

# 576

## A NAGY HARCÍ HELYZET

THE OPERATIONAL ART OF WAR

ROBO RUMBLE

TEAM APACHE

M. A. X. Z.

DOMINION

## FÉKCSIKORGÁS!

MOTOCROSS MADNESS

NEED FOR SPEED III

VANGERS

# MECHCOMMANDER

MEGSZÜLETETT MINDEN IDŐK LEGJOBB

BATTLE-TECH JÁTÉKA!





# 576°-OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS<sup>2</sup>



**EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN  
A MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN NYÍLT  
ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!**

**VÁGJ BELE!**  
Akciós szelvény!  
Érvényes Október 15-től

MECHCOMMANDER .....8  
 ROBO RUMBLE .....12  
 X-COM: INTERCEPTOR .....14  
 M.A.X. 2 .....16  
 VANGERS .....18  
 TEAM APACHE .....20  
 SWAT 2 .....22  
 OPERATIONAL ART OF WAR .....24  
 NEED FOR SPEED III .....26  
 MOTOCROSS MADNESS .....28  
 FIELDS OF FIRE .....30  
 HOUSE OF DEAD .....32  
 DEER HUNTER .....33  
 DOMINION .....34  
 ADIDAS POWER SOCCER .....36  
 GEX 3D .....38  
 LARRY'S CASINO .....40  
 HÍREK .....4  
 ELECTRONIC ARTS AJÁNDÉKKOSÁR .....6  
 CINKELT LAPOK .....41  
 CSEVEGŐ .....44

ADIDAS POWER SOCCER .....36  
 DEER HUNTER .....33  
 DOMINION .....34  
 FIELDS OF FIRE .....30  
 GEX 3D .....38  
 HOUSE OF DEAD .....32  
 LARRY'S CASINO .....40  
 M.A.X. 2 .....16  
 MECHCOMMANDER .....8  
 MOTOCROSS MADNESS .....28  
 NEED FOR SPEED III .....26  
 OPERATIONAL ART OF WAR .....24  
 ROBO RUMBLE .....12  
 SWAT 2 .....22  
 TEAM APACHE .....20  
 VANGERS .....18  
 X-COM: INTERCEPTOR .....14

# tartalom

I X . É V F O L Y A M , 9 .



## X-COM: Interceptor

Senki sem mondhatja, hogy az X-COM-sorozat új darabja az elődeinek kaptafájára készült.

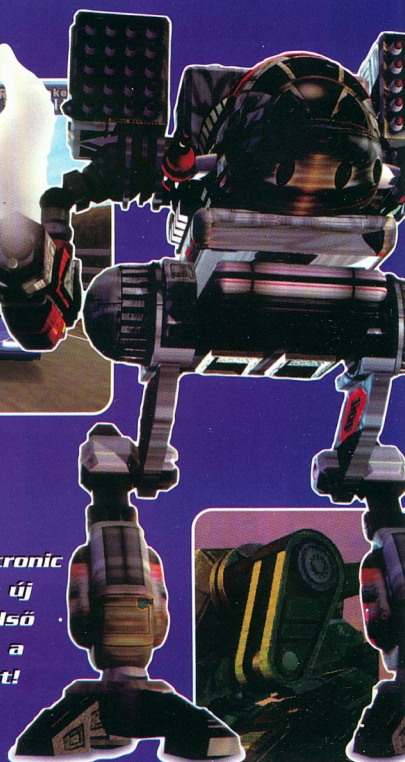
**14. oldal**



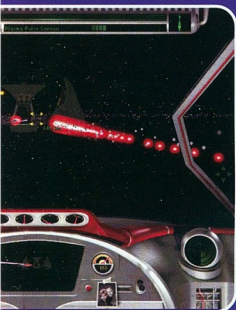
## Need for Speed III

Exkluzív bemutató az Electronic Arts megjelenés előtt álló új játi káról, ami - hűen az első részéhez - mérföldkövű lesz a PC-s autóversenyek között!

**26. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
 ISSN 0965-8226  
 Nyomdás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/09-66-22)  
 A címlapon: MechCommander  
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
 Nyomdai előkészítés: Kismarosai Renáta Levélágitás: Recent Kft.  
 Kijelölés: Comgame '576 Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
 Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.  
 Terjesztés: a Hírker Rt., NH Rt. és alternatív terjesztők  
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576 Kft.),  
 1389 Budapest, Pf.: 132.



## Dominion

Hogyan sikerült a Quake-es Romero úr új cégének bemutatkozása egy C&C-klónnal?

**34. oldal**



## MechCommander

Vérszomjas klánok mechseregeinek pár-dala real time-ban. Battletech-rajongóknak minden-éppen kötelező, de mindenkinek kiváló mulatság!

**1. oldal**



## AKTUÁLIS

Ahoy a Tisztelt Egybegyűlteknek! Öröm megint itt együtt, bár egy kis öröm is vegyül bele, mert amellett, hogy van egy jó hírem, egy rosszat is elő kell kotornom a tarsolyomból. Melyikkel kezdem? Induljunk ki abból, hogy ha valaki alapvetően pesszimista (márpedig elnézve a világ jelenlegi folyását, az igen egészséges világszemlélet), akkor megrázó erővel éri a felismerés, hogy a dolgok nem a megszokott rendjük szerint alakulnak – szóval kezdem a jóval.

A jó hír pedig lenn az, hogy véget ért a nyári! Nem kell többé senkinek olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznia, hogy hova menjen nyaralni ebben a szörnyű kánikulában, mire költse a vakációra megszokott tete-mes mennyiségű készpénzét, hol lehet hideg sört kapni (alkoholmenteset, természetesen), és-többi. Az élet visszatér a megszokott rendes kerékvágásba, és mindenki mehet szépen megint iskolába, dolgozni, esetleg munkanélküli segélyre. Meglehet, hogy ez bizonyos nézőpontból nem is olyan jó hír (vagy legalábbis nem mindenkinek), a mi kis millióinkból szemlélve mindenképpen az, mert az ősz azt jelenti a PC-s játékok világában, hogy végre-valahára BEINDULT A SZEZON! Mire ezt olvassátok, már le is futott a londoni ECTS'98, ahol kedvenc játékgyárosaink bemutatták, hogy mivel fogunk játszani az év hátralevő részében. Ebből kifolyólag októberben hihetetlen terjedelmű Híreket várhattok. Egyelőre ennyit a jó hírekről.

A rossz hírről pedig eddigre már értesültél, ha ezt a számot az újságosnál vásároltat meg, és nem részesítettél magad az 576-előfizetés földöntúli gyönyöreiben. (Látod-látod – pedig én már hányszor mondtam?) Mivel erről a témáról azért nem ár-tana egy-két szót ejtenünk, és a Ronda Cyclops legfrissebb adatai szerint a vezető monológ olvasottsága lényegesen alacsonyabb, mint a Csevegőé, ott fogjuk megejteni ezt a kis kerekasztal-beszélgetést. Addig pedig mulas-atok jóll!

# Civilization: Call to Power

(Activision)

Az ember most már frankón kezd kicsit furán érezni magát, amikor egy Civilizationnal kerül szembe. Addig nem is volt velük baj, amíg csak kétvő volt belőlük és Sid Meier nevével fémjeltezték őket. (Már amennyiben azt nem számítjuk bajnak, hogy nem hagyták aludni az embert.) Addig sem volt baj, míg azt hallottuk, hogy a Microprose-től lépétt Sid Meier készíti a csillagközi folytatást, Alpha Centauri néven. Istenem, de jó hír! Akkor kezdtek gyülekezni a felhők az égen, mikor a Microprose, a számítógépes Civilization név jogos tulajdonosa bejelentette, hogy ugyan ők sem mondanak le erről a patinás névről, és ők is készíttik a folytatást Civilization III: The Test of Time címen. Az ég viszont akkor borult be végleg, amikor az Activision egy másik csavarintással megvette a Civilization márkanevet a táblás stratégiai játékok királyától, az Avalon Hilltől (lévén ez a név eredetileg az ő bejegyzett védjegyük egy régi játékok kapcsán) – és természetesen ők is Civilization néven (Call to Power) szándékoznak előrukkolni egy játékkal. A nyáron elég jól pereskedtek a Microprose-zal a név kapcsán, ami természetesen döntelennel ért véget a bíróság salamoni ítélete nyomán: a Microprose-é marad a számítógépes védjegy, viszont az Activision is megtarthatja, lévén hogy ő a legelőször bejegyzett név tulajdonosa. Mivel mindkét játék



(na meg az Alpha Centauri is) a következő 6-7 hónap folyamán fog megjelenni, jelenleg úgy áll a helyzet, hogy egy fél éven belül el sem lehet úgy dobni egy féltéglát egy szoftverbutikban, hogy az ember fel ne borítsan 3-4 különböző Civilizationt – és ez naggygyon jóóóóóóó!

Ennyit egy névválasztás kulisszatitkairól, most pedig nézzük magát a játékot, mert az igen ígéretesnek tűnik, márcsak azért is, hogy az ember fel ne borítsan 3-4 különböző Civilizationt – és ez naggygyon jóóóóóóó!



mert megtartották a Civ2 alapvető felépítését. Elsősorban azt, hogy a real time örültek nagy bánatára a hagyományos, körökre osztott módszer alapján zajlik. Mindkét játékban az a feladatunk, hogy irányítsuk embereink munkáját és a néppontot behajtott adót úgy osszuk el a katonai-, tudományos- és luxuskiadások között, hogy az államkincstár pozitív eredményt mutasson. Mindkét játék l.e. 4000-ben indul, de még a Civ2 a XXI. században véget ér, a CTP egészen 3000-ig is eltarthat, ennek összes tudományos és technikai következményével együtt: elképesztő futurisztikus technológiákat és ennek következtében természetesen fegyvereket fejleszthetünk ki, nem beszélve például az új társadalmi/politikai irányzatokról. A grafika lényegesen jobban fest, mint az elődje (de hát ez nem is csoda): a terep megvalósítása leginkább az Age of Empiresre, a csapatoké és népiük egyéb tagjai (kábé hatvan különböző fajta les) inkább a Settlersre emlékeztet. Az irányítási rendszert viszont a Command&Conquer és társai seregtől lopták (parancsok, waypointok, stb.), ami ugyan szemérmetlen mozzanat, de annyi előnye mindenesetre van, hogy legalább nem kell senkinek sem bemutatni.

Egyelőre ennyit erről a jó hangzó nevet viselő játékról. Ha valaki nem feltétlenül az új Voodoo2-jét akarja trenírozni minden játékban, akkor annak elég ígéretesen festenek a képek, az viszont árthat, hogy előreláthatólag nem lesz multiplayer támogatás benne. A megjelenés március táján várható.



☞ A nyár (vagy talán az év) leglátványosabb bukását minden bizonnyal a viláeg egyik legnagyobb forgalmazójának, a Virginnek a látványos összeomlása jelentette. Tulajdonosa, a Viacom – ki tudja miért, de – gyorsan el akarta adni

a tulajdonjogát, mire nagy hírtelen két ösrégi, de állandó adu ásza egyszerűen faképnél hagyta a kiadót: a LucasArts az Activisionhöz került, a Westwood viszont a jó öreg Electronic Arts szőltotta a táborába – tehát mindketten

# Dawn of War (Virgin/Illusion Machines)

Szegény Virginre mostanában nagyon rájár a rúd, de azért még mindig csurran-cseppen tőlük valami meglepő újdonság. Mivel a Virginnek mindig is erős oldala volt, hogy kicsi, nevenincs cégekkel a piacon aktuálisan jól eladható árukat gyártson, a Dawn of War egy real time stratégia lesz. Ez nem meglepő és pláne nem újdonság, a helyszín viszont már annál inkább. A játék ugyanis az őskorban játszódik és főhősei két emberszabású (a cro-magnoni és a neander-völgyi) faj, valamint egy méretes dinó család, a Saurianok. Természetesen minden fajnak speciális adottságai vannak: a nehéz fegyverzet és a kutatás az erős oldala a cro-magnoniaknak, a varázslás a neander-völgyieknek, és így tovább. A C&C-klónokból ismert minden eljárás köröri megfelelőit kapott: "nyersanyagokat" (például élelmet) kell "bányászniuk" (ami itt jateklepek és méhkaptárak telepítését



fed), "energiát" kell termelniük (ami itt mana névre hallgat, és úgy "termődik", hogy egy felépített tatomoszlophoz küldünk imádkozni egységeket). A mana gyűjtése egyebeknél stratégiai fontosságú lesz, hogy megszerzük az ellenfél feletti magikus hatalmat. Szóval a környeztet mindenképpen érdekes lesz, viszont elég nagy a konkurencia ebben a stílusban. Megjelentés talán még ebben a hónapban.



# Hostile Waters (Rage Software)

A Doom- és Quake-klónok szinte teljesen kiszorították a játékok közül a hagyományos lövöldözős játékokat, de úgy látszik a 3D-kártyák elterjedésével – ha nem is a régi formában – de szinte újjá születtek és szebbek, mint valaha (ld. Forsaken, Incoming, stb.). Na persze ehhez némi megújulásra, némi pluszra is szükség volt a látványon kívül:



a Hostile Waters például körülbelül egyenlő arányban fogja tartalmazza az akció- és a stratégiai elemeket. Témáját tekintve egyenlő a néhai Carrier Commandra emlékeztet: a játékos egy anyahajó fedelétén állomásozik; innen indul bevetésekre; itt épülnek a nyersanyagokból (mert természetesen azt is kell majd bányászniuk, hiszen ez most már egy flippertől sem maradhat ki) a fegyvertáranak darabjai. A játékban 12 légi-, földi és kételtű harceszközön járhatjuk be az igencsak változatos terepet, amit az ellenfeleken kívül az is igen izgalmassá tesz, hogy a szerzők egy teljes hihető környezetet próbáltak teremteni nekünk, amelyben változnak az éjszakák és a nappalok, az időjárás viszonyok, stb. Akció közben hátsó követő kameraállásból figyeljük a hajókat, ami egy lövöldözős játékokban ugyan kicsit szokatlan, de a szerzők azt igérték róla, hogy sokkal praktikusabb és használhatóbb, mintha a felületben deklonálnak. A megjelenésére viszont még legalább jóv tavaszig várniuk kell.

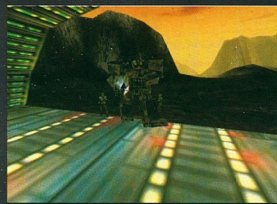


megűtötték a főnyereményt. A Virgin megmaradt részei most Európában kutatnak valami vevő után, de szállogó pletykák szerint a Sega is erősen gondolkodik, hogy megvegye-e őket. Ez az eladó lánykának sem lenne ellenére.

☞ Az Oddworld: Abe's Odyssey második részének, az Abe's Exoddusnak a GT által ígért megjelenése ugyan a jövő év elejéig is elcsúszhat, a szerzők belefogtak az Unreal engine-jére épülő (!) harmadikba. Munkácim: Munch's a Odyssey.

## Heavy Gear (Activision)

„FASA. Mechek. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy olvasta a Battletech-sorozat könyveit...” – kezdte T.J. a Mech Commander ismertetőjét (illetve kezdő majd hamarosan), de ő csak a felénk is elhíresült említette; ezenkívül akadnak még hasonló, roppant népszerű játékok az USA-ban. Így amikor a Microprose elhappolta a Battletech-licenct az orruk elől, az Activision gyorsan megvásárolta, majd egy másik, hasonló stílusú márkanévvel a Heavy Gearrel. Ennek első számítógépes változatával már meg is ismerkedhettünk, és úgy látszik, hogy ez némi hasznót is hozott a konyhájukra, mert hamarosan itt a következő rész. A mech szimulátor stílusú gondolkodni nem kell bemutatni: hatalmas, embevezetett páncélszörnyek trappolnak egymás felé, és 50-60 tonnájuk minden báját bevetve tüzelnek egymásra az összes fegyverükből. Az újítások közé természetesen elsősorban a grafika tartozik, amely erdőt, mocsarakat és vulkanikus fennsíkakat elevenít meg, de persze most már egyenesen megköveteli a 3D-kártyát. Újdonság még az első részhez képest az is, hogy már nem csak magányos farkasként, hanem egy osztág élén is lüthetjük a gaz ellent (egy ilyen kell felszerelni/összeszabozniunk a játékok elején). A várható megjelenési ideje kábé november vége.



## Heroes of Might & Magic

### III (3D0/New World Computing)

Kezdetben vala a Heroes of Might & Magic, amitől a nép nagyon boldog vala. Utána lett a a HOMM2, amitől még az is nagyon üdvörlagott vala, aki azelőtt nemhogy szerepjátékkal nem játszott, de még stratégiai játékkal sem. Márpedig a HOMM (zsg-vérig mindkettő, és egy-két hónapra belüli már itt is van az új része, The Restoration of Ehtaria alcímnel. Akinek tetszett a 2. rész (és kinek ne tetszett volna?!), az már most elkezdheti lőni az üdvözléseket, mert a szerzők tulajdonképpen semmin nem változtattak, ami az előző két részben már bevált (nem lett real time, hi!stene!) az elsődleges hangsúlyt a grafikai és tartalmi csinosításokra fektették: a grafika most már hi-colorban pompázik és a csatákban igazán aprólékosan kidolgozott figurákkal találkozunk. Eddig sem kellett szorongania a terepen egyetlen játékosnak sem, de ezt most majd másfélszeresen növelték, és a szereplők között is több mint száz új lény kapott helyet. Megjelenését elvileg most szembere igérték, de még nem tűnt fel egyetlen listán sem. Sebaj, tartson ameddig kell – mi boldogan kibekkeljük!



☛ Nagy fába vágják a fejszét a Cryo-nál: azt vették a fejükbe, hogy a tőlük megszokott grafikus kalandjátékok csinálnak Wagner Gyűri-ciklusából, az pedig tudvalegő eddig-össze feldolgozza a germán mitológiát, eddig-össze.

☛ Gates Obergruppenführer madarkái tovább folytatják a Close Combat-ot, amely várhatóan jövő januárban jön ki. A teljesen új 3D engine-re épülő játékban a sorozat sajátos stílusában a II. vh. keleti frontjának csatáit játszhatjuk újra.

## Gangsters (Eidos Interactive)

Úgy látszik, a kiadók kezdik észrevenni, hogy milyen kiváló üzleti lehetőségek rejtlenek a t. vásárlóközönség lelke mélyén bújkáló Kis Gonoszban. Nemcsak a fantasy világában (lásd pl. Dungeon Keeper), hanem mondjuk valós helyzetekben. A Carmageddonban a gyalogosokat kell feltrancsrozni, a Grand Theft Auto-ban pedig polgáraitaink gépjárműveit vesszük jogtalan használatba. Az is jellemző, hogy a nemcsak a bemutatásra kerülő SWAT-ben nemcsak a kommandósok szerepét játszhatjuk, hanem a terroristákat is. Hamarosan pedig megérkezik minden alkalom netovábbja, amelyben gengsztert fogunk alakítani. Márpedig lelke legmélyén ki az azonosulva szivesen a Tarantino- és Scorsese-filmekben szereplő marhákkal.

A játékban egy kezdő gengsztert alakítjuk, aki a bűnözés rögös, bár a munkánál lényegesen simább útnan próbál érvényesülni a húszas évek Chicagójának hangulatát árasztó New Temperance City-ben. A játék célja természetesen az, hogy mi váljunk a legfőbb Keresztapává, a város urává. Az előrehaladás útja nehéz, mert a szegény maffiózók is meg kell dolgoznia az előrejutásért. Így először csak egy kisebb csapatot toborozunk magunk közé, akikkel a környékbeli kisebb üzletekbe betérve "rábeszélhetjük" azok tulajdonosait, hogy szerény tiszteletdíjjal honorálják, hogy állandó védelminket élvezik. A befolyt pénzüsszegekből több, képzettebb gengsztert bérleltünk fel a bandába – nagyobb bandával pedig nagyobb területet vonhatunk az ellenőrzésünk alá. Természetesen tevékenységünk két oldalról is adóz szempillantások kísérei: egyrészt a Törvény és a Rend őr, másíkról pedig a konkurencia. A játék ebben a tekintetben is a való élet tökéletes szimulációjaként működik, mert csak akkor leszünk sikeresek,



sek, ha a hivatalos személyeket (bírókat, esküdteket, szemtanúkat, stb.) lepenézéssel, fenyegetéssel vagy akár likvidálással a saját kedve szerint mozgathatjuk – gyszintén a többi gengszterrel is egyéni érdekeink kell szövetséget kötnünk, vagy éppen megszakítanunk Amikor már nagyobb méreteken üzzük a bűnöző part, beszálhatunk a szokásosan jól jövedelmező üzletekbe: prostitúcióba, illegális szerencsejátékba, szeszcsempészetbe és hasonló nyálaksgokba is.

A kivételével teljesen a Windowsra alapozták, mert minden infot, parancsot, illetve ügyes-bajos dolgunkat a játékterben elszórt ablakkal intézünk. A város izometrikus nézetével és megvalósításával leginkább a Sim City 2000-re hasonlít, bár annál jóval aprótekebb a kidolgozása. A Változtathóság biztos nem lesz hiány mert a városot több mint ezer külföldi alkotóelemből (boltok, lakóházak, irodák, stb.) állították össze. A városi élet mozgalmasságát pedig az 5000 főnyi lakosság szolgálja, amelyből egyébként a 2000 civil lakos, 250 rendőr és 100 FBI-nyomozó mellett 400 gengsztert máskál. Rájuk pedig jut 2000 üzletember, szóval virulni fog az üzlet! Szóval súlyos játék lesz ez mindeneképpen, pedig csak P120 a gépigénye. Sajnos az idén már biztosan nem fogunk találkozni vele, mert a legkorábbi megjelenési időpontja január.



☛ A Bungie-nál is egy folytatásról szorgoskodnak a fiúk, nevezetesen a Myth-en. Ők is elsősorban a grafikai engine-teljesítését tűzték ki maguk elé. A Soulblighter alcímű viselő játék várható megjelenéséről még nincs hír

☛ A végére pedig szokás szerint egy épületes ökrörsg: valamelyik nagytudású filmmágnás megvette a House of Dead (II. 32. oldal) megfilmesítés jogait, és rendezőnek Bob Dylan fiát kérte fel. Miért nem a Redneckök csinálnak mozi?



Kicsit rendhagyó módon folytatjuk a híreket. Mivel ezek beszerzésének módja rendszerint az Internet, illetve a kiadó által az újságok részére folyósított promóciós anyag, kicsit nehéz a szöveges előzetesek, illetve az állóképek alapján objektív képet adni egy készülő játékról. Mivel a kiadók rendszerint előhajtják az előzetesek rendszerint úgy festenek, hogy azok alapján az ember azonnal ki is dobálja az összes játékát, hiszen nemskára jön az intergalaktikus csoda, ami után tulajdonképpen már nem is érdemes senki másnak játékirással foglalkoznia – vagy legalábbis én még nem láttam olyan hírvetőt, amelyben azt írták volna, hogy egy minden tekintetben közepes (esetleg rossz) játékot készülnék kiadni, amiben semmi újdonság nincsen, hiszen saját ötletek hiányában úgyis úgy lopkodták össze az egészet a piacon jelenleg sikeresnek számító játékokból.

Az Electronic Arts '98 végére tervezett játékaival kicsit másképp fest a helyzet. A cég okos, hosszú távra berendezkedő üzletpolitikájával mára a világ legnagyobb játékiadó- és terjesztő vállalatává vált. Igen taktikusan soha nem adtak ki sifány tömegárú (ha most hirtelen mondanom kellene az utóbbi 3-4 évből egy olyan EA-játékot, ami idejében és költségében nem tartozott volna a jó közepesek közé, igen komoly bajban lennék), viszont a nagy lehetőségeket rejtő fejlesztőket (Bullfrog, Origin, stb.) roppant ügyesen kiszagolták, és gyorsan magukhoz kötötték – vagy egyszerűen megvásárolták. (Nyilván nem véletlen, hogy azonnal lecsaptak a Microprose-tól távozó Sid Meierre, vagy mondjuk a Bullfrogtól megugró Peter Molyneux-re is, aki így házon belül maradt.)

Mint a Virgin példája is mutatja, a nagyság nem mindig jár együtt az üzleti sikerességgel, de az Electronic Arts ebben is világverő: a legutóbbi üzleti évük zárásakor mutakozó 921 millió dolláros nyereségükkel minden eddigi rekordot messze megdöntöttek. A nyáron pedig 122 millió dollárért megvásárolták a Virgin-tól a Westwoodot, akiknek bármely játéka – talán az egy LucasArtsot leszámítva – jelenleg a világ legbiztosabb útja egy kasszasikerhez. Ezt figyelembe véve, különféle üzleti elemzők már most megjósolták, hogy jelen üzleti évükkel az Electronic Arts fogja nyereségben túllépni a büvös milliárdos határt.

Külön szót érdemel egyébként az ott dolgozó emberek munkája is. PR-sük, **Ms. Chloe Rothwell** hetente minimum 20-30 e-maillal szórakoztatja Martint, még kérdés nélkül is tizesével küldi a megjelenő játékaik béta-verzióit – meg egyébként is elhalmoz benünket mindenféle nyelvfelbontású grafikával, amiből az egyszerű újságírók nagyszerű cimpapokat, posztereket és oldalakat gyáratthatnak a grafikussal. (Egyéb cégeknek hosszas könyörgés szükséges egy-egy valamire! – és még jó, ha egyáltalán választanak.)

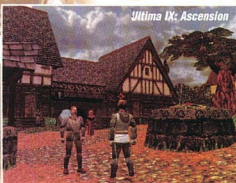
Augusztus végén Budapesten járt **Mr. Peter Laughton**, az EA közép-európai, kelet-európai, észak-afrikai és egyéb zseró-régiókrét felelős sales manager, akivel már volt szerencsénk a Dungeon Keeper magyarországi bemutatóján különféle mézes pálinkákért hörgölni, és ha már úgyis erre járt, elkocogtunk hozzáik, hogy egy videokazettán előben is bemutatssa, hogy mit fogunk nyújtani az új EA-játékok. Közben melesleg kifejtette az EA magyarországi üzleti elképzeléseit. Ettől ugyan kicsit elhűltünk, mert a marketinges azt

számolták ki, hogy kis hazánkban 6 millió (igen: 6.000.000!) ember számít potenciális játékosnak, ebből körülbelül 1 millió játszana is rendszeresen, de ebből csak harmincra a játéköri. (Persze az első két horribilis számba nem kizárólag a PC-seket értette, hanem a konzolon játszókat, azon belül is túlnyomórészt a PlayStation minereket.) Hogy az utóbbi számot minél jobban megnevelhessék, az az elképzelés, hogy olyan játékokat gyártsanak, amelyek a különféle izléssel rendelkező játékosok érdeklődését egyaránt lekötethetik. Ezt az elképzelést tükrözi, hogy tavasszal és nyáron a marketing munkájuk legnagyobb részét a World Cup '98 töltötte ki, hiszen az egész világ futballgázban égett. Ezzel el is érkeztünk magukhoz az újdonságokhoz. Egy párral ugyan már találkozhattak eddig a Hírekben, de azért érdemes egy újabb pillantást vetni rájuk, márcsak azért is, mert a jövő hónapban biztos, hogy egy rakás ECTS-hír lesz, de az között nem lesz Electronic Arts játék, ugyanis úgy döntöttek, hogy nem állítanak ki rajta! A méreteikhez illő elképzelések bérleti díját kicsit soknak találták. Inkább azt a sokkal családiasabb megoldást választották, hogy kibérelnek valami szerényebb kis kútriacét valahol Londonban (ha jól tudom, félmillió fontért, tehát igen szerény helyről van szó), és a napi zárás után ott látják vendüglő az ECTS-re érkező szakembereket, disztribútorokat és újságírókat. Meg a Martint. Kezdjük mondjuk az EA új zászlóshajójával, ami az elképzelések szerint megjelentetésétől átveszi a World Cup '98 szerepét, hiszen ki az, aki nem szeretne millió dolláros sportkocsikkal száguldan, fityiszt mutatva a rendőröknek? Természetesen a **Need for Speed III:**

**Hot Pursuit**ról van szó, amire tulajdonképpen most nem is érdemes vesztegetni a szót. Na nem mintha olyan "rossz" lenne, mert a csodás első részt követő, igen közepesen sikeredett folytatás után most ismét sikerült megcsillantani ezt a patinás nevet – csak a fentebb említett Chloé ugyan nem időkön kívülédté belőle egy 99%-os verziót, így a 26. oldalon volt szerencsénk szentelni.

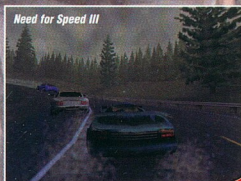
Az avatott stratégák és T.J. (a két kategória ugyanis nem feltétlenül fedi egymást...) legnagyobb örömeire várhatóan novemberben jelenik meg, minden idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagyta a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az új részbe belefeleccöltek, igencsak meghozta az eredményét. Arról már volt szó egyszer a hírekben, hogy a 3D-gyorsítóknak köszönhetően teljesen három dimenziós lesz a terep és – a nézőpont változathatóságának révén – teljesen körbejárható, de arról viszont nem, hogy ez ilyen szabadságokkal, és ami nem utolsó szempont: ilyen szépséggel fog működni. Hozzám hasonló Populous-őrültek tehát igyekezzenek megmaradni szabadságukat az év végére tartózkodni.

Popusla szinte egy időben jelenik majd meg egy hasonló kategóriájú, hasonlóan nehezsúlyú, de mégis teljesen más stratégiai játék: a **Sid Meier's Alpha Centauri**. En ettől a fiktótól még rossz játékok nem láttam (világfájlisszát viszont annál többet), tehát igen sokat várok most is, amikor kedvenc témáját, a Civilizationt fejlesztette tovább sci-fi világban. A játékmenet ugyan megmaradt, de nagy fontosságra lesz annak, hogy melyik fajt írta-

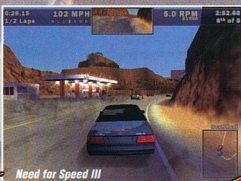




# ONIC ARTS™



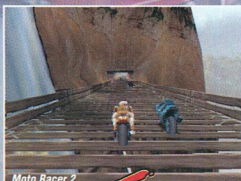
Need for Speed III



Need for Speed III



Fighter Legends



Moto Racer 2

## AJÁNDÉKKOSÁR

nyíjtuk, továbbá sokkal nagyobb szabadságokkal garázdálkodhatunk a különböző csapatok között. A Civ2-höz képest az irányítást teljesen kicsérélték (bár azzsal sem volt semmi baj), viszont ez is elég hatékonyan tűnt. Sokkal több lesz benne a videó, mint az előjében, ami nem baj, bár azt tegyük hozzá, hogy ezek a futurisztikus színek kicsit súlyosak az én szimpla lelkivilágomnak. Sehaj, majd napszemüvegben játszom vele hónapokat.

Az RPG-fanok szívét hozza majd igazán dobogásba a lassan már két évtizede tartó Ultima-sorozat következő része, az **Ultima IX: Ascension**. Az Origin programozói ebben már teljes mértékben szakítottak az utóbbi Ultimákban hagyományossá vált félfélléleleti megjelenéssel: a játékt teljesen új, 3Dfx-es grafikus engine-t kapott. Ennek megfelelően most jobban hasonlít a Deathtrap Dungeonre vagy a Die by the Swordre, mint elődei, és bár a történetben megint egy csapat fog szerepelni, személyesen csak a főhőst, Avatart fogjuk irányítani. A klugró látványtól persze nem kell megijedni, hiszen a játékmenet ugyanaz, a verbó, klasszikus RPG maradt, mint az

volt eddig is – mindössze a látvány utólrta a '98-as évet. Lords of Lore és a Might+Magic utolsó részét tehát valószínűleg a kukába kerülnek októberben. Sajnos pont arról nem tudok semmi újdonságot mondani, amiről igazán akartam: a **Dungeon Keeper 2**-ről. Anyit már eddig is tudtunk róla, hogy ebben is új, 3Dfx-es grafikus engine fog dolgozni, a figurák sprite-jait poligonból álló alakok váltják fel, az első részben már ismertek mellett lesz még néhány új szörny és varázslat – de az EA-vidéon kizárólag csak az átkötő- illetve az introzított szemléletet hosszasan, magából a játékból még egy állóképet sem. Ez mondjuk elég meglepő, mert – elméletileg – ennek is meg kéne jelennie meg november végéig. Remélhetően meg fog három évet csúszni, mint az elődje.

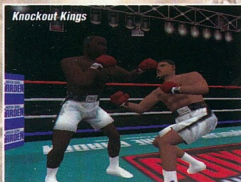
A szimulátorok igazából mostanában már nem tudnak különösen lázba hozni, mert annyi 3D-kártyás csoda jelent meg manapság ebben a kategóriában, hogy csak na! It. világháborús gépek szereplésével azonban még nemigen (bár egy csomó készül), és ezt a hiányt pótolja majd a Jane's-nél készülő

**Fighter Legends**. Szimulátorban láttam már pár szép darabot, de ez ANY-NYIRA jól fog kinézni, hogy igen erősen csuklani kezdem tőle. A gépek szárnyán koromszilikók hűz a géppuskák tüze, folyik az olaj a szárnyakon, halálosan élethűek a fedélzetten kitérő tüzek – először azt hittem, hogy valami Siliconon legyártott intro-vidéot nézek, aztán felvilágosítottak, hogy ez maga a játék... Versenyzési hajlamainkat nem kizárólag az NFS-ben élhetjük ki, mert jön az EA-tól egy másik folytatás, a **Moto Racer 2** is. Természetesen ez is gyorsított kártyákra lett fejlesztve, de ezzel a grafikával kapcsolatban azért már komolyabb fenntartásaim vannak. Igaz, hogy nyilván nem a végleges verziókat láttam működés közben, és nyilván meg sok minden változhat benne a megjelenésig, de nekem az a szerény véleményem, hogy ezekkel az effektekkel és ezzel a valóságshűséggel nem igazán fognak vesztélyt jelenteni a Motocross Madness eladási statisztikáira. Egyetlen mostanában divatos irányzat van, ahol Electronic Arts-játékkal nem találkozhatunk, márpedig a Quake-klónok. Ennek a sorozatnak is hamarosan

vége szakad, hiszen nemcsak a jön a **Prax War**, amelyet a 3D Realms csapatából nemrégien kivált Rebel Boat Rocker készit. A játékból egy kommandós-csapatot fogunk irányítani (akár különféle járműveken), és talán mondani sem kell, hogy a jó öreg Unreal grafikus motorjának támogatásával.

Természetesen a sportjátékok teréről sem vonul ki az EA. A kevésbé ismert sport miatt nálunk talán nem lesz olyan népszerű az USA legnépszerűbb játékosainak nevével fémjelzett **Tiger Woods '99** és a **Madden**-sorozat újabb része; pedig az előbbi talán napjaink legszebb gólfjának ígérkezik, az utóbbi amerikai fociban pedig az EA Sports legénysége pedig talán még a WC '98-at is lepipálta. A legérdekesebb sportjáték azonban biztos, hogy a Knockout Kings lesz. Verrekedés játékokból annyi van, hogy Durát lehetne rekesztani velük – viszont az ökölvívást az utóbbi időben szinte mindenki teljesen kihagyta az arzenáljából. A KK-ban veszes olyan boxászárkó nadrágjaba ugorhatunk bele, mint Ali vagy Sugar Ray Leonard.

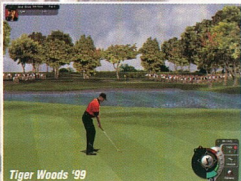
Ezek után már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mit tesznek a FIFA '99-be...



Knockout Kings



Madden NFL 98



Tiger Woods '99



Prax War

**F**assa. Mech. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a többis harci játékok világában, vagy legalább olvassa a magyar nyelven is megjelent "Battletech" szorzat egyik könyvét, annak alighanem ismeretlen csengenek a fenti szavak. A csendes többség persze alatta hallott efelé szemtelenséget dolgotról, úgyhogy az a kedvükért röviden összefoglalnánk a lényeget: a Battletech egy Amerikában hatalmas sikert aratott stratégiai játék, mely alapján azóta szerepjátékok, kártyajátékok, könyvek utcaitjai valamint néhány számítógépes program is íródott. A

és összeválogatása természetesen a játékos feladatok, s ezen a ponton nem ár némi stratégiai érzék sem. A rosszul, vagy egyáltalán feljlesztett századokkal ugyanis igen nehéz (mondhatni lehetetlen) a későbbi pályákat boldogulni.

### PILÓTÁK ÉS MECHEK

Kerülnék az előbbiekkel, hisz vitán felül ez a kellemesebb téma. A pilótákkal nem lesz túl sok bajunk: beültetik őket a megfelelő mechbe és hajrá! Hogy

pánécláz, s mindenekelőtt a fegyverzet. Ez utóbbi egyébként kedvükre állíthatjuk össze a reaktorral lévő alkatrészekre, amik nagyrésztben megkönyítják majd dolgunkat. Az alaplételemmel felszerelés ugyanis nem mindig a lehető legjobb – s akkor még finomra fogalmazhat. A különféle fegyvereknek két dolgot érdemes kiütnöznünk figyelnünk: a létszámra és a hatótávolságra. Ez előbbi ugyanis igen trükkös dolog, hisz a legpusztítóbb fegyverek némelyike alig tucatnyi lövést képes leadni, ám azért igenesek leszülkü használatosságukat. A különféle

tonnás monstrumokkal, avagy könnyebb mechekkel próbáljuk a Jaguárokat meglegyezteni.

### AZ ÜTKÖZETEK

Ami az irányítást illeti, a Mechcommander igen-csak hasonlít a Command&Conquerre és családjár. Bosszantó hiányosság viszont, hogy nem alkotunk kisebb-nagyobb csapatokat, melyeket egy bilentyűvel kiválaszthatunk. A szakaszok között ugyan váltogathatunk az F1-F3 lenyomásával, ám

# MechCommander & Conquer

A csendes ezredesnél sehogyan sem sikerült bizalmas kapcsolatba kerülőm, úgyhogy frusztrációm a Jaguárokon vezettem le



Sokan egy ellen – a háborúban nincs fair-play



Battletech-igovallt ellátott termékeknek azonban akad egy közös vonása: gigászi, ember vezette csapatok (kompánia: mechek) bíróklük kizűdelmét dolgozták fel. A Microprope legújabb játéka, a Mechcommander is hasonló tőrű fakad: egy teljes századnyi (na jó, kezdetben inkább szakasznyi) mech-et kell a hódító Füst Jaguár klan ellen vezetni, s főszaabadiáni por Parturh névre hallgatóg botogt a hódítóktól szociális interakciókra nem térnek ki túl részletesen, mivel ez a téma könyveket töltene meg. A Belső Szféráról csak annyit, hogy három nagy, egymással állandó harcban álló nemesi ház és néhány kisebb szövetség alkotja. Jelen esetben a Davon/Steiner-ház fűzi tízjéként kell a gaz betolakodókat megvélni. Ez pedig az első, ugyanis könnyűre sikerült pályára ellensere sem lesz gyerekljáték (na nem kell megijedni, azért túlságosan nehéz sem lesz).

Ami a játék irányítását illeti, kétségkívül a C&C-hez és népes kompániahoz áll a legközelebb. Legáltalában a grafika és irányítást tekintve. A játékmene-t ugyanis meglehetősen egyedire sikeredett: példának okáért nem kell homli építkezéssel vagy bányász-központtal kibővíteni. A Mechcommander egy vérbéli taktikai játék, melyben egy meghatározott számú (és súlyú) mech-hel kell egy vagy több küldetést vége-hajtani. Az akcióban részt-vevő mechek felszerelése

öklemének melyik is a tükö-letes gép, azt deli pilótának (avagy pilótáknak) tulajdon-ságai döntik el. A magas manőverezés (Piloting) és ugrás (Jump) képességek a könnyű, felderítésre szánt tí-pusoknál jónak jól, míg a magas harcbeli (Bannery) jártasság a méretelesebb gé-pekénél fontos. Ezeken túl akad még egy tulajdonság, ami az adott gép szenzorai-nak hatósugarát és érzé-kenységét befolyásolja. A harcban részt vevő pilóták tulajdonságai egyébként minden, sikerrel vett küldé-tés után nőnek – tehát nem árt néha kevésbé zseniális pilótáknak is lehetőséget biztosítani, hadi fejlődjenek a fiúk. Természetesen a küldé-tesek között új pilótákat is vásárolhatunk, bár ezek legtöbbször a nem túl marcona "zöldfülű" kategóriába tarto-zik. A hadjárat vége felé ugyan néhány elit pilótára is rá lehet lelni, ám még ekkor is érdemes vigyázni a harc-zedt veteránokra. Katoná-inknak ugyanis van egy na-gyon udvariatlan szokása: hajlamosak a harc hevében

elhalálozni, illetve megsérülni. Ez előbbi szarcsé-rés ritka dolog, főleg a kisebb mechek pilótáival il-letve szerencsétlenül fejlődésüket talált szokott be-következni. Az utolsó pillanatban katalapultázó, illetve erősen megrongálódott gépekben szorongó pilóták viszont igen gyakran sérülnek meg, ez az illető arc-kepe feletti piros négyzetek jelképeik. A sérült pi-lóták legfeljebb hátrányra, az az általuk vezetett gép soha, még egy alapos javítás után sem minősül tel-jesen épeknek. Ezen először igenesek meglepődtem, de végső soron jogos a dolog: egy félvak, vagy tör-ött karú pilóta vezetne mech ne nagyon ficánkoz-son... Iúvél persze maguktól meggyógyulnak a fi-úk/lányok, ám egy-egy harcedzett pilóta időleges pótlása igen nagy gondot jelent.

A mecheket súlyuk alapján négy csoportba lehet osztani: vannak könnyűk (40 tonnásig), közepes (40-60), nehéz (60-80) és tiszán (80-100) mechek. Ezen felül minden ruhabor három variánsa van: a "W" jelű az alapmodell, az "A" az extracépalattal ellátott, míg a "J" az ugráskora is képes változat. A mechek három legfontosabb jellemzője a sebesség,

energiafegyverekhez (lézer, PPC stb.) ugyan nem szükséges ú-leszer, ám ezek a reaktor (már-mint a mech reaktorjának) h-mérsékletét növelik nagy mé-rtékben. E bizonyos szintet elér-ve a gépeknek le kell állnia egy időre hűlni – ami egy nagyobb ütőké-zelet közepén nem egy életbiztosítás. A fegyverek látóvolságára szintén érde-mes figyelnünk, mivel a lassú gé-pek néha meg sem tudják annyira közelíteni fűrűgéb ellen-feleiket, hogy a közrele ható "arzenáljukat" használ-hassák. Ez pedig nagy-on nem jó. Viszont a

komolyabb lőtávval bíró fegyverek tú-erősúly aránya jóval kedvezőenebb, szóval sokáig el lehet szállítani a fegyverzet összállításával.

Nem szólltam a különféle járművekről, holott ezek alapsan megkönyítják dolgunkat. A leg-többjük pusztán felderítésre alkalmas, ám akad néhány érdekesebb darab is. Az aknafeleltőnek mondjuk túl sok hasznát nem vettem, mint ahogy az aknaszedő sem nőtt szíveimhez. Az időnként előforduló aknamezők meg-tyűztársára sokkal alkalmasabb egy-tek túréségi támadás (mondjuk az se megyetendő hüzs, ha nem esze-ryeséssel elkerüljük őket). A Refit Truck, azaz javító jármű viszont a ne-gyedik ütőkötője kezde már nélkül-ülőzhetetlen – használatalával nem csak javítjuk ki, hanem leszer-és is felülüljük leharcolt mechjeinket. A különféle jármű-veken van még egy közös (s igen kellemetlen) vonása: a küldé-tetés végén "elvesznek", azaz újra meg kell őket vásárolni.

Miután ki-ki felszerelte a ked-veire való csapatot, már csak a szakaszok összállítása maradt hátra. Egy küldetésben legfeljebb há-roz szakasz vehet részt, melyek egyenként maximum négy mechből vagy járműből áll-hatnak. Ezen felül van egy bizonyos súlylí-mit – tehát nem közbomb, hogy szá-

az összetettebb hadmozdulatok végrehajtása még így is elég ne-hézkés. S ami még ennél is bosszantóbb: a játék sebességén sem állíthatunk, holott a mechek közt ádat tűzparajok másolper-cek által is eldőlhetnek. A ké-sőbbiekben tehát egy anyamog-tyűz gyorsaságára és éberségére lesz szükségünk, hacsak nem aka-runk féltucatcsorz nekifutni minden küldé-tesnek.

A képernyő bal oldalán látható a lát-szat ellenére nem egy bizonyult darab, összesen négy különböző "üzemódja" van. Az első, s egyben legelőbbit hasz-nálni a térkép (Map), harc közben min-díg ezt érdemes bekapcsolásra tartani. A legfelül látható még is kionnal kér-hetünk kétféle túréségi اسپرست, szen-zorok illetve vizuális feladást. Tú-zész csapatok között egy kitereg egy látható (azaz felderített) pontjára kér-hetünk, s ez 6 illetve 13 másodpercen belül meg is érkezik a kívánt helyre. Persze ez idő alatt a kizsemelt célpontok hajlamosak kimoznangi a célba vett föld-darabot, úgyhogy nem kevés gyako-rat kell a túréségi اسپرست hasz-nálatához. Egyébként a klan harcrai a nagy adok-kapok tűzparaj-bajokban zajla-mosak egy



Ez már a happy-end: meg-maradt ellenfeleinket néhány leszálló-komp for-májában éri utal a vég...

helyben lekövetelni, amit alkalmadtán remekül ki lehet használni. Szenzoros illetve kamerás felderítést érlelmeszeren a még fel nem derített, "fekete foltokra" kérhetünk – ezek haszna és használatra meglehetősen egyértelmű. A nagy térképen zöld pontok jelölik a saját egységeket, sárga pontok a szenzorok által érzékelt ellenfeleket, míg a vörös pontok a már látott klán-mecheket. A nagy fehér körök a szenzorok hatósugarát jelölik, amit többek között az is befolyásol, hogy az adott gép mozgásban van-e. Az egyes mechek és járművek látószögét egyébként igen trükkösen kezel a gép. Rengetegét számít ugyanis, hogy az illető milyen magasságon áll: a szürke hegycsúcsok tetejéről például több képernyő távolságra is elláthatunk. Az efféle felderítés már csak azért is kulcsfontosságú, mivel a láthatóvá vált területeken MINDEN mozgást figyelemmel kísérek-

tünk – függetlenül attól, hogy a környéken épp állomásoztunk-e csapatokat. A legalul látható ikonokkal adhatunk ki néhány különleges utasítást, a felső négygel például azt határozhatjuk meg, hogy egységeink milyen távolságból támadják a célpontot. Példának okáért a lövegtoronyokat a módnál már távolról is megsemmisíthetjük, így azok nem tudnak visszaléni. Alapesetben mechjeink olyan közel mozognak az ellenfélhez, hogy minden fegyverüket használni tudják – ez pedig a gyengébb páncéllal bíró típusoknál – egy életbiztosítás. Az alsó sorban lévő gombokkal adhatunk parancsot ugrásra, egy objektum védelmére, rohadásra és a csatártér kinagyítására. Ugrani csak a "J" típusjelű mechek képesek, e módnál egy pillanat alatt átjuthatnak a falakon, sziklákon és az egyéb akadályokon. A dolog egyetlen szépségéből, hogy egy-egy ugrás után hajlamosak a kezdő pihátok eltaknyolni – ami néhány klán-mech illetve lövegtorony keresztútjében rendkívül káros tud lenni. A rohadó mechek nagyjából másfélszer gyorsabbak sétáló társaiknál, ám harc közben jóval pontatlanabbak is. Tán mondanom sem kell, hogy a szürke szabott időlimite

A kinagyított játéktér igen látványos, ám túlélesen használhatatlan



# MECHCOMMANDER

miatt érdemes alaposan "megtuttatni" mechjeinket, bár a szenzorok hatótávolsága ilyenkor különösen leszűkül. A csatártér kinagyítása egy rendszeres nézelet kapunk, ami ugyanakkor teljesen használhatatlan is. Arról nem is szólv, hogy a játék ilyenkor az élvezhetetlenségig lelassul – szóval nem igazán érdemes erőltetni a dolgot. Egyébként ezeket a parancsokat a billentyűzetlen keresztül is kiadhatjuk, ami jóval gyorsabb és egyszerűbb megoldás.

A térképen kívüli lekérhetünk még az irányító-panelen egy rövid tájékoztatót (Data) az épp kijelölt

megsemmisül, ám akad néhány mech, melynek legáltalább a váza megmarad. Ezeket nem csak hogy lecsupaszíthatjuk, hanem akár helyre is pótolhatjuk, s dicső seregünkbe állíthatjuk. Ez már csak azért sem utolsó dolog, mivel a klánok mechjei/gyeerei jóval fejlettebbek a belső szféra hasonló típusainál. Jómagam például az utolsó csatában csakis és kizárólag efféle "külsőgépeket" vettem be. Nem is akadt tőlük sok gondom...

Tartak tőle, hogy jelen esetben nem a frontális roham volt a nyerő megoldás...



A helyzet (még) nem rossz, csak épp kezelhetetlen



egységünkör, bár a csata hevében aligha lesz időnk efféle csacsakagokra. Megtekinthetjük továbbá a küldetés során teljesítendő feladatok listáját (Briefing) is, ami viszont nem egy haszontalan dolog. Ahhoz, hogy a túljussunk a következőre, minden feladatot teljesíteni kell – a játék nem tolerálja a félmegoldásokat. Érdekes lehet még az eddigi zsákmányolt felszerelés tételek listája (Salvage), hisz ezek nélkül igen hamar csődbe jutna dicső századunk. Alkatrészeket alapvetően kettélekepp zsákmányolhatunk: a különféle raktárak elfoglalásával illetve a kilőtt mechek lecsupaszításával. A legjobb kilőtt ellenfél túléletesen

## ÉRTÉKELŐ (VAGYIS ÉN)

Jómagam már a kezdetektől fogva elfoglalt voltam a Mechcommanderrel szemben, mivel a Battletie univerzum jéncsak közel áll szívemhez. Aki hasonlóan érez, az feltétlenül szerezze meg a programot – nem fog csalódnai. A grafika egyszerűen csodálatos, különösen az animáció apróléksága és öltetessége nyugtatót le. A sáros talajon lépkedő mechek hatalmas lábnyomokat hagynak a földön, az erőben menetelve kidöntik az útjukba kerülő fákat, a robbanások pedig egész egyszerűen csodálatosra sikerültek. A küldetések is egész változatosak, a játék még a legvégen sem válik unalmas mészárzássá. Persze a valóságos az is hozzátartozik, hogy ért néhány kellemetlen meglepetés is. Az első, s egyben legemlérethetőbb hiba, hogy a program csak 32 MB-ig kezeli a memóriát. Ez annyit tesz, hogy hiába van, mondjuk 128 MB Ramunk, a játék ugyanígy a merevlemezről tölti be néhány ritkábban előforduló animációt, textúrát. Ennek folyamonyanoképp egy mezei (azaz nem SCSI, nem UDMA) winchesteren meg a legizmosabb konfiguráció mellett is akadozik a scroll, ami azért igen állatlenség. Aztán azzal sem sikerült feltélenüli megbarátkoznom, hogy összesen egy, azaz egy darab erős-dombos terep-készletet van. Slussz. Sehol egy sarki jégmező, sehol egy sivatag, sehol egy mocsaras terep. S mindenek tetéjében a Mechcommander még csak nem is túl komoly kihívás – jómagam néhány nap alatt a végére értem, holott soha nem számítottam a valódi stratégiai játékok verhetetlen dnyojénjek. Mindegy, nekem az eddigi felsorolt hiányosságok

ellenére is tetszik a játék. A külsőn néhány apróságtól eltekintve túléletes, az irányítás könnyen tanulható és egyszerű, a hangulat pedig egészen fantasztikus (még ha hiányoltam is az egyes küldetések közti átvezető animációkat). Aki nem idegenkedik elvi alapon a Command&Conquer mintájára készült stratégiai/taktikai játékoktól, az mindenképpen próbálja ki. (A következő oldalon még találok egy rövid ismertetőt a legjobb mechekről.)

mechcommander

Microprose

<http://www.mechcommander.com>

LÁT VÁNYOSSÁG  
JÁT SZHAT OSSÁG  
SZAVAT OSSÁG  
ZENEBONA

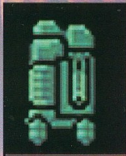
Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-komp. hangkártya, Win95

Ajánlat: P166, 32MB RAM, 6xCD

Van új a nap alatt – még a C&C-klónok napja alatt is

90%

## REFIT TRUCK, ALIAS JAVÍTÓ JÁRMŰ



Mint arra már az előző oldalakon is céloztam, ez az a leghasználhatóbb jármű. Apró szépségihája, hogy csak egy bizonyos

menységű javítást/feltöltést képes elvégezni, tehát nem árt csinálni banni vele. Fegyverzete nincs, páncélzata elhanyagolható, így nem távol tartani az ellenségtől. Szerencsére a számítógép elég sematikus irányítja mechjeit, így nem kell a javító járművek elleni váratlan rajtaütésektől tartanunk. Multiplayer-játékokban persze más a helyzet, ilyenkor nem árt komoly védőőrzeteket rendelni a védtelen javító-brigádok mellé.

## ULLER



A klánok legjobb könnyű-mechje, kis szerencsével már a játék legelején zsákmányolhatunk egy-kettőt.

Természetesen

(tehát ugrásokra képes) a leghasználhatóbb, a többit nem igazán érdemes erőltetni. Használatával meglehetősen leegyszerűsödik az erődítmények bevétele: odasprintelünk a fal elé, átugrunk és elfoglaljuk a lövegek irányítótornyát. Szép, tiszta munka. A gond csak annyi, hogy a különféle épületeket csak akkor tudjuk elfoglalni, ha épp nem tartózkodnak a közelben ellenséges csapatok. Szerencsére az űrség rop-

pant unintelligensen viselkedik: könnyedén ki tudjuk őket csalogatni a falak és lövegtornyok biztos fedezékéből. Az ellenséges mehek így módon történő kivégzése után pedig szabad az út hős Ullereink előtt... Azt persze nem árt figyelmebe venni, hogy túl sok könnyű-mech bevetésével drasztikusan megugranak veszteségeink is, ami hosszú távon igen kedvezőtlen halálzási statisztikákat eredményez. Épp ezért nem érdemes egy-két könnyű mechnél többet bevetni egy ütközetben. Még Uller J-ből sem.

## CATAPULT



Az első igazán használható Belső Szféra-beli mech. Erős páncélzat, puszító tüzérső – kell-e ennél több? Alapfegyverzete főleg

hosszú hatótávolságú rakétákból áll, amit a későbbiekben is érdemes megtartani. E konfigurációval könnyedén leszedhetjük a különféle őrtornyokat, s a falakon is átláthatunk. A közvetlen adok-kapok harcokat mindenesetre nem érdemes erőltetni, szépen cövekeljünk le Catapultjainkkal tisztes távolságon és békésen lödözzük le az ellenfél mechjeit. Amúgy igen lassú jószág, úgyhogy rövid illetve közepes lőtávolságú fegyvereket még csak véletlenül sem érdemes ráaggatni. Kedvenc módszerem, hogy felsorakoztatom Catapultjaimat egy sorba, eléjük állítok néhány közelharcra specializálódott tí-

pust, majd a fűrgebb mehekkel szépen eléjük csalogatok néhány ellenséges gépet. Egyébként az eddig leirtak igazak a Vulture nevezetű klán-mechre is, ám ezt a típusot gyenge páncélzata miatt nem szoktam használni (noha fegyverzete igen meggyőző).

## MASAKARI



A klánok legkeményebb mechje, maga a két lábon járó halál. A Belső Szféra-beli gépek közül csak az Atlas veszi föl vele a versenyt – ez

jól megtermett mech komolyabb páncélzattal rendelkezik, ám lassabb és gyengébben felszerelt. S mindennek tetejébe még 15 tonnával nehezebb is a Masakarínál, úgyhogy az összehasonlítás végeredménye nem is lehet kétséges. Egy Masakarit mindenképp zsákmányolni fogunk a játék vége felé (ez az egyik küldetés végcélja), de nem árt még legalább egyet összeszedni.

## LOKI



A kedvenc mechem: gyors és rengeteg fegyver fér el rajta, így jóformán minden feladatra alkalmas. Páncélzata mondjuk elég gyenge, ám

kellő kísérettel (s egy javító jármű áldásos támogatásával) túléli a legpusztítóbb ütközeteket is. Sajnos csak a játék vége felé bukkanak föl nagyobb számban, így zsákmányolásuk elég problémás lesz. A rutinos (és türelmes) játékos persze hajlandó akár több alkalommal is nekifutni egy küldetésnek, csak hogy zsákmányoljon néhány Lokit – az efféle sportzerűtlen módszerek használatával az utolsó néhány küldetés sértalopp lesz. Akad néhány küldetés, melyben egy mozgó célpontot kell megvédeni illetve elpusztítani, ilyenkor különösen jól jönnek a fűrge Lokik.

## THOR



A Loki nagytövérre: jóval strapabíróbb, ám egyúttal lassabb mech. Védelmi feladatokhoz, keményebb

“adok-kapok” jellegű párvialadokhoz ideális, beszerzése viszont iszonyatosan nehéz. Mint ellenfél különösen kemény dió, a könnyű-mecheket szinte pillanatok alatt múlt időbe teszi. Főként közepes illetve rövid lőtávolságú érdemes felszerelni, a távolsági harcot hagyjuk inkább a Catapultokra. Ideális felállítás, ha a Masakarikat és Thorokat egy csoportban moztatjuk (esetleg néhány Hunchback lloccal megpékelve), a háttérből pedig néhány Catapult lödöz. Ullereink pedig szépen hához hozzák az ellent...

T.J.



A Topware termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Travelbox-Hungária Kft.  
tel./fax: 37 / 315-905    levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.310    e-mail cím: tbh@interdet.hu

Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás . . . ebből elég.

## Életet menteni - most megteheted!

Elegend van a rüндig ugyanolyan, egysíkú megszárulásból?

Ki oltja el a tüzet, ki ment életeteket és ki törődik a sérültekkel balesetek és katasztrófák esetén?

Te! Ments életeteket, oltalmazd az embereket - végezd jól, és sikeresen a munkádat!

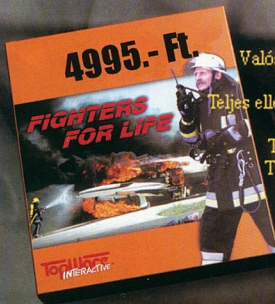
Bizunk benned!

**HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT**

# VÉSZHELYZET

Vészhelyzet - Hősök az életéért: Szervezőkészség és stratégia kerestetik! Te koordinárod a kiségitő erőket és a közlekedési eszközök bevetését, úgymint a rendőrséget, tűzoltóságot, mentőkét és mentőhelikoptereket. Az embereid magasán specializáltak és modern felszerelések felett rendelkeznek, de a felelős Te vagy!

Harcinc meggyőző és valós bevetés, a banalitástól a nukleáris katasztrófaig. Te vagy a vezetője a bevetési csapatnak. A Te itélőképesség és koncentrációid dönt emberéletek felett.



Valóság-hű szimulációk izomstrikus perspektívában.  
30 küldetés 3 játékszakaszban.

Teljes ellenőrzés a közlekedési eszközök és mentőerők felett.

Valós bevetési helyzetek.

Teljes mozgásszabadság az épületeken belül.

Több mint 20 különböző közlekedési eszköz.

800 x 600 - as felbontás.

Audió-CD hangzás.

PC-s játék Windows 95-re

Teljes magyar verzió!!!!

Megjelenés: 1998 szeptemberében  
Premier a BNV -n, D pavilon 302./C

**FULL MAGYAR VERZIÓ!!!**  
**90% kedvezmény!!!**

A BNV  
ideje a BNV  
mindent  
vásárláskor  
a D pavilon  
302 / C standján

**DYNAMIC SYSTEMS**

**TopWare**  
INTERACTIVE

**A** Robo Rumble (vagy ahogy még korábban hallani lehetett róla: Reflex) egy real time stratégiai játék, s ezt azért nem győzik a TopWare munkatársai – és most eme cikk elején jómagam is – eléggé hangsúlyozni, mert ha csupán a játékról készült fotókat nézzük, bizony könnyen azt

fogja a két legnagyobb fegyvergyártó céget, s majd a győztes fogja fellegyerezni a földi erőket. A hadgyakorlatok végrehajtásához a felek rendelkezésére bocsátják a kiürített Mars-béli bányákat – beleértve az azokban található különös energiaforrásokat is, amiket valószínűleg szintén az idegenek hagytak hátra. A földi fegyverek csupán csúszlának számítanak az földönkívüliek technológiájához képest, szóval ezeknek az energiáknak a tanulmányozása még különösen fontos lehet...

### A KÜLSÍN

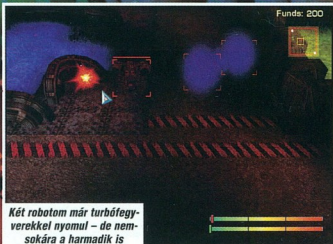
Mostanában ugyebár már nem újdonság, ha egy stratégiai játék real time 3D-ben van megjelenítve,

Vérgyászató viadal, madártávlatból



lehet hinni, hogy mindegyike egy újabb Mech-warrior-klónnal gyarapodott a piaci választék. De hogy a szokásos sorrendnél maradjunk, kezdjük a "Hol járunk?" kérdéssel, azaz a tér/idő meghatározással.

A 2082-es év nem sok sikert hoz az emberiségnek: a Mars kolonizálására tett kísérlet kudarcba fullad. A földi erők a félig lakhatóvá tett bolygó evakuálásán dolgoznak, amikor két katonai járőrhajó valami kifutónost vész észre – valami hatalmasat. Egy kutató hajó indul a nyilván valóan idegen eredetű monstrok megvizsgálására. A tárgyáról sajnos belgázódik a feltételezés: nagy valószínűséggel valamilyen főmegpusztító fegyver, aminek a célkelesztésében éppen a Föld van beállítva. A további vizsgálatok hamarosan arra is fényt derítenek, hogy az idegenek egy év múlva vissza fognak térni – talán pont azért, hogy "elsüssék" ezt a szerkezetet. Mivel kevés az idő, az Egyesült Nemzetek elnöke úgy dönt, versenyzeteni



Két robotom már turbófegyverekkel nyomul – de nem sokára a harmadik is

ezért az a tény, hogy egy külön bekezdést szánok ennek a témának, már eleve sejtet valamit. A játék alkotói nem véletlenül büszkék a grafikai engine-jükre: szinte valamilyen elképzelhető effektust bevetettek. A Mars-béli tájakat bárhogy forgathatjuk, nagyíthatjuk, egészen közelről vizsgálhatjuk a létezőket, vagy akár madártávlatból is játszhatunk – a grafika sebessége még egy közepes Pentium is kielégítő, noha a látvány páratlan. A fény és árnyékhatások még a maximalisták ízlését is biztosan kielégíti: minden egyes torkolattú vagy rakéta színes fénnyel borítja be a terepet, s akkor még nem szótlan a körbe-körbe pásztázó reflektorokról vagy a villogókról. A koromsötét zugokban sokszor nem is látni, ahogy diszkóban somfordál az ellenség, s csak a lámpák fényében bukkanunk elő – nagyon szuper az összesség.

### ROBOT – "T" NÉLKÜL

A Robo Rumble-ben nem mindennapi eszközökkel harcolhatunk: az egységeket, vagyis az úgynevezett "robo"-kat magunknak kell összerakni. Ez talán a legfontosabb része a játéknak: nem úgy, mint más hasonló anyagokban, nem az előre meghatározott típusú gépek közül választhatunk,



Discs seregeimnek már csak az ellenfél bázisát kell eltakarítani

hanem minden pályán a stratégiánknak megfelelő szerkezeteket építhetünk. Egy robo három részből áll: egy testrészből, egy fegyverből, és ehhez jöhet még valami speciális felszerelés. Bár kezdetben csak egy fajta fegyvert és talapatot használhatunk fel, a játék végére már mindkettőtől nyolc lesz, azaz 64 különböző formájú robot szerelhetünk össze. Ha ehhez még hozzá vesszük a nyolc speciális, hatáskönnövelésközött és az idegenek energiáit, akkor majdnem tizenhárom szám jön ki. Hogy milyen egységeket érdemes összeállítani, az abszolút az adott helyzettel függ. Egy lassú, de erős talapatallal (mint mondjuk a lánctalpa) védelmet nyújthatunk a kis hatótávolságú, ám nagy tűzerejű rakétavetőknek. Arról pedig, az ellenség az ügyesöveink elé masírozson, egy gyors, de yncse lábakkal felszerelt roboval gondoskodhatunk, amit egy egyszerű lézertel érdemes felszerelni. A lézer-

## Robo Blues Band koncertturné





A bázist már buzdogn csúszalem, az ellenfél védőgépjesz robotja pedig jöveden a sarokba húzódot

sugár ugyan nem okoz sérülést, de mivel távolról lehet vele támadni, arra kényszeríti a jóval erősebb ellenfelet, hogy közelítsen a robotokz. (Az egységünk akkor nyitnak tüzet, ha az ellenség lövőtábla került, szóval ezért fontos tényező a hatótávolság.)

## A JÁTÉKMENT

A játék elején először is választanunk kell, hogy melyik céget akarjuk képviselni, azaz hogy maximális tüzerelő, avagy intelligenciával akarunk-e harcolni. Csaknem húsz küldetés tartozik mindkét szereplőhöz, melyek egyáltalán nem hasonlítanak egymásra. Jól jelölázza ezt mindjárt az első küldetés: míg a pirosakat elég, ha egy nagyobb csapattal terohanunk az ellenfelet, addig a zöldekkel több trükkre is kell jönnünk – többek között a fent említetkekre. A küldetések célja is eltérő: van amikor csak fix létszámú csapatot kell megsemmisítenünk, van amikor védekeznünk kell, de a legtöbbör az ellenség bázisát kell megsemmisítenünk. A bázis reaktorát három hullámban lehet megsemmisíteni – ezt azért fontos külön megemlí-

ni, mert minden egyes szintváltást egy robbanás követ, melynek detonációja az összes ostromlót (aki a közelben van) elpusztítja, azaz a bázisnak van ideje fellelegezni. A bázisok energiakieljelzője a képernyő jobb alsó sarkában kapott helyet, míg az egyes robot állapotát rájuk kattintva tehetjük láthatóvá. Harc közben a robotok energiája alatti esik a fegyverek töltését mutatja. Hogy az ellenség merről támad, azt a terep kicsinyített térképén láthatjuk – ha gyorsan reagálni akarunk, ezen a térképen egyetlen (jobb) gombnyomással bárhol átrakathatjuk a nézetet.

A bázist egy színes fénygömb jelképezi – ez egyben a gyárunk is. A robotok rendelkezésnek a képernyőjére a space lenyomása után jutunk: két oldalát láthatjuk a fegyvereket és az alvákat, alul pedig a hatások növelő eszközöket. (Sajnos egyszerre csak egy dolognak a hatásfokát lehet növelni.) Az összeállított robora rákattintva veszi kezdetét a gyártás, de csak annyi példányt tudunk gyártani, amennyit a nyersanyagkészletünk enged. Az anyagi forrásokat elég rendhagyóan kezeli a játék: a pénznek csupán a szünetek között van szerepe (erről majd később), de magán a harcmezőn fix majdnem kétszáz nyersanyagból kell gazdálkodnunk. (A készletünk akkor regenerálódik, ha elvesztünk egy egységet.) Ha már nincs bázisunk, értelemzsenre többé nem tudunk új robotokt se gyártani.

## CSAPATMUNKA

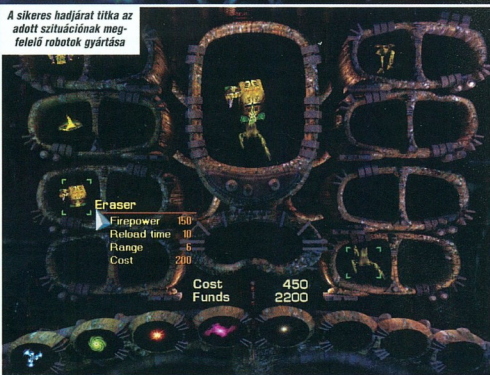
Számomra különösképpen az tetszett, hogy a küldetések előtt nem pusztán egy felkészítésben veszünk részt a következő feladatra, hanem egy kisebb csapattal kell dolgoznunk. Ezáltal sokkal bensőségesebb a játék hangulata, hiszen a különböző személyiségekkel felruházott figurák sokkal szívesebbek és kalandosabbá teszik



Az erőviszonyok ugyan nem túl kiegyenlültek, de ebben a védőké küldetésben az ellenség nem épít új robotokat



Az alkudozás igen sajátos módon zajlik: most "csak" 20%-ot buktam az ígyön



A sikeres hadjárát títka az adott szituációnak megfelelő robotok gyártása

Eraser  
Firepower 150  
Reload time 10  
Range 30  
Cost 200

Cost 450  
Funds 2200

a történetet. Még az opciókhoz (az állás-töltéshez/mentéshez) is egy külön szereplő lett kitalálva – a zöld térfélen például ez ügyben egy önimádo robot a felelős. A játék alatt tehát folytatódik a történet, aminek ráadásul sokszor gyakorlati kihatása is van. Megesik például, hogy a riválisunk azzal vádol meg minket, hogy elloptuk az egyik találmányát. Ebben a konkrét esetben ennek az a hatása, hogy a következő küldetésre elveszik tőlünk az említett fegyvert. Vagy még érdekesebb, amikor különleges helyzeteket tesztelnek, és csupán egy falja robot lehet termelni az egész küldetés alatt – azt, amit elsőként megépítünk.

Nos, tehát a köztes képernyőn öt pofát láthatunk alul. A versenyt felügyelő tiszt(asszonyság), Renee Hopper mindkét cégnél ugyanaz, ám a csapat többi tagja szereplőnként más. A teamet tehát a következőkből állnak: van egy tanácsadó, akitől általános dolgokról értesülhetünk (mint például, hogy mire jök az idegenek energiái); van egy kém, akitől információkat vehetünk az ellenségeről; van egy tudós, akitől új találmányokat vásárolhatunk; és végül van az említett robot. Mint a felsorolásból is kitűnik, két helyen is szerepe van a pénznek: a kémnek sajnos szarabb árai vannak, viszont a találmányokt szeremesre lehet alkudozni. Az alkudozást igen ötletes módon oldották meg: egy félkarú rablaval játszhatunk. A három oszloppl háromszor plusz/mínusz 5, 10, 15 százalék növelhetjük/csökkenthetjük a végösszeget, továbbá vannak a joker-ábrák, amikkel vagy ingyen vihetjük el a találmányt, vagy sehogy. Ha netán nincs elég pénzünk vagy a szerencsétlenségünk a lefelé mutató új jön ki, a prof megharagszik, ami annyit jelent, hogy majd csak a következő küldetés előtt lesz hajlandó újra szömb állni velünk. Egyébként többnyire kénytelenek leszünk alkudozni, mert pénz csak

akkor kapunk, ha valami rekordot döntünk meg valamelyik küldetésnél. (A gép figyelemmel kíséri, hogy milyen hamar végzünk, mennyi egységet gyártottunk, azokat milyen hatásokkal használtuk, és hogy a bázisunk mennyire rosgaldott meg.)

A találmányok elég széles skálán mozognak, három főbb témakör közül választhatunk. Egyrészt vehetünk valamilyen hatások növelőt (például tüzerelő vagy gyorsaságot befolyásoló), másrészt fejlesztőket: a bázisunkat (például gyorsabb lehet a gépek gyártása), harmadrészt pedig valamilyen megépítést kérhetünk. Ez utóbbiak általában a legdrágábbak, de ugyanakkor a leghasznosabbak is; megépítés találmány például az intelligencia, azaz hogy a robotok a leggyengébb ellenfeleket támadják meg.

## ÉRTÉKELES

Mint ahogy azt egy '98-as játéktól el lehet várni, természetesen a Robo Rumble hálózatot keresztül is játszható – szóval ha már unjuk egy játékos küldetések, próbára tehetjük a tudásunkat "valódi" ellenfelekkel is. Összegezz: a játék egyszerűen kezelhető, izgalmas és gyönyörű. Ha pedig ez még nem lenne elég, még azt is "megsúgjuk", hogy a TopWare magyar diztribútorának jóvoltából a hazai boltokban teljesen magyar verzió lesz kapható.

V.Z.

## robo rumble

TopWare/Metropolis  
<http://www.topware.com>

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTÉKZHATÓSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P133, 16MB RAM, EoCD, DirectX- kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Izgalmas robotháború  
átgönn felüli látvánnyal

92%

**M**int hogy egy patinás névről lesz most szó, kezdjük ezt az ismertetőt egy kis visszaemlékezéssel. Az X-COM emblémáiról már nem először találkozhat a tisztelt publikum: eddig egy rakás MicroProse-játékban szerepelt már. A rövidítés jelentése egész pontosan az Extraterrestrial Combat Unit (azaz: Földönkívüli Harci Egység) kifejezést takarja. Az "üreg" számítógépes stratégák első ízben 1994-ben vehették át ennek a katonai szervezetnek az irányítását az UFO: Enemy Unknownban: akkor a közeljövő idegen hódítóival szemben a Földet kellett megvédeni. A játék akkoriban még 100%-ban stratégiai elemeket tartalmazott: az X-COM bázisok telepítése és a haditechnika fejlesztése volt a fő cél, s ehhez az idegenek technológiáját kellett elorozni. Az ellenség kilőtt űrhajóit izometrikus nézetből láthattuk, és katonáinkkal fordulónként kellett megvívunk a még életben maradt lényekkel. Aztán jött a játék második része (X-COM: Terror from the Deep), aminél lé-

harcokból is ki kell vennünk a részünket. Az új X-COM-ban azonban már nyom sincs az izometrikus grafikának, még kevésbé a fordulónkénti játékmenetnek; ehelyett egy igaz, profi űrhajós szimuláció szórakozhatunk. (Bár a "szemelészós stratégiának" ez lehet, hogy nem fog tetszeni.) Ez az X-COM teljeseen más mint a többi, és ezt már a főmenünél is látni. Az egy játékos módon és az állástól-tévesen kívül van több játékos opció is, és van egy ún. harci szimuláció, ahol – néhány oktató küldetés segítségével – mindjárt az akció részeit gyakorolhatjuk...

### AZ ÚJ VILÁG

A történetet valamikor a Második Idegen-háború után játszód-

anyagokban igen gazdagok, a legnagyobb földi cégek egymás után létesítik a bányásztelepeket az úgynevezett Határvidéken. Bár a vállalkozások virágznak, egyre vezetők azonban mégis aggodni kezdenek: mi lesz, ha a távoli naprendszerben ismét összeakad az

végül az UFOpédiát, ahol az összes technikai és egyéb dologról hővebben is olvashatunk. A Control Panel alatt kapott helyet a dátum és az idő. Hogy milyen gyorsan múljón az idő, arra hat lehetőség van felkínálva: egy valódi másodperc alatt a

# X-COM INTERCEPTOR

## A VENDÉG LŐ A VILÁGVÉGÉN

A császárjon tökéletes a találat – sajnos az aljas (illetve most már aj néjküli) császár még időben elmenekült...



nyeges változás már nemigen volt – leszámítva azt, hogy a történet szerint 2041-ben már a tenger alól jött az idegen "átadás". Végül tavaly jelent meg az X-COM: Apocalypse, amiben az idegen hódítók totális támadást indítottak a Föld ellen. Ennek a résznek volt egy lényeges újítása: a küzdelmeket akár valós időben is játszhatjuk. Bár ez utóbbi kétségtelenül elég jelentős lépés volt, az összképet tekintve azonban kicsit kezdett a játék ellaposodni. Nos, most az Interceptorra már nem lehet azt mondani, hogy nem újítottak volna rajta...

Az eddig megjelent három játékot és ezt a mostani részt tulajdonképpen már csak egy dolog köti össze (a háttérzörméneten kívül): a párhuzamos játékmenet, azaz hogy egy részét – mint pénzügyi szakember – a bázisainkat kell fejlesztenünk, másrészt pedig – mint tüzönalbeli katona – a

dik, de még az Apocalypse eseményei előtt. A dátum 2065, mely évben tudományos áttörés születik: egy Marsról származó izomanyag segítségével tény-séhsésségnél is gyorsabb űrutazás válik lehetővé. A világűr távoli pontjait felé szondák indulnak útnak, melyek egyike körülbelül 100 fényévre a Földtől kolonizálható naprendszeret fedez fel. Mivel a felfedezett bolygók ásványi

em-beriség egy idegen fajjal, akik ráadásul ezúttal hazai pályán fognak küzdeni? Hamarosan döntés születik: egy X-COM egységet hoznak létre a Határvidékeken is. Ezzel el is érkezünk a "mai" dátumhoz: 2067-re megépül az első X-COM bázis a térségben. A legjobb pilóták és a legújabb elfogó-vadászgépek kapnak helyet rajta, s az állomás olyan kommunikációs rendszerrel rendelkezik, amivel mindig lehívhatók a legújabb tudományos felfedezések, amelyek a földi tudósok tesznek...

### A KEZELÉS

Mivel a játék kezelése elég bonyolult, itt most csak kedvencitől-nak vázolom fel, hogyan is fest a játékter. A hadműveletek állásának a képernyőjén, azaz a CSD-n láthatjuk a csillagterképet – ezen követhetjük az eseményeket. Emellett találjuk az irányító panelet, ennek segítségével hívhatjuk be az összes többi képernyőt, azaz a bázisaink építésére vonatkozó parancsokat, az űrhajónak felszerelését, az aktuális állást (különböző szempontok szerint vizsgálva), a kutató-



A tüzpárbaj közben kedélyes cserevés is folyik



minimális fokozatnál 5 másodperc játék-idő telik el, a maximális fokozatnál pedig egy nap.

A felső sarkokban látható egy kisebb, a teljes Határvidéket ábrázoló térkép is, ennek segítségével bármelyik pontot egy gombnyomásra behozhatjuk a nagy ablakba. Az eget az ún. Pan Ball gombon nyomva tartva görgethetjük is a térképet, a jobb egérgombbal pedig név szerint (pl: küldetésen lévő vadászgépeket kivéve) kiválasztva keresgélhetünk is rajta. Attól egyébként hirtelen nem kell tartani, hogy lemaradunk valamiről, ugyanis ha valahol ufó észlelnék (piros pont), rögtön átugrik a térkép a kérdéses helyre, s a gép egyenlőre még beavda várakozik a következő parancsra. Illyenkor újabb választási lehetőségeket kapunk: rögtön (tetszőleges létszámú) különfémnt in-

"Szondázunk és vadálunk!" – már amennyiben a szonda talált valamit





díthatunk az ellenség elfogására, vissza-lassíthatjuk az időt és azután gondolkodhatunk a teendőkön, vagy – amennyiben egy létesítményt támadtak meg az idegenek – védekezésre szóllíthatjuk fel a flottánkat. A hajóinkat járőrbe küldeni és szondáinkat kilőni (felderítés céljából) egyébként bármiféle "különleges esemény" nélkül is lehet, ezeknek külön gombja van a CSD-n. Egy-egy küldetés elindítása után azonban még egyáltalán nem biztos, hogy harcra kerül a sor. Amennyiben az utó megfog a szondáink szeme előtt, annyit tehetünk, hogy tovább keresgélünk a legutóbbi észlelt helyen, vagy visszatérhetünk a bázisra. Járőrözní egyikétként csak korlátozott ideig lehet, mivel az üzemanyag – gépenként – csak 24 óráig tart ki. Ha viszont utóterjük az utót, egy másik menü jön be, ismét több választási lehetőséggel – köztük természetesen az ellenség megtámadásával.

## AZ A BIZONYOS JÁTÉKMENTEK

A harc tehát az említett igazíjdonság, hi-

a játék stratégiai részére. Attól függetlenül, hogy ezt a játékot az előző részekről eltérően már nem a francia Gollp Brothers, hanem a MicroProse amerikai fejlesztőgárdája készítette, szerencsére a stratégiai részt sem hanyagolták el. Az egész történet voltaképpen a pénz körül forog: bármit teszünk vagy veszünk, annak megvan a maga költsége – hogy

tettek a szövegek is: csakúgy mint a Wing Commanderben, a harcoló felek itt is folyamatosan videó üzeneteket küldözgetnek egymásnak. Hogy mennyire komoly ez az űrhajós rész, azt már a jelzőzövegkiosztás bonyolultsága is bizonyítja: nagyon könnyen irányítható az űrhajó, például egyetlen gombnyomással, és máris felvetjük az űldözött hajt sebességét. Az is nagyon megerőltető, hogy az idő előrehaladtával és a felfedezések letöltésével egyre komolyabb járgányokkal repülhetünk, és egyre jobb lézerekkel és rakétákkal felszerelkezhetünk. A lézereink később már automatikusan célra áll, a célpont befogásához egyre rövidebb idő lesz szükséges – mindezek előlése csupán idő és persze főként pénz kérdése.

A pénz kapcsán rögtön rá is térhetünk

küldjük a hajóinkat. Persze sok kicsi sokra megy, szóval a kisebb cégek sem szabad elhanyagolni – lehetőleg minél nagyobb területet érdesemes figyelemmel kísérünk. A legfontosabb azonban az, hogy jól végezzük a dolgunkat. Ha elég megbízhatóak vagyunk, egyre több cég merészkedik a Hárvidék távolabbi pontjaira is. Ha viszont egy helyőrséget vagy nyersanyagfeldolgozót az idegenek elpusztítanak, könnyen meglehet, hogy onnan már nem látunk soha többé egy fillért se. (Harcoljunk mindennél, hogy a cégek soha ne lássák válságosnak a helyzetet, és újjáépítsék az esetleg lerombolt létesítményeiket.) A helyőrségeket azért is érdesemes megóvni, mert űlletelni is csak velük tudunk, és az új eszközöket is náluk gyárthatjuk. Legjobb ha előbe megyünk a dolgoknak és támadó magatartást veszünk fel, azaz mi keressük fel az idegenek bázisait. A másik fontos dolog, hogy a technika fejlesztésével nekünk kell egy lépéssel az idegenek előtt járniuk, és nem fordítva. A kutatás ebben a játékban elég ér-

A bázison határozottan jól fog mutatni egy pilótaiskola



de most itt az oldal végén muszáj befejeznie a mondanómát. Egy dologban biztos vagyok: azok a stratégiák, akik némi akciót sem riadnak vissza, biztosan imádni fogják ezt a játékot. Mellesleg az "akció" kifejezés ne riasson el senkit, mert a legkönyvebb fokozaton (öt nehézségi szint) van pedig is olyan nehézek a csaták. Ami pedig a

külcshint illeti, hát az eddigi X-COM-játékok e tekintetben nem nagyon remekeltek, de az Interceptor bizony ott van a top-on. A zenék nagyon hatá-



Az aszteroidavihar űldítő környezetet szolgáltató az űldözőszathoz

szem a szimuláció (a küldetések komplexitását leszámítva) csaknem olyan komoly, mint mondjuk az X-Wing vs. Tie Fighterben. Például hasonlóképpen csoportosíthatjuk az erőforrásokat a pajzok és a fegyverek között, s az ellenfelek is legalább olyan kitanárok és szamfűlések – simán lerázák a rakétáinkat, nekiesik a hajóinkat egy-egy meteor-nak, stb. Számomra külön élményt jelen-

nek a hónap végén. Bár látszólag ez mindössze így annyit jelent, hogy minél több bázisunk van, annál elégedettebb lenni, és azért nem annyira egyszerű. Már csak azért sem, mert a vállalatok, akiket megvé-  
dünk, annál jobban te-  
jelenek a hónap végén. Bár látszólag ez mindössze így annyit jelent, hogy minél több bázisunk van, annál elégedettebb lenni, és azért nem annyira egyszerű. Már csak azért sem, mert a vállalatok, akiket megvé-  
dünk, annál jobban te-

dekes. Bár a játék korábbi részeihez hasonlóan a kutatók most is az általunk likvidált idegen roncsokat vizsgálják, most nem nekünk kell tudósokat toborozniuk, hanem a távoli Föld eredményeit fölözhetjük le. Mindössze le kell szívní az adatokat a bázisunk számítógépébe (az ér szakosodott antennával), és utána már el is kezdhetjük gyártatni a legújabb technikat. A gond csak az, hogy ez az átjázás nem mindig megy simán. Az adatok már eleve nagyon hosszú ideig érkeznek, ráadásul az adást leblokkolhatják az idegenek. Ha pedig az adást blokkolják, az egy újabb küldetést jelent: mindenánni kell a zavaró szándék (és persze a védelmére érkező idegen hajókat is).

## AZ ÉRTÉKELES

Erről a játékról még sokat lehetne írni,

## x-com interceptor

Microprose  
<http://www.microprose.com>

LÁT VANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimál: PC3, 16MB RAM, 4xCD, 2MB videókártya, Win-komp, hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, joystick

Stratégiai játékok és űrszimulációknak egyaránt kitűnő

90%

V.Z.

# MAXI MEGA

**M**egmondom őszintén, elég nagy gondban vagyok ezzel a játékkal. Az első részét jól ismerem, hiszen akkoriban is én írta róla az ismeretetőt. A M.A.X. 2 azonban olyan játék (akárcsak az elődje), amelyet csak akkor ismer meg igazán az ember, ha már heteket játszott már vele – nekem azonban CoVbov apó kedvenc vesszőparipájából (értsd: a cikkreadási határidőből) kifolyólag nem volt ennyi időm. Teljes leírással tehát már csak a program méreteiből adódóan sem próbálkozom, hiszen két oldalba belezúfolni ennyi információt egész egyszerűen lehetetlen.

Aki nem ismerné az első részt, annak annyi információ már elég lehet, hogy a M.A.X. 2 is egy jövőben játszódó stratégiai játék, melyben égen-földön kell állandó háborút folytatnunk a gaz ellenfelünk ellen.

Mivel hasonló kategóriájú játékokkal már telve van a pcpc, első pillantásra a program némi fanyalgást válthat ki az átlagos C&C-fanokból sokkal szebb grafikai és animációs láthatóknak, mint pl. a Total Annihilationban, sokkal látványosabbak voltak a Dark Reign egységei és védelmi, hangulatosabbak voltak a Red Alert hangjai, szebb kidolgozása volt a Starcraft felszíneinek. Akkor mégis mi az, ami megragadja az embert ebben a játékban?

Először is: a M.A.X. 2 nem egy tipikus real-time stratégia, mint az előbb említett konkurrenciái. Lassan úgy fest a helyzet, hogy a hagyományos, körökre osztott stratégiai játékok kíménnek a divatból, talán azért, mert a valós idejű stratégiák jóval gyorsabbak, akciódúsabb játékmenetet biztosítanak nekünk mind magányosan, mind hálózatban játszva.

Ez így igaz, bár nagyon sok esetben azt mondhatnánk, hogy már szinte nem is a gondolkodás és a tervezés teszi ki az idő nagy részét, hanem azok a modulatok, amelyekkel egy új egységet gyártunk, esetleg támadunk, és az az igazán jó játékos, akinél ezek az automatikus rutinmozdulatok már egy átlagember számára szinte követhetetlenek. Talán azért, mert egy ilyen játék kezelése jóval könnyebb, nem igényel hosszú belemélyedést a kézikönyvbe, és nem utolsósorban a látvány is sokkal szebb. Ez is igaz, bár volt már egy-két olyan körökre osztott játék, amely a maga idejében egy csillogó kivitelezést mondhatott magának.

A M.A.X. 2 egyik nagy előnye, hogy mindkét stílus kedvelői számára kínál megoldást: játszhatjuk akár körökre

osztott, akár real-time stratégiaként is. Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya egyaránt. Amennyiben a körökre osztott változatot részesítjük előnyben, úgy számíthatunk arra, hogy mindenre bőven lesz időnk, nem zombesülünk a gép plazok gyors mesterseges intelligenciájával, amely már akkor atomtengeraltatójárákkal és repülőekkel

hanem – a fentebb írottakhoz visszatérve – a gyorsabb kezű játékosok lesznek az igazán nagy spillerek.

Hogy melyiket ajánlom a kettő közül? Mindenképpen a körökre osztott változatot, mert ez a játék jóval nyújtaltabb annál, mint amit egy real-time stratégia albirna.

A játék kerettörténete meglehetősen hasonló a francia Francis Carsac: A sehollakók című nagyszerű sci-fi alkotásához. A M.A.X. sztorija utáni 15. évben járunk. Az emberiség a legifjabb tagja a Concord nevű intergalaktikus

*Mint a mellékelt ábra is mutatja, nemcsak Jézus tud a vízen járni, hanem számos egységünk is*



*Ennél ugyan már láthatunk szebb piszavú-3D-kivitelezést is, de azért ez sem rossz*



**Bátor AWACS felderítőm felleldezte a rút ellenséges hordákat**



támad, amikor mi még a legelső kerti véccenket építjük. Itt kerül előtérbe a stratégiai játékok legnagyobb előnye: agyunkat megoldoztatva törjük a fejünk a megoldáson, és rettenetesen tudunk örülni minden kis jól sikerült húzásunknak is. Itt mindenfélképpen a program mesterseges intelligenciája és az emberi agy csap össze. Azonban óriási hátránya, hogy rettentő időigényes. Mivel a programban nemegyszer előfordul, hogy közel száz egységet irányítunk, egy-egy kör lefutása akár egy jó félórát is igénybe vehet. A gép ugyan sokkal hamarabb végez, de ez így is sok, nem beszélve a multiplayer üzemmódról, ami szinte elviselhetetlenül hosszú ideig tart.

Valószínűleg módosnak sokkal gyorsabban zajlanak az események, azonban így van az embernek egy olyan érzése, hogy itt már nem is a hagyományos stratégiai és taktikai érzék dominál,

szövetségnek, mely több civilizációt tömörít. Azonban nem minden humán érzi jól magát ebben a helyzetben: egy csoportjuk fellázad, s önálló kolóniát hoz létre egy bolygón. A szövetség ezt nem nézi jó szemmel, és a központhoz hű embereket elküldi a planetára, hogy diplomatikusan – de ha szükséges, akár erőszakkal is – vegyék rá a rebelleseket a visszatérésre. A békés megegyezés kudarcba fullad, és megkezdődik a polgárháború. A lázadók azonban kevesen vannak és gyengék, sorsuk hamarosan megpecsétlődik (őket kell a training misszióban legyűrniük). Az öröm nem tart sokáig: a harc Közveton feltűnik a színen egy új faj, a Sheevatok, akikről hamarosan kiderül, hogy egy rendkívül agresszív és erős civilizáció, amely egy lépésre áll attól, hogy seregeit a Föld, s ezáltal a Concord szövetség ellen hadba indítsa. A Sheevatok elleni hosszú harc krónikája a M.A.X. 2.

# X2

## ALT & EXPLORATION

Meglehetősen gyenge érték próbálják feltartóztatni mérész deszantvállalkozásomat – az eredmény nem lehet kétséges



Lássuk, miféle újdonságokkal találkozunk az előző részhez képest! Valódi real-time-ban játszhatunk (nyilván az idők és az eladási statisztikák szavára hallgatva), azonban ha szükségünk van rá, lestoppolhatjuk a játékot és ezekben is kihatathatjuk a parancsainkat. A játék opcionálisan (ki-bekapcsolhatóan) tartalmazza a Line Of Sight technikát. A grafika az előző rész 256 színűje után immár 16 bites színmélységű. Újajta felszíneket találkozzunk az egyik a hegyes (csak a gyalogos egységek tudják megmászni), a

Na kérem: ez már egy igen combosan kitépített bázis



másik az egyenetlen, érdes felszín (rough), itt minden egység jóval lassabban mozog. A felszín immár háromdimenziós, és parallax szobolozást alkalmaztak a megjelenítéskor, és mozgás közben akár végtelen számú waypointot is megadhatunk az egységeinknek, vagy akár kihatathatunk automatikus mozgás és tüzelés parancsokat is. A hadjáratok

A "sheevatis" Sheevatokat irányítva természetesen más a kezelőpanel és az egységek is



száma 1-ről 4-re változott, ez jelen esetben 36 küldetést jelent, ehhez csatlakoznak még az önálló missziók, melyekkel így már igencsak tjesztőre, egész pontosan 160-ra (!) nő a számuk. Kövte hiszem, hogy ez valakinek nem lenne elég, mindenesetre a szerzők azért még ráadásul beépítették egy küldetészerkesztőt is...

Ugyanezek a méretek jellemzőek az egységekre és épületekre, mert számuk átlépte a 100-as határt. A multiplayer üzemmód érdekessége, hogy most már játszhatunk capture

the flaget is.

Ezek természetesen csak a legfontosabb újdonságok, ezeken kívül még jó pár újdonság vár ránk. Egy pár tippet adnék még a játékmenet megkönnyítésére. Amennyiben nem a Sheevat oldalal vagyunk, hanem a Concord szövetséget választjuk, 8 faj irányítását vehetjük kézbe, tetszés szerint. Mind-egyiknek megvan a maga erőssége, például az egyik rendelkezik a leggyorsabb egységgel, a másik tengeri harcban jeleskedik, a harmadik faj tagjai kiváló kémek és így tovább. Talán nem kell eszetelmem, hogy sokat számít, ha a megfelelőit választjuk. Rendkívül fontos (az első részhez hasonlóan) a radarral felszerelt járművek és épületek használata.

Általában a fegyverrel felszerelt egységeink messzebbre tudnak lőni, mint a saját radarjuk hatótávolsága. Mivel a harc levegőben, földön és vízen egyaránt zajlik, így egyik fegyvernem sem elhanyagolandó – semmit sem ér egy erős földi sereg, ha a levegőből egy bombázó leszedi őket. Már a missziók legelső fázisában küldjük el

felderítőinket nyersanyag felkutatására, mert ennek döntő szerepe lesz a továbbiakban. A legfontosabb természetesen a bányászállomásaink védelme, mert ha ezeket elveszítjük, akkor akár el is keshetjük magunknak feladni az utolsó kenetet. Folyamatosan fejlesztjük az egységeket magasabb szintre! Az egységek tulajdonságai erősen javulnak, de fenntartási költségük ugyanannyi marad. A gyalogosok ugyan gyengéek, de mindenképpen tartunk egy párat, mert csak ők képesek kiszűrni az ellenséges kémeket, melyek különben láthatatlanságba burkolóznak. A tengeri egységek rendkívül erősek, ami nagy előnyt jelent. Az ellentel technológiáját is el lehet lopni: amennyiben megszerzzük a Constructort, építhetjük az ő egységeit is. Mit is mondhatnék végző bnyant? Ugyan nem a leglátványosabb, de mindenképpen az egyik legjobb stratégia az egyik legjobb időszakban. Egy nagy hátránya azonban, hogy nagyon időigényes – ha esetleg nagyon sok szabadidő áll rendelkezésedre, mindenképpen ajánlom. Arról meg már ne is beszéljünk, hogy a sztori végén kiderül, a Sheevatek nem adták fel a harcot – nyilván így születtek a M.A.X. 3...



Rettenetes légi armádám csapásra készen áll

m.a.x. 2

Interplay

<http://www.interplay.com>

JÁTVÁNYOSSÁG  
LÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE BONA

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

Nincs forradalman nagy újdonság, de a maga nemében kiváló

89%

Furcsa. Ennél találhatóbb jelzőt keresve sem találhatnák a Buka Entertainment legújabb játékára, a Vangersre. A furcsaságok már rögtön a fejlesztők nemzetiségénél kezdődnek, Bukáék ugyanis a Kies Oroszhoz születtek, ahonnan pedig elegendő nem sok játékprogram érkezett. Na jó, a Tetríst most ne emlegessük, elvégre annak alkotója is bő húsz évet várt jogos tiszteletdíjaira... Szóval az alkotók oroszok, de magát a játékot elnevezte akár a Marsról is íhettek volna – ez legalább megmagyarázna a kissé sajátos képi világot és történetét. Már a 400 MB-os

autóverseny és egy Elite-szerű kereskedős játék sajátos keveréke, melyet az alkotók igyekeztek a lehető legegyszerűsített környezetbe helyezni. Hogy hová? Na, erre egészen mostanáig nem sikerült teljes egészében rájönnöm. S ez azért elmond egyet s mászt a programról...

### A HÁTÉRTŐRTÉNET... ILLETVE VALAMI OLYASMI

Ennek kislabirázása igenesek embert próbáló mulatság volt. A játék kezdete-

Istenuccsa... a történetnél nem az alkalom beszélt belőlem. Arra mondjuk nem mernék megesküdni, hogy ez a játék kitalálásra is áll, de ez megint más téma. Tény, hogy a Vangers egyike a legidősebb, legképtelenebb és legeredetibb játékoknak – legalább is a sztoriját tekintve. Példának okáért a legelső elgázításon, mikor egy Leepky nevezett nagy zúld izéből próbáltam használni az információkat kiszűrni, az a következő beszédet intézte hozzám: "...és mesélni fogok a csomókról, a Lánorról, a földalati Lárvákról, a Glaxon élő ostoba Beebóorokról, s elmondom kifetéke a

tó a Vangers. Ez főképp a kereskedéssel, fejjavással és egyéb küldetésekkel megspékelt játékmenetnek köszönhető, melyet még az áttekinthetetlen viszonyok sem képesek tönkretenni. Két tucatnyi különböző jármű (azaz Mecho – csak az egyszerűség kedvéért) és több mint 30 érdekes kütyü közeli változatokkal, s ezek némelyike csak igen hosszas gyűjtögetés után ka-parihatható meg. Variációs lehetőségeknek tehát nincs hiánya, az apró, ám jól felszerelt kocsikkal épp úgy jár el lehet boldogulni, mint a típrókások behemottokkal. A vadonbéli kalandoz-



## ELITE NÉGYKERÉKEN

Ezt a csinya nagy virrds zatárt alighanem hátsó szándékok vezérlték – nem baj, mindjárt kap néhány jól irányzott sorozatot



kor ugyan hosszú oldalakon (akarom mondani képernyőkön) át olvashattam a Vangers sajátos történelméről, ám ez nem igazán világította meg elmémet. Valami olyasmiről van szó, hogy a békésen éldegelő emberiséget hir-

telen egy hangos "búúú" kiáltással megtámadta a szellemi világ, s a metafizikai forradalom hatására dimenziók egész sora táruult fel előttünk. Meg idegen lények is bejtektek valahoi a képhe. Aztán néhányan elkezdtek ezekben az idegen dimenziókba utazgatni – na őket nevezi a köznyelv Vangerseknek. A Vangersnek rendkívül spirituális lények, még ha arról a nehézsépgyűgyűkkel felpakolt járgányaik nem is árulkoznak oly egyértelműen. A Vangersen kívül egyébként több más ember-klán is létezik, de ez jelen esetben tökmindegy. Hogy mi a végcél? Túljutni az Elvezett Világok Láncolatán, fényt deríteni a Vangersnek elfeledett titkaira, s végül rálelni egy Otthon nevezetű, igen titkos helyre. Azaz kereskedni, idegen lényekre leüldözni és különféle küldetéseket teljesíteni a Subculture.

kusowockok és mi a raffa...". És ez így megy az egész játék alatt: időtlen tulajdonnevek értelmetlen kapcsolatainak hosszas felsorolása gyilkolja a játékosok idegeit, mely bonyolultságában vetekszik egy brazil tévé-sorozat családai viszonyairival. Helyenként szórakoztat, ám az esetek többségében inkább idegesto a dolg...

Nocsak, ez a vidám Vangers-találkozó igen véres fordulatot vett



sok szintén igen változatosak lesznek, a különféle szerkenyűkkel utazhatunk víz alatt s víz felett, ugorhatunk, repülhetünk és természetesen irthatjuk az ellent. Mi több, a kellő jármű birtokában akár a föld alá is beashtjuk magunkat, ami azért nem mindennapos dolog...

### KICSI KOCSI ÁMOKFUT

Félreértés ne essen: a már emlegetett problémák ellenére is igen szórakozta-

Egy kép az intróból. Ne kérlezzétek, hogy miért is menttem ki ...



gunkat, ami azért nem mindennapos dolog... A táj változatosságára szintén nem lehet egy rossz szavunk se: a lávafolyóktól a mozdó hegyeken át egészen a liftfékig mindenféle és -fajta terepakadályal összefuthatunk a játékkal. S akkor nem szóltam a szép számban előforduló konkurens Vangersokról, akik legfőbb célja szerepny személyünk kiirtása lesz.

Aha, semmi baj, Hirtelen azt hittem, hogy egy önkényuralmi jelkép



Ami a küldetéseket illeti, ezek szintén igen változatos képet mutatnak. Világoként több tucatnyi küldetés várja a játékosokat – ezek egy része kötelező házfeladat, míg mások "csak" jól jövedelmező, mellékes kiruccanások. Tapasztalataim szerint érdemes minél több opcionális feladatot elvégezni, mivel ezek nélkül elég problémás lesz a komolyabb fejlesztésekhez szükséges pénzmagot összekaparni. Egyébként a játék felettebb idő és idejigényes, mivel egy-egy világ felderítése

nak, bár ezek a kirándulások az igen sűrűn felbukkanó ellenfelek miatt nem valók unalmassá. Illetve nem valók ANNYIRA unalmassá. Jómagam másfél óránál többet képtelen voltam egyhuzamban a Vangers-szel nyomolni, a rengeteg autókázás az enyhén szürrealista teretpárház között valahogy igen hamar megfeleltette a gyomromat.

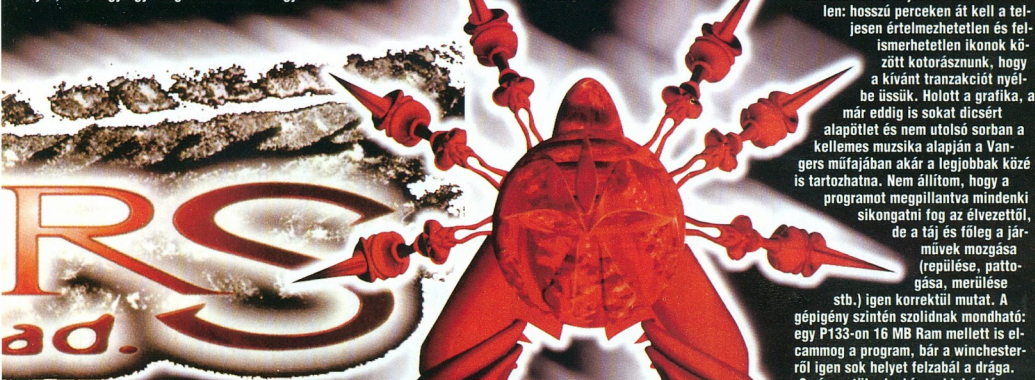
nem az igazi. Engem kifejezetten idegesített, hogy a szövevényes helyszíneken az autópaj alapján lehet a legbiztonságosabban navigálni.

A multiplayer-játékokra viszont nem lehet egy rossz szavam se. Egyszerre nyolc játékos irthatja egymást a Vangers sajátos világain, mégpedig három teljesen különböző formában. A Van- War el-

fontos szemponttól: az élvezhetőségről. A cselekmény helyenként követhetetlen, némely párbeszéd megértéséhez komolyan elkelne egy Vangers-Angol szótár. Efféle kiadvány híján marad a találgatósági, gyözegetlés és bosszankodás. S még ha mindezeket túl is teszi magát a jobb sorsra érdemes játékos, a túlságosan egyedi hangulat és a körülményes irányítás még mindig lefontja az összképet. Még az egyes kereskedő-állomásokon való beszélgetés és vásárlás is teljesen áttekinthetetlen: hosszú perceket áll kell a teljesen érthetetlen ikonok közt ismételgetni, hogy a kívánt tranzakciót nyelbe üssük. Holott a grafika, a már eddig is sokat dicsért alapötlet és nem utolsósorban a kellemes muzsika alapján a Vangers műfajában akár a legjobbak közé is tartozhatna. Nem állítom, hogy a programot megpillantva mindenki sikongatni fog az élvezetből, de a táj és főleg a járművek mozgása (repülése, pattogása, merülése

stb.) igen korrektil mutat. A gépjány szintén szolidnak mondható: egy P133-on 16 MB Ram mellett is elcammog a program, bár a winchester-ről igen sok helyet felzabál a drága. S végeztől a legkínosabb kérdés: vajhí kinek is ajánlanám jó szívet a Vangers-t? Hááát, a gyors és könnyed kikapcsolódásra vágyóknak semmi-felképp. A program ugyanis jóval mélyebb és időigényesebb, mint azt első pillantásra gondolnánk. Az egyes világok valóban hatalmasak, s maga a játék a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető könnyűnek. Könnyen emészthetőnek pedig végképp nem. Ha valaki nem riasztottak el az eddig leírtak, az nyugodt szívvel szerezzé be – igen hosszútávú szórakozásra számíthat. Ja, és aki kissé áttekinthető formában is szeretne a program háttértörténetéről olvasni, vagy csak néhány tanácsra vágyik, az feltétlenül nézzön föl az I-Magic site-ra. Ilysmi honlapot illene minden játékhöz készíteni...

T.J.



Igy fest egy bázis belülről. Az egyes ikonok kistáblásítása teler egy áttáló logikai játékkal

nyagának hosszadalmas feladat. Összesen tíz különböző világ vár a kelteképp elszánt játékosokra, s tapasztalataim szerint nemcsak a vadon grafikája, hanem a küldetések jellege és a Kancellárok viselkedése is igen változatos képet mutat. Az egyes küldetések persze rengeteg maszkalással jár-

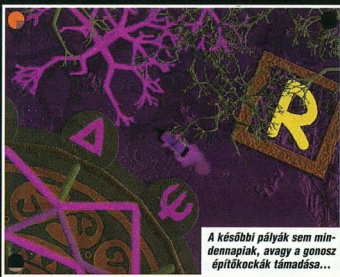
Az irányítás szintén nem sikeredett a lehető legkételetesebbre, a kb. 30 különböző funkcióbilletenyt szerintem határozottan kezelhetlenné teszi a játékot. Eleinte naív módon egy négygombos joyppaddal próbáltam boldogulni, ám nemet közben rá kellett döbönnem, hogy így módon egész egyszerűen

képtelenség irányítani a játékok. Maradt tehát a bősiz billentyűkepresgélés és csépelés, amit azért igen sokáig kellett szoknom. Ezt a dolgot a Subculture-n lényegesen jobban oldották meg, holott ez egy vérbeli (pontosabban vízbeli) 3D-s környezetben játszódott. Helyenként maga a terep is elég zavaró, a térbeli különbségek illetve útakadályok érzékeltetése valahogy

nevezés a klasszikus "mindenki mindenki ellen" szabályok szerint zajlik, óé! a többi Vangers felkutatása és egygyilkolása. A Mechosoma már jóval fántáladásúsb téma, nevezetesen a kereskedés körül forog. Na, itt már nem árt egy csekély stratégiai érzék sem... Természetesen a Klasszikus felülnézeti-autóversenyek szerelmeseinek sem kell aggodniuk, az igen hangzatos Passemblöss névre elkeresztelt opcióval alighanem teljesen meg lesznek elégedve.

### NEHÉZ ESET

Mi több: nagyon nehéz eset. A játék alapötlete ugyanis remek, ebből a kalandelemekel megspékelt autóverseny-szindiből/kereskedősindiből egy fantasztikus játékot is ki lehetett volna hozni. Sainos nem így történt. A Vangers alkotói úgy alanyirya eredeti anyaggal kívánták előrukkolni, hogy teljességgel megfeledeztek egy Igen



A későbbi pályák sem mindnapnak, nagy a gonosz építőkockák támadása...

**vangers**

I-Magic/Buka Entertainment  
<http://www.imagicgames.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
 Ajánlott: P200, 32MB RAM

ESD-tárcseregényben Vangereket, Benhurortaként és egyéb dobtárcsákat – a még így le legész szórakoztatás...

**76%**

# IPIAPACS, JÖN EGY KIS BUNYÓ!

# TEAM APACHE

Nehéz dolga van manapság az emberfiának, ha azt forgatja a fejében, hogy neki mindenképpen egy szimulátort kell írnia. Kicsit nagy a konkurencia, mert manapság aztán már végképp teli van a padlás mindenféle szimulátorral, és a valaha volt összes repülő objektumot már oda-vissza feldolgozták legalább százszor. Még nagyobb a probléma, ha a szimulátorokon belül az ember pont a katonai helikoptereket szemelte ki magának. Ebben ugyan nincs akkora túltengés, mint a repülőgépek között, viszont jóval kevesebb a feldolgozásra váró téma (vagyis géptípus) is. Nem csoda tehát, ha a helikopter szimulátorok közül majd mindegyikben ugyanaz a típus mosolyog a leendő számítógépes légi-huszároknak: az AH-64 Apache. Természetesen ezek a légi agyúnaszádok a főhősei a Simis új játéknak, a Team Apache-nak is. A játékkal való ismerkedés rögtön egy meglehetősen kedélyromboló momentummal kezdődik: a TelepítőVárászló nevű rettenet mosolygva közli, hogy remélhetőleg a

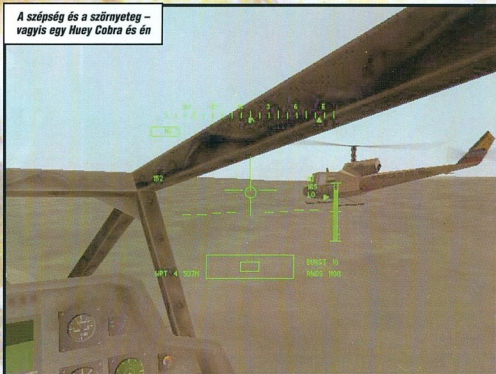
NASA háttértároló kapacitására hasonló winchester felett diszponálunk – merthogy ő most vagy 300 megát fog nekünk itt felinstallálni. Alkudni nem lehet vele, tehát húzzunk magunkhoz egy vödör pattogatott kukoricát. Aztán rögtön még egyet, mert jön az elmaradhatatlan intro videó. (Lesz belőlük még jópár.) Ezek igen "tűrhetően" sikerültek: az intro első pár másodpercben azt hittem, hogy filmet látok csak amikor a légsúlyú Hummel dzsipke belibegtek a képhe, akkor derült ki, hogy ez bizony számítógépes animáció. Hm, dögös – de a 300 megát azért még nem bocsátom meg ennyitől.

## AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A helikopter szimulátorokban van egy igen nagy probléma: jelesül az, hogy helikoptert kell vezetnünk benne. Márpedig ezek igen bolondos jószágok. Részemről nem is igen értem, hogy hogyan képesek repülni (jó, tudom, mindenféle fizikai hókuszpó-

kusszal meg lehet magyarázni – na de akkor is: miért nem esik le?) Amíg felemelkedik, addig még talán rendben is van, de amikor valamelyik irányba el kell indulni vele, akkor már problémás a dolog. Külön szörakoztató, hogy katonai helikopterről lévén szó, midőn megpróbálunk valamerre elindulni a masinával, rossz bácsik fognak lövöldözni

A szépség és a szürnyeteg – vagyis egy Huey Cobra és én



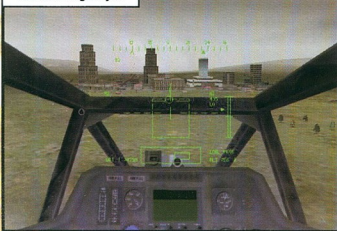
ránk mindenféle vasdarabbal, a földről és a levegőből egyaránt. Így tehát aki még nem rendelkezik legalább öt éves pilótajogosítvánnyal, az jobban teszi, ha a Training ponttal kezd a játékot, ahol egy szakavatott oktató instrukciók alapján elsajátíthatjuk a leg/leszállás és a navigáció rejtelmeit, valamint gyakorolhatjuk a fegyverek használatát. Az AH-64 Apache helikopter négy különböző fegyverrel van felszerelve: egy 30 mm-es gépágyúval a páncélozatlan vagy csak gyengén páncélozott célok leküzdésére; lézer irányítású Hellfire rakétákkal páncélozott földi célpontok ellen; valamint a nem-irányított Hydra és az infravörös Stinger rakétákkal a légi célpontok ledurrogatásához. Az utolsó tréningküldetés gyakorlatilag vizsgának is tekinthető. Ebben egyrészt kötelék-

repülést gyakorolhatunk, majd éleslövészetben vehetünk részt. Mint a nevéből is kiderül, a játékban nem igazán magányos farkasként (vagyis egyénileg) ténykedünk, hanem két, négy vagy hat gépből álló köteléket vezet-hetünk harcra. A többi géppel a bevetés alatt állandó rádiókapcsolatot tartunk, és egy-egy billentyű megnyomásával különböző parancsokat adhatunk ki nekik.

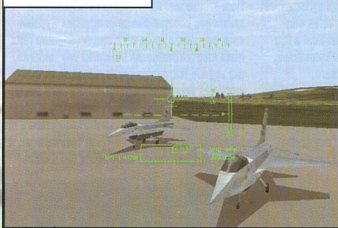
## TÁMADÁSI

Nna, most már képzett harci pilóták lettünk, épp ideje, hogy valami zsák-mány után nézzünk! Bevetéseinknek két fő színhelye lesz: egyrészt a napfényes Kolumbia, ahol a koinabinárok pénzén új virágorát él a marxizmus, és kínai és koreai fegyverekkel fel-

Sajátos méretű város valahol Lettország mélyén



Azért nem csak helikopterek vannak a játékban...



A függőleges emelkedés már egész jól megy – most akkor megpróbálhatunk elindulni valamerre

szereelt főleguláris csapatok urálják az ország területének több mint felét; valamint Lettország, amelyet a gonosz oroszok – miután háborúba sodródtak az egykori szovjet tagküzáraságok szinte mindegyikével – megint megpróbálnak bekebelezni. (A lelkiismeretes szerzők mindkét hadszíntérhez részletesen kifundáltak a politikai helyzetet, bár azt azért tegyük hozzá, hogy egy ilyen jövőkép maximum akkor juthat egyi normális ember eszébe, ha egymás után 4-5 Zsirinovszkij-beszédet is meghallgat...) Kolumbiában csak kevésbé veszélyes ellenfelekre akadunk (gyalogosokra, géppuskás dűzsepre, illetve vállról indítható föld-levegő rakétákra), míg Lettország jóval veszélyesebb környék: az említettnek kívül mozgó SAM-állások, légvédelmi tüzérség és nem utolsósorban harc helikopterek fenik ránk fogukat.

Türelmetlenebb játékosok számára szolgál a szimulátorokból már régi kedves ismerősként visszaköszönő Instant Action opció. Ebben a szerzők rendszerint egy lövöldözés játéká szakták lefokozni szimulátorukat, ugyanis "durrr bele!"-alapon egy célpontokban meglehetősen bővelkedő szituációba pottyantják a nagy mellénnyel érkező játékost, akinek nem kell olyan földhöz ragadt dolgokkal szórakoznia, mint mondjuk navigálás a célpont közelébe – már helyben van belőlük egy rakás, szóval kedvére kiélteti agresszív hajlamait minden játékos – míg csak hősi halott nem lesz belőle is. Nincs ez másképp a Team Apache instant akciójában sem, sőt, itt mintha a szerzők egy kicsit túl is lőttek volna a célra: a tréningküldetés viszonylag nyugodt perceit után igen megrázóan hat, hogy tulajdonképpen még be se indítottuk a motorokat, de rosszkaróink már három különböző helyről tűzelnek rá az összes csőből.

Érdekes alakulnak a dolgok a szimpla küldetéseknél, ahol ugyebár az ember azt várná, hogy – a szerzők adakozó kedvének függvényében – talál 20-30-50, a körülményeket és a célt illetően fix missziót, amelyeket betöltögetve kellemesen elfűtheti a vónasszonyok nyarát. A Team Apache szerzői azonban teljes mértékben szakítottak ezzel az ódon módszerrel, ugyanis nem fix küldetéseket kapunk, hanem szabadon konfigurálhatjuk, hogy momentán épp milyen bevetéshez támadt kedvünk. A hadszíntér kiválasztása után megadhatjuk a küldetés típusát (alacsony-támadás földi célok ellen vagy légitámadás, csapatszállítás vagy mentőhelikopterek biztosítása, az ellen-séges légvédelem megbénítása, sat-többi); megadhatjuk az időjárási tényezőket (tisza időtől egészen a köd, viharig, vagy éppen havazásig) és a bevetés időpontját (vagyis a napszakot); továbbá meghatározhatjuk, hogy mekkora alakulatot kívánunk a harcra vezetni. Igen sajátos, ámde igen cs kellemes módszer, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy a játékos mel-

A hab a tortán természetesen a Campaign, vagyis a hadjárat. Itt a hadszíntér megadhatjuk, hogy melyik alakulatnál akarunk szolgálni, és ha nem csak a küldetésekre akarunk koncentrálni, hanem teljesen bele akarjuk élni magunkat egy Apache-századparancsnok mindennapjába, akkor kérhetjük, hogy a legénységgel és a helikopterekkel is mi akarunk bíbelődni. Ilyenkor ki kell választanunk a század személyzetét (nyolc pilótát és nyolc CGP-t, vagyis másodpilótá/géppuskást – lévén az Apache két-személyes helikopter), és például nekünk kell gondoskodni sebesülte vagy hősi halál után a felváltásukról. Ha a műszakiakat is mi alakítjuk, akkor személyesen kell a gépek felfegyverzését és karbantartását irányítani. A felváltás illetve a sérült gépek javítása egyaránt némi időt vesz igénybe – ilyenkor természetesen az adott helikopter illetve a gép személyzete nem mehet bevetésre. Az Operations szobában a Mission Planner az egyedi küldetésben megismert elgázítás a soron következő küldetésről, a Duty Rosterben pedig az izemképes gépeket rendelhetjük – párosával – bevetésre. Jópofa dolog, hogy időről-időre újságokat is kapunk otthonról, és ebből folyamatosan tájékozódhatunk róla, hogy hogyan is áll a hadjárat – vagy legalábbis bizonyos felíneket meginkat a hazánk.

megsemmisítése, illetve a saját megvédése a cél.

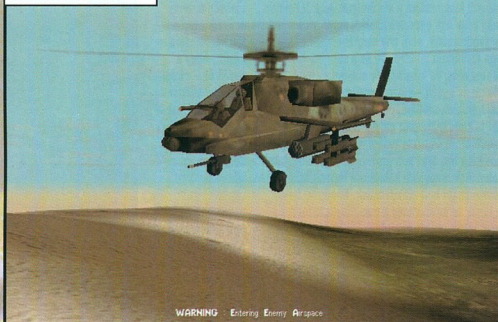
## NAGYKABÁT (OVERALL)

Egy-egy I. vagy II. világháborús témát feldolgozó alkotást kivéve nem hoznak manapság különösen nagy a szimulátorok – a Team Apache-csal azonban elég kellemesen elszórakoztam. Egyrészt a meglepetései, másrészt a hangulata miatt. A meglepetések alatt elsősorban a szabadon konfigurálható küldetéseket értem, amelyekben szinte kedvünk szerinti környezetet teremthetünk magunknak; ráadásul nemcsak a küldetések, hanem a játék is szabadon konfigurálható. A szimulátorok alkotói általában ott vetik el a sulyot, hogy vagy "túlsgagosan élethű (egyben tkp. játszhatatlanra) csinálják a játékok (ld. Longbow 2), vagy a szimulátorok lefokozzák egy lövöldözés játéká (ld. mondjuk Comanche 3). Ezt itt frapppánus úgy oldották meg, hogy a játékos az Opti-



A videók igen csacsinos sikerreltek

Igen észrevettém, hogy az ellenséges légtérben vagyok, ugyanis lőnek rám



WARNING Entering Enemy Airspace

léltek egy külön küldetészerkesztőt is, amivel bőséges szabadidővel rendelkeztek kényükre-kedvükre fabrikálhatnak maguknak különféle küldetéseket, amelyeket a küldetések Load Mission pontjával bármikor betölthetünk a játékba. A küldetés elindítása után megkapjuk a szöveges elgázítást, a térképen megnevezhetjük a téségsben lévő célpontok illetve az ellenséges csapatok feltételezett helyét és a bevetés alatt követendő útvonalt – aztán máris behuppanunk az Apache fülkéjébe és indulhat is a vadászat!

Természetesen a Team Apache-ból nem maradtott ki a helyi hálózatlan vagy Interneten keresztül játszható multiplayer opció sem. Maximum hat játékos játszhat kooperatív küldetéseket, amelyben egy alakulatban repülnek a játékosok; továbbá nyolcan nyomonkhat egymás ellen a death-match-parlikban. Ezen belül több fajta is van: a hagyományos stílusban természetesen mindenki mindenki ellen játszik, de játszhatnak akár több csapatra oszolva, vagy pedig a Capture the Flagre emlékeztető stílusban, amelyben az ellenfél bázisának a

ons-menüben úgy állítja be a realizmust, a repülési modellt a környezet hatásokat és a többi, ahogy éppen neki tetszik. A játék ugyan csak 640\*480-ban (illetve 512\*384-ben) megy, de egész jól fejt még 3D-kártya nélkül is (azzal együtt még még jobban!), bár azt tegyük hozzá, hogy ennél talán kicsit változatosabb terepet is szílhettek volna. A hangok és az átvezető videók viszont szinte tökéletesek, egyszerű hangulatot teremtenek. Szóval az egész úgy jó, ahogy van, nyugodtan ajánlhatom mindenki becses figyelmébe.

team apache

Mindscape/Simis  
<http://www.team-apache.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videokártya  
Ajánlat: P166, 32MB RAM, 3D-kártya, joy

Dögös

87%

**P**ár évvel ezelőtt, ha egy PC-s játék dobosan a Sierra emblémáját pillantottuk meg, már biztosan tudhattuk, milyen játékra számíthatunk, lévén a Sierra szinte csakis grafikus kalandjátékokkal foglalkozott. Ez az egyik arculat (amit mondjuk a hozzá hasonló kaland-őrültek csoportját sem bántak) egészen a CD-ROM technika elterjedéséig jellemezte a cé-

## RENDRŐRSÉGI KÖZLEMÉNY

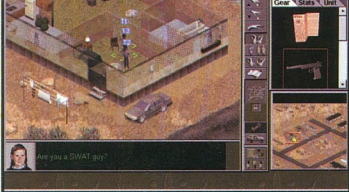
A legújabb Police Quest műfaja: real time stratégiai játék, azon belül is a Command&Conquer féle point&click típus. (De nem C&C-ként!) Nagyon jó választás, hiszen a csapatunkat – amiről eredetileg is szól a SWAT – ebben a stílusban lehet igazán éreztetni. Igazi nagy taktikusnak kell lennünk, mivel valamennyi górcsú és teendő, ami csak egy SWAT teammel kapcsolatban felmerülhet, a mi nyakunkba fog zúdulni. A csapat(ok) észszeállításától és kiképzésétől kezdve a pénzügyi gondjaink mindennel nekünk kell foglalkoznunk, és akkor a tulajdonképpeni feladatokról még nem is szölgünk. Szerződésünk kell az embereket, mely során akár több tetem is összeállíthatunk, utána tetszés szerint fellejgyvezhetjük őket, végül pedig természetesen győzelmet kell aratni velük. Persze az sem mindegy, milyen fényes az a győzelem, hiszen ha menet közben ártatlanok esnek áldozatul, a szervezet nem része-sül anyagi támogatásban. A gép pedig mindent számon tart: mennyien sebesültek meg, hány csapattárs esett el, mennyi tiszti sikerült kiszabadítani, stb. Az is fontos lehet, hogy

pókat is jó pontnak veszi. A terroristák irányításának megvan az az előnye, hogy nem kell nagyon odafigyelni arra, mikor és kire nyitunk tüzet – bár ez mégsem jelenti azt, hogy velük könnyebb, mert a gép rengeteg rendőrt küld a nyakra. Alighogy megkezdődnek a küldetések, mindig feltűnik a láthatáron egy zsarú. De talán kezdjük az elején. A játékunk szövegben vagy multiplayer módban foghatunk neki, ám mivel a több játékos módot sajnos még nem volt alkalmam kipróbálni, most csak az "egy személyes" küldetésekről fogok szólni. Ezekből több

fickó állhat be, de a rohamcsapaton belül is vannak olyan pozíciók, aminek képesítés (Certification) szükséges. Az általános küldetésekhez szükséges kommandóon belül mondjuk ilyenből csak egy van: a team vezetője. A csapatba rajta kívül még a következők kellene: egy feldeítő, aki egy kis tükrös szerkezettel lopezik az ajtók mellé; és azzal nézi meg, bent majd mire számíthatunk; kell egy hátvéd, aki élelmetleg a feldeítő fedezésére látvány; továbbá két egyszerű rohamosztás, akik a zárt ajtókat takarítják el. A terroristák háromtagú csoportjain belül nincs



Terroristának sem vagyunk utolsó: egy szög vértűrdő után meglopótam a zsáknánytól fegyvereket!



get – azóta viszont az FM Videókat alkalmazó játékokat nyomatják nagyon. Jól megfigyelhető ez a tendencia a Police Quest-sorozatban is, hiszen a népszerű zsaru-csapat első négy része meg egy-egy pompás kaland volt, míg az ötödik epizód már inkább egy rendő-enciklopédiához hasonlított. A SWAT-ban igazi színészek beszéltek hozzánk a képernyőről, s a küldetések során a valóságban modellezett fegyvereket, digitalizált háttereken, digitalizált handiták ellen kellett bevethünk. A játékkal csupán egy baj volt (legalábbis szerintem): túl sok volt az ismeretterjesztő szöveg és az elmagaszt, és kevés a játék. Mindezt megoldhattunk a Los Angeles-i rendőrség speciális csoportjáról, de maga az akció kissé unatkos volt. Még az a szerencse, hogy a Sierra manapság is nyitott az új ötletekre, s ezért az SWAT 2 már cseppet sem hasonlít az elődjére.

milyen gyorsan végzünk, ugyanis ha sokat bénakodunk, a súlyos sebesültek könnyen elvérezhetnek.

Bár a grafika tömetikus és ezért nem túl való-sághú, a küldetésekben mégis így érezzük, mint ha igazi helyszíneken járnánk, annyira jól meg vannak komponálva a vészhelyzetek. A legelején még csak egy egyszerű családi perpatvarba kell beavatkoznunk, ahol egy megtébbolyodott család-apa lövöldözik mindenkire és a saját kistitját tartja zsáknak, de később már mászmosz bankrab-lókkal és egyéb – egyre veszélyesebb – bűnözőkkel kerülünk szembe. De a java még hátra van: azt is kipróbálhatjuk, milyen a másik oldalon harcolni. Az öt Szem fedőnévű terrorista csoport névét tiszteket kell szednünk, fegyvereket kell rabolnunk, vagy épp kábítószer természetére utaló nyomokat kell eltüntetnünk. Ráadásul Baspó, a főnök természetesen a másvilágra küldött ko-

CSAPAT ÖSSZE-ÁLLÍTÁS

## CSAPAT ÖSSZE-ÁLLÍTÁS

A legfőbb kü-lönbség a rend-őrök és a terroris-ták harmadora között, hogy a rend-őrök – az em-bertől élet védelme érdekében – sokkal óvatosabban, szervezettebben dolgoznak, őket irányítva tehát minden lépést alaposan meg kell gondolnunk. A terroristák fő-nöke csakis a küldetés célját tartja fontosnak, ezért még egy-két fős veszteség bő-ven belefér a "szórásba". Vi-szont veszítsünk el akár csak egy rendőrt is egy SWAT csapatból, és – legyünk akármilyen sikere-s is – nem ússzuk meg fejmosás nélkül, ami persze egyben anyagi veszteséget is jelent. A zsaruknál tehát fő a csapatunkra, ami természet-sen munkamegőztással jár. A szakosodás már rögtön a kommandó összeállításánál (Assign) kezdődik. Két féle csapatot tudunk létrehozni (il-letve már ennyi is van előre megalkotva): "sima" rohamcsapatot (Create Element), avagy mester-lövész csapatot (Create Sniper Element). Ez utó-bi két tagból áll: a lövészből, és az őt segítő megfolyóbból. Mesterlövészek csak kiképzett

KÜLÖNLE

PO

SWAT



Hernandez a tükrőben nem lát semmit, sával nyugodtan behatolhat a kommandó

The wife appears clear

ilyen szakosodás, náluk tehát csakis a jelentke-ző képességet kell vizsgálnunk. (De talán ez sem mellekes, hogy mennyit kérnek egy akció-er...) A jelentkezők képességeit gyakorlatotza-tással még tovább lehet növelni, de természet-sen az is pénzbe kerül. (Ráadásul időbe is, ami alatt nem vihetjük őket semmilyen küldetésbe.) A zsarukat vizsgáztatni is lehet, ám a különböző bizonyítványok megszerzéséhez már megfellelő gyakorlattal is rendelkezni kell az adott tárgyból, tehát ez már nemcsak pénzkérdés. Mindezekből következik, hogy a jól kiképzett embereinket ne küldjük felelőtlenül a halálba, mert feltámaszta-



ni senkít nem lehet – de ha csak megbeszélünk is, akkor is kiwondónak a forgalomból a következő körre. Egyébként az is előfordul néha, hogy egyes rendőrök jogtalan fegyverhasználatát bizonyos időre felfüggesztenek. Használó esetek persze az ellenkező oldalon is történnek, csak ott a kényszerűen kihagyott küldetések alatt általában a börtönbüntetésüket töltik a barátaik.

A csapatunk összeállításánál nem szabad megfeledkeznünk a megfelelő felszerelés beszerzéséről sem (Equipment). A kezdő csapatok tagjainak ugyan már előre meg van vásárolva a cucc,

## INDUL AZ AKCIÓN

Ha összeszedtünk minden szükséges embert és eszközt, a Play Scenarióra kattintva indulhatunk az aktuális küldetésre. Ekkor ki kell választanunk, mely csapatainkat fogjuk bevetni, és már indul is mőka. A játéktér felépítése igen egyszerű: baloldalt van a terep és a szövegablak, jobboldalt az emberek panelje és a kicsinyített térkép, e kettő között pedig a parancsikonok. A parancsikonok egy része mindkét félénél egyforma, melyek (egy egység kivételása után) a következők: Lopakodás/Futás (Stealth/Dynamic), Térdre ereszkedés (Kneel), Fel-szólítás/figyelmeztetés (Challenge), Tárgyak felvétele (Pick Up), Tárgyak eldobása (Drop), Fedezés (Cover), Parancsok jóváhagyása (az egész csapatra vonatkozó utasítások ellenére, Initiative), Automati-kus jóváhagyás (Initiate Lock), Telefonok (CNT), a terep és a térkép

azonban az ikonokra, a rendőri erők speciális utasításai a következők: Letartóztatás (Arrest), Megmentés/elkísérés a bázishoz (Rescue), Vizsgá-lódás (Search), Nátáslátantás (Disarm), Belsőp az ajtókon (Entry), Helikopter hívása (Chopper), Tank hívása (Tank), Szabadkezelt adni az orvlövésznek (Sniper Option). Végül járjenek a terroristáknak adható parancsok: Verekedés (Fight), Tűszedés (Take Hostage), Tűsz magára hagyása (Oral Hostage), Tűsz elengedése (Release Hostage), "Még-magam magam!" (Surrender), Jármű igénybe vétele (Vehicle).

A felsorolt dolgok közül most kicsit részletesebben térünk ki a leggyakrabban használtakra. A telefon elsősorban a rendőröknel lesz fontos, ezzel tartjuk ugyanis a CNT-vel, azaz a "rábészelt bizottsággal" a kapcsolatot. Ez a pszichológusokból álló csoport először mindig megpróbálja meggyőzni a tűszedőket, mennyire nincs igazuk. Igaz, ez sosem sikerül, viszont a dumával egy ideig elvonhatjuk a terroristák figyelmét, és így váratlanul támadhatunk. Megecsik, hogy egy házban nincs telefon, vagy egyszerűen bent nem veszik fel, ilyenkor a CNT általában egy mobil telefon be-lyújtását javasolja egy jól látható helyre – ha van hozzá kedvünk, ezzel megpróbálkozhatunk. (A telefon ez esetben a szakaszvezető

A helikopter a levegőből segíti a kommandósok munkáját

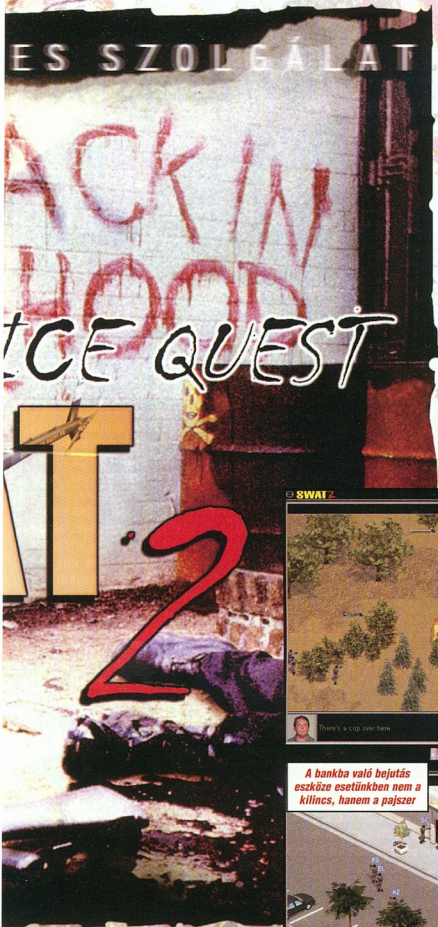


kor, bárhol használhatunk gránátokat, s általában a civilekre sem kell vigyáznunk. A meneküléshez gyakran autót is használhatunk, erre szolgál a Vehicle ikon.

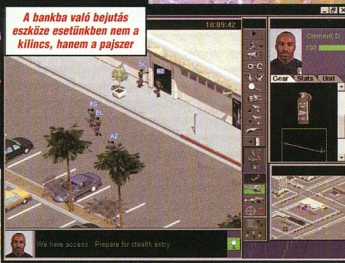
## ÉRTÉKELÉS

A Sierra nagyon eltalálta a SWAT 2 atmoszféráját: a remek zenék az események hatására változnak, s a tűzharcoknál a fegyverek is pompásan muzsikálnak. Tulajdonképpen a grafikával se lenne semmi problémánk, csak nem értett volna egy nagytűz opció, mivel a nagyobb kavardásokban egyszerűen alig lehet ki-venni, ki a tűz, ki a rendőr, és ki a rosszfiú: így vicces kitalálni, hogy kire is lövünk. Annak ellenére, hogy a figuráink – nagyon intelligens – a terepen gyalogolva mindig a legpártebb utat keresik, a játszhatóság szempontjából az irányítással sem voltam egészen kibékülve. Néhány dolgot, mint például a mesterségesek elhelyezését a tétón, csak körülményes módon lehet megoldani – vajon miért nem elég, ha rákattintunk a tétőre, s miért muszáj kiűlni a puskájukat kiválasztanunk? Az sem tetszett, hogy a jobb egérgombbal nem csupán az utolsó parancs kijelölését töröljük, hanem az összes kijelölést is. Ennek eredményeképp ha például lövöldözünk, a fegyvert eltenni csak úgy lehet, ha újra rákattintunk. Mindene-kek ellenére azonban akik egy kicsit is érdeklődnek a kommandósok a munkája iránt, egészen biztosan nem fognak unatkozni a program mellett. Háborús játékokkal már Dunát lehetne rekesztelni, de hol van még egy olyan stratégiai játék, ahol rendőröket alakíthatunk, ráadásul annyire elszáraztató helyzetekben? (Kint az utcán, Zalkán – CoVboj)

V.Z.



A gonosz SWAT-es flúk már megint nem hagyunk nyugton terrorizálni, szóval bántóan fel-fújójtok egy marjuhána-illetvevici!



ablakának kitesérése (Switch Maps), és végül az opciók panel behívása. Ez utóbbin a scroll sebessége és egyéb paraméterek beállításán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szakkifejezésekre kérhetünk magyarázatot (Glossary). Visszavér-

tellet próbálnak meg megelőzni, és még sokra a verés sem hat rájuk. Ha pedig tűzharcra kerül a sor, szinte mindig pániába esve me-litánsán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szakkifejezésekre kérhetünk magyarázatot (Glossary). Visszavér-

rettel próbálnak meg megelőzni, és még sokra a verés sem hat rájuk. Ha pedig tűzharcra kerül a sor, szinte mindig pániába esve me-litánsán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szakkifejezésekre kérhetünk magyarázatot (Glossary). Visszavér-

viszont a későbbiekben magunknak kell arról gondoskodnunk. Ha arról megfelelően, szerencsétlen emberek minidőzse egy pisztolyjal fognak rendelkezni. A zaruknak a fegyverek mellett könnyűgázgránátokat, elsősegély csomagokat, fésztyvasakat vehetünk, a terroristák esetében pedig csapatukat vagy olajoshorókat vásárolhatunk – s még egy rakás egyéb dolgot, amire az aktuális küldetésben szükség lehet. Az összeállított készletet nem érj elmenteni a Save Game ikonnal, ez ugyanis ugyanolyan állásmentési lehetőség, mint amelyet a küldetések után ad be a gép.

**SWAT 2**

<http://www.com>

LÁT VÁNYOSSÁ G  
JÁTSZHAT OSSÁ G  
ZAVAT OSSÁ G  
ZENE BONA

Minimum: PIII, 1GB RAM, 4xUD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: PIVG, 32MB RAM

Leendő rendőröknek illetve terroristáknak kiváló felkészülés

**86%**

**H**ah! – kiáltottam fel, amikor először megpillantottam üzemben az Operational Art of War (a továbbiakban helytakarékoság érdekében maradjunk az OpArt megnevezésénél, remélhetőleg a művészeti főiskolák nem fognak megorrolni rá érte). Ez a három karakter nálam rendszerint az elégedettség, a meglepetés, illetve a kezdő röhhögőgöcs felreismarhatatlan jele. A cikk befejezéséig még nem döntöttem el, hogy esetünkben melyikről is van szó, szóval ennek megítélését a kiváló ízléssel megáldott Olvasóra bízom (aki kiváló ízléséről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor nekikélt elolvasni kisbecsű soraimat). Lényeg a lényeg: az OpArt minden tekintetben bohó ifjúkorom kedvenc játékait idézte fel bennem. Úgy egy évtizeddel ezelőtt igen jól szórakoztam azokon a lámpákon, akik a monitoromra bámulva olyan ostoba kérdéseket tettek fel nekem, hogy szorongya: "Mit csinálsz azokkal a kockákkal?" – miközben fogalmuk sem volt arról, hogy itt egy roppant komoly hadművelet folyik, és éppen egy igen erőteljes átkarolásban zavartak meg idegesítő kukorékolásukkal. Na mindegy.

Szával az OpArt azokat az időkötőket, amikor a real time cuccok támegeg felkötésére előtt a stratégiai (vagy pontosabban: háborús) játékok fejlődése két különböző irányba tolódott el: a Panzer General és klonjai által fémjelzett, grafikaián is némi szórakozást nyújtó, valamelyest látványos irányba; illetve a Stalingrad és – csekély számú – hasonmásai stílusába, amelyben a grafikai "minimál art" mellett inkább az apró adatok domináltak. Az OpArt ennek a két stílusnak valami egészen egyedi keveréke: az Empire/Talonssoft düttő Battleground-sorozatában használt engine-t

egy csiszolgatták, hogy a két stílus minél jobban összekeverjék. Meglehetősen érdekes turmix jött ki belőle.

A játék alcíme (Volume 1: 1939-1955) meglehetősen pontosággal behatárolja a játék által feldolgozott időszakot, bár egy avatott stratégának első pillantásra némi hiányérzetet támadhat, ugyanis nem lehet campaignt, azaz egymásba láncolt küldetéseket játszani. Ennek főleg logikai okai vannak, ugyanis az egyes scenariók nem kapcsolódnak egymáshoz – de aki már egyszer végignyomott egyet, az a méretekből adódóan talán nem is igen vágyik ilyesmire. A játékok 17 küldetéses a dátumból adódóan természetesen a II. világháború csatáira koncentrálnak, ahol is egyaránt megtalálhatunk klasszikus eseményeket/hadműveleteket (Franciország lerohanása, a krétai deszant elmentésére a Kasserine-hágónál, vagy a szovjet ellenlökés Harkovnál '42 márciusában). Mivel a játék nemcsak a II. világháborúra koncentrálnak, akad egy-két egyéb műsor is: az 1948-as arab-izraeli háború, a koreai háború, valamint egy elméleti küldetés (III. világháború) 1955 zűrzavaros politikai viszonyai közepette. Az egyes scenariók egyébként meghatározzák a parti hosszát is, hiszen egy kisebb összezpás (pl. Arracourt '44) lényegesen rövidebb ideg, kisebb területen és kevesebb egységgel zajlik, mint mondjuk egy nagyobb hadművelet (pl. France 40). Indítás előtt kiválaszthatjuk, hogy a gép melyik felet irányítsa, illetve játszhatunk egyszerre ketten is helyben, vagy akár a meglehetősen ódon PBEM-módszerrel is (Play by e-mail, vagyis az egyik fél lépése után a gép elemli az állást, amit a másik majd visszatejthet, ha hozzájutott). Mint a képek is mutatják, a grafika igazán nem érdekes számú veszteteget, hiszen tulajdonképpen ugyanarról van

szó, mint a mindenki által jól ismert Battleground-sorozatnál: a hatszögletű pozíciókra osztott térképet nézhetjük 2D-ben (a szokásos négyzetekkel) és – úgynevezett – 3D-ben, mindkettőt

dígn azt, hogy a pozíció hány mozgási pontot "fogyaszt" (vasíton vagy úton nyilván kevesebbet, mint mondjuk egy erdőben). A csapatokat mozgathatjuk egyenként illetve csoportosan

# MIKÉNT ÉRTÉZD CSATÁZNI THE OPERATIONAL ART OF WAR

két megnyitásban. A kicsinyített méret egyébként gyakorlatilag teljesen használhatatlan, maximum a helyzet áttekinthetősége szolgál (bár arra ténylegesen megfelel a stratégiai térkép is). Vizualis orgazmus tehát nem nagyon várható, bár egy ilyen típusú játéknál nem is igazán ez a lényeg. Egy adott pozícióban levő egység jobb felső sarkokban látható kinézete ugyan ad némi támpontot, hogy vajon mivel is lépünk, de azért igen idege-

is egy pozícióban Group Move, de kijelölhetünk több pozíciót is). Sajnos módon a Group Move nem az azonos alakulathoz tartozó csapatok mozgását jelenti, hanem az azonos pozícióban lévőket. Mozgás közben nincs ambush (vagyis ha közben ellenséges csapatba ütközünk, nem lesz veszteség), viszont a visszavonulással (vagy az ellenséges csapatok melletti mozgással) óvatosan kell bánni, ugyanis ha az ellenfél harcász, és a



A holsevik harcok 1955-ös előretörését még idejében sikerült feltartóztatni



Rundstedt jobban csinálta a valószínűségben, de azért ez a kisebb ívű átkarolás is bevált a franciák ellen



A JG 20 vadászcsoport ugyan egy kicsit gyengébbek, de a földi fiúk bátran nyomulnak Párizs felé

sítő, hogy az egységek nem feltétlenül úgy festenek, mint ahogy kéne. Sebaj, az egység alakjában mindig láthatjuk a kiválasztott csapat legfontosabb tulajdonságait: a kereszt a harcászóság (a sötétzöld a legjobb, pirosnál az egység újraszervezés alatt van vagy pánikban – ilyenkor nem léphet, szóval a legjobb, ha beállunk őket), a többi három szám pedig a támadását, védekezését és a mozgási pontját mutatja. Egy pozícióban belül természetesen több egység is lehet, amelyek között bal klikkel válogathatunk. A hatszögletű pozíciók jobb oldalán levő fehér pontok mutatják, hogy az adott helyen hány egység található, a bal oldalon lévő "lámpa" pedig azt jelzi, hogy még hány csapatot léphetünk oda. A kiválasztott egységéni egy elastikus nyíl (a la SM Gettysburg) mutatja, hogy meddig léphet el, a számok pe-

taadásra nagyobb, mint a védekezésünk, akkor fogságba ejtheti a csapatunk egy részét (engaged), vagy akár teljesen meg is semmisítheti (evaporated). Jobb klikkre jön elő az egység parancsmenyüje, ahol a következőket adhatjuk meg:
 

- a nagyobb egységeket 2-4 kisebb alakulatra bont-

hatjuk, illetve ha egy pozícióban vannak, ismét összevonhatjuk
 

- szállítási opciókat adhatunk meg. Ha az egység olyan pozícióban áll, ahonnan vasútvonal vezet, akkor felpakolhatjuk vonatra, és mozgáspontvesztés nélkül fuvarozhatjuk őket a vasútvonal végéig. Ilyenkor persze a légitámadások alkalmasul jóval sérülékenyebbek, mintha gyalog halogolpoznának velük. A légi szállítást (AB vagy Airborne) illetve eljuttatást (Para) alakulatokat repülőgépen is mozgathatjuk. Az előbbieket egy reptérrel, az utóbbiakat bárhol ledobhatjuk, de egy ilyen légifuratt csak akkor vállaljuk, ha az adott körben a vadászcsoport légiflótény bevetéséi jóval meghaladják az ellenfelet. A kétéltű hadműveleteknél pedig a B-vel jelölt pozíciókban be illetve kihajózhathatunk csapatokat;
  - megjavíthatjuk/rongálhatjuk a pozí-

cióban levő hidakat, ha az alakulatban vannak műszakikak (a Reportban van Engineering tulajdonság). Ez marhára tetszik, márcsak azért is, mert ilyen még nem láttam hasonló játékban, pedig igazán logikus esemény. Ha stratégiailag védekező pozícióba kényszerítünk, akkor a hidak megrongálásával igencsak lelassíthatjuk

harcoknál automatikussá válik a mozgása: mindig magától abba a pozícióba lép (ha tud), amelyet az ellenség nagyon támad;

■ az Orders-parancsoknál adhatjuk meg, hogy az alakulat meddig folytassa a támadást/védekezést. Ignore Lossesnél nyilván sok lesz a hősi halott, míg Minimize Lossesnél akkor is

ta. Gépeinkkel támadhatunk egy adott pozíciót, illetve megadhatunk egy harcászati feladatot, amikor automatikusan ténykednek. Air Superiority bevételével a vadászkor a légifőlény megszerzésére utasíthatjuk (mondjuk a bombázókat is, de ez kevésbé hatékony eljárás); ilyenkor az ellenfél mindennemű légi tevékenységére körbevetésköznek. Interdiction küldetések a gépek az ellenfél több csapattal szemben támogatják. Combat Supportnál pedig a harcáló alakulataink fogják támogatni. Az avatott stratégák természetesen a légi-erőnek adják ki először a parancsokat, de előbb bekukkantanak a View-menü Air Briefing pontjába, ahol a két fél aktuális körben zajló légi tevékenysége pontosan is látható. Amennyiben nem óhajtunk új temetőket nyit-

ni, nyilván nem célszerű gépeinkkel pozíciót támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetést is küldeni. A 2. légiállományok ma szemléltetést sűrű napja lesz

# RATIONAL FURNIAR

az ellenfél előrenyomulását (a "super river" megjelölésű folyókon pedig lehetetlenül is tehetjük), mert a folyón való átkelésre csak egyes alakulatok képesek, és akkor is marha sok mozgási pontba kerül. Ez igen jól lehet kombinálni – a baj csak az, hogy a pályán nem lehet látni, hogy hol vannak a folyókon épségben levő hidak! Ez csak annak derül ki, ha egy csapattal az adott helyre lépünk, és a menüjében megjelenik a rombolási opció... A teromlott hidakat természetesen helyre is lehet állítani, ugyanúgy, mint a lebombázott vasútvonalat. Utóbbit azonban csak akkor tehetjük meg, ha a pozícióban levő alakulatban van Rail repair crew (ld. a Reportban);

■ a Deploy-parancsokkal a csapat mozgását határozzuk meg. Ez állapotban rendszerint Mobile (vagyis mozgatható), de a Dig Innel meg is erődíthetjük a pozíciót, azaz beáshatjuk a csapatot. Más játékokkal ellentétben az erődítés – logikus – akkor is megmarad, ha a csapat közhöz ellép, viszont ha egy előzőleg megerősített pozícióba lép az alakulat, akkor ismét be kell ásni, ha az erődít használatba vesszük. Ha egy alakulatot a Deploynál lokális vagy taktikai tartalékba helyezzük, akkor a

visszavonulót fúj, ha tulajdonképpen nyugodtan ki is tarthatna. Nyilván a limitált veszteség beállítás az ideális, bár az igen idegesítő, hogy globálisan (az összes csapatnak egyszerre) nem lehet ezt megváltoztatni – a védekező küldetésekben alapállapotban rendszerint a gyors pulcálás a legjobbnak megadva;

■ a Unit Reportnál az utolsó lóig megnézhetjük az egység részletes összetételét és különböző tulajdonságait, a Formation Reportban pedig megkukkantathatjuk, hogy az alakulat magasabbegységbe tartozó többi alakulat (a kiválasztásnál keretük is mutatják őket) éppen mit művel.

Támadni természetesen a szomszéd pozícióban levő ellenfelet lehet (leszámítva a tüzérséget vagy a csatahajókat, amik a scenario méretétől függenek 2-5 pozícióra levő csapatokra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozícióban levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szomszédos összes csapatot is, amelyeknek épp nem lett Dig In parancs kiadva. Őket két esetben a cél sorban fogják a támadó alakulatok roharni, ha pedig az ellenfél meghátrál vagy hősi halott státusza ke-  
rül, akkor 1-2 csapatunk el is foglalja a pozíciót. Az egyes összecsapásokról (események, veszteségek) a kör végén természetesen részletesen tájékozódunk. Külön történet a légiőro használá-

ni, nyilván nem célszerű gépeinkkel pozíciót támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetést is küldeni. A 2. légiállományok ma szemléltetést sűrű napja lesz

A 2. légiállományok ma szemléltetést sűrű napja lesz



pemen eddig csak három játék (Civ2, Panzer General 2 és a Shanghai Dynasty) írsz meg idáig az uninstalálás vidám proceduráját – most na úgy tűnik, hogy az OpArt is meg fogja...

CoVboY

operational art of war

Empire Interactive  
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
ZAVAROSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2GB, 5B-kompatibilis hangkártya, Win95

Igen-igen ronda, viszont igen-igen kellemes. Egy fanatikusknak.

80%



Ez a koreai állapot unszimpi egy kicsit, szóval az editorral segítettünk egy kicsit az ilyen

szóval az editorral segítettünk egy kicsit az ilyen

Még hosszasan sorolhatnánk a játékosok életét megkeserítő/megeddesítő apróságokat (időjárás tényező, után-

A bban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy volt alkalmam tesztelni a Need for Speed 3 PlayStation-változatát is, így van összehasonlítási alapom. A játék nagyon jó volt PSX-en, ezért sokat vártam a PC-s változattól is. Nos, ki lehetentem, hogy ég és föld a különbség – a PC javára! Az 576 Konzolban azt írtam, hogy az NFS3 legfeljebb másodhegedűs lehet a Gran Turismo mellett – ezúttal azonban azt kell mondanom, hogy akár megjelenik végül a Gran Turismo PC-re, akár nem, az NFS3 állni fogja vele a versenyt. A konzolos verzióhoz képest annyi új grafikai effektus és ötlet tarkítja a programot, hogy bátran merem állítani: a PC-s autóversenyek új korszakát köszönhetjük.

**MÁR MAJDNEM MINT A VALÓSÁG**

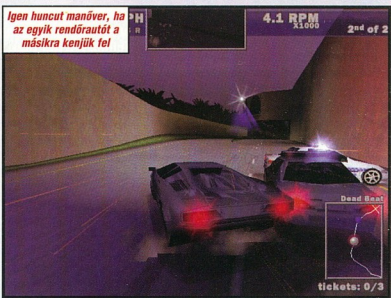
Ami a grafikát illeti – mivel egy EA videót már jóval a tesztverzió kézhez vétele előtt megcsodálhattam – már előre tudtam, mire számíthatok. Csak az volt kérdéses, hogy hogyan fog futni az én gépemben. Ée látások csodát: az én – egyesek szerint már gőskövületnek számító – P133-asom (egy Diamond kártyával megtámogatva) még full grafikával is élvezhető a sebesség. Igaz, ami igaz, a minimum követelmény ettől füg-

ját is látni. Az éjszakai versenyeknél a terepen körbe-körbe pásztázó rendőrségi villogók effektusa külön szám, nem is szóval a kocskín fény-szórójárol: közeli aszfaltot jó erősen világítja meg a tompított fény, míg ha távolabba tekintünk, egyre gyengébben sejlének elő a tárgyak – ez egyszerüen tökéletes! Ha egyébként meguntuk a vaksi vezetést, feltehetjük a lámpát fény-szóróra is, mert természetesen azt is lehet. A kocskín kidolgozottsága pedig még pályakénál is jobb: többféle részletesség közül választhatunk, s ha a maximum beállításra rászűkítjük a metél éféktüst is, az eredmény szinte már fénykép minőségű... vagy legalábbis amíg el nem indulunk. Sajnos – az általam tesztelt béta-verzióban legalábbis – ez az egy dolog hibádzik: menet közben ugyanis egy helyben maradnak a fényezésen tükröződő fák, és ez elég illúzióromboló. Kár, mert amíg a megoldás kenterbe verné a Gran Turismo hasonló effektusát. De tulajdonképpen nem is annyira fontos az egész, hiszen a valós időben beáryékölt, a megszólalásig valóságú sportautók normál fényezéssel is pompásan festenek.

**FLÚGOS FUTAM**

A játék – ahogy PlayStationön is – összesen nyolc pályát tartalmaz, plusz egy jutalom hely-

igazi PC-s játékhöz méltóan természetesen hálózaton vagy modemen keresztül is lehet nyomolni (Connect). A választékban az egyszeri menete (Single Race) és a bajnokság (Tournament) kívül van egy kieséses rendszerű bajnokság (Knockout), és ami talán a legizgalmasabb, a címadó Hot Pursuit – ezt nagyjából autós üldözések lehet fordítani. Na ez utóbbi üzemmod az, ami igazán érdekes! Azt már PlayStationön is igen mulattató ötletnek találtam, hogy a minket üldöző rendőrök a kihangosítójuk próbálnak utasítani minket – pedig ez még semmi! A PC-verzió esetében a következőket kell elképzelni: az autók rádióján pontosan a rendőrségi URH sávra van beállítva. Elindul a menet, mire az ellenfelem rögtön elhú-



Igen huncut manőver, ha az egyik rendőráutó a másik kenjűk fel

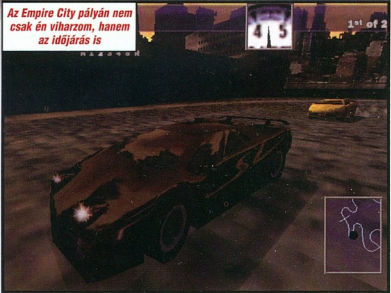
a járőr Corvette a választható. Nosza nekem sem kellett több, gyorsan kipróbáltam – már csak azért is, mert kíváncsi voltam, vajon hogyan fogják a zsaruk ezt a kocskit megnevezni. Talán lopott járőrkocsinak? Amikor betöltődött a játék, hirtelen azt hittem, véletlenül másik üzemmodot választottam: mit keres a pályán nyolc induló autó? Áttanulmányoztam a szokatlan kijelzőablát, és rájöttem a megdöbbentő

**EZ MÁR DÖFI!**  
**NEED FOR SPEED**  
**HOT PURSUIT**

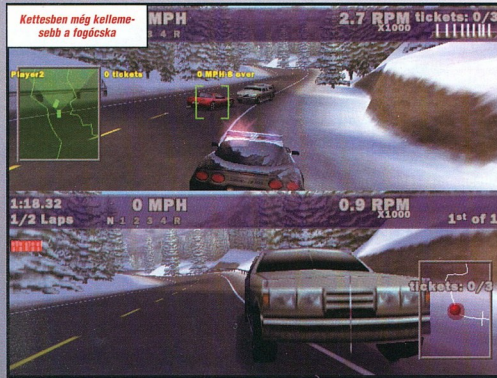
getlenül P166 – de ez csak akkor lehet érezni, amikor egyszerre túl sok dolog történik a képernyőn. A pályák káprázatosak. A fényhatások mindenhol tökéletesen reálisnak – a 3D-kártyák segítségével az utcai lámpák nemcsak hogy megvilágítják a terepet, de még a fénycsövá-

szint, ami a kieséses bajnokság teljesítése után lesz általában választható. A pályákon egyrészt párbajokot vívhatunk, másrészt nyolc résztvevős versenyeket rendezhetünk, s tetszőleg mindet egyedül, vagy ketten, osztott képernyővel (One Player/Two Player), továbbá egy

tőlem, ám némi vigaszt nyújt, hogy hamarosan egy közeli járőkocsi szól be a központnak, miszerint egy sárga Lamborghini vett üldözésbe. Az örömmön mondjuk nem tart sokáig, mert pár másodperc múlva meg egy fekete Corvette üldözésére kér engedélyt, és rögtön fel is tűnik a visszapillantóban a piros-kék, villogó fény. Döbbenetesen jó a dumák: még azt is mondják, hogy hol akaszodnak rá az emberre, vagy hol szándékoznak kordonokat vonni; szóval arról is értesülünk, hogy hol jár az ellenfél, és arról is, hogy hol várhatóak extra nehézségek. A fakabók frankón mindent jelentenek, többek között azt is, ha az ellenfeleinknek sikerül átörnie a kordont. A következő érdekes dolog, amit a PC-verzióban tapasztaltam, hogy ennél a Pursuit-módnál



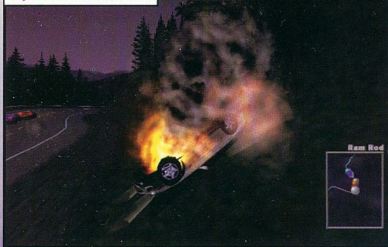
Az Empire City pályán nem csak én viharozom, hanem az időjárás is



tényre: nem loptuk az autót, hanem mi léptünk be a rendőrség kötelékbe. Ez aztán a jó móka! Reszkessetek pofitlan gyorshajító! Most embereteket találattok! Az üldözés egyébként – akár üldözök, akár üldözötték vagyunk – teljesen valóságos: nem elég ha a rendőr megelőzi a gyorsajítót, le is kell szorítania, és teljesen le kell állítania. (A PC-verzióban még az ablakhoz odafélfánkabzó alakját is kidolgozták.) Ha tehát például túlszalad rajunk a zsernyák, meg kell for-

dulnia, hogy elkajpon minket, mi pedig bármerre, akár hátrafelé is menekülhetünk – igaz, úgy nem valószínű, hogy megnyerjük a versenyt. De talán még nehezebb a dolgnak, ha ni jászuk a rendőrt. Amint bekapsoljuk a szírnét, a gyanúsított nyomban a gázba tapos – javasolt tehát, hogy csendben, alattomban közelítsük meg a kiszemelt áldozatot, és csak az utolsó pillanatan adjuk a tudtára, kik

**Érdekes. Pedig ha jól emlékszem, mostanában egyetlen olajüzletben sem vettm részt**



1.0 RPM  
1:00  
3:40.15  
8th of 8



1.0 RPM  
1:00  
3:40.15  
8th of 8



is vagyunk. (A szírnét a dudu billentyűjével kapcsolhatjuk, s ezzel jelöljük ki egyben az üldözöbe vett kocsit is.)

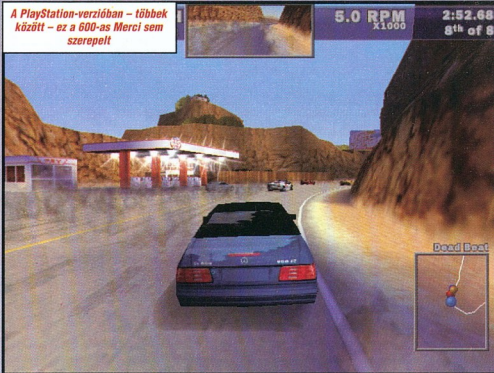
## TÖMÖRÉN A KÉZELÉSRŐL

Az autók választéka is kibővült a PlayStation-verzió óta. Ha rábökünk a Player Car melletti kist nyitra, a következők közül választhatunk: Chevrolet Corvette C5, El Nino, Ferrari 355 F1 Spyder, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Jaguar XK8, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SL600. A felsoroltak közül mondjuk néhány néveleinte még nem lesz aktív: a három legprofibb autót csak a különböző nehézségi bajnokságok teljesítése után kapjuk meg. A listán látható továbbá még az említett közszolgálati Corvette és egy hasonló funkciójú Diablo – ezek értelemszerűen csak a Hot Pursuitnál választhatók.

A menürendszer nagyon ötletes, ugyanis ha csak nagyjóból akarunk a témának belül válogatni, akkor a kis nyilakra kell kattintanunk, ha viszont részletesebben is akarunk a adott dologgal foglalkozni, akkor magára a témákör névére kell mutatnunk. A kocsiválasztás esetében például így hozhatjuk be azt a menit,

ahol kiválaszthatjuk a váltók típusát, a kocskint színt (a típusok eredeti gyári színei mellett saját színt is kivághatunk), vagy legyen-e blokkoltságát. A menüben még összehasonlíthatjuk egymással a különböző kocsikat, megnézhetünk egy bemutatott a kiválasztott kocskiról, és akár tuningolhatjuk is, végül a Download Car ikon pedig arra enged következtetni a felhasználót, hogy az Internet-ről még majd további autókat is le lehet szippantani.

Amennyiben nem bajnokságot indítunk, a pályaválasztás ikonja is aktív lesz (Location), melynél szintén több dolgon állíthatunk. Meghatározhatjuk a körök számát, a menetirányt, tükrözhetjük a pályát, valamint ki-próbálhatjuk, milyen éjszaka



**A PlayStation-verzióban – többek között – ez a 600-as Mercit sem szerepel**

5.0 RPM  
x1000  
2:52.88  
8th of 8

hatjuk össze. A futamok után visszajátszás is van, s ha akarjuk, ki is menthetjük a remekléseinket. Hasonlóképpen az állást és a szellemkocsikat is el lehet menteni, s mindezeket értelemszerűen a főmenü Load parancsával lehet a későbbiekben visszahívni. A visszajátszás mellesleg nagyon profi: amellett, hogy nyolc különböző kameránézet választható, még a visszajátszás sebességén is változtathatunk.

## A PÁLYÁK

Ahogy arra már utaltam, a pályák kidolgozása rendkívül: az utunkat kidönthető táblák és kerítések szegélyezik, az útviszonyokat illetően pedig a sivatagi homoktól a jeges aszfaltig minden megtalálható. Érdekes megoldás, hogy

**Az útviszonyoknak nem megfelelő vezetési stílus klasszikus esete...**



valójában csak négy helyszín van, és azokon két féle évszakban. A vidéki pályán például először még sárba favelethetjük kavar fel a menetszélünk, az ötdik futamban viszont már hő fedti az egész tájat. Mindegyik pálya roppant igényes, mindenhol van valami aktív tereptárgy. A szántóföldek felett egy permetező repülőgépek köröz, a sivatagi kanyonban egy vonat robog át a magasban, a trópusi város kikötőjéből egy luxus-óceánjáró indul útjára, a hegyvidéki sivatari csomban libegő mőkők, a neonfényekkel tele Empire City főterén pedig egy helikopter csap zajt. Ez utóbbi nagyvárosi helyszín (az említett jutalompályá) egyébként nemcsak a legszebb, hanem a legerdekesebb pálya is; ha elég szemfülesek és ügyesek vagyunk, több helyen is találhatunk átjárókat, melyeken át nem csekély mértékben lerövidíthetjük az utat.

## A VÉGSŐ

A Need for Speed második – roppant gyenge – epizódja után nagyon kellemes meglepetés volt

a harmadik rész PlayStationre, és most a PC-verzióval még jobban sikerült az EA-nak meglepnie. Csak ámulat és bámulat, annyit csodás megoldás és figyelmesség van ebben a programban. Átmegegyszerűen az ellenes sávba, mire a szembejövő autó rámvillan – minden semiségnek figyelmet szenteltek. A már kitárgyalt fényhatásokon kívül pedig több tucat jópofa effektus színesíti a látványt: havazásnál például megváltozik a kamera lencsén a pelyhek. A konzol verzióhoz képest a játék irányítása némileg valószínűbb, ugyanakkor könnyebb lett (a kéziképfolyamatot használata helyett elég csupán a motorfék), viszont ezzel egyetemben az úttartás is más, és könnyebb felborulni. Azaz is a realitást próbálták fokozni, hogy a durvább borulásoknál meg ki is gyullad az autó. Lehet ugyan, hogy a tuningolás

és egyáltalán a kocskit viselkedése nem annyira ragaszkodik a valósághoz, mint mondjuk a Gran Turismo-ban, de hát érzésem szerint nem is ez volt a cél. Ha a legendás Need for Speednek (az elsőknek) akartak egy méltó harmadik részt csinálni, ez kiválóan sikerült!

V.Z.

**need for speed III**  
Electronic Arts  
<http://www.ea.com>

**LÁTványosság  
JÁTszhatósság  
SZAvatosság  
ZENE BónA**

Minimum: P166, 1GB RAM, asztali, Win95,  
DirectX kompatibilis hangkártya  
Ajánlott: 2GBH, 3GB RAM, 3D-kártya

**A valaha volt nagy név ismét a régi fényében tündököl**

**95%**

## MOTOCROSS

## MADNESS

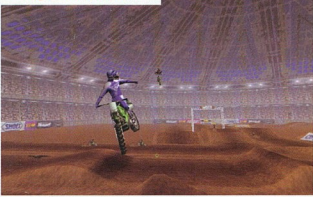
**S**zeretsz motorozni? Szereted azt a szabadságot, amit csak a motorod nyújthat számodra? Szereted azt az érzést, amikor az országúton száguldiva érzed a hűvös szél simogató-tását a bőrödön, és látod a felkelő nap első sugarait? **(Nem. Nekem kicsit kevés az a két kerék – CoVboy)** Meg az elütrött állatok tetemeit az úttesten? Ha ráadásul a crosstoron ülve egzotikus sivatagi tájakon, hogy lejtőkön, keskeny sziklaszirtéken, vagy más ismeretlen terepeken vezet az utad, egészen más élményben is részes lesz. Ha viszont úgy döntesz, hogy eszed ágában sincs ilyen komoly megpróbáltatásokat kiállni, legalábbis a valóságban, de fizvesen átérezned a felelősséget, akkor itt van neked az új öröklet a Microsofttól!

A Microsoft az utóbbi időben szimulációival komoly rangot vívott ki magának a játékpiacon. Ilyen volt például a Flight Simulator-sorozat, vagy a legutóbbi dobhantásuk, a Monster Truck Madness 2. A Motocross Madness kiadásával most egyértelművé teszik, hogy ezt az irányvonalat a jövőben is tartani kívánják. Bár rendszerint nem házon belül dolgoztatnak, hanem kisebb cégek szerzeményeinek terjesztését vállalják fel, de a nevük most már kezd garanciát jelenteni a kiváló minőségű szórakozásra. (... és most nem az "operációs rendszer"-kategóriára gondolok, hanem a játékokra.) A Motocross Madness legfőbb jellemzője a lenyűgöző grafika mellett a majd-

nem tökéletes valóság-hűség és játékélmény.

Ha szeretnéd megtudni, milyen játék a Motocross Madness, akkor emlékezz vissza a régi NES klasszikusra, az Excite Bike-ra, keverd hozzá a mai játékok legfröbbs 3D-s grafikáját, és tegyél alája óriási, hullámzó, felfedezésre váró terepeket. Most már kábé van róla valami elképzelésed, hogy mire is számíthatsz a játékban.

Fedettpályás Supercross-futam: a versenyzők gyorsan rendelkeznek a légierőben tartózkodnak



### TE LESZEL A CROSSKIRÁLY?

A játékbán ötféle versenymód közül lehet választani. Nekem a legjobban a Stunt Quarry tetszett, amiben a többi versenyzővel kell felvenni a küzdelmet a lehető legmagasabb pontszám eléréseért. Hogyan pontoz a program? Nagyon sok múlik azon, milyen magas, hatásos és érdekes kaszkadórmutványokat csinálsz. Ezeknek a mutatványoknak óriási sivatagok, homokdűnék, sziklás területek, crosspályák és más izgalmas terepek nyújtanak helyszínt. Összesen 16 különböző fajta mutatvány van, de a kombinációk (és ezzel egyben a lehetőségek) száma közel végtelen. Abban nem árt egészen biztosnak lenned, hogy a mutatványokat jól el-sajátítottad, mert néha akkor is előjöhethetnek, amikor nem számítasz rájuk!

A következő választási lehetőség a Baja Racing, ahol a többi mo-

torossal együtt kell ugyanazon a terepen (nem a Bács-Kiskun megyei városban) crossozni. Arra kell figyelni, hogy a pálya mentén elhelyezett ellenőrző pontokat nem szabad kihagyni. Ezeket a zöld színű útirányjelző nyílakat követve lehet megtalálni. Ha neked sikerül a legrövidebb teljesíteni a körket, akkor természetesen te nyerted a futamot. Habár a Bajában is igen sok mutatványt be lehet mutatni, ezeket ebben a stílusban nem jár külön pont.

A National Racing majdnem ugyanaz, mint a Baja, a különbség csupán annyi, hogy mindig a pályán kell maradni a motorral. Ha letévedsz a pályáról, összesen öt másodperced van rá, hogy visszatérj, különben újragerendálódik a járgányod és a program automatikusan tesztsz vissza. Ez persze lényegesen több időt emészt fel, és persze addig a többiek szépen meg fognak előzni. A National Racingben a legnehezebb pályákat kell teljesíteni, ezért érdemes előtte a Bajában gyakorolni. Ebben a stílusban hét másik motoros ellen kell versenyeznünk.

Másik kedvencem a Supercross, ami tényleg visszahozza a régi szép időköt az Excite Bike-ból. A Supercrossban nagyon keskeny pályákra számos ugratóval tal-

kozunk, melyek akadályként szolgálnak: rájuk hajtvá rendszerint kizuhanunk a pályáról. Választhatunk, hogy munkagödörben, piramisban, fedett vagy nyitott tetejű stadionban akarunk versenyezni.

Az utolsó, ötödik lehetőség a Moto-Tag, ami lényegében egy fogócskázás. Ha te vagy a fogó, el kell kapnod a többieket, akik mehetnek előled – ellenkező esetben pedig neked kell pulcolnod az éppen aktuális fogó elől. Ez az ötlet ugyan nem tűnt annyira szórakoztatónak, mint a többi játékmód, mindenesetre a programozók fantáziáját dicséri, hogy kitaláltak valami újat is, és nem marad-

Az ilyen manőverek után rendszerint nem a kívánt módon történik meg a ledékezés



tak meg az ilyen programoktól megszokott terepversenyeiknél.

### A GRAFIKA ÉS A KEZELHETŐSÉG

Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



Valami szörnyű dolgot látnak: ebben a Supercross-futamban nem én veszek – tarthatatlan állapot!



A játékot 800x600-as felbontásban, maximális részletgazdagságban engedtem szabadra. Nem gondoltam volna, hogy a Direct3D ilyen gyönyörű grafikát is képes produkálni. A táj szépsége lenyűgözően realizitikus volt, a gyönyörű tájakon élményszámba ment a versenyzés. A crossmotor keltette

# MOTORTÚRA

porfelhő nagyon szépre sikeredett. Ilyen szép egybőlott pedig csak ritkán lát az ember. A napsugár visszatükröződése a lencsén csak egyike a sok szép látványeffek-

nek, de teljes számban képviseletik magukat a 3D-kártyáktól már megszokott technikák is (lens flares, real time shadows, bilinear filtering és társai). A motoro-

Egyeser hopp, mászszor kopp – most épp az első látsziban vagyok



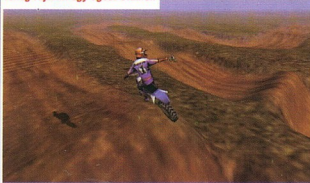
tében inkább a pálya útvonalát kell követni, míg a National Racingben mindez már jóval nehezebb. Az alapértelmezettként megadott billentyűzetkiosztás teljesen megfelelt játék közben, de van mód ennek megváltoztatására, sőt a billentyűzet érzékenységét is beállíthatjuk. Ha megfelelő joystickot akarunk találni a

A pályánkat könnyedén elkészíthetjük, ha – a Sim City-ben megszokott technikával – beosztjuk a 3D-ben is elforgatható pályaelemet a rácshálóba. Mi mindössze harminc perc alatt készítettünk el egy viszonylag egyszerűbb, de szép kivitelű pályát egy rakásnyi ugratóval, amin a

hetőség van a másik kigyúrolására, mikor leelőzzük. Jó ötlet, hogy az igazán elkápráztató mutatványaink közben motorosunk izgalmi állapotában sikitásban tör ki.

Lényeges kérdés, hogy felülmúlja-e a Motocross Madness jelen vagy akár jövőendő riválisait, nevezetesen a Moto Racer 2-t vagy mondjuk a Redline Racert? Habár a MCM stílus azért kissé eltér a másik kettőtől, általánosságban mégis azt lehet mondani, hogy igen. Grafikában megelőzi az

A National Racing-utamatk ugyanolyan rázkás, mint a többi, de itt legalább nem röhög rajtuk egy egész stadion



sok animációja egyébként nem véletlenül sikerült ilyen tökéletesre, hiszen a legmodernebb motion captured technikával készült. A különböző motoroknak természetesen egymástól eltérő fizikai jellemzői vannak, amelyek a játék során is megmutatkoznak. A motor tömegközéppontjára nehézkedve lehet előre vagy oldalra dönteni a járművet, amellyel aztán a leghajmerésztőbb mutatványokat is be lehet mutatni. Ez elsősorban persze a Stunt Quarry-ben lényeges. A Baja Racing ese-

gy Force Feedbacket beszerezni.

## APRÓSÁGOK...

Kipróbáltuk a multiplayer módot is. Azt hitük, hogy egy normál 56k-s modemmel élvezhetetlen lesz a játék, de nem! A Motocross Madness rációf erre is. LAN-hálózatban természetesen minden probléma nélkül futott. Az Interneten négyen játszottunk egyszerre, a kiszolgáló pedig egy 56k-s modem volt. Majdnem olyan tökéletes volt, mint a LAN-hálózatban! A LAN-ben egyébiránt összesen nyolcan, a Gaming Zone-on keresztül pedig maximum négyen lehet játszani. A programhoz külön track editort mellékelnek, ami akár maga is megérdemelhetne egy önálló ismertetőt. Ez

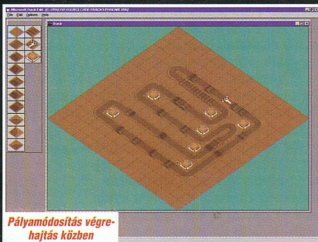
Na szava' motor, lent majd megkeressük egymást!



játék legalább olyan élvezetes volt, mint mondjuk azeredetini.

## SZERLEM ELSŐ LÁTÁSRA

A Motocross Madness grafikáját tekintve a csúcsokat dögöti. Persze nem árt, ha az embernek van egy megfelelő 3D gyorsítókártyája, és az sem különösebben nagy baj, ha abban Voodoo 2 chipset van... A hanghatásokkal nem volt különösebb probléma, bár kicsit szegényesnek találtam, hogy a motor berregésén és a sebesítő hangján kívül kevés volt a környezeti zaja. Sok beszéd nincs is a játék közben, csak az installálásnál, de játék közben le-



Pályamódosítás végrehajtás közben

előbbi, játszhatóságban pedig az utóbbi, szórakozásban pedig mind a kettőt lehagyja. Egyébként ez valószínűleg nemcsak az én szerény véleményem, hanem sok más szakember is, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Motocross Madness az atlantai E3 kiállítás Legjobb verseny szimuláció játkának kijáró díjat zsebelte be.

E. A.

## motocross madness

Microsoft  
http://www.microsoft.com

LÁT VANYOSSÁG  
JÁT SZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONÁ

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xSD, DirectX, kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Talán napjaink legjobb motoros szimulációja

91%

A 1757-es angol-francia háború azon kevés történelmi események közé tartozik, melyet még nem-igen dolgoztak föl számítógépes játékokban. Örömmel jelenthetem, hogy a tartathatatlanság állapotát egyszerűen s mindenkorra a múlté, mivel az Empire legújabb programja épp e vidám kis összecsordulást választotta témájául. A helyszín Kanada, ahol britek, franciák s néhány igencsak meglepett indián törzsi írta egymást a területszerszénben.



Compos tulajdonságai alapján 1757-ben kezdő karakternek ideális

Mindezek alapján akár jó is lehetne a játék, ám a Fields of Fire hirdetésein diszelgő "more human way to command and conquer" szlogen szörnyű gyánút ébresztett bennem. Csak nem egy újabb clone&conquerrel hozott össze a balsors?

Mint később kiderült: nem. Mondjuk elég idetlenül is nézett volna ki, ha a francia telepések termelte fából könynyelvasságot gyártunk és fejlesztjük a wigwamokat – bár egyes software-fejlesztők cégek ugyebár efféle dehiszektől sem riadnak vissza. Igaz ugyan, hogy a Fields of Fire is valódiós játék és alkotói igen sokat merítettek a C&C-féle irányításból, ám a hasonlóságok itt többé-kevésbé véget is érnek. Legtöbbször ugyanis egy kicsiny, gerilla-taktika alapján küzdő csapat-tal kell a vadonban bujkáló el-lent jobblét-re szeren-derite-

ni. Embereink sem egyszerű ágyúttöltelék, hanem egyedi képzettségekkel és tulajdonságokkal megáldott karakterek. E ponton a készítők megpróbáltak némi szerepjáték-feelinget is belecsempészni a játékba, az idő előrehaladtával emberek új (és jobb) fegyvereket vásárolhatnak, képzettségeket tanulhatnak el kollégáiktól, vagy akár a vadászhatnak is az erdőben. Maga az alapötlet tehát határozottan érdekes, ám ennek megvalósítása sajna távol áll a tökéletestől.

**A RONDASÁG NEM ERÉNY...**

...még egy stratégiai játéknál sem. Nem egy korszakalkotó megállapítás, ám az utóbbi időben megjelenő programokat elnézve nagyon is aktuális. Már az Eidos Dominonja is távol áll a vizuális tökélytől, ám a Fields of Fire még e női túl magas színvonalat is alulmúlja. Felülnézetű perspektíva, apró műtűörök animálnak három fázisban fel s alá, néhány igen randa állókép – első pillantásra így fest a játék. Második pillantásra akár harcba is bonyolódhatunk, s ez a játék egyik sar-

kalatos pontja. Aki ezek után is kitar a Fields of Fire mellett, az elmondhatja magáról, hogy a stratégiai játékok megátalkodott szerelme. Nos, az efféle fura szerzetek nem akár érdekes is elmélyednie a játékban, ám a nagy többség inkább várja ki a C&C2: Tiberian Sunt. Esetleg a Force Commandert. Vagy bármit, ami nem annyira randa... Pedig a 800x600-as felbontásból (figyelem: ez a minimum) és 16 bites színpalettából azért szép dolgokat is ki lehetett volna hozni. Emlékszik még valaki a Stracraftra? A Blizzard programozóinak érdekes módon sikerült ennél jóval szerényebb konfigurációra (640x480) is egy klasszissokkal látványosabb programot írni. Mindegy, ez van. A gépiény legálább igen szerény, egy P90 és 16 MB Ram a minimális követelmény. Más pozitívum hirtelen nem is jut eszembe a



A Légysziszok városzomias Ármádija betámadta a Műtűörök erdőt

leszünk a britekkel illetve franciákkal beérni. Mindegyik félhez tartozik jó pár érdekes figura, ezek közül választathatunk hőst. Hősünk a játék központi figurája lesz, halála egyetlen jelent a csífos vereséggel – rá tehát nem az éges különösen vigyázn. Az egyes karakterek egyébként még csak véletlenül sincsenek egy süllycsoporthban, tehát korántsem mellékes, hogy kit is választunk. Maguk a figurák

**NE LEGYÜNK TÚL MOHÓK, HA SZEMBEJÖN EGY MOHAWK...**

külszinnel kapcsolato-san, úgyhogy a téma ezennel lezárva.

**ERŐD AZ ERDŐ SZÉLÉN, AVAGY HÁBORÚS DRÁMA 20 FELVONÁSBAN**

A tiszteletre méltó nagyvezér első dolga az lesz, hogy kiválassza hovatartozását. Az erdőben békésen éldegélő (s gyakran halodó) indiánok oldaláról sajna nem lehet hadat viselni, úgyhogy kénytelenek

egyébként igen egzotikusra sikeredtek, példának okáért a Marie Doudour névre hallgató telepesszony személye egy kissé elgondolkoztató. Főleg akkor, mikor füsttőlög flintával rohamozza az angol állásokat, vagy épp francia tiszteket irányítgat a vadonban. De említhetném Üvöltő Farkast, az indián kisebbség jeles képviselőjét is – tudomásom szerint azért nem uralkodtak ennyire liberális viszonyok az angol gyarmatokon... Hihetetlen kalandjaink az erdőben kezdődnek, ahol számtalan érdekes dolog vár ránk, úgymint ellagitás, vegyesbolt illetve a hadtáp. Az ellagitást nem bonyolították túl a szerzők: szépen megnevezgethetjük az aktuális küldetést és toborozhatunk magunk mellé néhány segítőt. E segítők hősünkhez hasonlóan folyamatosan fejlődő és különösen értékes karakterek, szóval vigyázzunk rájuk. Az erőt védelmét a közkatónak látják el, belőlük a hadtápon kérhetünk utánpótlást. Ez sajna pénzbe kerül, de hát a háborúhoz három dolog kell, ugyebár... Az





Er a harc. Mindenki jól lát mindent?



e módon "vásárolt" katonák egy előre meghatározott utánpótlási úton masíroznak be az erdőbe, ami a játék második felétől kezdve már korántsem veszélytelen.

A gaz ellen ugyanis hajlamos lesből lerohanni békésen menetelő embereinket, tehát nem árt az út mentén néhány őrszotat létesíteni (már csak azért sem, mert a boltos is ezen az úton kap új árut). Katonákon kívül különféle tárgyakból, fegyverekből is bevásárolhatunk a vegyesboltban, de itt adhatjuk el a különféle prémeket is. A prémvásárlás ugyanis hadigazdálkodásunk alapját képezi, a védtelen s kevésbé védtelen szö-

oktató-küldetést. A Fields of Fire egyik legdiscerensebb újítása, hogy magát a kezelőfelületet izlésünk szerint átszabhatjuk. Kicsit ugyan Win95 hangulata van a dolognak, de ennek ellenére nem rossz a megvalósítás: átméretezhetjük a játékerőt, ki/be kapcsolhatjuk a pakolászatokat a különböző mini-ablakokat. Különösen tetszett a "követő kamera", mely folyamatosan szemmel tarthatjuk egyik emberünket. Igazán komoly gondot legfeljebb a népszerű csapatok irányítása jelenthet, mi-

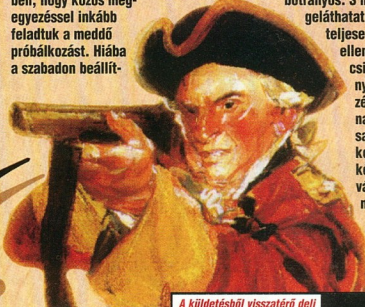
sen vigyázzunk – elvégre nem kevés előny jár, ha mondjuk egy farkas képében derítjük föl az ellenséges tábort.

Természetesen humán ellenfelekkel is összemérhetjük erőnket, bár e témában különösen nagy tapasztalatokat nem szerztem. Először is igen kevés pártnert találtam próbálkozásaimhoz, amit csak nagy jóindulattal írhatok a késői (illetve odaát USA-ban korai) időpont számlájára. A második, s legfőbb probléma az, hogy kb. félórányi játék után úgy eluntam magam a többi játékosal egyetemben, hogy közös meg-egyezőssel inkább feladtuk a meddő próbálkozás. Hiába a szabadon beállít-

"Két tomahawkot, egy muskétát és egy doboz Szoftit kérnek szépen!"



sem nevezhető. A kereskedésben illetve prémvásárlásban rejülő lehetőségeknek csak töredékét használták ki az alkotók, a valódi harcrendszer kezelhetetlen, már emlegették grafika pedig egyszerűen botrányos. S mégis: néha, mikor a végeláthatatlan máskálásoktól és teljesen váratlanul felbukkanó ellenséges katonáktól elcsigázva vegezőm nyílik némi tudatos tervezésre, hirtelen elővillannak a játék pozitív vonásai is. A képzettségek kombinálása, a helyenként elgondolkodtató s változatos feladatok mind azt jelzik, hogy a játék minden hibája ellenére sem tartozik a teljesen élvezhetetlen programok közé. Ha



A küldetésből visszatérő doll francia vitézeket az erdő kapujában Gojko Mitic és egyéb MDK-índiánok üdvözlik



# Fields of Fire

## LONG THE MOHAWK

rös állatkák gyilkolászásával egész komoly pénzüsségeket lehet összeszedni. Persze a vadászat nem teljesen veszélytelen, az időről-időre felbukkanó macdók például nem letkesednek a prémé válás idejéért.

Miután összeszedtük a kívánt csapatot, annak rendje s módja szerint szétszórjuk katonáinkat az erdő környékén, bevásároltuk a boltban s rácsodálkoztunk a küldetésre, már csak annak végrehajtása van hátra. Először is bandukoljunk el a meghatározott navigációs pontig (alias fehér kö), itt vált a térkép (ami szerintem roppant idegesítő) s kezdődhet is a móka.

### IRÁNYÍTÁS, KÉPESSÉGEK ÉS MULTIPLAYER JÁTÉK

Maga az irányítás discséretesen egyszerű és áttekinthetően sikeredett, amelynek elsajjítását egy kiváló Tutorial-pály is segíti. Elben a témában nem is mélyedek el túl mélyen – tessék szépen összeszoritott foggal kibekkelni azt az

vel ilyenkor állandóan váltogatni kell a formációkat, ügyelni az elkészülő katonákra és mindexten túl még lödözni sem árt az ellenfelek. E procedúrát alaposan leegyszerűsít néhány előre meghatározott formáció illetve parancs, amiket szintén a jobb oldalt burjánzó ikonerdőből csalogathatunk elő.

Ami a képzettségeket illeti: igen változatos képet mutatnak, a barikád építéstől egészen az indián rítusokig terjed a választék. Kezdetben hősünk csak néhány képzettséget ismernek, ám az idő előrehaladtával változathatunk e sajnálatos állapotban. Minden karakter csak egy bizonyos mennyiségű és fajta jártasságot sajátíthat el, például indián szövetségeseink kevés érdekfűződést tanúsítanak a tűzerkedés jeles tudományáiránt. Maga a tanulás rendkívül egyszerűen zajlik: először is valánkuz ki a képességben jártas tanítómestert, sőtájunk vele tudáságytól égő karakterünk mellé s kattintsunk az adott jártasság ikonjára. Néhány képzettséget csak igen kevés karakter ismer, az indián mágia-ban jártas embereinkre például különö-

ható helyszín (apropó, hol maradt a kifejezetten multiplayer játékra tervezett térképek sokasága?), a különféle szövetségek, a változatható lőfőrársi viszonyok – több embert játékosnál különösen szembeszökőek a Fields of Fire hibái. A játékmélet monoton és lassú, s maga a harc jóformán teljesen irányíthatatlan, a mikronnyi műtyüroykéknt máskáló telepepek/katonák/indiánok borbébe pedig egy pillanatra sem sikerült magam beleélnem. Valahogy nem áll össze az egész – s ez éppúgy igaz a multiplayer játéokra, mint a "mezel" hadjáratokra.

### SZÓDÁVAL ELMEEY

Sajnos a Fields of Fire is azon játékok táborát szoporítja, melyekben a remek alapötlet ugyancsak feledhető kivitelezéssel párosul. Maga a témaválasztás kiváló, a szereplők, kereskedés s startgálielem kutyulásából pedig valami egészen érdekes (s élvezhető) dolog is ki lehetett volna hozni. A program érdekesnek ugyan érdekes, ám élvezhetesnek már a legnagyobb jóindulattal

mással nem is, erejttségével kiemelkedik a különféle klónok végeláthatatlan tengeréből. Azért ez is valami.

T.J.

**fields of fire**

Empire Interactive  
<http://www.empire.co.uk>

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

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

Volt jobb, lesz jobb - rövid távon azért egész szórakoztató

72%

Sokakat meglepett, amikor a tavalyi év elején a Sega nem a Virtua Cop újabb részével jelent meg a játéktérmekekben, hanem egy vadonatúj címmel kedveskedett a fénypistolyos játékok kedvelőinek. Az automata már eleve biz-

szárolták. Hősiesen az esetleges túlélők felkutatására indul.

A játék alkotóinak frankón sikerült elkogni a klasszikus horrorfilmek hangulatát: úgy kell, egyes zombik a kastélyba a csukott ablakon át néznek be vagy épp ránk törnek az az ajtót, a szennyvizcsatornából mutáns békák ugranak a nyakunkba, a hullátak rágó férgek pedig egy pillantásra felvesznek minket éftaljukra. Ezért nekünk sem kell keztyűs közel bánunk velük: lövéseink nyomán fröccsen az agyvelő, repkednek a végtagok és mindenütt ömlik

duddsal pár szót váltunk, stb. Vannak olyan helyek is, ahol kapcsolókat kell működtetnünk. A cselekményesű sokfelémenl szerelgező, ugyanis sokkal több az itélágaazás, mint a VC2-ben. Ezek az elágazások többnyire nem is a szabad választás elvén működnek: a teljesítményünkől függően alulak az útvonal. A kastély bejáratánál mindig jár egy zombi próbál ledobni a hidról egy embert: ha kilöjük, a tudós megmentséért egy jutaloméletem kapunk, majd mehetünk egyenesen

egy szinttel lejjebb kell folytatnunk. A legtöbb eset mondjuk inkább az előbbi példához hasonlít; általában civileket kell kiszabadítanunk (például cellákából), vagy valami különleges történeten. A kastély hatalmas, s az elágazásoknak köszönhetően még nagyobbnak tűnik, szoval történeten a játékon többször is végigmenni. Öt fejezetre van osztva a történet, mindegyik fejezet végén valami főszörmnyel. Ezeknek az a különlegességek, hogy csak bizonyos pontjait sebezhetők.

A PC verzióban az Arcade (játékterem) mód csak az egyik lehetőség. Két további üzemmód van még: a Boss módnál a főgonoszokon gyakorolhatunk, a PC módban hat különböző képességi szereplő közül választhatunk. Az említett képességek a következők: életék száma, tölténytár mérete, tüzer, újratárazás sebessége, a lövések "szórása". Mindenkinnek megvan a maga előnye és hátránya is; aki mondjuk nagyobb tüzerrel rendelkezik, az csak két golyót tud egyszerre be-



Az egyik főellenségben magát Balmant látjuk viszont...

# THE HOUSE OF THE DEAD

## Tőkedélyű hullaház

tos sikervárományos volt, ami nem is csoda, hiszen két olyan "szülfő", mint a Virtua Cop és a Resident Evil, ugyeár elfluserált gyermek nemigen származhat. Egyrészt ebben a játékban is egy zombiktól hemzsegő kastélyt kell bejárunk, másrészt ugyanaztal a jól bevált módszer alapján, mint anno a Virtua Cop 2-ben.

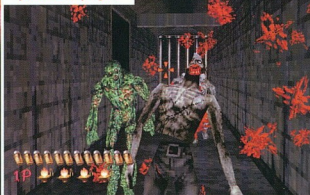
A kerettörténetet szinte egy az egyben a RE-hől "konvertálták át": adva van egy isten háta mögötti kastély, amiben egy tudományos kísérlet teremtményei egy örült figurának köszönhetően elszabadulnak. Az általunk irányított hős a hennerekelték kiszabadítására érkezik a helyszínre, bár mire odár, a háziak nagy részét már lemé-

a vér. A kegyetlenkedésre szükség is van, mert az élőhalottak igen szívósak. Van olyan zombi, aki még fej nélkül is egész jól van, és olyan is, akinek még az sem árt meg, ha egy hatalmas lyuk tátog a gyomra helyén.

A játékmenet szemlétomását a Virtua Cop 2-n alapul, de azért a Segának sikerült arra is rátenni egy lapáttal. Előre meghatározott útvonalakon kell likvidálnunk a rosszfittak, néhal civilekre (azaz esetekben tudósokra) kell vigyázni, akiknek az elvesztéséért életet vonnak le. Ez még a jutaloméletemeket is – többek között – a régi módon, azaz egyes tárgyakat szétlőve kapjuk. Ehhez jön az a pozitívum,

hogy filmszerűbb lett az egész. Például felnézünk a magasba, hogy egy erkélyről szejjünk le egy szerkezetet dobáló zombit, néha megállunk, hogy egy kiszabadított

A zombi fél fejét már előltem, de az nem sokat javított a szépségén



Hősiesen megmentem a szép szőke hercegnőt (bár nem szép, nem szőke, és nem is hercegnő – lehet, hogy meg se kellett volna mentenem?)



tárazni. Értékes egy üzemmód – kár, hogy a kivitelezése elég gyatra. Nem tudom mi értelme volt például a szereplők közé betenni Sophie-t (hősnünk kastélyban rekedt barátjánét) is, aki így végignézheti a saját halálát. (Ázt pedig már csak zárgőrlőben jegyzem meg, hogy azért a női szereplőnek illetet volna női hangot kölcsönözni.) Na mindegy. Aműgy a konverzió nem rossz, bár grafikkal több selegítmított. A külalakon sajnos a 3D-kártyák sem számítanak jelentősen – épp csak a pixeleket mossák el.

V.Z.

the house of the dead

Sega

<http://www.sega-europe.com>

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

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

Egy újabb Virtua Cop, horror kivételben

78%

Még szerencse, hogy a játék megmutatja a főellenségek gyenge pontjait



WEAK POINT

Hermit 50 PE 680.3

Gondolom egytérthetünk abban, hogy akad néhány olyan emberi tevékenység (játék, sport, vagy mondjuk anyagszer), amelyet számítógépes alapon tulajdonképpen lehetetlen elfogadhatóan szimulálni – mindazonáltal néhány fejlesztő azért csak megpróbálkozik vele, megpróbálván ezzel a sírban kergetni a cselekviségemmel egy véleményen levőket. Félreértések elkerülése végett: nem is kimondottan a szaporodásra gondolok (bár – szó se róla – az nem egy megvetendő "sport", és emlékeztet szerint ilyen kísérletek is történtek már bőven), sokkal inkább a flipperekre, vagy még inkább az olyan sportokra, mint mondjuk a horgászat. A különféle cégek horgász-, vadász- és

ugyanis – ellentétben a számítógépes játékokkal – nem feltétlenül a siker (vagyis a zsákmány) a lényeg, sokkal inkább a körülöttélévő esend, nyugalom és béke, amely tudvalevőleg igen pozitív hatással van lelkiállapotodra – a hal-, vad- és egyéb ellenörök real time kerülgetése pedig egyfajta kalandelemet is csempészhet a történetbe. Fenti okok miatt meglehetősen vegyes érzelmekkel csúsztattam a Deer Huntert a CD-lejtőszámba, amelynek egyikéből

után a megfelelő leshely megkeresése a feladat: a térféren ide-oda csámogrogva szarvasnyomokat kell keresnünk. Ez lehet egy szimpla nyom, a pihenőhelyeken letaposott fű (illetve hó), az agancsok csúszolásának a nyoma a fán, és természetesen egy méretes kupac, hiszen a szarvasok is szoktak elmékedni a világ dolgain. Ahol a különböző nyomok koncentráltan (vagyis egymáshoz közel) helyezkednek el, az ideális leshely lesz.

ba, és újra megadhatjuk, hogy hol és milyen fegyverrel kívánunk vadászni. A játék megvalósítása becsillakis Iparosmunka, de egyébként semmi különös: a 640\*480-as képernyőre felhúz egy rakás textúrát (háttér, fák, stb), aztán ával! A szarvasoknak az ugyan "több" animációs fáza is van, de azok meglehetősen gyermeketegek. A hangokat illetően nem rossz a vadász szövege (aki jelzi, ha különösebben nagy zsákmány az adott helyszínen nem várható), vala-

# DEER HUNTER

Há! Istennek sehol egy szarvas, szóval nem is kell lötni!



mint az agancs csatogtatásának visszhangja – a bögő bika hangját utánozni azonban kevéssé sikerült. Az mindenképpen pozitívum, hogy sikerült a horgászat (bocsánat, még egy kis fáziskéséssel tart nálam a nyár), szóval a vadászat alapvető motívumát, a türelmet megfogni: csiripelnek a madarak, kárognak a varjúk (illetve azok is csiripelnek, mert a varjú tudvalevőleg énekesmadár), mi pedig nézünk ki a fejből, a fák közé – majd csak jön valami! Ez tök jó, legálábbis az életben – nem tudom, hogy számítógépes megvalósításban mennyire lesz ez nyró. Az meg megint egy más kérdés, hogy ha valaki belenézett már egyszer egy szarvas vagy egy őz szemébe, akkor mennyire tartja szárazkóztának, hogy lelővőldözz. En nem. CoVBoY

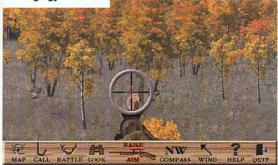
## VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERBEN

hasznó szimulátorával például engem ki lehet üldözni a világból, ugyanis ezekben alapvetően elsikkad a lényeg: a horgászatban (vadászatban, stb.)

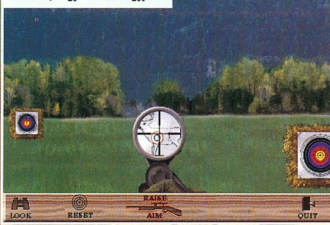
semmi köze a hasoncímű filmhez – mindössze arról van szó, hogy szarvasokra vadászhattunk benne az USA különböző tájain.

Miután megvan a megfelelő pozíció, nincs más dolgnak, mint várni, hogy feltűnjön a vad. A távcsövet választva néha körbékémlélhetünk a leshelyen. Nem utolsó szempont a szélirány: a szarvas igen finom szaglással rendelkező állat, és tudvalevőleg nem rajong az Old Spice-ért; tehát abból az irányból, ahonnan hátszelet kapunk, különösebben nagy fogást nem érdemes várni. Különféle trükköket azért beethetünk a eszalogatásukra: utánaözhajuk az ellenfelét kihívó, bögő bika hangját (ami télviz idején mondjuk csak az időzavarban senyvedő példányoknál hoz hatást), illetve az agancsát tisztogató fickókat. (A szerzők szerint ezt a területét megjelölésére használják a szarvasok – maradjunk annyiban, hogy Széchenyi Zsigmondnak ehhez azért lenne egy-két hozzáfűzőlője.) Közben esetleg lövöldözhetünk a nagy semmire, ami azt a nagy-szerű hatást hozza, hogy hét határon túl kergeti az agancsokat. Inkább utóbb, mint előbb, a fák közül kiboklászhat egy célpont, amelynek a trófeáját tüzelés előtt nem árt a távcsővel szemügyre venni, hiszen a játék célja a minél jobb bikaé kilővése. Az állatot lehetőleg szeretni szígyón ki löni (ld. a gyakorlásnál megjelölt célpontot), ez hozza ugyanis a biztos találatot. Sikeres találat esetén a trófea bekerül a hi-score-

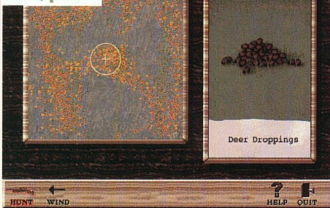
Az első életjel – nem bántjuk, hadi! néző még egy kicsit!



Na, oda kellene lötni az igaz szarvason is, hogy "lúzen rogyjon"



Aha, itt valamikor egy szarvasnak kellett járnia...



deer hunter  
 GT Wizard works  
<http://www.gtintertive.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
 JÁTSZHATÓSSÁG  
 SZAVATÓSSÁG  
 ZENEBOVA

Minimum: P75, 16MB RAM, 2x CD, DirectX-kompatibilis videó- és hangkártya, Win95

Nem igazán számítógépes feldolgozásra való téma

68%

Az első dolog, ami a Dominionon megpillantva eszembe jutott, hogy Dolly névre keresztelt birka főként (látod CoVob, még a bevezetők műfajában is lehet újat alkotni)... (Kedves nagydémű olvasóközönség! Úgy érzem, hogy T.J. komát kénytelen lesz igen lassan várható felépültségéig mellőzni – CoVob) Kissé közérthetőben: a klónozás nem mindennapi veszélyeire célozgatok, különös

szé hogy nem. A '98'-as" színvonal jelen esetben annyit tesz, hogy MMX166-os és 32Mb RAM alatt már meg sem érdemes próbálkozni a Dominionnal. Ez ugyanis a minimum konfiguráció. Az alkotók a maguk szerény módján MMX200-as processzort és 64 Mb RAM-ot ajánlanak, ami a Dominion nem túl szemképrázatos grafikáját elnézve elég érdekes dolog. Tesék, még mondja valaki, hogy

zepszerű valós idős stratégiái, vagy inkább taktikai "játék".

### AZ ALAPOK

Ezt a témát akár akár egyetlen szóban is össze lehetne foglalni: a szokásos. Tehát különféle épületeket kell felhúzni, gyűjtögetni a nyersanyagot, fejleszteni s nem utolsósorban terjeszkedni. A Dominionban mindössze két

A későbbiekben érdemes a különféle épületeket fejleszteni (új egységek), energiafalakat létrehozni... szóval ennyi. Az egyetlen hasznos újítás, az hogy egyes épületeknél bekapcsolhatjuk az automatikus javítás parancsot, amivel nem kevés időt takaríthatunk meg.

A Dominion legkiábrándítóbb vonása kétségkívül az, hogy a négy különböző faj épületei jóformán



tekintettel a C&C-utáztatok vége-láthatatlan folyamára. Utáztatot emlegettem volna? Bocsnát, ez buta tévedés. Az Eidos keblén melegebb Ion Storm (a Quake-es Romero apó új cége) első "remekművét" igazán nem lehet holmi utáztatnak nevezni: a "klón" definíció kétségkívül sokkal találóbb (s így nyilván a talányos bevezető is

nincs fejlődés! Maga a sztori nagy vonalakban megegyezik a G-Name névre hallgató, bő egy éve kiadott anyagával. Ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek. A cselekmény dióhéjban: négy faj irtja egymást az univerzumban –



értelmet nyer). A játékban ugyanis az eredetiség vagy ötlet legapróbb szikrája sem villan fel. Adott a jó öreg C&C-alap, amit az alkotók feltuningoltak '98'-as színvonalra. Ez persze nem azt jelenti, hogy a program szebb vagy élvezetesebb lenne, mint elődei. Kár is lenne efféle oktalanságokra pazarolni a programozók és grafikusok drága idejét, a butuska vevő ügyis minden bevesz. Elvégre a dobozon ott virít az Eidos logo, ami a dűsböklű Ms. Lara óta elég jó ajánlólevél – kell-e ennél több? Hát per-

az emberek, a skorpok, a darkek és a merkek. Hogy miért és hol, az a játék szempontjából többé-kevésbé mellékes. A kézikönyvben emlegetnek valami újonnan felfedezett bolygót egy titokzatos messzi társaságban, ám a kerettörténet ennek ellenére sem esélyes Hugo- vagy Nebula-díjra. Sajnos nyoma sincs a Starcraft egymásba fonódó hadjáratainak, s ami a legjobban hiányzik: a hangulat. A Dominion nem egyéb, mint egy régebbi C&C-klónokból összelopkodott, kiábrándítóan kü-

nyersanyag létezik, az anyag (Material) illetve az élőerő (Men). Anyagot (ej, be szellemes elnevezés!) hihetetlen módon a finomítók-ból szerezhetünk, míg deli vitézeink a kolóniákból kerülnek ki. Finomítót csak a zöld trutyit rejtő gödrök felé építhetünk, s ezek meglehetősen rövid idő alatt ki is merülnek. Pozitív vonásuk viszont, hogy nem kell a szállítással bife-lődnünk – a kitermelt anyagok rögtön a bázisunkra kerülnek. A kolóniák korlátlan mennyiségben, ám elég lassan termelik az élőerőt. Egy idő után azonban megtelnek ezek a kolóniák, s ekkor "telepeseink" el is vesztik minden szaporodóküldvőt. Három kolónia például maximum 300 egységre töltheti fel az élőerőt, ezután megáll a népessé-  
sége. Építkezni csak azon területeken tudunk, ahol megoldott az energiaellátás, ehhez pedig elosztók szükségesek. (Előbb mondtuk nem árt egy-két erőművet is felhúzni).

sem-miben sem külön-böznék egymás-tól. Míg a Starcraftban a három különböző fajhoz teljesen más játékmenet tartozott, itt ugyanaz a nyersanyag-szisztema, s ebből adódóan a következő



stratégia is. A Dominionban még a szembenálló felek csapatai is kísértetiesen hasonlítanak egymásra – fajonként mindössze egy különleges (azaz egyedi) egység akad.

Maga az irányítás sem mentes a problémáktól, nagyobb felbontás mellett például a különféle ikonok egészen mikroszkopikus méretet öltenek. Megemelem a kalapom azon selyemszemű játékosok előtt, akik 17"–s monitor mellett is boldogulnak a 800x600-as felbontással. Az egységépítése sem igazán nyerte el

szembenálló erők között, a mercéségek példának okáért erősebbek, mint az emberek megfelelő csapatai, ám jóval drágábbak is. A scorpok fűrögöbbségek, a darkenek szívósabbak, ám az efféle apró nüanszok nincsenek túl nagy hatással a játék egészére. Egyébként a Dominionban hatalmas létszámú seregeket is össze lehet szedni, ami meglehetősen nehézkessé teszi irányításukat. A jobb gombbal lehívható "makroparancsok" ugyan megkönnyítik dolgunkat, ám maguk a csaták még így is elég kaotikus képet mutatnak. A program kevés számú útjása közé tartozik, hogy a mérnökök képesek megfertőzni az ellenfél épületeit.

harcedzett Starcraft-veteránokat különösebben megizgatnának akár a legnehezebb Dominion-pályák is...

Mindenképpen szólnom kell a program egyetlen komoly újításáról, a gyalogosok testhelyzetéről. Alapesetben harcolva küzdenek katonáink, ám guggolva és hason kuszva is felvehetik a harcot a gaz ellenel. A guggolás védekezésénél, a hason kuszás pedig lopakodó hadmozdulatoknál jön jól, bár drámaian nagy hatást azért nem gyakorol egy egy ütöközlet végkimenetelére. Egyébiránt a kissé körülményes kezelés miatt nem árt a hotkeyeket bemagolni, különben igen nagy gondban leszünk egy-két forró szituációban.

A követendő módszer természetesen itt is a "sok lúd dísznót győz"



tás. Különösen idegesített az apró ötletek, újítások teljes hiánya, elvégre néhány jól bevált séma szolgálat ismételtetéséből nem született semmi jó. Aztán maga a kivitelezés sem nevezhető tökéletesnek, a grafika például határozottan gyenge. A robbanások ugyan egész látványosak, ám más pozitívum e témakörben nem is jut eszembe. Ehhez képest a gépigény egészen irreális, a sokat emlegetett Starcraft példának okáért ennél jóval szerényebb konfiguráció mellett is kellemesen muzsikált. A multiplayer játék is távol áll a tökéletestől, példának okáért a gépi ellenfelek teljes egészében kimaradtak belőle. Hogy miért? Rejtély. Mondjuk az AI amúgy sem jelent mérőföldkevet a stratégiai játékok történetében, de ez akkor is nagy illetlenség...

Egy szó mint száz: a Dominion igen sok hiánnyal borzolja a gyengébb idegzetű játékosok idegeit. A C&C-megszállottak viszont mindezek ellenére egész jól elszórakozhatnak a programmal, elvégre alkotói e műfaj legjobbjaitól lopkodtak. Jömagam ugyan legfeljebb fizikai kényszer hatására lennék hajlandó a Dominionért tizenegynéhányezer petát kiadni – de ez szigorúan magánvélemény. Egy biztos: től sokat senki ne várjon a programtól. Legfeljebb tisztességes iparosmunkát.

T.J.



E fertőzés hatása az épület típusától függ, éppúgy eredményezhet termelési-ésést, mint az objektum pusztulását. Védekezésnél különösen fontosak az energiatornyok közti erőfalak – ezek megfelelő használata lehet a kulcs a győzelemhez. A követendő taktika amúgy nem túl bonyolult: a játék első felében fogal-körrel építeni és védekezni kell, majd a megfelelő haderő birtokában egy-két gyors rohammal elsöpörni az ellenfél állásait. Az előzetes ígéretek korszakalkotó gépi intelligenciáról regéltek ugyan, ám en ebből nem sokat tapasztaltam. Ellenfeleink általában nyerozó pozícióból indulnak, de csapataikat elég ügyetlenül és megosztva vetik be. Alig hiszem, hogy a

### MINEK NEVEZZELEK?

Az eddig leírtak alapján úgy tűnhet, hogy a Dominion csapnivalóan rossz játék. Ez bizonyos szempontból igaz is, hisz a Starcraft-hoz vagy a Total Annihilation-hoz képest meglehetősen zsenge alkotás.

Sivatagi show: az erőviszonyok itt sem túl kiegyenlültek



Hát a Mechcommander azért valamilyen jobban fest



tetszést. Igaz, hogy egyszerre akár több katona/jármű gyártására is parancsot adhatunk, ám ezek csakis egyetlen fajtához tartozhatnak. Ez kétségkívül apróság, ám igen bosszantó apróság. Az viszont határozottan kellemes megoldás, hogy a jobb egérgombbal lekérhetünk egy hosszabb listát az adott csapat által végrehajtott akcióiról, úgy mint szétszóródás, visszavonulás, órjáratózás stb.

### KATONÁK, JÁRMŰVEK ÉS EGYEBEK

Mint arra már az eddigiekben is céloztattam, nincs túl sok lényegi különbség az egyes fajok csapatai között. Gyalogság, páncélosok, felderítők – ugyanazok a jellemzők, ugyanazok a statisztikák. Apró különbségek persze akadnak a

dominion

Eidos/lon Storm  
http://www.eidosinteractive.com

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P166, 32MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM

Igen szimpla C&C-utántzat

72%

Olybá tűnik, mintha kissé elkétek volna a cégek a foci VB-t szimuláló programjaikkal, ugyanis most, hogy már több mint másfél (illetve mire becses szeméitek kerül iramnyom, már vagy kettő) hónapja véget ért a grandiózus esemény, egyre több focis játék jelenik meg. De ez legyen a legnagyobb baj – a mársokkal inkább fájóbb, hogy a szimulációk minősége a csodálatos World

szőr PlayStationra jelent meg már jó ideje – bár a meglepettségünket nagymértékben csökkentheti, ha megtudjuk, hogy a Psychosis egy bizonyos Sony nevű kis cégecske tulajdonát képezi. Mint azt júniusi focis különszámunkból megtudhatjátok, az előzetes hírek alapján az Adidas Power Soccer modernizált PC-s verziója igen impozánsnak ígért. Az alábbiakban egy kis bemutatón keresztül szeretnék fényt deríteni a hibákra és az előnyökre egyaránt.

Haladjunk szépen sorjában. Az intro elképesztően hosszú és meglehetősen látványos is, bár megjegyezném, hogy a valóságtól kissé elrugaszkodottnak tűnik – kíváncsi lennék,

120 legerősebb szerepel. Ennek megfelelően a 98-as Vb-n, a Copa Americán, és az Afrikai Nemzetek Kupáján is indulhatunk (nem értem, miért maradt ki az Európa-bajnokság – talán csak azért, mert két éve volt). Ez nagyon derék, ennek örülök. Azt már megszokhattuk, hogy a kelet-európai térségből a klubcsapatok listáira csak azok a csapatok iratkoznak fel, amelyek valamelyik európai kupasorozatban indultak a 97/98-as idényben. Ennek megfelelően az

Feljáróját a tajgában – le is igazolom Derszu Utalát...



lásban lépnek pályára a csapatok (nyilván a játék PlayStation-ös előleletének köszönhetően), így nem túl friss a lista – a nyáron őrési átigazolási hullám volt, amely teljesen átrajzol-

**adidas**

# POWER SOCCER 98

## VOLT MÁR JOBB IS

Cup 98 után azért hagy maga után (néhol nem is csak) kis kívánnivalót. Sajnos ebbe a trendbe kiválóan beilleszkedik a Psychosis Adidas Power Soccer 98 című programja is. A játék meglepő módon elő-

hogyan volt-e olyan játékos, aki azt álmodta a VB előtt, hogy egy kis füves házikó előtt egy rózsaszínű nyúl adja át neki a Jules Rimet trófeát (hacsak nem pumpált magába a megszokottnál jóval több serkentőszert), és szerintem a mobiltelefonos helybőszítő sem tartozéka egy komolyabb edzéstervnek. Egy szóval nagyon úgy fest a dolog, mintha csak a "tökmindegy-hogy-mi-az-de-jó-hosszú-legyen"-felkiáltással adták volna ki a parancsot az elkészítésére. A minősége egyébránt megfelelő, sőt a zenéje kifejezetten tetszett. Amennyiben elkezdenék körülnézni a menük között, mindjárt egy meglehetősen nagy pozitívummal találkozunk: igen sok a választható csapat, a nemzeti válogatottak közül a

UEFA kupában megtaláljuk a Ferencvárost és az MTK-t, a KEK-ben pedig a BVSC-t is (utóbbi Vasutas Budapest néven). Külön csemegé, hogy játszhatunk ezenkívül Libertadores Kupát Dél-Amerikában, és az Afrikai Bajnokságok Kupája is szerepel – ezzel a lehetőséggel eddig valóban nem sok programban akadhattunk össze. Az európai focinyaghatalmak teljes bajnokságát is lejátszhatjuk, és pluszban szerepel a brazil pontvadászat is. Egy-két meglepő dologra azért ráakadtam a klubcsapatok közt is, példáulok ókaért indíthatunk egy olyan kupát is, melyben (állítólag) a 30 legerősebb klubcsapat indul, és itt meglepőésre a svájci Sion is szerepel (még jó, hogy évek óta a Grasshoppers nyeri a svájci bajnokságot), valamint az európai mércevel is igen erősen számító Hajduk Split neve Hadjuk változott – de ezt inkább "hadjuk". A svájci mellé pedig igencsak befért volna a görög, az orosz vagy a török pontvadászat, mert itt azért jóval erősebb csapatok is megtalálhatóak. Szerencsére az új Sensible-lel ellentétben itt minden játékos a saját nevén szerepel – egy kis bökkenő az, hogy a tavalyi felál-

ta Európa vezető klubcsapatainak térképét. Sajnos nagyjából eddig tartottak a pozitívumok, pedig most jön a legfontosabb rész: maga a játék. Kezdjük talán a grafikával. Nem rossz, de meg sem közelíti a World Cup 98-ét (mint etalonhoz, természetesen ehhez a programhoz hasonlítok mindent). Dicséretes ugyan, hogy 34 fajta stadion közt választhatunk, de ha már megadattott ez a lehetőség, akkor már elvárható (lenne), hogy a játékok közben látható stadion ne csak nagy vonalakban hasonlítson az eredetire. A közönség a szokásos elmosott textúra, abszolút nincs olyan jó megcsinálva, mint a WC98-ban vízszint az este játszódo

Ebből a nézetből látszik, hogy a fényhatások egész kellemesre sikerültek



Azt hogy támadunk, úgy látszik, kizárólag csak az általam irányított játékos tudja...





bunkról a bogoyt, egyszerűen nála terem és kész. Nem tudom ki hogy van vele, de hogy az alkotók még nem láttak egy normális focimeccset sem, az nyilvánvaló. Minden egyes mozdulatból kiszűrődik, hogy az animáció rendkívüli módon darabos, és – ismervé szerény konfigurációm – ez nem a gép sebességéből adódik, hanem az animátorok hozzá nem értéséből. Mitha csak minden harmadik fázist látunk – nem valami szívdéítő látvány.

A játékmenet leginkább az Actua-sorozatéhoz hasonlít – én személy szerint EA-párti vagyok, nekem sosem tetszett az, hogy két másodperc alatt el lehet érni az ellenfél tizenhatosát, ahonnan már hatalmas gólok lehet rúgni. Mindenesetre a pergőbb stílust kedvelők szeretni fogják, noha motoszka! bennem egy furcsa érzés azzal kapcsolatban, hogy az már kicsit erős, ha szögletrűgás után olyan gyorsan kapok egy fejesgólt, hogy a labdát nem is látom (ez túlzás nélkül így van). Régi ismerősként üdvözöltem a Manchester United (anno '94) című progiból azt a jelenetet, amikor a labda kábé egy kilométer/órás sebességgel vándorog át a gólvonalon, miközben a kapus egy gyönyörű tigrisrugással felötlik. Érdekes jelenet az is, amikor a gép

által irányított kapus véd, majd még a sípszó elhangzása előtt kivágja a mezőnybe a labdát (ezután "természetesen" egy szempillantás alatt visszakerül a kezébe, és most már normálisan is kirúgja). A nehézségi fokozatok tekintetében is igen érdekes a program: Easyben például négyperces meccsek 32:0-ás összesítéssel nyertem meg az UEFA kupát a Fradival az Ajax ellenében, nehéz fokozaton pedig majdnem játszhatatlan a program. A kameraállítás ugyan változtatható szögű és távolságú, de én nem szeretem, amikor teljesen önkényesen forog és zoomolag össze-vissza, én pedig kereselek a játékosomat, amelyik nincs is a képen.

A hangeffektekre átvérve, sok biztatót itt sem tudok mondani. A közönség ugyan morajlik, de kilencven percen keresztül csak és kizárólag ezt csinálja. Semmi taps, semmi felhárdulás, netán erősödő hangorkán, semmi biztatók, semmi biztatók. A kommentátor neveket nem mond, és meglehetősen önkényesen közvetíti: ha például ő éppen a stadion múltját ecseteli (általánosságok és közlések sorozatával), akkor nem igazán érdeklő, hogy a pályán mi történik, akár egy gól, akár egy szabálytalanság esett, ő csak rendfelfedtetlenül mondja tovább a mondkóját. Ez eléggé nagy szálszalkánk minősített a szememben – bár szó se róla, ismerlek néhány hasonló stílusban közvetítő magyar sportriportert is...

Nem elég, hogy méteres "cseppekben" zuhog az eső, még gólt is kaptam



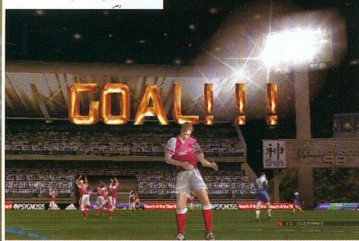
A kapus hibba vetődik, a labda már túljutott rajta



tovább, azt hiszem ez a jőpár kiragadott példa elég hatáson bezabizonyította, hogy a program egyáltalán nem egy nagy durranás. Nem mondom, el lehet vele játszogatni, de nem hiszem, hogy lenne olyan emberke, aki a World Cup 98 ellenében megvásárolná a játékot. Ha az animáció jobb lenne, kétségkívül nem lenne rossz kis program, de így sajnos csak a fanatikus (és nem túl ideges típusú) futballőrültek ajánlhatom. Arról, hogy a World Cup 98-at megszorítaná, egyáltalán nem beszélhetünk, annak ellenére, hogy ez a program is kihasználja a 3D-s kártyák képességeit. A királyt még mindig nem lehet megütni...

K.Z.

Úgy tűnik, mintha Overmars az Arsenalból gólt rúgott volna



A kezdés előtti pillanatok kicsit huzásra nyúlnak (egyébként felhívom a figyelmet a "közönségre")



### adidas power soccer 98

Psygnosis  
<http://www.psygnosis.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
 JÁTSZHATÓSÁG  
 SZAVATOSSÁG  
 ZENEBOSSÁG

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
 Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

A kórtés tényleg nem rossz, játsszani viszont már nem jó vele

# 71%

Nem folytatom

A platformjátékok kedvelői a közelmúltban egy régi ismerőssel futhattak össze: egy ismerősrel, akiről már két éve nem lehetett hallani semmit. Gex, a Crystal Dynamics ragadós nyelvű gekkója bizony már ennyi ideje eltelt a nyilvánosság szeme elől; elvonult egy csendes zugba, ahol végre minden idejét hön szeretett kedvesének, nagy képernyős televéjének szentelheti. Így elég jól is telt az idő, de természetesen Gex sem kerülhette el a sorsát: a modern idők százanak engedelmeskedve ő is kénytelen volt átépíteni a harmadik dimenzióba. No de lássuk, barátunk miként is szánta rá magát erre a lépésre.

## A MEGBÍZÁS

Gex tehát eleinte még azt hitte, hogy hátralevő éveiben zavartalanul élvezgethet. Egy nap azonban két öltönyös fickó jelent meg nála, és kérdéseket tettek fel neki – meghozza Rez... Gex rögtön tudta, honnan fúj a szél: a megalománias bádogszörny visszatért, s ezzel a világ TV-csatónak ismét veszélybe került. Minthogy Gexnek egyszer már sikerült Rez legyőznie, a két fickó kérése – hogy hősünk tege ez meg újra – tulajdonképpen logikusnak tűnt. Gex válasza tömör és lényegre törő volt: nem! Persze a két ügyünk nem elégedett meg

pályákon egyébként sokszor hősünk jelmez is kap – itt, a rajzfilmek pályán például beleugorhatunk egy üregbe, és az átjáró túlfelől már nyúlkosztribben fogunk megjelenni. Ez a ruha mellesleg nem is olyan vicces. Figyelembe véve azt a tényt, hogy épp a vadászidény kellős közepébe cseppenünk, ez a viselet nem is olyan mulatságos (ráadásul a helyi vadászok céklovétos lövedékekkel tűzelnek).

A pályák második csoportja a horrorfilmek világába, egy szellemkastélyba visz minket. Zombi létezőknek mindenféle, akik egy kis ütleg hatására darabokra esnek, a sötétség szellemei elől a világos pontokhoz kell menekülnünk, és a termekben igen erős portlegerist jelenségek figyelhetők meg. (A maguktól mozgó asztalok akár fel is használhatjuk közlekedési eszköznek.) A kastélyokban van egy kis rosszasszon kölyök, aki egy nagykéssel esik nekünk: ő különösen veszélyes és szívós teremtmény, mert nem elég egyszer lecsapunk a fejét, meg egyszer feje kell kőllintanunk meg egyszer.

A harmadik pályatípusnál, a Kung-fu Theaterben a harcművészetekben való jártasságunkat kell kamatoztatnunk: a jellegzetes keleti épületek között ninják dobálnak minket hegyes csillagokkal, avagy egy-egy szumuráj próbálja meg elválasztani a fejünket a nyakunktól. A kung-fu pályák érdekessége a több helyen is fellelhető

és az ésszekekők nem sok vizet zavarunk, sokkal veszélyesebbek a látványosak és a kiomlások.

Végül a pályák hatodik típusánál a színtér a világír. Kétségeltlenül ez a legszivatöbb helyszín, hiszen amellet, hogy elég egy rossz lépés és kizuhanunk az ürbe, meg a levegő fojgására is ügyünknek kell. Ezen a helyszínen Gex mint stormtrooper jelenik meg, s a jelmezre itt szafandéreként is szolgál. Hősünk így szuszog mint Darth Vader, és ha nem érjük el mindig időben a következő lélegeztető kabint, Gex egyszerűen megfullad.

Van azonban a levegőszerezésnek egy másik módja is: ha találunk szétúthető légtartályokat, avagy potofzathó ürlyneket. Vigyázat: az "ürlynekek" meghatározás alatt nem a "Támadás a Marsról" kis szíriemly értem – a lézerkardokkal is felszerelt szemtelen manuskóttól minél gyorsabban szabaduljunk meg. Egy fontos észrevétel: a hatalmas energiaszövekre nyugodtan felkapaszkodhatunk, nem veszélyesek, csak a vilámlamokat kerüljük.



Egy detejes gekkó ilyen hidakat is tud varázsolni

A felsorolt pályatípusokon kívül egyébként van néhány bónusz szint is, ahol például new yorki zsaruként vagy Indiana Jonesként kell bevalnunk, no és ott van még Rez pályája is, ahol a főgonosz kastélyában barangolhatunk – mindösszesen 30 pályát kell felderíteniük.

## A KULCSFONTOSÁGÚ DOLGOK

Ahhoz, hogy a pályákra bejuthassunk, táv-

# DÍSZLETEK KÖZÖTT DEKKOLÓ GEKKÓ

ezzel, így kénytelenek voltak egy kis erőszakot alkalmazni. Csak hogy hősünk is megmacsoltta magát, még a kényszernek sem volt hajlandó engedelmeskedni. A két fickó erre kénytelen volt taktikát váltani: az asztal alól hirtelen előkerült egy diszkrét táská, benne friss, ropogós bankjegyekkel... Vajon miért nem ezzel kezdték?! Így persze egészen másképp festett a dolog: Gexnek hirtelen "megszóllalt a lelkiismerete", és nyomban elindult, hogy ismét ringbe szálljon Rez ellen.

## MITŐL MÁS, MINT A TÖBBI?

Ha a Gex 3D-t valahová be akarjuk sorolni, nincs nehéz dolgunk: ugyanazt a stílusirányzatot képvisel, mint mondjuk a Croc. Egy egyszerű 3D-s platformjáték, amelyben hátulról láthatjuk a figuránkat, akivel mindenféle nyaktörő mutatványokat produkálva kell összeszednünk a bónuszokat, közben pedig képen kell törölnünk az utunkat álló teremtményeket. Van azonban a játéknak egy tulajdonsága, ami elég rendhagyó, és igazából az adja egyediségét: ez pedig nem más, mint Gex azon képessége, hogy bizonyos falakra fel tud kapaszkodni. Egy platformjáték ennél jobban nem is használható ki a harmadik dimenziót, hiszen így sok helyen a plafon is szervesen hozzátartozik a játéktérhez.

## ISMERŐS DÍSZLETEK

A Gex 3D pályái – ahogy már a régi kalandban is – most is híres filmek díszletei alapján készülték, azaz minden tereptárgy és minden szörny vagy ellenség egy ismert filmből származik. Az átjáróként funkcionáló tv-képernyőkön keresztül egyfajta parodizált világokba léphetünk be, melyeket hat különböző csoportra lehet felosztani. Legelőször az amerikai rajzfilmek idétlen teremtményei közé tehetünk egy Kirándulást. Az első pillantásra időlünknek tűnő réten számtalan veszély leselkedik ránk: néhol különböző súlyos tárgyak potyognak az égből, a látszólag ártalmatlan virágok hatalmas porólyt rántanak el a mellényzsebüktől, stb. A

ágyú, mellyel ajtókak lehet betörni, avagy gonogokat szóllatathatunk meg vele.

A parodizált filmek sorából persze a Tron sem maradhott ki: a pályák negyedik csoportjánál számítógépalaktrészek között kell ugrabugrálnunk. A legnagyobb kihívást itt majd az elektromos hidak és ugratók jelentik: a fényes pontoknál feltöltőve ugyanis csak rövid ideig bírtokoljuk azt az energiát, amivel a hidakat bekapcsolhatjuk, azaz ezeken a helyeken mindig a legrovidebb út a helyes irány.

A játék készítői – mint egy másik kihagyhatatlan zicceről – természetesen a Jurassic Parkról sem feledkeztek meg. Mondjuk az őszallatok



A zombik néhány tarokcsapástól mindjárt szétesnek



A céklövés puskaotvó néha visszafelé is esülhet



Egy gekknak nem jelent problémát egy függőleges fal – só!



irányítókát kell gyűjtenünk, tulajdonképpen ez a játék célja. A piros kapszolókat mindig a nagy tévéknél, azaz a kijelzőknél találjuk. Az észeketítő színt, azaz a Média Dimenzió kapui csak kellő mennyiségű távirányító begyűjtése után nyílnak meg, s a főbb részek között még főellenségek is várnak ránk. Elsőként egy három főből álló négyes törzs lövöldöz felénk – ez még nem nehéz kihívás, hiszen csak a két lövedékeket kell hozzájuk visszapantítani. A dagadt disznó, Moosho Porkot szintén a saját fegyverével kell legyőznünk: Körbe-körbe kergőzve el kell jutnunk az elektromos főkapcsolóig. A harmadik főgonosz Mecharez, akivel Gexzil-

laként kell megmérkőznünk. Egy miniatúr városban tombolhatunk, ahol Mecharezre kívülről még a várost védelmező helikopterek és tankok is gondot jelentenek. (Mecharez támadásai ellen a házakat érdemes fedezéknek használni.) Végül utoljára természetesen Rezzel fogunk párbajozni. Rez először csak bombáztat minket, majd nekiltramodik – ekkor kell a fal felé csalni őt, s miután megszedtük, akkor ütni. Miután néhányszor így kibáráltunk

vele, egy kissé nagyobb alakot bít, és hatalmas öklével csapkodni kezd, illetve a szemével léterezik. A küzdelem a fázisnál mindig kiemelkedik egy gomb a padlózatból, s nekünk úgy kell intéznünk, hogy Rez arra csapjon rá...

Visszatérve azonban még pár mondat erejéig az irányítókra: a főkapcsolóknak három típusa van. A pirosak jelentik az említett kulcsokat az átjárókhöz, az azüstök – ebből mindegyik pályán kettő van – a bónusz szinteket tárják fel. Egy azüst kapszoló minden pályán egy nagyon nehezen hozzáférhető helyen lehet találni. Az arany irányítók a főnökök kinyírásáért, és a bónusz szintek teljesítéséért kapjuk. Az utóbbiakon egyébként csupán egy célnak van: adott időn belül összeszedni az összes bónusz tárgyat. A bónusz tárgyak gyűjtése természetesen a "si-

ma" pá-

lyákon is javasolt, ugyanis elegendő mennyiség begyűjtése (30-40 db) után extra életpontot kapunk. (Egy adott mennyiség begyűjtése után ezek a tárgyak mindig alakot váltanak.) Ha pedig a harmadik típusú tárgyból is sikerül 50-et összeszednünk, akkor megkapjuk a másik ezüst távkapszoló!

### A KEZELÉS

Hogy mennyi kapszoló gyűjtöttünk már be, azt a Média Dimenzióban az F1 lenyomásával nézhetjük meg.

Fontos: mentani csakis a Média Dimenzióban lehet (ez Essé lenyomása után), de amígyn mindan megszerzett kapszoló után is rákérdez a gép, hogy eltárolja-e az állást. (Ha rá akarjuk mentani az állást az előzőre, az Undo-t Save-át nyomjuk.) A pause képernyő állíthatjuk be a kamerakezelést is – szerintem az automata, azaz a hagyományos követő nézet a legjobb. (A manuális módzatnál nekünk kell állítgatni a látószöveget.) A Gexzil közben a Space-szel a távolsgón is módosíthatunk, továbbá – ha a billentyű folyamatosan nyomjuk – körbenézhetünk.

A játék összességében elég könnyű, lévén hogy egyszerűen lehet életpontot szerezni és a küzdelem sem nehéz. Gex farokcsapásait gyerekjáték bevenni, s még ott van a karate rúgás is. (Futás közben a kúszás billentyűjét nyomva kell tartani, majd ugrás.) A távolabbi vagy magas helyek eléréséhez használhatjuk gyökünk dupla ugrását, s ha csak alig vettük el a célt, aggodalomra akkor sincs ok: Gex megkapaszkodik a nyelvével. Ráadásul ha hibázunk, Gexnek az energiájából is könnyen helyrehozhatjuk: csupán azt kell képernyős tévéket kell keresnünk, melyeket szétverve aztán zöld legyeket kaphatunk (L gomb). Vannak továbbá piros legyek is, amelyektől Gex (a támadás gombját nyomva tartva) tűzfalal kerítheti be az ellentelelt, és vannak kék legyek, amelyektől pedig jégre teheti a kekekedő alakokat. A jéges állapotnak persze nem tesz jó a meleg, a tűzes viselkedésnek meg a víz vet azonban véget, és azt talán mondanom sem kell, hogy ezek az állapotok csak rövid ideig tartanak. Fontos még a kockás képernyős tévé: ha léteget időntünk fel, utána – életpontvesztés esetén – csak onnan kell folytatnunk, magyarul ezek a tévék jelentik az ellenérzési pontokat.

Mooshoot, a disznó hátráltatja a sűrűsra – használjuk ki a lomhaságát!



játék, aminek a a legfőbb biztosítéka, hogy minden pályára kétszer-háromszor is vissza kell mennünk. Mindegyik pályán több távirányító van elrejtve, melyek eltérő útonakon kezelhetők meg, arany tennünk kell valamit ahhoz, hogy megkapjuk őket. (Ilyen tennivaló lehet mondjuk, hogy ússzunk szét öt illa gombot.) A pályák kezdetekor egyébként mindig megvárhatjuk, melyik irányító kívánjuk megkeresni, s arról az irányítóról (illetve annak helyéről) segítségképpen egy beajtszást láthatunk: szóval nem bonyolultak a "küldetések", még angol nyelvtudás sem szükséges a megértésükhöz.

### A VÉGSŐ

A Gex 3D vitathatatlanul a legszebb PC-s platformjáték, de sajnos ennek is lérik az árát. Ez az első olyan játék ebben a kategóriában, amireh már nem is elég egy P133-as (minimum P166 kell), ráadásul a 30k kártya alapkövetelmény. (A játék ugyan előzőleg P133-on is, de úgy nem igazán nagy az előny.) Azt viszont el kell ismerni, hogy a pénzünkért valóban kapunk valamit: a gazdagon textúrázott és valós időben árnyékoló grafika nagyon tetszős, a kastély szépségéből például szépen tűnnek elő a tereptárgyak, fátylák fénnyel és villámok világítják meg a falakat – semmi poligon-bevillogás, mint a PlayStation verzióban. Külön élmény Gex organuma: időről-ídrő néhány elemes beállítás próbálja a hangulatot feloldani. Technikailag tehát ugyan briliáns játék a Gex 3D, de ugyanakkor mégsem nagyon benne biztos, hogy ez lenne a legjobb. Leginkább a kamerakezeléssel akadtak problémák: bizonyos helyeken sajnos a gép egy fix nézőpontot választ (függetlenül a mi ahajlunktól), s ez a játszhatóságra igencsak kedvezőtlen hatással van.

V.Z.

### HOSSZAN TARTÓ ELVEZET

A Gex 3D nem egy rövid

Hősünk ropogásra sültve szereti a vadhúst



Egy bírodalmi rohamosztást nem tartóztathat fel holmi al-jedi



**gex 3d**  
Crystal Dynamics/Ubisoft  
http://www.ubisoft.com

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

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, 3D Adaptor,  
DirectX-komp. hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM.

**A maga kategóriájában kiváló, és nem is csak egy kétórás kihívást jelent**

**91%**

A hozzám hasonló, sokat látott vén csonokban érdekes elegyet alkot a tisztelet és a szépségszűz, amikor olyan patinás névvel fémjelzett játékról kell ismertetőt kanyarítaniuk, amelynek hallatán már bohó fiatalságában is önfeléd vídamság töltötte el kicsi szívet. Larry Laffer vagy Roger Wilco neve a mai fogyasztóknak bizony sokkal kevesebbet jelent, mint azoknak, akik első kalandjaikkal még 286-os EGA PC-ken vagy Amigákon küzdöttek – mindenesetre öröm egy ilyen "ősdi" névvel találkozni magság! (Megálljatok, majd ráddöbentek, mit értek, ha 2012-ben, az 5 GHz-es procijaitokon real time rendszerrel egy helyre kis keresek székben begördül elétek Lara Croft, és egy gyors infúzió után, az unokáival karöltve betámadja a rárontó farkasokat!...) Larry apó neve ugyanis nekem szent és sérthetetlen, márcsak azért is, mert világéletemben szerettem volna olyan helyzetekbe kerülni különféle hülygéményekkel, mint amilyenekbe ő szokott – és világéletemben NEM szerettem volna úgy kikerülni belőlük, mint ahogy ő. Ha mást nem, legalább jót kacagtam kalandjain – így tehát kissé váratlanul ért, amikor a Larry's Casinót a CD-lejátszóba csúsztattam. A játék ugyanis abszolút nem a szokásos inkábblosan erotikus kalandjáték; sokkal inkább egy budget-kategóriába tartozó



Teljesen szabálytalan, hogy a három körös sör csak négy-szoros nyereségnél! (Bár kérdés, hogy milyen típusú...)

popcorn (az ára alapján is), amit a szerzői valóságilag a játékosok unalmas (tiz)perceinek eltöltésére ítétek össze.

Történet nincs, legfeljebb annyit, hogy Larry a vegasi kaszinókban próbál szert tenni némi anyagi bázisra – hogy miért, az talán csak a Larry 28-ól derül majd ki.

A jobb click után elérhető menüből láthatjuk a kaszinó térképét, amelyből a belső körön választhatjuk a single player, a külső körön pedig a multiplayer szerepjátékokat, utóbbit esetben természetesen Interneten keresztül. Utóbbi lehetőség egyébiránt már csak a kor igényei színt került bele a játékba ("Műtiplejörnek mápedig lenni köll") – részemről nem igazán tudom, hogy miért okozta nagyobb katarzist bárkinék, hogy egy kétezer nyerefföld arébb horgonyzó entíttással blackjackethez. Egyedül (illetve a géppel) is játszható játékok:

**Blackjack:** Vagyis más néven huszonegyszés, francia kártyával. Ebben egyébiránt az a nagyszerű cél, hogy a kártyalapokból addig húzzunk, ameddig 21-et nem csinálunk. A tizes érteke lapok a bubi, a dáma, a király és persze a 10-es, az ász érhet egyet vagy tizenegyet (ha ilyen van nálunk, akkor a [J] mutatja, hogy a két értelemezés szerint mennyink van), a többi lap pedig annyit ér, amennyi rá van karcolva. A blackjack az huszonegy két lapból, egy ászsal és egy tizes értékű lappal. A kaszinóknak megszokott módszer alapján az összes játékos nem egymás ellen, hanem a bank ellen játszik, azaz a duplázott nyereségnéhez elég annyit csinálni, mint amennyit a bank. Az egy más kérdés, hogy a bank hűz utóljára – ez benne a játék!

**Roulette:** A bagyományos, nyilván mindenki által jól ismert rutint, amelyben fogadhatunk száma, színre, száma, párosra vagy páratlanra, és így tovább – (száma)ra az egyetlen megletetés a dupla nullás volt.

**Póker:** Na, ez igazán nagy meglepetést okozott, mert abszolút nem a mi kis háztá-jánknak játszott átlapos, kéthívásos pókerral kerülünk szembe, hanem spéci amerikai változataival, amelyeket az Options-menüből választhatunk ki. Terjedelmi okokból nem esmégé-zünk a szabályok kusza rengetegében, érdeklődő típusiak meglekinthetik a szabályokat az online helpeben.

**Rúletkázás:** Talán leginkább a ruletthez hasonlítható szerepjáték, amelyben a bank két kockával dob, és a várható eredmény variánsaira fogadhatunk.

**Pókáró Rabló:** Ebből rögtön három különböző fajta is rendelkezésre áll. Különösebb kommentár talán nem is szükséges hozzájuk, hiszen a képernyő felső részén mindig láthatók a nyert kombinációk – ehhez csak annyit tudnék hozzátélni, hogy igazán bunkság, hogy átlón nem lehet játszani, csak a három vonalon.

Mááááá, nem tudom, gúszintén szűzva (mint tudjuk, így kezdődnek a legnagyobb hazugságok), én nagy rajongója vagyok minden szerepjátéknak: fájér, póker, totó, lottó, gyümlőcsős gép – minden jöhett! A probléma csak az, az

hogy – egyrészt – egy Larry-játéktól az ember azért teljesen más váma: mókás helyzeteket, szolid erotikát, nagymel... (na jó, ezt most hagyjuk, mert betámadnak az anyukái) – szóval nem igazán értem, hogy Al Lowe, az eddigi Larry-játékok produceré hogyan adhatta nevével ehhez a játékokat? Majd mástól év telt el az utolsó Larry-epizódot is, és ennyi idő alatt ennyire futotta? Másrészt – és ez a legfontosabb! – ezek a nem igazán bonyolult játékok akkor igazán érdekesek, amikor az ember a saját zsebére játszik, nem csak a számítógéppel szórakozik, ahol hármikor újabb kezdtököt szőlhat magához. A kivételést tekintve a 640\*480-as comix-szerű grafika ugyan maradt, de csak szimpla állóképek erejéig; a point&click-kezelés egyszerűbb már nem is lehetne; a szereplők (gépi ellenfelek) természetesen beszélnek – de a minék? Ezeket a játékokat már C64-en is kényelmesen megcsinálhattak, nem kell ehhez Pentium!

Az egész játék a Spice Girls-nyalókára vagy a Romario-chipsre emlékeztet az egyszerű játékos – azaz egy pillanattal jóg jól hangzó nével tulajdonképpen minden eladható. Eppen ezért nem is szeretném értékelni a játékok (lehet, hogy nem is fogom): ha valakinek a keze ügyébe akad, akkor az levomatja a konzekvenciát. Nekem annyit sikerült ebből, hogy legalább annyira szórakoztató, mint a Windows

# LARRY VEGASBAN

Na már csak egy iszera lesz szükséges



passziánssza vagy aknakeresés. Tíz percig.   
 Co/By

**larry's casino**

Sierra  
<http://www.sierra.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2x CD,  
Windows-kompatibilis hangkártya

Munkahelyekre ideális, ha  
nem láthatja a főnk...

X%

# CINKELT LAPOK

## STARSHIP TITANIC

**H**a jól emlékszem, a júniusi Starship Titanic-ismeretelni már íjlesztgettük a mélyen tisztelt publikumot egy hamarosan érkező megolással – átlagos képzeltlival rendelkező rajongónk természetesen azonnal lementtük előfizetésüket, modernebb feladatok pedig megújították, illetve megduplázták (ami mellesleg rendkívül kifinomult izésvilágra volt). A fenyegetés a Black Dahlia miatt ugyan csúszott némiképp, de most valóra válik: mindenképp hűzőjön fedezékek, és készséges maga mellé vizes borogásra alkalmas kedvenc, mert egy Douglas Adams nevével fémjelzett játéknál mindenképp szükség lesz rá! A játék csak abban a tekintetben linéz, hogy egyes helysének hozzáférést a jégyintől teszi függővé (de azt már a lefelezés nagyon gyorsan fel lehet turbánizni), egyébként a sorrend gyakorlatilag teljesen szabadon választható, sőt, egyes dolgokat nem is muszáj megcsinálni. Az alatt elterülő karakterjegyzék azért izégyeztünk minél kevesebb mászkálással megoldani a dolgokat. A logikailag összetartozó "küldetésekkel" –tel jelölt pakettokban jelöljük. Há két ügyi: ■ Kalandjátékoknál teljesen sokatlan módon lehetne elmaraz az intro: rögtön a nappalnikban találjuk magunkat, ahol valami mozgós, művészi komolyzene (a híj halalom, Moce Art) társaságában miáljuk a nyári estét. Erdekelő a kedvenc esetleg megtekinthetik a tévén Douglas Adamst, a jó izéssel megoldottak viszont rögtön a számítógéphez fordulnak, ahol a CD-re kattintás után behelyezhetik az első lemezt. A ház enyhén amortizálódott, lévén rázhan egy ürjáq, de ennek sokkal súlyosabb következtátást jelent, hogy feltárat rajta egy ajtó, és előbúvik belőle Fentible, az ajtóbot. Miután hozzavetőlegesen rendet terem szobánkban, elődjaja, hogy a Titanic csillaghajó (A-hajó-ami-nem-romholat-el) első útján apró problémák elé került (már amennyiben rázhanat a házunkra), és egy apróbb segítségre lenne szükségük. Ha hajlandók vagyunk a rendelkezésükre állni, mindössze annyi a teendőnk, hogy begépeljük az általa átnyújtott K-s kommunikációs nyavalyába, hogy feltárat rajta egy IGEN (vagyis Y-E-S). Mielőtt többször is elismétel-né a feladatot, meg neki ezt az apróságot. Erre a hónapja kerülünk, melynek nyomombajai között egy csomó vidám lefelezés vár bennünket, de a lefelezésükben lesz a felsőt választani. Rövid utazás után a hajó fogadótermebe kerülünk (közben Fentible felkísért bennünket egynemely kollégájá-



val való találkozásra), ahol érdekes dolgok várnak ránk – de előtte a falon lévő plakett alatti gomb megnyomásával kénytelenek leszünk megőzöni az ún. intro.

■ Miután ezen szerencsésen túléltünk, sétáljunk a pulthoz, ahol a csengő megnyomására megeve-ndik Marsinta, a portásbot, és érdeklődik, hogy van-e helyfoglatásunk? A választól függetlenül hosszúcses követekzik arról, hogy milyen légnyomású Fentible, hogy felengedett bennünket a fedélzetre, továbbá leendő szobánk ügyes-bajos paramétereiről – a lényeg az, hogy válaszoljunk a Marsinta által felkeltánt, igen (égyrethesen hangos paraméterek szerint (Önkényimede mit felélnük, így mindig ugyanolyan, osztályon-álul szállást kapunk). A szállás száma azonban minden pártban változik, szóval azt nem ár megjelyezni. Marsinta még melegen ajánlja, hogy ne is próbáljuk jobb szállás után nyagvanni, majd odainti Krae-et, a landonit.

■ Miután Krae elballagott, szerencsét próbálhatunk a falnál lévő Szív-o-matával, ami jelenleg izemen kívül tartózkodik. Elvileg lefelezhetünk a főnökéhez (a második emeleten találjuk a fő-fő Succ-o-bust, aki teljesen el van dugva), de inkább lépkedjünk a falra lévő ajtó felé. Szemközti találjuk a raktárt, benne egy igen zaklatott papagájjal, aki mellesleg nagy rajba a földimogyorónak a diónak, és egyé csonttájásoknak a kékülö-nés a pisztáciának! Vele igen elmesyvel lehet folytatni a világ dolgairól, de inkább minden méltatlankodása ellenére sillyesszük a tárgyak közt, majd vegyük fel a sarkában heverő zsákokról a pót-illőrt is. Távozzunk az ajtn, majd vissza a fogadóterembe. A papagáj ugyan az előbúttóbb meglog tőlünk (az ajtn kifejve azonnal), viszont az egyik tala meg-jelenik a tárgyalni között.

## COMMANDOS

Itt jönnek a szintközők ehhez a remek kis stratégiai játéknak:

Mission 2: 4JJXB  
Mission 3: ZDD1T  
Mission 4: RFF1J  
Mission 4: KATCG  
Mission 6: MIR4M  
Mission 7: 7QVJW  
Mission 8: K9X9C  
Mission 9: AAX1X  
Mission 10: JSCPW  
Mission 11: CMOOD

Mission 12: JGH0D  
Mission 13: PUUWV  
Mission 14: WT34B  
Mission 15: 139PO  
Mission 16: L9IPV  
Mission 17: SLNIV  
Mission 18: YJ0JG  
Mission 19: YFCVQ  
Mission 20: GDKWT

## WORLD CUP' 98

A FIFA 98-hoz hasonlóan a World Cup '98-ban is van néhány hasznos és idétlen kód, amit ugyancsak úgy kell megadni, hogy valamelyik játékos átvegyük. Miután a cheatet – vagy akár többet is – aktiváltuk (azaz megnyuktuk az Enter), természetesen vissza lehet írni a játékos eredeti nevét, a cheatet üzemelni fognak:

ZICO – megkapjuk a '92-es VB-meccsét  
HURST – megkapjuk a '66-'82 közötti VB-meccsesket  
GABO – hatalmas fejű játékosok  
KYLE – csontvázak fognak focizni  
MR HAT – megbolondul a labda  
POWDER – sajátságosan mozgó játékosok  
NEILA – 'Alien'-üzemmód

■ A liften ereszkedjünk alá a második szintre, a fő Succ-o-bushoz. Z vagy kicsit rosszul ért meg, mert valami eltitmítetté a csatornát. Használjuk rajta a papagáj tőlünk, és a Send gombbal kiüljük azt rajta. Ez az ódon Mr. Mucse igen jó hatással van a "csatornára", mielőtt a liften felkötözi a dugulás számos okát-többek között Titania, a megbolondult fedélzeti komputer egyik alkatrészét, továbbá egy két biztosítékot. Meg egy hullát, de fő hadd nyugodjunk békében. A továbbiakkban a minden helysénen megtalálható Szív-o-maták használhatóak lesznek a különböző tárgyak ide-oda postázására.

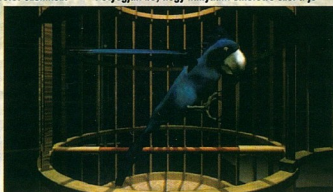
■ Liffetünk vissza a hallba, majd ki az ajtn. A raktártl szerencséli elágazásnál az egyik irány meg (Ittolt az SGT-osztályú jeggyel utazóknak (mivel ilyen jelenleg nem sok van, egyszerűbben: nekünk), tehát forduljunk jobbra. Itt ki-jutunk a minden szinten körbefutó galériára. Szemben találjuk a Titania szobájához vezető lépcsőházat, de a függőleges és vízszintes helyváltoztatásnak modernebb technikával is találkozhattunk a jobbra és balra induló körjárásokon: négy liftel (Elevator) és egy csúvástályú (Pellerator). A galéria túlóldalán az egyik mászkáló is találunk, ahol rögtön három irányba is indulhatunk – csak nem a jelenlegi SGT-osztályú jeggyünkkel, szóval Keressük meg inkább a "lakostályúnkat". Kapcsoljunk át a Designer Room Numbersre, nézzük meg, hogy hova szál a jegyünk, Keressük meg a megfelelő elevátort, és a Remote Thingumy panelon hívjuk le. Pöttyögjék be, hogy amikor henyadetek szól a je-

lelő kifejezés, ugyanis minden berendezés a falba van beépítve, és a tisztelt utas aktuális igényei szerint rendezhető az garzonját. Az már egy más kérdés, hogy csak bizonyos sorrendben lehet rendezkedni a bútorzattal (például ha a kizözt izem-



kes, nem működik a tv – pedig az milyen jó is lenne). Most egyelőre tv-nézésre alkalmas állapotba kellene helyezni a szobát (sorrend: personal maintenance hub, horizontal workspace, horizontal mobile storage compartment, fully recumbent relaxation device, infatle fully recumbent relaxati-on device (az utóból kettőre két külön ikon van a tárgyak között): az egyik kinyitja, a másik felújítja az ágyat), visual entertainment device). Ha jól csináljuk, akkor felmászhatunk az ágyra és bekapcsolhatjuk a "vizuális szórakoztató egységet". Az egyes csatornán nincs adás, így tehát kénytelenek vagyunk átkapcsolni egy másikra. A hatoson és a hetesen szintén adsziesztent van, a kettesen viszont tők jó műsor meg: pollenjelzés (ha érdekel valakit, akkor közepes). A harmáson meg még jobb: a csatornát néző szerencsés utasnak közlik, hogy nyert egy másodosztályú elhelyezést! Részletek a helyi Szív-o-matából átvethető magyarában. A négyes csatornán egy állóképet látunk, ami egy helyszen vonalkódját mutatja. Erre később szükség lesz, tehát meánstük el: kapcsoljunk át a Designer Room Numbersra, ha ottál a jelenlegi helyszen kódját valamelyikre bal oldalú üres ablakba, majd shift-clickeljük szerkesztjük át arra a kódra, ami a képen látható. (Nem kell különösképpen éle-lefelezépképesség hozzá, hogy a képen fejjel lefelé van...) A kód az első osztályú egyik szobájának a koordinátáit adja meg. Vessünk egy pillantást még a hatos csatornára is, ami szintén egy állóképet mutat, de ez az egyik elevátortól jön, és a liftel emeletelétől mutatja. Kecermejjünk le a ágyról, majd menjünk a szobák előlőli folyosón terpeszkedő Succ-o-bushoz, és a Receive gombbal vegyük át a küldeményünket, vagyis a magazin. Liffetünk vissza az első szintre, sétáljunk le a hallba, és éb-reszessék fel Marshánt! A nyomott hangulatú portás a magazin fejében kiutat nekünk egy másodosztályú szobát, elvált bennünket a megfelelő instruktorkódokkal ("We zard a zenészeket, ne piszkálod a Pellerátort, stb."), majd ismét visszazuhan szókö-skönyözébe.

■ Keressük meg másodosztályú szállásunkat. Már az előtér is biztatóbb, mint az SGT-osztály, mert négyesen kevesebb ajtó nyílik belőle. A berendezés is javuló tendenciát mutat, helyben is van a Succ-o-bus, és nem csak a folyosón, sőt, a szobaközölközlet még tálban némi roppantváltól is be-készített: három táll "nem-pisztáciát" és egy táll pisztáciát. Az alapvetően jó létekel megadott játékos most nyilván belemarkolna, hogy kissé felvi-



dítsa vele a raktárban deklórá depimált papagájt. Sajnos nem lehet benne befújni, így tehát a "Ha a hegy nem megy Mohamedhez"-alapon a papagájt kell az értékes kincshöz juttatni. A gond csak az, hogy a raktárból kifejez azonnal meg a tárgyál-talaj, így tehát egy más módszerhez kell folyamodnunk. A módszer roppant logikus, és illetve már kaphattunk róla akkor, amikor a magazin fel-telve a papagáj rikácsolását hallottuk a Szív-o-ma-talóib: csöpsőtán meg a pisztáciához. Menjünk tehát a raktárba, pakoljuk át a kalitkából a helyi Succo-bush, a küldemény címzettjének adjuk meg jó szállásmunk címét (a DRN-napom húzzák át a szobánk nyolckötűjét a Szív-o-matára, és Send). (Az elküldéssel nem ártykezzünk, mert a madár gyorsan megy – ha ez történne, menjünk ki az aj-tón, és visszatérve megint a kretrechéen találjuk.) Ha a postázás sikeres volt, menjünk vissza a szobánkba, és a bent leve Succo-bussnál fogadjuk a küldeményt. Zörgessük meg a pisztáciás tálat, mi-

ternatív, modern szobor van kiállítva. Hasonló stílusban épült képzőművészeti emlékműről a szemlé-lőnek rendszerint nem jut eszébe semmi (hacsak nem az elkövétő képzőművészes kedves mamájá-t) – itt annyiban jobb a helyzet, hogy némi képzőerő-vel felismerhetjük nemcsak a hajó rotáját: Fen-tüle-t a fejhallgatóról, Krage-et az alakjáról, stb. A szobrokon lévő bizetnyűv kapocsokéint izemel-nek, amelyekkel a robotok működéséét és hangze-lt javíthatjuk vagy rothaltjuk. Márpedig van egy folyamatosan kedélybeteg robotunk, ügyhár: Mar-sinta, a portás. Az a szoba ugyan még távolról sem emlékeztet rá, hogy üst egyest, mint valami ana-lóg pórtárgy, mindenesetre a két eszközök felé-lő lökve rúgást megvalósít az ó hangulata is: ha visszastátunk a hallba, akkor majd egy szimpla ér-deklődésre (ask about 1st class upgrade) is azonal kiutal nekünk egy elsőosztályú lakosztályt, ami már tényleg minden igényt kielégítő elhelyezést biztosít a megfáradt kalandozóknak...

■ Títanium szobáig úybeár így találunk meg a liftben, hogy a tv-egy állóképben sugározza a képe-t, amit lát. Mivel most már az elsőosztályú sziveler is liftet-zenünk, így ideje megnezni, hogy mit is mutatott a másik áll-ókép. Keressük meg tehát azt a lakosztályt, aminek a vonatkóját lé-másoltuk. A királyi méretű ágyhoz vezető lépcsősort fan-taszikus találmány díszít: lámp-pák (világítanak a sötétben). Az ágy elől meg is le-het kopogtatni a búrjakat. Ez a jobb oldalnál ki-csúrt erőse sikerül, mert az íszetzőrt. Hívjuk a szobaszolgálatot (Krage-et), hogy azonnal jávítsa meg a lámpát. A robot némi gondolkodás után ki-jelezhető véleményét, hogy ez Títanium egye-jének neműnik – tehát szeretszük is vele (Get broken lights). Nemcsak annak tűnik – az is. Elég szűrszört egy számitógépet, mondhatom...

■ Liftvezünk fel a galériára, és szállunk át a Pel-leratorra. Ezzel öt új helyszínrer juthatunk el, sor-ban: a sátólélföldzetre, a zeneterembe, a bárba, az étterembe és az arborétumba. Az első célpónt ennél mászkálás után hivatgat oda magát: Irány a bár! A bárpujt igen színesent fest, már csak azért is, mert az ívegek között kértől tárgy pontosan így fest, mint Títanium "központi értékelő egysége". Felvenni egyelőre nem tudjuk, tehát csengessünk



pultra tesz, majd a pulvát végén levő monitorra pil-tanára ismerkedjünk meg a számitógépes kórkéte-vel: a mixer egyetlen gombnyomással kikeres-hető a hatalmas adatbázisból a vendég által kívánt turmix komponenseit. Most az es is más kérdés, hogy egy apró hiba folytán az adatbázis így ísze-dőt, így tehát pillanattalug kizárólag Títanium Tít-tilatort kervehető, ahok ez is azonos íszetzőve van kézmű. Pedig ígértes a recept: 3 réteg sagurial vodka (ez van a pulvát), 2 réteg citromlé, 1 íszetzőrt tv és 1 réteg "szeregyólló-püré", Gurp...

■ Mielőt íszetzőszednénk eme érdekes ital darab-jait, nézzünk fel a hajó vezérterembe (Títanium's Room, a galéria végéből nyíló felsőszóházon át). Ki-csúrt érdekes lesz a megközelítése, de a látóvonal-cs sem lesznek kutyák! Innen három szoba nyílik. (Il-letev egy még nem nyílt, de kicsire nem adunk.) Az első szoba roppant érdekes: egy gyanús embe-lyent találunk, rajta egy nagy nyomógombbal és a nyomógombok használati utasításával. Miután megnyomtuk, a megkötő háló, egy bomba akti-válódat, és a visszastátással megkezdődött. Az alatta lévő tárcsának esetleg ki lehet forgatni a biztonsági kódját – mindössze néhány milliórd vagy trilliórd variációja lehet... (Ha valakinek esetleg sikerülne, azon nagyon megglepődök.) Meg azon is, ha a visszastátással egyes elérne nulláig. Ha épp arra járunk, amikor már 10 alatt van, azért azt várjuk meg...!) A másik szobákban egy szovjet gyár-tmány analóg számitógépet találhatók. (A méretei legalábbis érdekesek követezzetünk.) A jobb ol-dalról lyuk lenne a monitor. Meglepő, de működik – csak az a baj, hogy észöször egy login-kódot kér, utána pedig egy passwordot. Fordítsuk tehát a fi-gyelmünk inkább a falon lévő fémdobozra, amely a felírat szerint elképesztő méretű feszültséget rejt. Sebaj! Még egy felírat: nem is olyan elképesztő a feszültség, de azért jobb lenne kerülni! Harmadik felírat: Ne mondj, hogy nem figyelmezteltünk! Nevedyekre előtérünkbe a bizetsékok, mellettük a kapcsolók. Az ábrák jelölik, hogy mit is művel a bizetsékek. A sárga az SGT-össztály gyorsítke-zét izemellett (fordítsuk el a kapcsoló-ját jobbra, és vegyük ki a bizetsékek). A kék a ventilátorok bizetsékek (tárhelye, és for-dítsuk jobbra a kapcsolót.) A zöld egyelőre még hiányzik, a vörös viszont a hologramokat kapcsolja (fordítsuk jobbra a kapcsolót, és vegyük ki a bizetsé-keket). (Az utóbbit ugyan nem szükséges megcsé-nálni, de ha ezután elmegyünk az Alkotók szobájá-ba, a bejáratát szelőkét falon leve, edőt ísztógé-p kapcsológó csirképkapcsolhatjuk a hologramokat, és ahol edőt a szirképképeztől, bekuk-anthathunk a terem közepén levőre. A három hely-ről három szót láthatunk: Ez, és Amaz. Ezek a személyes "password"ok, így tehát ha a bizetsé-kekkel melletti számitógépet a nevüket adjuk meg loginnél, és utána a fejük mögött látható szót passwordnak (Leovinus/Other, Scallontis/This, Brobstogin/That), akkor elolvashatjuk az izenete-keket, és hogy mi történhetett a hajón. Ez igen ter-jedelmes és tanulságos olvas-mány lesz, de most inkább nem boncolgatjuk...)

■ Irány a Pellerator, annak is a legelső állomás-a, a Promenade Deck. Igen sajnós "sátérföldzét", a szobákban mindössze néhány, a hatalmas venti-látorpárok előtt repkedő madár szobája. A te-rem közepén egy eleményt találunk, rajta ON és SPEED felirattal gombbal. A berendezés edőt izze-men kívüli volt, de – a kék bizetsékek hála – most munkába állhat: kapcsoljuk be, majd adjunk maximális jávót. A ventilátorpárok természetesen beszárvák és szeggen feltarjaják az egész állats-e-regetet. A pulvát mellett, így igen érdekes eszköz találhatók, és még eseten kalapácsot ad ki, csak meg kell piszkálni a tetején leve gombot egy hosszabb bottal. Erre ideális lesz a papagáj illő-fája. Pitty, Piszkáljuk meg még egyszer. Pitty, ha még egyszer. Pitty, Vegyük fel a kalapácsot, és utazzunk vissza a galériára. Menjünk le valamelyik liffel az SGT-össztály (2B-37) szintjére valamelyik emeletére (már amelyek líft haljando oda lemenni), ahok a lífttel szemközti gyorsítószék egyéssz már rendezés izemel. Rendeljük meg így gylisírteké a te-tején leve karra, majd a csirkék tegyük be valamely csap alá, hogy szösz is nyomon rá. A szösz sajnós lepergő róla, mert a csirke csak szösz-lás-ék a megkapcsolva, mindenesetre tartasuk a sűrő-szóphoart a csirke alá, ami csapból folyik a szösz. Talán sikerül elhíthetni a mixerrel, hogy "szeregyólló-püré" – Ha már ígyis erre járunk, keressük meg a folyós végén levő "kulturterembe", törjünk be az íveget a kalapácsal, és vegyük ma-gunkunk a szösz esztere szolgáj partvisnyelét.

■ Most egy új helyszínrer megjelentünk, ne-vezetesen az arborétumot. Elíveg lehetünk a Pel-leratorra is, de rövidebb, ha a galéria végén, a hall előli keresztzetződésnél gondolnánk szállunk (az első osztályú jeggyel már mehetünk erre is). Az Ar-borétumba ugyan nem lehet bemenni, nem műkö-dik az évszaktalóg szösz, továbbá kizárólag cí-tromfakkal van tele – de sebaj, mi pont ezért jöt-tünk, és a partvisnyelét a bal oldali fáról le is tu-dunk venni egy edőt citromot (főz a fánál egy picit). A bejáratától balra egy a Pelleratorra hason-lító ajtó mögött találjuk a tűzvédelmi szekciót. Szílyesszük a szobánkba a slagot, majd szállunk meg a szemközti a Pelleratorba, és vonatzzunk vissza a bárba. Csöngessünk Bantomburnek, és adjuk nek-i szépen oda a kótfelt alkotóelemeket: citromot, az ösztört tv-t és a truvitalt két sűrőszópharat. Bantombur mindet szépen betöltötték a fejébe, és meg poggal ísztégmélit, bár az utóbbi gyanús löftrőrt azért megkérdezi, hogy mégis mi akar-e lenni. Nevezünk meg neki (purest starlings), és szőljünk, nevezük kifejezést a legfontosabb ísset-velet (get vodka). Wow! Talán az utolsó alaptele-met (száza, talán másé, de a robot áramkörök igen je-lentősen megszínylek a kótfelt (milyen hatalmas lehet vajon egy személy elemformára?). Mielőt elfete-tenn, szőljünk neki, hogy adja oda Títanium alká-társzét (get vision center).

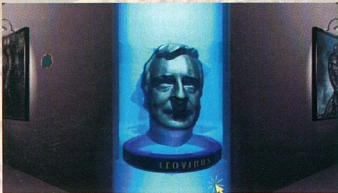
■ Szálljunk be a Pelleratorba, és utazzunk át a második állomásra, nevezetesen a zeneterembe.



de a papagáj – saját megfogalmazása szerint – "fontos pisztáciá-úv küldetésére" indul. Vagyis felkajálja az egészét, mi meg kiszúrhatunk valamit a tál aljában: Títanium, a megalomuludt fedezett számitógépet líftelt.

■ Miután a másodosztályú jegyet megkaptuk, ész-revehetjük, hogy az elevátorok egyike (a 3-as vagy a 4-es) a meghibásodás egy ívev előrehaladott ál-lapotában tartózkodik: nem lehet hívni. A mellette lévő másik líftben menjünk le arra a szintre, amit a tv 5-ös csatornáján leve képen láthatunk. A másik rossz líft itt akad el: ha beszállunk, nem Nobby fájdalmas arra van bennünköt, hanem egy írsz gömb, amírói felénk után kiderül, hogy ez Títanium szösz. Sajnos amíg nálunk van, nem tudunk kiszállni a líftből, tehát edőt kénytelenen leszünk a megfetély jávítását élvezgenni. A líftből elgurult fejét a működő elevátoron az alsószobába (Bottom of well) lílfeztve találjuk meg, a terem közepén. Ha visszarak-juk a helyére, máris vihethük Títanium szemét. (A líftből a továbbiakban pedig nem haj-lando a 27. emelet alá köz-lekedni. Ez azért jó, mert ál-lóidagom cserélgetik egymást szolgálatban, és sose tudjuk, hogy melyik líftben van.)

■ A másodosztályú jegy bírto-kában már bekukanthatunk a galéria túlóladón leve két szobába is. Az egyikben (a Szerzők Szobájá) a bejár-talál szemben egy löftrőv kar találunk, továbbá három hologramot a szerzők képmásával (Leovinus néven Douglas Adams székelysével). Itt egyelő-re nincs sok dolgunk, a szemben leve szobában (Sculpture Room) viszont annál több, líft néhány al-

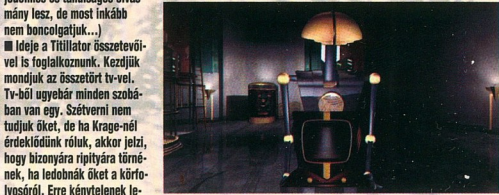


Fortitlan Bantomburnek, azaz a mixernek. Sokra vele sem megyünk, mert épp egy Títanium Títtilator "kótfelt" ísztélésével vév elfoglalva, és csak az-után tud foglalkozni a problémáinkkal. Esetleg ha segítenék neki az íszetzővek beszerzésében, ha-marabb is végezne... Tegyük el a poharat, amit a

# SM'S GETTYSBURG!

Az alábbi kódokat a Shift-Enter megnyomása után adhatjuk meg a játék közben. Az első tábornok neve az északi, a második a déli csapatoknál váltja ki ugyanazt a hatást, miután Entert nyomunk.

- Hooker/Longstreet Sheridan/Lee – minden csapat beússa magát
- Mcclellan/Beauregard – minden pánikban levő csapat meggyűszök
- Buford/Stuart – a tapasztalat növelése
- Sedgwick/Pickett – visszállítja az órát az a küldetés elejére
- Reynolds/Hill – előrállítja az órát a küldetés végére
- Warren/Notchikiss – azonnal megérkeznek az összes erősítés
- Warren/Notchikiss – megmutatja az ellentel összes csapatát



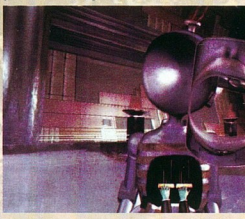
Itt egy egészen sajátos robotzenekar próbálkozik zenéjével. Az aljóval szemközti lévő piros pultjok gombjával lehet beindítani a próbát, de valami borzassá maszkonak keveredik ki az ügyből, így tehát 10-20 másodperc után szomorúan abbba is hagyják a dolgot. Kicsit hangolni kellene őket a kapszollókkal és potméterekkel, bár menet közben ebből sem sül ki semmi jó. A megfelelő hangolást

játszásban lévő hangert (még egy négyzet), tegyük a jobb oldali tartóba, tegyük be a lejátszóba a mi zenénket tartalmazó hangert, majd a hátrországgal a főpincér darabjalag, akkor a meggyújtott gazdi valami pszicho-hullámok segítségével eleremnyezünk levő lemez, és elerengti Titania alkarrészt.

■ Aki mostanában járt a rakárban, az a rikászó-lásból már észrevette, hogy a papagáj gazdromiál izlése az utolsó táj pasciáció óta jelentősen megváltozott: most a csirkékkel szereti, és már tövtről ordít, hogy hozunk-e magunkkal? Az egy igen sokrétű probléma lesz:

– csirke ugyan van nálunk, de sajnos eddigre biztosan kihílt (már csak azért is, mert a szerzők így írták, hogy ha frissen hoztuk, akkor is kihíljön, ha odalépjünk a kalitkához) és a papagáj ki-mondatlan utálja a hideg csirkét; – ha gyafogosan nem tudunk hozni, akkor kézen-fel megfogás lenne a Szív-o-mata. A probléma az, hogy a csőpasta is imádja a csirkét (hideg/meleget, mindegy); – az ilyen kildémények rondszerint "elvesznek" benne; kivéve azt az esetet, ha a csirke mustáros, mert azt viszont utálja; – a csirke nyomhatunk ügyebár mustárt, ketchupot és valami rizzászn láttyit, de mindegyik leperreg róla, mert csak félig van megkopaszvra; – később az is kiderül, hogy a papagáj is utálja a mustárt...

Ezen pár atomfizikus egy pár évvelözben keresztelti-eltörné a halsjajt – nem úgy a vídám 576-alvó, aki először is megszabadul a nála lévő szőrös és hideg csirkétől egy Szív-o-matánál; ha eddig nem tette volna, elerenti a rakár vonalkódját; levonal valamely elvotrán az SGT-csozta valamelyik szentjére, és a gyorsétközében rendel meg egyet (míóta felaprítottuk a madarcsoportot a ventilátorokkal, az SGT-egység nagyon nagy a kintál madárból...); a tárgyaltában levő csirkét megtrögelti; a mindent törő szalvédtálya (egy megmarad rajta a szőr); beteszi a gyorsétközébe harmadik oszlopba, hogy mustár folyjon rá a nem sinkifaldja a Szív-o-mata; és csőpasta átkölti az egészét a rakárba. Miután vissza-



sétáltunk, a küldemény felvétele előtt nért menti, mert a következőkben gyorsnak kell lennünk. Vegyük fel tehát a Succ-o-busból a küldeményt, és a szalvédtálya törjük le róla a mustárt. Ha a ketrec MELLE kerül a meleg csirkét (sietve, mert gyorsan kihílt), akkor a papagáj az utolsóján addig oldalazik felé, ameddig csak tud. Tartsuk a BAL oldalra (ameddig csak ki tudjuk vinni a csirkét). A papagáj

## THE REAP

Igaz ugyan, hogy az 576 Kbyte-ban még nem teszteltük ezt a lövöldözés ökörséget, de azért hátha akad a csalásaira jelentkező. Passwordnek írjuk be őket:

ABSOLUTEHOT	– sérthetlenség
DIESHCEPDOIE	– erősebb fegyverekkel indulunk
SOVINGRUM	– örökélet
TOUDGUYU	– sokkal keményebb ellenfelek lesznek

Szinkódok: QBKCBEDB  
CCLCBUDC  
SCMCA84FSB

eltépeg a fa végére, majd hirtelen kihajol és kikopaj a kezünkől, és gyorsan behatolza (ha még meleg). Amíg a feje kint van a ketrecből, villámgyorsan kap-

beszámolt ró! Ez most nem beszélgető, a konzekvencia: ha tarta akarnak jutni, akkor át kell venni a hajó parancsnokságot.



juk ki a fa középső részét (eddig nem engedte, mert rajta áll) – ami nem más, mint Titania központi memóriáegysége.

■ Bizonyára feltűnt már az itteni Szív-o-mata mellett ísz-cseriz lapmárbóra is, amelyet piskálva a papagáj olyan ideges lett, hogy még a csirkékől is hajlandó lett megfedelkezni egy pár másodpercere. Erre természetesen minden kalandfektözés tovább pasciálja, és némi próbálkozás után sikerült is asztaloktatnia hozzá a slag egyik végét. A másik véglet köcsök a Szív-o-matára, aki elkezdti feljöni, és lámpához visszafordulva látjuk, amit kiemelkedő a bírálóval van. Titania orra.

■ Sétáljunk fel Titania vezértrémébe, ahol – a zölt biztosítéskét az aljzatba rakva és a kapszollóját elfordítva – megjavíthatjuk az Arbrótum évszavál-tójt. Hajóközünk tehát oda, és helyezünk is rögtön izébe. Mirtelen ísz lesz a fém meghozók gyümölcslekt, tábék között egy piros bigóty, amit a hosszú bottal lepiszkálva máriss hozzánk kerüli Titania beszédközpontja. További évszaváltozások felszólalag nem hoznak további eredményt – amíg téi átlátszó meg nem fordulunk, ugyanis ilyenkor nemcsak odaszív, hanem idekint is bezog minden, a gondolkó tehát nem tudnak mozogni. Menjünk a gondolászhoz (am a títóz, ami bennünk hozott, ha-nem a másikhoz, az ahhoz, az utószektérny felől), aki a fagyogóját ellenére tövtrözésbe is kitartásn énekel. A mellére kattintva két kapszolló tünik elő: bármelyiket valamilyen irányba mozgatva, a másik ellenkezé állásba csúsztat. Na azonban a főpincér – egykori – két karját rájuk akasztkuk, lenn maradnak, és mi magunkhoz vehetjük a színt, ami természetesen szintén Titania tulajdona.

■ A terem harmadik, mindenedig zárt alája vezet a parancsnoki hídra. A végén levő, egy központi hajó kormánykerékhez a megvezetéshez hasonlító Váletésztjgy Kör-mányműtölt ábrázalhatjuk meg az útját. Szükségtűs a nyílásba az otthonról hozott fotót (még jó, hogy Fentibbe elhozza – milyen jó lett volna most újratekintni a játékokat), majd a panelon kapszolló be-

a sasokat. Az írány meghatározásához pontosan meg kell adnunk a célt, ami egyszerű trigonometriai módszer törtérik, a következőkben: válsunk a házuk főkörpére, és egy kattintással válsunk ki az égen egy csillagot (piros kereszt); válsunk át a csillagterképre, és a látóterében az égrejel mozgassuk úgy a keresztet, hogy a totón kijelölt csillag (sárga négyzet jelölő) közel kerüljön hozzá – ha elég közel van, akkor egy után összekölti, és fedésbe hozza őket); egy gyors mozgatással kapszolló be a panel jobb alsó részén a valódi első lapját (gyorsnak kell lenni, mert az egész mozgás a cétékreszt elmozgatja, ha a játéktérben van; válsunk vissza a totóra, válsunk ki másik csillagot (az előzőhöz képest, hogy a csillagterképen ne kejljen sokáig keresni), és hasonló módszert járóljuk el. Miután a harmadik központiárat is bejelöltük, látáplájuk be az Enter kapszollóval, és kapszolló ki a sasokat. Aki akarja még lapozgathatja a titoldalon levő "fedéztől naplót" (ha hiszteni), tírrelmentekbe kidájljanak a kormánykerék mögé, és a jobb oldali villogó gomb megnyomásával indulhatnak is hazaa...

■ Következik a grandiózus végjáték. A háznak természetesen meg porrá vált, a tv-kepernyőről szedte Leovinus (alias Douglas Adams) szomorú szavát árad. Sajnálatos módon elvesztette az életét, amit nem sajnálunk; az álmát, hogy egy tökéletes hajót építsen, amit viszont jónak, és egy másik háznak, amiért aztán már tényleg a szíve szakad meg... Mindenesetre gratulál a sikeres működésünkhöz, és természetesen a Galaxis hajómentésre vonatkozó törvényei értelmében rákövetkezik a Titania tulajdonjogát. Mivel házuk már ügyis megessen-sísiit, akár indulhatunk is "valóhová" – és a hajó

## DEER HUNTER

Fenntartva az állatát, hogy szarvasokra lövöldözni nem különösebben szórakoztató sem a letlen, sem játéokban, azért jó jöhnet néhány könnyítést, amikor már órák óta nem akadt semmilyen vad puszkavégre. A kódotok a térkép nézetben kell bepótyolgatni, és így rögtön sokkal több eseményre lehet szánítani:

DHBAMBI	– megmutatja, hogy hol mászkálnak a szarvasok
DHSTEALTH	– lopakodás, a szarvasok nem látanak bennünket, és a szarvasokat sem érzék meg
DHBUCKDOWN	– a szarvas akkor fog elszaladni, ha mellélövünk
DHDOINHEAT	– a mi leshelyünk felé csalogatja a szarvasokat

megkezdő az emelkedést a magasba... A csattanó még hátravan, de nem lövöm le – nézze meg mindenké, és vonja le a négyes következtést a 1. Szerző emlelőpalatát illetően. Az mindenesetre meggyugtató, hogy – a zárófeliratok tanúsága szerint – a "forgatás" jele alatt nem ölték meg egyetlen úrlényt sem. Leszámítva persze Douglas Adamst.

Hahó mindenkinek! Vége a nyárnak, tehát megint itt van a jó öreg CoVbovy-levelesláda, a magasan szármalyos és a földhözragadt tudományok tárháza! Azon kevesek, akik a Taloralmnál kezdtek el olvasni az újságot, már sejtíthetik, hogy az ősi szezon az utóbbi év fogjuk kezdeni – a többieknek pedig elárulom, hogy az első témanak az a bizonyos kis szám lesz, ami az 576 felirat közepső számozgény díszelő koronából mosolygó a reményteljes vásárlóra. (Az előfizetőkre – mint tudjuk – jóval kevesebb számok mosolyognak.) Igaz, hogy ez a mosoly most sokak számára talán nem is oly kedves, de hát vigasztaljon mindenkit az a tudat, hogy az idő minden apró sebet begógyít!...

(Asszem egy kicsit vissza kell vennem a pátozshó, mert ha egy folytatás, előbb-utóbb a III. Richárdról fogok ídezni. Az áremelés monológot.)

... khm, szóval ott tartottam, hogy az idő minden sebet begógyít: gondolj a csak bele, milyen jó lenne több mint három év múlva is ugyanazt a számot látni ott! Erről pedig az jut eszembe, hogy már több mint húrom éve, egész pontosan 1995. június 6-án ugyanaz a szám tartózkodott ott. Azóta pedig történt egy párasm a világban, hogy csak egy égis említsek: – több alkalommal is furcsa mosollyal közelített felénk a nyomda híromdója, holmi papíráremeléséről beszélve; megértők voltak hozzájuk – de árat azért nem emeltünk;

– a mi mesebeli Gyula királyunk (horn volt, horn nem volt) és csapata kitalálta, hogy az újságokra is rárakja az ÁFA-t; hát ettől sem lódoztunk zöld rakétákat örömkömben – de árat azért nem emeltünk;

– közben változott egy picit a forint vásárlóértéke is, mert semmi sem kerül annyiba, mint három évvel ezelőtt – leszámítva persze az 576 Kbyte-ot, mert mi árat ugyebár nem emeltünk! Legalábbis eddig.

Na persze szó se róla, ehhez a pénzügyi attrakcióhoz kellett tenni is, hiszen egyre többen vették meg az 576-ot, lsten tartsa meg jó szokásotokat! Sajnos ezt eddig bírtuk – tovább nem megy 318-ért a dolog. (Ja, a mihez tartás végett: ennek a 80 forintnak a felét egyrészt állam bácsinak fizeték ÁFA-ként, másrészt pedig a terjesztőknek, hogy elviszik az újságostandrá.)

Hirtelen ezek jutottak eszembe erről a 80 Ft-os áremelésről. Ha valakinek komoly meggrázódást jelent havi költségvetésben ez a háromnegyed kiló kenyér, annak örömmel jelentem, hogy azért még nem kell megválnunk egymástól (lsten örözi): az előfizetés kiváló lehetősége október 20-ig még a régi áron vehető igénybe.

Bocsi, hogy ennyit raboltam a helyet a levelek elől, de szerettem volna elvinni venni néhány levélbambánkat. Többek között nem szerepel a távirati terveim között, hogy okmányozó repter megboldogult alanya legyen a Kriminálban. Arra szerettem volna csak felhívni a figyelmet, hogy az 576 Kbyte intérszolgony gazdasági ügyeit (mert ha rajtam múlna, akkor már rég feltejtük volna a bruttó nem-

zeti jövedelmet a pirosra) – viszont kénytelen alkalmazkodni hozzájuk. Pont. (Ami egyben azt is jelenti, hogy sem levélben, sem e-mailben, továbbá Csevegekben pedig pláne nem kívánom erről a kérdésről vívafutomány nyitni, mert azt hiszem elég érthető voltam.)

Hát akkor evezünk vídámabó vizekre: Lédies és dzentimen, Mádm és Fetvorszó, ízé, Mőszilyó – a levelek!

### JOGI HERCEHURCÁK

Helló CoVbovy! Már réges, réges (egy messi, messi galaxisban...) szeretnék neked levelet írni, csak eddig nem tudtam, hogy mivel töltsék meg a papírt (mellébeszállással). Bocs a poénkodásért, ha akarod, úgy is kivádog. Az első és leg(16), tényleg! Innen ki akartam venni egy angol pénzégséget, és tényleg sikerült! (osabó, amiért írok, az az, hogy egyes emberek CD-t akarnak az újsághoz. En az alacsony ár és CD-menetség hive vagyok, akinek pedig disk kell az menjen és szedjen magának a diskrétén (-: Legyen inkább hosszabb az újság :-). (Az megoldható, úgyis már rég emeltünk árat... Széltében vagy hosszabban kívánod?) A második problémám a lap elején lévő figyelmeztetés, hogy az illusztrációk nem szabad felhasználni. (Pardon, pontosítsuk: az van ott, hogy a kiadó engedélyével lehet.) Nos én az Internyeten nap mint nap találkozok az újságban megjelent képekkel (-: úgyhogy lehet perelni a Microsofot az Age of Empires-es képek miatt :-). A negyedik kedvenc gyvevrem a Worms 2-ben a Tehénvés. Ha nem raksz be, legalább válaszolj! (Szó se lehet róla! Miért pont veled kivételéznék?!...) Bocs a hejjesirasi hibák miatt (-: ha vannak :-). Köszö! Kozí, az őnjelölt Jedi

Először csuklottam egy picit: nahát, hogy valaki tényleg az utolsó karakterig kiolvassa az újságot! Még az impresszom is, a kis iyenc! Aztán tovább katorasztam a kis kosárkamban, és valami egészen hasonló témájú darabra akadtam:

Helló CoVbovy! Aztért írok, mert már rég szeretnék írni neked. Először is szeretnék engedélyt kérni a Mélyen Tisztelet Főszerkesztő Úrtól, hogy az 576 Kbyte számítástechnikai galaktikus kis magazinnól kímásolhassam az összes PC-csalást (ha nem adsz rá engedélyt, akkor is megteszem!) (Csak nyugodtan, de készítsd a TB-kártyádat!) Azért kell, mert kaptam egy modemet. Végre szórt-főzhetek egész nap és szeretnék a honlapomra egy olyan oldalt csinálni, ahol k\*\*\* sok csalás van összegyűjtve. Ha megengeded, akkor még reklámozni is foglak és nem kell érte fizetned (bár ha megmondod nekem is lenne rossz ötlet...) Talán néhány leírást kölcsönvennék, de ez még nem biztos.

Jut eszembe, a halón találkoztam egy CVU nevezetű személlyel. Meg is kérdeztem őt, hogy "Csak nem te vagy a CoVbovy az 576-ból?" Tényleg te voltál az (a TTC-ben)? (Nem valószínű.) Egyébként mi az a TTC? Na csá, zárom soraimat, ha kész lesz, akkor meglaplom a honlapom címét, Kozsir Tamás, alias Computerworm, Dabas

U.i.: a stábfotó cool, hőhőhőhő, így to-

vább, éljen az 576 (és mennyen le az ára!) (Ezt máris megoldottuk! (Csak neked!) A múltkor 576-hoz képest szép haladás, hogy ez már csak 398.)

**A LEVELET TILOS BETENNI A CSEVEGŐBE, CSAK IRD LE, HOGY MEGADOD AZ ENGEDÉLYT!** (Ha nézd már a kis burjujst: nemcsak modeme van, hanem szines nyomtatója is!)

Hopp, egy újabb érdekes kérdés, amit országslagon alatt még elefejtettünk kivésni! Kezdjük az első levetellel, vagyis ott, hogy mire is vonatkozik az a bizonyos "szöveges és illusztrációs anyagok újrafelhasználása"-kitétel. Vonatkozik elsősorban a szöveges bármilyen formában történő reprodukálására, ugyanis az a Comgame 576 Ft költséget képezi. Asszem ez a szerzői jog tulajdonát vagy mi a szöveg 50 évre szokott szólni, és utána át-megy public domainbe – talán nem véletlen, hogy az 1944-ben elhunyt Rejtő Jenőnek mostanában anyi könyve jelenik meg újra mindenféle kiadóí kft-k "copyright"-jával... Ebből kifolyólag tehát Tamásnak nem javaslom egy-némely leírásaink kölcsönvételét, különösen nem az Interneten kiaplakoltva, mert ha esetleg ezt kiszúrja valaki, akkor jobbról a törvény sűjt le rá teljes szigorával, bairól meg én egy habesall-ütövel. (Vagy egy Rejtő-fordulattal élve – az ő @-ja már úgyis elévült

–! Jön Pipacs bácsi a nagy pofonokall!) Haladjunk tovább az illusztrációs anyagokra, ami a kis számítógépes világunkban igencsak speciális esetnek számít. (Ha fotóknéne, az már nagyon megbonnyoltítaná ezeket a jogi marhaságotkat.) Tulajdonképpen az 576 nagy része olyan grafikai alapanyagokból áll, amelyek elméletileg valamelyik játékgalmazó tulajdonát képezik. Az 576 pedig ezen alapanyagok megjelenési formájára tarthat fenn jogigényt. Példának okáért itt van mondjuk a mostani 6-7. oldalunk, az EA-hírek: alapanyagunk kizárólag bárki más által hozzáférhető EA-játékok képei lettek felhasználva, ebben a formában viszont csakis és kizárólag az 576-ban jelent meg, tehát... Na jó, most már nagyon kezdtem unni ezt a

marhaságot. A lényeg úgyis az, hogy hogyan reagál az adott jog tulajdonosa arra, ha a cuccait az engedély nélküli felhasználják: nyilván nálunk sem kanna szvögörösök senki, ha mondjuk a Wall Street Journal közpé-ről mosolyogva vissza rák a mostani számunk valamelyik oldalra, szemléltetve, hogy a magyaroknál milyen dögös kis újságok ké-szülnek – ellenben rögtön nagyon morozus hangulatra kerülnek, ha valaki fénymásolva áruhá a sar-kon 20 Ft-ért, mert a mamá-ja a Lopy Generalban dolgozik. A játékek pedig ebben a tekintetben végképp nem számítanak illusztrációs anyagok. Ez



körül-belüli olyan lenne, mintha egy újság megjelenetne egy képet a 4-es villamosról, és egy hét múlva az egész Körötnő a akarna kéni a jeyeket-bérléteket. Ugyanez a helyzet a cheatekkel: egy cheatnek nincs copy-rightja, mint ahogy a kapanyélnak vagy a WC-ülőkének sem (akkor sem, ha egyes site-ok előszeretettel biggyesztenek hozzájuk egy @ betűt). Szóval ádásom a cheatek kikölcönső-zésére, és átkom a leírásokóra. Ja, meg valami:



# TRANS-AM *elektronika*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titiel 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

Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

## Szeptemberi AKCIÓK!!!

Használt számítógépek és alkatrészek kiadására!

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	3.920,-
14" LICOM SVGA 3 év garancia	24.800,-
15" LICOM SVGA 3 év garancia	32.800,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.360,-
2.5 Gb Quantum winchester	24.800,-
5.1 Gb Quantum winchester	30.960,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	15.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	25.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	18.720,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép:	
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32SD, 2.5Gb Quantum HDD,	
1.44 FDD, M1ml tor., S3 Virge 4MB, 105g klavatúra	82.400,-
Trans-Am használt számítógép:	
ACER 486, 8Mb RAM, 170 HDD, FDD, baby ház, ACER 14" SVGA mon.	39.920,-
<b>Használt számítógép és alkatrész kiadására!</b>	

## HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óras tetszőleg.

1+2 év garanciával, rakomány! Teflonkezelésű szerelvényekkel, minden kedves vásárlónak!

## VISZONTLADÓK JELENTKÉZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árának ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzre is átvehetőek.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszontladi árjegyzékünket!!!

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

## HP Duna Szakáruház

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

## JÁTÉKBOX

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



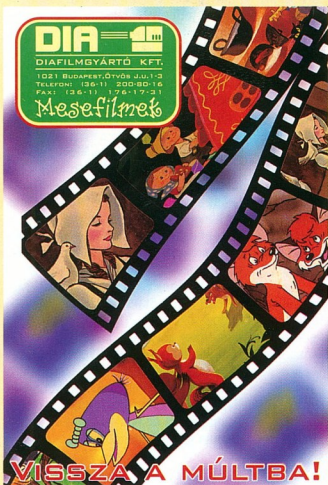
**Libri®**  
**DUNA PLAZA**  
**könyvesbolt**

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



**Libri®**  
**EUROPARK KÖNYVESBOLT**

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



**VISSZA A MÚLTBA!**

**Több mint 200  
különböző diafilm  
közül választhat!**  
**Kérje ingyenes  
katalógusunkat!**

## Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,  
Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

### !!!ISKOLAKEZDÉSI!!!

P120 CPU, VX, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 850MB HDD, S3 64 VGA,  
14" digitális monitor, mini torony, billentyűzet, egér  
72.000,- + ÁFA

### !!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz  
39.000,- Ft-ól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

Viszontladókat is kiszolgálunk!  
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507  
Faxbank: 233-3666/1607#  
E-mail: balati@ahol.com  
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



# A P R Ó H I R D E T É S E K

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

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

értékesítés. C-64 turbókartyák, Amiga-bővítesek. Tel.: 418-8845, 06-30-510-510

Basa Domonkos, 1114 Budapest, Bartók Béla út 21. Tel.: 386-2078

nes, Gynough stb. Ár: 3000-3500 Ft/db. Tel.: 06-46-392-504

## AMIGA KÍNÁL

Eladó A-1200 150 lemezzel, TV-modulátorral, discboxokkal stb. ugyanitt SNES 2 joyjal, stereo kábelrel, 3 játékkal (Bugs Bunny, Mario Kart, Prince of Persia) kitűnő állapotban. Ár: meg egyezés szerint. Erd.: délelőttöként 06-29-327-471

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása,

## C64 KERES

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó, joy). Cím: Balogh József, 4232 Geszteréd, Petőfi út 59.

## PC KERES

Megvételtre keresem a Destruction Derby 2 magyar nyelvű kézikönyvét. Tel.: 06-23-416-086

A következő PC-s programokat keresem: Capitalism Plus, Cannon Fodder 1-2. Továbbá eladó egy 486-os gép.

## PC KÍNÁL

Eladó egy Orig Champ Manager 97-98. Bolgár Gábor, 06-52-359-225

## PC CSERE

Elcserélném Badont új, eredeti Max 2-1-jó állapotban levő eredeti Diablo-ra. Erd.: 06-23-380-911, munkaidőben.

## EGYÉB KÍNÁL

MD2-re játékkazettáimat olcsón eladnám. Pl.: Sonic Spinball, Micromachi-

Eladó PSX-re: Formula 1 97, 10.000.- Ft-ért. Tel.: 06-60-494-706 vagy 34-350-213

Eladó egy Super Nintendo két joy-jal Stunt Race FX játékkal és Super Game-Boy-jal. Tel.: 06-20-649-790

Eladó SMD, 2 joy, 9 játék! Ár: 25-30.000.- Ft. Tel.: 380-40-25

## EGYÉB CSERE

Sürgősen keresek SNES-re Mario Kart-ot, ill. pankrációs kazit. (WWF, WCW). Cserébe sok jó kazi közül válogathatsz. Hívj! Tel.: 06-1-227-56-35

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

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

**HIRDETÉSI ÁRAINK:** Magánszemélyeknek: 20 szög 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít) Közzületeknek: 20 szög 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

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

GÉPTÍPUS: ROVAT OPCIOK

# M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

### Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Konzol**

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekkben befizetem.

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

**576 Kbyte**

**COMGAME "576" KFT**

1389 Budapest, Postafüki 132.

### Kedvezményes előfizetési díj:

**576 Kbyte**

negyed évre	1000,-	helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	850,-
fél évre	1950,-	helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	1.650,-
egy évre	3800,-	helyett MOST MÉG MINDIG CSAK	3.200,-

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekkben befizetem.

**1998. október  
20-ig most még  
nagyon megéri  
előfizetni!**

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

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

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

### Legújabb akciónk:

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

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

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

Ha rözsászn postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén írd álljuk!

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

A megjelölés rovatra írd be:  
"REGI SZÁMOK"!

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

!Dobozban kerül forgalomba, a rendelés esetén az érkező kiadásokért a kiadó felelős. A megjelölés rovatra írd be: "REGI SZÁMOK"!  
A megjelölés rovatra írd be: "REGI SZÁMOK"!

# 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

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 EV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999,-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999,-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999,-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999,-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999,-
PC JOY - FIS TALON	19999,-
PC JOY - FIS HAWK	19999,-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PÍROS	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZŐRKE	3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	3999,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-

## C64

### LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599,-
-POPEYE 1.2.3	
POSTMAN PAT COLL.	599,-
-POSTMAN PAT 1.2.3	

Fogy. ár Akciós ár

A KASTÉLY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	699,-	499,-
ALEN 3	999,-	499,-
BAAL	999,-	499,-
BURRADO 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,-

### STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

### JÁTÉKOKO

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

FOOTBALL MANAGER 3	999,-	499,-
ALEX 3	999,-	499,-
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,-
ROBOCOD	999,-	499,-
ROBOCOD 2	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR 2	999,-	499,-
SHIBUYA	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROD	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWORD OF HONOUR	999,-	499,-
TEENAGE MC NINJA TURF.	999,-	499,-
TERMINATOR 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIS ÉS KIKUJI	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,-
ROBOCOD 3	999,-	499,-
TOKI	999,-	499,-

## KAZETTÁK

Fogy. ár Akciós ár

ACROJET	699,-	299,-
ALEX 3	999,-	299,-
ARMALYTE	699,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	699,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL	239,-	
CONTINENTAL CIRCUS	699,-	299,-
CRACKDOWN	699,-	299,-
DELTA	299,-	
DOUBLE DRAGON	699,-	299,-
FIGHTER WORLD	699,-	299,-
GAMES WINTER EDITION	699,-	299,-
GEMINI WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	299,-	
HEROES OF THE LANCE	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699,-	299,-
LAST 18	699,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	999,-	299,-
MICROPROSE SOCCER	999,-	299,-
MOCOWALKER	699,-	299,-
MULTIMIX vol. IV	299,-	
MYTH	699,-	299,-
NEIGHBOURS	299,-	
NIGHTSHIFT	299,-	
PIRATES	999,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUERX	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOD	299,-	
ROFLAND	699,-	299,-
SILKWORM	699,-	299,-
SKATIN USA	699,-	299,-
SOCCER DOUBLE	699,-	299,-
SOLO FIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRABBLE	699,-	299,-
SWIV	699,-	299,-
TETRIS ÉS KIKUJI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-
TURRICAN	699,-	299,-

## CD 32

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERFROG	2999,-	999,-

## AMIGA

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BRIAN THE LION A1200	3999,-	999,-
DENNIS A1200	2999,-	999,-
DISPOSABLE HERO	2999,-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999,-	
SHADOW FIGHTER AGA	2999,-	999,-

## ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

PSX OFFICIAL-CD	2499,-
-----------------	--------

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1

98/1

98/2

98/3



98/4

98/5

98/6-7

98/8

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk szeptember 23-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

ECTS Hírek,

5th Element (PSX),

Medi Evil (PSX),

Iggy's Reckin 'Balls (N64),

Ghost in the Shell (PSX),

WWF Warzone (N64),

Megaman 8 (PSX),

Xenocracy (PSX),

Shadow Gunner (PSX)

Frenzy! (PSX).

Akciós árakon csak az új és az újabb kiadások érhetők el! A kiadások közzétételétől számított 15 napon belül!

576

# 576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT



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

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

## Új boltunk nyílt a Mammutban!

Mammut bevásárlóközpont, Budapest,  
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a  
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76



## 576 KByte a Pólusban is!

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

