondjon valami fontos információt (ahoz nem túl gyenge, hogy mindent kifetste, de hát ne akadjunk fönn efféle apróságokon). Miféle mond erre a jótan gondolkodású játékos: nosza, adjunk

egy Hexplore nevezetű szent könyvet is fel kell majd kutatnunk. Ez utóbbi pedig élvezet az Edenkerbe, ahol egy kettes száma szent könyvet is magunkévá tehetünk – na, ez utóbbinak megszerzése lesz a játék fő célja.

A RÉMES NÉGYES

A játék kezdetekor ugyan Mac Bride egymaga vág neki a Kárpátok jelen esetében nem is annyira festői bergeinek, ám idővel három más-
sik kalandozót is összehozhatunk. Ezt



néki. Nem, ez azért nem ilyen egyszerű, mivel hőseinknél nincs semmiféle etető ma-
téria. Éljenek a fotoszintetizáló skót keresztelovagok, indián ijá-
sok, kimmériai harcok és kínai varázslók! Az efféle következtel-
ségek egy szimpla lüvelőzős játék-
ban nem lennének különösképpen zavarók, de a Hexplore – legalább is papíron – azért tartalmaz kalandelemeket is.

Visszatérve magára a háttértörténetre: Mac Bride névre hallgató hősünk keresztelovag-cimboráival épp a Szentföld irányába tart, mikor is a Kárpátokban szörnyű kreatúrák támadják meg a csapatot (rossz az, aki rosszra gondol). Szét is csapnak a lovagok között, ám Mac Bride barátunk zseniális húzásból folyomodik: elajul. Mikor hősünk végre magához tér kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy tár-
sult elhurcolták a gaz szörnyek. Inentől kezdve aztán szép lassan elkezd bonyolódni a történet, kiderül, hogy a támadás hátterében egy Garkham nevezetű mágus áll, valamint

HÉTKÖZNA

egyébként rögtön az első pályán megtehetjük, mivel a jelentkezők valóssággal a nyakunkba ug-
rának. Elvileg tehát ez lenne az a pont, ahol némi szerepjáték-hangulatot lehetett volna a Hexplore-ba csempészni. Hát, szíriente ez nem igazán sikerült. Igaz, hogy tizenhárom különböző karakter között válogathatunk, ám ezek 'köz-
zött nincs túl sok lényegi eltérés. Összesen négy szék létezik (kalandor, harcos, íjász és varázsló), s az azonos kaszba tartozó figurák teljesen azonos képességekkel is bírnak. Telje-
sen mindegy, hogy az illető persza kardművész vagy északi barbár, ugyanazok a fegyverek, ugyanazok az extrák köszönnek vissza. Maga a

kommunikáció ügyésztén nem erőssége a játéknak, beszélgetni jóformán senki sem tudunk, mindenki ledarálja a neki szánt szöveget és annyi. A legnagyobb meglepetés mégis akkor ér, mikor a falu vegyesboltjába betérve az eladó barátán közölte, hogy egy erőszeny aranyéring kaphatunk egy baltát. Nem tévedés: a bolt teljes árukészlete egy, azaz egy darab baltából állt, az elfogadott pénzmem pedig egy erőszeny arany volt. Mindezek után már kezdem úgy tekinteni a Hexplora-ra, mint egy mezei máskálós/írtós akciójátékra, melyet megpróbáltunk valami történelmi



A jelek szerint ez a magányos felderítőt mégsem volt olyan jó ötlet...

egérgombbal választhatunk ki, míg az arcképek jobb alsó sarkában látható ikonra kattintva örökösre foghatjuk az illetőt. Az ör sohasem mozdul el a kijelölt helyről, ám a közlelése merészkedő lényeket azonnal megátadja - már amennyiben hozzájuk fér. Alighanem egyértelmű, hogy leginkább a távol-sági fegyverekkel jól ellátott karakterekkel érdemes öröközni, például az íjással

erejét, a fehér szám a munióit mutatja (már ha van szükség ilyesmire), míg a kis csillagok az adott szerszám minőségét jelölik. A szerepjátékokra jellemző tapasztalati pont gyűjtötés egyébként a Hexplora-ból sem maradt el. Az mondjuk elég érdekes megoldás, hogy a gaz szörnyek lemesárlásáért járó XP-t úgy kell összegyűjteni a földről, mint a tárgyakat. Ennél is furcsább dolog, hogy pályánként legfeljebb egy színtet lehetnek hőseink, mert eme kivánatos esemény bekövetkezése után már nem kapunk XP-t, még a legveresebb harc után sem. Hát ez azért mindenesetre sajtós.

Nem szoltam még arról, hogy a labirintusok mélyén négyféle akadállyal/kapcsolóval is találkozhatunk, melyet csak egy bizonyos kaszthoz tartozó hős képes megoldani. A tenyérnyommal díszített kapcsolóknak a harcra, míg az átjárónak a tolvaj tud átvétkélni. A gépezeteket a kalandor képes működtébe hozni, míg a rúnák felolvasásában a varázsló jelszókat. Minden akadálnak megvan a nehézsége, ettől függ, hogy hanyadik szintű karakter képes megoldani.

Ez a bonyolultsági szint egyébként a Hexplora egészére igaz, s ez számomra hatalmas csalódás volt. Nem álitom, hogy a program élvezhetetlen volna - mint akciójáték egész szórakoztató.

Az én az előzetesek alapján mást vártam. A grafika a legnagyobb jóindulattal is legfeljebb közepesnek nevezhető, a kaland- illetve szerepjáték elemek jóformán teljesen hiányoznak a játékból. A multiplayer opció a különféle marhaságok miatt egyszerűen botrányos (ugyanazok a kiüldetések, mint single playerben: ha később pályáról indulunk, akkor ugyanolyan alapszintű karakterek kapunk,



Eltalálított hőseinket a képen látható női WC-k mellett támaszthatjuk fel

KALANDOS KALANDOK

Ami magát a játékmenetet illeti, az leginkább a jó öreg Amigás shot'em'upokat idézi (emlékszik még valaki a Chaos Engine-re?). Adott egy hatalmas, izometrikus pálya, idétlen szörnyek egész aramadája, s itt ott néhány extrákkal rejtő láda. A terepet fel kell deríteni, a szörnyeket ki kell irtani, míg a ládákat ki kell fosztani. Pont. Ami az egész gyilkolászósdiha némi szint visz, az a helyenként egész fordulatossá eselékemny, s a négy főből álló csapat. Az egyes karaktereknek (illetve karakter-osztályoknak) ugyanígy megvanak a maguk genyeli és erősségei, így a későbbi pályák már legalább annyira próbára teszik a játékos taktikai érzékét, mint reflexeit. Adott ugyabár a négy hős, a több tucatnyi fegyver s az ellenfelek végtelentelen hordája - akcióban, kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Persze akad néhány igen méretes baromság is a harci rendszerben, mint például a területre ható varázslatok sajátos hatóköre. Ez annyit tesz, hogy a csapkodó villámok, tüzesök kelles közepén is nyugodtan máskálhatnak hőseink - amennyiben valamelyik cimborájuk követi el őket. Hát nem tudom..., a Dialóban ezt azért egy kicsit realisabban oldották meg.

Kalandozásink során nem egyszerű mideafele törnyok, barlangok és labirintusok mélyén is szerencsét próbálunk. Ezek már jóval érdekesebb helysének, mivel a szokásos szörny-falkák kon kívül néhánny logikai feladvánnyal is díszíthetünk. Ezek bonyolultsága a legtöbb esetben - a "rádász köre, alál a nyilazón" -szint körmükén mozog, ám találkoztam néhány egész eredeti ötlettel is. Ilyen volt pl. a Phantom-generator is, amely ontotta a szellemeszerű lényeket, így a közvetlen támasd elég gyöngylök vállalkozásnak bizonyult. Az egy megfelelő védelemző varázslattal megátmogatótt harcra akár szét is vetheti a ketyerét, s eztán már nyugodtan felszecsázhatjuk a túlélőket...



Igen sportszerűtlen (ám hatóság) módszer, ha halottakkal derítjük fel a terepet

mint az első, stb.) - még csak megpróbálkozni sem érdemes vele. Ami leginkább hiányolok az a "sötét-körömpör" hangulat, mely szerintem mindent ellensúlyozhatna volna. Szóval nekem nem tetszik a Hexplora, de ez az én személyes véleményem. Más fantasy-megszállottak és újságírók (Éljen a számítógépes lapok meghonhatatlan barátságá! Meg a sárkányok!) éppenséggel más véleményem vannak, így hogy egy pisztantást mindenképp megér a Hexplora.

T.J.

hexplora

Ocean/Helovisions
http://www.hexplora.com

LÁT VAY OSSÁG
JÁTSZATHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4-CD, Win95,
SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, napzeműeg...

Igen rona, de legalább hosszú...

67%

LORE

PI BOSZORKÁNYSÁG

humbuggal elsütni. S mint később kiderült, bizony ez a nagy helyzet.

Ideje lenne magáról az irányításról is ejtenem néhány szót, mivel ez - a fátaszt ellenére - nem is olyan egyértelmű. Adott tehát a négy hős, akiknek arcképeit a képernyő tetején látjuk. A piros kerettel jelölt fickó az aktuális vezető, ő beszélgethet a parasztokkal, ő veheti fel a talált tárgyakat, ő nyithatja ki a ládákat stb. A kék kerettel jelölt karakterek a követők, ők mindig követni fogják az aktuális vezetőt, még a csatákban is részt vesznek, viszont minden más cselekedetet a vezető hajt végre. Vezetőt a bal, míg követőket a jobb

vagy a varázslóval.

A bal felső sarokban látható az autogram, mely kétségtelenül hasznos találmány, ám méretéből kifolyólag kissé nehezen állítható. Rá-kattintva kárthatunk egy teljes képernyőt is kitöltő verziót, ami már lenyogosen használhatóbb. A bal alsó sarokban láthatjuk a rendelkezésre álló fegyverek gyűjteményét, valamint a hősünkre aggatótt vértéket. Minden karakterosztálynak megvan a maga páncélzata, amit csak és kizárólag az illető viselhet (pl. Warrior's Shield), s mindennek tetejébe a bekapott találatok hatására hajlamosak szétesni. A fegyverek mellett látható két szám jelzi azok

CSAPATOK

Legnagyobb örömmre már javában dúl a VB – és egy-két igazán színvonalas mérkőzés is láthatunk már. (Meg egy-két igazán színvonalatlant is, de a foci vb-k kapcsán jobb, ha úgy van az ember, mint a szerelemben: csak a szépre emlékezünk...) A színvonal a vb kapcsán megjelent programokkal sajnos nem igazán így van, mert

Kezdjük talán az egyik legfontosabb dologgal, a választható csapatok listájával. Érdekes módon, ebben a részben klubcsapatok egyáltalán nem szerepelnek, ami azért volt számomra meglepő, mert a Sensi 96/97-es kiadásának elkívétői nyugodt szívvel elhelyez-

vannak: a focisztárok most már azért is dollártízrezeket kérnek, ha egyáltalán egy autóbaleset kapcsán elhangzik valahol a nevük, de hát akkor is idegesítő. Amúgy, ha ettől eltekintünk, viszonylag naprakész a csapatlista.

klasszikus) Pirx kapitány kalandjainak vagy mai jogutódjának, az Ur-gamálnak egyes részeit hasonlítgatnánk össze pusztán a technikai kivitelezés aspektusából. A stadion

GRAFIKA

No, ez egy hálas téma, mert ez sosem volt a Sensi erőssége – hát itt pláne nem az! Az előző részhez képest mindenképpen javulás tapasztalható, ugyanis a játék átment SVGA-ba, de itt nem árt figyelembe venni azt az aprócska tényt, hogy a régi grafika még szinte egy az egyben a legelső. Amíg-ra már vagy hat éve megjelent grafikai motorra épült. Az animációk és a játékosok kidolgozása szebb lett – de mai szemmel nézve egyáltalán nem kiemelkedő, sőt alulról súrolja az átlagot. Az igazi probléma az lehet vele, hogyha rendelkezünk a megfelelő gépháttérrel, már egyáltalán nem tűnik olyan jópótnak és aranyosnak ez a dolog, mint akárcsak két évvel ezelőtt. Talán úgy lehetett volna ezt kompenzálni, hogy ugyan ne kelljen egy PII-es és egy Voodoo2-es a megfelelő futáshoz, de legalább normális és élethű animációkat lásson az ember. (Legalább olyat, mint mondjuk az első Actua Soccer-el, ami egy 486DX100-on is elég kellemes képet nyújtott.) Ehhez képest a játék megmaradt a "hagyományos" kété-



eddig egyetlen, minden vonatkozásában kiemelkedő alkotás született, a World Cup 98 – és ha ez az új mérce, akkor azt bizony nagyon nehéz lesz felülmúlnia bárkinek is. Most azonban egy ismeretlen ismerős száll be a játékba: a Sensible Soccer 98. (És nem Sensible Soccer 2000, ahogy helytelenül mutattam be legutóbb. A hibáért elnézést kérek mindenkitől, de egyikéktől a házi kisokosként használt Internet felelős érte, ami most "dezinformációs autósztáradá"-ként szerepelt.) A Sensi ismeretlen ismerős azért, mert egy nagy hagyományokkal rendelkező (még Amigán indult) sorozat legújabb tagja, és azért is, mert a megérkezéséig szinte semmit nem lehetett tudni róla – még egy nyomvadt demo-verzió sem érkezett belőle (bár így utólag azt hiszem, hogy jobb is...).

A Sensible Soccer mindig is az egyszerű kezelhetőségéről, kiváló játszhatóságáról, nem túlzottan látványos, de a célnak tökéletesen megfelelő grafikájáról és az újabb részeknél a hatalmas adatbázisáról volt híres. A készítő megpróbálták ugyanezt átültetni a legújabb részbe is – nos, ne nagyon szépítségük a dolgot, ez most egyáltalán nem sikerült.

Mondjuk gölt rígtam, de az a képből nem igazán derül ki, hogy látja valaki a labdát?!



tek annyit, amennyit még soha, sehol másutt nem láttunk azelőtt. Többek közt az ausztrál és az albán bajnokságot is lejátszhattuk (innen a kedvencem a Laci nevű csapat volt) – ezek után elég nagy visszaesés, hogy még a nívósabb európai bajnokságok sem kerültek bele, pedig milyen jó is volt egy teljes magyar szezon végiginni, és ráadásként megszerezni a BEK-serleget!

Újabb – és talán még nagyobb – hiba: a játékosok nevei el vannak fordítva, pl.: Klins-

Azért egy avatott kéz egész türethető képet is előcsalaghat a játékból – ha csak tartalmat tekintve is



Ez a kép azért egykoron minden C-64 tulajdonosnak megdöbbenéshatott volna a szívével...



menziós feiülnezi képnél (ami tulajdonképpen még egyáltalán nem is lenne baj, sőt, ez egy Sensible-től el is várja az ember), de ezt azért illet volna korrektil megcsinálni. Nem sikerült.

Azért a 3D szele megérintette a Sensit is – de bár ne tette volna! A gölok visszatájszása ugyanis immár egy ötletszerű (nem tetszőlegesen állítható) pozícióból történik, méghozzá három dimenzióban – de a kivitelezése egész egyszerűen pocskék. Talán a kontrasztot úgy tudnám igazán érzékeltetni, ha mondjuk a Babylon 5-nak és a (már-már

állaga (az alakjától eltekintve) erősen egy kortárs magyar stadion emlékeztetőre azok közül pedig egy azok tül szverítő látvány. Csakis briliáns logikám segítségével sikerült csak rájönnöm, hogy a körben elterülő színes maszat a közbőségét hivatott ábrázolni, nem pedig valami önmagát absztraktestnek való ámkofutó egyik csendéletét. A játékosok és a bíró láttán boldog nosztalgiaival emlékeztem Andrew Spencer C-64-es Soccer című programjára (83-as darab). Mondjuk az látszik, hogy azért próbálkoztak valamilyen poligonokkal, de ami kislüti belőle, azt csak azért nem minősítem, mert ConVoy ügyis megcenzúráz... Mindehhez a tetejébe az a rettenet még csak át sem lehet ugrani, hiába csapokdtam kétségbeesetten a



billentyűzetet. Ezek után kövte hiszem, hogy bárki is végignézné még egyszer a gólokat, ami pedig az előző részeknél igen sűrűn előfordulhatott.

mentátor ugyanaz! Ezek után már semmin nem lepődtem meg, akinek ilyen kretén hangja van, az mindenre képes.)

A zene igencsak felejthető, tulajdonképpen direkt jó is, hogy nem hallatszik. Egyedül az intro zenéje tetszett, bár abból is inkább csak a szöveg ragadt meg ("Football is a love") – bár azért ezt a barátóme előtt ne hangoztassa az ember. A közönség morajlása teljesen átlagos.

A JÁTÉK

Ami a játszhatóságot illeti, itt végre pozitívumokat is tudok mondani. Megmaradt a roppant könnyű kezelhetőség és irányíthatóság, a tevékenységünk tulajdonképpen csak az irányokra és egy (!) gombra korlátozódik. Ezzel lövünk, passzolunk, fejelünk és becsúszunk is egyben. Ez rendkívül egyszerűvé és könnyen kiismerhetővé teszi a játékot, bár mindenképpen megvan az a hátulütője a do-

A sárga lap nemcsak a bolygó hollandusnak jár, hanem a látványfelelősöknek is!



nek köszönhetően másfél éve darabokban hever, a gamepad pedig nem igazán az én műfajom (hát igen, 64-esen kezdtem) – de billentyűről lazán teljesítettem a magyarok vb-kvalifikációs csoportját (tudom, hogy nincs benne egy nagy csapat sem, de a magyarokkal voltam!). Aki játszott a klasszikus változattal, annak semmi újat nem tudok mondani – a taktika itt is majdnem szőrösőrzőre megegyezik. (Bár a régin volt egy trükköm: a középkedés után a gyengébb kapusoknak szinte félpályáról be lehetett emelni a hóglyót – ez itt nem működik.) Az előző verziókban óriási volt a különbség az egyes játéko-

elegye) is, valamint az idők szavára hallgatva a 98-as VB-t is lejátszhatjuk. A klubcsapatok hiánya magával vonja az összes európai vagy bármilyen más rangos kupacsapemény nemzetét is, és a Copa America vagy az Afrikai Nemzetek Kupája sem szerepel.

VÉGSŐ

Talán azt mondhatnám, hogy kis odafigyeléssel méltó utóda lehetett volna az őregnek. Ezzel szemben meglehetősen összezecsapott munkának tűnik, nyilván a VB-lázat szertették volna meglovagolni, míg lehet. Az látszik, hogy a játék készítőinek nem volt a célja a World Cup 98 megszorítása, inkább egy másik, egyszerűbben megtanulható és szórakoztató stílust próbáltak újjáleszteni, de (akárhogyan is fáj) ma ez ebben a formában és prezentálásban kevés. Isten az atyám, én megpróbáltam pozitívan állni a dologhoz (az első résszel évekig játszottam, sokszor napi több órán át) – de szerintem nem leszek egyedül ezzel a véleményemmel. Mint ősi Sensis, én mindenesetre reménykedem, hogy az a Sensis 2000 csak valóra válik, és egy-két éven belül a nagy névhez méltó folytatásnak örvendhet a focijátékok minden rajongója.

K.Z.



Műholdkép a Spanyolország-Nigéria mérkőzésről. Eredetiben azért valamivel jobb volt...



Óh, ha a játék színvonala is olyan lenne, mint az a futballénpap, amit ez a két gárda játszott egymás ellen!



HANG

A hang kapcsán is akad egy-két nyálánság! Először is a kommentár. Ez nemcsak hogy megmaradt a régi színvonalán, hanem még rosszabb is lett. Néha egy-egy "Good goal!" esetleg "It's a yellow card surely!" hallatszik csak, és ez ma már kevés (azonkívül ezt a régi verzió is tudta). De az a hang! ("Ki ez az állat?" – tettem föl magamban a poétikus kérdést, és elkezdtem a kézikönyvből kutakodni, ahol is egy meglepő felfedezésre bukkantam: a játék producere és a kom-

lognak, hogy ezáltal a trükkösebb mozzulatok mindegyikéről lemondhatunk. Sehol egy sarkas, egy szaltó vagy egy kapáslövés – de legyünk őszinték, ezt nem is vártuk. A játék ily módon billentyűzetről is könnyen irányítható – de aki pusztán a klaviatúra használatával megver egy joystickkal közepesen szinten játszó emberi játékost, az előtt le a kalappal! A játék egyébként meglepően könnyűre sikeredett. A joyom az előző rész áldásos tevékenységé-

sok közt – aki drága volt, azzal sokkal könnyebben lehetett gólt elérni, és legalább kétszer olyan gyors is volt (mennyit szenvedtem, amíg a Fradival legyűrtem a Juve't!) – itt ezt nem érzem annyira kiélezettnek. Oké, itt nincsenek árak (és ezáltal játékoserebre sem), mert csak válogatottak vannak – de akkor sem olyan falrengető a különbség.

A játékból indíthatunk kupát, bajnokságot és tornát (az előző kettő

sensible soccer '98

GT Interactive/Sensible Software
http://www.gtgames.com

LÁT V A 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: PS9, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Egy ilyen névvel
teljesen szabálytalan!

65%

Jazz Jackrabbit visszatért! – van szerencsénk bejelenteni a szenzációs hírt, bár tulajdonképpen csak azok számára volt szórás ez, akiknek már a '94-ben is volt hozzá szerencséjük. A nem mindennapi nyúl akkor egy kitűnő platformjátékban játszotta a főszerepet, és nincs ez másképp most, a második rész esetében sem.

Hömszög legutóbb sikerrel mentette meg – hála nekünk – Eva hercegnőt a gonosz Devan Shell karmái közül, így hűvözt a mániákus teknőc terveit, ami a Carrotus bolygó uralmára tört. Nem is maradt el a nyulak királyától és királynőjétől a jól megérdemelt jutalom: Jazz – ahogy kell – elnyerte a fele királyságot, és persze a hercegnő kezét.

Sajnos azonban – minthogy a második részben is kell valaminek történnie – egy mindenre elszánt teknőst nem lehet ilyen könnyen féltreállítani. Egy megrögzött bünyőnek mindig van tartalékterve arra az esetre, ha az elsőt meghiúsítaná valamiféle szuperhős.

Nem törődve az Illemmel és az etikkkel, Devan és csatósai váratalan betörték a királyi esküvőre, és ellopták Eva jegyűrűjét mely egy 12-karottás gyémántot tartalmazott, aztán amilyen hirtelen jöttek, úgy el is tűntek. A történetek a legjobban az anyósjelöltet viselték meg: a királynő nem tudta megemész-

azonnal a szükésre kell gondolnia, hogy még időben megállíthassa az átkozott teknőst.

A PÁLYÁK

Jazz-nek négy epizódon keresztül, körülbelül 30 pályán kell átvágnia, hogy végül rábukkanjon Devanre. A CD-n egyenként rajta vannak a játék shareware verziójának a szintjei is, és a több játékos módoknak is

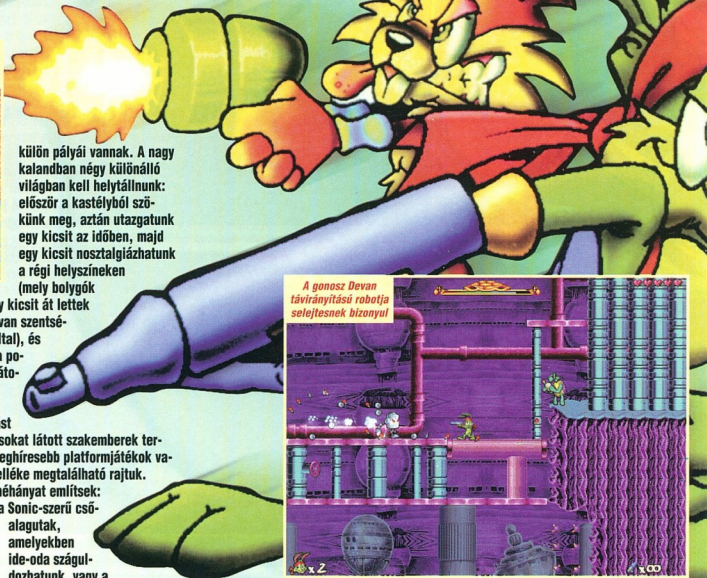
mert gyakran válaszüet éléllítanak miniket, és miután egyszer döntöttünk, visszatérnek már többé nincs alkalom. Ez legfőképp azért lényeges, mert a bónusz szobák kinyitásához pénzermék szükségesek, viszont ha nem elég körültekintően vizsgáljuk át a szinteket, nem fogjuk összeheszedni a kellő mennyiséget. Rengeteg helyen van olyan átjáró, amiket

MIRE KÉPES EGY SZUPERHŐS?

Attól függően, hogy a játék elején Jazzt, vagy Spazt választjuk, különböző speciális mozgásokat tudunk produkálni. A szétápolós modzlat (amivel a ládákat törhetjük szét vagy esetleg ellenfeleket típorhatunk agyon) nélkülözhetetlen, tehát azt mindkét nyúl tudja. (Ugrás közben le.) Jazz specialitása a helikopteressz (talán a Kockásfűlű Nyúttól vett órákat), azaz ha a levegőben újra megmozgunk az ugrást, szép lassan fog leereszkedni. Ugyanennek

JAZZ JACKRABBIT 2

A SZUPERNYUSZI VISSZAVÁ



A kiszabadított madarak egy darabig a segítségünkre lesznek

teni, hogy fogadott fia nem volt képes egyszer s mindenkorra leszámolni Devanrel, és ráadásul emiatt most ilyen megaláztatásokat kellett elviselniük – szóval Jazz hamarosan a várbörtön mélyén találta magát.

Ezalatt – Eva gyűrűjének segítségével – Devan immár el tudta készíteni a szupertitkos időgépet, amivel visszautazott az időben, hogy átírja a történelmet a saját szájze szerint. Jazz tehát egy pillanatra sem élvezheti a rabok nyugodt és tétlen életét: kissé gyagyás kisöccse, Spaz segítségével



A rózsaszín macskák csak ideiglenes kapaszkodóként szolgálnak

azonban egy kicsit át lettek alakítva Devan szentséges kezei által), és végül még a pokolba is felátogatunk.

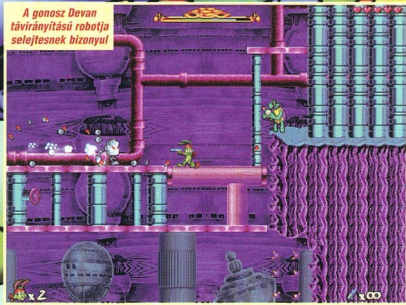
A pályák szemléltatást tapasztalt, sokat látott szakemberek terveztek – a leghíresebb platformjátékok valamennyi kelléke megtalálható rajtuk. Hogy csak néhányat említsük: ott vannak a Sonic-szerű csőalagutak, amelyekben

ide-oda száguldozhatunk, vagy a Mario-féle láthatatlan ládák, amiket külön kell bekapcsolni, stb. A jól bevált megoldásokat remekül gyúrták egybe, és adtak hozzájuk néhány egyedivel, amitől az akció élvezetesebb és érdekesebb válik. Mindegyik pálya hatalmas kiterjedésű és szövevényes. Tulajdonképpen egy-egy szintet teljesen bejárni nem is lehet,

külön pályái vannak. A nagy kalandban négy kiálló világban kell helytállnunk: először a kastélyból szökünk meg, aztán utazgatunk egy kicsit az időben, majd egy kicsit nosztalgizhatunk a régi helyszíneken (mely bolygók

csak úgy fedezhetünk fel, ha megpróbálunk átmenni a falakon. Persze a játék teljesítéséhez nem kell mindent felkutatnunk, elég, ha mindössze a pályák kijáratait találjuk meg. Néha ezeken a helyeken főlelenségek is várnak ránk: a várból való szökésünket például az anyósunk próbálja megakadályozni. Viszontik és köveket szabadlátnak, de megölni persze nem szabad: a lövevények mindössze el kellőtölnünk az útból.

a gombkombinációnak Spaz esetében teljesen más eredménye lesz: duplált fog ugrani. Jazz másik büszkesége a szuperugrás: ha guggolósból indítunk egy ugrást, 60%-kal magasabba fog szökkelni. Ráadásul ha a föltötte levő plafon nincs valamely masszívabb anyagból, azt is áttöri. Ha ugyanazt megpróbáljuk Spazzal, akkor persze más fog a dolgoból kislíni: egy karatergűsgást fog bemutatni abba az irányba, amelybe éppen néz.



A gonosz Devan időhányttássa robotja seletjének bizonyul

FEGYVEREK ÉS EGYEBEK

A gyilkolásnak számos fajtáját választjuk, csupán a megfelelő lövedékek megkeresése a feltétel. (Válogatni közülük az Enterrel lehet.)

(Válogatni közülük az Enterrel lehet.) A végtelen municiójú lövegverin-kön kívül van például hőkívérős rakéta, TNT, avagy villámfegyver – hogy csak a leghatásosabbakat említsük. A különböző fegyverek

azonban nem csak látványosságként szolgálnak: vannak például befagyott ugratok, amiket csak a lángszórával el lehet dobni egyetemben van egyébként fagyasztó fegyver is, aminek az érdekessége, hogy csak ideiglenesen hűtíti le az ellenfelet. (Hacsak a jeget közben – egy másik lövedékekkel – szét nem törjük.) A fent említett főellenség

nél, ahol előlről és hátulról is támadnak minket, roppant hatásos a gumilövedék, mert ha a királyi pájszáról lepatann is a lövés, a hátulról mögött még könnyen elfalálhat egy denevér... Ráadásul a fegyverekhez nemcsak löszert vehetünk fel, hanem az egyik kornal a hatásfokukat is megnövelhetjük. Ellenfeleink szintén

elég sokszínűek. Bár legfőképp teknőspáncélok fogunk összekapni (a páncéljukat ugyanúgy használhatjuk, mint a Mario-ban), mindentől egyébként tehermentes is az életünk fog történni. Tetszettek például azok az őskori hullók, amelyek egy propeller segítségével repkednek és bombákat dobálnak. Persze nem a bombák miatt nyerték el a tetszést, hanem azért, mert miután leléjük őket repülő alkalmatlanságukról, elkaphatjuk a propellert, és a magában tiúkos helyeket fedezhetünk fel velük. Az ellenfelek legtöbbször egyébként intelligensnek mozog, vagyis miután észrevettük minket, már le nem szállnának rólunk.

Ha sérülünk, mindig megfagyozkodik egyvel az erőket jelző szívek száma. Meghalás esetén mindig visszakerülünk a pálya legelejeire – hacsak időközben nem nyitottunk ki egy nyuszis dobozt. (Ezek szolgálnak ellenőrzési pontként.) Egy nyúlak persze répára van szüksége, hogy új erőre kapjon, és ez alól Jazz és Spaz sem kivétel. Miközben repák után kutatunk, számos más dolgot is felvehetünk, úgy mint drágaköveket, amikkel majd pálya végi bónuszokhoz jutunk, érméket, amik a bónusz szobákat nyitják (a pályákon itt-ott felletelhet bejárataknlk kéri a pénzt), és végül egy csomó gyümölcsöt, amikkel aktiválhatjuk majd az ún. Sugar Rush módot. Amennyiben sikerül 100 gyümölcsöt összeszedni, 20 másodpercre teljesen sérthetetlené válunk, s az ellenségek már az érintésünk-től is elhalálnak.

Említést tettem már a blokkokról,

007790 *140* *A pajzs burka egyszerűen szétfűzza az ellenfeleket*



014050 *Porból lettünk, porrá leszünk – ez utóbbi Jazz gondoskodik*



amelyeknek szintén több fajtája van. Vannak, amiket egyszerűen szétfűzünk, és vannak amelyek csak másik blokkok szétfűzésével tünhetnek el, avagy jeleníthetünk meg. Különböző fontosak a fegyvereket, és a különböző képességeket magukban rejtő blokkok. A játék egy újabb Sonicos vonása a monitorok jelenléte: ezekből – ahogy a Sega játékaiban is – itt is pajzsok üthetők ki. Buborék -, tűz- vagy plazmapajzsot szedhetünk fel, melyek különös jellemzője, hogy a pajzs jelenlétekor az idejére egy

Még a háziszonyok sem hagyják Jazznak békét



A hernyó pipafüstpöttyét könnyen megszüldhetünk

speciális örök löszert is kapunk hozzájuk. Hasznos dobozok egyébként, hogy amikor elsőként találkozzunk valamely tárggyal, a gép mindig kirírja, hogy mire jó.

EGYÉB LEHETŐSÉGEK

A Jazz Jackrabbit 2 már egy játékos módban is kiténik mulatságra, de a készítő nem feledkeztek meg a multiplayer üzemről sem. Sőt, nem csak házioron keresztül lehet többet játszani (maximum 32 játékosal), hanem egyazon számítógépen is osztott képernyővel (akár hárman is). A Party módban belől öt üzemű közül választhatunk. A Cooperative-nél egymást segítve kelthetünk a a megismerhetünk. A Battle-hez speciális, "deathmatch" szinteket készítettek, itt ugyanis egymás kinyírása a legfőbb cél. Hasonlóképpen új pályák voltak zászlóségek a többi üzemmódkhoz: is a Race-nél egy időre menő versengyen vehetünk részt, a Treasure Huntnál megadott számú kincset kell összeszednünk, végül a Capture the Flagnél az ellenfél zászlójának a megszerzése a feladat. Ez utóbbi játéknál mindegyik versenyzőnek megvan a maga bázisa, s azon kívül, hogy el kell rabolni az ellenfél zászlóját, utána el kell vinni azt a saját bázisunkra. Hogy merre van a bázis, illetve az ellenfél, egy időnként felvilágosít nyíl mutatja.

A játék arra is kiténik lehetőséget, hogy egy játékos módban saját tervezésű szinteket induljunk. A pályaszerkesztő a játékon "kivül", a Jazz Creation Station címszó alatt találjuk a Start menüben.

AZ ÉRTÉKELÉS

A Jazz Jackrabbit 2 mostanság igazenság fehér hullónak számít: egy abszolút 2D-s platformjáték, ami ráadásul még jó is. A parallax scrollozás hátterek és az animáci-

ók rendkívül szépek, a zenék is jók, és még a játszhatósággal sincs gond, hiszen bármikor menthetünk állást. Kár, hogy a figurák méretét egy kissé elhibázták: ha ugyanis 640x480-as felbontásban játszunk, minden úgy összegegy, hogy csak nagyítóval lesz alkalom az említett animációkban gyönyörködni, ha viszont 320x240-es módot választunk, minden jól kivehető, csak épp a terepből alig látni valamit. Az igazat megvallva én egy zoomoltató (ráközelítő/eltávolodó) nézetet tartottam volna célszerűnek, aszerint, hogy éppen futunk, vagy csak lassan ugrálunk. Még zavaróbb azonban az a néhány programhiba, ami jelentősen csökkent az élvezetet. Az időnként kifagyásokat – Win 95-felhasználóként – már volt alkalmam megszokni, de sajnos néhány súlyosabb buggal is találkoztam. Az általam tesztelt verzióban a legnagyobb hiba az volt, hogy a zászlós játéknál még meghalás esetén is a játékosnál maradt a zászló. Ha pedig mindkét játékosnál ott van ugyebár a zászló, a szabályok szerint egyik fél sem tudja hazavinni – szóval a hiba folytán az egész parti holtpontja jut. Na, de kar lenne egy ilyen negatív dologgal befejezni a cikket, mert őszinteségem a Jazz Jackrabbit 2 megeri a pénzt. A PC-sek számára ugyan soha nem volt Mario vagy Sonic, de ebben a játékban jórészt megtalálhatjuk annak, ami ezeket a nagy nevetek feltehetően nem tették.

V.Z.

jazz jackrabbit 2

Epic Megagames/Black Friar
http://www.epic.co.uk

LÁT VANYOSSÁG
JÁT SZHAT OSSÁG
SZAVAT OSSÁG
ZENE BONA

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

Bár csak egy 2D platformjáték,
de minden extrával fel van tünítve

83%

Ubik – senki ne keresse ennek szónak a jelentését a szótárakban, teljesen ramenytelen és fölösleges, mert úgysem találja meg. A rejtélyes név megjelölésében nagyobb esélyekkel indul az, aki kelletlenül fantáziál, mint aki a játéknak – így jelentősen megnöveli az esélye, hogy választ kapjon kérdésére. Persze azoknak is teljesen egyetérték, akik kevésbé tulajdonítanak jelentőséget a Ubik szó jelentésének. Azokkal pedig nemkülönben, akik nem hajlandók kelletlenül fantáziálni a játék elé – a Ubik ugyanis nem túl nagy durranás. Nem kéne sok, hogy egy klassz játék legyen, de az sajnos hiányzik. Pedig az alapanyagok nem rosszak.

Philip K. Dick nevére sokan felemelhetik a fejüket, s juthat eszükbe: "Az andrioidok elektromos bárányokról álmodnak?" című novella, a belőle készült Blade Runner c. film, és esetleg az utóbbitól készült oszdaszép játék.

pénzért adja tovább vagy vissza gazdájának, elektronikus szabotázscsúcsokait hajtának végre, védelmi pénzeket szednek az információs rendszerek védelméért, és hasonló dolgokkal mulatják idejüket. Ehhez persze igénybe vesznek minden létező eszközt: a mezei fegyveres katonákat, a pszionikus képességekkel rendelkező embereket, valamint attól sem riadnak vissza, hogy az előző kettőt implantátumok segítségével klónozzák, s így szuperképességekkel rendelkező lényeket "gyártásnak". Az utóbbi módszert Runciterék nem használják az emberi szabadság és az egészség védelmében, de persze a kivétel erősíti a szabályt: ugyanis Joe Chip, a főhős is használ implantátumokat.

BLADE RUNNER SYDICATE-STÍLUSBAN

A játék a hangulatán és a történetén túl leginkább a



Hasonlít, hasonlít, de ez mégsem a Blade Runner...



... bár a légtér forgalma itt is elég szűkolt

A Cryo ugyanis a jeles szerző egy másik (hasonló címmel egyébként néhány éve magyarul is megjelent) novelláját vette alapul, s a könyv történetének több-kévsébe megfelelő játékot készített. Ez tényleg nagyon jó dolog, ha másnak nem, hát azoknak a cyber-rájonoknak, akik alig várják, hogy elérkezzék az az idő, amikor ők is implantátumokat dugdoshatnak a kobakjukba, direkt csatlakozhatnak a hálózatra, információkat gyűjtsenek, raboljanak, szolgáltatassanak vissza stb. Ezt az időt a Ubik is 2019-re teszi, s a játékost Joe Chip virtuális alakjába bújtatva állítja az információ és személyes szabadság védelmébe. Egész pontosan a Runciter társaság szolgálatába, ahol legfőbb feladatunk a Hollis társaság gaztetteinek megfékezése. A Hollis társaság sokban hasonlít a Runciterre, de erőt csupa rosszra fordítja. Jace-revel információkat csapol le, s hű-

hullik. Viszont ha elérnek egy adott szintet, s például képesek befagyasztani az időt, akkor igazán büszkék lehetünk rájuk.

Az eligazítást a Runciter épületében kapjuk. Itt ugyanúgy közlekedhetünk,

No tessék örülni – annál jóval egyhangúbb a pálya többi része



Idétlen beszélősök, béna hadászás és némi vértücsögés – ez a harc a Ubikban...



mint a bevetések alatt. Elbeszélgethetünk a cég többi alkalmazottjával, beléphetünk a csapat összeállító rendszerbe, sőt egyszer egy komolyabb összecsapásunk is lesz egy belső kóddal. Az összeállítás első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnhet, de néhány próbálkozás után egész kezelhető. A katonák nem csupán fegyveresekből és pszionikusokból állnak: a fegyvereseken belül találhat mestervívőz osztály, hackerek, robbantás specialista, veteránok stb.

A felszerelés is kelendő sokféle, a pszionikusoknak kevlár páncélok, a harcsoznak erős harci páncél, különféle fegyverek, töltények, kötszerek állnak rendelkezésére. Aki szareitk az efféle bízeldást a csapatösszeállítással, annak bizton tetszeni fog a dolog. Aki ki nem állhatja, annak meg ott van a csapat automatikus kreálása gomb.

De hát a buli csak ezután jön.

A bevetések gyönyörűen kezdődnek. Igazi Cryo-szin-



KOVÁSZOSOK

kaptak. Először ugyan meglepődik rajta az ember, de aztán nagyon bejön a természet és az építelmustrumok keveréke. Elvégre senki nem gondolja, hogy 2019-re eltűnnek az erdők a bolygó felszínéről. Az animációk alat-

hetjük a Tab billentyűvel, vagy rábízhajtuk a gépre. Mindkét módszer csak az idegeinknek árt: ha mi váltogatjuk, nem tudunk kellően összpontosítani a harcra, s valaki mindig kimered a kamera látószögéből. Ez pedig – akár lennélél, akár saját ember marad le – nagyon rossz, mivel sokszor másodpercenként múlik egy csa kimenetele. Ez a probléma akkor is él, ha a gép váltogatja a kamerát. Ráadásul ekkor jól meg iszavarodik az ember: például épp sikerül a célkeresztet rávinni az egyik esküdt ellenségünkre, amikor hirtelen hirtelen vált a kamera – s ahová az egérrel kattintok, az már a pálya egy egészen

Az irányítás nehézkes volta tán már ennyiből is megcsaphatótt mindenkét, de lapul még egy-két módszer a játékban, amivel még utóbbá teszi önmagát. A csapat egy részét C&C-módszerrel jelölhetjük ki – ehhez persze egy helyen és egy kamerálásban kell lenniük. (A C&C-hez hasonló hotkeynek nincsenek, tehát nem lehet a részekre osztott csapatot egy-egy gombnyomással aktivizálni.) Ezután ennek a csapatnak adhatunk utasításokat (jobb gomb lenyom, kicsi ikon kiválaszt), valami megnézésre, felidézésre – ezt a két cselekvést az első CD végéig egyébként semmire nem tudtam használni. Hasznosnak egyedül a célzás, öngyógyítás mutatkozott, esetleg a pszionikusokat automatikusan le/kiválasztó ikonok. Egyébként ez az ikonválogatás is használhatatlan harc közben – kinek van ideje egy jól irányított jobb egérgomb után rabolni a megfelelő ikonra? A harcokban egyébként jól al-

A 15 szint meglehetősen lineáris. A csapat felállításán túl nem lehet taktikázni a bejársással, különféle útonalnak bejárásával. Csak menni kell az orronk után, s lőni majdnem mindenkire, aki mozog. Aká kivétel, azok a civilek, ők békésen sétálnak az akció színhelyén, s még tűzárban idején se húzódnak meg. Létezésükkel pedig vigyázni kell, mert sokba kerül egy civil élete. A grafika tulajdonképpen változott, de valahogy mégis egyhangú. Nem emlékszem olyan pályára, amelyeken leálltam volna gyönyörködni.

Ezek mellé jön még hozzá a pocsk mentési funkció – a program néha így gondolja ment egyet. Mi nem szólhatunk bele... hát ehhez már kommentárt is fűzök. (Úgy látszik, a Cryonál az automatikus mentés valamiféle elv, gondoljunk csak az Atlantis szintén elfuserrált mentésére.) A beállításokba is legálább ennyire nyúlhat bele a játékos – állíthatja a hangerőt, s megadhatja, hogy felmásolásra kerüljön a winchesterre a soron következő pálya. Ez utóbbi érdemes kihasználni még gyorsabb gépeken is.

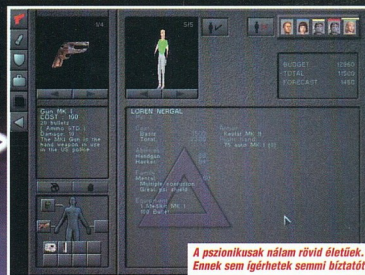
VALAMIT A CRYO IS ÉSZREVETT...

Akik ezek ellenére is hozzá látnak a UbiK-óhoz, azoknak ajánlom hogy keressék fel a Cryo webhelyét, mert kiadtak egy patchet a játékhoz, amiben már akkor menthetünk amikor akarunk, s az ikonokhoz is rendeltek billentyűket, így azok gyorsan elérhetőek. Amióta van ez az internet, nagyon elkapatták magukat a fejlesztők gyorsan, fé-

Koranczai Gáspár



Ha ezekről az átvételtől örömlöngtem. Ritkán lád lyvet az ember játékban.



A pszionikusok nálam rövid életűek. Ennek sem ígértek semmi biztatót

kalmazható 'sok lúd dzsónót győz', még inkább a 'sok lúd legyőzi a kevés lúdat'-taktika. Tapasztalataim alapján legjobban, ha van a csapatban 3-4 harcos, és ezeknek kirendeltük az ellenfélnek, körbélünk egy csókat, s közvetlen közelről lövöldözünk rá. Ha sokan lennének egy helyen, próbáljunk meg egy-két ellentel kicsalni egy közeli üres terebbe. Tapasztalom szerint ez a taktika az erős pszionikusoknak sem tetszik, és 2-3 gyengébb harcos is gyorsan leteríthető. Pat Conelyt a háttérben érdemes tartani (az első küldetésben szadjuk fel), s vele felgyógyítani a csapatot. A mozgással egyébként nagyon vigyázzunk, különösen harc közben, mert embereink vakok módjára mozognak: belefutnak a gépekbe és szépen feltrancsrozódnak. Furcsaságok – vagy inkább butaságok – vannak még a játékban. Itt van például a helyi hálózatok törése a hackerekkel. Ilyenkor egy négyjegyű számot kell kitalálnunk, melyből két számjegy már adott. Hatékony védelmi rendszer... Ha nem sikerül feltörni (ez a hacker képességétől és persze a szerencsétől is függ) a legrosszabb esetben legfeljebb elpatkolunk.

fig-meddig leteszelve piacra dobnak valamit – aztán hónapokig főtöghetjük le hozzá a patcheket. Ezt mondjuk a Quake-hoz hálózati játéknál még talán érthető, de egy egyjátékos programnál már kevésbé.

ubik

Cryo

<http://www.cryo-interactive.com>

LÁT VANYOSSÁ G

JÁTSZHATÓ SÁ G

SZAVATOSSÁ G

Z E N E B O N A

Minimum: P90, 1GB RAM, 6x20, Win95, 50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Fejet hajtók az átvételtől képek előtt. Egyébként hátra fordítok

68%

A JÖVŐBEN!

ti zenéről szintén csak áradozni lehet, remekül megkomponálták őket. A városi animációk megközelítik a Blade Runner színvonalát.

...ÉS JÖNNEK A HIBÁK

De sajnos eddig tartott a Cryo-színvonal. A háttér, a szereplők és az animációk messze alulmúlják a Cryotól már megszokott minőséget. A terepet három dimenzióban láthatjuk, és egy szobát úgy 3-4 fix kamerálásból szemlélhetünk – de semmi szabad kameramozgás. A nézetek közti váltást elvégez-

más szeglete. Egy-egy ilyen önálló kameraváltás olykor a csapat életébe kerül. Egyszóval hosszantartó dolog a nézetek megváltása. De itt vannak még az emberek is: ugyan 3D-sek, de szépen még véletlenül sem mondhatók, 3D-s kártya támogatásról pedig még hírből sem hallottak. Kifejezetten suta a mozgásuk, s borzasztó ideetlen látvány, ahogy hatalmas fegyverekkel hadonásznak. Ha valaki épp az utunkban áll, az szépen felszólítja korcsolyát, s "csúszik" előttünk (ha kell, akkor felszúszik egy aszfaltra) – szóval semmi életszerű nincs a mozgásukban.

Tényleg itt a világvége 2000-ben? Ki tudja... Az Interplay keze alá dolgozó Tribal Dreams szerint biztosra vehető. Sőt, még a megelőzésre is van receptjük, és ezt az of Light and Darknessben tessék közzé.

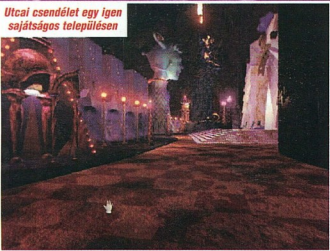
A játék stílusa leg-alább annyira megfoghatatlan, mint a világvége a halandók számára. Igarából nem kalandjáték, és logikai anyagok közé se igen lehetne besorolni. Ötlyaválatmit kell elképzelni, mint egy Shivers, Zork és Riven játékok által bezárt háromszög közebe. Hogy pontosan mi is ez, a bevezetőben nem próbálom feltárni, majd később. Inkább a grafikáról etfenék néhány szót: előre letárolt animációkat láthatunk végig, illetve körbe foroghatunk. A grafika hangulata a Zorkra és a Rivenre emlékeztet, főleg a fura masinákat tekintve.

Akor lássuk a kerettörténetet és ráadásként valami megoldásfélélt.

A ROSSZ...

A Jő és a Rossz harca – szinte minden filmnek, könyvnek, játéknak ez a témája. Nem meglepő, hogy ez jellemző az of Light and Darknessre is. A gonosz itt Gar Hob, akinek története még a 980-as évek Kelet-Európájába nyúlik vissza.

Utcal csendélet egy igen sajátos településen



Művészi ventája már sorduló korában megmutatkozott, amikor aktokat kezdett festeni. Szülei, hogy letörjék művészi ambícióját kolostorba adták, ahol a papok vasszilgiorral tartották kordában. Néhány évvel később a kolostor porig égett, s szüleit brutális módon meggyilkolta ta-

A légszennyezés néha időzotokat is szed. A szellemek bezeg mindent túlélnek!



Toronyra lánccal – akaram mondani: szillogokkal



lálták. Gar Hobot száműzték. Egy erdei barlangban ütötte fel tanysját, melynek falát telepalgatta beteges látomásaiból fakadó képeivel. Itt ért véget élete is, amikor a barlang beomlott és néhány környékbelivel együtt – akiket megbolondítottak a rajzai – ő is betemette. A Nagymesterek megtetszett ez a Gar Hob gyerek, megválasztotta a hetedik évezred urának, s nevével Diabolus Asmodeus Beelzebubra változtatta. Az ő erejét táplálta az évezred összes fő gonosza. Rettegést ívántól kezdve Dagmar Híríg mindenki (a játéokban az ő kísérteteik ellen kell ténylegkedni).

...ÉS A JŐ

A jó oldal kicsit kuszább – adott egy las vegasi táncosnő, akinek fellépése közben hirtelen látomása támad a közelgő világvégeről. Olyan mély nyomot hagy benne ez a látomás, hogy mindenkinek erőit kezd beszélni. Veszőre: szónoklata közben kap egy fejlovest, s ezzel számára majdnem mindennek vége is. Követő gyorsan egy cryogenic kamrába tessék, abban bízva, hogy lelkét megváltják a Hét Katsztrófa falujában, s ekkor visszatérhet a testébe és a világ rendje is helyreáll. Logikus, nem?

...ÉS MÉG VALAMI

Most következik egy együttes, a Millennium Fake Brothers, akik a gonosz ford kezére játszották a hét apokaliptikus szerkezetet. Ez egyáltalán nem jelent jót, mert így minden készen

áll a világ elpusztítására. Ráadásul az "angyal", a las vegasi táncosnő lelkét rabul ejtette a sötétség színtén.

Itt jövünk mi a képbe. Feladatunk a hét katasztrófa megállítása, eljuttatni a Sötétség Szigetére, valamint kiszabadítani a lány lelkét. Hogyan? Na ezt figyelmesen olvassatok el, mert miha sikerült rátegnem a játék ízére, kénytelen voltam előtte néhányszor végigbongészni a kézikönyvet, pedig ez nem szokásom.

A JÁTÉK

A kezdőképernyő még rendben van, azt mindenki érti – állásmentés, töltés és kilépés a bal oldalon, jobb oldalon a játék folytatása, a színt újraképzése és a Customized Level, amellyel nem előre beállított szinten játszhatunk. Alul választható a Free Tour, amellyel felderíthetjük az adott szintet, így hogy nem sürgét az idő (ez így persze nem teljes értékű játék, csak ismerkedés, hiába fejezünk be így egy szintet, nem számít – csak amolyan gyakorlás).

A játék a faluban kezdődik, ahol megtalálható a hét főbűn terem: a gőg (pride), a harag (anger), a kéj (lust), a falánkság (gluttony), az irigység (avarice), a kapzsiság (envy) és a lustaság (accidie).

A hét katasztrófanak szintén hét terem felel meg: földmozgások (earth shifts), légszennyezés (poisoned air), sugárvészölő (radiation), éhínség (famine), árvíz (flood), háború (war), járvány (plague).

Az említetteteken kívül van még néhány terem, amelyek közül kettő különösen fontos, de ezekről később. A faluban háromféle dolgot szedhetünk össze: színes gölyöket, tárgyakat és teleport köveket. A tárgysztába a jobb gomb folyamatos nyomva

A SÖT

tartása mellett léphetünk, s a bal gombbal jölhetünk ki egy vagy több tárgyat használatra. A kijelölt tárgyakat a space-szel (vagy a két egérgomb együttes lenyomásával) használhatjuk. A színes gölyökkel fényeket varázsolhatunk, összesen nyolcfélel. A piros, zöld, kék és fekete színekhez csak egy gölyöt kell kijelölni. A többi színt keverni kell: Sárga = piros és zöld
Lila = piros és kék
Türkiz = kék és zöld
Fehér = kék és zöld és piros
A faluban az évezred fő gonoszterveinek a lelke botokál, őket kell összegyűjteni, vagy ha úgy

DARKNESS

A famine prophecy

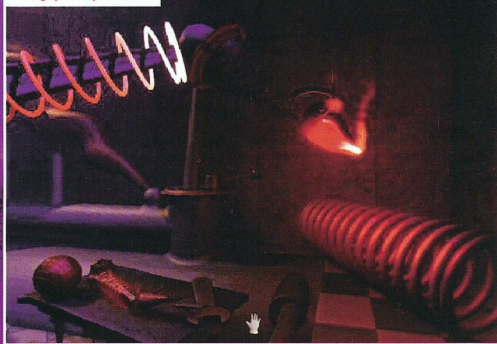
tetszik: megmenteni. Amit meg kell jegezni: minden lélekhez tartozik egy tárgy, egy szín és egy bűn.

A színre a legkönyvebb rájön, csak fel kell keresni a maszk szobát, ahol a színes csillagokra kattintva megtudjuk, melyik színhez mely szellemek tartoznak. Kattintsunk egy csillagra (a fekete csillag a bejáratú ajtó felett van, de erre csak a második és harmadik szinten lesz szükség), mire megjelenik három lélek. Rájuk kattintva megtudjuk, hogy kicsodák, és büneikről hallhatjuk őket. Jegezzük le, kihez mely szín tartozik, mert ez játékról játékra változik.

A tárgyak a katasztrófa teremben találhatók, ahol általában jelen vannak az őket őrző szellemek, s nem engedik, hogy a tárgyakhoz nyúljunk. Hogy rájövünk, kihez melyik tárgy tartozik, kattintsunk a szellemekre és a tárgyra, s hallgassuk meg őket, illetve a róluk szóló információkat. Ha már nálunk van egy tárgy, annak a gazdá-

kat nem vehetjük el a jelenlétiükben, ezért el kell őket űzni egy fehér fénnyel. Ezután a falu "főterem" található órához kell menni (a játékhoz adott kis térkép nagy segítség a tájékozódásban), s megmenni az iménti teremhez tartozó színes csillagot (ehhez fel

Ex a legyver állítógazdát ezen nap energiájával képes tüzelni



kell nézni az órára, a megfelelő – famine terem felőli – oldalról), mire az iménti teremben megjelennek a tárgyak, de a szellemek még nem. Most be kell gyújtani a tárgyakat és elvinni őket a megfelelő bűn termébe, ahol a tárgylisztából a megfelelő szint és tárgyat kell használni. Amire nagyon kell figyelni az a következő mondat: "Attention! You have one minute..." – ha ezt meghalljuk gyorsan keressünk egy szellemet, s nyomjunk el rá egy fehér fényt, különben vége a játéknak, eljön az apokaliptisz.

Például Rettegett Ivánhoz a piros szín és a kard tartozik az a famine teremben találjuk.

TSÉG MÉLYÉN

ja üldözbe vesz, s már konkrétan rákérdez a tárgyra.

Kalandozásainkat folyamatosan kommentálja egy láthatatlan bíróság, hol a rádióból, hol a levegőből szólva, oké jénik számom a szellemek a bűneiket, és a játék elején felkonferálják a kiválasztottakat (a játékosok) – hát ez elég fura, de nem látó ki a sorból.

Akkor lássuk, hogy érthetünk célhoz az első szinten: először keressük fel a maszk szobát, s jegezzük fel, melyik színhez ki tartozik. Ezután keressük meg a szellemeket az egyik katasztrófa szobában. (Az egy szárbán levő szellemek egy színhez tartoznak). A tárgyai-

Először fehér fénnyel elűzzük, mire a kard is eltűnik. Ekkor irány az óra, s nyomjuk meg a piros csillagot, majd menjünk vissza a famine terembe és emeljük el a kardot. Iván bűne a góg, menjünk a pride terembe, válasszuk ki a kardot és a piros golyót, majd nyomjuk meg a Space-t. Ivánt így sikerül befogni.

A MÁSODIK SZINT

Ezen a szinten is ugyanez a feladat, csak mind a hét színhez tartozik már szellem (összesen 21-el kell befogni), míg az első szinten csak 3 színhez tartozott. Bosszantó,

hogy néhány termet lelakoltak – hogy kinyithassuk, kattintsunk a lakattal az ajtón, s hallgassuk meg, melyik tárgy nyitja az ajtót. Ezután be kell szerezni a megfelelő tárgyat, kiválasztani a tárgylisztában, s úgy kattintani a lakattal (nem kell a Space-t lenyomni!).

Néhány zárt terem végén a tükrösterembe (Hall of Mirror) kell futnunk, ahol három golyót kell egy kiemelkedő piramisra helyezniük. Bármit tesszünk, ez nem sikerülhet: a szellemek elszabadulnak, ráadásul három gonosz lordot is kapunk a nyakunkba.

A HARMADIK SZINT

Lakatolt ajtókt írt is vannak és újabb ter-



Gar hob palotája ("Ki itt belepzs...")

a lordokkal jobb nem találkozni – jó, ha van nálunk egy teleportkő, amely a tükrösterembe vezet, hogy gyorsan eljuthassunk a tükrő mögötti szobába, ahol a koponyát és a hozzá megfelelő színű gömböt kiválasztva és használva toghatunk be egy lordot. Ha mindhárom lordot és a 18 szellemet befogtuk, jöhet a végjáték – a sötétség szigetén az eddig zárt ajtó megnyílik. Az utolsó jótanács: amikor ide belépünk, mindenképp legyen nálunk egy-egy golyó minden színből, szükség lesz rájuk. Az utolsó "kirakóshoz" szerencsére szolgál néhány tippel a három lord és a fogva tartott angyal is.

Ez lett volna a of Light and Darkness. Határozottan érdekes darab, bár nem elég változatos – az első két szinten ugyanazt kell csinálni ugyanazon a pályán, ami kissé unalmasnak valók. A harmadik szint se gazdagodik túl sokat, ráadásul helyenként idegesítőn nehézkes. Ezek ellenére mégis a székhöz



Mittsír a hogyszívjvá?

mek nyílnak meg. A második pálya végén elrontott piramisnak most ismét nekiveselkedhetünk: három különböző golyót kell elhelyezni ismét. A megfelelő sorrendről a koponyáktól kaphatunk információkat (ezek ugyanolyan tárgyak mint az eddigiek voltak, csak a lordokhoz tartoznak). Ekkor megnyílik az út a Sötétség szigetére, ahol a esialapésu után egy tükrő-ajtó fogad, természetesen zárva. A faluban fel kell kutatni azt a tárgyat, amit nyitja. (Ha valaki előzleg már befogta a szellemeket, s olyan tárgyat kér az ajtó, amit befogáshoz is használ, az se aggódjon – a szükséges tárgyat nem veszi el a program.) A színeket továbbra is az óránál állíthatjuk. Ha olyan teremben vagyunk, ahol láthatóak a szellemek és a tárgyak, a szokásos módon kell eljárni.

Vigyázzni kell a koponyákkal: mivel a lordok a tulajdonosai, nem szeretik, ha nálunk vannak. Ezért csak akkor és addig tartasuk magunknál őket, ameddig feltöltetlenül szükségük (ajtónyitáshoz vagy a lord befogáshoz), mert ha elkapunk, jól megbüntetnek (tárgyvétel, átok, amit a megfelelő katasztrófa teremben megfelelő színű fénnyel lehet elűzni, stb.). Ha bejutottunk a tükrő mögé, következhethet a lordok befogása. Irány a falu, ahol gyűjtjük be a három Koponyát, amelyekkel befoghatjuk a lordokat a tükrő mögötti teremben. A koponyák megszerzésénél hasonlóan kell eljárni, mint a tárgyak esetében, de

szegezt az Of light and darkness, s hajlandó voltam végigvinni, de nem tudnám megmondani mi is iragadott meg benne. De ez nem is fontos. Ha valaki egy kis különlegeségre vágyik, csapjon le rá nyugodtan.

of light and darkness

Interplay Tribal Dreams
<http://www.interplay.com>

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xSD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3xSD

Hm, hát az biztos, hogy ilyen még nem nagyon volt...

82%

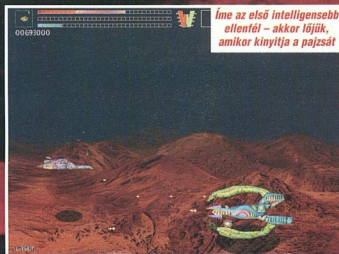
Nomen est omen – ahogy mondani szokás, azaz a név sokszor minden elárul a viselőjéről. Ilyen címmel, hogy "Blaster!", mi más is lehetne egy játék, mint egy shoot'em up?! A TopWare gondozásában megjelent lövöldözős anyag ráadásul egy abszolút klasszikus shoot'em up, azaz adva van egy űrhajó, továbbá egy oldalra scrollozódó pálya, és azon nekünk milliónyi ellenfelet kell ripityára lönnünk. Ráadásul még az is kellemes nosztalgiával tölthet el minket, hogy a játék DOS alá íródott.

MI TÖRTÉNT AZ ELSŐ CSILLAGHAJÓVAL?

Az események – szokás szerint – a jövőben játszódnak. Az egész dolog valamikor napjaink után párszáz évvel kezdődik. Az emberiség készen áll a Naprendszerünk elhagyására és más planeták kolonizálására. Ezer kalandra éhes telepés lép az első hajó, a Terrae fedézetére. Ünnepléses keretek



A csajós szörnyeteg torpedóit nem árt kikörölni



Íme az első intelligensebb ellenfél – akkor lövik, amikor kinyitja a pajzsát

között indul útjára a hajó, az oldalán az öt kontinens föderációját szimbolizáló narancs és sárga színű emblémával. Két évvel később a hajóval minden összeköttetés megsza-

sítják a zord sziklás vagy épp mélytengeri tájakat, néhány dolog – mint például egy mozgó csáp, vagy egy idegen szerkezet – még be is van animálva. Erdemes például

kad. A csillagközi hajózás eltűnt út-törőit világszerte gyászolják... Ezer évvel később az űrutazás már teljesen hétköznapi gyakorlattá válik. Egy nap különös hajók körvonalai rajzolódnak ki a világ három legnagyobb városa fölött. Aztán hirtelen támadnak... És itt jön a legmeghökkentőbb rész: a hajókon ugyanazokat az emblémákat lehet látni, amiket már egy évezrede senki nem láthatott!

HOL JÁRUNK?

Annak ellenére, hogy a Blaster! Klasszikus stílusú darab, vizuálisan nagyon is korszerű képet nyújt: a fenti történetet, illetve annak majd



A Szuperbombát folyamatosan ostromolják, de mint látható, kevés sikerral

megfigyelni, ahogy a real time árnyékolásoknak köszönhetően a háttérben a lávafolyamok vörös fényvel világítják meg a hajóink páncélzatát.

A játékok háromféle pályából tevődik össze, úgy mint űrbéli, tenger alatti, és 3D-s helyszínekből. Ezek nem csak grafikájukban, hanem az irányításukban is különböznek. A "sima" űrszinteken a manőverezéshez szükséges billentyűkön (kurzorok) csak a tűze (Ctrl) és a megabombákat kibocsátó Tabra lesz szükségünk. A víz alatti szinteknél majdnem ugyanez a szisztéma, azzal az eltéréssel, hogy

a harmadik típusnál ritkábban

SHOOT 'EM UP RE BLASTER!



A torpedóink egyszerűen "ellenállhatatlannak"; rendszerint "kibombáz" sikert aratnak

ezen a pályákon meg is lehet fordulni, és a Space-t lenyomva gyorsabban lehet haladni. Mindenkinek figyelmébe ajánlanám a főmenü Player Interface pontját, melynél a kétféle Special Interface beállításal a megfordulást manuálisan (Alt billentyű) tehetjük. Mivel a megfordulás animációja alatt a hajóink tulajdonképpen tehetetlen, véleményem szerint sokkal jobb, ha mi adjuk meg, hogy mikor forduljunk és mikor tolassunk. Az egész játék tulajdonképpeni célja, hogy az űn. Szuperbombát célba juttassuk az idegenek planetáján. A víz alatti részeknél ezt a bombát kell kísérgetnünk, ennek megfelelően tehát itt nem akkor van vége a pályának, amikor elertünk a "kijáratához". Nos, eddig kétféle pályáról szóltam,

lehet találkozni: a 3D-s szintek ugyanis majd csak a főellenségek-nél következnek. Ezeknél a pályáknál már "benne ülünk a hajóinkban", s a kurzor gombokkal csak oldalazni lehet. A főgonoszok ellen a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával gerjeszthetjük is a fegyverünket.

A "normál" pályák képernyőin felül három jelzőcsíkot láthatunk, ezek a következők: a saját energiánk, a Szuper-Bomba energiája, és a legközelebbi ellenfél állapota. A csíkok előtt a megabombáink mennyiségét láthatjuk, utánuk pedig az elszíneződő W alakzat a fegyverünk tüzerejét mutatja. (Erről majd később.) Mindezek alatt az elért pontszámunkat, legalul pedig az aktuális fegyverünk megnevezését olvashatjuk. A 3D-s-nek nevezett küzdél-

meknél csupán két kijelző van: a saját energiánk, és a főgonoszé. A képernyő aljánál viszont láthatunk két apró csíkot: ha az ellenfelünk torpedója ezek közé érkezik, akkor az célba is talál, ha viszont ezeken kívülre jön a lövés, az annyit tesz, hogy megúsztuk.

TAKTIKAI FOGÁSOK

A játék összesen öt fő szintre áll, mindegyiken belül négy pályával. (Ha jól számolom, az annyi, mint húsz.) Nehegy azt higgye

nem szabad minden ellenséggel foglalkoznunk, azokra kell koncentrálnunk, amelyek közvetlen veszélyt jelentenek a Szuperbombáira. Ezen túlmenően legyünk akkurátusak: többet ér egyetlen halott ellenfél, mint sok sérült, de még harcépés.



A játszhatóság szempontjából ropant bőles döntés volt, hogy minden pálya után pályakódokat kapunk. Kár, hogy a főgonoszok "bónusz-ként" kapcsolódnak az utolsó pályákhoz, így az esetekben kicsit körülményesebb az újrakezdés. Vannak egyébként a pályák között is kisebb "alfőnökök", akiknél néhány pillanatra kénytelenek vagyunk megállni, de azok megsemmisítése elég egyszerű. Bár a sima ellenfelektől eltérően ők intelligensen, minket követve mozognak és céloznak, mégis a gyenge pontjüket kipuhatolni közel sem olyan bonyolult, mint a régi játéktermi stuffoknál. A megfordulás lehetősége miatt könnyű a hátsó felüket becélozni – még akkor is, ha ennek megfelelően ők is ideoda forgolódnak.

NEM EGÉSZEN TÖKÉLETES

A Blaster!-t ott rontották el, amikor az extra fegyvereket betervezték. Ha visszagondolunk a régi, nagy ászokra (R-Type, Katakis), jól emlékezhetünk a menet közben beszerezhető egyre királyabb fegyverekre és a lelőhető (sőt, külön irányításhoz) "fejre", ami mind-mind hiányzik

ebből a játékból. Mindössze torpedókat, pajzsokat és esetleg új megabombát vehetünk fel. Szörnyen ostoba ötletnek tartom továbbá, hogy a felrobbantott ellenfelek által elhullajtott – amúgy is nehezen észrevehető és a képernyőről kipottyannó – cuccokat az ellenség simán szétlőheti. Az pedig már csak a "hab a tortán", hogy a pajzsok mellett a felvehető torpedók is csak egy bizonyos ideig állnak a rendelkezésünkre. Ahogy lövöldözünk, a tüzerő energiája egyre fogy, s a pótlására sajnos csak úgy van lehetőség, ha ismét felvesszünk egy újabb upgrade-t. Persze az ellenfeleknek csak kevés hányada kedveskedik nekünk ilyenekkel,



A lézerező tüzelő hajók közelébe merészkedni csak akkor bölcös dolog, ha tényleg el akarunk búcsúzni az életünköt!

előző még nem fogott el és még a zöld esikban van, akkor egy teljesen új – még jobb – fegyvert kapunk. (Például célkövetés torpedókat.)

Ami tehát a technikai kivételést illeti, a Blaster! vitathatatlanul egy profi darab: nagyon jók a CD-zenék vagy a hangeffektek, és látványosságoknak sincs híján a program – egyfolytában színes robbanások, s különböző lövedékek, lézerek töltik meg a képernyőt. Ha azonban a játszhatóságáról, illetve a játékméntről kell véleményünk alkotnom, azt kell mondanom, hogy azért van még mit tanulni azoktól a bizonyos klaszszikusoktól.

V.Z.

ESZÁNSZ ER!

valaki, hogy olcsón adják a győzelmet: ha ennek a klasszikus stílusú játéknak klasszikus stílusban vágnak neki, hamar bekövetkezik az a pillanat, amikor a pajzs nullára redukálódik. Még az úrbéli pályákon csak-csak megállja a helyét a "mindent szétlőni" taktika, viszont a tenger alatt semmiképp nem célra vezető. Itt ugyanis az ellenfeleket még nem írhatjuk le, miután kimentek a képernyőről: nagyon is hogy ottmaradnak a pályán, és visszafordulnak, hogy újra támadjanak! (A meglepetéseket elkerülendő sokat segít a jobb felső sarokban a radar.) Különösen idegesítőek az aknatelepítő hajók, amelyek ropant sűrű aknazárat építenek fel, ráadásul ezekbe a hajókba többet is bele kell pörkölünk. Hogy a lényegre térjék:



Az ilyen nagyobb testű fazonokat előlről-hátulról sorozzuk meg – bár ez utóbbi hatásosabb



Ezek már az idegenek öpítőményei lennének?

blaster!

TopWare/Metropolis Software House
http://www.topware.com

LÁT 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: 486DX100, 8MB RAM, 2xCD
Ajánlott: P90, 16MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Érthetőséget látványos régi mődra, de modern külsővel

78%

Hímmillió vásárló nem feledhető. Hét millió... még be kellene írni sok. Ennyi kélt el ugyanis a világon a Final Fantasy VII Play-Station-átviteltől, és ebből kétfélmillió az első három nap alatt, csak Japánban! Most pedig újra csak feljebb kúszik meg az szám, hiszen megjelent a játék PC-s verziója is. CoVoyh természetesen ráment a feladatra, hogy – mint avatott FF-szakértő – íssam bele magam a PC-s verzióba is, hogy bemutatthassuk nektek a világ egyik legjobb játékát!

Azaz kezdésnek, hogy három oldalon arról a játékról írok meg íme, maximum egy ísmertetőt.

Mépedig ez esetben ennél több kell – azt ajánlunk tehát mindenkinek, hogy olvassátok el az 576 KNYZÓT első három számban található leírásomat, melyekben igyekszem minden apró trükkre, titokra és tudnivalóra fényt deríteni. Sok olyan dolog van (még-hogy sok, ha ezerről a FF7-ben, amire az egyszerű halandó csak véletlenül, vagy egyáltalán nem jön rá).

Kicsit önző vagyok, ezért szeretnék a Final Fantasy világáról egy kicsit elmélni, hát-ha valakit ez is érdekel a billentyűzetkiosztásán kívül. A Final Fantasy után fel a világ legsikeresebb RPG sorozata. Összesen körülbelül 15 millió darab fogyott

kap, mint fő közlekedőeszköz (a FF7-ben például még a repülőnél is hasznosabb, de ezt majd meg-tájtájk). Gyakran, mondhatjuk általánosan jelen van a politikai is, hiszen a hiszék minden alkalommal valamilyen cég, vállalat, rendszer, esetleg "birodalom" ellen küzdenek – akárcsak a való életben.

MAKO, A MISZTIKUS ENERGIA

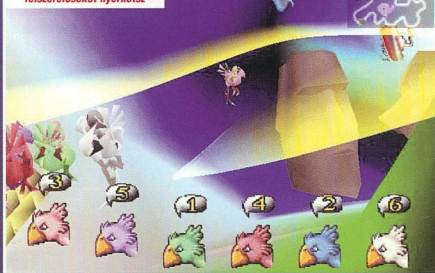
A Final Fantasy VII-ben a világot a Shin-Ra (vagy Shinra, mindegy) nevű multinacionális cég

modott, hogy egyszer belső a hírhedt Shinra katonai alakulata, a SOLDIER. Álma később való-ra vált. Történetünk kezdetekor azonban ő már egy kiábrándult ex-Soldier katona, aki csatlakozik az Arálenke nevű félkéte csoporthoz. A maroknyi lázadó csapat éppen arra készül, hogy felrobbantsa a fűvívás, Mídgör egyik legnagyobb Mako reaktorát...

AKKOR MOST MILYEN PROGRAM EZ?

A FF7 stílusát tekintve besorolhatnánk program, és éppen ezért semmihez sem hasonlítást. Lényegében RPG, de ugyanakkor kalandjáték

Jávbán folyik a Chocoboversony. A játék során bármikor felutatsz egy kúrt, és értékes felszereléseket nyerhetsz



FINAL FANTASY VII MINDEN IDŐK LEGJOBB RPG



Az első föllelenség nem okozhat problémát, ha folyamatosan gyűjritod magad

el az eposz darabjaiból, melyek közül az első 1987-ben jött ki, a 8 bites Nintendo-ra. Több epizódot kizárólag csak Japánban jelent meg, és a FF7 az első olyan program, amely PC-n is elérhető. Elképzelhető, hogy a sorozat további darabjai a jövőben már mind megjelennek PC-re, habár ez még nem biztos.

A Final Fantasy körülbelül olyan világ, mint amelyet Tolkien az megálmodott a "A Gyűrűk Urá" első olyan program, amely PC-n is elérhető. Egy kortalan korban járunk, a miénkhöz hasonló bolygón, ahol azonban teljesen eltérő evolúciós folyamat megy végbe. A technikai fejlettség jóval magasabb (a robot mindennapos látvány), de ugyanakkor sok dolog nagyon "antik" – és jelen van a mágia is, bizonyos formában még a hétköznapi életben is. Nincs viszont űrutazás (csak kezdeti számarypróbálgatások), az egész "űrjárási kérdés" valahogy kimaradt a történelemből.

A FF-sorozat részei nem kötődnek egymáshoz, legalábbis a történetek és a szereplők szempontjából nem. Akár több száz, több ezer év is eltelhet a különböző sztorik között. Vannak viszont olyan jellegzetes elemek, melyek mindig visszatérnek, ezáltal a játékos úgy érzi magát, mintha egy jól ismert világban járna. Állandó szimbólum például egy sárge, strucc-szerű madár, a Chocobo, amely a lovat helyettesíti. "6" például az összes epizódban jelen van, és fontos szerepet

uralja. Kutatóik rájönnek arra, hogy a föld-ből öröklött módszerek ki lehet bányászni az "életenergiát", melynek segítségével irányíthatják az egész univerzumot. Tudvalevő ugyanis, hogy amikor egy élőlény meghal a földön, akkor az energiája – a Mako – visszazúll a földre, és rövidesen egy új lény születik belőle. Ez az élet körforgása. A Shinra olyan Mako reaktorokat épít szerte

a földön, amelyek kiszívják ezt az energiát, ezáltal lassan, de biztosan megölik a bolygót, amely lényegében maga is egy élőlény. Régen, a történetünk előtt, régi korok régi emberei már szembesültek ezzel a problémával, de ők nyomtalanul eltűntek. Illetve nem is teljesen nyomtalanul, és a Shinra ügyöknök lázasan kutatják eme kor emlékeit. Veszélyes dolog a Mako, hiszen ha rossz kezebbe kerül, ördögi dolgokra képes. És most éppen ez történik...

Cloud, a főszereplő már kamaszfiúként arról ál-

is, viszont telis-tele van ügyességi és logikai feladatokkal is. Olyan izgalmas a története, mint semmi másé; olyan szövevényes, mint egy Agatha Christie-regény; olyan drámai, hogy néha sírni lehet rajta; olyan humoros, hogy néha folyik a könnyed a röhögéstől. Mese ez, a jó és a gonosz harcáról, csak más formában, mint azt itt, a világunk ezen a féltekéjén megszokhattuk. Ékes darabja annak az egyébként nagyon szűk kategóriának, amelybe a számtalanszor végigjátszható játékok tartoznak. Egy átlagos megnyerés körülbelül 70 óra játékidőt takar, de ekkor még tucatnyi olyan dolog lehet, amit nem tettél meg. Folyamatosan keresgélés és bővígetés mellett a játékidő felmehet akár 150 órára is, és ez csak a tényleges játékidő, a CG filmek és átvezető animációk nélkül. Rendkívül örökes, de az európai játékosunk talán szokatlan lehet, hogy megszámlálhatatlan olyan fontos momentum is elkerülhet a figyelmé- det, amely nélkülül a játék-nyerhetésen meg-nyerhető és megért-



Ez a robot már keményebb dő. Nem mindegy, hogy kiket hozat ide (a kép nem feltétlenül jó példa)



Hesse neked, még egy kis Road Rash 3D is van a programban!

továbbjutsz, hosszas fáradósaid csak azt befolyásolják, hogy melyiket a három közül.

A játék lényegében lineáris, tehát a fő szárolni nem lehet térlni. Csak akkor akadsz el, ha valami kulcsfontosságú dolgot még nem tettél meg. Milliós mellékság létezik ugyan, ezeket majdnem tetszés szerinti sorrendben feltehetőed, de ezek a megnyeréshez vezető útról nem tértenek le. Jelenző például, hogy két olyan ellenfél is van a játékban, melyeket a főellenfélnél kőbe szászor nehezebb legyőzni! Az is érdekes, hogy bizonyos eseményeket akár végleg is elszalaszthatsz. De ez nem vonatkozik a különböző tárgyra és felszerelésekre: a játék során mindig lesz arra alkalom,

műlik a látszólag ártalmatlan válaszaidon is. Ez a fránya játék mindent figyel – lehetőség van például arra, hogy a történet kezdetétől akkuratán Tifanek udvarolj Aeris helyett, akkor egy bizonyos ponton teljesen különös dolog történjen: nem Arisszel messze majd randevúra, hanem Tifával! Szerintem ez egy totál fantasztikus dolog, és máig nem értem, hogyan lehet erre magunktól rájönni?! Állítógép Barrettel is lehet randizni, de ezt már nem igen hiszem el. És ilyen titkokkal tele van a játék (a 2-3-as 576 Konzolban egy csomót találtok).

Már a játék elején beleszösspensz egy 3D-s motorversenybe. Ekkor jön az első döb: ez nem semmi. Aztán jön a 3D-s Chocobó verseny, több-

lan. Sem a játék, sem a csatajelenetek, sem a videók nem fognak akadni. Egy dolog zavart csupán: az általam tesztelt verzióban a videók minősége messze elmaradt a PS-től, de ez lehet, hogy a bolti változatban még változni fog. Meg a billentyűzet sem volt az igaz, de hát már lehet kapni a PS-irányítóhoz hasonló kontrollert a PC-hez is. A zene szerintem jobban szól a PS-ön, de egy jó hangkártyával talán még ezt a problémát is orvosolni lehet. Lényeg a lényeg: bika géppel lényegesen szebb, átlagos géppel szegényen a FFF PC. Egyébiránt pedig úgy vettem észre, hogy a két platform között semmi lényeges különbség sem, mindkét változat tökéletesen megegyezik...

és a materiák használatát (például Junonban). Oh Istenem, a materiák. Az egy külön regény. Mit-mire tudsz használni, mit-mivel tudsz kombinálni (567 Konzol) 2. 3. szám, ne felejtsetd el. Javaslom, hogy már a játék elején állítsd át a "Battle" módot "Wait"-re (Config menu), így talán nem vész el majd el – abszolút nem mindegy, hogy körkérnek egy "real time"-ban püfölket egymást.

KELLE-E EGYÁLTALÁN ÉRTEKELNI?

Szerintem a FFF grafikája mindennél szebb. A zenéi mindennél kellemesebbek. A játékm-

FANTASY VII

JE HÓDÍTÓ ÚTRA INDUL PC-N IS

hogy egy korábban elfelejtett vagy kihagyott cuccot később is megszerez. Persze nem mindegy, hogy előbb vagy később (állítóra megnehezítheti a dolgot), ha egy csatában némasz némad a megfelelő cucc.

A FFF-ben sokat, nagyon sokat kell dumálgatni a többi szereplővel. Sokszorosára nő a beszélgetések száma azáltal, ha a nem kötelező mellékságakat is bejáród. Eppen ezért nem árt, ha legalább alapfokon érted a nyelvet. Bizonyos titkokra ugyanis néha csak apró utalásokat tesz a program, néha pedig alig megtehető rebuszokban beszél. Sok

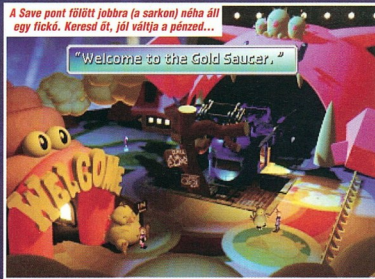
szór is. Akkor már kész lesz. Utána egy Command&Conquer-szerű háborús játék. Ez már sok egy játékkal! Aztán lesz játékerem (miközött gépekkel), szándok, guggoló verseny, katonai parádé élő tv-közvetítéssel. És mindig, mindig találás majd valami újdonságot.

PC VS. PLAYSTATION

Most biztosan azt várjátok, hogy döntsék: melyik változat a jobb. Nem teszem. Mert én PlayStation-párti vagyok, és azon jászottam végig tucatszór a játékok. A PC-s verzió pedig eléggé kényes kérdés. Mert hiába a minimum követelmény, egy ilyen géppel a FFF-et kiabrándító játszani, úgy érzem, hogy azaz meggyalázak ez a csodálatos programot. Viszont ha legalább 200MHZ-en futsz, több, mint 32 Megádb van, 3D gyorsító-kártyád meg az apráságod, akkor a FFF elkepesztően kellemes élmény fog nyújtani.

Hissen ezzel a konfigurál jobban felbontást tudsz beállítani, mint a PlayStationé, több szint fogsz látni és aprókésebben kidolgozott háttérket. Ez vitathatat-

A Save point fölött jobbra (a sarkon) néha áll egy tické. Keressd át, jól váltja a pénzé...



JUSZT SE IROK A KEZELÉSŐR...

A játékokat a numerikus billentyűzettel lehet vezérelni. Nem egy nagy kihívás, a kiosztást bármikor megnehezítheted a "Config" menüben. Egy csomó dolgot úgysem fogsz érteni – ezek majd rájössz, meg aztán a játék során egy halom olyan oktató részt találás majd, amely töviről-hegyre kiveszi az irányítást, a harcokat (Mídgárban, a fegyverboltban az emeleten)

nete elsöranjú, a kezele- sészetét, de adja magát. A leg- több titkot rejti, a legtovább marad szározható. Persze a fenti kijelentések csak akkor érvényesek, ha a megfelelő konfigurációval játszol, ami a mostani árak mellett nem elég erős a géped, akkor egy jobb 3D gyorsító-kártya áráért már kapsz egy PlayStation-t. Játszd át a Final Fantasy VII-et. Hidd el, nem fogsz csalódni! A következő oldalon találás pár szót a karakterekről, egyébként pedig minden FFF-tel kapcsolatos kérdésre, szívesen válaszol: MARTIN

final fantasy VII

Eidos/Squaresoft
http://www.eidosinteractive.com

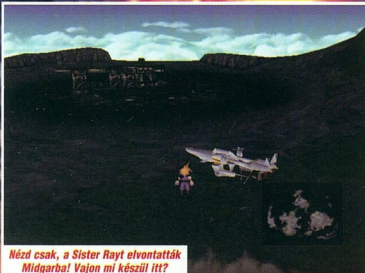
LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOSSÁG

Minimum: P122, 16MB RAM, 3-CD, Win95, 640x480 kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-egység

Gyenge géppel inkább neki se állj – erőssel viszont ki ne hagyd!

99%



Nézz csak, a Sister Rayt elvontatták Mídgárban! Vajon mi készült itt?



Aeris megidőzi Bahamutot



AERIS

Aeris Gainsborough 22 éves, naiv és gyönyörű. Foglalkozását tekintve virágáruslány. Midgarban ismerkedik meg Clouddal, akit azonnal kismel megmagán, ezáltal állandóan féltékeny Tifara. Aerist valamilyen különös kapcsolat fűzi egy ősi néphez, ezért a Shin-Ra emberei módfelett érdekelnék utána. A közelharcban nem jeleskedik – a hátsó sorban a helye – annál inkább erősek viszont mágikus támadásai. A játék elején kétség kívül a leghasznosabb szereplő, "Healing Wind" gyógyító nevű limtje miatt, amely a kritikus csaták során életet menthet (és ment is, általában)! Kár, hogy olyan kis ártatlan. Sajnos borzalmas tragédia történik vele, amely a világ FF7 rajongóinak immáron "örökzöld" témául szolgál. Hozzuk vissza Aerist!

BARRET

Barret Wallace 35 éves, az Avalanche nevű lázadó csoport vezére. Esküdt ellensége a rendszernek, terrorakciókat szervez a Shin-Ra létesítményei ellen. Minden vágya, hogy örökre eltüntesse a föld színéről az olyan nyomorúságos helyeket, ahol ő is lakik. Feleségét elvesztette, most egyedül nevei kislányát, Marint. Nehezen tűri Cloud külön természetét, de igaz barát. Távra is ható támadásai mind kezdetben hasznos, de később már felejtethető. Szerintem gyengék a fegyverei, és egy kicsit unszimpatikus is. Ez persze magánvélemény.



Cait Sith egy ismeretlen korú jóvendómondó. Erőszakos, harsány, szemtelen és kiismerhetetlen. Lényegében egy macska ül egy gnóm hátán. Azt tartják róla, hogy talán nem is a macska az új, hanem a gnóm. Furcsa viselkedésére, "negédes" mosolyára kezdetben nincs magyarázat – később persze kiderül, hogy ki is ő valójában. Véleményem szerint Cait jellegzetes japán karakter, inkább csak érdekes, mint hasznos. Soha egyetlen alkalommal sem volt egy-két csatánál több ideig a csapatomban (mondjuk egyszer majd benthagynom). Az ő szerepe és története is olyan, mintha csak a való életből lenne másolva. Majd megértitek...

CAIT



CLOUD

Cloud Strife 21 éves, különös figura, a játék főszereplője. Nem is olyan régen még a Shin-Ra elit alakulatában, a Soldiernek szolgált, most azonban az Avalanche-nak dolgozik. A legerősebb és leggyorsabban fejlődő karakter, ő próbált megszakításokkal mindig a csapatban van. Múltja teljesen ismeretlen (meg számarra is), jelenje ködös, jövője bizonytalan. Fegyverei bivalyerősek, varázslattal tarolnak. Akarva-akaratlan, de rajta áll vagy bukik a bolygó sorsa. A Tifa-Aeris-Cloud szerelmi háromszög szerencsés férfi tagja. Esméletlen király fickó!



CID

Cid Highwind 32 éves, mogorva, de nagyon korrekt fickó, a Highwind lég-hajó kapitánya. Vágya az urátóság, amit régebben már majdnem meg is elvesztett. Kiváló mechanikai ismeretekkel rendelkezik, ezért a Shin-Ra alkalmazta űrprogramjának fejlesztésekor – bár nem kimondottan ködtök hozzájuk, sőt, a szíve mélyén megveti őket. Azóta csak álmodozik az ég meghódításáról. Birtokában van a Tiny Bronco nevű repülőgéppel, amely a kompaniának még nagy szolgálatot tesz. Csodálatos harcok, jól varázsol, kimondottan jó a limtjei is. Ideális csapattag! Története nagyon drámai, abszolút életszagú. Emberileg példaértékű, szimpatikus, igazí öreg róka. Nem hagyám ki semmi pénzért, habár néha Red XIII felé hűz a szívem.



RED XIII

Red XIII, akit valójában nem is így hívnak, egy Shin-Ra laboratóriumából kerül be a csapatba. Kiváló harcok, de varázslónak sem utolsó. Leginkább akkor hasznos, ha test-est elleni küzdelem előtt állunk. Furcsa külseje ne téveszsen meg senkit: ő egy olyan nép utolsó sarja, akik már réges-régen léteztek a földön. Cid megjelenéséig érdemes alkalmazni, de az sem baj, ha végig kitartunk mellette. 2-2 és 3-2 limtjei nagyon erősek. Története nagyon kedves, és elég megható. Szimpatikus figura.



Tifa Lockhart 20 éves, Cloud kettes számú üdvöskéje. Az Avalanche csoport oszlopos tagja, a Barret-Cloud viták villámhátrója. Bombázó csaj, a harcban öklét és formás lábcskáit használja. Cloud gyermekkori barátja, kettejük kapcsolata állandóan visszatérő motívum a történet során – sőt, Cloud múltjának szempontjából ő a legfontosabb mérföldkő. A sztoriban betöltött szerepe alapján érdekes karakter, sok romantikát visz a mesébe, de egyébként nem egy korszakalkotó harcok. Szerintem nem érdemes őt erőltetni – úgyis lesz néhány olyan helyzet, amikor kötelező lesz vele harcolni. A későbbi limtjei erősek, de kissé nehézkes elérni őket – főleg akkor, ha nincs állandóan a csa-patban. Külön nem említettük Yuffie Kisaragit, az utolsó megszerezhető karaktert. Egy mellékküldetésen kívül szinte egyáltalán nem érdemes foglalkozni vele. Gizza, 16 éves kiscsaj, nem vagyok oda érte.

TIFA

VINCENT

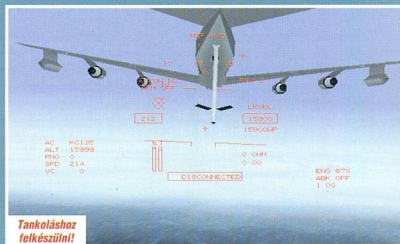
Vincent Valentine 27 éves, sötét, mondhatni "tűvilági" alak. Senki sem tudja, hogy korábban milyen kapcsolatban állt a Shin-Ralal, de azért csatlakozik Cloud csapatához. Nagyon hasznos karakter, ropant erős, állati fegyverei és talán a legszuperább limtjei vannak. Érdemes mindenképp köztük a csapatban tartani, nem fog csalódást okozni! Gyorsan fejlődik, és átvátozva mindig sokkal erősebb, mint bárki a partiban. Kissé hideg a természete, éppen ezért "cool"! Néha jobb szolgálatot tesz, mint az egyébként esendő Cloud. Nagyméretű.



Talán nem túlzás azt állítani, hogy a tavalyi év legkiemelkedőbb repülőgép-szimulátora a Digital Image Design F22 Air Dominance Fighterre volt. Emelkezetem szerint még egyetlen nyugati lapban sem láttam olyan tesztet róla, ahol 92-93% alatt kapott volna értékelést, pedig az ilyen eredményeket azért már sehol nem szokták minden jóttment játéknak odaítélni. A kiadónak, szegény Oceannek is talán ez volt az egyetlen nyereséges vállalkozása az egész év folyamán – bár tegyük hozzá, hogy az aztán elég zsrós falat volt. Már a megjelenés idejében bejelentették, hogy hamarosan jön a játékhoz egy mission disk, amely új küldetéseket fog tartalmazni. Kezdetben úgy volt, hogy ezt is a DID-nél fogják összehajtogatni, de aztán nyilván üzleti okokból az új



Hm, kezdem magam füstfelcséknéknek érezni



Tankoláshoz felkészülni!

torkollott, és az F22ADF-eknek azonnal közbe kell lépniük. A küldetések egyébként bármikor választhatók, logikailag nem kötődnek egymáshoz – ha csak abban, nem hogy sorban egyre nehezebbek.

Az első akció Etiópia térsége. Az ország "demokratikus" elnöke katonai szövetségre lép Jemennel, majd összehalálzik egy földdarabon, és Je-

boró tör ki az elnyomott keresztény lakosság és a fundamentalista Iszlám kormányzat között, akiket a hozzájuk hasonló berendezkedésű Líbia és Szíria is támogat. A lázadók leverése után a szudáni katonai junta megtámadja az USA-t támogató Egyiptomot, így tehát az ADF-ek most a fáraók földjének repülőtereiről indulnak

negyedik küldetés pedig az előbbi helyzetet továbbfokozása. Jemennek már több Su-37-es repülőgépe van, mint magának a szállító Oroszországnak. Csapatát a szaúdi határ közvetlen közelében állomásoznak, és azonnal támadást indíthatnak ellene. Természetesen ez lesz a legnehezebb küldetés, hiszen Jemen itt már nagyon nagy számú repülőgépet képes bevetni.

Ezen a rövid ismertetőn kívül nincs különösebben mit hozzáfüzni a Red Sea Operationshez. Ami komolyja az ADF-et (és köve hiszem, hogy ha van 3D-kártyája, akkor ne tegyel), akkor kellemesen

F22

RED SEA OPERATIONS



Ebben a nagy melegben mindenkinek jól esik egy kis fürdő

célszerűnek, ha a szerzők inkább teljes egészében az F22 ADF-n nyugvó Total Air War című szerény kis onyuszk összehozására koncentrálnak, és az Ocean a Sim-Techet kérte fel, hogy ugyan hozza már össze azt a mission disket. Ők pedig elég gyorsan össze is dobták a Red Sea Operationst.

Mint a név is mutatja, a küldetések helyszíne a Vörös-tenger térsége lesz, amely ősi atókköföldre mindig is Afrika legforróbb helyének számított. Egyébként is ezeknél az országoknál már lassan néphagyomány számba megy az a szokás, hogy rossz napjaink betámadgatják szomszédaikat. A mission disk négy küldetést tartalmaz, mindegyik XXI. századi, hipotetikus környezethől. Minden egyes küldetéshez kitaláltak (rosszabb esetben: a jelen eseményiből) logikusan kikövetkezteték) egy-egy politikai krízishelyzetet, ami háborúval fenyeget, illetve már háborúba is

Effektivek lépten-nyomon



AUTOPUSOT ENGAGED

LÁNGBA BORUL A VÖRÖS-TENGER

menel együtt katonai akcióra szánják el magukat. Gépeink szaúdi-arábiai repterekről felszállva indítanak támadást Szudán megsegítésére. Az étlopoknak kizárólag orosz gépek vannak, a jemenieknél viszont van néhány francia Mirage is hadrendben. A második küldetés politikai háttérrel megint Szudán áll, ahol polgárhá-

Szív küldi szívnek



betetésre. A politikai helyzet azt kívánja, hogy minél kisebb mértékben avatkozzunk bele a határ menti csatákba. Támadást csak akkor kell szudáni terület ellen indítani, ha gépek egyiptomi területen levő városokat vagy menekülttáborokat bombáznak.

A harmadik turné egy AWACS bevetés. Az egyesült Jemen háborús konfliktusba Keveredik az USA által támogatott Szaúdi-Arábiával. Pont ebben az időben egy gyakorlaton kell részt vennünk a térségben. A

f22 red sea operations

Ocean/Sim Tech
http://www.sim-tech.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: PEE, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P660, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Megdolgoztak a pénzükért, de egyébként semmi különös

81%

Miként a mondás tartja, jóból is megárt a sok – még a II. világháború idején játszódo kommandós játékokból is. Márpedig e műfaj mostanság igen nagy népszerűségnek örvend, hisz az elmúlt hónapban a Commandoson kívül egy másik, e témát felölő játék is megjelent. Az új jövevény a Soldiers at War névre hallgat, kiadója pedig az ugyancsak patinás



A kijelző azt mutatja, hogy nemcsak állít, hanem anélkül már jóval tovább felelővesszük hősünket

nevű SSI. Illetve... a Panzer General második része óta ez a bizonyos patina némiképp azért megkopott, s bizony állíthatom, hogy a Soldiers at War sem fog túl sok babért aratni. Ez a zord ítélet már akkor megérlelődött bennem, mikor először megpillantottam a program vezető animációját. Egy stratégiai/taktikai játék esetében nem mérvado a külső – ezt készséggel elismerem. Az SSI legújabb "műve" azonban minden határon túlmegy, még az ősrég (ám a mai napig kiváló) U.F.O. – Enemy Unknown is minden szempontból felülmúlja. Ismétlem: minden szempontból. Tulajdonképpen igen kellemes helyzetben vagyok, mivel azt sem tudom, hogy a Soldiers at War melyik részét kezdjem kritizálni.

ELSŐ STÁCIÓ – A GRAFIKA

A játék legegyszerűbb és leg-

szembeszökő hibája a kritikán aluli grafika. S itt nem arról van szó, hogy sportszerűtlen módon az Unrealhez vagy a Forsakenhez hasonlítani a Soldiers at Wart. En megelégedtem volna azzal is, ha viszonylag hangulatos és viszonylag korhű környezetben kommandírozhatom viszonylag emberi kinézetű katonáimat, akik viszonylag főműlőszerű mozgást produkálnak.

Sajnos a Random Games minden bizonnyal nagy tudású grafikusai nem sokat adtak az efféle kicsinyesekre – s akkor még igen visszafogottan fogalmaztam. A kritikán aluli intro még nem zavart különösebben, a hihetetlenül ötletlen figurákon és minirendszereken is túltettem magamat, viszont a küldetés előtti eligazítás már

hangulatot árasztó te-reptárgyak és időtlen animációk sem fogják zavarni. A tökéletesen átláthatatlan pályákkal és a körülményes irányítási rendszer viszont még a legelőzőbb játékosok idegét (s nem utolsó sorban szőkin-csét) is próbára fogja tenni. Persze ez a téma is megér egy külön fejezetet.

MÁSODIK STÁCIÓ – AZ IRÁNYÍTÁS

Aki játszott már a bevezetőben is emlegetett U.F.O.-val, az akár át is ugorhatja az alábbi sorokat, mivel a Soldiers at War alkotói semmit sem bíztak a véletlenre. Egész pontosan fogták e hajdan nagyszerű játék harci rendszerét, s átültették II. világháborús környezetbe. Persze mellet még nekikezdenék egy küldetésnek, vár rák a kegyetlen tortúra: szakaszunk összeállítása. A Commandosban épp azt hiányoltam,

hogy nem állíthatjuk össze magunk a kommandósok felszerelését. A Soldiers at War kapcsán nincs okom efféle fanyalgásra, mivel a katonák felszerelése 100%-osan rák van bízva. Először is kiválaszthatjuk a küldetésre induló csapat összetételét. Egész pontosan 32 különböző figura közül válogathatunk. Minden karakternek megvannak a gyengéi és erősségei, tehát a különböző képességekre specializálódott katonákat ugyancsak eltérő taktika szerint érdemes irányítani. A gond csak az, hogy sokszor a kül-



Igy jár minden német, aki nem menekül egy páncélozott szállító biztonságába

Óh, azok a boldog szép Amígás idők! Felhőtlen ifjúság... (Az őrmesternek a szája van animálva)



felkavarta a gyomromat. Adott egy csapnivalóan megrajzolt amerikai tiszt, aki egy kb. 3 fázisú animáció (figyelem: csak a szája mozog!) kíséretében ismerteti a teendőket. Ertán egy rendkívül részletes kidolgozású taktikai térkép tő a jó érzésű játékosok életére, aminek alapján szerintem a Napoleon-Rommel-Nagy Sándor összetételű vezérkar sem tudna egy épkezláb haditervet összehozni.

Akadnak persze megátalkodott stratégiák, akiknek a kedvét nem veszik el az efféle kicsinyeségek. Nos, őket bizonyára a Playmobil

AKCIÓBAN A NO



SOLDIERS AT WAR

Forró meglepetés a Jéghideg napokon



detés pontos ismertetése (mondjuk a "pontos" jelző nem igazán illik az eligazításhoz) után sem teljesen egyértelmű, hogy pontosan miféle csapattal kéne a Wehrmacht ellen indulnunk. Persze az adott küldetés újrajrása után, az ellenfél erőinek ismeretében akár már taktikázni is tudunk, de ez így azért nem az igazi.

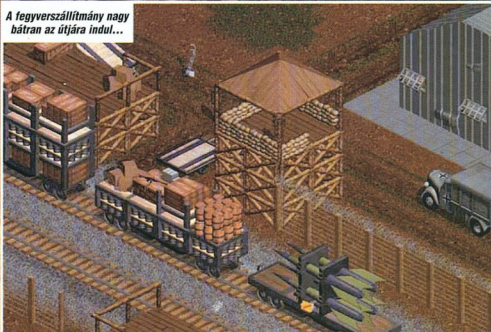
Tehát felszereltük katonáinkat, s mindenki megkapta a képességeihez legjobban illő felszerelést. Ez persze nem lesz egy könnyű szülés, mivel a málházás közepette nem igazán látjuk az illető idevágó statisztikáit. De még ha mindezt meg is oldottuk, a harc hevében korántsem lesz olyan egyértelmű, hogy ki milyen fegyverekkel/robbanószerekkel bír. Legálább is eleinte. Miután százaszorra tekintjük meg az inventort, persze már kívülről tudjuk, hogy kinél mi van. Egészen a következő küldetés elejéig, mivel ekkor (elméletileg) új szakaszt kell összeállítanunk. A rutinos játékos persze nem fogja mind a 32 embert egyenként kipróbálni, hanem kiválaszt magának egy standard csapa-

tot, s legfeljebb egy-egy katonát elhalálásakor vesz be új tagokat. Szóval korántsem lesz olyan változatos a csapat összeállítása és felszerelése, mint azt gondolnánk. Ami pedig még idegesítőbb, hogy nem bízhatjuk a gépre katonáink felszerelését, minden egyes nyavalyás tőlténytárt és kést saját kezűleg kell az illetőre felpakolni. Ez

pedig igen monoton egy elfoglaltság lesz...

Magának a harcnak az irányítása ugyancsak ismerős valahonnan: a cselekmény körökre osztva zajlik, katonáink akció-pontokból gazdálkodnak, s ezekből a pontokból az ellenfél körére is tartalékolhatunk. Szóval az alapokat illetően senki se számítson eget verő újdonságokra.

A fegyverszállítvány nagy bátrán az útjára indul...



TON KOMMANDÓ



LIERS WAR

... nem sejtve, hogy az útja ilyen véget ér



Ami a konkrét irányítást illeti, az egy csöppet nehezen emészthetőre sikeredett. A legegyszerűbb cselekvést is hosszas ikonnyomogatás és számolgatás előzi meg, a különböző "szinteken" (azaz magasságokban) álló katonák közti tűzharc pedig különösen körülményes. A szintek közti váltogatás, illetve embereink irányba fordítása még a billentyűzetet segítségül hívva is nehézkes – ez egyébként a játék irányítására úgy általában is igaz. Amit a Commandosban például tökéletesen átláthatóan és könnyen kezelhetően oldottak meg, azt a Soldiers at War esetében sikerült az élvezhetetlenségig túlbonyolítani.

HARMADIK STÁCIÓ – A HANGULAT

Na ez az, ami teljességgel hiányzik a játékból. Maga az "alaptörténet" tökéletesen szablonos: egy nagy halom Jenki katonával kell a gaz fritcéket megrendszabályozni. Vannak szólvó küldetések, akad egy 15 pályából álló "campaign", az igazi inyencek pedig megpróbálkozhatnak a mellékelt szerkesztő-programmal is. Legfeljebb az hatott az újdonság erejével, hogy a későbbi pályákon felbukkanó civilek legyilkolását időnként hadbíróssággal honorálja a

játék, ami azért nem egy rossz ötlet. Más szempontból viszont egészen irreális a Soldiers at War, s itt legfőképp az ellenfelek viselkedésére célozok. A már eddig is sokat emlegetett Commandos-szal ellentétben ellenfeleink az intelligencia legcsekélyebb jelét sem mutatják: szép békésen álldogálnak örühelyükön, ha valaki NAGYON a közelükbe merészkedik, csak azt méltóztatnak megtámadni. Passzív viselkedésükből még a gránátrobbanásoknak egybekötött puskarobogás sem zökkenti ki őket – tehát lopakodásra, ravaszkodásra kár is lenne pazarolni az időt. Memi kell, Ióni és életben maradni. Az ehhez szükséges taktika kitapasztalása pedig az első néhány pálya után nem jelenthet gondot. Jórómán semmit sem találat a Soldiers of Warban, ami megfogott volna. Az ötlet, eredetiség legpróbb szikrája sem villan föl a programban.

R.I.P.

Mint az az eddiegiekből is sejthető, nekem nem tetszik a Soldiers at War. Ha bő két évvel ezelőtt jelenik meg, valami olyasmit írtam volna, hogy "a játék ugyan nem túl eredeti, ám színvonalasan kivitelezett profi munka". Mai szemmel nézve viszont a Soldiers at War egy idejétmúlt, határozottan felejthető darab, mely alig titkolja a Jagged Alliance és az U.F.O. mintájára készült. A gond csak az, hogy e két játéktól jócskán

elmarad mind a kivitelezés, mind pedig a hangulat szempontjából. A Commandos-szal pedig egy lapon sem lehet említeni – az Eidos remeke minden szempontból jobb. Sokkal jobb. A kommandós/taktikai játékok egy-két megszállottjának persze tetszhet a Soldiers at War, ebben majdnem biztos vagyok. Ez így magában azonban kicsit kevés egy SSI logo alatt futó játéktól.

T.J.

soldiers at war

Mindscape/SSI

<http://www.soldiers-at-war.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Inkább a Commandost

erőltessétek

65%

denkinek P133-asa van otthon, 32 illetve 64MB RAM-mal, továbbá van egy koedukált 3D-kártyánk, amit az víz haza, aki éppen ilyen játékról ír. Fentiek alól kivétel T.J, de ő egyébként is burzso: neki 300-as PentiumI-je van 128 Megával, egy Hercules-kártyával, de lehet, hogy mire ez megjelenik, már 400-as a PII és van egy Voodoo2-es kártyája. Az embernek ugye már el kell döntenie, hogy eszik vagy lépést tart a korral... Az 576 Konzolnak az előkészítése is abban a szerkesztőségben folyik?

(Igen.) Mindenki ír ide és oda is, igaz? (Nem. Vagy legalábbis nem teljesen. Én például abszolút nem írok a Konzolba, és a legutóbbi horroszkópom szerint nem is szerepel ilyesmi a zóri tény-.

sen földhözragadt módon mindig ugyanarra a konfigurációra fejlesztik a játékokat. A PlayStation tehát tökéletesen elavult, maradi, satöbbi. A második lépés: a PC-seknek van egy saját, különbejáratú operációs rendszere, ami egyfajta Trabantos hasonló hobbigéppé avatja a masinát, továbbá égy egy installálás, hangkártya konfigurálás és egyéb nyálkások alkalmait megspórolják a felhasználó fodrászati költségeit. Ehhez

dom őszintén, az első 576, amit a kezembe fogtam a 93/3 volt. Ekkor láttam meg általam álmat, a Dune 2-T. Innen kezdve időm a stratégiai játékokat. Erre a bevezető csak azért volt szükség, hogy az alant elterülő sorokat úgy olvassátok, ahogy egy vérbeli stratégia látja a világot. Most pedig következzenek a klasszikus vált problémák:

Stábfort: Nem értem, miért kellett ebből ekkora ügyet csinálni. Na mindegy, örülök, hogy megoldódtott.

(Nana, csak ne kiabáljuk el! Egyelőre még nem oldódt meg. Bár lehet, hogy mindjárt meg fog...)

CD: Ez megint egy érdekes téma. Szerény szemelyem elfogadja azt a tényt, hogy bár az újság jó, CD nincs. Egyébiránt nekem nincs is CD drive-om. Egyetértetek azzal, hogy vagy újság vagy

CD.

Éljen az egészséges opportunizmus!

Más: a játékok árai.

Higyték el, valahol mindenki-

nek igaza van. Annak is, aki azt mondja, hogy "Ennyi az ára, kell vagy nem?", és annak is aki azt, hogy "Honnan vegyek ennyi pénzt, az kész vagyon!". A legutóbbi játék 15-16 éves kölyköknek valóban csak egy elérhetetlen álom, bár talán ezen a problémán talán segít a nyár – feltéve, ha valaki hajlandó dolgozni.

Egészséges hozzáállás, bár köve hírszem, hogy valaki azért menne el nyáron dolgozni, hogy vásárolhasson magának egy Soldiers at Wart...

Más: Internet-cím. Megmondom őszintén, hogy az Internethez hét lúke vagyok, de attól azért lehetne. Erről jut eszembe két óre-gy beszélgetése, amit tegnap hallottam a buszon:

– Semmit nem jelent, ha valaki főnn van az Interneten.

– Ja, semmit. A majmok is főnn vannak a fán.

Nocsak. Figyelemre méltó társadalomkritika!

Más: Win95. Megmondom, szerintem a Windows olyan, mint a halál: szégyes rossz. (Találós halogatás...) Mit lehet tenni, ha nem jött senki, hogy csináljon egy grafikus kezelőfelületet a DOS-nak? Egyébiránt egy csomó jó dolog van benne: pl. passz-ánsz... (Érdekes. Jöttömben-mentemben én is azt a feltevézést tettem, hogy ez a leggyakrabban használt Windows-applikáció.) Komolyan mondom: hogy a fenébe lehet valaki olyan gazdag, mint a Microsoft feje? (Ugyesen. Ha a Szabványügyi Hivatal elfogadta volna szabadalmaztatási kérelmemet a levegőre és a vízre, és a világban mindenkinek fizetnie kellene nekem azért, hogy egyáltalán élhesen, akkor most az én anyagi ügyeim is jóval rendezettebbek lennének.) Most meg keverek itt vele, hogy miért adott az új Win98-hoz egy Internet-bővítőszót? Hát már miért ne csinált volna? Az kellett volna a csodának a konkurenciájának, hogy "Gyertek csak, csinálj-

tok az én platformom alá ti is valamit?!" Az USA meg csak magát okolhatja: miért engedti, hogy míg több millió ember ehhez, addig valakinek annyi pénze legyen, hogy azt sem tudja mennyi!

Úgy, hogy az USA a szabad emberek és a szabad rabl... izé, vállalkozás hazája. (Ezt mondják legalábbis.) Szabad éhezni és szabad halálra kereshi magad. Szabad csúdbe menni, és szabad monopóliumokat kiéptetni, ha megvan rá a lehetőség. Igaz ugyan, hogy hoztak néhány törvényt arra, hogy ne egyék meg a nagy halak a kicsiket – de hát mit tudjuk, minden törvény annyit ér, amennyit be lehet tartatni vele. Egyébként szerintem a mi Billy fiunknak tökéletesen igaza volt, hogy berakta a pakkbá az Explorert

– én is azt csináltam volna, hogy kirugdaljam a piacról a konkurenciát. A gond csak az volt, hogy ezt túlságosan szem előtt csinálta, és egy ekkora botlnál nyilván szúrta egy kicsit az üzleti ellenfelei szemét, akik gyorsan meglöbbitzák a dolgot. Sokkal egyszerűbb let volna, ha nem mint az operációs rendszer részét kínálja az Explorert, hanem mondjuk a regisztrált Win-tulajdonosoknak küld egyet ajándékba. A lényeg ugye nem változik, de egy kukkot nem szálhatott volna senki...

Más: előfizetés. CoVboy, valahogy nem értem, hogy csak azokat teszed be a Csevegőbe, akik előfiztők az újságot? Ha a pénznek szántad, akkor jó pénz, de ha nem, akkor félek: levelem a szemétkosárban köt ki (és akkor oda a drága bélyeg). Én azért nem fizetek elő a lapra, mert egyszerűen nem tudok összeszedni 4-5000 forintot. Sokkal könnyebb havonta 318 forint előteremtése.

Mint a mellékelt ábra is mutatja, természetesen halálosan komolyan gondoltam, hogy csakis előfiztők kerülhetnek a levelezésbe. Már dolgozom a V2.0-verzió, ami csak a legalább öt éve előfiztőknek kinál beutási lehetőséget. Mellesleg én úgy tudom, hogy az éves előfizetés nem 4-5000 forint, hanem 3.200. Ma regel legalábbis még így volt.

Más: régi számok. Tervevettem néhány régi szám megrendelését, de hoppá azt már nem tudom, hogy hogyan kell (levél formájában, levelezőszalon, vagy kell) Szolgáltatásról mind én néfint?

Ah, egy vevői Míri szencselne! Gyogne szolgáltatnák, rögtön tábóbb is:

a./ Rózsászn postautalványon befizetted az újság árárt és a postaköltészet (egy újságoldat díkkré 62 Ft, Postre 5% a COM-GAME 576 Ktt címére. (Id. most a 1. oldalon), a háttára a Megjegyzés rovata beírod, hogy melyik számat akarod megrendelni, és mihelyt megjött, már repül is feléd.

b./ Egyszerűbb megoldás, hogy egy levelemben kérsz egy csekket fölünk.

Nos, lassan zárom soraimat, mert nem érek rá egész nap így görnyedni, és levelet gépelni. Hozzájárulok ahhoz, hogy levelemet (név és cím MELKLU) betted a kedvenc rovatomba. Ha mégsem teszed be, akkor elvettem az életrőléd 10 póthatalatlan percet. (Mindégy, nem te vagy az első. Egyébként mi is az előfizetés számod?) Légy jó és szobatszta. Minden jót!

Miki, a Zseni és Akos, a Jedi, Veszprém Hát kedves barátaim, ennyi fél bete a nyári Csevegőbe, de még nincs vége az újságunk. Követezik a rettetetes stábfort(ál)omb. Gyengébb idegzetiek taktájk el a szemüket, egyébként meg nyaraljatok jól, és viszlát szeptemberben.



leg. Lát-tam az előfizetési cédulán az újságban, hogy a Konzol majdnem kétszer annyiba kerül!!! Meghökentél! Miért? Talán kétszer nagyobb terjedelmű, vagy színvonalasabb (nem hinném)? (Nem kétszer nagyobb terjedelmű, hanem feleakkora. Azért drágább, mert – egyelőre – lényegesen kisebb példányszámban jelenik meg, mint a Kbyte, és így sokkal kevesebb részre oszlanak az előfizetési költségek.) Na akkor. Hány éveket vagyotok? Mindenki sorolj föl! (23, 24, 23, 27, 21, 30, a többi most hirtelen nem tudom.)

Van esetleg aki már nő? Hehehehe... Több kérdés nem akar előkerülni a fejemből, bezag majd ha ez elküldtém, csak úgy toronymosnak fognak. Akkor még Kazai Viktor voltam (változhat az idő...) Hello! Menet közben aszenn mindenre választam, leszámítva azt, hogy játék tekintetében minden jobb a PC, mint a PlayStation? Hm. Rengeteg dologban! Kezddük például az alapoknál, magánál a gépnél: a legtöbb embernek például állandó problémát okoz, hogy hova kitér a rengeteg pénzét, ha egy új játékkal akar játszani. Ha mindezt PC-n óhajja megoldni, akkor ez a probléma azonnal megoldódik, míg a Sony szencseltes konzoljára az utóbbi években egyszerű sem kellett egy fillért sem elkötni, mert telje-

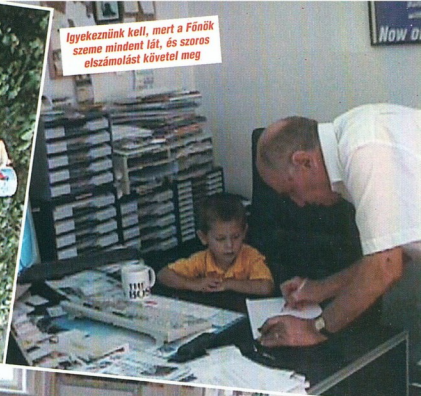
képet teljesen nevétséges az a PlayStation-módi, hogy berakom a CD-t és már játszom is. A harmadik kétség: a PlayStation-játékok abszolút nem interaktívak: hozám se szólnak, egyetlen izenet sem jelenik meg a szíre ablakban – egyáltalán tén sem bagézik az a dög. Komolyra fordítva a szót: játék tekintetében a PlayStationnek két hátrányáról tudok a PC-vel szemben. Egyrészt a kimenet (mármit a tv) eleve megen-tározza a felbontást; másrészt nincs rajta Civ II és Panzer General. Kérem a következőt!

Tisztelt 576KByte!
Lenne két kérdésem:
1. Van-e az újságunk honlapja, és ha van, akkor annak mi a címe?
2. Tényleg lesz a júliusi számban lábtó? Reméltem választok! Koma Stábfort! Kedves Koma koma!
1. Nincs.
2. Nem lesz. Valaki összevissza hazudozott, de te ne dőlj be neki!
(Na ez gyors volt.)

Dear 576!
Régóta olvasom az újságot, és már jó ideje fontolgatom, hogy írok nektek. A legjobb barátom és én rendszeresen találkozunk, és megvitajtuk az új játékokat, amelyek újságokban bemutatásra kerültek. Megmon-

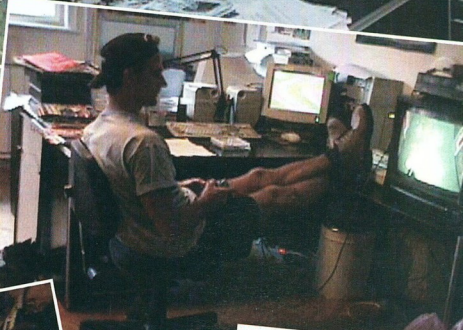


Igyekezünk kell, mert a Fánók szeme mindent lát, és szoros elszámolást követel meg



Záróvizsgák egyházas kőr: 12-vel a munkák egymás mellett

Ez az a fickó, aki a normális cikkeket szokta írni



Martin szokásos pozíciójában



Vári Zoli elmélyülten tanulmányozza, hogy mit próbálkozt a nyugati konkurencia

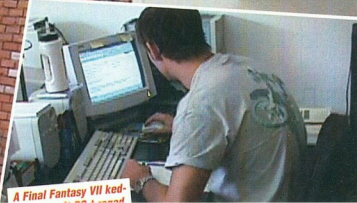
Zoli azaz gondolkodik, hogy hogyan lehetne be léni ezt a sok magyári megfogalmazást együtt



Ez szerintem egy roppant jálépű fickó, helytartásában az iskola elől – TJ meglátása szerint, az X-Files egy különösen ijesztő részének (Pado-Files) főszereplője



Rena boldogan várja a főszerekesztő urat, mert szeretne mindent gyorsan összetételni



A Final Fantasy VII ked-

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 akcióink:

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

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

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

Ha rászámias postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

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

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénygel érvényesek!

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

Fogy. ár Akciós ár

PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PRINGAL JOY	9999.-
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RUT MAT	1999.-

CD 32

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BIG S BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
CENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 3 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI1 EDIT	2999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

PSX OFFICIAL-CD	2499.-
-----------------	--------

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BIAL	999.-	499.-

BRURAGD RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-

DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-

EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-

LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-

NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-

RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-

ROBOCOP 2	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-

SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET RAO	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-

SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M NINJA TURF	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-

TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

Fogy. ár Akciós ár

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

KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-

CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-

GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST VS	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-

MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMAX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	

PIRATES	699.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDUX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	

ROD LAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-

STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SOCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-

TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



98/2



98/3

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk augusztus 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

N20 (PSX),

Wetrix (N64),

Alundra (PSX),

Click Tower (PSX),

Dead or Alive (PSX),

GT 64 (N64),

Vigilante 8 (PSX),

Heart of Darkness (PSX),

Vs. (PSX)

Xenocracy (PSX),



98/4



98/5



98/6-7

Aktuális áraink csak azonnal a weboldalunkon érhetők el. A megvásárolt újságok áraiban nem tartalmazzuk a postaköltséget.

576

576 KByte shop

ÚJÁ 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

