

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

HARDWAR

Nehézsúlyú Elite-klón

NIGHTLONG

Mégsem haltak meg
a kalandjátékok!

COLIN MCRAE RALLY

A Playstation-sztár rally
PC-n is villog

BESZÁMOLÓ
ECTS
98

MINDENKI FEDEZÉKBE!

Eastern Front+Mission Pack, KKND2: Krossfire,
Dune 2000, TA: Battle Tactics, Starcraft: Insurrection

A revolyúción, 10. szám, 1998. október

SOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

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

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999,-
100 FIGHTING ACTION	1999,-
100 RACING ACTION	1999,-
100 SPORTS ACTION	1999,-
11TH HOUR	4999,-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999,-
3 KOPROYA - A TOLTEC KINGS TITKA	9999,-
3 MEGAGAMES	5999,-
30 ULTRA PINBALL -	
LOST CONTINENT	9999,-
7TH QUEST /H	4999,-
ARS LORE PINBALL	9999,- 6999,-
ABUSE	9999,- 6999,-
ACTUA SOCCER 2	11999,-
ACTUA TENNIS	HJVJ
ADDITION PINBALL	7999,-
ADV.TACT.MISS X WING	
VS THE FIGHT.	5999,-
AFTERLIFE	4999,-
AGENT ARMSTRONG	2999,-
AH40 LONGBOW /CLASSIC	3999,-
AH X1	11999,-
AIRBORNE RANGER /H	1999,-
ALEX DANIERIS PRO HOCKEY 95	4999,- 3999,-
ANIMAL	9999,- 7999,-
APACHE LONGBOW	HJVJ
ARCADE CLASSIC	1999,-
ARMOR COMMAND	9999,-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999,-
ARMY MEN	11999,-
ASCENDANCY	4999,-
ASSAULT RIGGS	9999,- 4999,-
ATM / CLASSIC	4999,-
ATLANTIS	4999,-
BACK TO BACHDAD	9999,-
BALLS OF STEEL	9999,-
BANZI BUG	9999,- 7999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999,-
BETRAYALK AT ANTARA	HJVJ
BIOFIGHTER /CLASSIC	4999,-
BLASTER	4999,-
BLOOD	4999,-
BROKEN SWORD II	11999,-
BUG RIDERS	11999,-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999,-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999,-
CAESAR II	4999,-
CANNON FODDER 2 /H	4999,-
CAR & DRIVER	4999,-
CARMAGEDDON	4999,-
CARMAGEDDON LEVEL PACK	4999,-
CART PRECISION RACING	12999,-
CASTLE HONDA SUPERBIKE	11999,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999,-
CHADS CONTROL	7999,- 3999,-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999,-
CHESSMASTER 6000	HJVJ
CITY OF LOST CHILDREN	12999,- 9999,-
CIVIL WAR	4999,-
CIVIL WAR GENERALS II	HJVJ
CIVILIZATION II - C & C	7999,-
COMMAND & CONQUER	6999,-
COMMANDER BLOOD	6999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-
CONQUER THE WORLD	7999,-
CONQUEST EARTH	11999,-
CONQUEST OF EMPIRE	4999,-
COUNTER ACTION	11999,- 9999,-
CREATURE REMOKE /H	
CRICKET 67	3999,-
CRUSADER NO SHOCKER /CLASSIC	3999,-
CYBERIA	4999,-
DARK EARTH	12999,-
DARK OMEN	11999,-
DARK REIGN	9999,-
DARK REIGN EXPANSION	6999,-
DAWN PATROL /H	4999,-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999,-
DAYTONA	9999,-
DEATH RALLY	4999,-
DEATHTRAP DUNGEON	9999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999,-
DESCRATED LANDS	5999,-

DIG	4999,-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999,-
DRAGONHEART	10999,- 4999,-
DREAMS TO REALITY	11999,-
DUNE NUKEM 30	4999,-
DUNE NUKEM 30 KILL A TON COLL.	4999,-
DUNE	4999,-
DUNE 2000	9999,-
DUNE II / CANNON FODDER 2	9999,-
EARTH 2140	9999,-
EASTERN FRONT	9999,-
ECSTASIA ARGENTUM /H	4999,-
EF2000 TACTOM	5999,-
EIGHT BALL DELUXE	1999,-
ELF	4999,-
ERASER TURNABOUT	11999,-
EXECUTIONER II	5999,-
EXTREME ASSAULT	7999,-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999,-
F17A	2999,-
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999,-
F15 JANE S 4	11999,- 2999,-
FIGHTING FALCON	2999,-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999,-
FIDE TO BLACK /CLASSIC	9999,- 4999,-
FALLOUT	11999,-
FEBLE FLEES	11999,-
FIELDS OF GLORY	4999,-
FLYING UNLIMITED	4999,-
FLYING CORPUS	HJVJ
FORMULA KARTS	11999,- 9999,-
FRANKENSTEIN	1999,-
FULL THROTTLE	4999,-
FULL THROTTLE / DIG	4999,-
FUN PARK	2999,-
FUN PARK 3	2999,-
GAME MANIA 1	9999,-
GAME MANIA 3	9999,-
GAME MANIA 5	9999,-
GAME MANIA 6	9999,-
GAME NET & MATCH	9999,-
GAMERS JACKPOT 30	12999,-
GLORIANA	12999,-
GOLD GAMES 2	9999,-
GREAT BATTLES OF HANNBAL	11999,-
GUTS & GARTERS	9999,- 7999,-
HARDWAR	11999,-
HEART OF DARKNESS	9999,-
HELICOPTS	7999,- 4999,-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999,-
HELLFIRE ZONE	5999,- 3999,-
HEXPLRE	11999,-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999,-
HUNTER HUNTED	4999,-
I WAR	11999,-
INCUBATION - HIDDEN WORLDS	7999,-
INDEPENDENCE DAY	4999,-
INDIANA JONES IV	5999,-
INDYCAR	4999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999,-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999,-
INTERSTATE 76 ARSENAL	HJVJ
SPECIAL ED.	HJVJ
JOCK ORLANDO	4999,-
JIMMY WIT SMOKER /H	3999,-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999,-
KID S KIT 4-7	9999,-
KID S KIT 8-12	9999,-
KINGS QUEST VI	4999,-
KINK KROSSFIRE	11999,-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999,-
LEGEND OF KYRANDIA 3 /H	4999,-
LEISURE SUIT LARRY COLL.	6999,-
LEMMINGS 30 /ARGENTUM /H	4999,-
LORDS OF THE REALMS 2	4999,-
LOST EDEN /H	4999,-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999,-
LUCKY LUCKE	9999,-
LULLA	9999,-
MI TANK PLATOON II	11999,-
MAGESLAYER	11999,-
MAGIC CARPET DATA	4999,-
MAGIC THE GATHERING	11999,-
LIMITED EDITION	12999,-
MANIC KARTS	5999,- 3999,-
MAX 2	11999,-
MAXIMUM ROAD RACE	3999,-
MEGASPAC	11999,-
MEGAPAK 9	11999,-
MEGARACE	1999,-
MISSING IN ACTION	HJVJ
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999,-

MONTEZUMA RETURN	HJVJ
MORTAL KOMBAT 3	4999,-
MORTAL KOMBAT 4	4999,-
MOTOCROSS MADNESS	11999,-
MYSTERS OF THE SIXTH	12999,-
MYTH FALLER LORDS	6999,-
NAM	9999,-
NASCAR 2	HJVJ
NATO FIGHTERS	HJVJ
NAVY STRIKE /H	5999,-
NBA JAM	4999,-
NHL POWERPLAY 98	2999,-
NIGEL MANSELL	9999,-
WORLD CHAMPION	1999,-
NIGHTLOUN UNION	9999,-
CITY CONSPIRACY	HJVJ
NO RESPECT	9999,- 6999,-
ODDWOORLD ARE 'S ODDISEY	11999,-
OF LIGHT & DARKNESS	11999,-
OUTPOST 2	HJVJ
OVERLORD	4999,-
PANDEMONIUM	9999,-
PANZER COMMANDER	9999,-
PANZER DRAGON	11999,- 7999,-
PANZER GENERAL II	9999,-
PERFECT ASSASSIN	9999,-
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999,-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999,-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999,-
PITFAL	4999,-
POLICE QUEST COLLECTION	5999,-
POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POSTAL	4999,-
POWER CHESS	4999,-
POWER DRIVE	4999,-
POWERBOAT	9999,-
PREMIER MANAGER 98	7999,-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999,-
PROFESSIONAL TIME SHOCK	HJVJ
PUSH OVER	1999,-
QAD	9999,-
QUAKE	4999,-
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	4999,-
QUAKE 2 DATA - GROUND ZERO	4999,-
QUAKE RESURRECTION PACK	7999,-
QUEEN THE EYE	11999,-
RAILROAD TYCOON	HJVJ
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	HJVJ
RAINBOW SIX	11999,-
REBEL ASSAULT	4999,-
REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	4999,-
REBEL ASSAULT - X WING	5999,-
RED BARON II	11999,-
RED JACK	HJVJ
RED LINE RACER	11999,-
RENECK RAINPAC RIDES AGAIN	9999,-
RETRIBUTION	1999,-
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999,- 3999,-
RISKS & RULE OF EMPIRE EMPIRES	4999,-
ROAD RASH /CLASSIC	4999,-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999,-
SCARAB	12999,- 7999,-
SCORCHED PLANET	1999,-
SCORCHED PLANET 2	4999,-
SENSIBLE SOLDIER	9999,-
SETTLERS II	3999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-
SHANGHAI DYNASTY	9999,-
SHOCKWAVE ASSAULT	9999,-
SIERRA SKI RACING	9999,-
SILVER GAMES	4999,-
SIM PARK	9999,-
SILVER GAMES 2	1999,-
SMALL SOLDIERS SQUAD COM.	HJVJ
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999,-
SPEC OPS	11999,-
SPECTRE VR	9999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPIROU	9999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	9999,-
STAR EIGHT DATA - A	7999,- 7999,-
INSURANCE	7999,-
STAR TREK GENERATIONS	12999,- 9999,-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999,-
STARTRACHT	3999,-
STARTCRASH	9999,-
STORM	11999,-
STREETS OF SIM CITY	9999,-
STRIKE COMMANDER	4999,-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	9999,-
SUPER BUSBY	9999,-

SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999,-
SUPER EF2000	4999,-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999,-
SYNDICATE CLASSIC	2999,-
SYNDICATE WARS	3999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
SYRRAR	9999,-
TAKETU	9999,-
TEX MURPHY OVERSEER	4999,-
TFX	1999,-
THEME PARK	4999,-
THIS MEANS WAR	4999,-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999,-
TIGERSHARK	11999,- 7999,-
TILT	4999,-
TIME WARRIORS	4999,-
TINTIN IN TIBET	9999,-
TOMB RAIDER II	11999,-
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999,-
TOONSTUCK	4999,-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	HJVJ
TOURQUE ADJ OF 5TH MISKETEER	9999,- 4999,-
TRANSPORT TYOON & WORLD EDIT	9999,-
TREASURE HUNTER	11999,-
TROPHY BASS 2	4999,-
TROPHY HUNTER	4999,- 4999,-
UFO ENERGY UNKNOWN	9999,-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	11999,-
ULTIMA COLLECTION	4999,-
ULTIMA COLLECTION 2	4999,-
ULTIMATE RACE PRO	9999,-
ULTIMATE WAR PACK	11999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
UNREAL	7999,-
URBAN RUNNER	9999,-
US NAVY FIGHTERS	4999,-
VIRTUAL CHESS 2	4999,-
VIRTUAL GARTS	4999,-
VIRTUAL PULP 2	11999,-
VR VERBOBOT RACING	9999,-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999,-
WARCRAFT II DELUXE	9999,-
WARLORDS II	9999,-
WARWIND II	11999,-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999,-
WETRIX	9999,-
WING COMMANDER III	4999,-
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999,-
WIZKID /H	1999,-
WORLD RALLY FEVER	9999,-
WORKS 2	5999,-
X COM INTERCEPTOR	9999,-
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999,-
X FILES THE GAME	11999,-
X WING COLLECTOR CD	4999,-
X WING VS THE FIGHTER	11999,-
XENOCRACY	11999,-
XTRME VELOCITY	12999,-

1+5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

BLADE WARRIOR	1999,-
BUES BROTHERS	1999,-
GRAND PRIX MASTER	1999,-
INT ATHLETICS	1999,-
MILE MIGHTIA	1999,-

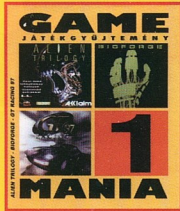
BATTLE ISLE DATA	3999,- 2999,-
BREAKTHRU	3999,- 2999,-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999,-
DARKER	2999,-
DIZZY COLLECTION	6999,-
FREE DC	4499,- 2999,-
IMPERIAL PURSUIT /X WING DATA	4999,- 2999,-
PARALDIGUNG	2999,-
PEPPER S ADVENTURE	2999,-
PINBALL DREAMS 2	3999,- 2999,-
PITZA TYOON	4999,- 2999,-
PIYOTECHNICA	3499,- 2999,-
QUEST FOR GLORY II	2999,-
SPECTRE VR	5999,- 2999,-
STARLORD	3999,- 2999,-

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

OKTÓBERBEN NÁLUNK NEM A HÓ ESIK, HANEM AZ ÁRAK!



GAME MANIA 1
9999,- helyett **4999,-**



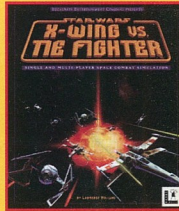
F22
11999,- helyett **4999,-**



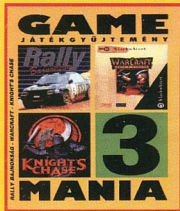
FALLOUT
11999,- helyett **4999,-**



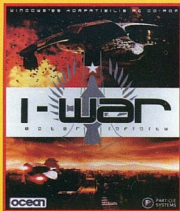
SCREAMER 2
4999,- helyett **2999,-**



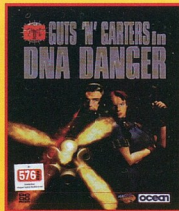
X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 3
9999,- helyett **4999,-**



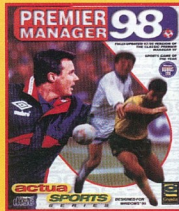
I-WAR
11999,- helyett **4999,-**



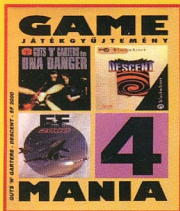
GUTS 'N' GARTERS
9999,- helyett **4999,-**



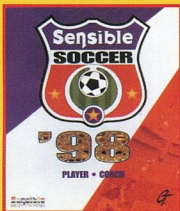
BLASTER!
4999,- helyett **1999,-**



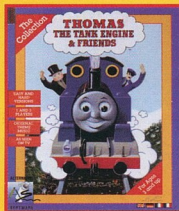
PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett **4999,-**



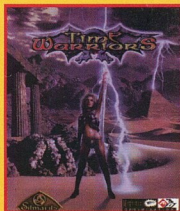
GAME MANIA 4
9999,- helyett **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett **4999,-**



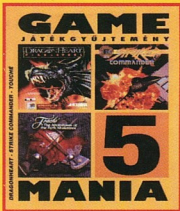
THOMAS THE TANK ENGINE
7999,- helyett **3999,-**



TIME WARRIORS
9999,- helyett **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 5
9999,- helyett **4999,-**



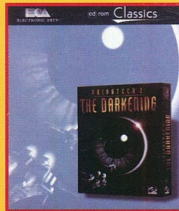
ATF
9999,- helyett **3999,-**



FIFA SOCCER 96
4999,- helyett **2999,-**



LONGBOW
9999,- helyett **3999,-**



PRIVATEER 2
9999,- helyett **3999,-**



MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN
(POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT
BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ
SZOLGÁLTATUNKNÁL (1389 BP. PF132)
ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN
TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY
BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tarta

IX. ÉVFOLYAM, 1.

KNIGHTS & MERCHANTS	12
COLIN McRAE RALLY	16
HARDWAR	18
NIGHTLONG	20
KKND 2.: KROSSFIRE	22
VIRTUAL CHESS 2	24
WETRIX	25
EASTERN FRONT	26
NAM	28
PLANE CRAZY	30
TIGER WOODS '99	31
STARCRAFT: INSURRECTION	32
TOTAL ANNIHILATION:	
BATTLE TACTICS	33
DUNE 2000	34
URBAN ASSAULT	36
RAINBOW SIX	38
PREMIER MANAGER 98	40
ECTS BESZÁMOLÓ	4
- GT INTERACTIVE	6
- PSYGNOSIS	7
- MICROPROSE	8
- INTERPLAY	9
- EIDOS	10
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

COLIN McRAE RALLY	16
DUNE 2000	34
EASTERN FRONT	26
HARDWAR	18
KKND 2.: KROSSFIRE	22
KNIGHTS & MERCHANTS	12
NAM	28
NIGHTLONG	20
PLANE CRAZY	30
PREMIER MANAGER 98	40
RAINBOW SIX	38
STARCRAFT: INSURRECTION	32
TIGER WOODS '99	31
TOTAL ANNIHILATION:	
BATTLE TACTICS	33
URBAN ASSAULT	36
VIRTUAL CHESS 2	24
WETRIX	25



Hardwar

3D-kártyákra íródott szimuláció úrbéli "szabadkereskedőknek" - az Elite után szabadon!

18. oldal



Knight & Merchants

Settlers II által inspirált "középkor szimulátor" hosszú téli éjszakákra.

12. oldal



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

ISSN 0865-8226

Nyomda: Grafic Pencil Nyomda, Budapest

A címlapon: Tomb Raider III (Eidos Interactive)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdailekésztés: Kismarosi Rendió Levélgátás; Recent Kit

Kiadja a Comgame 576 Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

EÜlőzetek: 576 Kftyle (Comgame 576 Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

01:19
01:2

Eastern Front

Egy méltatlanul mellőzött stratégiai játék és kiegészítője, amely talán még jobb, mint a Panzer General 2!

26. oldal



AKTUÁLIS

Huh! Ez a felkiáltás nem azt jelzi, hogy rántott baglyot ebédelttem és még volt egy-két keresetlen szava ehhez az előjárshoz - sokkal inkább azt, hogy a gonosz játékkidők kezdenek kitolni azokkal a szerény kis újságokkal, akik nem 200 oldalra jelennek meg: az ECTS '98-on ugyanis annyi elővendő újdonsággal halmozták el a hónap reménybeli játékosait, hogy ha mindegyikre szántunk volna egy-két keresetlen szót, akkor nemhogy a mostani, de az idej összes 576 Kbyte is kizárólag hírekből állt volna! Így tehát most csak szeméztetni tudunk a legjobb anyagokból. A múltkor már ijesztgettelek benneteket a maximega méretű Hírek rovattal, így tehát most is előre jelzem, hogy még novemberben is tartunk egy hasonló méretű szádszót azokkal, akikre most nem jutott hely. (Bár nem tudom, hogy mitől lenne vidámabb a jövő attól, ha előre közlik, hogy szomorú lesz...)

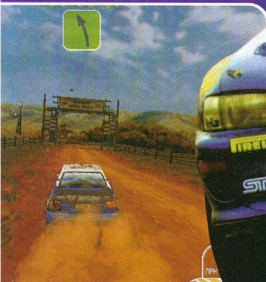
Második aktuális témánk szívemnek igen kedves: ez pedig az 576 Kbyte előfizetésének csodálatos lehetősége. Nem tudom, hogy a múltkori szerény kis áremelésnek köszönhető-e, de rendszeren megugrottak a kedvezményes előfizetések (ha annak köszönhető, akkor jövő hónapban megint árat emelünk... Khm, nem volt jó vicc?!). Ennek öröme egy hónappal meghosszabbítottuk a még régi áron történő holtbiztos 576-beszerzést. Van még egy apróság a múlt hónapban megjelent (illetve majdnem-meg-nem-jelent) számunkkal kapcsolatban, de ez egy hosszú mese, szóval inkább hátrébb adom elő. Addig is szórakoztatok jól, én addig megyek Eastern Frontozni - miután felszámoltam a kurszki kiszögellést, a Csevegőben találkoztunk!

ColVoy

Colin McRae Rally

PlayStationön is a legjobb rally szimulátor - de a PC-változat még annál is jobban sikerült!

16. oldal





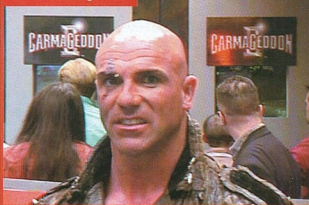
ECTS '98 – az európai játékbörze. Persze a rövidítés szó szerint nem ezt jelenti, de aki egyszer

Az egyik énem a PC-s játékokat hesszelte, a másik a konzolosokat. Majdnem kettő is szakadtam.



A Harlem Globetrotters ez alkalomra néger énekköznöknek álcázva

Ex Max. Egyéb kommentár nem szükséges



ellátogat erre a kiállításra, annak egyértelművé válik, hogy erről szól a mese. Megmutatni, hogy mink van, elhitetni a "nagyérdeművel", hogy jobbak vagyunk, mint a többi cég – és persze mindezt angol módrá! Mert van ilyen játékbörze Amerikában is, meg Japánban is, de egy ilyen rendezvény a harmadik kontinens teljesebb más formában zajlik. Tehát ott tartottunk, hogy angol módrá...

Ez az ECTS a sokadik világ életében. De az első olyan, ahol mint "Martin 1" és mint "Martin 2" voltam jelen.

Az Acclaim szarony kutyája



Egy ilyen show több dolgra is jó. Először is megnézheted a készülő játékokat, a legtöbbet ki is próbálhatod (a japán kiállítás például abban különbözik a többitől, hogy ott mindent kipróbálhatsz, már majdnem kötelező érvénytel). Aztán gyűjthetsz anyagokat, CD-ket, szórólapokat, ajándékokat (az amerikai shown persze mindebből sokkal-sokkal többet, hiszen az Amerika). És persze találkozhatsz azokkal a sráccal-csajjakkal, akiket egy éven át bombáztál e-mailjeiddel – vagyis a cégek PR menedzserével. Ezt hívják "potavízitnek". Ez persze nem mindig problémamentes, hiszen miniket, magyarakat, nem mindig vesznek egészen komolyan. Biztosan a többi

számték újság is tudna mesélni erről – lemondott találkozó, semmitmondó, bárgyú párbeszéd, felesleges időpocsékolás. Persze vannak kivételek is, igazán COOL fickók, de nem mindegyikük az. Hiába, mi az ő szemükben még mindig "kelet" vagyunk!

Aztán arra is jó egy ilyen show, hogy (ha tudsz olvasni a sorok között), hogy kideríts dolgokat. Hogy ki mond igazat, ki hazudik, ki játssza meg magát, és ki őszinte. Ki piti, és ki nagyvonalú. Vonatkozik ez újságokra és cégekre egyaránt. Az idei ECTS a fenti szempontok nagyon tanulságos volt. Mivel a tavalyi elég zsenyégre sikeredett, ezért most is tartottam ettől – kellemesen csalódtam, hála

Microsoft

Istennek. Viszont nagyon sok olyan dolog kiderült, amit eddig csak sejtettem (a magyar dolgokat nem részletezem). Itt van mondjuk az Electronic Arts.

Szóval ők azt mondták, hogy nem kívánom több százezer fontot költeni egy kiállítóhelyre – ezt a pénzt másra is el tudják költeni (sosem gondoltam volna?!). Ezért nem is állítottak ki az ECTS-en. A show-t megelőző este rendeztek egy zártkörös bulit (csak újságíróknak), egy számítógépes boltban, ott kiállítottak 30 gépet, PC-PSX vegyesen, azokon futottak a stufok. Itt az asztalok között bókáltszva jókat röhögtem, mert leginkább csak magyar, lengyel, cseh és szlovák szavak ütöttek meg a fületem. Gondolom az EA itt terelte össze az összes... hmmm... "nem annyira fontos" kontaktját. (Kiváncsi lennék, hogy az angol Edge magazint is ide hívták-e meg??) De a játékok legalább jók voltak. Volt egy érdekes szösszenet is: Zsolt (az 576

lítva, mint egyébként (persze most is több százas nagyságrendre kell gondolni), de minőségileg sokkal jobbaknak találtam őket. Rögjön az Eidos stand felé vettem az irányt, hiszen ők mindig mindig mindig csapnak. Utóközben konstatáltam, hogy az állítólag haladókló Microprose hatalmas kiállítóhelyet bérelt, marha nagy pavilonnal (érdekes volt összehasonlítani mondjuk a mellette levő Microsofttal), de talán csak 4-5 játékkal. Gondolom, ők még utóljára meg akarták mutatni. Ja, nekik volt lá X százezer fontjuk... Eidos. A stand hatalmas (a legnagyobb), menő design, baromi jó anyagok, minden játszható, készséges fejlesztő sráccok, CD hegyek, szóróanyag



Állófogadás az Electronic Artsnál



Pár ACTUA-lis újságostán a Gremintől is várható

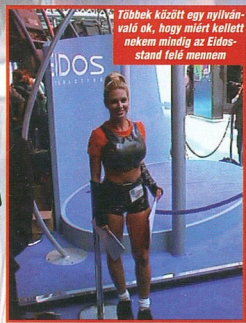
tuja) megkérdezte az egyik fejlesztő srácot, hogy a Tresspasser című Jurassic Park-Quake játék ugyan milyen gépen is fut. A fickó azt mondja, hogy 350MHz-es PII-n. Na, erre ősszerhűgöttünk, mert az amúgy szuper játék még ezen is szagott! Ennyit a gépigényről.

Másnap reggel irány az ECTS. Feka sráccok-csajok kórusha tömörülve, bőszen daloltak. Sorban állás, tülekedés, meggyás. Bejuttottunk, szétváltunk. Találkoztam csak délután volt, így csomó időm volt nézelődni. Az első két kör után egyértelművé vált, hogy ez az ECTS baromi jó lesz. Mintha kevesebb játék lett volna kiál-

várak – és persze a csajok! Eidos-ék leszerződtek négy bombázó manóként (ebből kettő Fighting Force jelmezben, kettő izgi fehér cuccban), egy amerikai soft-pornó sztárt (Lisa B.) és a világ egyik (szerintem) legjobb nőjét, Nell McAndrew-t, Lara Croft szerepében. Ez a turmix olyan benyomást tett rám, hogy utána bármerre is mentem a kiállításra, az Eidos standot mindig látva ejtettem. Csináltam is vagy 150 fotót, ebből 100-at a csajokról. (Ja, 45-ét meg a csajok különböző domborzati viszonyairól nagytáblában – a maradék 5 pedig ennek a beszámolóknak a képpanyaga – CoVboy) A cég PR-es sráca



Többek között egy nyilvánvaló ok, hogy miért kellett nekem mindig az Eidos-stand felé mennem



meglepően barátságos volt, a megbérelt fél óra helyett MÄSFELET diskuráltunk (az utánam következő két illető biztos erősen anyázott), és ha csak a fele bejön, amiről beszélt, akkor az idén hatalmas Eidos-uralom várható. A másik nagy meglepetés a GT. Szokás szerint bezárkóztak, különönten, titoktartás, megnyomás. Gondolom itt nekem nem terem babér, örülök, ha a találkozt nem felejtik el. És mi történt? Dédelgettek, kényeztettek, és mindent megígértek. A csoda az volt, hogy az ECTS után egy héttel elkezd-



Hanyag elegancia. Előadja Ganata Eidos és a Kartell



A Konamis lányka számolgatja azokat a szerencsétleneket, akik sorbanállással próbálták Metal Gear Solidhoz jutni

tek szállingóznak a GT csomagok, CD-k tuccatjai, exkluzív (számozott) Duke Nukem-szobor, megnyomás. És még a játékaik is tetszettek.

Biztosan sokan kíváncsiak vagytok rá, hogy a karcsónyi piac játékaikhoz milyen konfiguráció szükséges. Nos, ez kemény dió, ugyanis a stufok az ECTS-en úgy vannak kitéve, hogy a gépek nem látszanak. Gondolom direkt. Ezer százalékgig biztos vagyunk benne, hogy minden min. PII 300-on futott, mert néhány helyen azért elárulták, hogy ők az ECTS-re a lehető legerősebb gépeket hozták. Ez azért elkeresítő, mert sok játék egyáltalán nem volt "látványosan" gyors, inkább csak "normálisan" futottak. Tehát ha egy stuff PII 300-on "normálisan" fut, akkor a gyengébb masinákkal rendelkezők nyugodtan elfelejthetik a "felhőtlen szórakozást" ígérő órákat. Persze ez nem újdonság, minden évben így van, így is lesz, felesleges siránkozni. Aki PC-t vesz, az erre fel van készülve (ha nem, majd rádöbben).

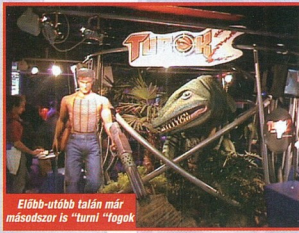
Azt már biztosan sokan tudjátok, hogy a játékkiadók "világában" állandóan újrafelosztás van. Az EA most megvette a Virgintől a Westwoodot (lehet, hogy azért nem állítottak ki, mert elfogyott a lé...), az Eidos a Psynogist szándékozott (időközben elálltak a boltító), az Activision meg csak úgy általában nem volt ott az ECTS-en (egy szálloda hallját vették ki). Szóval attól tartok, hogy "kovász van a cipőbarn" kint is – a nagyhalak marhára éhesek, a kaja kevés, és a kishalak lassan-lassan elfogyanak. Na, a sok csajnézegetés közben megsomjaztam, felkocogtam hát a galériára, a büféhez. Ott találkoztam Chris barátommal, aki manapság egy számtécs újságnak dolgozik. Dumálgattunk az élet nagy dolgaiáról, ami-

kor is megpillantottam pár feka "bagárdót", akik sietve kísértek valakit. Vörösesbarna haj, hosszú copf, zólit top, rövidgatya... "Anyám!" – mondtam, – "Ez Lara!" Ott jött lent

alább járjon jól. Akkor térjünk rá a lényegre, a felhozatokra! A következő oldalakon cégekre lebontva mutatjuk be nektek az ECTS '98-on kiállított játékokat, és



Stilszerű dokoráció a Hábergázás című játékház



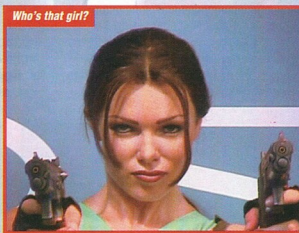
Előbb-utóbb talán már másodsor is "turni" fogok

Lara Croft személyesen, azaz Nell McAndrew, és az Eidos stand felé tartott. Rögtön csináltam néhány távotit, aztán lerohantam a földszintre, és elkaptam néhány kézilist is. Aztán később, a "hivatalos" fotoshootingon végre közelről is megcsodáltam Lara babát. Oh, lehet, hogy a TR3 a kedvencem lesz?!

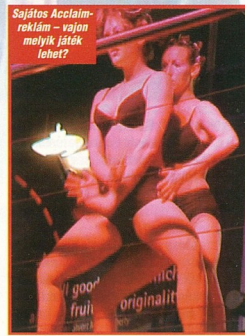
Van még egy sztorim, habár ez nem PC-játékkal kapcsolatos, de talán érdekes lehet. A Konami standján nem volt kiállítva a következő PlayStationös meg-játékuk, a Metal Gear Solid. Ehelyett volt egy nagy fém harmonika-ajtó, rajta a MGS logo. Minden órában kinyílt az ajtó, és beengedtek 25 embert a kordonnal szabályozott sorban állók közül. A gond csak az volt, hogy a sorban állandóan vagy 50 ember várakozott. Így voltam vele, hogy ha kell, akkor megverekszem a bejutsótásért – de aztán elnéztem a palik elcsigázott arcát (az első pár ember pont egy órája várhatott) és más találat ki. Amikor elkezdett kinyílni az ajtó, felemelt lábrányom külsője digitalis Sony fotoapparatomat magam elé húztam totálisan fontosnak tetsző táskámat, és SZEMBŐL benyomultam a helyiségbe. A hostess kislányok a látogatók számlálásával voltak elfoglalva, a többi Konamis pedig azt hitte, hogy valamilyen fotóriporter lehetek, lezsírozott belépővel. Na, így próbálhattam ki "álmaim" játékát! Meg is rendeltem rögtön Japánból, hátha megint elloppa valaki – ha én nem, ő leg-

szakot is, amelyek ugyan nem voltak kitéve, de biztos számíthatok rájuk. Volt egy pár, szóval lehet, hogy marad a következő 576 havi 576 Kbyte-ba is...

Martin



Who's that girl?



Sajátos Acclaim-reklám – vajon melyik játék lehet?



GT Interactive Software

Abe's Exoduss



A GT Interactive nemhiába a világ második legnagyobb játékiadó cége: egy időben ugyan akkora veszteségeket sikerült termelniük, hogy a csőd szélére kerültek, de az utóbbi időben kezdenek ismét régi fényükben csillogni.

Egyes számú PC-slágereik (a Mortal 4-en és a már igencsak régóta esedékes Duke Nukem Foreveren kívül természetesen) az **Abe's Exoduss** lesz. Abe, a világ legkedvesebb rondasága első odüsszeiájában mindenkinet belopta magát a szívébe, így tehát nem csoda, hogy egy éven belül érkezis a kiváló platformjáték folytatása is. Ettől az ember már természetserüleg új pályákat, új videákat és új karaktereket vár, amelyeket meg is kap bőséggel. A játék különböző szereplői saját személyiséget kaptak: a bennszülötték például pillanattnyi hangulatuk szerint reagálnak, és ez természetesen attól függ, hogy mi történt addig velük. Ezenkívül

Igazán impozánsak az egyéb adatai is: több mint 100 különböző varázslat, 50 különböző fegyver, 60 ellenséges karakter, és 32 játékos hálózati játékban (akár team-, akár deathmatch módban).

Az autószerények készítői egyre szívesebben nyúlnak vissza a múltba témaért: a Grand Prix Legends után valami hasonlót gondoltak a **Trans Am Racing '68-'72** szerzői is, hisz ez az országúti autószerény a boldogult hippikorszak benzinfaló sportkocsijait kínálja nekünk. A korszak 13 versenypályáján a Trans Am mellett 12 olyan klasszikus V8-as sportjárgány eleveedik meg, mint például a Pontiac Firebird, Ford Mustang vagy mondjuk a Chevrolet Camaro. A szokásos személynyörkötető 3D-effekteken kívül (még a box is 3D-ben animál) sajátos, de mindenképpen ígéretesen hangzó próbálkozás, hogy a rongálódásokat a program nem előregenerált textúráként tárolja el, hanem különböző paraméterek figyelembe vételével online számolja ki, ami azt jelenti, hogy minden

viharokat idéz elő). Az off-road versenyek sajátja, hogy a sofőröknek a versenyben nem kell egy meghatározott útvonalat (például egy betonutat) követnie: arra csörögtet, amerre jölesik neki. Így tehát a terep teljes szélességében hajthatunk, például egy sziklafalra felkenődve), de ilyenkor természetesen el az a lehetőség is, hogy az autót két keréken halad, vagy rosszabb esetben egyszerre fogja magát és felborul.

Egy másik évítvedes, patinás név születtik újja a **Lode Runner 2**-ben, aminek már nyolcbitses változatai is világsiker arattak, és mellesleg ennek PC-s változata volt az első Win95 alá írt játék. A grafika ugyan a kornak megfelelően hi-colorban fut, és a nézet is 3D izometrikusra változott, de az 5 viláig összesen 75 pályáján zajló cselekmény semmit: az aranyat gyűjtve logikai feladványokat kell megoldanunk, és közben elkerülni a ránk támadó rondaságokat. Mission disket nem tervezhetnek hozzá, mert a játék egy pályaszerkesztővel együtt kerül majd forgalomba.

A vitorlás hajók legszebb korszakába, a XVIII. századba repít minket vissza a

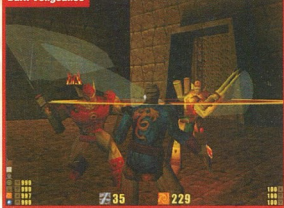
Powerslide



Lode Runner 2



Dark Vengeance



továbbfejlesztették az interaktív részeket is: Abe komplett beszélgetéseket folytathat szökínke segítségével. Rettenetes fegyvert kaptak a Múdokonok: elemi erejű szellentésük ellen Abe szerencsére hasonló fegyver ellentámadásával válaszolhat.

A 3D fantasy akciójátékok híveit veszi célba a **Dark Vengeance**, amelyben tíz különböző, az RPG-kből már régi ismerősként visszaközsző karakter (mágus, warlock, gladiátor, stb.) szerepben indulhatnak neki 20 pályának.

Trans Am Racing



egyés ütközésnél valami egyedi rongálódás fog bekövetkezni.

Ugyancsak az autószerények világába visz bennünket a **Powerslide** is, csak most az útról lefele, ugyanis ebben off-road masinák játszó majd a főszerepet. A játékban különböző időjárási körülmények (eső, szélvihar) között változó terepviszonyok (jég, hó, sár, stb.) között indulunk majd harcra az első helyért – ráadásul ezek a paraméterek állandó kölcsönhatásban is vannak egymással (az erős szél például homok-

Tides of War, amely egy kalandelemekkel átszőtt stratégiai játék lesz. Különböző küldetéseket teljesítve és a nyersanyagok felhasználását felügyelve építhetjük fel több mint 50 különféle hajótipusból álló flottáinkat.

GT-től jön még: **War of the Worlds**: A klasszikus sci-fi regény feldolgozása C&C-stílusban a Rage-től.

Prey: Quake-utánzat a 3D Realms előadásában.

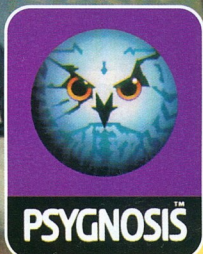
The Chosen: Blood 2: A Monolith elsőosztályú mészárszékének folytatása.

Total Annihilation: Kingsdoms: A Cavendog C&C-erőjének fastansre áthangszertelt, feljavított verziója.

Rebel Moon Revolution: 3D taktikai kommandós játék, a Rebel Moon Rising folytatása.

Tides of War





Drakan



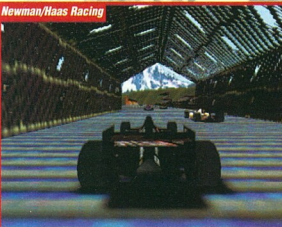
Szegény Pszgnosisra rendszerint zűravaros idők járnak: először ugyebár a Sony kebelezte be, mint elsődleges európai zászlóshajóját, most pedig az Eidos akarta hirdetni megvívni – pedig hát ő sem egy kis hal a maga nemében. Mindegy a közeljövőben egyrészt folytatják azt, amit az utóbbi két évben megszoktunk tőlük (látványos akciójátékok PC-re és PlayStationre), de azért néha más vizekre is el-evezgetnek.

A legjobban hirdett játéku jelenleg a titkosztas nevet viselő **O.D.T.**, ami egy-fajta sajátos Tomb Raider-utánzat lesz,

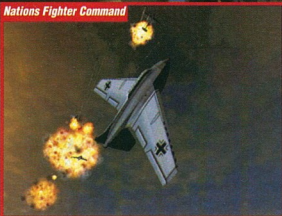
O.D.T.



Newman/Haas Racing



Nations Fighter Command



legalábbis külső megjelenését tekintve. A brutális fantasy világban játszódó játék sajátossága, hogy igen érdekesen ötvözték az RPG-elemeket az akciójátékokkal. A játékot négy különböző karakterrel játszhatjuk, amelyek különböző fegyverekkel, mágikus képességekkel és saját harci rendszerrel rendelkeznek. Az utóbbiból következik az akció-elem is: a fegyveres összecsapásokon kívül kényszerűen meg kell állnunk majd a helyünket a 40 különféle ellenséggel szemben. Nyolc különböző szint, egyenként 7 szektorral, a Pszgnosis-játékoktól megszokott látvány – megjelenés még karácsony előtt.

Nagy vonalakban szintén a Tomb Raider-utánzatok közé tartozik a Surreal által fejlesztett **Drakan**, amelyben Rynn nevű hölgygel és Arokh nevű sárkánnyal fogunk 5 darab, egyenként 14 színtből álló 3D fantasy világban barangolni. Nagy vonzereje lehet a játéknak a 3D-kártyákra épített hatalmas karakterek, továbbá az, hogy a furcsa párosnak köszönhetően nemcsak földi, hanem légi harcokba is bonyolódunk. Az 50 különféle fegyver egyébként 7 varázslatot és 6 sárkány-támadást is tartalmaz. A megjelenéséig valamikor a jövő év első negyedében várható. PlayStationön már megjelent, és PC-n is hamarosan megérkezik a **Newman/Haas Racing**, amelyben a Formula 1-hez hasonló CART-autóversenyek utáiba üthetünk bele. A program névadója a CART-versenyek egyik leghíresebb istállója, és

igen tevékeny szerepet vállaltak a játék fejlesztésében. A 11 tökéletes részletességgel visszaadott, licenált verseny pályát a CART-versenyek 16 leghíresebb pilótájával indulhatunk a győzelemért. Kicsit érdekes, de semmi esetre sem kellemtelen húzás lesz a WingsSim 3D tankszimulátorra,

Panzer Elite, amelyben Észak-Afrika, Olaszország és Normandia II. világháborús hadsereicincin vezethetünk harcba egy szakasznyi harckocsikkal. Igaz ugyan, hogy csak 4 német vagy szövetséges tanktipus közül választhatunk, viszont a kampaignben is játszható küldetések igen széles választéka (felderítés, teherautó-összlop kísérete, eltűnt alakulatok felkutatása, stb.) áll előttünk, továbbá a campaign módban a személyzetünk tapasztalati pontokat szerezve fejlődnek, továbbá a küldetésekben előrehaladva új fegyvertípusok válnak használhatóvá. A játék várhatóan tavasszal jelenik meg.

Szintén nem egy megszokott kategória a Pszgnosisból a repülőgépszimulátor (ráadásul egyszerűre kettő is), márpedig a Wings of Destinyvel párhuzamosan készülő

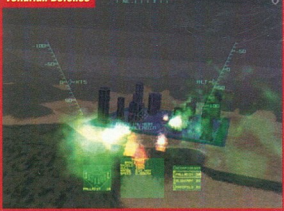
Nations Fighter Command is az, méghozzá a javából, bár az Air Warriorhoz hasonlóan inkább az akció dominál benne, mint a repülés tökéletes szimulációja. A játékban 12 különböző II. világháborús angolász és német vadászgéppel indulhatunk történelmi küldetésekben, Instant Action-módban végkimerülésig, illetve hálózatosan akár 64-en is egymás ellen. Fontos szerepet kapott a minél éltebb látvány: a géptörzsen végigsópró sorozatok, az ömlő olaj, a motorból előtörő füst és a letéredező szárnyak megvalósításával igyekezték minél valóságosabb érzetet kelteni a játékosban. Megjelenik a jövő év elején.

Talán a Battlezone és az X-Com: Interceptor szürrealista elegyének lehet tekinteni a **Tellurian Defence** néven érkező harci/stratégiai játékot, amelynek történetéért a Star Trek: Next Generation írója a felelős. Ehhez képest nem nagy durranás az a kulissza, hogy a környezeti katasztrófából újjáéledő Földet halmazati büntetésként még egy idegen faj is megtámadja a XXI. század elején. A játékban egy kis csapat vadászpilóta és génszész

Panzer Elite



Tellurian Defence



élen kell szembeszállnunk a Föld felszínre felelt az idegenekkel, és a küldetések során nemcsak az akciórészben kell tövleges szerepet vállalnunk, hanem mi fogjuk irányítani az új gépek kifejlesztését, a fegyvergyártást, sőt sajátos módon még a legénységünk genetikai állományát is manipulálhatjuk. A játék valószínűleg még az idén megjelenik. Jön még:

Global Domination: Sci-fi akció/stratégia.
Attack of Sauceran: Croc-szerű platformjáték egy utóval.
Expert Pool: Billiárd.
Hired Guns: Az Unreal-engine-re épülő akciójáték.

MICROPROSE®

European Air War



Falcon 4.0



Starship Troopers



Ugyan szomorú napok járnak mostanában a Microprose-ra, de az ECTS-re azért csak felszívták magukat, és akora pavilonjai jelentek meg, hogy futballozni lehetett benne. A gond csak annyi, hogy a töltők megszokott hatalmas mennyiségű játéknak csak a töredékét hozták, és mellesleg az utóbbi öt év legszerényebb sajtóanyagát prezentálták. Na mindegy.

A múltkori hírekben már ejtettünk szót a különböző helyeken fejlesztett Civilizationokról. Természetesen a Microprose is jön a sajátjával – ha más nem, hát legalább ez a cég tette minden idők legsikeresebb stratégiai játékává –, és ez a **Civ II: The Test of Time** címet viseli. Mint a sorszáma is mutatja, ők sem gondolták komolyan, hogy ezt folytatásnak lehetne nevezni... Annyi történt az eredeti Civ II-el, hogy az emberkéinket meganimálták (a térképen és a városban egyaránt), össze lehet kapcsolni térképeket, valamint az eredeti Civ II világához még hozzászaptak egy fantasy és egy sci-fi világot. Kész, kalap. Ezzel nem sok esélyük lesz a készülő Civ-kióknokkal szemben.

Egy másik nagy ász, amit már igencsak régóta rejtegetnek a társolyban, az a **Falcon 4.0**, ami a következő generá-

ciónja a világ legnépszerűbb harci repülőgép szimulátorának. A helyszín a Koreai-félsziget, ahol szokás szerint egy F-16C nyeregében fogjuk észak- és dél koreai, valamint kínai bevetésekben aprítani az ellent. A 3D-kártyákra optimalizált új rész nyújtotta lehetőségeket kicsit körülményes lenne most felsorolni – a lény az, hogy a hírverése alapján komoly veszélyt jelenthet az F22ADF trónjára, ha a többnyvi ígérgetés után végre méltóztatnak megjelentetni.

A **European Air War** szintén egy csinos kis repülőgép szimulátor lesz, csak az idő változik egy kissé: az angliai légitámasz és az 1943-45 között zajló németországi légitámaszokat vihatjuk meg egy vadászpilóta szerepében. A két időszakban alapvetően karriert fogunk játszani, az általunk választott beosztásban, de egyébként a mi dolgunk lesz a különböző típusú bevetések elosztása, illetve az ehhez szükséges fegyverzet összeállításja is. Összesen 20 különböző gépet lehet majd berepülni benne, továbbá ráerősítésként egy editorral saját kúrdészeket is fabrikálhatnak maguknak.

A Microprose néhány kellemes kis filmicencet is rejteget a zsebében. Ezek közül a Star Trekről már lenyújtott néhányat, de ezt most lelkiismeretfur-

dalás nélkül tovább folytatja a **Birth of a Federation** és a **Klingon Honour Guard** című játékaival.

Az utóbbiban most kivételesen a Klingon oldalon harcolunk, és a mérete mennyiségű videóval tarkított történet azt fogja elmesélni, hogy hogyan menti meg egy ifjú harcos a Klingon birodalmat és annak vezetőjét. A játékstílust pedig gondolom nem kell különösebben részletezni, ha annyit mondom, hogy az Unreal engine-jére épül. Tíz különböző fegyver, 26 pálya – túl sokat nem is kell tovább ragadni, hiszen mire ezt olvassátok, azokkal talán már meg is jelent, így nem kizárt, hogy a következő 576 khyte-ban már teszteljük is.

A másik Microprose-filmicenc legalább ekkora név, hiszen a világon mindenütt sikerrel játszott **Starship Troopers**ről van szó.

A film alapján a játékstílus tulajdonképpen tálcán kínálta magát: olyasmit farigcsáltak belőle, mint a meches játékokból. A történet egyszerű: egy halálos fegyverekkel és páncélzattal felszerelt kommandóssal végre kell hajtani egy-egy küldetést, mieelőtt kimenekíte-

Civilization II: The Test of Time



nek az izeltlábúak elől. Hogy a küldetés halad előre, és a játékos egyre több tapasztalatot szerez, magasabb rangba és besztásba kerül, további csapatok irányítását veszi át, míg az egész sereg páncélosnak nem lesz.

Témáját tekintve nincs különösebben nagy különösg ehhez képest egy másik készülő Microprose-játékban sem, és itt nyilvánvaló, hogy a Battletech-licenccel születteit **Mechwarrior 3**-ra gondolk. Hogy benga páncélos monst- rumokkal caplatunk ide-oda a harc- mezőn, természetesen állig felfegyverezve. Egy-egy mech akár tíz fegyvert is magával cipelhet, és a fegyverek használatának kombinálásával különféle problémákat okozhatnak a hidegre teendő mehek illetve járművek rendszerében. A feladat tehát alapjait tekintve nem bonyolult – az már egy más kérdés, hogy valami hasonlót akarnak velünk is művelni. Az mindenesetre biztos, hogy ha az előzetes videók nem csálnak, akkor a legszebb és egyben a legjobb játékot köszönhetjük ebben a játékkategóriában.

Klingon Honour Guard



Mechwarrior 3.





Megmondom őszintén, az Interplay az egyik kedvenc cégem, több okból is: száz-ezer éve megvannak, még senki sem tudta felvásárolni őket, de kiadóként ők is csak nagyon szolidan teljesednek, mert jól elvannak a közepes méretű cégek között – legfőképpen viszont azért bírom őket, mert olyan játékokat csinálnak, amiket komolók, és fennállásuk óta még elvették sem adtak ki szemetet (pedig ez nagyon nagy ritkaság). Hál'istennek a mostani ECTS-en is az bizonyosodott be, hogy ismét igen tetemes mennyiségű finomság készül boszorkánykonyhájukban, bár most sajna csak egy részükkel tudunk

Fallout 2



kezetben yagol történi, de később találunk egy 50-es évekből megmaradt hatalmas Chevroletet, ami egyrészt meggyorsítja a közlekedést az egyes helyek között, másrészt új helyekre juthatunk el vele. A szerzők ügyetlenség átlimenten az első rész világvége-hangulatát a folytatásba is, de az igazán nagy hangsúlyt a jóval nagyobb terepre és természetesen a lényegesen nagyobb számú NPC karakterre és az ellenségekre fektették. Külön említést érdemel a továbbfejlesztett harci rendszer, különös tekintettel a fegyvereknek azon tulajdonságára, hogy többfunkciósá fejleszthetők (például egy géppisztolyra felszerelhető egy rakétavető). A megjelenés pontos dátumáról még nincs hír.

A **Galleon** című játék főszereplője meglehetősen vegyes foglalkozású a tengereken: a helyzetnek megfelelően hol szolid kapitány, hol kalóz, hol pedig kereskedő. A játékot ugyan a Tomb Raider-szerű akció-kalandjátékok sikere inspirálta (illetve nemcsak inspirálta: alkotói között van az első Tomb Raider vezető grafikus és programozója), de ezzel nem sokat mondunk el róla: a grafikai kivitelezése akár mérőfőld is lehet a játéktípusban, ugyanis tíz a hatalmas méretű karaktereken és tengeriny mozgáskombinációjukon, csak a veredéks játékokban megszokott hihetetlen mennyiségű animációs fajlesztetnek a mozgás és a harcok minél látványosabb kivitelezésére. A játék megjelenése még odóbb van, csak '99 évégre várható.

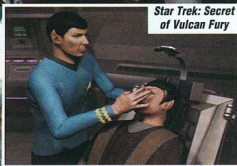
A Xatrix csapata a Redneck Rampage debil humora révén rendszeren belophatta magát az ilyen stílusú játékok kedvelőinek a

szívébe. Mivel hivatalos Quake-kiegészítők gyártásában is sokat jelskedtek, nem csoda, hogy készülő **Kingpin** c. játékuhoz a Quake II grafikus motorját választották, természetesen saját elképzeléseikhez igazítva. A film noir-hangulatú történetet a gengszterek fénykorába, a harmincas évek Chicagojába viszi a játékot. A helyszínek és berendezések kivitelezésének precizitását már a Redneck Rampage-ekben is megszokhattuk, de – a stílusútló kissé szokatlan módon – a Xatrix-fiúk most számos kalandelemet terveznek a játékba, amely egyébként hét, több pályából álló epizódból fog állni. Az egyes epizódok történetét átvezető színek kötik majd össze, amelyekben – az RR2-höz hasonlóan – egy-egy jármű "fedélzetén" fogunk tényledni. Tervezett megjelenés jövő tavaszra.

A licenccen általában össze szoktak veszni a kiadók, amely megállapítás alól talán csak az egy Star Trek a kivétel, mert ez több cégnek is biztosítja a betevő falatot. Interplayék is terveznek '99-re egy rakás Star Trek-témájú dolgot, amelyek nem fognak kiülnőben konkurenciát jelenteni egymásnak, hiszen mind egyik más-más kategóriában készül. A **New Worlds** például egy 3D real time stratégia lesz, amelynek 25 küldetésében különböző bolygók felszínén fogunk paráz vitába bonyolódni a romulánok és vagy mondjuk a klinginokkal. Kolóniákat alapítunk, bányászodunk, új egységeket fejlesztünk – gondolom nem kell tovább sorolnom a kategóriáit jellemző szójegyeyit. Valami hasonló dolgot hoz majd a **Starfleet Command** is –

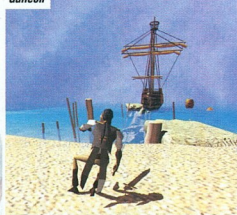
csak nem a bolygók felszínén, hanem a világűrben, ami már természetesen egész más műfaj lesz, valami olyasmi, mint mondjuk a Microprose X-COM Interceptor. Ebben a sorozatból már ismert (és sosem látott) fajok több mint 50 különböző típusú hajóját rendezgethetjük különböző flottákba, és a stratégiai rész megtervezésén kívül természetesen az akciókban személyesen is részt fogunk vállalni, hiszen egy három hajós álló osztat vezérelni szerepét osztják ránk. A Secret of Vulcan Fury már a harmadik darabja lesz az Interplay Star Trek-kalandjátékainak,

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

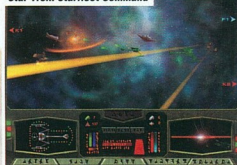


amelyben hat új epizódot játszhatunk végig az Enterprise irháj ismertebb figuráinak (Kirk kapitány, Spock, stb.) szerepében, amelyben a romulánok és vulkánok múltjának ősi titkait kutatjuk. A 30 rendezel kalandjáték legnagyobb érdekessége viszont az, hogy ismét mozgósították a filmsorozat egykori gárdáját az írótl a

Galleon



Star Trek: Starfleet Command



Star Trek: New Worlds



rendezőj, és persze a virtuális figurák hangját is az egykori szereplők kölcsönzik. Star Trek-inyenceknek való csemege lesz a **Klinton Academy** című akciójáték, amelyben egy ifjú klinton pilóta szerepében fogunk küzdeni a gonosz emberek ellen. Miután a harciskolát elvégeztük, több mint 30 küldetésben vezetjük diadalra a dicső Klinton fegyvereket a Szövetség különböző bolygón, de a nagyon ráérős földi klinton-jelölteknél a játék még tartalmazni fog egy küldetés-szerkesztőt is.

Star Trek: Klingon Academy



foglalkozni.

Kedjük egy folytatással, nevezetesen a Black Isle Studios **Fallout 2**, című játékával, amely egyebhangzó vélemények szerint a tavalyi év egyik legjobb sci-fi RPG-je volt. A "poszt-nukleáris kalandjáng

Kingpin



ték" folytatása 50 évvel az első rész befejezte után kezdődik. Főhőse az előző rész lezármazója, aki egyrészt ősenek nyugeliet, másrészt pedig az "Édenkert-gyártó Készüléket" keresi. Miután az első küldetését elfogadtuk, bejárhatjuk az egykori San Francisco romjait, New Renot, a bűnözés és a szerencsejátékok fővárosát, valamint Vault City, egy modern várost. Ez

ECTS



A Lara Croft Utazó Cirkusz különféle hűsküppökszei természetesen idén is az ECTS egyik fő attrakcióját jelentették. Livingstone úrék szerény kis vállalkozása lassacskán a világ egyik legnagyobb játékkiadójává nővi ki magát, mert szép lassan elnyelgei azokat a kis halakat, amelyeket érdemes. Ugyan a legnagyobb hűhő természetesen mindig is akőrül a zöldsépis Cindiana Jones körül volt-van-és lesz, de azért az Eldos szárnyai alatt működik még Jónéhány ígéretes csapat, akik a következő néhány hónapban olyan stufokkal halmozják el a tisztelet publikumot, hogy az mind a hűs új-ját megvalhatja utánuk.

Kezdjük azzal a játékkal, ami Martin komának a legjobb tetszett a kiállításán, a Pumpkin Studios által elköveztett **Warzone 2100** című darabbal. Mint a címe is mutatja, ez a real time stratégia a vidám jövőben fog játszódni, amelyben különböző robotok seregei csapnak majd össze az Észak-Amerika feletti uralomért, valamint néhány elfeledett technológia birtokáért. (Az RTS-meghatározás itt nem egy C&C-klónt jelöl – ha már mindenképpen analógiát akarnék keresni, inkább a Battlezone-t említhetnék, bár az sem túl pontos). Az alapvető feladatok már ismerősök lehetnek: a megfelelő nyersanyagbázis birtokában különféle típusú droidokból fogunk nagy seregeket gyártani (illetve az amotizáltakat javítani), új típusokat fejlesztgetünk, és természetesen a három campaigni parázs csatában rendre megdázuk az ellenséges Mikrobikat. Némi új-donsz lesz az újfajta harci rendszer, a teljes szabadságfokkal mozgatható kamerán-

zet, és az az apróság, hogy a parancsnoki robotok folyamatosan tanulnak a küldetések során. Várható megjelenés a jövő év elején. A Looking Glass fejlesztőt a Flight Unlimitedek révén ismerheti a nagyközönség, de mivel holmi Ultima Underworldörökben is volt szerencséjük feltámadni, nem lépnék új pályára a **Thiel: The Dark Project**tel sem. A bájos fantasy-milióné játszóúdo történetben a szokásos figurákkal (csontvázak, lovagok, csontvázlovagok és hasonlók) fog meggyűlni a bajunk, és a pimasz szerzők nem áttalották a cím szereplő tolvaj szerepét ránk osztani, akinél tudvalehető két hatalmas fegyvere van: a lopakodás meg a lopás. A játék úgy néz ki, mintha a Deathtrap Dungeon és a Quake gyermeke lenne, bár a fiúk egy teljesen saját engine-t készítettek a játékhoz, amelynek sajátossága, hogy a környezet nemcsak dekorációként szolgál: az éghető dolgokat felgyújthatjuk, a nehezeket ajtókat torlaszolhatunk el, a viznél könnyebb dolgok pedig természetesen úsznak – arról meg nem is beszélve, hogy nem megköveteli, csak támogatja a 3D-kártyákat. A játékkal hamarosan találkozhathatunk oldalainkon, mert gyakorlatilag készen van és várhatóan még november folyamán megjelenik.

Külső megjelenésében és témájában igen erősen a Diablora emlékeztet a Cinematix **Revanant** című játéka, ami igencsak kellemes darabnak négérkezik. Ebben egy Locke D'Averam nevű néhai harcosat állítunk, aki egy hatalmas hadúr azért élesztett újra, hogy visszahozza neki elrabolt lánykáját. Locke koma átmenetileg sajátlosa állapota (márminthogy egy ideig kénytelen volt ha-

lottnak lenni) miatt nem igazán tud sem mit dicső előfőtéről, de ahogy ijed kis mükösként bök-lészik a sötét dungeonokban, péppé ver pár hordányi szörnyet, magához szóíít egy rakás mágiikus tárgyat, és eldurran néhány várszlatot, idővel kezd felfedezni saját képességeit... A játék fejlesztésébe igyekeztek apait anyait beleadni: a

hi-colo grafikáért egy profi kanadai fantasy festő, a hangokért és a zenéért a Xymox együttes billentyűse volt a felelős. A teljesen non-lineárisra ígért történetben több mint 40, különböző fegyverrel felszerelt karaktere botolhatnak, amelyek animációja a meglehetősen költséges motion capture technika segítségével. A játék egyébként támogatja fog minden 3D-kártyát és akár négy játékos is nyomulhat majd vele. Várható megjelenés '99 tavasza.

Az Ion Storm és John Romero **Daikatana**ja már egy jó ideje napirenden van, mint a közeljövő Quake-veírije, de figyelembe véve az eddigi sebességet nem kizárt, hogy az ECTS'00 (nyilván) így fogják aposztrofálni az új évezred showját) hírei között is szerepelni fog. A történet címado darabja egy ősi japán kard, amely azonkívül, hogy kiválóan



Warzone 2100



Thiel: The Dark Project



alkalmas parizer szeletelésére, azzal a széreny képességgel is rendelkezik, hogy képes teszi a tulajdonosát időutazásra. A történet – mert a first person shootereknek (még mindig nem tudok rá normális magyar szó) mostanában már az is van – a 25. században kezdődik, amikor libihara professzor a Fudzbánja hely alatti ősi temetkezési helyen megtalálja a legendás fegyvert. Sajnálatos módon Benedict nevű gonosz asszisztense kinyírja a derék profot, és míg elhangzik egy kardal, visszarepül a karddal lődszámításunk előtt 2030-ba, ahol erőt őt épít a szint fegyver és természetesen utódi védelmére. A játékban Hiro Mijamoto szerepét alakítjuk, aki a néhai professzor szépséges lányának, Mikikónak és barátjának, Superflynek a társaságában visszaröppen a múltba, hogy visszazerezze a kardot. A történet négy részből áll. Az elsöben Benedict erődjében kell halomra gyilkolnunk a gonosz bácsik armádáját, hogy a szint végén megtaláljuk a Daikatana-t. Némi hiba folytán a kard nem a saját időnkbe, hanem az ókori Krétára – azaz a második szintre – repít bennünket, ahol természetesen a kedélyes Minótauroszt barlangban lesz némi nézeteltérésünk a helybéliekkel. Sajnos a kard nem tud elegendő energiát gyűjteni a megfelelő időútráshoz, így a harmadik szint kénytelenek vagyunk a sötét kőzsepekben, néhány kedélybeteg viking között el-tötni. Négy varázslóknak, illetve a királyuk múltjába tétele után a negyedik szinten magunkat a jövőbe tesszük, mert a 2030. év földrendés sújtotta San Franciscójának leg-előkelőbb hoteljéből, az Alcatraz börtönből



Anachronox



World League Soccer '99



Championship Manager 3

egyéni mimikával fog rendelkezni a dialógusoknál! Erre már most kíváncsi vagyok, de sajnos kénytelen leszek jóvá mérni, amíg megérkezem.
Jön még Eidos komátói:
Anachronox (Ion Storm): Sajátos kivite-
 lésű, sci-fi akció/kalandjáték, erőteljes RPG-
 elemekkel. Megjelenés: '99 első negyede.
Championship Manager 3 (Sports
 Interactive): A kiváló focimenedzser játék
 továbbfejlesztett változata. Megjelenés: ka-

pell majd kikécmeregünk. Talán nem csoda, hogy a játék a Quake II grafikus engine-jét használja, bár ez mostanában már nem nagy szám, amikor a hasonló játékok fejlesztőinek 90%-a inkább az Unrealé után áhítzik (a sors roppant gonosz tintora lenne, ha 2000-re Romeroék átírnák erre...). A játék érdekessége, hogy a főhőst (vagyis csekélységünket) két számítógép-irányított karakter (Mikiko és Superfly) segíti a küldetésben, akikkel menet közben akár el is csapogathatunk a világ dolgaiért. 64 különböző szörny, 32 féle fegyver és 33 audiotrack, na meg persze néhány deathmatch-pálya várja az önjelölt hőseket, akiknek ügyönműd egy P133-as proci is elegendő lesz. Az utóbbi úgy legyen igaz, mint a '99 tavaszára ígért megjelenés.

A **Saboteur** név igen kellemesen csenghet a Nyugdíjnyújtó Intézet azon kuncsaftjainak, akik még Spectrum és C-64-n kezdtek játszani, hiszen a maga idején kategóriájának egyik legjobbja volt. A Tigon

új játéka ugyan nem ennek a felmelegítése, mert saját bevallásuk szerint a látványt és a játékmenetet két PlayStation-szár, a Soul Blade (egy Mortal-szerű, kiváló 3D veredős játék) és a Tomb Raider (ezt nem ismerem) inspirálta – mindenesetre ugyanaz a keleti miszika lengedzi be, mint az előbb említett Daikatana. A játék főhőse egy Shin Leaga nevű modern ninja, aki öt különböző világban és egy százi erpőelőben kutat családjának maradványai után. Teljesen felszerelése Katana (vagyis Kard) nevű kardjából, valamint hűségese bűkjéből, Shiróból áll – mindenesetre mindkettő elég hatékony fegyver lesz a jakuzák és zsoldosaik ellen.

A 3D-kártyák képességeire épülő látvány és játékmenet tehát Laramote Croftucsi kalandjait idézi, amelyet az összecsapásokban egy motion capture technikával készült, csak veredős játékokban elvárható komplex harci rendszer egészít ki. Hogy ebből a turmiból mi süll ki, megtudjuk jövő május táján.

tesen az ország megszerzése lesz. Ehhez három különböző út vezethet: katonai erővel legyőzzük az összes klánt; megszerzzük minél több kisebb klán támogatását, hogy benünket jelöljenek a királyi címre; illetve teljesen kiverjük az országból a hűdítő angolokat, és akkor úgyis nekünk ajánlják fel a koronát. A játék kiáértése úgy fest, mint egy grafikkal igen erősen felturbózott Myth: The Fallen Lords (3D-kártya tehát kötelező), amelyben a katonákon kívül felvonul a kor összes jellemző harceszköze is a katapultoktól kezdve egészen a naszdögig. Igen érdekesnek hangzik, hogy a teljes 3D-környezetben zajló real time játékmenetben több nézeti kép (tervezés, követés nézet, izometrikus megjelenítés vagy intelligens kamera) is támogatni fogja. Várható megjelenés '99 első negyedében.

A maga nemében igencsak szokatlan és érdekes darab a Quantic Studio **Omkron** című játéka is, ami egy sci-fi arcade/adventure. A történetben a Phaenon pártuzamos világában felvő Omkron városának egyik lakóját alakítjuk, és az a feladatunk, hogy feltegyük a harcot Astroth, a démonok ezerevű hercege ellen, akinek kedvenc szórakozása, hogy lelkeket gyűjt. A hi-color 3D-engine persze csakis valamilyen gyorsító-kártya jelenlétében lesz hajlandó muzsikálni, akkor viszont meghökkentő opuszokat ad majd elő: az még hagyján, hogy az egész várost bejárhatjuk a maga teljes három dimenziójában, gyalogosan vagy akár járművel, de a szerzők állítása szerint ez az első olyan játék, amelyben a motion capture technológiát nemcsak a mozdulatok minél nagyobb élethűségének támogatására használták fel, hanem az arcvonásoknál is – ugyanis minden karakter



Tartan Army



Omkron



Urban Chaos



Daikatana



Saboteur

Nyilván sokan látták a Mel Gibson főszereplésével készült 'A rettenthetetlen' című filmet, ami Bruce ..., a skót szabadsághősnek állított emléket. A Red Lemon csapata is látható, ugyanis ugyanebbe az érába, a XIII. század végének Skóciájába visz az egykoron **Tartan Army** című stratégiai játék. (Ez egy ideig Braveheart, azaz a film angol címével megegyező néven futott, de nyilván jogi problémák miatt nemrég megváltoztatták.) Ebben az időben Skócia még független, de apró darabokra szabdalt ország volt. Egyes részeit egy mással állandó torzsaikodásban élő családok, ún. klánok uralták, akik hol politikai manőverekkel, hol pedig súlyos szekerekkel próbálták a többiek feletti hegemóniát megszerezni. Talán ezt látva döntött úgy I. Edward, angol király is, hogy szőpén bekebelezi ezt a földet. A játékban mi is egy (vagy több) ilyen klánvezért alakítunk, és célunk természet-

rácsony előtt.
World League Soccer '99 (Silicon Dreams): Foci. Megjelenés: karácsony előtt.
Urban Chaos (Mucky Foot): A jövőben játszódó akció/kalandjáték a Tomb Raider nyomdokán, '99 második negyedében. Ja, majdnem elfelejtettem: lesz Tomb Raider III is.

addig, amíg egy arany és szénanya, valamint egy pénzérem termelési előírásai felerősítik a katonai szolgálatra toborzottakkal fűrt községeket. A két alapvető szakmunkásról már szó: a jobbakabb hozakévisz, a szántóföldök hozatélével ötletet alapszik az emberek (és meg a magánok) között, az utóbbiak pedig építkeznek – egyértelműen mondták tartanak valamit rendezkednek, mert látni nem látnak szívesen. Vízvezetékrendszer nem is jellemző. Építkezési képtelenség miatt bővebb elég 7-8 fűrés (optimális száma) jobbakabb nyeregek talaj nyersanyagot felhasználnak, jobbakabb vizet annyit kell tartani, ami az aktuális szállítás feladatokhoz felel. Ez igen kellemes variáció lesz a valaminek egy helyben áll, akkor nincs dolga tehát sokan vannak – ha pedig valahol nagyon felszaporodik az elszállításra váró ár, akkor meg nyilván kevesen. A többi „építőhöz” figurát akkor fordít lehet, amikor lemond munkájáról és rendezkedés áll (és), ha egy kiszt munkájáról lemond áll, akkor azt a programját fel, úgyamint és az elvégzett feladatok, leszámítva a farmereket, akik ugyan dolgoztatnak a földön, de hatékonyabb, ha mindegyiknek megvan a kis magánüzemessége. Az egyes szakmunkások részletezéséhez most nem bonyolítok bele (előtérnyeltem), mindenesetre egy építő új építéletekre kitalálna nem árt megmondani, hogy milyen mestor fog dolgoztatni benne, miért – talán egyszerűsített elvvel – egy szakmunkás több munkájában is hasznosulhat ki, úgyamint és az elvégzett feladatok, mint mondjuk pajzsokszállítás vagy lánosz és (gyorskötés). A munkások aktuális elkészítését a jövőre a figurák mellett megjelenő kis buborékokban láthatjuk: az építkezéskorral kapcsolás mutatja, ha éppen felvételben vannak egy új építéshez, deszka vagy kő az építkezésszükségleteket, a többiekkel pedig egy házikó, ha éppen használni tartanak.

Wilyak a pinasz csakozvezetnek kiscsészélt, hogy időjükkel akkor is csak a felét fordítják munkára, ha van elegendő nyersanyag – a másik felelen pedig felületesen bámulják a házak előtt sétáló azidatokat, akik jobbakabbnak és folyamatosan dolgoznak kell. További komoly jellemző, hogy időre-ldőre teromnak a konfliktusok. Ennek az okaiért a díjazások háttérrel kapcsolásból végtelenül (Kiss és Vala jelenik meg a fejük mellett), tehát a legközelebbi fogadó felé veszik útjukat. A jobbakabb ide hordják be a három alapvető táplálékot: szőlőt, cikket, a kenyert, a kőbást és a burt. A kőbást grómtól elválasztják a mobilitásáért, sőt elegendő egy adag kőbást elvételével. Mivel az első kettő

előállításához három munkás szükségesek (szőlőt-föld-malom-pékesség, illetve szőlőt-föld-szántóföld-végvárdó), az utóbbiak viszont csak egy, talán nem szükséges firtalni, hogy éheznek elkerülése végett nem árt több szőlőtészét is izmételteni. (Ez is csak azt bizonyítja, hogy a bor folyékony kanyar...) A probléma akkor kezdődik, ha az éhez polgár nem talál semmit a fogadóban: ilyenkor ugyanis visszaszól a munkahelyre (akkor is, ha az egy másodperc bevételét egy jobbakabb egy kilométerre költöztet), ahol természetesen nem fog dolgozni, mert megint éheznek.

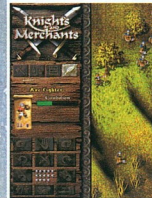
Így, hogy éhez, és megint elindul egy fogadó felé. Amíg így éhezsen kőrál ("éhekorál"), természetesen nem termel, és – szintén természetesen – feltartja az iparokat azt a részét is, amelyet neki kellene ellátnia nyersanyagot vagy készruát. Magyarsz. Ezt a mahaságos nem változtat az a tény sem, hogy

ldével éhez fel, és egy tida arányt vehetnek helyette egy tökéletes kondícióban volt köllögő. A közzététel között egy nyeregből, ha a háromféle elemizést termelő üzemet a mind-mély gyorsabb szállítás miatt a fogadó közvetlen közelébe telepítjük, illetve nagyobb településeken több fogadót is építünk – persze tökéletes megoldást ez sem jelent.

Az arany és a szénanya. A stílusbeli addíciók az egy igen egyszerű részen a játékban. A gazdaság, vagy akkor miközött már több lehet egyes nyers vagy készanyag a lehető leggyorsabban egy feltelepítés vagy felhasznált területre, illetőleg a rakatba. Májpedig ennek az elvnek három alapvető, egymással kölcsönhatásban álló fundamentuma van, és ha ezek bármelyikét csak egy kicsit is elrontjuk, akkor már felújítjuk is az egészet.

A településépítés. Egyértelmű, hogy az a célszerű, hogy egy feladatot azonnal mielőbbi telepítésre a nyersanyagot szállítás útján. Ez egy egyszerűen történik, de a gyakorlatilag lehetetlen. Az meg nem is volna probléma, hogy az építéletek logikailag szerethetők, bár a lehet

Ebben a várfalgyászó vialában épp nem nekem áll a zászló, de az jászok még javamra billenthet a dolgot



adja éni a Záhony-átjáró a cuccot (azt majd hozzá Sopronból a jobbakabb, hanem Keygelvénlénl vizet a soproni rakatban, mintha csak kőbástólvezetnek firták árték fűtőten megint széttelepít egyet, és boldogan éhez, de leginkább DÖGÖLT JENEK MEG! Á, persze a kiszt sarkított pótló volt, de az nem értem, hogy ha nekiknél nemigen egy ALI, akkor mi kettől "mesterséges intelligenciát" helyett "mesterséges feladattal" ahogyan a dugó, mikor egyes kiszt ráfordítását tökéletesen is megcsinálhatók volna? Ez az egyik felé. A másik meg az, hogy a gép teljesen önmaga (gondolom az igények beállításoknál) szorult fel a szállításokról, nem lehet előrelépés prioritások megvalósítás. Vagyis azt, hogy ha Villágyvezetés a szénányában a felszerelés kerül egy adag szén, azért azonnal minden valaké, mert márhára kell a kardokvacsna, a szénkorvacsna, a vaslovastól meg mindenkinél, és ha még alkalmassal arra tényleg valami felkeltgélmi, és ha épp nem éhez meg közben, akkor esetleg határozás elcsúszol. Ennek prioritások egyen megahatolton a második felé kinnal, de ezek csakis azokra az árakra vonatkoznak, amik több helyen is feloldozhatók, és az nem aztjuk meg, hogy HONNAN vagy HOVA szállítsanak azokat, hanem csak elosztják, hogy ha egyszer majd elhozhat, akkor van egyk állásban. Megint az a fránya AL...

Na nyitni a gazdaságról, ami kiszt tablis lábakon fog állni (imobily), mégis hadisülésnek alapja lesz egykoron, hiszen összes végtermék vagy fegyver vagy termék élelem, többek között dzsít hadaknak élemezésére.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

Két katonai jellegű építmény lesz az őrtorony és a kastély. Az előbbi gyorsan át is intézkedjük azáltal, hogy védelmi jellegű felismerem, ahol majd alkalmassal egy repurta "lakit", "nyersanyagot" felét kőbástól lesz. A felhasználás módja roppant egyszerű: amint a városban, kaptatósá a kiveszt – az éhez termek pedig egy hulla. Ennek az őrtoronyról. A kastély már egy kiszt széttehető darab. Kezdődik ott, hogy milyensé megépít, a jobbakabb ártérdeké felé az éhez fegyver és lovag, amit addig a rakatárkában tartunk, mert itt "építjük" majd a katonákat. Ehhez először is arra lesz szükség, hogy feljéjünk egy

Biztonsági játéka: ha az őrtorony felépítjük, innen már nem fenyeget nagyobb veszély



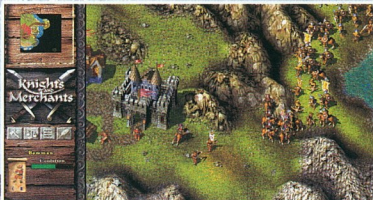
alkodj!

Kingdom

Knights and Merchants

jobbakabb a fontosabb feladatok felé terelgetni – a viszont igen nagy ökördög, hogy az csak a már szállított anyagokat feloldozó izmekenél miközött, tehát a köfűtés, az aranybányászat, a fakitermelés és fűrés, akkor is gőzörrel elől, ha már dugó javam a rakatban. Ma, ilyenkor szoktam előszörrel az egész miszkálca!

Wilyak a pinasz kért az első alapvető építményen, az iskolában "termelőhellyet", darabként egy tida arany és némi lőfő fogóban. A kilátások alapján a rakatban lévő pénz egyébként rendszerint bőven elég a szakmunkásokra,



Stratégiai szemem példája: az ellenséges hordaként kis erővel is fel tudom tartóztatni a szorokban (az más kérdés, hogy egy végeztem, mint a görögök tiszteletlenül)

A hadrend kezdi úgy-ahogy összeállni, most már csak ellenség kellene hozzá



Ide aránytér regnátok építsétek az iskolában, akik majd beköltöznek a kastélyba, ahol a rendelkezésre álló legyverők leggyorsabbra a kornak megfelelő típusú katonáikat gyártathatnak legjobban, szűs választéknak. A típus - elméletileg - az erejét is meghatározza a katonáknak: míg egy milícia egy szimpia csatában több vagy kevesebb egy fővagy felszerelésük (hárd, gáncsok, adócsapók és kardok) áll. A katonák közül van gyorsabb mint a közép, de nem annyira. Láthatjátok, mind a falkaszerű egységeknél látszik a lövedék től az előbbiek a formázás után (széles, alacsony), ami azt jelenti meg is határozza, hogy miként tudják egy sorost felállítani. A "nagy" itt persze relatív fogalom: egy 60-90 főből álló sereg már igen rettentően ármádiaján számít.

Regnátok tabornozni csak akkor célszerű, ha egy nagyobb sereg felszereléséhez szükséges legyverőt a rendelkezésre álló anyagra és időre is ugyanúgy meg szoktak építeni, mint a többi munkás, és felváltják mindezt. Ha a csuca megvan, akkor viszont sorozatosan lehet gyártani a katonákat. A gyors egymásutánban legyverőket rögtön egy seregtesztet fogunk alkotni, vídiáman előseregnek a katonákból és megpróbálunk hadrendbe állni, ha pedig rákattintunk egyik dicső harcsmegre, megjelenik a katonák Közmegnye. Az előbb elhangzott két kulcsszó: a "seregteszt" és a "hadrend". Szó se róla, nem nélkülözhetetlen a földrajzi alapot, hogy - szemben a modern hadvezetéssel - a katonák elnevezése az azonos legyverőzetű katonák egy-egy önálló seregtesztet alkotják, azaz a fővagy nem végülit bírák alabárdosát, más a szomszédos sereg seregtesztetk estebedőket a könnyűlovagok kizénél. A hasonló típusú egységeket a későbbiekben kevéseket oshatjuk több részre vagy vonhatjuk össze, aszerint, hogyan kívánjuk mozgatni őket - ami szintén teljesen oké. Az is igaz, hogy az egyes seregtesztök valamilyen hadrend (vagy többvagy többvagy illetve csopolt) alapján mozognak, ami ugyan megjelölésen körülírmegyessé lette a mozgathatók, de tényleg lehetne korhosi, és az is kevéseket varázslatunk vele. De hogy ebből mi szűk ki a játéknak! Először is: a hadrendet tartva csak nagyon kézzel helyre tudunk mozogni, mert közben a hadrend általában japán turistaspórtort, és utána megint perecegek tart, amik felvezik az alakzatot. Külön móka, ha valami formázott alakzat (például) megjelölje a játékos a katonák alakzat felvételét, akkor a csapat egyik színűre fakál, a másik pedig mindig turistaspórtort. Jó. Még jobb, hogy azonos a természeti akadályok a mozgás közben használt gátak létezik, így a nekivágóknak egy hegynek, akkor a csapat egyik vele jobbra próbálja megkerülni, a másik meg balra. Ez azért jópofa, mert megállítást után a csapat összes tagja ott akarja felvenni az alakzatot, ahol a parancsnok (a zászlós figura) megállt - ha hosszabb hegyről van szó, akkor egy jó darabig tényleg a fölülalatt levő bérdejt. Nagyon jó. Ennek meg sokkal jobb, hogy természetesen akadályt jelentenek a munkásaink épületeit, hiszen tényleg teljesen írásra lenne, ha mondjuk egy teljes gyérvetben levő bátor lovag mondjuk a seregtesztéhez udvarán foglalná zordon hadrendet - így tehát az épületeket meg kerülgetik itt Nagyon-nagyon jól. De most jón a legszegebb, a realitás csúcса: a katonák ugyanúgy összeütköznek a többi seregtekkel, a munkásokkal, meg természetesen a jobb seregtekkel, valamint, mint a hegyekkel és az épületekkel, és ilyenkor jön a csúszásos fogó-pojba-halál. Mivel kísérletező kezű gyermek vagyok, csak egy pusztátrófaló szög széles vonalban keresztáthalattottam ezt a lovagot és ezt a fűszert egy nagyobb városom, amelyben már vagy ötven munkás és jobbagy zászladéjt. Jiháásáál - az Al lenfona a lábat én meg vizitáltram, mert egy negegy óra múlva is ide-oda fértelgett mindenki. Szóval egy kicsit túlzottan realista sikerrellett a dológ - ennyire alapján a Mofal Kora-tól kezdve a fogalmatohatának egy másik verzióit, ami rendszeresen jók orra vet a bérdejt létezők. Ettől a hátrá rendszerűt egy C&C-fan nyilván gúliatész kap, én először nem tudtam, hogy sűrjűk vagy nevessek, később már csak jópofa "arcado-effektusok" fogtam fel, ami sajnos tényleg kellemetlen.

A seregeknek megvan az a hátulütője, hogy szintén romlik a

hadrendjük, azaz idővel meg szoktak éhezni. De viszont katonák felegylenően a falkaszerű maradásnak, és nem egyaránt a legkevesebb fogóba - várjuk, hogy utánaközöljen a menzisi (van egy külön kájjáték parancsnok). Az alapötlet létezésénél szintén a jobbagyok, és ennek a parancsnok prioritása van az összes többi csodálós es-ranccsal - ergo a bérdejt másik végéről húzódik a kájját, mert adó a városban minden más munkás szintetelen fog. Ebből kifolyólag a nagyobb seregek célszerű kijelölés után melébb harcba küldeni, mert hosszabb távolság esetén vagy fő fogják éhezni kájját, vagy a városokká, mert nem marad nekik kájját. Szerintem a hadaknál célszerűbb inkább a mennyiség, mint a minőség (törökön) - különösen ellátású partiknál (társas megfogalmazás: amelyek partiknak név egy 10-percen belül, az szinte biztos "vélhető"). A páncélos lovag ugyan nyilván erősebb, mint mondjuk a hasonló kondícióban lévő lövészharcosok, de az ellátásból egy kétszeres társat már győzelemes lehet, mert az szűkítő igazán, hogy legyen taktikáznak a csapatoknál. Elsősorban serege van ebben a "biztonság" és az játszókat és a szomszédos seregek, akik nyitárcoknál hatásként átmegyünk több csapatunk harcait, az ellenfélről felváltva - kizárólag azonban nem ajánlatos engedni őket, mert az nem a jó irányok. A játszó automatikusan tüzet nyitnak a látó-és látóválosághoz való célpontra, az egyes csapatok közül meg kell adni egy célpontot, bár természetesen harcba becsúszhatnak, ha megvárják őket. A támasz célpontjának meg lehet adni egy ellenséges csapat vagy épületet is. (Véltől előbb felgyújtjuk, idővel pedig parig romboljuk. Ha a ház meg nincs lerombolva, akkor a ház emellett az építőkompósokkal kijavítható.) Ha egy csapat összes tagja harcok, akkor parancsnok már nem tudunk kiadni nekik, a program először az irányítás - várhatjuk, hogy legyűzi a gaz ellent, vagy "elbuktak", mint legyőzhők a hosszú harcok". A legveszélyesebb taktika persze itt is a "sakl lid diszart" egy - néven kizér-módszer, valamint az, hogy az játszókat látomagya és a megfélemlített választva minél több oldalról támadjuk az ellent. Közleharca nyilván az a legjobb hadrend, amikor a csapat legelőbb tagja egyszerre harcba avatkozik, és - ha ezt a terep engedő - az a minél szélesebb vonal. A hadrenden kívül természetesen harcban nagy szerepe van annak is, hogy az alak-

lat merre az. Az alakzatokat ugyanúgy igazgatjuk, mint a SM csapatok"-ben 45 fokozattal lehet forgatni jobbra-balra. Ez különösen az játszóknál lényeges, akik nem nyitnak tüzet az ellenségre, ha alifalt vagy láttal állnak neki - arról már az is beszélni, hogy ha akár csak egy-két mellicsész a hátukba kerül, éppen elegendő lenyomulni őket, ha meg nem fordtuk vagy hátrébb nem vonjuk a csapatot.

Külön poén, ha az ellenfél támaszok támadják. Ezt lehet ugyan egyszerű megérteni, ha megpróbál a csapatok minőségjelt szintjei jobbagy arányt állítani (ha van is melé) - azért egyetris hisz vitelnek automatikusan leshajrájuk, a kájját megkér megvárjuk. Még jobb, ha egy csapatot (ideális esetben a játszókat) tovább kujtathatja az ellenfél felújítja, mondjuk a fogóba:z ennek következő előbbütés az összes munkás felétek, következésképpen ki is lesz írva. Az általános stratégiai stratégia csak útmutatásokká lehet szűkítőjén. Az első csatában a jópofa játékosok mindig annyit harcolt velük, hogy csak éppen át tudjuk vészelni a felgőt - persze előbb meg kell tanulni, hogy hogyan. Ugyan hosszú nyitárcok között a gazdaság kizérvesztve, ami alatt nem árnyékkezezi egy-két harcosszakl a pályát, hogy mégis merre van az ellenfél (nem azt az EGGZ pályán körözödni, mert akár 2-3 irányra is támadhatunk - vagy kaphatunk onnant támaszt). A gép az első forszákoknál onnan elég biztonságos, ha csak akkor támasz, ha már sokkal erősebbek őrre másját - akkor viszont mindent bevet. Ha ezt bevárjuk, akkor leghosszabbra akar építeni, hogy elősoknál 5-6 úrtornayt, aztán próbálkozhat, ha sok. A támaszok elvezésére érkelek, ha az ellenfél hátulütője, hogy rendszerint tökéletesen felant csapatokkal és legalább 2 úrtornayt vár bennünket az ellen.

Utóbbiak már eleve garantálnak minimum tíz hullát minden rohamban, ráadásul tényleg hosszú rendszert, egy hidon kell átkelhetni, ahol eleve nem is feljuthatnak fel hős hadaink. Ki lehet viszont csalogatni a



"Ég a házuk ég, el ne aludják, Alabárdal szájon vágat, a most én vagyok a pápa" (Középkori vashányász mondóka)



győzelemen várható csapattal: ha az játszókat tüzet nyitnak rájuk, akkor mindig támaszokká lennének, és rövid visszatérő-állásokká mozognak után (vagyhaik elég nyíva terepre, ami nekünk kedvez, vagy éppen ami csapathatónálunk támaszokká hűdendően). Az más kérdés, hogy ebből elég nagy ártalmú szűkeges, ráadásul ilyenkor aztán jóni fog az egész bírás. Alakzatok készlete, és káromkodások kevesekt!

VENI, VIDI, DE CSAK VICIÁLJUS

Az egyik szemem sűr, a másik meg csúszs az állomásgát! Az franc ezekben a félteáposzoknál, de azért mozogom. És a helyzetjelentés azt jelenti: Virellyen, hogy a játék ugyan igen teszt, de mivel az Elt is ropogtat kevéseken, és is jó sokat szoptatunk ide-oda. Azon nem lehet vita, hogy a Knights and Merchants szomszédos játégnak, vagy legalábbis a csúszs elég sokat feltételezhetünk hátra fűszereknél. Ezen nagyon nem is kell csodálkozunk, mert manapság már a fejlesztők 90%-a azből áll, és egyrészt véltől átvesztvezt szocialista megérzésre. A Joymania javára legyen mondd, hogy jó helyről loptas, és tulajdonképpen azt is ismer minden. Számomra már az is megdöbbenés erejével hatott, hogy minden kézmű-be kapartatásom, próbát tettem meg az iróid hi-tech manómaném (P133, 16 meg RAM, 33-as videóárty) - és írás-csodát, 600-700-ban és 1024-768-ban a hirtelen muszájt a játék! (H, mondjuk március 15-ig 150 mandrám szalad-gójt ide-oda, kicsit álmos lett az egyeztetés, de a konyhig képezés tényleg mértékben.) Ha már úgyis a grafikai vágyunk, akkor ezt előtölthetjük egy halványlódó kanyitra: nem kévevet 32 megás Windows-95-korlát, mert nélküle is ANNYIRA is van talárvá, hogy meg! Minden egyes lépés közzé mozgatás! az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy poénok. Elmélettel zenének is kellene lennie a játéknak, mert a játék kaposzló - az a 30-35-es verzióban nem volt, de hogy észleltem, hogy az általam használt verzióba a csúszs, a dinamik határon hirtelen csúszsok szundikálnak az újabb támaszokra, és természetesen az aktuális látóképnek megfelelő fröcsögést, rögtöset, kopogásait halljuk. Frank. Az első fél óra azzal telik, hogy a játékos újvagy po

The Shattered Kingdom

Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió

(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játékok a számítógép ellen
- Többesemélyes játék max. 6 játékosig
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, sörös porton kapcsolódva

Forgalmazó:
Travelbox-Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315-905
E-mail: tth@interdnet.hu

TopWare
INTERACTIVE

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

Beváltható
a COMPAQ Rén
az A pavilon 317-es
standján

Az autóversenyek játékokon belül a rally mindig is népszerű műfaj volt, elég ha csak a közelmúlt Sega Rallyjára vagy Screamer Rallyjára gondolunk. Ezekben a játékokban már eddig is voltak szépen mozgató autók és valószínűleg modellezett tájak, de ha a szabályokat vesszük alapul nem túl sok közük volt a valósághoz. Valószínűleg a játéktervezők úgy gondolhatták, hogy ellenfelek nélkül nemigen lehet izgalmas számítógépes adaptáció, mert ugye ah az igazi rallyban jelentős időközökkel indítják a versenyzőket, azaz igen ritkán esik meg, hogy találkozik két autó. A valóságban nincsenek összekoccanó autók és bravúros előzések, ellenben

melléttünk az anyósülésen, és figyelemet minket, milyen útviszonyok várhatóak. A segítségét különösképp díjazni fogjuk, amikor szűkületben vagy éjszaka kell vezetnünk, mert természetesen ilyen pályaszakaszok is lesznek.

Colin McRae eredeti kocsján kívül még 13 másik híres rally autó szerepel a játékban, melyek kialakításánál szintén eredeti adatokat vettük figyelembe, az információkat maguk az autógyárak szolgáltatták. A gépeket az alkotók három csoportba osztették, melyek a kocsiválasztásnál aszerint válnak aktívák, hogy milyen nehézségi szintet választunk. Azokat a játékok elsőknek indítjuk, kezdetben még

színeken egyébként egy fajta különleges "dupla" pályákon kell "párbaoloznunk", melyeknek a másik szériájában Colin McRae indul ellenünk!

A GRAFIKA

A Touring Car engine-je jelentősen fel lett tuningolva, és ez bizony nem csak reklámszöveg. Az autók rendkívül formásak, némelyik típusnál 450 poligon biztosítja a szép gömbölyű felületeket. Ráadásul ezek a gyönyörű autók természetesen összetörnek, roncsolódnak. A kisebb ütődésektől csak a lámpabúrák törnek be, egy nagyobb borulás után viszont meggöbösül a motorházatető, és egyéb horpadások

A VERSENYEK

Minthogy ebben a rally-játékban most nincsenek "kézzel fogható" riválisok, értelemszerűen a terepek kell biztosítania az izgalmat. (Persze azért ott vannak az ellenfelek, hiszen az egyes szakaszoknál a többiek részidejéhez viszonyítva írja ki a gép a helyezésünket.) Arról már előre biztosíthatok mindenkit: unatkozni nem fog senki. Nyolc rallyban összesen 48 útszakaszon hajthatunk keresztül, de szerintem már az új-zealandi rally – kavicsban és sárban bővelkedő – hasznosabb is a leg faszasztani mindenkit. A többi helyszíne a bajnokság (Championship) teljesítésével juthatunk – a továbbjutáshoz az adott nemzet bajnokságban benne kell lennünk az első hatban. Amíg tovább nem jutunk, a többi játékmódnál sem játszható több pálya – még az időmérő futamoknál (Time Trial) is csak az első négy helyszín egy-egy pályája aktív. Siker esetén először a napisütötte Görögországba jutunk, aztán a hőfötte Monte Carloba, majd Ausztráliában csapunk Jókora porfelhőket, aztán jönnek Svédország jeges hegycsúcsai, majd Korzika hegyvidéki útjai, legvégül pedig Indonézia és Anglia erdeiben is kiéresztünk

Valami rátojtott a Toyota. (Ez nyelvtanilag ugyan nem helyes, de szócikknek olmog.)



Kisgöpus mindig vannak – még Ausztráliában is



van versenyzakaszról szakaszra folyó kéremény hajszja az idő ellenében. A Colin McRae Rally ezért igen különleges csemege; ebben a játékban most egy ilyen IGAZI rallyban vehetünk részt!

A LEGJOBBAT A LEGJOBBAN VAGY

Mielőtt továbbmennék, először is lássuk, kivel is kapta a játék a nevet. Mint azt a rally-rajongók nyilván jól tudják, Colin McRae jelenleg a világ egyik legjobb versenypilótájaként van számon tartva. Nos, ő nem csak a nevet adta a játékhoz, hanem a tudását is – talán ez a legfőbb garancia arra, hogy a program valóban az autóvezetésről szól. Részt vett a fejlesztés legapróbb fázisaiban is, és az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsi viselkedését, köztük az ő híressé vált Subaru Imprezáját. A készítők külön (és joggal) büszkék az ún. fej-kamerára, amivel "a kocsi belsejében ülve" úgy rázkódunk, sőt úgy nézelődünk, mintha tényleg ott lennénk – és az időben még az ablaktárló is működik! Mondjuk az igazságához hozzátartozik, hogy mindez csak részben újdonság, hiszen a Code-masters programozói a TOCA Touring Car engine-jére építették fel a játékot, amiben pedig már volt valami hasonló.

A híres pilóta műftáreire is szerepel a játékban – vagy legalábbis a hangja. Colin McRae társa, Nicky Crist volt ugyanis az, aki "szinkronizálta" a pályákat; ő az, aki mindigégy "ott ül"

csak az első két nehézségi szint játszható, ezekhez négy-négy gépcsoport tartozik: egyrészt Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, és Toyota Corolla WRC a középső szinthez; másrészt pedig Renault Vxi Megane, Seat Ibiza Kit Car Evo2, Maxwell GTi Kit Car és Skoda Folia Kit Car a kezdőknek. Később (ha majd megnyerjük a két bajnokságonként beadott szuper-speciális pályákat, illetve ha megkapjuk az expert fokozatot) lesznek új autók – lesz például majd egy

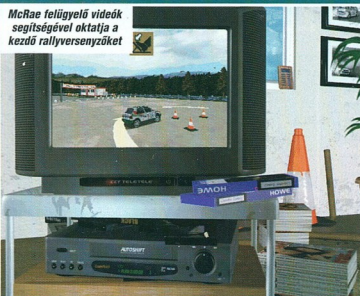
keletkeznek. A program egyfolytában figyelj, hogy hol és milyen intenzív sérülések érik az autót, s ez szerint számítják ki a deformálódást, azaz – mint minden egyéb – ez is nagyon változó. Sőt, a



régi Ford Escort MK II, aminek mondjuk nem sok hasznát vesszük, ellenében az Audi Quattroval, ami viszont bátyverős gépezet. (Szerepelnek még: Ford RS200, Lancia Delta Integrale, Toyota Celica GT4 WRC, és végül egy futurisztikus típus, a Millennium 4 Rallye.) A szuper-speciális hely-

nyézés még koszolódik is! A száraz időben a por csak lassacskán rakódik le, viszont ha sárba gázolunk, már akár a rajt után is tisztá mocsok az autó hátulja. A járgányunk árnyéka is hibátlan, ami a nap állásának megfelelően, a napisütés erősségétől függő kontúrokkal rajzolódik ki a talpra. A

egy kis benzingózt. A terep – bár csak kitalált útszakaszokról beszélünk – mindenhol roppant realisztikus, azaz van úgy, hogy percekig csak fákat látunk, aztán viszont jön egy-egy ház, egy útlezárás, néhány hámeszködő, esetleg egy külszíni fejtéses kőbánya, stb.



McRae felügyelői videók segítségével oktatja a kezdő rallyversenyzőket

Attól függően, hogy milyen viszontagságok fogadnak minket, illetve milyen a vezetési stílusunk, két szakaszonként mindig állíthatunk az autónk tulajdonságain, illetve javíthatjuk az elromlott alkatrészeket. A dolog szépséghibája, hogy az ilyen színeknél mindössze 60 percből kell a szerelőinknek gazdálkodni, vagyis nem biztos, hogy mindenre jut idő. Ha mondjuk túl durván bántunk a járgányunkkal, és a motor teljes generálózására szorul, az már kapásból egy óra. Ez persze roppant kényelmetlen, hi-

kes) szintén kihatással van az autó úttartására: hátral vagy elől állítva a fékeken alul- illetve felülkormányozottá tehetjük a járgányt. A kormányzás érzékenységét gondolom nem kell magyarázni (Steering), a váltó állítélet pedig ki-ki ízlése szerint állítsa be – mondjuk a végsebességgel szemben általában a gyorsulást érdemes előnyben részesíteni, hiszen mindegyik pályán bővelkedik kanyarban. Az imént felsoroltak alatt találjuk azokat a dolgokat, amik elromolhatnak (elektromosság, kormánymű, fé-

ség, nemhogy győzöni!

Ha nem bajnok-ságot, csak egy különlő rallyt indítunk, a játékban több emberi játékos is részt vehet, ugyanis az osztott képernyős két játékos és a nyolc résztvevős hálózati játék is biztosítja van. Versenyhezetiük a rally szabályai szerint, de akár Arcade-módban is, ahol – mint a játéktérmeben – lökdösődni is lehet.

Aki esetleg úgy érzi, még nagyon kezdő az autózetvés terén, az jobb lesz, ha először iskolába megy. A Rally School nagyon ötletes része a programnak: egy tanterembe kerülünk, ahol először is egy videofilmel nézhetünk meg Colin McRae kommentárjaival. A filmen a mesterünk bemutatja az aktuálisan teljesítendő pályát (állati jófóra, ahogy az eseménytelen részkebe beleleker Colin bá!), majd mindezek után az elmondottakat ma-

Görögthonban szokás szerint szikrázik a napfény. Az utak viszont porosak

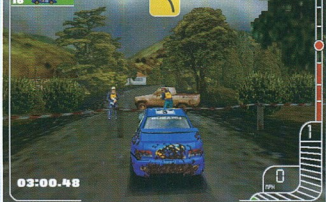


viselkedését tekintve pedig – ahogy rugóznak a kerekék és csapódik a kasztni – csaknem tökéletes a játék! Igaz, a futamok után a külső nézeteknél valahogy nem teljesen hibátlan a kerekék mozgása, és ezért kicsit olyan mintha repülne az autó – ez talán a Sega Rallyban némileg jobb volt. Az is meglehetősen, hogy a háttérgrafika a Screamer Rallyban kicsit változatosabb volt, de persze ott jóval kevesebb is volt a terep. Ha már így a végén nekálltam kukacoskodni, akkor nekem az sem nagyon tetszett,

Az ábra is tanúsíthatja azt az évezredes népi tapasztalatot, hogy a hó csúszik



Aha. Úgy tűnik, szak- utcába kerültem



Egy "impresszív belső nézeti kép". Most – külön nektek – abaktőrökkel



McRAE RALLY



szen még a kerékcseré is 3 percet vesz igénybe – pedig hát az útviszonyoknak megfelelő gumikécsülözhetően. A gumit típusát az időjárás-jelentés alapján választjuk ki. Hogy várható-e eső, vagy hogy fel van-e az-va/le van-e fagyva az út, azt a View

kek, motor, sebességváltó), mellettük a számok jelentik, mennyi idő kell a megjavításukhoz. Lehetőség övni kell tehát a gépjármű, hiszen egy alig gyorsuló, a hármás sebességet már nem kapcsoló, balra elhúzó ronccsal szinte még célba érni is lehetetlen-

gunknak kell a gyakorlatban is végrehajtaniuk. Irány tehát a gyakorlatpálya és az oktatókocsiként funkcionáló Skoda, és máris lehet a gázba taposni. A feladatok teljesítésekor természetesen fő a gyorsaság, de azért persze a bójákra is ügyelni kell, nemkülönben nyílt terepen pedig az úttartásra. Ha végeztünk, a mesterünk líres skálán pontozza a teljesítményinket: mennyire voltunk pontosak, akkurátusak, mennyire törtük össze a kocsit, milyen volt a sebesség, hogyan fékezünk, na és persze mennyire figyelünk az utasításokra. Ha jó az átlag, átmegyünk a vizsgán és jön a következő feladat, ha nem, megbukunk és jön az ismétlés. A gyakorlófeladatokból is három nehézségi szint (három csoport) van – természetesen egyre keményebbek.

ÉRTEKELÉS

Nagyon úgy tűnik, hogy a Codemasters a Touring Car után most a rally műfajban is valami fergetegeset alkotott. Az autók hangja, ahogy a motorféknl visszadurrongnak, vagy a szerzőszámok csörgése, amit a box mellőben hallhatunk – ezek az apró részletek azok, amik olyan eszméletlen hangulatot árasztanak. A kocsik

goy az ideiglenes nylon-korlátokról lepattan az autó. A kifogásaim ezzel el is fogytak, de felsorolhatok azonban akármennyi ilyen mondvcacsínált negatívumot, egy dolog biztos: ha az összképet nézzük, jelenleg nincs jobb rally-szimuláció a Colin McRae Rally-nál.

V.Z.

colin mcrae rally

Codemasters

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

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONÁ

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD,
3D-kártya, Win95,
Ajánlott: P200, 32MB RAM

Az igazi rallyhoz még egyetlen
játék sem áll ilyen közel

92%

Ha akad játék, mely rászólgált a "legendás" jelzőre, akkor minden bizonnyal az Elite az. Jömagam még csak megbecsülni



Kisztatál a Titán bihorszében játszó naplementéről – kőd és fényeffektokban nincs hiány

felszín alatt, így mammutócegek egész sora alapított itt bányászkolóniákat. E kolóniák hamarosan egyetlen gigászi városra nőttek össze, mely a sokatmondó Hiú Remény nevet kapta. Ebből már gyanítható, hogy azért akadnak gondok a Titánon. Példának okáért az Ércmezők kimerülése határozottan kellemetlenül érintette az ittlakókat, mivel az alapító társaságok szépen visszaköltöztek a Földre, telepesekekre ezreit hagyva az egyre lepusztultabbá

HIÚ REMÉNY...

Mármost a gyors távozás, mivel a kezdetekkor egy rozoga Mothtal és 10.000 dollárral vágnak neki a nagyvilágnak. Már a játék elején kiválaszthatjuk, hogy kereskedőként, fosztogatóként avagy fejjavadzsként öhajjúk életünket leélni – ettől függ ugyanis induló felszerelésünk. A rutinos játékos természetesen a fejvadászt választja, mivel a meggazdagodás leggyorsabb módja természetesen ezáltal



Videó-betétokban szintén nem szűkölködik a játék, bár némely szereplő színészi képességeit inkább nem minősítem

sem tudnám, hogy mikor is hozott össze a jóserencse a kereskedős/ürhajtós játékok eme ösatyjával. Talán tíz-tizenöt éve? Mindegy, ha a pontos dátumra nem is emlékszem, magát a játékot...akárom mondani JÁTEKOT a mai napig nem felejtettem el. A minap is, mikor CoVboy főszerkesztő úrral (a múltkor óvatlanul megemlített valami Populous3 béta-verziót, úgyhogy fő a tisztelet...) elkezdtünk a Hardwar-cikk leadási idejéről tárgyalni, beszélgetésünk néhány mondat után vidám nosztalgia-délutánba fulladt. Tán mondanom se kell, hogy a fő téma az Elite volt. Ebből már sejthető, hogy pontosan miféle játékstílust céloztak meg a Hardwar alkotói. Egész pontosan megkísérelték a klasszikus Elite-stílust és a 3D-s gyorsítókarttyák képességeit egyetlen játékban ötvözni. Márpedig a Subculture óta tudjuk, hogy az efféle próbálkozásokra érdemes nagyon odafigyelni...

Nos, ha a Subculture annak idején nagy durránás volt, akkor a Hardwar maga a Kövér Berta. S ezt nem feltétlenül dicsérhetnek számtam: a program olyan hihetetlenül hosszú és összetett, hogy már az első pár



alatt leálva szépen feltöltöhetjük a Moth napelemeit. A Fénykutakon kívül úgy 999

(az esetleges reklamációkat megelőzendő: nem számoltam meg) különféle épület akad még a Hardwarban, így ezek részletes ismertetésétől eltekintek. Eleinte úgyis csak a teljes

ELITE A NÉGYZETEN HARDWAR

óra valósággal letaglózott. Mondhatni Elite az elitnek – ahol elit alatt az ürhajtós/kereskedős játékok legmegátalkodottabb szerelmeit értem. Holott a játékban nincsenek is ürhajók, de még csak úr sem. A helyszín ezáltal a Titán, naprendszerünk egy különösen kietlen holdja. Egykoron hatalmas ércmezők terpeszkedtek a

és szegényebbé váló városban. Eme kevéssé idilli állapot már bő 200 éve tart, s ez idő alatt Hiú Remény lakói szinte teljesen elkorcsosultak – minden szempontból. Hősünk eme kellemes kis város egyik kevésbé vérbajos polgára, aki szent és tiszta celt tűzött zászlajára; minél előbb elpuccolni a fenébe.

is embertársaink legyilkolászása. Először is ejtenék néhány szót ezekről a Mothokról, melyek a közlekedés leghaszalónképesebb módját jelentik a Titánon. Akadnak ugyan talajközeli járművek is (érsd kocsi), ám a Mothok, mint repülő szerkezetek lényegesen használhatóbbak. Amúgy napenergiával működnek, így folyamoto-

zavarodottság állapotában fog kószálni fel-alá a játékos, mivel a bebarangolható terület egyszerűen hatalmas. Egy idő után aztán szép lassan fel lehet fedezni a szokásos kereskedelmi vonalakat, s ezek mentén ingázva össze lehet szedni annyi pénzt, hogy föllejlesszük járművünket. Csakis ezután, a várost megismerve (s némi pénzmag

birtokában) érdemes a küldetésekkel megpróbálkozni. Néhány napos szenvedés után aztán némi kalandszál is felbukkan a játékban (né-

Az efféle szög nagy kukkandókat általában komoly vérdíjat jelentenek – csak épp a mi fejünkre



Hát, némelyik torpálgyúridőlozottsága azért még hogy maga után némi kíváncsiságot



hány földönkívüli lényvel egyetemben, ami igen érdekes mivoltakat eredményez) – szóval mindenki készítsen ki bőséges hideg ételmet a monitor mellé.

Magáról az irányításról és légiharcról csak annyit, hogy a kissé riasztó műszerfal ellenére is rendkívül egyszerű és könnyen kezelhető Mothunk. Először is a befogott célpont eltrafálásában a program is segítkezik, egy kellőképp fejlett célkereső program birtokában még a legfürgőbb ellenfél sem jelenthet gondot. Géppős számítógépes rendszere ugyanis folyamatosan fejleszhető, így például a bedokkolást és a pajzsok újratöltését is alaposan meggyorsíthatjuk. A kézikönyv egyébként valami olyasmit is emleget, hogy ez egyfajta könnyítés a kevésbé rutinos játékosok számára – szerintem viszont minden épesz ember a lehe-

tő leghamarabb beszerzi ezeket a hasznos Kis segédprogramokat. Egyébként a célkövető rendszerbe bármilyen ismert objektum/épület/ellenfél adatait betáplálhatjuk, így némileg egyszerűbbé válik a navigáció. Hopp, nem szóltam még a kráterekről, melyek között mindenféle alagutakon át közlekedhetünk. Hiú Remény annak idején e hatalmas kráterek mélyére épült, s ezek között csakis ezeken az alagutakon át közlekedhetünk. Csak időseirni tudom az alkotót ezért az ötletért, hisz így a gigászi játéktér ellenére sem zabol föl a program több száz megát a winchesterről... Annyit még megjegyeznek, hogy sikeres ügykódésunk titka nem abban rejlik, hogy minden repülő objektumot azonnal szétlővünk. Először is a program nem igazán támogatja az efféle műveleteket, már a

kezdetekkor is összeakadhatunk állig felfegyverzett, profi fejdácsszakkal. Arról nem is szólvá, hogy az efféle kilengések hatására a rendőrség bírsgató ró ki szerény személyünkre, amit a legközelebbi őrün érdemes rögtön be is fizetni. Elenkező esetben ugyanis jön az ilyenkor szokásos vérdíj, s a már emlegetett fejdácsszak immáron szó nélkül nekünk rontanak. Amúgy van egy hihetetlenül ötletes és eredeti trükk az efféle kellemetlen látogatók telrészására: csatloljuk le a raketeret és adjunk gázt – vadászainkat ez a kis "megvesztegetés" általában meghatja...

A GÖNDÖK

Ami magát a játék alapötletét és méretét illeti, hát le a kalappal a szerzők előtt. Jömagam valósággal beleszerettem a Hardwar (nem is olyan) enyhén cyberpunk-ízü világába – csak épp ez beelatedt egy kis időbe. A játék ugyanis nem-csak végtelenül hosszú, hanem

helyenként végtelenül lassú is. A már emlegetett kalandszál például csak sok napj játék után kezd feltűnni, de helyenként maga a cselekmény is igen-csak vonatott. Példának okáért taxit rendelve két-három percig álldogáhtunk idegesen a hangárban, míg megérkezik a vágy sárga tárgya. Mármit való időben értem a két-három percat, s ilyenkor biza jól jön egy kis olvasniváló... A játéktér méretéből fakadóan a fel-alá repkedéssel is iszonyatosan sok idő elmegy, s a kies Titan felszine nem nyújt ol csodás látványt, hogy ezt feledtesse.

Aprópó, ha már a grafikanál tartunk! Lehet, hogy bennem van a

Hohó, ott alatt valami furcsa jöszög sunnyog!



Kezdődhet a H.U.D.-et hadd – ennél időtelőbb szövegek hirtelenjében nem jut eszembe...



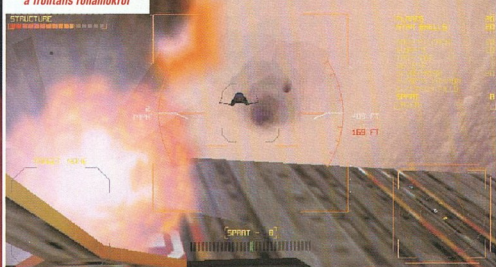
hiba, de az elmúlt egy-két hónapban megjelent programok többsége ezzel nem igazán büszkélkedhet – s ez sajna igaz a Hardwarra is. A Forsakenhez viszonyítva például egyenesen siralmas a helyzet, pedig a két játék megjelenése között azért eltelt pár hónap. Igaz ugyan, hogy a Hardwar maximálisan kihasználja a különböző 3D-s kártyák lehetőségeit, a különféle ködfektől kezdve egészen a háttérből elővilámló villámokig van itt minden. Mindaz szép és jó, csak épp nem ellenőryozza a grafikus hihetetlen tehetségtelenségét. Ilyen ronda és fakó textúrákhoz például rég volt szerencsém, s mindennek tetéjébe némelyik objektum még súlyos poligonhiányban is szenved... Ami a gépigényt illeti, az többé-kevésbé megfelel a műfaj nem hivatalos szabványának: P200, gyorsítókártya és 32 Mb Ram erősen ajánlott. Magunk között szölvá szerintem ez egy kissé optimista becslés, PII alatt szerintem igen gyengén mizsikál a Hardwar. Hiába, a változás szele...

vágyik, az nyugodtan szerezze meg a Hardwar, nem fog benne csalódní. Egy kicsit csúf ugyan, egy kicsit vonatott ugyan, ám megvan benne az a bizonyos megfoghatatlan valami, ami naggyá tesz egy játékot. Ennek ellenére fenntartom, hogy az Elite-nek mind a mai napig nem született méltó utódja, halott számos cég próbálkozott ebben a műfajban. A Hardwar mindenesetre egy határozottan ígertes próbálkozás volt,

még ha akad is egy-két bocszantó hiányossága. Jut is eszembe, idő és egyéb milliómosok akár hálóban is nyomulhatnak ugyanazon a világon, folyamatosan versenyezve. Sajna ez a lehetőséget nem volt alkalmam úgy istenigazából kipróbálnom, de határozottan ígertesnek tűnik. Szóval internetterek, előre!

T.J.

Ime egy ügylikészlelt fejdácsszak, aki még nem tette le a frontális rahakórt!



hardwar
Grenlin Interactive
<http://www.grenlin.co.uk>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEDONA**

Minimum: PEE3, 16MB RAM, 4xSD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P600, 32MB RAM, 8xSD, 3D-kártya

Elite-fanoknak kötelező darab

88%

A MÉRET A LÉNYEG

Egy biztos: aki hosszan, ismétlem: HOSSZAN tartó szórakozásra

Az adósságot illik megfizetni, főleg ha egy becsülhetlani adósságról van szó. Így gondolja ezt Joshua Reev is, máskülönben nem is vállalta volna el a legújabb megbízatását. Mint magándefektív, ugyan már hozzászóltak a veszélyes helyzetekhez és az ezekkel járó kiemelt tiszteletdíjhoz, ám ezúttal nem erről van szó. Hugh Martens sosem felejtette el emlékeztetni őt az öt évvel korábbi eseményekre, mikor is még mindkettően a Nemzetközi Rendfenntartó Hadsereg-nél szolgáltak. Hugh volt a parancsnoka annak az operációs csoportnak, amire Joshua is tartozott. Utolsó bevetésükön hősünk majdnem otthagya a fogat – csakis Hughnak köszönheti az életét.

közömbösség és fásúltság tartotta fenn a rendet. És most a küszöbön áll a Cyberspace, kétségtelenül az évszázad legnagyobb találmánya – természetesen ez is a Genesis jóvoltából. A Cyberspace segítségével bárki könnyedén kommunikálhat az egész világgal, anélkül hogy kimozdulna a szobájából. Dolgozni, vásárolni, szórakozni – mindent el lehet végezni a cyberterben, amit csak el lehet képzelni. Valakiknek azonban úgy tűnik, "szürge a szemét" a Genesis. A fővárosban, Union Cityben egy ideje gondok vannak. Valamiféle rebbelis szervezet romboló akciókat hajt végre a város legnagyobb ipari létesítményeiben. Legutóbb épp a Genesis Cryogenic Enterprise egyik tulajdonát robbantották

tumot elcsórvá tünt el. Martens tulajdonképpen azért kéri most Joshua segítségét, mert a saját legjobb ügynöke csődöt mondott. Hősünk elődje, Simon Ruby újságrónak adva ki magát próbált a szervezethez közel jutni, de az utóbbi néhány napon abszolút nem hallottak felőle semmit – szóval valami komoly gáz lehet vele. A nyomozást Ruby kontaktjainál érdemes megkezdenni: az utazás végén a Ilmuzin Ruby lakásánál, egy toronyház tetején landol.



A szociális háló száz év múlva is enyhén lyukacsos lesz, de két üveg pia mindig jelentősen javítja egy hétköznapi közéletét

legtöbbjükhöz) hiányoztak a hiteles karakterek, és főként az élestervezési helyszínak. Mindegyik sei-fi történetben egy kaptafára készült, darabos mozgású szuperhősöket alakíthattunk, a háttérken pedig halál pontos de-

Simon nevű elődünk enyhébb munkahelyi balesetet szenvedett



Joshua ugyan nem a legszebb játékhős – de az elektronikában azért otthon van. Vagy mégsem?

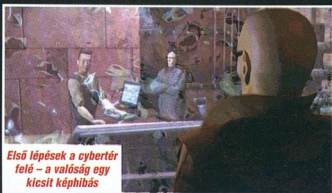
fel. Mivel a Genesis volt Martens legnagyobb támogatója a választásokon, ezt – mint polgármester – nem hagyhatja válasz nélkül. De vajon mi és ki áll a merényletek mögött? Ki az, aki a szálakat a háttérből mozgatja? Joshua kalandjából majd kiderül – erről szól a Team 17 gondolatában megjelent Nightlong.

A KÜLDETÉS

A játék első indításakor egy igen tetszőszerű rendeltet intro mutatja be a két régi barát találkozását. Egy kihalt gyártelapen várakozik Joshua, amikor is az előlki Ilmuzin megérkezik az égbe és nyílik a hátsó ajtó. Miközben hősünk áthajtanak az esti fényekben pompázó Union Cityn, Martens tisztázza, mi a feladat: Joshua-nak be kell szivárognia a terroristák közé. Segítségképpen kap egy mesterséges múltat: a rendőrségi nyilvántartásban mint körözött bűnöző fog szerepelni. Az állítólagos múltja szerint biztonsági őrként dolgozott New Orleansban a Genesis-nél, ahonnan néhány értékes dokumen-

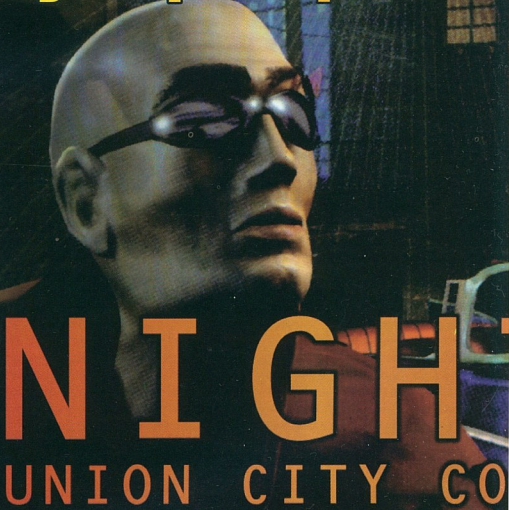
Azóta már évek teltek el, jelenleg 2099-et írunk. Hugh Martens igen sikeres politikai karriert futott be: mostanság ő a polgármester az Új Világ Egyesült Államainak a fővárosában. Az emberiség élete az utóbbi 100 évben sokat változott, és ezek a változások főként ennek az országnak, és ennek a városnak voltak köszönhetőek. A tudomány segítségével először és hatékony energiarészeket találtak – szóval úgy tűnt, minden a megfelelő irányba halad. Vagy mégsem?!

A fejlődés jelentős hatalommal ruházta fel a legnagyobb multinacionális cégeket, minek hatására a kormányok helyett arctalan bürokraták kerültek az országok élére. (Ami nem feltétlenül baj – C) Az egyik legnagyobb ilyen cég a Genesis, ami szinte minden jelentősebb iparágban érdekelt: szállítmányozással, energiakitermeléssel, gyógyszergyártással és lézertechnológiával egyaránt foglalkozik. Sok éven keresztül békében élt a világ obben az új rendszorban, ám ez csak a felszín volt: valójában a tökéletes



Első kinyitások a cyberter felé – a változó egy kicsit kényes

Cyberpunk parádé



HELYZETKÉP EGY LEHETSÉGES JÓVÓRÓL

Amint az intro véget ér, mindenféle vágás vagy képernyéváltás nélkül miénk az irányítás, tehát a játék teljes egészében computer-grafikával készült. Az akció menete "mutass oda és kattints rá" megoldású, azon belül is a legegyszerűbb típus, azaz még irányítópánel sincs. Miután gondolatban most már mindenki elhelyezhette a programot a kalandjátékok alfajai között, rátréfnék a részletesebb elemzésekre.

Habár jómagam jobban kedvelem a LucasArts féle rajzfilmes külsejű kalandokat, ezúttal nagyon tetszettek a rendeltet helyszínek és szereplők. A Treacion grafikusai nagyon kitettek magukat. Az eddig rendeltet kalandokból (legálábbis a

rökszögekben álltak a tükrösimafalak. A mesterséges computer-grafika túlzottan mesterséges helyszínekkel és szereplőkkel telt meg – ergo (számomra) teljesen személytelenné és érdektelenné válhat ezek a játékok.

A Nightlongban ezzel szemben – bár a jövőben játszódik – minden olyan hiteles, mintha csak időutazást tenünk. Szemetesek az utcák, elhanyagoltak a házak – a parkolókban például egy kidöntött kerítés tanúsodik arról, hogy valaki többet ivott a kelletnél. A nagyvárosi éjszakában folyik az



Cs***lke szereti a csokikát...

élet: autók suhannak el a magasban, s mindenütt neonfények villognak, sőt óriás képernyők televíziókon futnak a reklámanyagok. A grafika részletességére jellemző, hogy néhol még a házak alakjaiban is felsejlik egy-egy alak. De ha netán a természetbe tévedünk, ott sem romlik a látvány: a tenger hullámai, az éjszakai égbolton egy hullócsillag cikázik át, stb. Mondanom sem kell: a remek helyszíne-

ben még az arcjátéka is nagyon kifejező. Mulattató például, hogy milyen képet vág akkor, amikor a cyber-térben lelo e farkasembert, és az nem óhajt meghalni. De sorolhatnám a többi karakter személyiségét is. A nemtródom, hanyag örökítő kezdve, az ellenállás eszelősen gyanakvó vezetőjéig minden egyes mellékszereplő egyéni vonásokkal rendelkezik.

A NYOMOZÁS MIKÉNTJE

A grafika persze önmagában kevés lenne a kellő össz-képhez – szükséges még a változatos cselekmény is, ami szerencsére szintén nem hiányzik a Nightlong-ból. Hol egy ügyet követ, hol egy kódot kell feltörnünk – mindig más és más

kihívás. Ennek ellenére mégsem nehéz a játék, mert mindenütt nagyon logikusak a megoldások, és sosincs olyan, hogy mondjuk több tucat képernyőt kell visszagyalogolnunk egy

hák hamar visszatérnek, és emberünk megjelvi, hogy még az elterelő hadművelet előtt valahogy el kéne távolítani a lakatot. Az irányítás annyira egyszerű, hogy az szeríntem már tökéletes. A bal egérgombbal mászkálhatunk, illetve átvészgálhatjuk a tárgyakat, a jobb gombbal pedig cselekedhetünk. Rendkívül ötletes megoldás, hogy a jobb gomb ezen kívül még az utak le rövidítését is szolgálja; ha rákattintunk vele

a "kijáratokra", gyakorlatilag nélkül mozoghatunk a képernyők között. Persze ez nem mindig működik: például a metrónál amíg nem sikerült rájőnünk, hogyan kellünk át a sínek fölé, a túlsó kijáratra való kattintás hatástalan marad. A hősünk által felvett tárgyak a játéktér alatt jelennek meg, de csak akkor, ha odavisszük a mutatót. Ha egy sornál már több tárgy van nálunk, a széleken megjelenő nyilakkal görgethetjük a listát jobbra/balra. A billentyűzetet tehát egyáltalán nem kell használni – leszámítva az állásmentést/váltást, aminek a menüjébe az Escape-pel lehetünk.

A játékmennel kapcsolatban csupán egyetlen apró kifogásom van: nem nagyon szerettem azokat a helyszíneket, ahol túl távolról látjuk az emberünket. Az áttevítő képsoroknál még csak-csak tudom dajzni az ilyen



A vizet nem elég lágyítani! Belekell önteni a csatornába...

KÉT ÉJSZAKÁS KALAND

A Nightlong – összegezve az elmondottakat – egy izgalmas feladatokban bővelkedő, és könnyen kezelhető játék. Ha még ehhez hozzávetünk a fordulatokban gazdag történetet is (akiről azt hittük, hogy barát, arról a végére kiderül, hogy ellenség és vica versa), akkor világossá válik, miért ajánlom ezt a játékot bárkinek szívesen. Ez a kalandjáték valóban kalandos, váratlan eseményekkel, hűsvér szereplőkkel, pompás renderéssel. A történet hosszúsága is korrekt: nekem például (nem akarok nagyképű lenni de) mint gyakorlott kalandornak két "night long" is eltartott a három CD, ami ebben a műfajban nálam már elég jó átlagnak számít. A személyes véleményem helyett azonban egyesek talán inkább egy végigjátszásra lennének kíváncsiak. Nos, ha az Isten is úgy látja jónak (ami alatt természetesen a főszerkesztő urat kell érteni), akkor a Cinkelt Lapokban olvashattok valami megoldásfelet.

Vári Zoltán

LONG SPIRACY

ken a háttérzajok is biztosítva vannak. Külön ki kell emelnem az árnyékokat is: Joshua születte pontosan úgy vetődik a talajra, ahogyan kell – ha több helyről van megvilágítva, több árnyék is!

A grafika stílusa is különleges. Díszes, hogy a tervezők nem simán a Blade Runnert másolták le, hanem egyedi ötletekkel rukkoltak elő. Jópófa például, hogy az autók a '60-as évek stílusjegyeit viselik magukon – leszámítva persze azt, hogy nincs ke-

Aztán egy újabb jópótt az is, hogy egy teljesen hétköznapi figurát irányítunk. Joshua Reev távolról sem egy Adonis típus: a 32 éves magándetek-tív tar feje és sötét napzeműve hűen tükrözi a cinikus személyiségét. Hősünk minden mozdulata nagyon emberi: ha például megvizsgálunk egy tárgyat, azt meg is fogja, sőt sokszor meg is billegeti – valóban kontaktusban van a háttérrel. A videójelenetek-



A Kizókamraként is használatos labor talán trézés matematikai feladványra bukkannak

véletlenül elfelejtett tárggyért. Az is sokat segít, hogy a tárgyakat vizsgálva Joshua mindig elejt egy-egy utalást, mi lehet az aktuális probléma megoldása – vagy ha esetleg közel járunk a megoldáshoz, akkor mit kéne még csinálnunk. Teszem azt, van például egy tavacska, ahol el kell térni a piranhákhoz, hogy hozzáférijünk egy rácsához. Ha csak simán megpróbáljuk rázni a rácsot, a piran-

beállításokat (mondjuk egy terem monumentalitásának a demonstrálásához), de hogy egy hangyányi emberkével kelljen még nála is próbóldolgom megkeresnem – ezt valahogy nehezekesnek találom. Mondjuk a gép szerencsére kirítja azoknak a (használatos) tárgyaknak a neveit, amikre rámutatunk, szóval a végigjátszás szempontjából végül is ez sem hátráltatott.

nightlong

Microprose/Team 17
http://www.tricision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD, Win95/98,
DirectX 3.0 kompatibilis hangkártya

Ajánlott: PIV, 32MB RAM

Fortulataiban gazdag cyber-történet
nagyon szép grafikkával

92%

Óh, Istenem, Billy, ez nagyon jó...! – hangzott fel Monica ajkáról az önfelédelt színt. Testük a pillanat hevében szinte egybeforr. Egyikük sem vette észre, hogy a férfi zakójának zsebe elfordítja a kis kulcsot, miközben a nő túsáruk cipője hegyével megnyomta a kis piros gombot. A titokban flörtölők kéjes izgalma még azt sem vette velük észre, hogy több óriási tűzesóva hasít az ég felé...
A világ túlsó felén, fehér, hagy-

szél nyikorogtatja a romvárosok utcáin a megkopott táblákat...
Ha az előzmények nem is szórólóra (a bevezetőben említett nevek bármiféle egyezése létező személyekkel pusztán a véletlen műve), de a környezet mindenféleképpen a KKND 2: Krossfire alapartozéka. Az atomháború után három faj küzd a kiégett világ feletti hatalomért (csak azt tudnánk, meg kezdenek majd vele, ha már megvan); az első túlélők az emberi faj maradványai, akik bunkerekben

színművelésű, és akár 1024*768-as felbontásig is feltornázható – ennek ellenére nem olyan látványos, mint akár a Total Annihilatóné, a nekemárok megjelenő Tibérián Sunnal pedig (az előzetes képekre támaszkodva) biztosan nem veszi fel a versenyt. Mindent összevetve azonban nem rossz, bár személy szerint nem szeretem az olyan programokat, amelyek egy az egyben egy előző program engine-jére támaszkodnak. A statisztikák azonban nem ezt tá-

zálalt gyorsabb mozgósíthatóságát előré. Ezekkel azonban már találkozhatunk másol is. Nagy szerű dolog, hogy egy nagyobb

Kélcser

csoport egység kijelölésénél egy gombnyomásra "deszektálhat" (vagyis kihagyhatjuk) a fegyverzetet nem rendelkező járművet, mert rendszerint egy óra tö-

KKND 2 KROSSFIRE

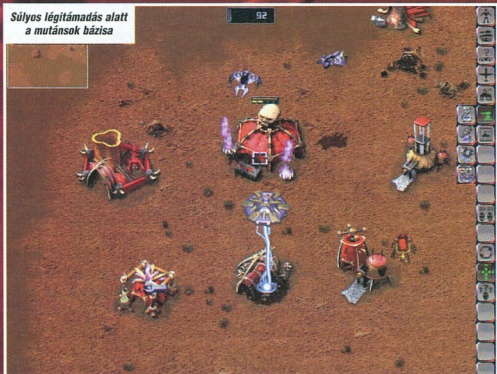
makupolás háztetők, és szikrázó hóesés közepette Borisz az aznapi második üveg Anti-Gorbatchov vodkáját fogyasztotta ezekben a percekben. Szokatlanul erőltelenre érezte magát ezekben a napokban, talán a kánikulai meleg (-40 fok), talán a hiányzó farkasüvítés zavarta. Úgy érezte, hogy kibírhatalan álmoság győtri, melynek nem képes ellenállni – feje lecsuklót a mellére, miközben elernyögő keze az üveg tartalmát kintötte az előtte heverő kapcsolókkal teli táblára. Sem a

véstékék át a nehéz időkét. Második versenyzőink a mutánsok – igen érdekes elegyet képeznek az egykori humanoidok és a Földön egykoron élt többi szerves élőlény közt, némi gépesített beütéssel. Végül, de nem utolsósorban a robotok – ők az eseményeket figyelve úgy döntöttek, hogy holmi mezőgazdasági robotokból autodiaktá módon átképezik magukat gyilkológépekké, és egyébként is mindenkit kiirtanak, ha már a kártékony rovarok kipusztultak.
Nos, ezeket a jómadarakat ír-

masztják alá, mert a jónép kajálja az lysesmit. Az átvezető videók és az intro látványos és jó minőségűek, nem különösebb kivételnivalót az egységek animációjában sem találtam. A robbanások egy-egy egység megsemmisülésekor kifejezetten látványosak. Ami a háttérképeket illeti, itt már kötözködnék egy kicsit: Én elismerem, hogy egy atomháború utáni világban az ember nem a színek és a formák kifogyhatatlan változatosságába fog beleőrülni, ennek ellenére elvártam volna valamivel többfajta terepfelület, némelyik pálya pedig szemmel láthatóan az egyszerűségben a nagyszerűség elve alapján született meg (bár ez itt annyira nem jött be...). Az egységek kivételése már sokkal változatosabb, nem érezzük úgy, hogy most is ugyanazzal az oldalal játszunk, csak immár nem sárga, hanem zöld színnel.
Pár szó essék az irányításról is: minden a hagyományos point and click módszerrel történik, tehát egy vérbéli RTS-fannak kb. harminc másodperc tanulóórát kell venni a kezelés elsajátításához. Itt azonban már elhittettek egy-két jó dolgot is. Az első részöl hagyományosan megmaradtak az apró ikonok – ezáltal a játékteret jóval nagyobb területre koncentráltunk. Egy-egy csoportnyi egységet (egyszerre max. 9-et) hozzáférhetővé egy billentyűhöz is,

kölésbe szokott telní, amíg a nyersanyagszállítókát és a mérnököket kihagyjuk egy csapásmérő erőből. A játkemenet már sokkal forradalmibb újdonságokkal is szolgál, ennek folytán rögtön egy ónyallal kezdeném, ám már mindenkinék a könyökén jön ki: az alapstratégiával. Ez sajnos itt is abban merül ki, hogy minél több

Súlyos légtámadás alatt a mutánsok bázisa



táblán keletkező szikrákat nem látta, sem a rakéták indulását jelző iszonytató dübörgést nem hallotta már...
Kétezerháromban a Föld egy atomháború utáni világ siralmas képét idézi. A hajdanvolt óceánok fekeke is immár olyan éghajlatú, melyet a világégés előtt élők a "Bedeinoknak való ezt" felkiáltással illették volna. Az életnek szinte semmi nyoma, csak a viharos

nyithajak a Melbourne House legújabb real-time stratégiájában. A kerettörténet ugyan nem a legeredetibb darab, de egy fanatikusnak nem is ez a lényeg. Sokkal inkább a kivételkezés és az újdonságok, szóval térjünk is át ezekre.
A grafika az előző részhez képest mindenképpen előrelépést jelent, de ez nem jelenti azt, hogy ebből következően forradalmi újdonságokat is tartalmaz. Im már 16 bites



Sajátos kikerülő parancsnoki terminál, harci nagyszeműveggel viselő marcona hadifő

olajat gyűjtünk, építünk egy alapos védelemmel rendelkező bázist, fejlesztünk amíg lehet, majd a legerősebb és legmodernebb

nem fajtól függően valami más is (pl. szél- vagy naperőművek), de jóval kisebb mértékben, mint az az anyag, amelyből a mai sejkek

tározott idő elteltével a mérnökünk előtt megnyílik a mindaddig zárt épít-

szben a Ceresztűz

Rolls Royce-okat és háremeket állítanak elő – úgyhogy csak kényszerhelyzetben alkalmazzuk őket.

A küldetések megoldása nem teljesen lineáris, a területek felosztott térképen a legtöbb esetben mi határozhatjuk meg, hogy melyik régió lesz a következő áldozat. A gép mesterséges intelligenciája az egyik legjobb, látszik, hogy tanul a hibáiból és keresi a gyenge pontokat, esetleg menekül, ha megzavartuk a csapatait. Eszrevehető csalság nélkül játszik, ámbátor a legnehezebb szinten már egyesesen személt.

Szóval megfelelő kihívást jelent meliőt a multiplayer játékra térne az ember.

Külön bekezdést érdemel a fejlesztés. Az, hogy az alapszintű egységeket és épületeket fejlesztve (természetesen ez idő- és pénzigényes folyamat) egy erősebb és hatékonyabb "valamit" kapunk, nem újdonság. Az viszont, hogy egy legyártandó egységnél a méretét, páncélza-

tát, kaszniját, felszerelését (fegyvert, radarzavartó stb.) és feladatát (támadó, hordozó, javító, kételtű) és különböző bónusz cuccok (pl. sebesítő, segítségnyújtó) összeállítását mi végezzük el, már sokkal szimpatikusabb. Így tulajdonképpen a fejlesztés – természetesen bizonyos korlátok közé szorítva – a mi kezünkben van, mindig az éppen legszükségesebb dolgokra koncentrálnhatunk. Ugyan nem a fejlesztés szerves része, de szerintem idetartozik a Tech Bunker szerepe is. Emez némelyik pályá alapartozéka, de ritka, mint a fehér holló – mindjárt ki is derül, miért. Megha-

egy- ségek- kel leda- ráljuk az el- lenfelet. Noha léteznek olyan missziók is, amelyekben nem lehet ezt a módszert követni, de ezek száma nem jelentős. Itt már nemcsak az olaj szolgáltatja a kizárólagos nyersanyagforrást, ha-



A Tech Bunkerből most egy olyan miscalancia került elő, ami összeroppanna az ellenséges robotokat

mény és bemehet, a mérnökért cserébe pedig egy nagyon brutális egység vándorol onnan elő. Ez általában gyors, masszív és erős fegyverzettel rendelkezik, egy baja van csak: ha egyszer bezárult a bunker, azt már senki sem nyitja ki többet. Ergo csak egy ilyen egységünk származhat egy bunkerből – az is véletlenszerű, hogy mi is lesz tulajdonképpen – próbáljuk mindent megszerezni (kettőnél-háromnál több nem nagyon szokott a pályán lenni).

Ha már az egységeknél tartunk, megjegyzendő, hogy a három oldal nagyjából ugyanazokkal az erővel rendelkezik, de kicsit nyakatekert formában: pl. az emberek egységei gyorsabban lőnek és jobb a páncéljuk (általában), de a mutánsok egysége nagyobb sebességgel mozoghat sebezés nélkül. Némi kis taktikázásra tehát ez is feljogosít.

Miről nem írtam még? Ja, a zene és az effektek: semmi extrára nem számítsunk, kivétel a zenék: minden

oldal hárommal rendelkezik. Ezek a 4-5 perces melóidák nem audio CD formátumban vannak, hanem wav-ban, ennek ellenére nem rosszak.

Végzőként talán annyit, hogy a KKND2 talán az egyik utolsó képviselője a Command & Conquer által lefeletekelt alapokon nyugvó hagyományos valósídejű stratégiának – de annak nem rossz. Ha valakit nem izgat különösebben, hogy egy 97-es szintű játékkal játszik (semmi 3D), akkor nincs velem gond. Leszámítva azt az apróságot, ha neadjisten DirectX6 van a masinériánkon, akkor a játék egyetlenlen DirectX5-öt VAGY



Dicső robotjaim egy újabb D-Day végrehajtása közben

A jövőbeli Párizs romjai megtelepedésen vigasztalan háttérül szolgálnak a csatához



Modern vilámháború: a légi egységek főlényének birtokában a földiek gyorsan törnek előre



MAGASABB verziószámú DX-et fog követelni rajtunk. Ez persze nyilván az atomháború után lefeletekeltű új matematika egyik sajátossága...

K.Z.

kknd2: krossfire

Infogrames/Melbourne House
http://www.infogrames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xSD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Kicsit idejét málta már, de azért jópofa

85%

Virtual Chess 2

24. Hírtelen nem jutott eszembe jobb vezető, mint az a klasszikus megnyitás, amikor is a konzervatív játékos megoldítja a királygyalogot. Nehéz dolga van ugyanis az egyszerű játéktésztől, aki sakk-programot akar pénnijá hegyére tűzni – miként szintén nehéz dolga van annak a fejlesztőnek is, aki ilyen játékkal akar megjelenni a piacon. A sakk ugyanis – szabályait tekintve – meglehetősen egyszerű játék, mely szabályok az utóbbi pár évezredben nem igazán változtak, és ez az állapot valószínűleg még marad is egy darabig. Ennek következtében sok új tehát nem lehet kitalálni, egy új program maximum az opcióit, vagy a grafikáját tekintve nyújthat némi többletet a már megjelentekhez képest – és ezt is csak nagyon szűk keretekben belül. Utóljára a Chessmaster 5500-zal volt szerencsém összemérni erőmet (illetve a tapasztalataim új mutatók, hogy ez az "erő" csak időzójelben érthető), és akkor úgy véltem, hogy ennél többet már nem igazán nyújthat egyetlen sakkprogram sem – így tehát némi szépséggel csúsztattam a meghalóba a Virtual Chess 2-t.

Az mindenesetre már elsőre igen kellemesnek tűnt, hogy nem óhajtja megszűlni a vinyóm igen korlátolt számban fellelhető szabad szektorait, de tulajdonképpen ez volt az egyetlen nagyobb pozitívum, amire felfigyeltem. Kezdődött a dolog a Tutorialal, ami nevéből adódóan elméletileg sakkra oktatót a t. játékost. Ebben meglehetősen sajátos elrendezésben hét leckét vehetünk, de ez ebben a formájában szinte teljesen felesleges. A sakk bonyolultságát ugyanis a benne lévő kombinációs lehetőségek adják, az alapvető szabályok ismeretéhez (hogy néz ki egy sakktábla, hogy hívják a hat különböző figurát, hogyan kell felállítani őket, és hogyan léphetnek) talán nem kell hosszú évtizedek tapasztalata, sőt, már az elsőben járó gyermekek legtöbbje is tökéletesen tisztában van velük. Külön lecke anyaga például a parti szöveges megjelenítése (például az a bizonyos e2d4), ami tényleg hasznos dolog, ha az ember e-máiban vagy faxon óhajt játszani, de ha teszem azt, látja a táblát

SAKKBAJNOK

Egy ablakban már egész hasznáható a játék, de akkor ebben mi a durranás?



is, akkor talán kizárás alapon meg tudja állapítani, hogy mi is épp lépett (azok a szemknek, akik képesek vakon is sakkozni, pedig tán nincs szükségük ilyen írny oktatásra). A Begin a Game menüpont alatt némi mennyiségűtellet Kurzusra vártam, ehhez képest mindössze annyi volt ebben a "leckében", hogy megfelelően hülye ellenfél esetén hogyan adhat két lépésben mattot a sötét, illetve háromban a világos. Hát ez igen gyári. Kérem! A játék opciói között megtalálunk minden hagyományos opciót, de semmi különlegesség. A File-mében a szokásos load/save és konfigurációs opciók mellett, ki lehet nyomatni vagy a vágólapra lehet menteni kétféle formátumban egy parti menüjét: a főme menüben a játékosz kanevelő szokásos opciókkal visszaléphetünk, megkereshetjük a legjobb

lépést, azonnali lépésre utasíthatjuk a gépet, megadhatjuk, hogy a gép a lépéseivel mire helyezze a prioritásokat, órát állíthatunk, satöbbi; a Designban vannak a grafikai és hanggal kapcsolatos mókák, továbbá itt választathatunk 12-12 2D és 3D tábla között háromféle méretben: az analízisben tippet kérhetünk, analízishez az állást, megkereshetjük a leggyorsabb mattot, illetve előállíthatunk egy állást; a Windowsban pedig azt kapcsolgathatjuk, hogy mely ablakok legyenek nyitva (óra, szabályos lépések, analízis, leütött bábuk, stb.).

Na, ez utóbbinál érdekes is.



A Tutorialban ez "A viláig legismertebb gyors mattja" nevet viseli. (Közismertebb nevén: susztermati)

Egy valamine azért csak hozott valami újat a játék, bár ettől is a frász tört rám: támogatja a 3D-arkyákat! Hú de jó! Csak minnek? Könyörgöm, ez nem az Unreal vagy a Forsaken, hanem egy SAKK – ki a franc kíváncsi lens flare-ekre, amint bator parasztjaink rohamra megtörik az ellenfél bástyáinak konok ellenállásán! (Raadással nem használ lens flare-...) Ha ilyen ökorseget ki tudtak találni, akkor ezzel az erővel akár real timeban is megrealizálhattak volna egy sakkot – az lett volna az igazán szép bal-ese!

Egy szó mint száz: a Virtual Chess 2 lehetőségeit tekintve közepeske, a kezelőfelület kissé kaotikus, a Tutorial silány, a hangokról pedig jobb nem is beszélni. Igaz ugyan, hogy a dobozot ott dűszleg az igen ígéretes "Professionális Mikrokomputeres Sakkok Világajánka" cím, de ezt maximum csak a játékerővel érthette el (arról nem szól a fáma, hogy ugyan milyen kategóriában), semmi esetre sem a kivitelével. Béke poraira.

CoVboj

Ablak ablak hátán. Elég jüszkő kép



megállni, mert ez a program legjüszkőbb sajátossága. Minden egyes apróság a kiváló operációs rendszernek köszönhetően egy-egy új ablakban nyitható meg. Egy jüppár evel ezelőtt talán boldogta tette az egyszerű felhasználót, hogy mennyi ablakot nyíthat meg egyszerre a képernyőn, de ez mostanára szerintem már azért elvesztette a maga sajátos arázsát. Egy sakkprogramnál pedig tökéletesen elhárított koncepciót egy ilyen kaotikus kezelőfelületet létrehozni: 10-12 ablak egymás hegyén-hátán, amelyek közül néha elváltva a Windows bájos türkizkék desktopja – nyummi! Egy ólyna azért van ennek a szörnyiségnek: ha egy új táblát nyitunk meg, akkor nem a régi parti grafikáját állítja át, hanem egyben egy újat is kard – ergo lehetőség van szimultán partikat játszani a masina ellen.

virtual chess 2

Digital Integration
http://www.digit.in.co.uk

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486DX 4.00D, 8MB RAM, 3-CD, SB-kompatibilis hangkártya, Win95

Csakis jobb híján

51%

Kedzetben vala a nagy büdös semmi. (Mint látható, ugyeksem felzárkózi T.J.-hez a megnehétkentő bevezetők terén.) Aztán mondotta vala az Úr, hogy legyen világosság, és valaki felkapcolta a lámpát: Az Úr aztán hat napig szerénykedett a világ teremtésén, és az úgynek ezt a részét most nem boncolgatjuk, mert úgyis közismert, és egyébként is: kár volt így összecsapnia. Mindegy, a lényeg a hetedik napon történt, amikor ugyebár az Úr látta, hogy ez teljesen reménytelen így, így tehát megpihent. Amde ha romira unatkozott vala, így tehát – és erről nem szokánk a krónikák – teremtetett magának is egy apróságot a szabad ideje kulturált eltöltésére végezt, amit hirtelen ötlettől vezérelve el is nevezett Tetrisnek. Ettől ugyan néha olyan szavak szaladtak ki a száján, hogy Lucifer is igencsak elpirult az alsósrban, mindenesetre kiválóan szórakozott ve-

hogy a földkerekség legalább 90%-a nyüstölli a Tetrist. Se szeri, se száma a feldolgozásainak, azoknival egy rakásnyi logikák játéknak szolgált alapötletül. Mint ahogy történt ez az Infogames új agyterfőjének, a Wetrixnél is.

A játék roppant bonyolult, szabályainak felfogása legalább 10-15 másodpercnyi elmélyült tanulmányozást igényel egy négyéves gyermek részéről is. Arról van szó, hogy meg kell menteniük a vizet az elfolyástól. Adott egy négyzög alakú pálya, amely felett különböző dolgok potyognak az égből véletlenszerűen, nekünk pedig ide-oda for-

a különálló tavak összekötésére is, vagy a hepehupa részek elsimítására. Néha ugyan kellemetlen lesz, hogy muszáj dözerolni, de még kellemetlenebb lesz a bomba. Ha egy meglévő töbe ejtjük, akkor kihúzza a dugót a lefolyóból – következzék epé celszerű a tógazdaságunkon kívülrre potyogtatót öket, már amennyiben erre van mód. Részemről fenn szoktam tartani egy sarkot a bombáknak. Lejeztje után áttűi az alapig a felszint, és egy gejzirt hoz létre a kis huncut. A taktikus játékos azonban a következő piros alakzattal betömi ezt a ronda lyu-

szetesen a szorzón kívüli egyéb bónuszok is akadnak, több tő kiszáritása után például szivárványt kapunk, idővel pedig a következő szintre ugrik, ahol egyrészt gyorsul a játék, másrészt pedig a program valami új, mókás kis égi áldással fog kedveskedni nekünk, ami természetesen tovább növeli majd gondjainkat. Egyébként tíz egyre nehezező pálya van a játékban, szíltzerűen fogalmaz: 10 szint a vízszint.

Igen kellemes volt, ám de nem csak egyetlen játéktáblásban nyomhatjuk a partit. A Practice-ben

Tetris vízigótoknak

Ha dugit van az összes tő, akkor természetesen vagy vizet kapunk megint, vagy bombát. Mindegy, a szivárvány vigasztalhat mindenkit



wetrix



A gyakorló pályán persze nem túl nehéz ideális pályát összehozni, ráadásul a tárgyoló is sürűbb jelenség, mint élesben



Vérfaogyasztó páros viadal a jobb illetve a bal kezem között. A színvonalat a fenti számok mutatják

le, amit sorra döntögette a saját rekordjait. (Nem kizárt, hogy ezért is hagyta úgy a mindenséget, ahogy a hatodik napon állt.) Eme kevéssé ismert bibliai történet szerény tiszteletadás minden számítógépes logikai játékok ösytájának, aki lassan már nagykorú lesz. Orosz (illetve akkor még: szovjet) szerzőjének majd' egy évtizedet kellett várnia, hogy valami jogdíjat lásson utána, de talán addig vizgasztala a tudat,

gatva őket, el kell dönteniük, hogy hova ejtjük le őket. A következő darabot a jobb alsó sarokban levő négyzet előre jelzi. A piros színű alakzatok például megemelhetjük a felszint, és ezekből zár tereket ("tavakat") kialakíva felfoghatjuk az alkalmasint lepotyogó vizet. Ha nem sikerül a buborékokat olyan helyre ejteni, amely el van szigetelve a játéktér szélétől, akkor a víz elfolyik, lecsöpög a pályáról. A játék addig tart,

Egy tő kiszáritásánál mások jár: anyiszoros szorzóval kapjuk meg az utolsó kiszáritás óta elért eredményt, ahány különálló tavunk van.

A történet tehát egyszerű: a pirosak és a zöldek ügyes kombinálásával meg kell próbálni minél nagyobb ürméretű tavakat (illetve medencéket) létrehozni, hogy feljogjuk a vizet, félrehajgáljani a bombákat, és imádkozni, hogy előbb jöjjen egy tiztáblada, mint ahogy megtelik a kémcső. Termé-

edzhetünk (itt mi ejtjük le az adott blygút, tehát nem lesz nehezű); a Wetrix Classic a fentebb ismertetett alapjáték; a Wetrix Pro egyből a klasszikus játék rövid pályáján kezd egy csomó nehezítéssel; a Puzzle Gamesben pedig különféle versenyek (időre vagy ledobott cuccokra menő játék), illetve eleve nehezített pályákat (félíg már tele a kémcső, teli van gejzirel) a pálya, már nyitások hepehupás a felszín, stb.) játszhatunk. Családi haragszórómód megrendezésére pedig tökéletesen alkalmas az osztott képernyős játék két vízreleléssel, ahol természetesen az a cél, hogy jól jöj kitöljünk a másikkal.

A Wetrixben nincs semmi csoda; teljesen szimp-la kis játék, 640*480-ban, olyan színekkel, amit egy közepesen jóreztű Benetton-féleszer a legkötösebb álmaiban dédelget, és persze a szék szellemiségét idéző hanghatásokkal. Illetve mégis van egy apróság, ami csodaszámba megy: ezt a játékot egyszerűen nem lehet abbahagyni!

CoVoy



A második pálya díszrekk bája: néha jön egy félgöckoca, és befagyasztja a tavunkat



Nevem most már fennmarad az idők végeztéig a Vizes-blokk Halhatatlanjai között

wetrix
 Infogames/zed Two
<http://www.infogames.co.uk>

LÁT VÁ NY O S S Á G
 J Á T S Z H A T Ó S Á G
 S Z A V A T O S S Á G
 Z E N E B N O A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, SB-kompatibilis hangkártya, Win95

Egyszerű mint egy pafon, de jóval tovább sajoj

90%

A francba az előítéletekkel! Eme önkritikus jellegű kifakadásra azért volt szükség így nyitnának, mert néha én is belesek abba a hibába, hogy ráérezek egy játék dobázásra, és a fejlesztőből meg a képekéből már előre elképvelem magamban, hogy kábé mire is számíthatok. Valahogy így járt a most már nem túl friss anyagnak számító Eastern Front is a megjelenésekor: gondoltam a Talonsoft a végeretemenkénti Battleground-sorozatának egy újabb darabja, amiben most ropant frappans módon a II. világháború keleti hadszínterén kell ügyködnöm. Nagyszerű – ezzel félre is tettem esetleges előítéleteim. Most megjelent hozzá egy "szerény" kiegészítés is, és ilyen kis megapackban árulják a szoftverbutlók – gondoltam, csak megnézem már... Aztán vagy tíz percnyi játék után fogtam a fejem, és igen nagy álnakant utaltam a faj tulajdonosát, hogy nem mentődött bele a maga idején – mert a játék valami elképesztően jól hagyományos stratégiák egyébként is a szíven csúszkát képezik, de azon belül két nagy kedvencem van: a jó öreg Stalingrad (horribilis méretet és a havidéses szintre összes elemtét magában foglaló elké-

májusa között eltelt időben zajlik. Szokás szerint játszhatunk scenario-kat (ebből a gyűrőlonkén kivül mintegy 50 db áll rendelkezésre), illetve küldetések láncolatát bővíti álló campaign. Na, ez utóbbi igazsággal szembe fordított rész a játékban. Az még hagyján,

hogy az eredeti játékban két különböző hadjáratot játszhatunk végig a Barbarossa hadművelet Észak-, Közép- és Dél-hadseregcsoportha, Tájfut-hadművelet Kijevnél, ellentámadás Moszkvánál, Gitaellára-hadművelet Kuzmáknál és Bagratyion 44), de az már igazsággal megjelöl, hogy mi szabjuk meg, hogy milyen hadműveleti egységet öhajtunk parancsnokolni: ennek megfelelően irányíthatunk egy zászlóaljdat, de akár egy egész hadtestet is. Ezen belül még azt is meg lehet adni, hogy gyalogos, páncélos vagy SS-alkulaturá vezérlik-e). A parancsnok szintje egyben a komplexitást is megszabja a küldetés helyszínének mérete, és természetesen az irányítandó csapatok számát illetően: a zászlóaljparancsnok szerepében kábé a PG-ben megszokott számú csapatot irányítunk, míg hadtestparancsnoknál például a

Kicsit bonyolult az élete egy parancsnoknak Kuzmáknál, pláne ha egy egész hadtestet kommandíroz



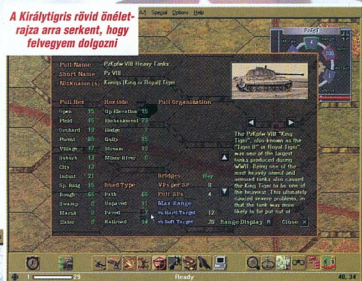
Stalingrad felszörnyűbb nagyjav-elevenednek meg, mert nemritkán 500-nál is több csapatnak kell parancsokat osztanunk! A campaign klasszikus módszere alapján az egyes küldetésekben tapasztalati pontokat és különböző plescsnik gyűjtünk, amelyek alapján ível előléptetés esélye, továbbá minden küldetés végén kapunk némi utánpótlást, amit amorfizálódtól csapataink feltöltésére fordíthatunk. Van még egy első látásra nem túl kellemes vonása a hadjáratoknak, mert a Talonsoftos fiúk megmunkáltak a sok parancsért, akik a siker függvényében küldetéseknél (teljesen reménytelenek pedig lépéseknél) kimentoggették a játékállást – campaignt ugyanis itt nem lehet ki-letve, de az a gép minden egyes lépésnél automatikusan elvégzi, és egy karriert csak az utó- a lépésről folytathatunk (akár egy küldetésben belül is), amelyiknél utólagra abbaahagytuk. Ettől parán ugyan káromkodni fognak, de



Hát ez a Hauptmann von CoVob világéletében ügyes gyerek volt: most is négy csatából négy plescsnik szerzett

pszó aprólékosága révén), valamint a Panzer Generaetok (az egyszerű kezelés, a viszonylag kellemes látvány, és a campaign-mód miatt – a PG egyébként is általában ruhez). Na kérem, az Eastern Front olyan, mint ha ennek a két kis csodának a frigyéből jött volna létre, ráadásul úgy, hogy mindkettőnek jobbra az előnyös tulajdonoságra örkölte. Szóval a játékban a II. világháború keleti frontján vezérrelhetjük dicső seregeinket, ahol tudvalegőleg egy igen hosszú nézetelérés alakult ki a zord német és a szovjet bódcsik között. "Ha lúd, legyen kövér" – mondja a közmondás, és a Talonsoftnál is valahogy hasonlóképpen gondolkodhatok, mert nem egy nagyobb hadműveletet szűrtek ki maguknak feloldozásra, hanem az egészet, szőrös-tűl-bőrösűt: a játék 1941. júniusa és 1945.

Hát ez a lóvés most pont nem talált, de az előbb már azért akadt egy T-34-en némi effekt



A Királytigrits rövid önéletrajza arra serkent, hogy felvegyem dolgozni

szertem mőkés. Az Eastern Frontban Teljesen Újjászűzített a Talonsoft Battleground-játékaiból már unalomig ismert engine, és már csak nyomában emlékeztek egykori önmagára. Gondolok itt egyrészt a grafika-ra, ami most már a kor elvárásainak megfelelően 16 bites színmélységben tündököl, és emellett 640x480-

tól eltérő felbontásokat is el tud képzelni – de mindenképp az előző felületre. A Talonsoft-játékoknak ez rendszert elég neuralgikus pontja volt: volt egy nagy kalap ikon, és végtelen mennyiségű menü, melyek labirintusában bolyongani néha nehezebb volt, mint maga a játék. A menük még most is megvannak, de kizárólag konfigurációs illetve háttérinformációk szolgáltatása szerepében. Egyébként abszolút nem kell használni őket, mert minden parancs elérhető az alsó részen levő pár parancsnokkal. Ezek közül is főleg a mozgás/tüzéles kapcsolóját és a kör végjelzőt kell használnunk, a többi speciális parancsokra szolgál. Egyébként az irányítás teljesen egyszerű: ha a pointert rávisszük egy

csapatra, akkor az infoablakban azonnal megjelenik a neve, paraméterei (létszám, morál, védekezés/támadás, és hogy mit művelhet) éppen), bal clickkel kijelöljük, jobbal pedig a tüzéles vagy a mozgás célpontját adjuk meg. Két kattintással ki lehet jelölni az adott pozícióban levő összes egységet, és így csoportos parancsokat is kiadhatunk (ugyanilyen kijelöléssel lehet ki/beszűzíteni egy horzózó járműre tüzérséget vagy gyalogságot). Hála az égnek, szintén elmaradtak a BG-kben megszokott mozgási-, tüzélesi-, utánpótlási-, végrehajtási-, meg még az isten tudja milyen fázisok, ami az én szimpia számírmélységemnek réhol azért igen nehezesnek tűnt. Az egészet egy huszárvágással megoldották egy fázisban: minden egységnek van egy minden kör elején maximuma feltöltődő akciópontja, és ezt fogyszathatja az esetleges ki- és beszűzálással, illetve mozgathat vagy állhat. Mozgásnál az egyszerű megtehető út nyilván a terep függvényében (melegen ajánlott tehát a széles föld- illetve betontak használata, ahelyett hogy árkon-bokron keresztül mászkálnánk), a tüzérségre elegendő akciópontot pe-

EASTERN FRONT



dig a pontok skáláján levő kis rovátka jelzi. Ha nem mozgott, akkor egy alakulat 2-3 alkalommal lehet egy körben. Ha marad még tüzérségre elegendő akciópont a kör végén, akkor az egység az ellenfél lépése közben látóval kerülő célokra automatikusan tüzelni fog. Öt jöhet, hogy két módon lehet egy elengedő csapatot nyakonvágni: a csapat feyverének függvényében lehetősen 3-4 pozí-

cióny távolságra, de – ha célkitűzésünk a mozgásokon aktív és van elegendő akciópont – még is rohamozhatjuk a pozícióit (akár csoportosan is), mert az rendszerint biztosabb eredményt hoz, mint a távoli durrogatás. Ilyenkor a létszám és a támadási pontok összedadnak, mint ahogy megtámadás esetén így járnak a védek zsoldjais.

Külön hírtétet a tüzéség – A páncéltörő ágyúk (AT Gun) elsősorban járművek

gyobb és ezen belül indirekt módon löhetünk velük, azaz nem kell őket túl sokat kockáztatni és nem egy adott csapatot, hanem egy pozícióit támadhatunk velük. Két hátrányuk azért van: egyrészt a tüzelést nem azonnal haljták végre, hanem az ellenfél következő körnek legvégén (eredményt tehát csak akkor lesz, ha közben a célpont nem olalag odébb), másrészt pedig minden egyes körben meg kell adni nekik a célt, mert nem jeyzik meg. A harmadik gondjuk az, hogy közelről jövő támadás ellen szinte védtelemek, és mivel roppant nagy károkat tudnak okozni kegyetlen szorakozásaim közé tartozik, hogy egy-két bator ékkelt beszállingózik az ellenfél hátsó részébe és levadásztatja őket.

Az ilyen akciókál azonban nem árt avatosan bálni, ugyanis az utánpótlás ugyanis az utánpótlás csak szerepet játszik a játékban. Ezt a HQ megjelölési csapatok végzik bizonyos hatótávolságon belül például löszert küldenek

tokat kap a megsemmisített ellenséges csapatokért, valamint a stratégiai pontok birtokáért, és a 15-20. kör után a kettő különbsége adja a győztest. Utóbbiakat kék és sárga zászlók jelzik (nagyobb pályán nem árt a Status/Objectives menüponttal megkeresni őket, hogy tulajdonképpen mit is kéne elfoglalni avagy megvédeni), és annak a "birtokában van", aki utóljára

pozícióba lépett (tehát nem muszáj ott is hagyni egységeit). Mnéha vannak 0 értékű stratégiai pontok is a pálya szélién, ezeknél ki lehet léptetni a csapatainkat a harctérrel. Még egy csomó apróság van a játékban, amiről nem beszéltem (scenariódiorit, részletes fegyvereklopédia, 2D és 3D megjelölés hármelele zoommal, "hadrend-szerkesztő", amivel át lehet váltani a hadműveleti egységek adott időben létező szervezeti

Az éles szemű parancsnok nyugodtan figyelje, amint madárkúl megrohamszokot néhány kébor muszikot



NEM TÚL CSENDES DON

a harcolóknak, anélkül ugyanis kicsit körülmenyes harcolni (a kilőtt töltény mutatja az infoablakban, ha valahol utánpótlási gond áll fenn). A hatóvát az "anyaegység" szintjének függvénye: a zászlóaljparancsnokságé nyilván kisebb, mint az ezred HQ-é.

Mellesleg az sem árt, ha az adott HQ a felettes HQ-jának a hatótávolságában is van, ugyanis az elosztható csocgot attól kapja. Ebből adódóan nem árt az egy hadműveleti egységbe tartozó csapatokat egymástól nem túl messze bevetni, továbbá a HQ-jukkal utának mozogni. Ez különösen szorakoztató feladat akkor, ha a HQ még meg sem érkezett (ugyanis a csapatok rendszerint több turnusban vonulnak fel a harctérre), a pálya másik végén jelent meg – vagy kilőtték.

A légiháború kérdését az Eastern Front szerzái levették a vállunkról, ugyanis kizárólag zuhanóbombázók képviselik ezt a fegyvernemet. Az egyes küldetésekhez

adott számú, igen kevés légitáncos jár (ha jár egyáltalán), és ebből kell gazdálkodnunk az

MISSION PACK

ellen hatékonyak, a légvédelmi (Flak) repülőket ellen (bár néha beválnak páncélosok ellen is), míg az aknavető (Mortar) és a 75 mm-nél nagyobb kaliberű lövegek (Howitzer) a gyalogosok ritkításában jeleskednek. Utóbbi kettő egyébként a többitől eltérő kategória: mert a hatótávolságuk jóval na-

egész küldetés alatt. Mivel a légióerő ugyanúgy működik, mint a körüli tüzéség (az ellenfél börték végén jön a bombázás), célszerű megerősített pontokat támadni a Stukákkal, ahonnan biztos nem szaladnak el a leendő áldozatok. Elég idegesítő, hogy a légitámadás az utóljára kijelölt pozícióra fog vonatkozni, tehát lehetőség szerint előbb kattintsunk a célra, mielőtt légitáncos párt kénekn.

A győzelem eldöntése a szokásos pontozási rendszer alapján zajlik: mindkét fél pon-

Az egyik orosz zászlóalj HQ-ra egy Stuka postázta jékrítádságmalt

Small Game View



felépítését, satöbbi) – a lényeg az, hogy a játékban minden pontosan és tökéletesen a helyén van. Az alapos történeti kutatásoknak megfelelően minden a lehető legnagyobb mértékben korhű, precíz és tökéletes – leszámítva azt a két apró kényelmetlenséget, hogy a nagyleptékű térkép ablakát nem lehet folyamatosan nyitva tartani (pedig az nagyon elkelne), valamint a program nem veszi észre, hogy elfogyott az ellenfél, azaz vége a partinak. A hangokról annyit, hogy a mozgás és a lövöldözést kísérő effektek nem különösebben nagy durranások, viszont a vérpesszőtő harci indultok igen el vannak találva (kábé úgy szólnak, mintha Strauss-polkákat át-hangszereket volna tüzöltözeneckarra). Szóval az egész úgy jó, ahogy van.

Ehhez jón meg, hogy most egy pakkbán kerül-ják a kiegyesítő lemezzel, ami a szokásostól eltérő módon hozza is ad valamint a játékhoz: túl azon, hogy 50 küldetéssel és 6 új hadjárral egészíti ki a repertoárt, kiterjed az idő is 1939-ig, tehát nemcsak az orosz, hanem a lengyel hadjáratot is végigharcolhatjuk benne. Ezen felül feltűnik a német csatlós államok csapatai is, ugyanúgy irányíthatunk benne finn, szlovák, olasz és román csapatokat. Azonkívül öt küldetésben magyarokat is. Természetesen ezek is teljesen korhűen, az

és jelen számunk csak jövő ilyenkorra jelenik meg, akkor az annak tudható be, hogy elvagyok foglalva Moszkva bevetélevel... Ca/Boj

eastern front+missions

Empire/Talonssoft
<http://www.talonssoft.com>

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

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

Valahogy így képzelve manapság egy hagyományos stratégiát

94%

Egy helikopter borzolta fel a magas fűvet az amerikai bázison – a fedélzetéről egy elszánt tekintetű katona lépett ki. Alan "a Medve" Westmoreland megérkezett Vietnamba... Ebben a pillanatban puskaropogás hallatszott a dzsungel felől. Na, ez is jól kezdődik! Az őrmester azonnal a zaj irányába vette útját, s közben készenlétebe helyezte M16-os karabélyát. A Vietkongok intenzív támadtak, ezért gyorsan fedezéket kellett keresnie – erre a célra néhány homokzsák éppen megfelelt. Térdre ereszkedve körülbelül négy-öt ellenséges katonát likvidált, majd továbbindult a fő épületekhez. Egy hírhöz ért, de közben megint nagyon felforrósodott a hangulat. Mivel nem akart

godjék békében...
Hát bizony nem mindenki olyan tehetséges, mint a mi kedvenc Stallonénk – én legalábbis biztosan nem. A GT Interactive legújabb Duke Nukem-klónja kökevény akció: talán az eddigi legnehezebb első személy perspektívából játszható lövöldözős anyag. Nem véletlenül említettem a Duke Nukemet, ugyanis a játék majdnem teljesen ugyanarra az engi-ne-re épül, csupán apróbb módosításokat hajtottak rajta végre. S hogy miért alkalmaztak ilyen régi engine-t? A történet valamikor egy évvel ezelőtt kezdődött, amikor is egy TNT Team nevű gárda egy teljesen ingyenes anyagot publikált az Interneten, ami a Duke Nukem 3D-ét egy szuper háborús

EGY CSÚNYA, DE JÓ JÁTÉK

A legfőbb hátulütője az elavult kódnak – minek is szépítsük – az elmaradt grafika: semmi 3D-s gyorsítás, durvák az objektumok, s csak 2D-sek az ellenfelek. A Quake 2-höz, vagy az Unrealhez képest ez nem is egy, hanem sok-sok lépés visszafelé, és ezzel egyesek bizonyára nehezen tudnak megbarátkozni. Azonban nem véletlenül kanyarintottam a fenti "regényes" bevezetőt, ugyanis mindentől függetlenül szerintem ez így is igen élvezetes játék. A

A deathmatch aréna berendezése elég érdekes: az M113-asok parkolóban tartóznak

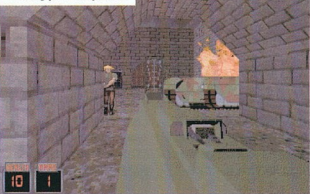


csak a tisztakkal elegendhetünk szóba, hanem némelyik bajtársunkkal is. A síma katonákat (azokat, akik nemcsak a díszlet-hez tartoznak, hanem mozognak is) a Space-szel megkerthjük,

A játék azért nem ENNYIRE ronda, csak éppen "infravörös" szemüveget használunk



A tankkal már végeztünk, most foglalkozhatunk a kis Vietkong problémájával is



foleslegesen kockázatni, a repeszek elől a keskeny csatorna vízbe vetette magát. Kicsit arrébb, amint előbukkant a víz alól, ismét kíméletlenül osztotta a halálát, míg végül elérte a parancsnoki épülethez. Ott megkapta az eligazítást, miszerint a közelben vár rá egy páncélos. A járművet nem volt nehéz megtalálni, habár útközben egy orvlövész próbálta ebben megakadályozni. Azt tudta, hogy a páncélost környező bokrokban még ólálkodhat néhány fegyveres, egyet azonban sajnos nem tudott: hogy vajon mi az a díszkrét kattánás, amit mintha a közelből hallott volna. Sajnos nem gondolkodott el a dologon – ahogy felemelte a lábát, csafatorka tépte őt egy taposóakna. Nyu-

játká alakította át. A grafikai-lag teljesen átdolgozott és jól megtervezett pályák, valamint a vietnami hadszíntér és a frankó fegyverek hamarosan nagy forgalmat varázsolnak a TNT Team sítájára. Rövid időn belül nyilvánvaló-vá vált, hogy a Platoon néven futó játék rajongóinak igencsak elkél-ne egy második rész. A közönség nagy örömeire nem is késett a bejelentés: készülő a folytatás. Már csak azt nem lehetett tudni, hogy ezt a folytatást is szabadon le lehet-e majd tölteni a világhálóról, avagy "fizetés" kereskedelmi forgalomba kerül. Amikor a GT Interactive a képbe jött, a kérdés már nem volt többé kérdés – egy szó mint száz: a Nam tehát a nagysikerű Platoon második része.

Duke Nukem NAM

Csendélet shatgunnal, és rendeltetészerű használatával



játékmenet – a műfaj adta lehetőségekhez képest – meglepően komplex, s ezalatt nem csak a használható fegyverek sokszínűségét értem, hanem azt, hogy például vannak a csatáteret társaink is, az ellenség pedig tényleg olyan modorban harcol, ahogy anno a Vietkong is tette. Nincs az a sablonos helyzet, hogy egyszerűen csak jönnek a pályák, amelyeken kizárólag a kijáratot jelző kapcsolót kell megkeresni, hanem frankó küldetések vannak, amiket a helyszíneken a főnökeink közelnek veünk. Ráadásul nem

hogy kövessenek minket, bár így természetesen rájuk is vigyáznunk kell, hiszen ők sem sérthetetlenek. Az egyik leghasznosabb figura a tábori orvos (Medic), aki bár-mikor ellátja a sebeinket. Talál-

A "toroklattu" csak állóképen ilyen gagyi, animálva azért jobban test



A föld alatti bunkerokban is kellemes hatást gyakorol a Vietkong egészségére a kézigránát



kozhatunk még rádiós katonákkal is, akiknek a segítségével bármikor kérhetünk tüzérségi támogatást (Space+Z), vagy sima harcosokkal (Grunt vagy Demoman), akikkel pedig fedeztethetjük magunkat, illetve aknákatunk. Az ellenség harcmóráját illetően a legidegesítőbb, hogy a katonák teljesen váratlanul, a semmiből bukkannak elő,

nyomban felrobannak. Van úgy, hogy az ellenség lesben áll, és hírtelen egyszerre támadnak ránk többen, vagy a jobban védhető helyeken lövészárokba fészkelik be magukat. Szerencse, hogy a program azért felénk nézve is fair, hiszen az ilyen gócpontoknál – a földön heverő rádióadók segítségével – általában hívhatunk tüzérségi, vagy légi támogatást. Ha ezt megteszük, arra kell vigyáznunk, hogy mi magunk ne sétáljunk a saját bombáink/aknáink közé, tehát várjuk meg, amíg elül a vihar! A perze nem csak a mieink tudnak tüzijátékot rendezni – sajnos a Vietkong csapatokat támogató észak-vietnámi hadsereg sincs híján aknavetőnek, és ami még rosszabb, rakétáknak és MiG-21-es vadászgépeknek sem. Ha tehát halljuk, hogy füttyöl egy közeledő akna, vagy egy vadászgép zúgása erősödik, a legjobb azonnal lebuksni –

retes, a Vietkongok általában föld alatti bunkerokban rejtőztek; természetesen ilyen sötét járatokon is át kell vágunk. Az ilyen alagutak bejáratait sokszor nem valami könnyű megtalálni – jómagam is egy ilyen helyen akadtam el a legtöbb ideig.

AZ ESZKÖZÖK

Habár a játék alap története – miszerint egy genetikailag átalakított szuper-katonát irányítunk – természetesen kamu, a játékban fellelhető eszközök mind-mind valóságosak. Először csupán egy késsel, és egy M16-os puskával rendelkezünk. A fegyverek közül a szokás szerint a számbíllentyűkkel szelektálhatunk. A fegyver-arszenálunkat az út során még a következőkkel lehet bővíteni: shotgun, M60-es géppuska (a leghasznosabb fegyver), M72-es LAW (páncéltörő), kézigránátok, M79-es gránátvető, M14-es távcsöves puská, rakétakilövő, plasztikbomba, és végül lángszóró. A Duke Nukemhez hasonlóan használati tárgyak is vannak, mint például a hordozható elsősegélycsomag vagy az infra-zeműveg. Ezek közül – ahogy már megszokhattuk – a "I" és a "J" gombokkal lehet váltogatni, használni pedig az Enterrel. Bonyos helyeken a terepen fixen rögzített fegyvereket is lehet használni: például szórhatjuk az ellent egy helikopter vagy egy páncélos fedélzeti géppuskájával is, vagy ami még meglepőbb: egy helyen még aknavetőzhetünk is. Az ilyen fegyverek használatának csupán az az előfeltétele, hogy megtaláljuk hozzájuk a munitiót. (Sok gyakorlati értelmű egyébként nincs az egészségnek.) Néha járművekkel is igénybe vehetünk: egy sűrű bozóttal szegélyezett veszélyes folyószakasz például hajóval kelthetünk át, máshol helikopterrel ilhetünk, továbbá a multiplayer játékok egyikének tankkal is utazhatunk.

AZ ÉRTÉKELÉS

A normál küldetéseken kívül természetesen van többjátékos mód is; egy speciális városi helyszínen játszhatunk CTF csapatmecséket, avagy mindenki mindenki ellen gruntmecskéket.

A Nam állítólag alumínium az eredeti Platoomat, ami azonban jómagam nem tudok megerősíteni, mert sajnos nem volt szerencsém az elődhez. En tehát csakis a saját véleményemet tudom megosztani veletek, ami pedig elég pozitív. A játék kissé nehezebb az át-

Hoop! Egy huncut riszvó a tank mögött húzódott meg!



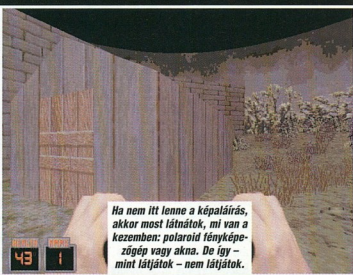
lagnál (még a legkönnyebb fokozaton is), de szerintem így életsejtő. Nincs hősködés és észlelés megszálás – az ilyen Rambo-jelötteket gyorsan kifektetik a Vietkong harcosok. A géppuskafészkekbeől egy pillanat alatt halálos dőzsiban lehet ölmöt kapni, de perze közvetlen közelről az AK47-esek sem vették el a célpontot – szóval mindig körültekintően, óvatosan kell haladni. A durva grafikaik mellett nagyon kellemes hangeffektusokkal színesítettek: ropognak a robbanások során keletkező tüzek, a dzsungelben állatok hangoskodnak, amikor pedig tetőzik a csatajaj, még saját rádióadó-vevőnk hangját sem halljuk. A Nam esetében tehát úgy érzem korai lenne a látvány alapján ítélni, szerintem érdemes vele egy próbát tenni.

Vári Zoltán

NAM

az orvlövészeik pedig egészen távolról – általában egy-egy bokor mögé rejtőzve – adják le a célzott lövéseiket (csak a toroklattanúkból jöhetünk rá a hollétükre). Ha nincs mi mögé elbújni, "kedves barátaink" azzal szórakoznak, hogy halottnak tetteik magukat. Nyugodtan sétálunk mondjuk a terepen, gondolván hogy a légierő már elvégezte helyettünk a munkát, mire hirtelen felpattannak a "hullák", és már tüzelnek is. Az ilyen tetszhalottak ellen a legjobb megelőző megoldás a kézigránát. A másik szemétt dolog a már említett taposógépek. Amikor rájuk lépünk, egy kis kattánás hallható: ilyenkor azonnal meg kell állnunk! (Ha nem futottunk, nem olyan nehéz.) Mielőtt továbblép-

sokkal kevésbé sérülünk! Ezen kívül a tűzharok közben is érdemes tétre ereszkedni, úgy ugyanis jóval kisebb "céltablekét" szolgálunk, magyarul az ellenség könnyebben hibázik. A terep – attól eltekintve, hogy elég durva kidolgozású – elég változatos. Amire csak Vietnamban számítani lehet, mindenféle helyen megfordulhatunk: dzsungelben, folyóparton, rizsföldön, városban. Mint isme-



Ha nem itt lenne a képaláris, akkor most látnánk, mi van a kezében: polaroid fényképezőgépet vagy akna. De így – mint látható – nem látható.

nam

TNT Team/GT Interactive
http://www.gtgames.com

**LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐN A**

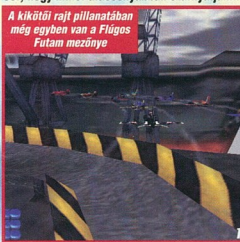
Minimum: 480x300, 16MB RAM, 2xCD
Ajánlat: 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya

Az elavult engine-nek köszönhetően elég rando – viszont maga a játék igen jó

79%

Annak ellenére, hogy a Plane Crazyben repülőgépeket kell vezetni, ezt a játékot most mégsem a repülőgép-szimulációk kedvelőinek ajánlom (ők akár tovább is lapozhatnak), hanem a versenyjátékok megcsalóitainak. Azok közül is legmegszólattabbaknak, azoknak, akik nem riadnak vissza a lehetetlen végrehajtásától sem...

A Plane Crazy – ahogy a neve mutatja – valóban egy örült verseny. A repülőit legjobb tudomásod szerint a magasságok meghódítására találtad fel anno a Wright testvérek, ezzel szemben ebben a játékban pont az a cél, hogy minél alacsonyabban szárnyaljunk.



Minél közelebb repülünk a földhöz, annál jobban fel lehet gyorsulni – de persze annál könnyebben bele is lehet fulladni a talajba. Kockázattal viszont muszáj, különben a nyolc másik riválisunk egy-kettőre otthagya minket.

Összesen kilenc pályán tudnak rajthoz állni a kis zümmögő gépek, amiből három pályá gyakorló helyszín, egy pedig bónusz pálya (tehát bizonyos eredmények eléréséig nem választható). A maradék öt pálya képezi a komoly versenyek helyszínét, melyek az ímént említett pályáktól eltérően nem zárt (vagy ha úgy tetszik kör-) pályák, hanem hosszabb útszakaszok. A versenyre a lehető legelőtérőbb környezetekben lettek elhelyezve, s ez nem csak a változatos grafika miatt dicséretes, hanem mert teljesen más repülési technikát kívánnak. Az első helyszín, a sivatagi Border Dash még gyerekjáték, csak néhol lövedékek egy-egy veszélyesen szót kanyarba. Ezzel szemben a második futam már maga az örület: a Dockland Dive elnevezés egy kikötőt takar – meghozza egy nagyon zsúfolt, ipari kikötőt. Keskeny sikátorokban, óriási ventilátorok felett kell átrepülnünk, tízeket okádó csőrengétegen kell átszalomoznunk – eszelős szivátás az egész, pedig ez még csak a második menet. A programban szerintem valahogy nem stimel a kihívás fokozása, mert utána a Monument Rush szinte már pihentető: a sziklás

völgyben kanyargó, gyönyörű vizesekben gazdag terep üdítőleg hat a játékosra. A Volcano Rapids pálya hasonló az előtte levőhöz, csak hogy folyók mellett már lávafolyamok is vannak, és hatalmas építkezetek is kell repkedünk. (Érdekeség, hogy egy helyen egy vizesés mögött kell az utat keresni.) Az ötödik futam, a Sin City Run aztán ismét bekeményedik, de még a vártnál is jobban! Egy éjszakai nagyváros utcáin kell mindig megtalálnunk a helyes utat. Figyelembe véve a betonrengést kuszaságát ez bizony nem könnyű, nem szóva az

olyan malőrökről, amikor egy alagútban kell végigrepülnünk. Látszik hogy egy Sega játékról

pályán mehetünk egy futamot, a Ghost Race-szal, a saját legjobb eredményünk szellemképével versenyezhetünk, a Championshippál végrehajtásához, a Rookie Arenával a gyakorló aréna három pályája közül választhatunk. (A SegaSoft HE-AT.NET-je segítségével továbbá van élő-zati játék is.) A bajnokságon csak az első



Mihelyt az első helyezett konkurrenciá feljebb húz, utakon durramtat egy bónus lövedékekkel – és ennyim a pályát!

DOON KARTÁCS-KEDVENCE

Plane Crazy

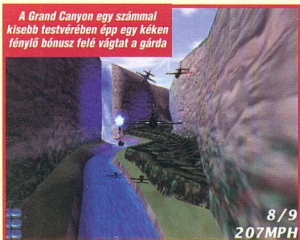
van szó, és hogy játéktérmi feelinget akartak az egészek kölcsönözni: időnként át kell repülnünk ellenőrzési pontokon. Ne gondolja tehát bárki is, hogy bipp-hopp végezni lehet az említett öt pályával! Hiába választhat az Options-menüben a legkönyebb nehézségi fokozatot, a szakaszok megtelésehez kapott idő mindig nagyon sovány. És akkor még ehhez jönnek az ellenfelek, akik amellet, hogy lökdösdnek (ami egy alagút bejáratánál kiválképp kellemetlen), még néha le is bénítanak minket bizonyos lövedékekkel. Öröm az ürmében, hogy mi is hasonlóképpen cselekedhetünk, csak fel kell szednünk a kéken fénylo energiákat, mire egy kis szerencsével is meg ilyen lövedékekhez jutunk (amiket aztán a Space-szel lőhetünk ki). A különféle lövedékekben kívül még nitrot vagy "rejtőkódost" is lehet kapni (véletlenszerűen) az energiáért. Ezeket kívül minden körre/futamra kapunk három ágyúgolyót is. Ágyúzni az Alttal akkor lehet, amikor egy cél-kör látunk valahol a terepen felbukkanni. A pályán való robbantás-szerű tükros járatokat, útlerövidítéseket tarthatunk fel, vagy esetleg a többiek elé omlaszthatunk sziklákat. Nem szóltam még a versenyek típusairól. A Start Race indítása után három üzemmod választható. A Quick Race-szel egy tetszőleges

három helyet díjazza, de azokat kemény dollárokkal. A pénznek tehát nyilván szerepe van: költésnek az Upgrade Plane pontnál lehet. Különböző kityűkkel javíthatjuk a gépünk teljesítményét, vehetünk mondjuk jobb motort, szárnyakat és egyebeket. Egyébeként a gépünk típusát (három fajta van) és szintét is megválaszthatjuk (Plane Setup).

A Plane Crazy – ha megtanulunk vele játszani – egy nagyon kellemes anyag tud lenni. Az Inner Workings nevű kis skót csapat szinvo-

cskolt húz, ami fokozza térbeliséget, és ezáltal az irányítottságot is. Grafikaiag tehát a repülőik valóban a repülés élményét nyújtják, az irányítás szempontjából viszont ezt anélkül teszik, hogy értenünk kéne a repüléshez. A program még az apróbb koccansokat is elnézi, szval csak a durva falha csapódásoknál következik be a robbanás – de az ilyen esetekben is új gépet kapunk. Sok dolog azonban mégsem tetszett. Nem tetszett, hogy egy-egy győzelemért – hacsak nem a legnehezebb fokozaton megyünk – potom összegeket kapunk, viszont a további lépéshez elengedhetetlen a repülőit fejleszténi. Az pedig még kevésbé tetszett, hogy nincs állásmentés! A játék szerintem túl nehéz. Egy idő után aztán még idegesítő is! Gondolok itt például arra a sűrűn ismétlődő beszólásra, hogy "Gyorsíts!" – noha már kizihott a maximumot az adott gépből. Vagy az is igazán "kedves", amikor az idő leletelével megjegyzi a gép: "Hát te ezt soha nem fogod megcsinálni!" Amíg a zajok és a hangokkal pedig nem lenne gondom, a zuhanórepülés hangja kifejezetten hatásos. Egy mondatban a véleményem így hangzik: habár mindössze agyatlan száguldas a játék, ha bírod a tempót és nem akadsz fel minden második tereptérnyagon, sok örömet lehet benne.

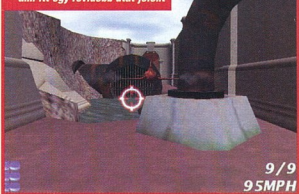
Vári Zoltán



A Grand Canyon egy számmal kisebb testvéreben épp egy kéken fénylo bónusz felé vágat a gárdá

8/9
207MPH

Ha az ágyúval lebontom a rásót, akkor rögtön "csöbe is megyek" – ami itt egy rövidke utat jelent



nalas munkát végzett a Segának: a végeredmény szinte felér egy játéktérmi géppel. A 3Drs-es grafika rendkívül szép: rengeteg példál a mozgó tereptérny, mint például a folyók sodrása, vagy az azték templom hatalmas kökerei. A repülőink klassz kondenz-

plane crazy
SegaSoft/ Inner Workings
http://www.Innerworkings.com

**LÁT VANYOSSÁG
JÁT SZHAT OSSÁG
SZAVAT OSSÁG
ZENE BONA**

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX5.0 komp. hangkártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Repülő vezetni állítólag könnyebb,
mint autót – de nem ebben a játékban!

90%

Az EA Sports legújabb alkotása egy mostanában elég divatos sporttémára épül, ez pedig nem más, mint a golf. Ez is azt jelzi, hogy az EA-fiúk nem kizárólag FIFA, NHL és NBA-sorozataikkal kívánják babérokat aratni a sportjátékok között, hanem szívesen vezetnek más vizekre is. A Tiger Woods '99 névadó főhőse az Egyesült Államok golfsportjának koránázatán (vagy ha úgy vesszük: többszörösen is megkoronázott) királya, akinek instrukciói alapján készült a játék, és természetesen a reménybeli játékos is az ő bőrébe fog bújni.

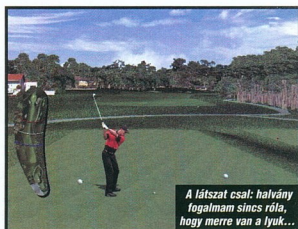
A program teljes mértékben valós adatokkal és reklámokkal szolgál, szemben a mostanában elterjedt "névmegváltoztatás" játékokkal, ahol pénzügyi okok miatt nem a pontos információkat tartalmazza a játék. A pályák is valóságosak, teljes mértékben és tökéletes részletességgel.

A játék grafikája – magunk között szólva – nem sikerült egészen tökéletesre (bár tegyük hozzá, hogy nem a végleges verziót nyüstöltem, hanem az EA által küldött teszt példányt – de lényeges változtatások ebbe nyilván már nem kerülnek). E megállapítást támasztják alá a játék közbeni textúrahibák, valamint az, hogy a háttérben látható fák például alkalmasint 2D-ben csillognak-villognak.

hogy nem látunk rá rendszeren a pályá egyes részeire. Ha már itt tartunk, akkor megemlíteném, hogy természetesen többféle kameranézést közül választhatunk, de – szokás szerint – ezek közül csak néhány használható van. Az a lehetőség viszont nem rossz, hogy kedvünkre zoomolhatunk akár já-

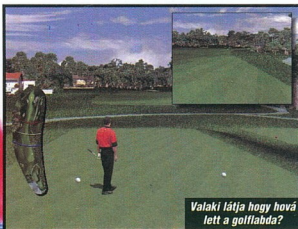
gadni a gombot, mert program igen érzékeny a pontoságra – az irányítás tehát mindenképpen profi kezeket (vagyis hosszas gyakorlást) igényel. A labda előlévése a bal oldali egérgomb lenyomásával és a megfelelő pillanatban való elengedésével hajtható végre. Mint ahogy azt már a hasonló kaliberű programoktól megszokhatuk, itt is egy kommentátor figyeli végig az eseményeket és az eseményeknek megfelelő hangulatban karattyol.

Azt azért jópontosként vehetjük fel, miszerint ebben a programban is kreálhatunk új figurákat, természet-



A látszat csal: halvány fogalmam sincs róla, hogy merre van a lyuk...

egyébként külön szervert is üzemeltet. A méretek tekintetében a Tiger Woods '99 készítői szerencsére kissé visszafogták magukat: 2 CD-re sikerült felkarcintaniuk a progit, és azért ez sokkal jobb arány, mint mondjuk a



Valaki látja hogy hová lett a golfbúda?

The Golf Pro esetében, ahol 4 CD-re volt szükség a kibontakozáshoz. Az első CD-n található a szükséges dolgokat, zenét, drivereket, stb., a másodikon pedig a maradék pályák tanyáznak teljes életnagyságban. Sajnálatos módon a 2CD-nyi terjedelem ellenére is rengeteg szabad helyre van szükség a program futtatásához a vinylon. A normál installálás majdnem 300MB, és akkor nem beszéltem a teljes installálás lehetőségéről ami jöcskán 500MB felett szaladgál. A Tiger Woods 99-t csak és kizárólag a golf-programokat kedvelőknek és a sportág szerelmeinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, bár gondolom ők nincsenek különösen nagy számban hazánkban. Eltekintve néhány apró hibájától kategóriájának kellemes darabja – de egyébként semmi különös.

Szakács Péter

URAK SPORTJA



Csini kis menük támogatják az új golfozók bábráglását

Egy mai játéknak megfelelően természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, Direct3D). Hát ez bizony roppant dicséretes dolog. A baj csak annyi, hogy ennek valójában különböző jelentősége nincs, ugyanis egy ilyen ketyerével sem válik a játékmenet teljesen felhőtlené, már csak azért sem, mert szinte egyetlen effektet sem alkalmaz a 3D-kártyától megszokott repertoárból. Az szintén nem különösebben nagy ötlet,

ték közben is, így mindenki beállíthatja a számára legmegfelelőbb látószöveget.

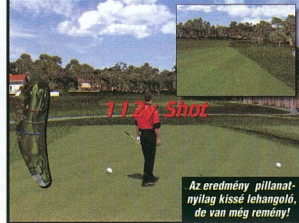
A játékosunk megjelenését viszont egyetlen szó sem érheti. A mozgásfázisok alkalmasint ismétlődnek, de a programozók szemmel láthatólag igyekeztek minél többet használni. A játékmene-

tekottnál lényegesen lassabb, ugyanis egy-egy ütés előtt akkora-akaratlan is komoly taktikai előkészítésre van szükség, már amennyiben kíváncsiak vagyunk az eredményre. Az irányítás természetesen egérel történik, és azt kell mondjam, hogy igencsak nehéz eltálnálni azt a pillanatot, amikor érdemes elen-

tesen saját névvel ellátva, de a rengeteg opció állítgatásával konfigurálhatjuk a már meglévő karaktereket is.

A menürendszer látványos és stílusriően alkalmazkodik a játék hangulatahoz. A rakásnyi opcióval könnyen hozzáigazíthatjuk gépink teljesítményéhez a játék egyes pontjait, sőt, figyelmeztető részekkel habraálgathatjuk a grafikát is.

Játszhatunk egyedül, hálózatban, de persze a játék legnagyobb dobása az Interneten folytatható játéklehetőség (az utóbbi kedvéért az EA Sports



Az eredmény pillanatilag kissé lehangoló, de van még remény!

tiger woods 99
Electronic Arts/EA Sport
http://www.ea.com

LÁT VANYOSSÁ G
JÁTSZHATOSSÁ G
SZAVATOSSÁ G
ZENEBONNA

Minimum: PIII, 32MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: PIVb, 64CD, 3D-kártya

Golfszimulációnak igen kellemes darab - de semmi több

81%

AZ EMBEREKKEL KEZDŐDÖTT...

A Brontes IV egy kis hányászplanéta volt. Távól esett a Könföderáció és a harcok közepontjától. Egy nap azonban hírek érkeztek, miszerint lázadás van kialakulóban a rendszerben. A pályák igaznak bizonyultak, sőt kiderült, hogy igen komoly türesek alakult ki. A helyzet súlyos, a hadállapot miatt a helyőrség nem kaphat segítséget a Környező rendszerekből, csak a saját erejére és tartalékaira számíthat.

Vezetők személyes varázsanál köszönhetően a lázadás mind több hívet szerzett magának. A Megváltó Okól (ahogy a rebelisek önmagukat nevezik) mozgalma hamarosan átterjedt a szomszédos planétákra is. Erőzén a lázadás növekedni kezdett, néhány külső kolónia megalakította a Nyomozó Tanácsot, és toborzásba kezdett. A lázadás megfekte-



Dicső Protoss seregek zúzóak a buta Zergék bázisát

dar főhadiszállásáról. A 7. Flotilla útja közben sok bolygót megtisztított az őket elárasztó Zergektől. A Brontes IV felszínéhez közelítve már látták, hogy csak egy maroknyi elvakult és kétségbeesett ember harcol a túlélésért a teljességgel fertőzött planétán. Habozás nélkül megkezdtek harcolni a Lidéres Fészek ellen, de már egy új ellenfél is feltűnt a horizonton...

dia munkájában csak kis mértékben nyújt többet, mint bármelyik "Kinai CD", amiben összeszedtek 20-30 megányi szerkesztett pályát. A játékokban előre megszerkesztett hadjáratokat játszhatnak végig a történet alapján, az eredeti játékoktól már Ismerős három fajjal. Hogy egy kicsit elmossam a szemetek csillogását, elárulom, hogy új egységekkel és pályatípusokkal egyáltalán nem fogunk találkozni a játék folyamán. Ennek ellenére az anyag kb. 100 Mbyte-nyi - de az is mindjárt kiderül, miért. A szokásos multiplay pályák mellett az előbb említett hadjáratok (3 db) kívül még jópár (kb. 30) campaign missziont is végülvihetünk. Mindenesetre a mélyen tisztelt készítő leg-
alább vettek egy kis fá-

Az emberek támaszpontja épp heveny légtámasdóban szenved



A hadjáratok nehézségi fokait illetően kicsit felelős érzésem van - voltak könnyebbek, de nehezebb pályák is. Kicsit azért rövidnek tűntek - például volt, ahol csak három pályát tartalmazott egy hadjárat. Összességében az átlagosnál kicsit nehezebb és jól megszerkesztett pályákat és küldetéseket kapunk kézhez. Az installálással semmi gondunk nem lesz, kivéve, ha a vinylünk nem rendelkezik megfelelő mennyiségű szabad hellyel. Egy dologra figyeljünk csak: a játék típusát állítsuk be az "usa map settings" opcióra. A játék alatt az eredeti Starcraft piróg a CD meghajtóknban, ergo nélkülözhetetlen kelléke a játéknak. Vegül is, egy kicsit utánagondolva, a kétszázötvenhatodik pályatípusmenny és egy komoly kiegészítő közt. Mivel a program remél-

ÚJRAÉLESZTÉS

STARCRRAFT

INSURRECTION

zésére felállított elít alakulat a Paládész nevet viseli.

FELTŰNNEK A PROTOSSOK

Eközben távol a bolygódtól, a Protoss űlfüst viúk osztották meg, Felmetséket, hogy a Zergék használják föl az embereket arra, hogy továbbfejlessék a genetikai fejlődés létráján a következő lépésfokra. Ezt egyöntetűen a vég kezdeteként definiálták, azonban a megoldást kutatók két pártá osztoltak: egyikük szerint csak a bolygó teljes megsemmisítésével lehet a Zergéket elpusztítani, mások ennél kevésbé drasztikusabb módszerrel próbálták a problémát orvosolni. Így vagy úgy, egy kis fotta elindult Tassa-

A TULÓDALON SEM MINDEN CSENDES...

Auza Auza, a Lidéres Fészek vezetőitől alaposan meggyőzték a hosszú és kimerítő harc az embereket és a protosok ellen. Miután asszimilálódott Atticus Carpenterrel, a lázadók agytrüsztyéivel, észlelte, hogy a Legfelsőbb Hatalommal a kapcsolattartás fokozatosan nehezebb és nehezebbé válik. Csak később vált nyilvánvalóvá, hogy a domináns rebelis új teljesen átvette az irányítást - és Auza szép lassan megszűnt létezni.

A Legfelsőbb Hatalom ezt nem tűrhette szó nélkül - hamarosan kreált egy új Ágyat a hatalom visszaszerzése érdekében. Margitnak, a légtámasdóknak, min-

radtságot és kreáltak némi dígi beszédat a küldetések elejére. Mivel ez az alapjátékhhoz adott szerkesztővel semmi gondot nem okoz (way-ban mehetet), így ez sem tekinthető úri-asi erőfeszítésnek, de legalább a helyet foglalja.

A történetben szereplő személyek és csapatok (pl. Hammer, 7th Fleet) kiilon színösszeállításban részlegnek előtűnik. Ezt most nem fogom részletezni - a helyben mindenki megnézheti magának. Annyit érdemes csak megjegyezni, hogy a különleges, VIP személyek

hetéleg jó áron kerül forgalomba, most teljesen meglepő módon azt írom, hogy majd mindenki előlnti, megveszi-e vagy sem. Teszem ezt egyértelműen azért, mert már az ablakon kopogtat a hivatalos kiegészítő is a Blizzardtól (a Brood War címet viselő) új egységekkel és minden más nyálankással, másrészt azért, hogy ne kelljen az az elcsépett bukás dumával felütni a cikkeket, hogy a fanatikusoknak ajánlom...



A protoss anyagokhoz rendelt külvilágban a híd-házargant emberekre



Ex vagy a tripla Star Wars-trilógia harmadik fejezete, vagy egy szimpla írscata

járművel némi speckókkal vannak megoldva (gyorsabb esetleg erősebb a páncélzata) - de ezek semmiképpen sem újak, csak egy alap-egység némiképp módosított változata. Ismerőséket lehetnek már az eredeti játékok is - ha jól rémlik, ott is voltak ilyenek.

starcraft: insurrection

Attech New Media

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBŐSSÁG

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya,
Win95, eredeti Starcraft

A Good Warig el lehet tölteni vele az időt

75%

A Total Annihilation megjelenése óta már elég sok idő eltelt, de ez a program a real-time stratégiák képeletelhi versenyében még mindig a dobogó legfelső fokára áll. Talán ennek köszönhető, hogy még most is megjelent hozzá egy kiegészítő korong.

A TA: Battle Tactics már nevéből adódóan nem egy komplett háború történetét tárja elénk összefüggő missziók sorozatával, hanem lépcső-lépcsőre ismert meg bennünket az egyes egységek harcban történő felhasználásának a módjairól.

Brutal Annihilation

Amiken a játék megfelelő sebességgel és minőségben futtatható, így most a kiadó úgy gondolkodott, lehet hogy megindul egy újabb vásárlási hullám. Ezt alátámasztandó elmondom, hogy nagy számú egység esetén az én 233MMX-em 64M rammal néhol szinte az élvezhetetlenségig képes belassulni, ar-

a pályán, máris támad a gép.

Apropos, gépi intelligencia! Ahogy az eredeti programban megismertük, nem rossz, ez itt sem változott – mindenesetre kösse fel a gatyáját, aki nekiáll végigjátszani őket. Összességében egyébként nem lehetetlen végigvinni mindet, a legtöbb pálya átlagos

Ami a hosszabb missziókat illeti – ahol az időtartamból kifolyólag már némi taktikázásra is adódhat(na) lehetőségünk – sajnos elérte a TA-t is a real-time stratégiák végezte. Építünk a legerősebb egységből egy jó tucaot és szépen megindulunk előre, aki szembejön, esetleg útban van, annak pedig feladjuk az utolsó kenetet. Hosszú távon már baromi unalmas, hogy ezzel a "furfangos" taktikával szinte minden játékban minden pálya teljesíthető. Kiváncsian várom, hogy a közeljövőben megjelenő RTS-ek közül melyik szakít már végre ezzel a hagyománnyal. Gyakran pedig még a

TOTAL ANNIHILATION

BATTLE TACTICS

Felmerülhet a kérdés – teljesen jogosan – hogy miért most adtuk ki ezt a kiegészítőt, amikor már kb. egy éve piacon van az eredeti program, sőt már egy kiegészítő (Core Contingency) is megjelent. A válaszom: fogalmam sincs. Aki a megjelenésekor megvette a játékot, az bizo-

ról nem beszélve, hogy a híreim szorítot némi térkép el sem indul, ha nincs ennyi memóriája az embernek.

A CD-n mintegy száz küldetés található, szép, szisztematikus rendszerbe foglalva. A felosztás egyik része értelem szerűen a Core és az Arm oldal egységeinek különbségéből adódik, a másikon a teljesítésre szánt idő a mérvadó. Ez utóbbi alapján vannak very short (kb. 5 percnyi), short (10 perces), medium (félórás) és long (nagyjából egy óra hosszát tartó) missziók.

A küldetések pikantériája az, hogy általában egy-, esetleg kevés fajta egységgel kell megoldanunk a ráng bizott feladatot. Noha így kétségtelenül alaposan megismerjük az adott jármű vagy épílet korlátait (sebesség, látás, radar hatósugár, páncéltűz) és megtudjuk azt is, mi ellen vagy védelmében a leghatékonyabb, de a program így elvesztett legfőbb varázsát. Ez alatt azt értem, hogy talán az összes eddig megjelent valósídejű stratégia közül a Total Annihilationban volt leginkább a hangsúly arra fektetve, hogy a különböző fegyvernemeket megfelelő összehangolva indítsunk offenzívát a másik féllel szemben. Az itteni küldetésekben nem építkezhetünk

kényinkre-kedvinkre, néhol egyáltalán nem engedélyez a gép gyártást, néhol pedig csak két-háromfajta egységet állíthatunk elő. Sok esetben a rövid küldetéseknek szinte még arra sincs időnk, hogy körülnézzünk

hosszú küldetések sem biztosítanak elég időt arra, hogy az igazán király

fegyverek (pl. az atomrakéta, vagy a Big Bertha) brutalitását kellőképpen megismerjük és kihasználjuk.

Egyszóval kissé idejétmúltnak találok – jobb lett volna, ha a játék megjelenése utáni első két hónapban dobják piacra. A kezdőknek kétségtelenül hasznos darab, a fanatikusoknak nem nyújt többet néhány új

K.Z.



nyára már profi a kezelésben és a taktikák alkalmazásában, ígyhogy illyesmire különbözőben nagy szükség van. Sajnál. Ezzel ellentétben a missziók kiválóan alkalmasak arra, hogy egy kezdő játékosnak átfogó áttekintést nyújtsanak mindkét oldal különböző fegyvernemének helyes bevetéséről. Kicsit motoszkal bennem a kisördög amikor ezt írom, de van egy olyan elméletem, hogy a játék nagy gépigénye miatt csak mostanra váltak elérhető árúvá azok a PC-k,



nehézségű, de vannak hűzós darabok is. A küldetések változatosságát nem érheti különösebb kritika – a kamikazae egységek elleni védelemtől kezdve a tengeri illotve légi csatán át a csupán csak a Commande-

és érdekes multiplayer, skirmish vagy single pályánál, a profioknak pedig nem is érdekes megszerzeni, ők a Core Contingencyvel jobban járnak.

Az ilyen típusú ordo melyi kalamajkakat a zöltek nyilván nem nézik túl jó szemmel



rúnkel teljesítendő feladatokig megtalálható minden, ami szem-szajnak ingere. Új pályafutásokkal és egységekkel mindenedig nem találtam, és erős a gyanúm, hogy ez már nem is fog változni. Single és multiplayer pályák egyaránt helyet kaptak a koron-

total annihilation
GT Interactive/Cavedog
<http://www.gtgames.com>

**LÁTÁS NYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95, eredeti Total Annihilation

Kezdőknek ajánlott, a veteránoknak nem, a fanatikusok pedig majd eldöntik maguk

75%



Alighogy megkaptam jubileumi első fűszeremet...



...az rögtön egy éhes főreg nyomrában végezte. Bosszantó.

ezt a katartikus élményt tényleg látni kell. Illetve nem is kell annyira látni, mivel EZÉRT tizenegynéhány-ezer forintot kiadni enyhe fűlés, amit szerény véleményem szerint csak a fanatikusok fognak megenni. É ponton már-már hasonlóan fanatikus hűvel kezdem el az egyedi ötletek, újdonságok, erények után kutatni – VALAMI

fűszerbányászat az, ami némi szint vizs a játékba, mivel az időről-ídrőre előbukkanó homoktörgek támadásaira nagyon kell figyelni. F főregket egyébként ha nehezen is, de el lehet pusztítani – ilyenkor különösen jó szolgálatot tehetnek az Atreidesek és Harkonnenek rakétavetői. Aprópó, egységek! A játékban mindössze 22

lassan "átszilipeljük" magunkat az ellenfél finomított felé. Jó, a későbbi pályákon már elköl némi yalogszofedezet is, de a rutinos Starcraft- illettev Dark Reign-veteránok számára azért túl sok újdonság és kihívást nem tartogat a játék (a legutolsó pályától eltekintve, ahol már nagy számban bukkanak fel a gaz Császár

mek. Tán mondanom se kell, hogy az efféle aránytalanságok nem tesznek igazán jót a multiplayer játéknak... Mindezeknek köszönhetően a játék hangulata ugyancsak hibádzik, s ezt annak ellenére mondom, hogy Frank Herbert könyvei a kedvenceim közé tartoznak.

EZ ROSSZ VICC VOLT

A Dune2000 számomra a történelem megfejthetetlen rejtélyei közé tartozik. Adott egy legendás játék, egy igen jóevű cég és lám, a frigyükből születik egy efféle torzszülött. A játék tulajdonképpen nem is lenne rossz, ha teszem azt két-három évvel ezalott jelenik meg. Mai szemmel nézve viszont a grafika siralmas, a zene nagyjából átlagos, maga az összhatás pedig igen távol áll a frenetikustól. Hi-



pozitívuma csak kell, hogy legyen a a játéknak!?

DE NINCS...

A külsőn aprólékos kivéséséától most inkább eltekintenek, a jelenleg piacon lévő C&C-klónokhoz képest az úgy ronda, ahogy van. Magáról a játékmeneitől pedig túl sokat úgyszintén nem tudok írni, mivel ez semmit nem változott a Dune2-höz képest. A szokásos épületek, a szokásos egységek, a szokásos taktika. Egyedül a

fajta egységgel találkozhatunk, s ezek egy részét csak a három szemben álló fél egyike használhatja. Az egységek nem fejlődnek, nem tanulhatnak új képességeket, de még csak viselkedésüket sem határozhatjuk meg. Összesen négy különböző parancs adható ki nekik: támadás, mozgás, örködés, visszavonulás. Bosszantó, tudnak még össze-vissza futkosni is, ám a roppant bonyolult waypoint-opció már kimaradt a játékából. A különleges egységek használhatósága szintén behatárolt, bár a

nem kevésbé gaz csapatai). A legjobban mégis az bosszantott, hogy a légi egységek szinte teljesen kimaradtak a játékból. Bocszantó, az Atreides-ház gyárthat 1, azaz EGY főle (amúgy igen gyenge) repülő – ennyi. Az igazat megvallva jóval hálásabb téma mindazon opciók, lehetőségek ismertetése, melyek viszont kimaradtak a programból. Az például, hogy egyszerre csak egy egység építésére adhatunk parancsot, határozottan idegesítő. De legalább ennyire bosszantó az is, hogy az épületek alapjait szintén egyenként kell legyártani, holott ebből több tuat is elköl egy méreatesebb házishoz. Ami a szemben álló felek küldetéseit illeti, ezek sajna meglehetősen sablonosra sikeredtek. Átvezető animációk ide, átvezető animációk oda, valahogy nem éreztem igazi különbséget a három hadjárat között. A következő taktika egyébként a kézikönyv s readme file tanúsága szerint mindhárom nemesi háznál más – na, azt én nem igazán tapasztaltam. Emígy lehet, hogy bennem van a hiba, de szerintem a három nemesi ház nincs igazán egyensúlyban, egy Atreides-Harkonnen párharcban például tíz esetből kilencszer az utóbbiak fognak győzedelmeskedni. Az Ordosok a Deviator névre hallgató egység megjelenéséig (vicces darab, időlegesen átállít egy ellenséget a mi oldalunkra) szintén teljesen használhatatlan-

ba szépek az átvezető filmek, ez így magában kicsit kevés – pusztán a nosztalgia és néhány másodpercnyi filmnézetes kedvéért álll hiszem, hogy bárki is időt áldozna egy efféle programra. Az igazat megvallva csak a Dune2 legendás mivolta gátol meg abban, hogy élvezhetően minősítem a programot. Kétségtelenül akad néhány megátkodott C&C-fan, akik a régi szép napok emlékére is kellemes órákat fog eltölteni a Dune 2000-rel, de a csendes többség nagy ivben kerülje el ezt a borzaldyát.

Na, valahogy így fest egy méreatesebb ház



dune 2000

Electronic Arts/Westwood
<http://www.westwood.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xUD, 16 bites hang- és videóhártg, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

A Dune 1996 talalóbb cím lett volna...

67%

Furcsa. Mintha mindenkinek ugyanakkor jutott volna ugyanaz az eszébe. Noha egy új műfajról van szó, a Battlezone és az Uprising után – alig fél éven belül – máris itt van egy újabb 3D-s stratégia-akció keverék – ezúttal a Microsofttól. Persze nem rossz az, ha egy műfajnak egyre több képviselője akad, főleg addig nem, ameddig ezek a képviselők külön-külön elég erős individuákkal rendelkeznek. Szerencsére az Urban Assault egy ilyen játék, a stílus rajongói te-

kélményt szolgáló sok vacak műanyag nem fog "visszaütni", vagy hogy a nukleáris energiával csak úgy szabadon lehet játszani. A Föld teljes egésze súlyosan szennyezett és sugárterfőzött lett, minek hatására a megmaradt lakosság védőbuccokkal körülvett városokba kényszerült. S hogy ne legyen elég a "jóbi" még ráadásul megjelennek az idegenek, az Mykonianok is. Minthogy elég nehéz megfelelő ökoszisztémájú planétát találni,ők is igényt tartanak a Földre, s mivel nem tűnnek meg "szomszédok"-nak, az emberiség teljes kiirtásán fáradoznak. Aztán a még távolabbi űrből érkező Sulgogarak is a Földre pályáznak, akik pedig mind az Mykonianokat ki akarják söpörni. A helyzet tehát nem túl rózsás. Egyrészt mi vagyunk a szövetségbe tömörült emberiség oldalán, elle-



Odelelt a tankoknak nyilván már nem túl rózsás a jövőképe



Minél közelebb megyünk az ellenséghez, annál biztosabb a találat – esetünkben rajtunk

hát nem csupán egy klónnal gyarapíthatják a gyűjteményüket.

A SZTORI

A történeti háttér egy meglehetősen pesszimista jövőképet szolgáltatja. Azokban az időkben járunk, amikor jelen korunkat már csak úgy emlegetik: a Nagy Tévedés. Tévedés volt az gondolni, hogy az ember

nünk pedig felsorakoznak az idegenek, plusz még azok a régi időkbeli fennmaradt földi hatalmak (a Ghorokok és a Taer-kastenek), akik a mi népiünket vádolják a Nagy Tévedés kialakulásáért. Szerény személyünk a szövetség haderejének a parancsnokát fogja alakítani. Mi-

vel az emberi élet felértékelődött, a háború teljes egészében automatizálódott: robotok harcolnak a csatatereken. Igen ám, csak hogy a robotok egy valamit nem tudnak helyettesíteni: az emberi logikát. Ezért volt szükség azokra a kisebb műtetrekre, amiket hűsönik agyán végrehajtottak: a beépített implantátumokkal telepítikus úton közvetlen kapcsolat létesíthet bármelyik tankkal vagy repülővel. Néhányan előtte már kudar-

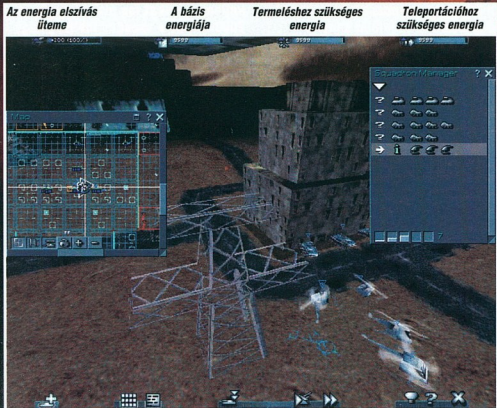
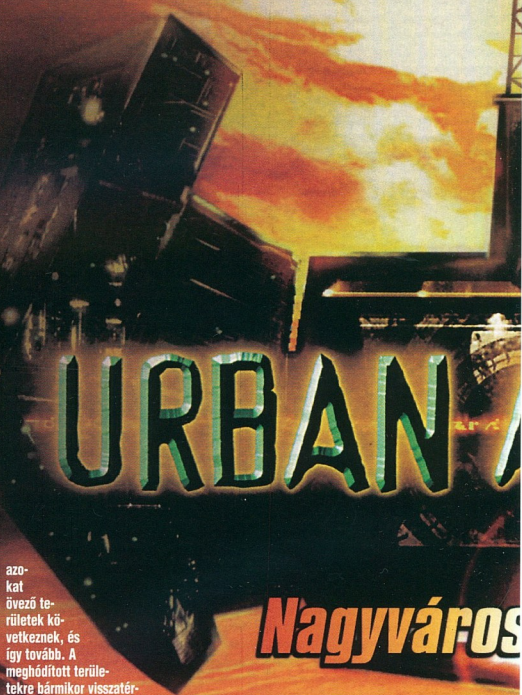
cot vallottak, szóval ez most az utolsó lehetőség...

MIT IS KELL TENNI?

A küldetések rendszere a Red Alerthez hasonló: adva van egy térkép Európáról, illetve Ázsiáról, amin legelőször csupán három területi egység, azaz három szakorló küldetés választható. Ha a hármas számút teljesítjük, akkor léphetünk tovább a szomszédos körzetekbe, majd azok valamelyikét teljesítve az

s persze az ellenséget is csak akkor vesszük észre, ha már valamelyik járművünknek a látótávolságába került.

A 3D-s terepből kezdetben azt látjuk, amit a bázisunkból kitekintve láthatunk: ebből a nézetből lehet új egységeket létrehozni, vagy mondjuk átvenni a bázis gépagyújának az irányítását. Azonban nem maradhatsz végig a bázisban, ugyanis ha átállunk az egyik járművünkbe, onnantól fogva az – azonkívül, hogy (remélhetőleg) intelligensebb lesz – erősebb páncézzalát és nagyobb



Az energia elszívás útjára A bázis energiája Termeléshez szükséges energia Teleportációhoz szükséges energia

Jármű vagy épület létrehozása Törkép Csapat menü Beszállítás egy járműbe A bázis gépagyúja Váltás a csapatvezető között Helyzet Segítség Kikapcsolás

azokat övező területek közelebb kerülhetnek, és így tovább. A meghódított területekre bármikor visszatérhetünk, ami azért lényeges, mert egyes helyeken újítja technológiákat (gyártható eszközöket) lehet találni, melyek nélkül később nem bírós, hogy holdgöngyöl fogunk. Azoknál a küldetésekénél, amelyeknél valami új dologgal fogunk találkozni (tehát például a gyártó misszióknál), a gép egy részletes oktatófilmmel is kedveskedik. Minden egyes ikon és egyéb részletet pontosan elmagyaráz és be is mutat, ami szerint mindenfajta egyéb segítségnél és kézikönyvnel többet ér – nem árt odafigyelni.

A Battlezone és az Uprising után az Urban Assault egy kicsit hagyományörzőbbnek tűnhet; ebben a játékban ugyanis nem annyira mosódnak el a határok a stratégiai és az akció részek között – főként ami az irányítást illeti. Ha a 3D-s terepre behozzuk az átlátszó térképet (M billentyű), tulajdonképpen ugyanúgy irányíthatjuk a különítményeinket, mint bármely C&C-klónban. Csak rájuk kell bökniünk az egérrel, s megmutatni nekik, melyik szektort foglalják el. A térképen – amit egy sima Windows ablakhoz hasonlóan nyaghatunk, serolozhatunk, vagy zoomolhatunk – csak azok a területek láthatók, amiket az egységeink már felderítettek,

túlerővel fog rendelkezni. Ezért van az, hogy muszáj részt venniünk a csatákban, s ettől válik kényesülte a játék. Mirközben az egérrel a térképen mutogathat, a joystickkel (billentyűzettel) az ellenséget kell irtanunk – ez már tényleg majdnem olyan, mintha két játékkal kéne egyszerre játszaniuk.

Minden egyes csapatnak van egy vezetője, így ha azt akarjuk, hogy az adott csapat többi tagja minket kövessen, ott kell kiválasztanunk. A járművekbe beszállni roppant egyszerű: akár a térképen, akár a csapatmenüben, akár a terepen egyszerűen csak duplára kell kattintanunk. Ha netán nem a vezető választottuk ki, az L gombbal könnyedén ki-nevezhetjük magunkat azzá. Egyébként a szakaszról egy járművet leszakítani nem nagyon érdemes, legfeljebb felderítő feladatokra. Persze minden egyes csapatot nem irányíthatunk; a többiek viselkedését az agresszivitásuk beállításával határozhatjuk meg. Ezt a már említett csapatmenüben tehetjük meg, aminek a behívásához – a térképhez hasonlóan – szintén van egy külön ikon (vagy S billentyű). Ha egy szakasz agresszivitása 1-es szinten van, haladéktalanul

visszavonul (az mondjuk nem rossz ötlet, hogy a súlyosan sérült egységek automatikusan beállítják maguknak ezt a szintet), ha viszont az 5-6-s szintet adjuk parancsba, a szakasz örül tombolást végez – még a házakat sem kíméli, vagyis az utolsó csepp vérujú harcolni fognak. A csapat-menü a sorának átrendezéséhez is nagyon hasznos: tetszés szerint állíthatunk össze szakaszokat, ide-oda pakolhatjuk az egységeket, vagy például megirukált szakaszokat vonhatunk össze.

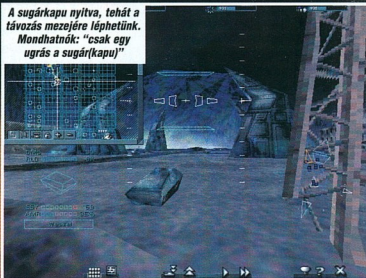
található meg mindenhol, csak azokon a szinteken, ahol fejlettebb technológiát (szek-tora betű jelöl) lehet találni. Ha ilyen szektorra lelünk, onnantól rögtön gyárthatóvá is válik az adott eszköz, mint például egy jobb tank vagy helikopter, a későbbekben pedig még épületek is. Ha bent ülünk valamilyen járműben, területet foglalni egyszerűen úgy lehet, ha az épületekbe vagy a talajba tüzelünk néhányat. Az általunk már elfoglalt (vagyis saját) szektorok kék keretet kapnak a térképen.

PRO ÉS KONTRA

Az Urban Assaultban nekem leginkább a különböző járművek viselkedése nyerte el a tetszésemet. Az akció része egy külön programnak is megfelel; míg a tankkal hangos nyirkos-gások közepette csúsztathatunk át a bukkánokon, s az AZ billentyűkkel a lövegét állíthatjuk, addig a helikopterrel frónkon a toronyházak fölött suhaghatunk, s ugyanazokkal a billentyűkkel a magasságot, valamint – bedöntve a helikopter testét – a sebességet szabályozhatjuk. A játék stratégiai része sem rossz, gondolok itt arra, hogy a különböző típusú hadi eszközök "kő-pa-pír-olló" módjára viszonyulnak egymáshoz: a légvédelmi tankok leszedik a repülőket, a légvédelmi tankokat viszont kifüstölik a bombázók, a bombázókat pedig könnyen lefethetik a repülőek.

A játékot melleleg "multiplayerben" hálózaton vagy Interneten keresztül is lehet nyomatni (maximum négyen), ebben az esetben talán még izgalmasabb a dolog, hiszen a négy hadban álló fél mindegyike emberi intelligenciával fog rendelkezni.

Grafikailag az egyes gépek kidolgozása ugyan nem olyan eget rengető, amikor több tucat repülő, bombázó, tank nyüzsgő egyazon képernyőn, ez már nem is tűnik olyan fontosnak. Mozgalmasak a csaták, és ez a lényeg. Klassz, ahogy például becélozza egy helikopter a tankokat, és láthatjuk, amint a gépuskájá felszántja előlöttük a talajt, s rendkívül megnyerő, hogy a csaták hevében minden épületet meg lehet rognálni. A látványt illetően első pillantásra talán a városok egy kicsit "foghajszak" tűnnek, de amikor mondjuk egy tankkal gyorsan kábel odaférfunk valahová, akkor bizony kijazni tudjuk a széles utcákat. A grafika tehát összességében nem rossz, mondjuk úgy: funkcionális.



Ha már mindenképp valami hibát keresünk, akkor inkább a küldetések monétét lehet megemlíteni. Megsemmisíteni az ellenség bázisát, elfoglalni a kulcsponciókat, és távozni – ennyi a lényeg. Mikor már a techn-



kai fejlődés elért a csúcspontjára, csak az ellenségek száma és a terep változik, azaz egy kissé vontatottá válik az egész. Na persze melyik az a stratégiai játék, amelyik nem esik ebbe a hibába?

urban assault

Microsoft/Terrateals

<http://www.microsoft.com/games/urbanassault>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya, Jazeték

A stílusban egyedülálló, de azért a Battlezone-nem sikerült felmúlulni

85%



A SZÉKTOROK ÉS AZ ENERGIÁK

A cél az, hogy minél több területet foglaljunk el, és ezáltal biztosítsuk a bázisunk védelmét és energiaellátását. Minden pályán vannak bizonyos kulcsfontosságú pontok, melyek a térképen kékben jelölve lesznek, melyek az energiaellátás(ok)at kell elfoglalnunk (villámmal vannak jelölve), így táplálhatjuk ugyanis a bázist. Ha már megvan az áramlás, a bázist az épület fölé vagy mellé telepíthatjuk. Ténykedésünk hatására rohamosan lecsökken az az idő, ami az eszközök gyártásához szükséges energiatermeléshez kell. A telepítésközött szintén energiát vesz igénybe, kivéve azt az esetet, ha már elfoglalt erőművek között telepítésgatunk. A második fontos dolog a kulcszektorek elfoglalása (piros "célkeresztek" jelölik őket), amelyek majd a sugárkaput nyitják meg. Ezeken a kapukon keresztül távozhattunk az aktuális küldetésről. (A bázisunk oda telepítésközött előtt ne felejtseük el az összes meglévő egységünket is a kapuba vezetni.) A harmadik kulcsfontosságú dolog nem

Nagy szerepük van tehát a különféle energiáknak, amelyek alakulását felül négy kijelző mutatja.

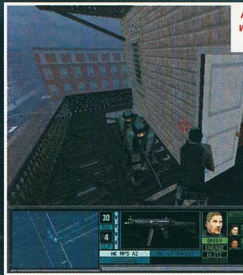
Az első a már említett energiatermelés ütemét mutatja – minél több mezőt foglaltunk el az erőművünk körül, annál jobb ez az érték. A második a bázisunk energiáját jelzi, ha az nulla, akkor természetesen Game Over. Az utolsó kettő az eszközök gyártásához meglévő ún. kreatív energiákat, illetve a telepítésközött energiákat mutatja – ezek egyikének töltődését a másik javára bármikor leállíthatjuk. (Különbőn egyformán töltődnek.) A különböző erőművek nem azonos hatáskörrel dolgoznak: minél több kis fehér pont van a kiválasztott erőmű ikonján belül, annál jobb. Energiát egyébként nem csak kitermelni, hanem zsákmányolni is lehet: ha magunk vezetünk egy egységet, egyszerűen csak át kell menni a megsemmisített ellenfél energiaplazmáján.



A kommandósok életét már több számítógépes játékban is feldolgozták: ilyen játék volt például '93-ban a Seal Team, vagy nem is olyan rég a Spec Ops. Egészen mostanáig ez a két cím volt az, ami talán a leginkább közel állt a valódi háborúshoz. A helyzet azonban most megváltozott – mérgező gyökeresen. A Rainbow Six szinte már maga a valóság, és ezzel nem csupán a szuper 3Dfx-es grafikájára célozok. A körülmények már annyira reálisak, hogy szinte

dolgom. Közben apró puffanásokat és hűrgéseket hallok: ebből tudom, hogy a többiek sem telenkednek. Felérve a földszintre egy hullát pillantok meg a folyosón. Úgy tűnik, tisztá a terep. Megindulok a lépcső felé, de abban a pillanatban úttest érzék hátulról. A jelenséget kísérő zajból már tudom: eltaláltak. Miközben tehetetlenül rogyok össze, a szemem sarkából még látom a támadómat, de aztán már csak a saját véretem látom szétfolyni a koszos padlózaton... **(Wagnid bábként, kedves Zoli, az FPS saját lehetőségeit tekint, mert még idegen lehet az a szöveg - 0) Még szerencse, hogy ez "csak" egy játék, s így átválta a másik emberre egyetlenül megbosszulahat a saját halálát. Miután szerencsétlen bantú néhány gramm olajmal nehezebb lett, folytatam az utamat a felső szintre. A többiek már ott szorongának a szűk folyosón, tehát kiadom**

A belga nagykovácsokra való behatolás a tűzretra irányából



felvetődik a kérdés: egyáltalán ez még játéknak nevezhető? De lássuk, mik is azok a körülmények. Magyarárzkodás helyett inkább elmesélem, mi történt velem a második küldetésben. A helyszín Ruanda. A Horizon Corporation nevű vállalat kutatóit hurok lázadó ejtették túszul, s egy elhagyott villában tartják őket fogva a dzsungel mélyén. Az éjszaka közepén egy közeli tisztázásról indulok útnak a csapatommal. Az előzetes tervek szerint négy – egyenként két főből álló – egységet vetek be. A dűldező kert lak melől már meg is pillantjuk a ház körül a sátraikat és a táboriutakat, valamint néhány fegyverest is. Ez utóbbiakról távolról végzek – emberem elég jó mesterlövész, így csak két golyó kell a két gazfikóra. Megadom az Alfa kódot, s ezzel

IGAZI HELYSZÍNEK, MAJDNEM IGAZI KONFLIKTUSOK

Ahogy azt már a fenti történetből sejtethettek, a Rainbow Six nem valamilyen Quake-klón. Nincs újra felültehető energia vagy regenerálható pajzs – itt minden úgy van, mint a valóságban. Ha az ellenség nem vett el a célpontot (golyóálló mellény ide vagy oda), bizony egyetlen lövésből beképzálhatunk. Ezt elkerülendő csapatunkára van szükség, a csapatunkához pedig elengedhetetlen előfeltétel a minden eshetőségre figyelembe vevő terv. A játék szellemi atyja, Tom Clancy igencsak népszerű író, főleg kémthrillereiről híres. Habár a hidegháborúnak már vége, manapság sem fogott ki az ötletekből: a játék alapjául szolgáló hasoncím regényében a kózpályázati lehetséges konfliktusait boncolgatja, például az Európai

Unió létrejöttét követő visszasszögöket, s az ezzel összefüggésben növekvő terrorizmust. A címben szereplő Rainbow nem más, mint egy különleges katonai szervezet, ami a nemzetközi terrorizmus visszaszorítására lett létrehozva. Habár a játéknak saját, azaz "önálló" küldetése vannak, a történet sok helyen kapcsolódik a könyvhöz. Például John Clark, a regény főhőse is feltűnik, igaz csak mint tanácsadó, s vannak helyszínek is, amik itt is szerepelnek. (Ilyen például a spanyol viadompark.) A történelmi háttér tehát egy profi író festette, s ez meg is látszik a játékon. Hogy mennyire valóságosak a megoldandó ügyek, azt híven demonstrálja, hogy még Bös-Magyaros kérdése is felmerül. Nem tréfa: a hatodik küldetés arról szól, hogy egy környezetvédő terrorista-brigád a hágai bíróság he-lyett próbál pon-



Ext a tűzpárbajt azért nem vonnák tíz egyesre...

hefűk, ha egy "előadás" készítenék (Branch Campaign). Ez a procedúra egy íker-állás létrehozását jelenti, ami a kiválasztott küldetéstől tér majd el az eredettől.

Amikor új műveletet kezdünk, három nehézségi szint közül választhatunk. Az elsőnél csak az elsődleges célpontokra kell figyelni, a másodiknál már a másodlagos feladatok is



tot tenni a szlovák-magyar vita végére, meghozza úgy, hogy bombákat helyeznek el az esztergomi gáton.

AZ INDULÁS

Az akció teljesen valóságúhú meneten kívül a játék egyedi paramétereit nem követik a már bevált sémákat. Nincs például állásmentés! Miután új új játékokat kezdünk (New Campaign), a későbbiekben már csak az utolsóknak abahagyott/érintett küldetést folytathatjuk (Resume Missions), s az azt megelőző küldetéseken legfeljebb gyakorlásként mehetünk végig (Practice Missions). Ha mégis újra akarunk egy régebbi feladatot csinálni (mert mondjuk kevesebb veszteséggel akarjuk végezni), azt csak úgy te-

Tom Clancy RAINBOW SIX

fontosak, míg a harmadiknál még egyeb – az adott küldetéstől függő – teendők is lesznek. Összesen 16 egységnyi küldetés van, de a játékok hálózaton keresztül csapatokat alkotva – akár 16-an – multiplayerben is lehet játszani. Ja, és majd' elfelejttem: van gyakorlás is (Training). Noha a gyakorlati pályákon nem számítják, hogy hány golyótalálunk el, azért az irányítást és a robbanóanyagok használatát tökéletesen is lehet sajátítani.

KELL EGY TERV!

A küldetés elején először mindig az eligazításhoz kerülünk (Briefing). Ez a Képernyőn a központon, a parancsnokunktól és a táncsaddöntőktől kérhetünk infót. Innen (illetve majd a többi Képernyőről is) továbbmenné úgy lehet, ha a Képernyő címkéje mellett, jobbra lévő nyílra kattintunk. Az Intel Képernyőn az akciókál kapcsolatos személyekről, szervezeteikről és híreikről kérhetünk anyagot. Innen továbblépve a gép megkérdezi, hogy az "alap" tervet fogjuk-e alkalmazni – ha erre nemet mondunk, onnantól fogva mindegyik saját tervet kell készítenünk. (Ha mégis az alapot akarjuk használni, kilölné kell beletárolni.) Az alap-terv használatánál minden további képességünk van egy alapbeállítás, erre simán továbbnyomhatjuk őket. A tervezés első fázisa a katonáink kiválasztása (Roster Selection). Az embereket a lis-



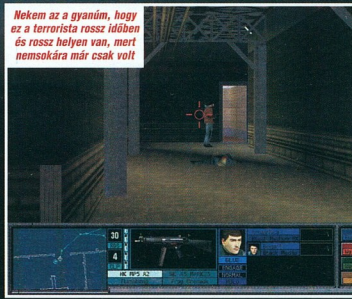
Egy ganderholt kommandós. Hogy vajon hol lehet, azt a táblákól mindenki kitárlhatja

megkezdődik a behatolás. Én és a társam az alagsor felől közelítem meg a házat. A pinceajtó mögötti sötétségben egy alak sejlik fel – azonnal tűzlek. A találat ugyan nem halálos, de arra elég, hogy rájösszen a terroristára, aki nyomban megadja magát. Egyelőre nem foglalkozok vele, a terv szerint ugyanis nekem az emeleten lesz

Remélem, hogy most nem robban fel mellőlttem semmitőlre szerelme- és egyéb bomba



Nekem az a gyanúm, hogy ez a terroristá rossz időben és rossz helyen van, mert nemsokára már csak volt





Gyakorlat teszi a mestert (és Margaritát is, de ez most nem lényeges)

hozadni egy-egy főt az Add jelölésű ikonokkal lehet. Ha egy csapatot belülről megsemmisítünk, nagyobb pontokba akarnak helyezni, akkor azt a Pro-mote-tal tehetjük meg (Amikor most majd átvesszük egy csapat irányítását, mindig a vezető bűrése fogunk bűjni.) Mindezek után jön a leglényesebb képernyő, a terve-

zés (Planning). A terv azt írja meg fontos, mert a gép irányította csapatnak a tervet Stratifikációs fájtként. A különböző színű csapatok jelölésű pontokat rakhatnak le a térképen, az oldalsó ikonokkal pedig meghatározhatjuk, hogy az ott milyen sebzés (Speed) haladjon, illetve hogy viselkedjen (Mode). Ha például kísérni kell a tervet, akkor ez utóbbit beállítjuk az Escort parancsot kell megadnunk. A csapatot a tervbe vett parancsokat folyamatosan fogják végrehajtani, ám ha azt akarjuk, hogy egy megadott helyen egy feladása várjanak, kiadhatunk nekik bizonyos "Go-kódokat". A jelzett helyről így csak akkor fognak

ták között az Add/Remove ikonnal tudjuk mozogni. A rendes néven szereplő, önéletrajzi és rendelkező profi katonákról (melyek némelyike a könyvben is szerepel) sajnos csak korlátozott számú van, ezeket tehát jobb vizsgálni. Újencsak ugyan bármennyit "besorozhatunk", de azok

meghatározhatjuk, hogy az ott milyen sebzés (Speed) haladjon, illetve hogy viselkedjen (Mode). Ha például kísérni kell a tervet, akkor ez utóbbit beállítjuk az Escort parancsot kell megadnunk. A csapatot a tervbe vett parancsokat folyamatosan fogják végrehajtani, ám ha azt akarjuk, hogy egy megadott helyen egy feladása várjanak, kiadhatunk nekik bizonyos "Go-kódokat". A jelzett helyről így csak akkor fognak

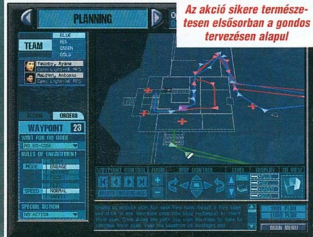
A játékos szikeres alapvető billentyűk közül a legfontosabbakat említom. Mészárolni az egérrel, illetve a kurzorgombokkal lehet. A jobb egérgombbal futni lehet, a balról pedig löni (illetve fegyverek használatára). Hogy milyen fegyver vagy tárgy legyen használható, azt az 1-4 gombokkal határozhatjuk meg. A



A terroristák vérből ígygya hever a földön, tehát a tűznyugtatót természetesen Cindyt Crawforddal

puskával távolról célozni a Ctrl-Lal lehet. Ha kifogy a tár, Delet cserélhető. A tereptárgyakat (például az ajtókat vagy a türelétrákat) a numerikus 0-val vehetjük használatba, mászandán a metakirányt is nyomni kell. Néha előnyösebb a külső nézet, ez a Tomb Raider-féle perspektívára

az F1-gyál válthatunk. Időnként nem árt meg-híznunk magunkat: le-görnyedni az End-del lehet. A túlzottan sötét helyeken bekapcsolhatunk infra szűrővet is (N), s a tájékozódást se-



Az akció sikere természetesen elsősorban a gondos tervezésen alul

Terror Show

Blanc's Rainbow Six



továbbá, ha az akció közben elvágunk a kívánt kód. Speciális akció-parancsokat is foganatosíthatunk: például ha épp egy ajtó előtt van lerakva az új-jelző pont, meghatározhatjuk, hogy finoman felnyissák, avagy durván betörjék az ajtó. A térkép alatti ikonokkal átnevezhetjük a már lerakott jelzőket,

magysága pontosan tükrözi a célpont távolságát, s azon kívül az aktuálisan irányított ember tudományát. Ha nagyobb a célkör, nagyobb a szórás, azaz kevésbé biztos a találat. A dinamikusan változó célkereszt ezeken kívül azt is jól szemlélteti, hogy a gyaloglás közben milyen lehetőségességgel rendelkezünk.

A RIDES VALÓSÁG

A bevezetőben ugyebár megválaszolatlanul hagy-tam a kérdést, miszerint ilyen komoly körülmények mellett játék-e még egyáltalán ez a játék, s van-e benne elég élvezet? Nos, a válaszom: de még mennyire hogy van! Ugyanis nem csak a körülmények komolyak, hanem a jól átlátható, de mégis komplex kezelőfelület is, a mesterséges intelligenciáról már nem is szólv. Például van úgy, hogy a tűzök pánikba esnek és menekülnek, mire a terroristák lelévők élnék. Mindenki úgy viselkedik, ahogy az adott helyzetben elvárható – szóval ki lehet számítani az ellenfeleink lépéseit. Igaz, az intelligenciával azért gondok is akadnak. Az összképet tulajdonképpen csak azért taksáltam 7%-kal a tökéletes alá, mert a mieink nem túl kezdőmenüezők, s csakis az előre kiadott parancsnak megfelelően eszelekednek. A megbeszélteken kívül legfeljebb megvédik magukat, de semmi egyéni elképzelés. Játék közben újabb parancsokat nem adhatunk ki, szóval csak az a megoldás, ha átvesszük az irányítástukat. Csapatban belülről is néha bárgyian viselkednek: például mindig

Ugrani úgy fest, mintha a kolléga a vizipisztolyát hozta volna magával a bevetésre – de ez most nem igaz



sehol sem jönnek az eredeti szereplők. A küldetésben egyébként nem csak meghalni, de megsérülni is lehet – a gyógykezelés ilyenkor heteket vehet igénybe. A toborzás után a felszerelés összehajlítása jön (Kit Selection). Kiválasztjuk a vezetőülözeti túsót, az elsődleges és a másodlagos figyelműt, valamint meghatározhatjuk, hogy mi legyen a szebeinkben. Ha egy összejelzést az összes emberre ki akarunk terjeszteni, akkor az Assign Allra kell kattintanunk. A fegyverek válogatása után az a képernyő következik, ahol az embereket csapatokba kell osztani (Team Assignment). Nagy különböző színű csapatot lehet alkotni, ezekhez

tetszőlegesen forgathatjuk/nagyíthatjuk a térképet, ki/bekapcsolhatjuk a különböző színű jelöléseket, és végül akár 3D-s térképet is varázsolhatunk. Ha kész a terv, a Save Planner érdemes kimenteni. A tervezés után már csak ki kell választanunk, melyik csapat irányításával akarunk kezdeni, és már indul is a bevetés.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítást illetően szintén ragaszkodtak az alkotók a valósághoz, tehát például ugrani egyáltalán nem lehet. (Elvégre töltött fegyverekkel ugrogdnói életveszélyes.) A valami akadály van a terepen, azon legfeljebb át-mászhathatunk.

rainbow six
Take2 Interactive/Red Storm Ent.
<http://www.take2games.com>

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xGD, Win9x/98
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

A kommandós játékok koránzatlan királya

93%

Vári Zoltán

Úgy tűnik, a foci VB határozottan méretes farbarúgásként érte a tisztelt játékgyártó cégeket, mert egymásra jelennek meg az ilyen témájú programok. Ez a tény személy szerint engem nagyon boldoggá és mosolygóssá varázsol - csak így tovább! Az egy másik operett, hogy a dömpingből ilyen választék ellenére csak nagyon kevés az igazán színvonalas munka.

A focimanagerek közül tavaly teszteltem a Premier Manager 97-et és akkor kifejezetten jó benyomást tett rám. Előre szeretném

zozhong igazították a különböző divíziókban induló csapatokat és a játékoskeretet. Emnyk, kétsz vége. Én is meglehetősen lusta vagyok, de az a profánitás teteje, hogy képesek így kiadni egy felújítást. Nagy duzzogás számolgatnom, hogy ez egy (1) emberke egy (1) napi "megfeszített" munkájába kerülhetett (jaj, a borítót és a manuált is újra kellett nyomni!). Az audio és vizuális rész (amelyben a második részek általában a legnagyobb előrelépést szokták volt tenni) semmit nem változott, ugyanazt hallhatjuk és láthatjuk, mint egy éve. Az irányításban, taktikai összeállításban és a finanszírlis vonatkozású részeknél sem hathat ránk semmi az újdonság varázslava. Mivel nem tartom valószínűnek, hogy mindenki ismerné az előző részt, azért pár

labdát és elpusztak a helyzetet, miközben a csatártárs ardlíva kaparja benn a füvet tökéresem), ennek ellenére bátran mondhatom, hogy jó! néz ki a meccs (persze szigorúan egy managerprogram keretein belül maradvai), és a hangulata sem rossz. Az egyetlen kritika, ami a grafikaért érheti, talán a legkényvesebben kivitelezhető ponton itt be a játékosok és a stadionok (már ahol vannak!) digitálizált fotói meglehetősen silány minőségűek, ennél már négy évvel ezelőtt is láttam

pelhetünk a nemzetközi futballpöröndon is, mind a három európai kupában (illetve a nyegedikben, a szuperkupában is) indulhat a csapat. Változatlanul hiányzik azonban - igen bosszantó módon - a nemzeti válogatottak szereplése. A dél-amerikaiak mellett sok európai kiscsapat (főleg innen a "keleti" frontról) is szerepel.

Tartozik hozzá egy adatbázis is, ami meglehetősen foghíjasnak tűnt a számomra, főleg azért, mert ha már csak az angol bajnokságra koncentráltak, akkor abból ne csak a Premier League legyen a kiválasztott. Ők, a legtöbb nagy név töretlenül itt szerepel már évtizedek óta, de ha a Championship Manager készítőit le tudták fotózni a negyedeztályú csapatok stadionját, akkor itt legalább a másodosztályban szereplőket illetve volna kicsit alaposabban kivészeni. A nevesebb játékosokról a fotójuk mellett szereplő információk több, mint elegek, szíval ezzel nincs több gond.

Ha eltekinthünk tőle, hogy nem változott semmit, még mindig egy négyzet adnék neki. Vitatkoztatnánk ugyan a grafika idejédműtségén, mert tény, hogy például némi video is belefér volna még a CD kapacitásába, de szem előtt kell tartani azt is, hogy ez egy manager, és a kategóriájában még nem volt sokkal jobb nála. Késsé hiányoltam a színvonalasabb pontvádszátok (olasz, német, spanyol, stb.) irányíthatóságot, manapság illene őket is felkínálni lehetőségként. Annak, akinek nincs még az előző része, és mellesleg az angol foci is komázza, jó választásnak tűnhet - bár lassan jön a Championship Manager 3 (telve ígéretekkel), ami azért elég nagy név az iparban. Persze, igérni sok mindent lehet...



PREMIER MANAGER 98

Érdekes, velem mindig a Chelsea nyeri a bajnokságot!

TABLES	TABLES	TABLES	TABLES
1. Chelsea	2. Arsenal	3. Manchester United	4. Liverpool
5. Tottenham	6. Blackburn	7. Newcastle	8. Everton
9. West Ham	10. Wimbledon	11. Middlesbrough	12. Derby
13. Southampton	14. Birmingham	15. Leicester	16. Preston
17. Sheffield Wednesday	18. Charlton	19. Reading	20. Luton
21. Millwall	22. Notts County	23. Barnsley	24. Bury
25. Walsley	26. Shrewsbury	27. Exeter	28. Mansfield
29. Scunthorpe	30. Blackpool	31. Gillingham	32. Peterborough

mondhatban kitérnék arra, hogy milyen is ez a játék. Megtehetném ugyan azt is, hogy előtörök a vínyoni szegletéből a tavalyi ismeretét és szőben paps-

Bizony nehéz dolog egy futbalmenedzser élete

leszögezni, hogy nálam (a megjelenése óta) a Championship Manager 2 az etalon (főleg a legújabb kiadás), így elképzelhető, hogy óhatatlanul is kicsit sarkított lesz a nézőpontom.

Nézzük, miben változott a program az egy évvel ezelőtti kiadáshoz képest. A válasz egyszerű, tömör és velős: SEMMIBEN! Illetve - bocsánat - egy dologban mégiscsak: egész egyszerűen a most induló sze-

te-emze ide, de ez kicsit bunkóság lenne, arról nem beszélve, hogy ekkor ti az előző bekezdés dörögelmélet illesztették be CoVbo legveleslédájába - immár rám vonatkoztatva, és momentán nem szeretnék vele boksolni.

A program mindenféleképpen (még ma is) az egyik leglátványosabb focimanager. Meglehetősen kellemes a zenéje, és a hanghatások sem rosszak, de a legjobban sikerült részt mindenféle képpen a grafika. A meccsek akár teljes hosszukban megtekinthetők és a pálya, valamint a játékosok egész kellemesen festenek. Ugyan csak egyfajta pályaháttér létezik (akár a Wembleyben, akár egy libalegion játégnak) és a játékosok gyakran igen furcsa dolgokat produkálnak a labdával (beviszi három védő közé a

jobbakt. A külsőn azt a belbelsőit is ejszünk egy pár keresztelen szót! Az angol bajnokság első négy divíziójából kerülnek ki az irányítható csapatok. Kezdetünk rögvest egy ngyccsapat edzőjeként, vagy akár no-name managerként is elindulhatunk a hírvé és a dicsőség felé, ilyenkor azonban egy alsóbb osztályú csapatnál kezdetül meg pályafutásunkat. Négyfajta nehézségi fokozat választható, de a játék nem nehezebbé, csak összetettebbé válik ezáltal, ugyanis fokozatosan irányításunk alá vehetjük az átigazolásokat, a játékos szerződéseit, a pénzügyi trükköket, a kiszolgáló létesítmények kezelését, bővítését, átépítését. Könnyebb fokozaton ezeket a teendőket még a gép látja el. A játék még teljes irányítás alatt sem elég átláthatatlanul bonyolult, ez nagy előnye. Mindezek mellett megfelelő kihívást is jelent, mind a profi, mind a kezdő edzőjelöltnek számára. Amúgy teljesen korrekt a játék, szere-

CLUB PERSONNEL

A csapatot kiszolgáló személyzetet nem érdemes spórolni

TRAINING STAFF	TRAINING STAFF	TRAINING STAFF	TRAINING STAFF
MANAGER	MANAGER	MANAGER	MANAGER
MANAGER	MANAGER	MANAGER	MANAGER
MANAGER	MANAGER	MANAGER	MANAGER
MANAGER	MANAGER	MANAGER	MANAGER

premier manager 98
Gremlin Interactive
<http://www.gremlin.co.uk>

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATHATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 480x320-66, 6MB RAM, 2xD, Win95
Ajánlott: 1280x1024, 16MB RAM, 4xD

Egy másfél éves játék aktualizált változata - de ez az elől nagyon jól

80%

CINKELT LAPOK

NIGHTLONG

A terroristavezet utáni nyomozást tehát az előlünk sikertelenül járt Ruby ügyök lakásánál kezdjük – segítségképpen megkapjuk hűgőti az ügynök néhány személyes tárgyát. Hősünk első megmozdulása, amit a lift hívására irányul, mindjárt roppant eredményes: sikerül elrontania a bombát, szétszórja a kapszoló, és előkerül egy kiégett üvegpalack. Vegyük ki és pattoljunk meg, aminek a parkolóban – a két korsi között – találunk egy eldobott filmet. Az immár működőképes lift csak a lakóknak hajlandó engedelmessékedni, tehát rakjuk be Ruby kártyáját az olvasóba. Az "intelligens" szerkezet így minket néz Rubynak, és kirúgásztathatjuk az apartámanak színtérét. A lépcsőházban egy sír-automata hívogató minket, ennek elnézésére

gőtt leledzik. A kulcs igen trükkös helyen van: ha teeresztjük a röplőt (az alsó gombbal), és kinyitjuk az ablakot, ott filyeg felragasztva a sötétlő faloldalán. A széfőből egy revolver és valami maró folyadékmal teli kémcső kerül elő, továbbá egy jelentős is, ami szerinti a folyadékot a terroristák használták zárak kiegészítéshez. A jelentős készlet másik is említtetés, többek között arról, hogy Ruby szerint a terroristák rejtekhelye egy földalatti alagútban van. A jelentős tanácsokra szerint Ruby előző éjszaka találkozik a terroristákkal, de sajnos a találkozó helye nincs megemlítve.

Általános szabály minden kalandjátékban, hogy egy pajzsor sosen jún rosszul, ezért most menjünk vissza a tetőre, és es próbáljuk ki a szert a korlátokon elől, ahol meg van rögzítve. A jelentős igazat mondván: a folyadék azonnal leomra a fémet, mi pedig letérhajtunk a rudat. Nos, itt végeztünk is, irány a metrő.

Nézünk meg a jegyautomata képernyőjét – mint kiderül, a cetlin olvasható hely az egyik állomással egyezik. Metrőjegyre ugyan nem lesz szükségünk, de ez nem azt jelenti, hogy nem kell a szolgálatát-sírt fizetnünk. A jövő metrőjárásnál először meg kell mondani a vetteli-automatának, hová akarunk utazni, aztán be kell dombni az apró, majd rá kell nyomnunk a hűvellyükünkhöz a scannerre. Ezután – a bejáratnál lévő érzékelők-nél – egyszerűen az utjelenyomunkkal igazolhatjuk, hogy kifizettük az utat.

Egy civilizált állam metrőállomás természetesen kötelező "bitorádara" a hűvellyük, az ez meg is található az utazásunk célállomásán. Mivel a zordon külsőnek legelőbi egy szamaritászus leltet



takar, szánjuk meg szerencsétlen embertársunkat, hogy kis itókával –adjuk oda mind a vödör, mind a sört. Az alkohol jótékony hatásának köszönhetően mindjárt megered a barátunk nyelve, s ha megmu-

RAINBOW SIX

A hasznos és időtlen cheatok új virágkorát éljük, amire bizonyítotték e kellemes kis kommandósjáték is. A kódokat az Enter megnyomása után kell megadnunk:

SVINGERDISCOUNT
AVATARCOD
TEAMDOD
TURBUNCHICKI
NOBRAINER
NODROPPER
BIGHOON
SILENTBUTDEADLY
FASTACTIONRESPONSETEAM

– Újrátölti a munióit
– God mód a játékosnál
– God mód az egész csapatnál
– Átkapcsolás 3D-ből 2D-s ábrázolásra
– Kikapcsolja az AI-t
– A játékosnak nagy keze és lába nő
– ... erre meg igen csúsz virágje
– A kifejezés a "szelenségek" angol virágjevel, azaz a játékos rettenetes mérges gápatok fejlesztője
– Ettől az egész csapat balbelevés ebéd!

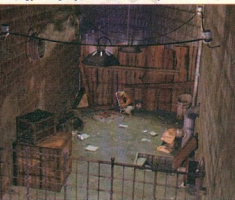
tatjuk neki a fotónkat, elmondja, hogy látta Ruby nemrégiben, de egy másik nővel volt. Az említett nő ugyan nem ismeri, de azt tudja, hogy ővé a Free Climax Club. A csöves – mivel látja, hogy mekkora balék a mi jószágunk – az információink felül meg felajánlja a fél pár görkorsóját is pont am egy kieszart. Vegyük meg!

A metrőjárásból kifejező mindjárt a keresett klubhoz lyukadunk ki, de az ajtónál lévő figura csak klubtagokat hajlandó beengedni. Ha bemegyünk a szomszédos iutalomba, egy rövid kiegészítést lehetünk tanúi: a helyes feltevések átfőllőg patkányokat

lőtt a pinciókban, s emitt állt roppant ideges. Ez igen érdekes, de inkább nézzünk a saját dolgunk után. A pult mögött megpillanthatjuk a tulaj klubkártyáját, amifől a fickó jelenleg nem hajlandó megvárni – legfeljebb akkor, ha egy ritka bot hozunk neki. Mivel ilyenl nem szolgálhatunk, cselhet kell folyamodnunk. Először is müsszünk át a beltőlletti kerítésre, s nyissuk fel a csatornafelelet a pajzszerrel. A csatornából vigyük el a patkányfelet, és költözünk rá a görkorsóval. Ismét a sikátorban egységik le a sával a pincealjáról a lakatot, s müsszünk le. Mivel a boltos feltevése a pincében takarít, őt meg el kell távolítani az útól: csak gurítsuk oda a patkányt, és máris szabadon garázdálkodhatunk. Nyissuk ki az előlérben lévő ládát, s müsszünk le a boltosra, és azt vigyük el a boltosnak. Közben az utcán a nagy monitorokon egy közlemény olvassuk be, miszerint terrorfőráadás érte a metrőt, s ezért idegelenen nem izemel. Ez annyit jelent, hogy egyelőre állt ragadtunk. Nos, akkor adjuk vissza az italbolosnak a bort, aki nem ügyz ámuldozni, mert azt hitte, hogy a városban csak neki van ebből a fűs-táblái. Egy örömben rögűn nekünk is adja cserébe a klubkártyáját. Távozzunk, mielőtt még felfedezné a turpis-

ságot, s a kártyát felmutatva nézzük be a klubba. A klub meg záva van, de a tulajdonosa, Eva Tompson szerencsére már bent van, szóval elbeszélgethünk vele. A nő úgy tesz, mintha nem ismeri Rubyt – ez persze megcsodált Joshua gyantáj, hogy ő volt Ruby kapcsolata a terroristákhoz. Idegességében valami kábélát szorongat, amiről hűsünk kérdéseire elmondja, hogy egy számaru kedves emeltágya a régi állatkerelőbi, ami azonban már nem izemel. Az állatkerelőbi a régi metrőből lehetett megközeleltünk, s ezért amikor megépült az új vonal, halálra lett félve. A beszélgetés tehát látszólag eredménytelen volt, de Joshua jól tudja, hogy a nő mindössze csak időt akar nyerni, hogy teellenerizze kis meglát. Most majd kiderül, hogy működik-e a Hugh által kreált személyazonosságunk... Menjünk vissza a metrőhoz, amit most már záva találunk. Lépjünk kapcsolatba a "főnökünkkel" (Hugh-val) a minicompon keresztül kommunikálhatunk. Joshua elmondja neki, hogy szerinte a Ruby jelentésében említett alagút és a

tűnkrement állatkerelőbi egy és ugyanaz a hely, szóval kéne egy térkép a metrőalagútról. Hugh számára ez nem gond, csakhogy valahonnan egy fazot kéne keríteni. Az állomás van egy nyilvános fax, de sajnos olvashatatlan a hívőszámra. Ha azonban jobban körülnézzünk, a csöves mellett megtaláljuk a tábla lefűt darabját, amit visszacsatolva máris megvan a szám, és jőhet a fax. A tarraivot felvétel világossá válik, hogy valahogy be lehet jutnunk az alagútba. Menjünk vissza a csatornába, aminek a vége pont az állomásra torkollik. Lökjük ki a rácsot, így a vágány belső oldalához jutunk.



KUTATÁS A TERRORIS-TÁK BÁZISA UTÁN

Minthog Joshua nem akar szőné égni a síneken, valami módra kéne találni, hogy átjussunk a túoldalra. A pályamunkások öltözébe egy kis ajtó nyílik, amiről léjük le a lakatot. Bent nyissuk ki a szerénykelet. Ez egyiken egy zsakot pillanthatunk meg, amiből szerszámok és kábélek kerülnek elő, míg a másikban egy kulcs rejtőzik. A vastag pincealjáról is megpróbálhatjuk kinyitni, de ez nem fog sikerülni, mivel a retesz túlságosan van rozsdásodva. A frissen szerelt csavarhúzóval operáljuk le a sínek melletti reklámtábláról az "S" logót, s ezt akasszuk rá a földön heverő vasláncra. Az így nyert kampos láncot hurkoljuk rá a magasban húzódo csövekre, amivel így könnyedén átmen-dülhetünk a vágány túlóoldalra. Az alagútban egy erőteljes biztosítást ajtó látszólag áthatolhatatlan lezárja előlünk az utat, de egy kis leleménységgel ez is megoldható. Nyissuk ki az ajtó melletti kapszoló-dobozt a zsakból ellopott szerszámmal, majd akasszuk az alsó érintkezőkre a kábéleket. Adjunk a karrai áramot a kábélekek, s az egészét hajlítsuk az erőtérbe... Az új kérésztől a régi állomásra érkeztünk, ami már elég romos állapotban van. A peron végéig verjük le a hangosbemondást a pajzsérrel, az őreg szerkezetből ugyanis egy elektromágnes gurul ki. Nézzünk szét a közeli kis kabinban is, mert egy harpagofőgolyó lehetünk gazdagabbak. A régi alagútban ugyanaz a probléma, mint az újban: át kéne menni a túoldalra. Eredetileg meg egy feljáró, ami áttevetelt, de az állomás teljes megrongozásával együtt az is beszakadt. Szerencsére azonban az ajtó már maradókéra fel-mászva egy elektromos kijelző-táblára lehetünk fel-gyűmesek, amit már csak a kábélel tart a magasban. Vágjuk el a kábélt, mire a tábla pont úgy esik le, hogy egy hidat képez a számarunka.

Ezzel meg is érkeztünk a mesterséges állatkerelőbi. A bejáratától három irányba lehet menni. A kőrsz-tábla talán a hátról (rögűl bátra) kezdjük meg, a kőrsz-tábla táblánként megpróbáljuk sajnos nem tudjuk használni, viszont elvethetünk egy sörösdobozt az



nem állhatunk le itölteni (Ugyan miért nem? – E) viszont a vásárolunk egy dobozzal, legalább lesz aprónk. A lakásból való bezárat követőz akadtaly az aljár-elvőzre rá. Ahhoz, hogy hamisítsunk egy szignót, először is kéne egy eredeti. Olvassuk le az ajtóra a szoba számát, majd menjünk vissza a tetőre, és keressük a számat a postaldoboznál. Nyitunk meg a lakásnál helyezzük a levelet az ellen-örző táblára, és írjuk át a tollunkkal. Bent az elő-szobában a hűtőszekrény átkutatásával kezdjük a vizsgálódást; kár lenne benne hagyni a vödör-t Rubynak már úgyse lesz a szükségre. A hűtő után a másik evidens átkutatnivaló a szemeskésuka, ahonnan egy metrő-kártya bukkan elő. Az asztalon egy képre figyelhetünk fel, melyen Ruby egy egy csinos nőszemélyt; vegyük ki a keretből a fotót. Fontos még a kizsálatlan heverő fénye is, ugyanis az egy lámpót és egy hely van megnevezve. A háziszobában a széfét kéne kinyitnunk, mely – "alaposan elrejtve" – a gardróban, a ruhák mö-

NAM

Jellegezőből adódóan ehhez a kisse megkéséset Duke Nukem-kínunkhoz is akad néhány könnyítés, amelyeket a játék közben tudunk beptőyögni:

NVAGOD	– Isten mód
NVACALEB	– Ugyanaz, mint az előbbi, csak két karakterrel több
NVASHOWMAP	– Megmutatja az egész térképet
NVABLOOD	– Az összes fegyver
NVUNLOCK	– Az összes zárat nyitja/csukja
NVACLIP	– Clipping, vagyis át lehet menni a falakon
NVALEVELxy	– Színtváltás, ahol x a kívánt epizód száma, y pedig a szint (a 2. epizód 3. szintje például NVALEVEL203)

egyik asztalról, és egy olajozó a pultról. Mindezek mellett hisztek el a függöny is, és végük ki mögibe a szupit, valamint a robbanékony gázzal telt tartályt. A bárból Kálál ismenő szobrához jutunk, de ott még egyelőre semmi dolgom. Az állatokat bejártatja a balra haladó úton indulva az egyiptomi Szfinx minyag változatát csodálhatjuk meg. A szobor még nem is szóla, ha megkérjük rá – valaha a látogatók elgizgítására volt hivatott. A tájékoztató azonban nem tart sokáig, mert valami programhiba lép fel. A hika elhárításához a gép elmond nekünk egy belépési kódot – a gond csak az, hogy mindezt rébuszokban adja elő. A kódot az Anubis szobor által társakkal lehet bevinni, de az egyelőre köve hiszem, hogy bárkinek is sikerül. Inkább nézzük meg, hogy mi van a páncéltöltő mögött, hiszen most már meg tudjuk olvasni a zárat. A visszarúton a sinek felett lélegző utat úgy tudjuk elérni, ha a pajzsérnyelő rácsot úgy a mágnest, és ezzel az új szerzásmal nyitunk erre. Az ajtó egy sötét szobába nyílik – még szerencse, hogy kéznél van a villanykapcsoló... Miután kinyitjuk, hogy ki van egy villanykörte, nyissuk fel a sötétben éleslően kényes észrevetése csapját. Lémászva egy csatornába jutunk, benne egy újabb ajtóval – ez az ajtó az öltözőből elhozott kulcsa. Az ajtó mögött járaton keresztül végül az állatker könyvtárban kötünk ki. A könyvsorok egy fakájában az egyiptomi kultúráról vannak írások, és itt megtehatjuk azt a könyvet, amiben a tárcsákon szereplő jelek szerepelnek. Vigyük meg el az asztali lámpából a sötét, és másszuk vissza a diszkóba. Körültekintés a sötét szobában kórtér, mire a világotosm már jól láthatjuk, hogy egy raktafélyszerítő van szó. Bár sok kacat van felhalmozva, nekünk csak az elektronos elosztó kell a jobb oldali polcra.

Most menjünk vissza a Szfinxhez, és állítsuk be a kódot – a jelek jelentését a könyvben kell keresnünk. (A gyengébbek kedvéért a megoldás: felülre kerül Ra, balra Kheper, és végül jobbra Horus.) A kód hatására megnyílt ajtó mögött valamiféle biztonsági központot találunk, monitorokkal és kapcsolókkal. Vátsuk át a kapcsolókat úgy, hogy mindegyik zöldet mutasson: ezzel mindenhol ki kapcsolunk az erőterekkel létrehozott falakat. Ne felejtjük ott a fülkében a mikrohullámú fegyvert, majd menjünk az egyiptomi helyszíntől balra lévő óskori bemutatóhoz. Amikor megpróbálunk átkelni a függőhözön, egyszer csak egy dinó ügrök elénk. Habár csak egy mechanikus szerkezet a jószág, azért veszélyes lehet, tehát nyírjuk ki a mikrohullámú pisztolyunkkal, aminek ezzel el is kerül az eleme. Hátra a barlangban egy műhely van elrejtve, ahonnan egyelőre csak a jelzőfényre lesz szükségünk. Térjünk vissza Kál szobrához, s töljük odébb a szobor talapzata melletti bokort. Zárjuk el az előkerült csapot, majd miután elaludt a tűz a fáklyán, nyissuk ki újra. Merjünk teli a serpenyőből a sörtesötöt, így némi bevezetés után. Az állatkerben belül már csak egyhuzet jelen nem voltunk: a bejárattól jobbra felel macsaszakcióban. Ez a helyen egy gyerek úgygödik valamint egy távoli kapcsolóvalán, de nem tudunk vele beszélni, mert azhoz át kéne kelni a nyomtalon. A tő mögött egy gépezetet láthatunk, ami szemléltető a tő zslipjét hívott működtetni. A rajta lévő panel segítségével próbáljuk meg leereszteni a kőszosz vizet. Az öreg szerkezet úgy tűnik zártatos:

üggyedőcsünk eredményeként csak egy ajtó csapódik fel a szerkezet tartályán, valamint alaposan megrázza az áram csapóelőlábon matató gyere-



ket – remélhetőleg azért nem halálosan. A kinyílt ajtón keresztül rakjuk a géphe a gázzal telt tartályunkat, azután öntünk rá a egy kis benzint, és robbantuk fel az egészét a jelzőlámpáig. Miközben Joshua hasra vágja magát a detonáció elől, sikerül szétzúdnia a helyes zsebeben lapuló minicombot – ez lehetett a Huzg-változó kommunikációról le is mondhatunk. Viszont végre leloft a víz, s megnézhetjük a gyereket. Szerencsére csak eljött, szóval hősünk lelkiismeretfurdalás nélkül kutyára át – a kezéből egy távirányítót sikerül kiszednie. Ezt a távirányítót az óskori barlangban tudjuk használni: csak rá kell iránytunknak az ottani ketrec csapóelőjár, mire egy liftfűtő nyílik ki. Egy hangbára jutunk, benne egy repülővel. Kutassuk át a bal szelén heverő ládat, amiből egy teleközpont sor vehetünk ki. Kutagdojunk tovább, amig egy hologram-kivetítő is előkerül. Látszólag némissé ajtó tovább, szóval a szerialitól irány a csarnok területre. A plafonon lévő gombbal nyissuk ki a tetőtér csapóajtóját, és másszuk fel. Joshua bosszandokona konstaltálja, hogy bezárt mögötte az ajtó, és a tetőn nincs másik kapcsoló. A saját csapdánkából a következőkig szabadulhatunk. Kezdesnek nyissuk be – a pajzsérnyelő – a tetőn lévő épületbe, ami úgy látnak, valamiféle generátornak ad otthont. Egy oxigénes és egy hidrogénes palackból csövek futnak egy keverő gépezethez, s onnan tovább. Mielőtt bármit is csinálnánk, zárjuk el a gázt a karral. Ezután a továbbvezető csövet lazítsuk meg a fogóval, és hajlítsuk el. Így a cső vége jut az ablakhoz fog kerülni, s most már újra kinyithatjuk a gázt. Menjünk ki és végük fel a földön heverő slag véget, ami erőstűs rák az ablaknál kikandokló csőre. Ezek közül kettő a lángnyelvök csak helyezők a szikrákat hányó minicombot a csapóelőjárja, és gyűjtjük be vele az alkalmi eszközt. A zár nyelvet sikerül átvágni, de emellett sikerül működése hozunk a tűzjelzőt is, aminek a szenzora belülről pont a zár melle lett felszerelve. Az apró malőr azonban szerencsésen végződik, mivel a riasztás élesítését erőstora csak a berendezés hibáinak véli az esetet, és anélkül kapcsolja ki a riasztást, hogy felnevez a szenzorhoz. Hősünk így páholyból figyelheti meg, hol is van az ittkos ajtó, amin keresztül el or bejött, majd távozott. A figura hangyagsága miatt ráadásul nyitva maradt a riasztás berendezés kapcsolóelőjárja, s még egy faszalhoz is hozzásegítünk, amit kifele menet egy el. Nyissuk hát ki a kapcsolóelőjár, és szereljük szét a csavarhúzókkal. Szedjük le a vezetékelt a doboz földeléséről, és erőstűsük rá a fázis csavarjára, majd szereljük vissza a fedőlapot. Ezzel egy csapdát készítenek az örök szármára. Már

csak újra meg kell szólatatnunk a riasztót, amiből először hátrahúzzuk a serpint a gyufát, majd az egy nyert fátyálva pörköljük meg a szenzort... Egy örrel kevesebb, és ráadásul a rejtékajtó is nyitva maradt. Az ajtóon keresztül egy másik örühöz jutunk, a szobát azonban egy rács választja kettől. Hogy kicsaljuk a passzt a "kalitkájából", a hologram-kivetítő fogjuk bevetni. A kivetítő dugvány ugyan nyő meg az ajtó melletti konnektorba, de az elosztóval hirtelen áthidalhatjuk a problémát. Miután bekapcsoljuk az áram alá helyezett projektort, a balga ör át hiszi, hogy a lársa szárazok vele, és gyantánlított meg oda a vetítőhöz, nem sejtve, hogy Joshua a közelben rejtőzők... Viszsgáljuk át az alét terrorista zsebeit – egy lézerpisztolyt és egy kis kulcsal lenszing dugzagabak. Menjünk tovább a liftre, mire egy terembe érkezzünk, ahol már különleges biztonsági ajtók vannak. Nyissuk ki a terembe taláható asztal fiókját, így már biztonságos kijárat is lesz. Ez azonban még edeséves, ugyanis az ajtókat szemlénk-elatopató zárrakkal láttuk el. Valahogy ezeket tehát ki kéne kapcsolni. Nézzünk be a terem falán árvalókodó kép mögé, s végük ki mögötte a papíros. Olvassuk el a feljegyzést, ami egy feketefélszér szinkódot tartalmaz. Jegyezzük meg, hogy milyen sorrendben sötételnek a szíkre négyzetek. Menjünk vissza az örök szobájába, és nyissuk ki a panelt. Minthogy zárva van, használjuk a lézerpisztolyt. Helyezzük be a biztonsági kártyánkat a panelbe, és őrüssük be a papírról leolvasot



szinkódot. (Felülről lefelé haladva a kód: 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6.) Ha helyesen csináltuk, egy hang kíséretében a gombok zöldre váltának. Ügyedőcsünknek hála a teremben kiálltunk a személyek-elatopatókat, és simán benyithatunk a jobbra vezetett ajtó. Egy műtőbe érkezzünk, aminek a választásból elhúzza (a falon lévő panelt ki működtető) ráadásunk végül Rubya – vagy legalábbis őrri, ami maradt belől. Hamis személyazonosságunk ezek szerint fabrikált sem ér? Ha a terroristák ránk találnak, talán miénk lesz a Ruby mellett állni egy – ezek Joshua másod gondolatai. Ha azonban kinyitjuk a Ruby mellett ki szekrényt, a dolgok tovább bonyolodnak: egy fecskenő és egy szetszokó kép mellett egy orvosi jelentést találunk, amiből kiderül, hogy Ruby megölt két emberrel, és a szetszokó kőmbában van. De vajon miénk tartják a terroristák életében, ha egyszer előtte létező? Menjünk vissza a másik ajtóhoz, és hallgatgatózunk a szetszokókkal. Eva Tompson hangját hallhatjuk, amint egy Al nevű fickóval beszélget. Egész érdekes dolgokat mondanak: a főhadiszállásukat az előző éjszaka megtámadták, amit ugyebár Martens valahogy elfelejtett nekünk megemlíteni. (Ahol most vagyunk, az csak egy bűvhely.) A beszélgetésükből úgy tűnik, mintha ők lenne a terroristák, hanem az áldozatok lennének. Mivel kiderült, hogy még nem gyánakasztunk ránk, sőt éppenhogy szükségünk lenne ránk, Joshua úgy dönt, bezírt hozzájuk. Al ugyan egy cseppet sem bízik bennünk, de végül Eva tanácsára hajlandó elfogadni az együttműködésünket. Alítassuk szerelők az nem terroristák, hanem kutatók, akik a cyber-tér emberi elmére

gyakorolt hatását vizsgálják. A kálváriájuk akkor kezdődött, amikor egy bizonyos Moreau nevű tudós VST projektjét kezdték el vizsgálni. Mivel Moreau virtuális környezet építésével foglalkozott, és a munkái a Geneset támogatása, meghiúsította Martens kezreit. A tudós azonban néhány hete eltűnt. Costa Rica partjánál egy széné géget hullát vért partja a víz – a rendőrség azért zárta le az ügyet, hogy minden bizonnyal Moreau teleme volt. Ekkorben Markus Sanders, egy cyber-tér specialista – amikor egy Moreau által kiber horror-videóját parak telt látogatást – rákadt a titokzatos VST projektben. Intenőit fordultunk tárcsra a dolgok. Mivel a rendőrség – valami belső intézkedés hatására – nem nyomozott tovább a Genesiséll, a kutatók megalakították a saját kis szervezeteiket az így ki vizsgálatára. A Martens által irányított támadások miatt azonban nem tudtak előbbre haladni: elpusztították az eszközeiket jelentős hányadát, és a legjobb embereiket is. Markus Sanders akkor kapott találatot, amikor egy cyber-térben volt; halála előtt azért említtünk elmondott: "nincs visszafordítás a tükör". Hogy az mi jelent? Nos, ennek kiderítésére csatlakozik Joshua a cyber-térhez.

A CYBER-TÉRBEIN

Moreau vidámparkja valóban elég abszurd, mondhatnánk. A cyber-térben van egy nagyon hasznos eszköznél, a pozícióidő: a géphe bármelyik helyszínt koordináltan betáplálhatjuk, így lerövidíthetjük a mozgásait. A kezű helyszín már be is van ütve. Nos, akkor menjünk be az ültözteszobá, és keressük meg a kató, amiben egy ezüstipézes rejtőző, továbbá a szovtatványt is, ami

nek pedig az azbeszt-ruháját tulajdonítsuk el. Visszatérve a bejárathoz balra a szűkület mellett egy erősség tesztelő jétkéket találunk, ami próbáljunk ki – utána végük fel az eltört kalapácsot. Ezelőtt menjünk a félkörü röhöz, és törjük le vele a gép tetőjén lévő pók lábat, ami így lelokkolja az egyjű tárcsát. Ha most bedobhatjuk a pénzinket (a nyílásba kell), és megjártassuk a tétet, ott tallérrel lenszing dugagbak. Végük ki a pénzét, és menjünk a kátselyhoz. A "libegző" egyelőre nem tudjuk használni, mert az indítógombja bent van a kís házában.

Menjünk le a ház pincéjébe, s a kazánból erőssünk egy kis gőzt az ott ólálókodó óriásparka. A kazán csapja túzórtó, ezért csak a ruhával lehet megkísérteni. A 100%-os teljesítmény jutalma a távirányítású baba. Irány a kis ház, ahol nyissuk ki az asztal bal oldali fiókját, és végük ki belőle a gyufát. Ezután húzzuk ki a jobb oldali fiókot is, és végük bele a babát, ami így pont a libegő nyomógombjára fog rátni. Már csak be kell állnunk a



ketreche, és megnyitnunk a távirányítót. A várkerből három irányba mehetünk. Először talán az alkalmisták szentélyébe nézzünk be, ahol megtalálhatjuk a Sanders által emlegetett tükört. Elég fura tükör: a keretből egy víz csorgozdék egy edénybe. Az asztalon egy feljegyzés van rá, mit kell csinálni vele: a Styk ködöké meg rábocsátani. A szobában ezen kívül találhatunk még egy kis rudat a tükör mellett, továbbá alattát és egy ívegesé ként a panel

WRECKIN' CREW

A jópofa kis comics-szerű autóverseny-utánzatot ugyan nem teszteltük a nyáron (bár lehet, hogy egyszer még sor kerül rá), de azért talán jó ön majd egyeseknek. A cheateket a főtomból elérhető opció képernyőn tudjuk megadni:

- GIMMEALL – Az összes pálya és autó (RESETALL-ra visszaáll)
- KEYFOUND – Az összes kulcs (RESETKEY vissza)
- CINEMADN – Az összes filmbeállítás (RESETFM vissza)
- KARTSOFF – Gókartokkal lehet versenyezni (KARTSOFF kikapcsolja)
- RESETLAP – Törli az összes körítőt

Hát ez disznóság! Nem az illusztrációra gondoltok, hanem arra, hogy nem vettem be Moszkvát, amíg az Aktuálisztól elérélt ideig. (Kijevet viszont igen, ha ez igazaslat – bár az igazságához hozzátartozik, hogy azt is csak 64-emulátoron a Raid over Moscowban. Mindegy, mindig is fényes páncél volt a fair play közismert jelszava: "A győzelem a fontos, nem a részvétel!" – vagy valami ilyesmi.) Ha rögtön itt kezdted olvasni az újságot, akkor az teljesen szabálytalan – tessék azonnal visszamenni az elejére! Szóval ott hagyjuk abba az elején, hogy tartozom egy hosszú mesével. Egyszer volt, hol nem volt... khm, hagyjuk inkább ezt a konzervatív intro-t, szolgáljon alapul inkább egy levélke, amellyel egyben meg is kezdjük postaládánk e havi tartalmának szemezgetését:

"... HOL KÉBEL AZ ÉN HOMÁLYBAN?"

Sziasztok!
Előre is bocsí, de panaszzelvé következik. Tehát: idézet a VIII. évfolyam 10. számából (1997. október), 44. oldal, 4. hasab 3.bekezdés (6.pont)
"... az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-ére fogjuk előhozni..."
"Hm, hm, ma éppen tizenkilencedike van és melleseg szombat. Az újság még mindig nem jött meg, és most már hétfőig (21.-e!!!) nem is fog, az tutifix. Szeptember van, tehát nem a dupla szám előtt állunk. Asszem egy icipicit talán késtek nem? Az első pár szám (az említettél kezdve) még úgy ahogy időben jelent meg, aztán szépen mindig elcsúszott 1-2 napot. Ha így folytatjátok akkor jövőre a szeptemberi szám október elején fog megjelenni. Nem köser. Nemde?"
"Na sebaaj, maradok hűséges olvasótok: Csabae

No igen. Való igaz, hogy ezt állítottam. Az is való igaz, hogy megvolt rá az okom. (Pár műhelytől következik.) Ez pedig nem volt más, mint az az apróság, hogy egy havilapnak illik lennie egy éves megjelenési ütemtervének. Illetve nem illik, hanem muszáj, különben nem kötnek veled szerződést a hirdapertesztek, vagy más kategóriába sorolnak, és még a jelenleginél is húzóssabb pénz őhajtanak zsebrehívni a foyasztói árból. Tehát nekem volt egy ilyen ütemezésem, azért mertem ilyen felelősen kijelentéseket tenni. A probléma ott kezdődött, hogy a hozzánk hasonlóan föld-hözragadt offline magazinok sokszorosításra szorulnak, és ez a nemes feladatot holmi nyomda nevű intézmények végzik. A dolog úgy történik, hogy a terjesztőkkel kötött megállapodás alapján megjelöltő az időpontot, amikor be kell nekik szállítani a brand nevű 576-ot – ebből ők pedig kiszámolják, hogy én mikor adjam le nekik az anyagot. Az, hogy irreálisan magas átfutási időket találtak ki (a ténylegesen szükséges idő 3-4-szeresét), még hagyján; az hogy, állandó jelleggel arra hívatkoztak hogy, a leadással késtem 1-2 napot (többet soha!), már nem igazán hagyján, mert ilyen ártóttal idővel azért még illetet volna beletérni a határidőkhöz – de jó, készenek ők is 1-2 napot, az nyilván-össz nem soroz; a laikus szemmel is nyilvánvaló minőségi problémák, már végérvényesen nem hagyján (a szakértő szemek néha

nem is látták, mert azonnal könnybe lábadtak), de nem szeretünk körbe-körbe szalagálni a nyomdák között, és így ezt a békát is lenyeltük évször. A gond ott kezdődött, hogy ez a kiváló nyomda állami vállalat volt, amit privatizáltak, és az új tulajdonos decemberben át is vette nagyszerű örökét. Az "állami vállalat" és a "privatizáció" szó általános gyakorlati jelentésével nyilván tisztában van mindenki, ha nem, akkor rávilágítanék: az előbbieken említett intézmény-nél dolgozva ugyan nem munkaköri kötelesség, de mindenképpen lehetőség, hogy az ember a mozgatható dolgokat magánál helyezze biztonságba (ezt a tevékenységet a BTK különös része ugyan sokkal egyszerűbben definiálja, de ezt most hagyjuk). Nyilván az a gondolat vezérli a t. dolgozót (tisztetet a kivételnek), hogy az államnak ugyebár MÁR nincs szüksége egy adott darabra, új tulajdonos pedig MEG nincs – hejho, let's go! Na, amikor egy ilyen új tulajdonos kerül nyeregbe, akkor két eshetőség előtt áll: vagy folytatja jeles szerzeményének amortizálását a teljes csődig, avagy némi tőkeinjekcióval megpróbálja gatyába rázni a gyengélkedő vállalkozást. Utóbbira szóban ugyan rengeteg szép utalás történt – tetthen semmi, ami aztán odáig fajult, hogy már fizikailag sem voltak képesek kinyomni az 576-ot, nem lévén min. Így tehát kiadogatták egyéb nyomdáknak bérünkába, akik aztán kinyomták akkor, amikor épp jöle-sett nekik. Én hűséges kis pincskutyaként követtem állandóan a helyi termelési igazgatót, hogy ugyan mikor lesz már újság, de ő rendszerint a "majd" szócskával határozta meg a pontos időt, ami ugyebár meglehetősen tág fogalom, és egy havilapnál nem igazán elfogadható. A legjobb tényleg a szeptemberi műsoruk volt, amikor – hivatkozva az én ún. kétnapos késéseimre – ők 2 HETET késtek (igaz, hogy akkor már Walther von der Vogelweidéra és Abraham Lincolnra is hivatkoztak). Egyébként pont ugyanígy járt Martin is az októberi Konzollal. Ekkor telt be végérvényesen a pohár, és a Zrínyi Nyomdával kapcsolatunkat – már csak a nevéből is kiindulva, bár nem tudom melyik neves hazánkfiáról kapták – a következő három alternatívával rendezhettük:

- a./ kirohanunk belőle, tekintet nélkül a veszteségekre;
 - b./ beadunk nekik egy-két kanál az türkő áfum ellen való orvosságot;
 - c./ küldjük a vadkant.
- Az a/-t választottuk. Nemcsak azért mert békés természetű emberkék vagyunk, hanem azért, mert a mai gyógyszerárak mellett semmiféle orvosságot nem osztogatunk, azonkívül állatbarátok is vagyunk. Ez az 576 Kbyte már egy másik nyomdában készül, akik – nyomdától meglehetősen szokatlan módon – rendelkeznek nyomógépekkel, és esetleg meg is csinálják időre. Amit most olvas, az a Comptairen már hozzáférhető volt. A novemberi 576 pedig 11. hó 11-én fog megjelenni Budapesten (vidéken egy-két nappal később, ha nem jön közebe egy hét vége.) Erre akkor fogadhatunk is: ha eltaláltam, akkor mindenki, aki ezt most olvassa, elfőzött egy évre (no-ember 20-ig) még kedvezményesen megtehető; aki kiváló ízlésről tanúbizonyságot téve, ezt már megtette, an-

nak természetesen nem szüksége – neki elég lesz egy további fél év is ;) – ha nem találtam meg, akkor én fizetek elő egy évre. Korrek? (Bocs, ha egy kicsit hosszúra nyújtottam volna, az újságok kapcsolatos bükrökként illetve technikai kérdéseket taglalo mesét, de azért ez a szeptemberi mártól illet megmagyarázni.)

ELŐSZÓ

Hali CoVboyl!
Bele is kezdék. (Ez az! Ne kötőfő-lazunk!) Másfél éve veszem az 576-ot, de még soha nem láttam olyat, hogy valamilyen játék 100%-ot kapott volna. Miért van az? Talán ilyen gyakorlatok szá-motokra a játékok? De a javatokra legyen írva, hogy renge-teg 90-est kiosztotok. Remélem be-teszed a levelem, ahogy egy kollegám mondta – par-don: írta – már csak a bélyeg ked-vért is.

Bubu, Marcali
Ui.: Miért vagy CoV-boyl?

Hm. Érdekes kérdés. Szerintem elvőből nem szabad 100%-ot adni egy játéknak. Nem azért, mert nem férne ki az értékelőben (bár azért is!), hanem sokkal inkább azon okból, hogy ha lenne egyszer egy 100%-os játék, akkor utána már nem lenne értelme játé-kot írni, nemde?! A sok 90-es meg tán azért lehet, mert ha tökéletes játék nincs is, azért elég sok NAGYON jó van, leg-átábbis a maga kategóriájá-ban. (Most mindenki láthatja, hogy hogyan lehet megspórolni egy bélyegét. Az eljá-rás egyébként szabaddalmátzta van, joggfűkötéles.)

U.i.: Nem tudom, miért vagyok CoVboyl. Talán elhúzózó személysé-zavarom lehet az oka, de momentán sajnos személyi költségvetésem nem bír egy pszichológust is. De te egyébként nyugodtan szólíthatasz Maci Lacnak is, kedves Bubu! Te egyébként miért vagy Bubu? Mit keresel Marcaliban? Nem követeltél te meg engem valamikor a Yellowstone Park-ban?! (Paranoiás is vagyok.)



NOVEMBERI HAVILAP

Csavesz CoVboyl! Legyek én az egyik keltő, aki kijelenti, hogy a stábotfő NEM mellőzött volna megjelentetlent. (Készünöm szőpen.) Akkor mindenkinek megmaradt volna a kép, amit lefestett magáról róla-tok. Bár engem főleg Te érdekellet. (me-leg üdvözlettel :) Na, innenőt kezdve NE

tegyél be az újságba, mert úgyis mindenki azt fogja hinni, hogy magának írtad (sajna nincs hosszú í-m) **(Fel a fejfel, nekem van, és nem sajnálom tőled),** a levelet. Szóval én Téged egy Dr. Martens bakancsos sőrívó rozslökélnékné képzeltelek el, ahogyan Gettó annak idején lezajlott, de ezekből semmi sem látszik a képeken. Igen! Nem csásás, nem ámtás,

már eltölt a nosztalgia... **(HÚSZON TÚI? Nekem – mint gyakorló öskövületnek – akkor már rég a születésem előtti időkről kéne ábrázodnom!)** Na, elég lesz ebből, mert meg alakított a CoVBoy Fun Clubot. Amint olvasom, mostanában divat valamilyen képet küldeni, úgyhogy én is elküldöm a kedvenc rajzfilmgurámat, remélem meg, oppá, megörülis neki. **(Mego, oppá, megörültem neki.)** További jó "munkát"

Údv: Nagyó, Vajdaság, Zenta
P.S.: nincs szűkség egy jó tollú tesztelezőre, újságról málta? Lete-



lepedésit és lakást kérek, fizetést igény 5 katon Rolling Rock. Szólj, ha mehetek! Ja, és még valami. Szerintem nem is

van még, aki emlékszik a régi szép időkre, amikor az volt a sláger, hogy "minek vegyem az 576-ot, amikor ott van a COMMODORE VILÁGI!" **(A másik sláger meg ennek a fordítottja volt, de csak azért mert foglalkoztak újság volt. Most van több is, bővült a slágerlista is. A levelezés napjában meghalga-tok 3-4-et.)** Bizony, az újság hangulatát azóta sem felejtetem el, derűsbús nosztalgiaival gondolok rá. Derűsen, mert ha előveszem a kiadott összes levelezést, még ma is a röhögőgörcs kerülget. És busan, mert a lev-meléklet végén a "találkozunk 5 év múlva" felírat szerepel, amiből sajna nem lett semmi... No, mindegy, a Föld azért egy kis szünet után tovább forgott, megjelentél itt is, és felbuktad az újság hangulatát. **(Akkor miért mondd, hogy nem lett semmi a "találkozunk 5 év múlva"-ból? Azt nem mondtam, hogy hol találko-zunk.)** Sajnos előfizetni nem tudok rá, de bizonyos személyeké háló, hálava sikerül hozzájutnom. A lapról nincs mit mondanom, itt a XXI. század küszöbén illik is, hogy így nézzem ki. A sok halluajlat meg már előttem megírták. Ahogy nézem, ebből is egy kisebb "megalevél" lett. A többi levélhez képest legálábbis. Vagy direkt válogatod ki a legrovidebbeket? **(Természetesen. Virágözög minden virág! A kaktusz is.)** Estleg szépsédes kisebb betűkkel a levrovt, (hogy beférjenek) mint valaha abban a bizonyos másik újságban. Hiába, itt húszton túl

gondoljátok, hogy hányan veszik itt is az 576-ot. **(Hányan?)** Akkor megmondom. Sokan. **(Az jó. Csak tudnám, hogy kerülő oda?)** Lehet, hogy Alaszkában is lehet kapni? Bár miért éppen Alaszkát? Na pá!

A levél egyrészt azért van itt, hogy szelvé érdeklődésükre mindazok válaszát kapjanak, akik nem eredete felőli érdeklődnek folyamatosan. **(Bár mintha ezt egy párszor már kifejtettem volna, de átvethetjük még néhányszor). Régen (NAGYON régen) a tenebbé emilt újságban szintén postai veszmárad voltam (szintén többek között), csalahatlan jelek azt mutatták, hogy himme-mi vagyok – az újság rövidítéséből és ez utóbbi tényleg sikerült ezt a nevet fabrikálni. Keresztapámban saját magam tiszteletem, és ez mag tárgyi szoros alsólaki köteleket jelent velem. Az újság egyebéknél már régen megszűnt, de én még sokkal régebben megszűntem ott. A Vajdasága meg szűnt vizgatáslakként ízenem az alábbiak:**

a./ Ne csüggedj el a stábfőtől: az ál-mok mindig sokkal szebbek, mint a valóság;

b./ A Martensem még megvan, de a stábfőtől júliusban készült, és az akortájt údú klímában szerintem nem egészen egészséges viselet – különös tekintettel a lehűzása utáni pillanatokra;

c./ Festelesge a múltton nosztalgizálg. Gondolj arra, hogy újabb tíz év múlva milyen marhának tartod majd magad, hogy nem jöttél rá arra, hogy azok a bizonyos "régi szép idő" az épp' most van.

PS: A lakás és a fizetés még rendben lenne. Letelepészt viszont jelenlegi állampolgárságra való tekintettel nem adhatok, mert a kiváló kisjügek azonnali hatállyal handal úzenének a XIII. kerületnek "illegális szerbátültetés" ürügyén.

EZ AZ ARE LESZ A VEGGŐ...

Hello CoVBoj! Én vagyok az, a múltkori kérdézz-felelekk játék győztese. 100000000 X KÖÖSSZÉLEK, hogy betettél. Most azonban valami tényleg értelmes megjegyzésem lenne: nem térne már rá az 576-ra: egy jó alapos design-váltás? Szerintem nagyon is. Hiszen már több, mint 2 éve ugyanezzel a külsővel és belsővel nyomjátok. Az újítás pedig jó dolog. Vagy nem? Lord G. Budapest

De. Ha nem is jó alapos, de némi változás azért lesz, méghozzá a karácsonyfa alatt. Már mi is kicsit meguntuk a grafikus komával.

KÉPZAVAR

Helló 576! Sokat vártam, míg rászántam magam, hogy írjak egy levelet, de az újság annyira jó, hogy már a tökéletesség határát súrolja. (Még mindjárt jobb, mintha a lépcsőházzal tenné ugyanezt, nemde?) Ám minden jó mellett van egy kevés hibája:

1. Szerintem túl sok benne a trágár szöveg. **(Mi a *** van? (***=fene, mielőtt valaki téves asszociációkra ragadnátta magát.)** Ne beszéljünk rébuszokban, egész konkrétan: **MILYEN trágár szöveg van az újságban? Mert ugyan néha az eredetiben szerepel egy-két vulgárisnak nevezhető szó, de azokat én ki szoktam venni nyiszálni. Persze nem kizáró, hogy valakimor átsiklott a szemem Vári Zoltal amikor "Gouraud shaded poligon"-ján vagy "impresszív külső nézeti képen", de ezeken kívül nem hinném, hogy trágár szavak szerepeltek. Ha pedig valaki félreért egy kétférelmi fogalmazást, annak jusson eszébe, hogy rossz az, aki rossza gondol...)**

2. nincs homepage. (Tényleg nincs, de az újságban nem is szokott lenni...)

Am ezekkel szemben rengeteg pozitív nyújt. Más. Martint láttam a TV-ben. Hát a képek alapján nem így képzeltem el. (Tényleg elég rémisztő, de azon csodálkozom, ha futón másként nézne ki, mint a TV-ben. Képzeld el, milyen szörnyű lett volna, ha én megyek TV-sztrákam, és nem hárítom át rá azt a nemes feladatot!) Ja tényleg, abban a "Mizus Pierrot"-riportban a Te képed szerepel? Szerintem nem, de hát a riport rólad szólt (vagy nem)? Más. Adnék egy pár javaslatot az újság szerkesztéséhez:

a./ Legyen már végre egy szerkesztői játék TOPLISTA! **(Jó, legyen. Már úgyis sokan kérték, legközelebb lesz top-lista.)**

b./ Ne legyeny CD. AKI CD-t akar az próbáljon, és káthavonta vedgy meg egy másik újságot. **(Jó. Ezt is tudom vállalni.)**

Egy pár kérdés meg lenne hobbátok:

1. Melyik tetszik neked jobban a PG2 vagy a Civ2? **(Mind a kettő telenk más kategória, így tehát nem is lehet összehasonlítani őket. Mind a kettő fennmaradt a gépe-m – ény felét?)**

2. Melyik Tű kedvenc játéka? **(A mesemondás arról, hogy miért nincs késza a cikkével. De talán még ennél is jobban szereti a "meghözta-m-a-számszámát")**

3. Új ró E. A., vagy ez csak egy álnev?

(Mondhatni, az egy ugyanolyan monogram, mint mondjuk a V. J., ami vagy a Vári Zoltit takarja, vagy a T. J.-t.)

Jó lenne, ha beraknál a csevegőbe, mert szeretnék választ kapni a kérdéseimre. Ja majd el felejtetem, ne bírád a "nem előfizetőket", mert én is előfizetnék, de ha valaki

meglátja ezt a király lapot a postaládáknban, akkor vélhetően gyorsan "megfújja". Ezt pedig én nem akarom. **(Nem szabad ilyen pesszimistán gondolni a világra. Az élet szép. Az emberek jók. Ugyan miért lopnák már el az újságokat. Próbáld csak meg azt az előfizetést.)** Údv: L. Adám

Na, menet közben mindent frónk megbeszélünk, most akkor már csak egy képzavart kell kiküszöbölni a választásban. (Le-számítva ugyebár a "más-a-Martin-képen-mit-a-TV-ben"-szindrómát. Ezt most hagyjuk – képzeld el milyen más lehet a líve Martin, itt szemben!) Szóval: hogy örö-lám szolt-e a "Mizus, Pierrot?"-cikk? Természetesen. Én vagyok-e az a jóképű srác a fotónak? Nem, az a Pierrot, az én képen a "Mizus, CoVBoj?"-cikknek jó szerepelt, ami majd a Pierrot-ról szól. Nálam "Ilyen nyár van, csupa szárazkózas" és "űres percelben a Magánhálóban website-ot üzemeltetek a kalandjáték-örülte-nek, míg ő valószínűleg pont ezt a szöveget ptyógi itt befelé. Kicsit összeke-retdünk, de majd csak kiválogat minket egymásból valaki...

KIVÁNSÁGMŰSOR

Dir 576 Kbyte! A nevem Mazonla és a nevem is volt hörszögöm, mint a névrokonomnak (ezúton is üdvözlöm). De ennek ellenére egy másik vagyok! **(Hurrá! Igazán örülök, hogy megnyílt az első virtuális Futrinka utca kicsiny háztájában. Ezt a közpöcs lönykát ellenvezünk Tádának, és akkor teljes is a csapat.)** Elő 576-om a 95/5-ös volt, most bekerleztetve lő a falomnak az első szlám-magyetemben. Gyűjtémenyemből kb. 10 szám hiányzik összesen. **(Ez egyszerűen tarthatatlan állapot! Tessék gyorsan lenni valami az ügy érdekében!)** Emnyit az illendő bemutatkozás. Innen a sulymittről küldöm e-mail atombombám, amit a CD-meléklet ügyével szeretném kezdeni. Az a véleményem, hogy egy együttállón ne legyen (gagy shareware programok, ideitlen demo játékok), vagy csak a megjelenés ügyek felében (vegti is netkés is kell egy kis pénz). Ja azért ha valakymalek báty tényleg elaváláná, hogy összeírja az eddig megjelent Csevegők tartalmát, akkor megdöböhátnál egy példánnyal. So tanx!!! A leírásokot leírásként, a cheat-eket pedig a Cinkelt Lapokba közöljétek (szóval elég egy óda a Cinkelt Lapok-nak). A leírásnál tartva közzétételnek a Commandos végigjártászat. Közölhetnétek meg ezenkívül néhány jó site-címét az egyik oldalón (Web minden-nyesünkben címen). Ha lesz homepage-etenk, mindenképpen tegytek rá egy online Csevegőt (vegyetek fel egy új embert, aki csak választogatni vagy a büdös kis kölkök kérdéseire (mondjuk engem, ha befajeztetem a gimti). **(Sajátos módja az állulási-kérésnek...)** úgy dajtos és egy bull stí-lusú cheatját (mindenkinek az eredeti névtel), cheat gyűjtőmet és leírásgyűjtőmet. A 3D-kártyák bemutatása teitaláltat volt. Lehetne egy hardverrel foglalkozó rovatoúk is. Akkor már tökéletes lenne az újság! Egyéb-ként a nagymértékű árnövekedéssel (᠊4) együtt megrendezhetnétek a jóváközségeket egy minimum ötodalnyal plusz! Kérlek válaszolj (a Cseveiben)! **Szinte mindig ötletet mag a tékely. Már csak egy 10-15 ember kellene meg hozzá, és – ha minden témával megfelelő terjedelemben óhajtunk foglalkozni – akkor egy 100-150 oldalas újság. De mivel ez csak 56, így most sajnos búcsúznom kell.**



Számítástechnika és Multimédia

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

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-344-391

FaxBank: 2-333-666 (1471-es Töne üzemmódban)

Http://www.odttech.hu/transam/

Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

OKtóberi AKCIÓK!!!

Használt számítógépek és alkatrészek klárúsítása!

Akló!!! 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" TATUNG Multimédias SVGA 3 év garancia	33.600,-
Creative 24x-es IDE CD drive	9.600,-
2.5 Gb Quantum winchester	23.920,-
5.1 Gb Quantum winchester	32.600,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	17.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	23.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.920,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép:	
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32SD, 2.5Gb Quantum HDD,	
1.44 FDD, Mlmi tor., S3 Virge 4Mb, 105g klavtátúra	81.600,-
Trans-Am használt számítógép:	
Siemens 486DX, 8MB RAM, 340 HDD, FDD, Baby ház, Siemens 14" SVGA	44.000,-

Használt számítógép és alkatrész klárúsítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óráig teszteléssel,

1+2 év garanciával, mikrókár! Teljeskörű szervizszolgálatossal várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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



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

Bp. V. ker. Vadász u. 36.

Tel: 331-0518, Fax: 311-8671

H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Station 82.700 Ft
IBM 200MX, 16MB SD, 14" SVGA,
1.6 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44

Optimal 120.980 Ft
AMD K6-233, 32MB SD, 14" SVGA, 2.5 GB HDD
2 MB PCI VGA, 1.44, 24xCD, SB PRO

Professional 182.300 Ft
IP-2 233CELERON, 64MB SDRAM,
15" SVGA, 5.1 GB HDD 4 MB AGP VGA, 1.44, 34xCD,
SB 16 MLI 170 SPEAKER

Konfigurációk egereit, billentyűzetet és házat is tartalmaznak
Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD
K-2 286-400, Celeron, Celeron "A" P-2 Abit,
Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX
Amaga, Daewoo, Mag, Samsung

Áraink 98. 09. 30.-ai nettó árak.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-9413-453

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

COMPAIR AKCIÓ

A hirdetés bemutatója

5%

kedvezményt kap az alkatrészek árából.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
37.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

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

Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1992-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-os 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 rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

A megjelzés rovataba 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	218,-	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,-	98/9	398,-
								95/10	318,-	96/10	318,-	97/10	318,-		
								95/11	318,-	96/11	318,-	97/11	318,-		
								95/12	318,-	96/12	318,-	97/12	318,-		

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénygel érvényesek!

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

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	19999,-
PC JOY - FIS TALKON	9999,-
PC JOY - FIS HAWK	9999,-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÍNEK	3999,-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	1999,-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-

CD 32

JÁTÉKOK

Super Methane Brothers	2999,-	1999,-
Superfrog	2999,-	1999,-

AMIGA

JÁTÉKOK

Brian the Lion A1200	3999,-	999,-
Dennis A1200	2999,-	999,-
Disposable Hero	2999,-	-
Plan 9 from Outer Space	1999,-	-
Shadow Fighter A1200	2999,-	999,-

ANGOL ÚJSÁGOK

PSX Official-CO	2499,-
-----------------	--------

C64

LEMEZEK

CSÁ LEMEZEK EGYLETLENÉK	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599,-	-
POSTMAN PAT COLL.	599,-	-
POSTMAN PAT 1,2,3	-	-
CSÁ LEMEZEK	-	-
A KASTELY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	999,-	499,-
ALEN'S	999,-	499,-
BANK	999,-	499,-
BBURAGO RALLY	999,-	499,-
BOOM	999,-	499,-
CAPTAIN FIZZ	999,-	499,-
CHUCK ROCK	999,-	499,-
COMMANDO II	999,-	499,-
CRAZY CARS III	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DARK ATTACK	999,-	499,-
DARKMAN	999,-	499,-
DE HARD	999,-	499,-
DOUBLE DRAGON 3	999,-	499,-
DYNASTY WARS	999,-	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	499,-
ENIGMA FORCE	999,-	499,-
F16 COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
FERRARI F1 CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-
FOOTBALL MANAGER 3	999,-	499,-
FOOT APICALIYPSE	999,-	499,-
FOX FIGHTS BACK	999,-	499,-
GAZZA 2	999,-	499,-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

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

C64

LEMEZEK

GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HAMMERFIST	999,-	499,-
HUSSON HAWK	799,-	499,-
ITALY '90 SOCCER	999,-	499,-
JAMES POND 2	999,-	499,-
JANUS	999,-	499,-
JUDGE DREDO	999,-	499,-
LAST NINJA 3	999,-	499,-
LETHAL WEAPON	999,-	499,-
LUCKY TO KILL	999,-	499,-
LONG LIFE	999,-	499,-
LOTUS ESPRIT	999,-	499,-
MC DONALD LAND	999,-	499,-
MIKEY MOUSE	999,-	499,-
NARPO POLICE	999,-	499,-
NEW ZEALAND STORY	999,-	499,-
NO LIMIT	999,-	499,-
NORTH & SOUTH	999,-	499,-
OPERATION NIGHTMARE	999,-	499,-
PINK PANTHER	999,-	499,-
POLLE POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
ROADRUNNER	999,-	499,-
ROBOCOP	999,-	499,-
ROBOCOP 2	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
ROOLAND	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW DANCER	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHINOBI	999,-	499,-
SKULL & CROSSBONES	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 M NINJA TURF.	999,-	499,-
TERMINATOR 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIS ES KISGÉP	999,-	499,-
TIME MACHINE	999,-	499,-
TOM & JERRY 2	999,-	499,-
TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURSDOWN 2	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
USAGI YOUNGO	999,-	499,-
VENETIA	999,-	499,-
WATERPOLO	999,-	499,-
WEST BANK	999,-	499,-
WHO DARES WINS	999,-	499,-
ZORRO	999,-	499,-

CARTRIDGE-OK

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

KAZETTÁK

ACROJET	699,-	299,-
ALEX S	999,-	299,-
ARMALYTE	699,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	999,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299,-	-
CONTINENTAL CIRCUS	999,-	299,-
CRACKDOWN	699,-	299,-
DELTA	299,-	-
DOUBLE DRAGON	999,-	299,-
FOOTFETTER WORLDS	699,-	299,-
GAMES WINTER EDITION	699,-	299,-
GEMINI WINGS	999,-	299,-
GO FOR GOLD	299,-	-
HEROES OF THE LANCE	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699,-	299,-
LAS' N	999,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	999,-	299,-
MICROPROSE SOCCER	999,-	299,-
MIDWINTER	699,-	299,-
MULTIMAX vol. IV	299,-	-
MYTH	999,-	299,-
NEIGHBOURS	299,-	-
NIGHTSHIFT	299,-	-
PIRATES	999,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUELICK	299,-	-
RICK DANGEROUS 2	299,-	-
ROBOCOP	299,-	-
ROOLAND	699,-	299,-
SILKWORKH	699,-	299,-
SKATIN USA	699,-	299,-
SOCCER DOUBLE	699,-	299,-
SOLO FLIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	999,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	-
SUPER SCRAMBLE	699,-	299,-
SWIV	999,-	299,-
TETRIS ES KISGÉP	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	999,-	299,-
TURRICAN	699,-	299,-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk október 28-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

- Mortal Kombat (N64, PSX)
- Spyro the Dragon (PSX),
- Duke Nukem: Time to Kill (PSX),
- Mission Impossible (N64),
- Breath of Fire 3 (PSX),
- Chopper Attack (N64),
- Moto Racer 2 (PSX),
- Tenchu (PSX),
- Bio Freaks (PSX)
- G.A.S.P. (PSX)



AKCIÓS SELVÉNY
 Akciós árak csak az akciós szelvény használatával érvényesek!
 Érvényes a 2000. június 30-ig!
 Várakoztatás is lehetséges!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

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

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)**

