

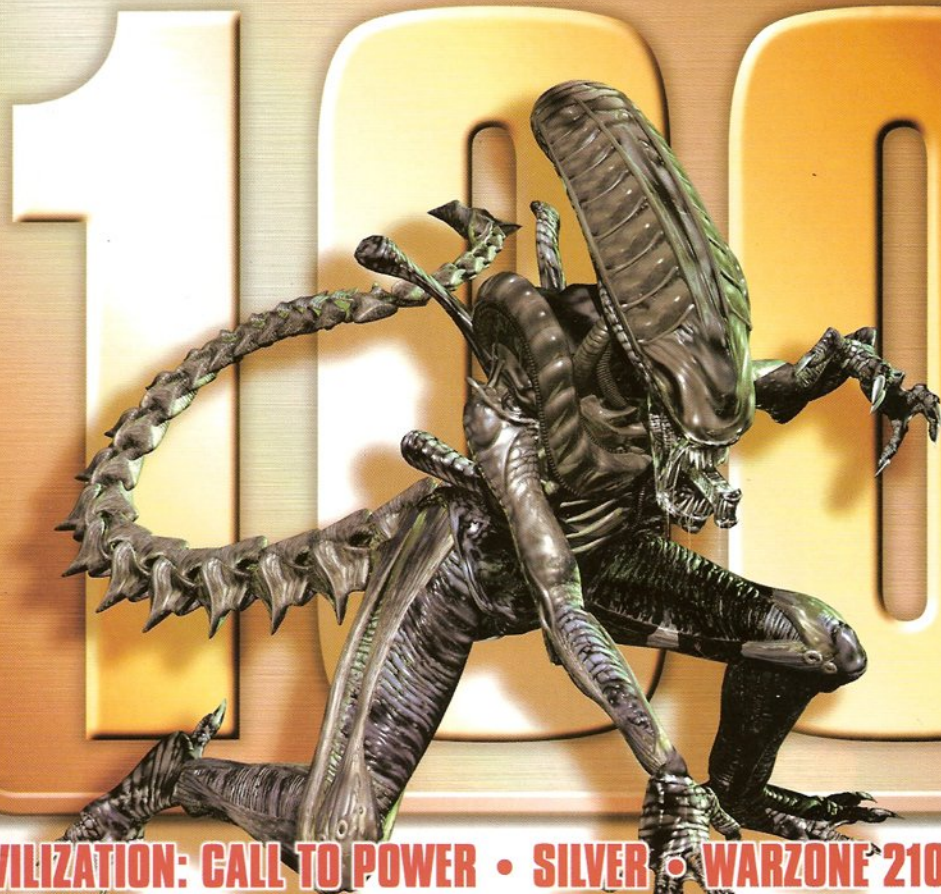
Számítástechnikai magazin

100.
JUBILEUMI
SZÁM



KByte

JUBILEUMI SZÁMHOZ
MÉLTÓ JÁTÉKÖZÖN!



CIVILIZATION: CALL TO POWER • SILVER • WARZONE 2100 • TOCA2
ALIENS VS PREDATOR • IMPERIALISM 2 • LANDS OF LORE 3

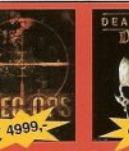
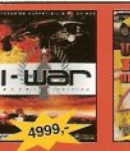
SOMEGKÜDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

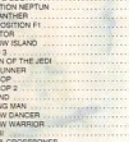
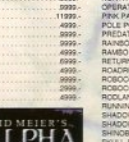
Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999,-
100 FIGHTING ACTION	1999,-
101 AIRBORNE IN NORMANDY	1999,-
1 MESSAGES	999,-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	1999,-
3D ULTRA FINBALL - LOST CONTINENT	1999,-
TR. QUEST 1	499,-
A BUBUS LIFE	1199,-
ARISE	999,-
ACTUA POOL	1199,-
ACTUA TENNIS	1199,-
ADDITION FINBALL	1999,-
ADV. TACTICS 3 WING VS THE FIGHT	599,-
AGE OF EMPIRES GOLD	1999,-
AGE OF EMPIRES	999,-
ARMS LONGBOB CLASSIC	999,-
ARK 1	1199,-
ARMA CENTAURY	1999,-
APACHE LONGBOB	999,-



MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELSŐ BURITÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSAVAL, VAGY BEKÜLDÉSSEL ÉRVÉNYES!



ARMY MEN 2	1199,-
ARMY MEN	1199,-
ASPHALTY ROAD	999,-
ATT. CLASSIC	499,-
ATOMIC BOMBEMAN	999,-
BALDUR'S GATE	1199,-
BALDUR'S GATE COMPILATION	1199,-
BATTLE ZONE	1199,-
BATTLEZONE COLLECTION 2	499,-
BENHAY & STEEL SH.#1	499,-
BETRAYAL IN ANTARA	399,-
BIG BOY VOL. HUNTING PART	799,-
BIG GAME HUNTER II	799,-
BIG GAME CLASSIC	799,-
BLADE RUNNER	499,-
BLADE RUNNER - STARTUP DATA	799,-
BOB KIDNERS	1199,-
BUFF ALDRIN FACE INTO SPACE	499,-
CAC RED ALERT MEMORIAL	1999,-
CAC RED ALERT	499,-
CAESAR 3.0 D.	1199,-
CAESAR'S PALACE DOUBLE PACK	499,-
CAESAR'S POWER 2	499,-
CARMAGEDDON	1199,-
CHAMPION RACING 2	1299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	1199,-

FALLOUT	1199,-
FEELER FILES	1199,-
FILES OF FIFE	1199,-
FIFA 99	799,-
FIFA SOCCER MANAGER	1199,-
FIFTH ELEMENT	1199,-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER FLIGHT SIMULATOR 99	1199,-
FLIGHT UNLIMITED	499,-
FLYING CORN 9	499,-
FOOTBALL WORLD MANAGER	1199,-
FORMULA 1 PSYGNOSIS	1299,-

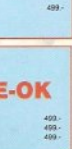
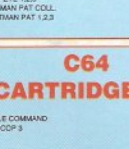
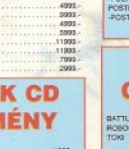
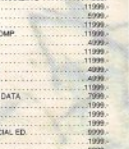
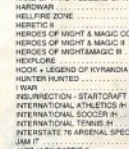
POLICE QUEST COLLECTION	599,-
POLICE QUEST SWAT 2	1199,-
POOL SHARK	1199,-
PORCULOUS: THE BEGINNING	799,-
POSTAL CHESSE 2.0	499,-
POWERLEGS	1199,-
POWERWAGON	399,-
PRAY FOR DEATH	299,-
PRAY GRAND PRINX	499,-
QUAKE 2 DATA AROUND ZERO	799,-
QUEST FOR GLOVE'S 4	1199,-
QUICKEN THE EYE	1199,-
RAILROAD TYCOON 2	1199,-
RAILROAD TYCOON	1199,-
RAILROAD TYCOON: REVUE H	1199,-
RAMPAGE: END MISSION PACK	499,-
RAMPAGE 2	1199,-
RATMAN	499,-
REBEL ASSAULT II	499,-
REBEL ASSAULT II: VANGUARD	499,-
REBELS AGAIN! COMPILATION	1199,-
RED JACK	1199,-
RED JAPAN	1199,-

TRIPLE COMFLICT	999,-
TUNNEL 81	1199,-
TURK 2: SEEDS OF EVIL	1199,-
ULTRA 4 PADAN CLASSIC	1199,-
ULTIMATE RACE PRO	999,-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	499,-
UNDER A HILLING MOON	499,-
UNREAL	499,-
V RAMP RACER	499,-
VERSABLES 1988	999,-
VEZSEHÉLYZET	999,-

POOL SHARK	1199,-
PORCULOUS: THE BEGINNING	799,-
POSTAL CHESSE 2.0	499,-
POWERLEGS	1199,-
POWERWAGON	399,-
PRAY FOR DEATH	299,-
PRAY GRAND PRINX	499,-
QUAKE 2 DATA AROUND ZERO	799,-
QUEST FOR GLOVE'S 4	1199,-
QUICKEN THE EYE	1199,-
RAILROAD TYCOON 2	1199,-
RAILROAD TYCOON	1199,-
RAILROAD TYCOON: REVUE H	1199,-
RAMPAGE: END MISSION PACK	499,-
RAMPAGE 2	1199,-
RATMAN	499,-
REBEL ASSAULT II	499,-
REBEL ASSAULT II: VANGUARD	499,-
REBELS AGAIN! COMPILATION	1199,-
RED JACK	1199,-
RED JAPAN	1199,-

TRIPLE COMFLICT	999,-
TUNNEL 81	1199,-
TURK 2: SEEDS OF EVIL	1199,-
ULTRA 4 PADAN CLASSIC	1199,-
ULTIMATE RACE PRO	999,-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	499,-
UNDER A HILLING MOON	499,-
UNREAL	499,-
V RAMP RACER	499,-
VERSABLES 1988	999,-
VEZSEHÉLYZET	999,-

NORTH & SOUTH	499,-
OPERATION NEPTUN	499,-
PRINZ ANTHONY	499,-
POLE POSITION F1	499,-
PREDATOR	499,-
RANDROW ISLAND	499,-
RAMBO 3	499,-
RETURN OF THE JEDI	499,-
ROADRUNNER	499,-
ROCKS	499,-
ROBOCOP 2	499,-
ROCKY	499,-
RUNNING MAN	499,-
SHADOW DANCER	499,-
SHADOW WARRIOR	499,-
SHINOB	499,-
SHINOB CROSSBONES	499,-
STAR WARS	499,-
STREET FIGHTER 2	499,-
STREET ROO	499,-
SUPER MARIO	499,-
SWORD OF HONOUR	499,-
TEENAGE MUTANT TURT	499,-
TERRAUNATOR 3	499,-
TEST DRIVE 2	499,-
TETRAH ES KAUGI	499,-
TOM MACHINE	499,-
TOM & JERRY 2	499,-
TOTAL ANIMAL	499,-
TURBO OUTRUN	499,-
TURBO	499,-
USAGI VOLBOMB	499,-
WARRIOR	499,-
WATERFOLD	499,-
WHEEL BANG	499,-
WHO DARES WINS	499,-
ZOHARD	499,-



CHAOS CONTROL	799,-
CHASM THE RIFT	999,-
CITY OF LOST CHILDREN	1299,-
CIVIL WAR GENERALS	299,-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	799,-
COLA MACHINE RALLY	1199,-
COMMAND & CONQUER - CIVILIZATION II	799,-
COMMAND & CONQUER: MEGACORP	799,-
COMMANDER BLOOD	599,-
COMMANDOS DATA DISK	499,-
CONQUER THE SPIES	499,-
CONQUER THE WORLD	499,-
CONQUEROR OF EMPIRE	1199,-
COUNTER ACTION	1199,-
CREATIVE PRINCE II	499,-
CROCO	399,-
CRUISERER NO RESPECT	999,-
CRYSIS	499,-
DARK OMB	1199,-
DARK REGION EXPANSION	699,-
DARK VENGEANCE	1199,-
DARKNESS OF THE MOON	1199,-
DAWN OF AGES	799,-
DAWN PATROL 4	1199,-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	999,-
DEATH RALLY	1199,-
DEATHRAK	1199,-
DEATHRAMP DUNGEON	499,-
DEATH RATTEN COMPANION	499,-
DEER HUNTER	499,-
DESERT FORCE	499,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	1199,-
DESOLATED LANDS	999,-
DIABLO	999,-
DIG 3 VIRTUAL WORLDS	499,-

MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	1299,-
MAGIC WARTS	399,-
MAXIMUM ROAD RACE	399,-
MEGAAPAK 2	1199,-
MEGAAPAK 3	1199,-
MEGAAPAK 4	1199,-
MEGAAPAK 5	1199,-
MEGAAPAK 6	1199,-
MEGAAPAK 7	1199,-
MEGAAPAK 8	1199,-
MEGAAPAK 9	1199,-
MEGAAPAK 10	1199,-
MEGAAPAK 11	1199,-
MEGAAPAK 12	1199,-
MEGAAPAK 13	1199,-
MEGAAPAK 14	1199,-
MEGAAPAK 15	1199,-
MEGAAPAK 16	1199,-
MEGAAPAK 17	1199,-
MEGAAPAK 18	1199,-
MEGAAPAK 19	1199,-
MEGAAPAK 20	1199,-
MEGAAPAK 21	1199,-
MEGAAPAK 22	1199,-
MEGAAPAK 23	1199,-
MEGAAPAK 24	1199,-
MEGAAPAK 25	1199,-
MEGAAPAK 26	1199,-
MEGAAPAK 27	1199,-
MEGAAPAK 28	1199,-
MEGAAPAK 29	1199,-
MEGAAPAK 30	1199,-
MEGAAPAK 31	1199,-
MEGAAPAK 32	1199,-
MEGAAPAK 33	1199,-
MEGAAPAK 34	1199,-
MEGAAPAK 35	1199,-
MEGAAPAK 36	1199,-
MEGAAPAK 37	1199,-
MEGAAPAK 38	1199,-
MEGAAPAK 39	1199,-
MEGAAPAK 40	1199,-
MEGAAPAK 41	1199,-
MEGAAPAK 42	1199,-
MEGAAPAK 43	1199,-
MEGAAPAK 44	1199,-
MEGAAPAK 45	1199,-
MEGAAPAK 46	1199,-
MEGAAPAK 47	1199,-
MEGAAPAK 48	1199,-
MEGAAPAK 49	1199,-
MEGAAPAK 50	1199,-
MEGAAPAK 51	1199,-
MEGAAPAK 52	1199,-
MEGAAPAK 53	1199,-
MEGAAPAK 54	1199,-
MEGAAPAK 55	1199,-
MEGAAPAK 56	1199,-
MEGAAPAK 57	1199,-
MEGAAPAK 58	1199,-
MEGAAPAK 59	1199,-
MEGAAPAK 60	1199,-
MEGAAPAK 61	1199,-
MEGAAPAK 62	1199,-
MEGAAPAK 63	1199,-
MEGAAPAK 64	1199,-
MEGAAPAK 65	1199,-
MEGAAPAK 66	1199,-
MEGAAPAK 67	1199,-
MEGAAPAK 68	1199,-
MEGAAPAK 69	1199,-
MEGAAPAK 70	1199,-
MEGAAPAK 71	1199,-
MEGAAPAK 72	1199,-
MEGAAPAK 73	1199,-
MEGAAPAK 74	1199,-
MEGAAPAK 75	1199,-
MEGAAPAK 76	1199,-
MEGAAPAK 77	1199,-
MEGAAPAK 78	1199,-
MEGAAPAK 79	1199,-
MEGAAPAK 80	1199,-
MEGAAPAK 81	1199,-
MEGAAPAK 82	1199,-
MEGAAPAK 83	1199,-
MEGAAPAK 84	1199,-
MEGAAPAK 85	1199,-
MEGAAPAK 86	1199,-
MEGAAPAK 87	1199,-
MEGAAPAK 88	1199,-
MEGAAPAK 89	1199,-
MEGAAPAK 90	1199,-
MEGAAPAK 91	1199,-
MEGAAPAK 92	1199,-
MEGAAPAK 93	1199,-
MEGAAPAK 94	1199,-
MEGAAPAK 95	1199,-
MEGAAPAK 96	1199,-
MEGAAPAK 97	1199,-
MEGAAPAK 98	1199,-
MEGAAPAK 99	1199,-
MEGAAPAK 100	1199,-

REDLINE RACER	599,-
RENDERICE RAMPAGE RIDES AGAIN	1199,-
RESIDENT EVIL	1199,-
RETURN TO GROUNDR	1199,-
RIDDLE OF MASTER LU	399,-
ROCKABLE	699,-
ROCKY SQUADRON	1199,-
ROULETTEMASTER TYCOON	1199,-
S.C.P.A.L.	1199,-
SANTALITA	1199,-
SCORPION	1199,-
SCORCHED PLANET	499,-
SCHEMER 2	799,-
SETTLERS II	1199,-
SETTLERS 3 MISSION PACK	499,-
SHADOW WARRIOR	499,-
SHOGU MOBILE ARMOR DIVISION	1199,-
SHUGEN GAMES	499,-
SILVER	1199,-
SM CITY 2000	1199,-
SM CITY	499,-
SOUL CAP	299,-
SOUTH PARK	299,-
SPEC OPS	1199,-
SPINTE VIE	499,-
SPEED BUSTERS	1199,-
SPEED MASTERS	1199,-
SPIROUX	499,-
STAR COMMAND REVOLUTION	1199,-
STAR TRIP GENERATIONS	1299,-
STAR WARS SHADOW BEHIND MAGIC	1199,-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	499,-
STARTUPACT	399,-
SUPER 8000	1199,-
SUPERHERO WORLD CHAMPIONSHIP	1199,-
SUPERHERO INTERNATIONAL	399,-
SYNDICATE CLASSIC	499,-
SYSTEM SHOCK	499,-
SYSTEM HARTS	399,-
TAKEN!	399,-
TAKU	499,-
TENAGE MUTANT NINJA TURTLES	499,-
TERRA UNLIMITED	399,-
TEST DRIVE 4X4	1199,-
THEME HOSPITAL	499,-

THE MEANS WAR	499,-
THOMAS THE TRANK ENGINE	399,-
TIGERSHAWNS	499,-
TILT	499,-
TIRE WARRIORS	499,-
TITAN IN TIBET	399,-
TOGS 2	1199,-
TORRE WARS	299,-
TOUS PAKERS 3	1199,-
TRAKTOR	499,-
TROU QUIN	1199,-
TROU QUIN 2	1199,-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	799,-

BLADE WARRIORS	1999,-
BLT TANK PLATOON	1999,-
WARREN	1999,-
WING COMMANDER	1999,-
WING COMMANDER II	1999,-
WING COMMANDER III	1999,-
WING COMMANDER IV	1999,-
WING COMMANDER V	1999,-
WING COMMANDER VI	1999,-
WING COMMANDER VII	1999,-
WING COMMANDER VIII	1999,-
WING COMMANDER IX	1999,-
WING COMMANDER X	1999,-
WING COMMANDER XI	1999,-
WING COMMANDER XII	1999,-
WING COMMANDER XIII	1999,-
WING COMMANDER XIV	1999,-
WING COMMANDER XV	1999,-
WING COMMANDER XVI	1999,-
WING COMMANDER XVII	1999,-
WING COMMANDER XVIII	1999,-
WING COMMANDER XIX	1999,-
WING COMMANDER XX	1999,-
WING COMMANDER XXI	1999,-
WING COMMANDER XXII	1999,-
WING COMMANDER XXIII	1999,-
WING COMMANDER XXIV	1999,-
WING COMMANDER XXV	1999,-
WING COMMANDER XXVI	1999,-
WING COMMANDER XXVII	1999,-
WING COMMANDER XXVIII	1999,-
WING COMMANDER XXIX	1999,-
WING COMMANDER XXX	1999,-

BLADE WARRIORS	1999,-
BLT TANK PLATOON	1999,-
WARREN	1999,-
WING COMMANDER	1999,-
WING COMMANDER II	1999,-
WING COMMANDER III	1999,-
WING COMMANDER IV	1999,-
WING COMMANDER V	1999,-
WING COMMANDER VI	1999,-
WING COMMANDER VII	1999,-
WING COMMANDER VIII	1999,-
WING COMMANDER IX	1999,-
WING COMMANDER X	1999,-
WING COMMANDER XI	1999,-

A LEHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

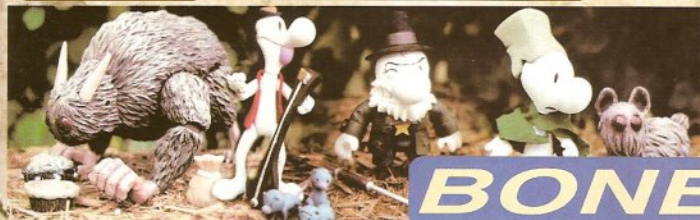


ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT

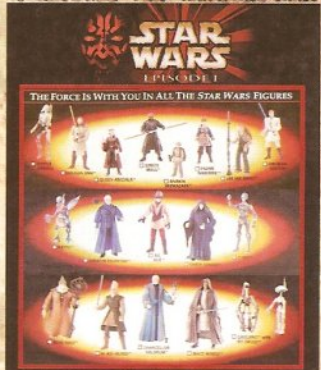


BONE

STAR WARS



**FINAL FANTASY
QUAKE**



ÁRAINK!

BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT PLÜSS (KICSI)	1999,-/DB
CRASH BANDICOOT PLÜSS (NAGY)	HÍVJ!
DINOSZAURUSZOK	2999,-/DB
DRÁGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	HÍVJ!
QUAKE	2999,-/DB
RESIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	2999,-/DB
STAR WARS EPISODE I	HÍVJ!
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROK	HÍVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HÍVJ!

DUKE NUKEM



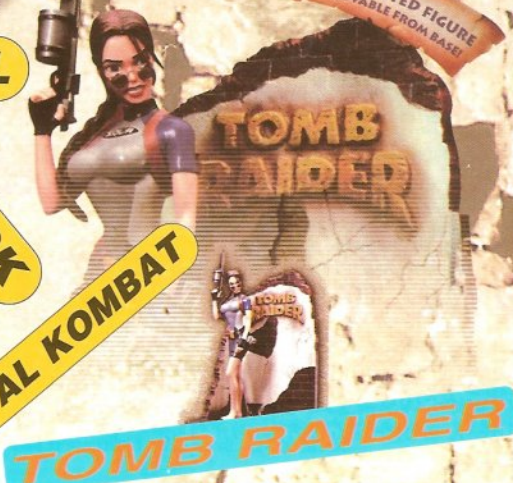
RESIDENT EVIL



DINOSZAURUSZOK

TUROK

MORTAL KOMBAT



TOMB RAIDER

UJDONSÁGOKÉRT ÉS
RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A
35-90-576-OS SZÁMOT

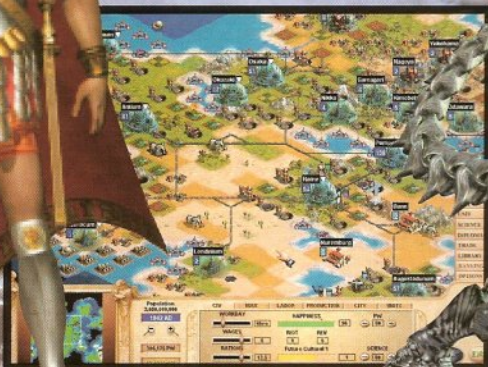
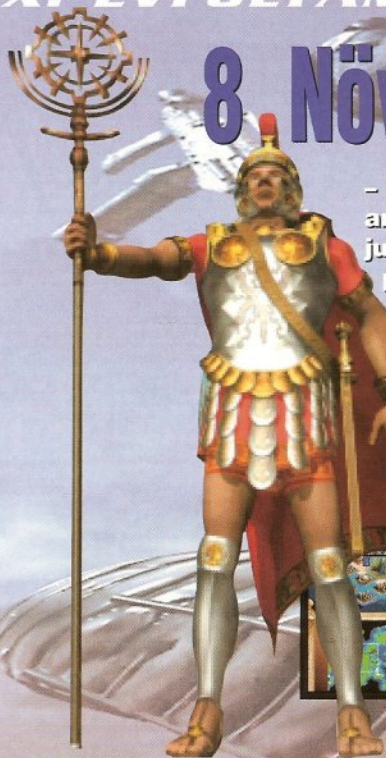
576 Kbyte

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 5. SZÁM, 1999. MÁJUS

8 Növekedjetek és szaporodjatok

– hangzik a *Civilization: Call to Power* mottója, amelyben unalmas perceinkben végigjátszhatjuk az emberiség múltját, jelenét és persze jövőjét is.



18 Pred Ale

– ordították az egybegyűlt Ny Utasok, amint megütköztek a Predator, azaz a Prédator. Tovább elkerülése végett maradjunk, hogy az Aliens vs Predator minem nem egy szokványos Quake-k

30 Hát sajnós Isten veled, Tiberian Sun!

Az Eidos nagyszerű Warzone 2100-ából mindenki megtudhatja, hogy milyen is lehet egy C&C-klón, ha az valóban teljesen 3D.



12 Szerv

– mondhatja mindenki, aki nem érti az egyeduralom kapott személyébe

ok!

t!
 adík
 k halotti
 szöviccek
 nyiban,
 len, csak
 n!

isztok, konzolok!

boldog játékos, aki megpróbálkozik a Silverrel,
 do Final Fantasy VII Komoly trónkövetelőt
 Amí úgy is néz ki, mint amí PC-ré írtak

HÍREK	4
OUTCAST-ELŐZETES	6
BRAVEHEART-ELŐZETES	7
CIVILIZATION CALL TO POWER	8
SILVER	12
IMPERIALISM 2	14
ACTUA ICE HOCKEY 2	17
ALIENS VS PREDATOR	18
TOCA 2	20
V-RALLY	22
VIVA FOOTBALL	25
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	26
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	27
FIGHTER SQUADRON	28
WARZONE 2100	30
LANDS OF LORE 3	32
NORTH VS SOUTH	34
GET MEDIEVAL	36
RAGE OF MAGES	37
KIEGÉSZÍTŐK	38
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL	40
CINKELT LAPOK:	40
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismarosi Renáta

Levilágítás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@insz.hu

Terjeszti:

Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf: 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226

Huh, hát ezt is megértük! Akí cimlap nélküli újságot vásárolt, az még nem értesíthetett róla, de nekik most kürtölöm ki, hogy ez az 576 Kbyte 100. (Igen-igen: SZÁZADIK) száma. (Akik cimlapos újságot vettek, azok már tudnak róla, szóval nekik azt fuvolázom, hogy ezzel a huszárvagással sikerült megoldanunk a borító kiválasztásának mindig kényes problémáját: ezentül sorszámozni fogunk). Szóval szép ünnep ez egy havilap életében, különösen azért, mert pont úgy jött ki a lépés, hogy éppen mostanra érett be a hűsvéti termés, és a tesztelt játékaink között jópár olyan akadt, amelyre évek múlva is emlékezni fogunk: Civilization: Call to Power, TOCA 2, Alien vs Predator, és nem utolsósorban a Silver egytől-egyig olyan játék, ami után minden játékos megnyalja a tíz ujját, sőt, még egyéb ujjakat is kér kölcsön a szomszédból. Ennyit önmagunk ünnepléséről, a következők az 1000. 576 alkalmából csapjuk, addig pedig továbbra is ünnepeljük azt, aki lehetővé tette számunkra ezt a szép jubileumot – az Olvasót.

Co/Booy

APRÓSÁG

■ Még be sem fejezték a Zippernél a Mechwarrior 3-at, máris azt ígérgetik, hogy legalább két küldetéslemez fog nekik készülni, amelyekből az egyiken kizárólag a multiplayerre koncentrálnak.

■ A Microsoft egyre fokozza részvételt a játékpiacon: rakásnyi kellemes kis motoros Madnessük után most a sport egy másik területére merészkednek: találják ki, hogy melyik lehet az, ha a fejlesztés munkáját Microsoft Football! Nem, nem találta. A FIFA-sorozatot nem kell hogy kiverje a víz, mert az amerikai piacra készülő játékban amerikai futballról lesz szó.

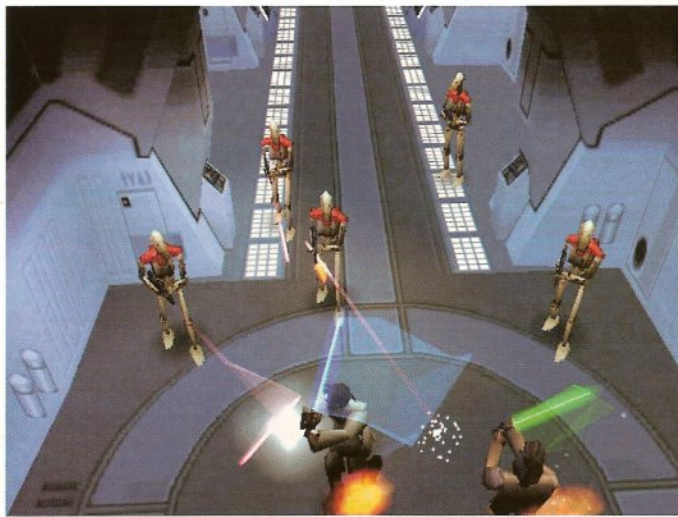
■ A Southpeak Interactive egy Hanna-Barbera-licenccel szórakoztatja magát. A figurákkal biztos nyerő telt, lévén a kökorszaki szakkiról van szó. A stílussal talán kevésbé, ugyanis Frédiékkel kökorszaki sportjátékokat fogunk üzni.

■ A Jane's világ legfontosabb légierőt bemutató szimulátor-sorozatának következő tagja az IAF utáni mi is lehetne más, mint az USAF. A játék még a nyár folyamán elkészül.

■ Karácsonyra ígéri az Electronic Arts a Maxis Sim-sorozata új tagjának, a nemes egyszerűséggel The Simsnek keresztelt "családszimulátornak" a megjelenését, amelyben kicsiny virtuális apukák, anyukák és gyermekek életét fogjuk atyai gondoskodással irányítani. A Bullfroggal ellentétben ők rendszerint tartják is a határidőket.

■ Az isteni Peter Molyneux még a Black&White munkálatainak a kelletés közepeán van, de már kitálatja, hogy mit fog csinálni az elkészült után: egy Dojo nevű játékot.

STAR WARS: EPISODE I



Bevallom nem lepődtem meg különösebben, amikor a Lucasarts bejelentette, hogy egyszerre két, az új Star Wars-filmen alapuló játékon is dolgoznak. Rendszerint mindig fejlesztés alatt áll egy-két(száz) SW-játék, és ahogy a Phantom Menace körül felhajtást elnézem, nem is csoda, hogy a kedvéért félretették a már régóta ígért Force Commandert. Az első játék egy külső nézőpontból játszódó akció/kaland, és nemcsak a címe egyezik meg a filmmel, de a lehető legszorosabban követi is annak cselekményét: pontosan ott kezdődik és ott végződik, ahol a film is. A játékban a film négy főbb hőst fogjuk irányítani, de ez sajátos módon nem jelent opcionálisan választható karaktert: mivelhogy igyekeztek a ka-

landelemekre is hangsúlyt fektetni, a mintegy 400 sornyi szöveg mellett a 11 fő szinten mindig azt a szereplőt irányítjuk, amelyek a történet szempontjából kulcsszerepe van. Miután egy jedi lovag (Qui-Gon) és fiatal tanítványa (Obi-wan Kenobi) megérkeztek a csillaghajóra, az első, leginkább akciódús pályán Obi-wan lesz a főszerep, ahol lézerkardjával kell védenie, illetve visszairányítania a csillaghajón cirkáló robotok lövedékeit. Ez egy gyakorlószint, ahol egyébként a mestere mutatja is a teendőket. A két jedin kívül egyes küldetésekben Amidala királynőt, illetve Panaka kapitányt is irányíthatjuk. A helyszínek Coruscant, a Naboo bolygó városai és mocsarai, illetve a Tatooine-on levő Mos Espa városa lesznek.

Kicsit egyszerűbb darab lesz a nemes egyszerűséggel Racer névre keresztelt játék, amelynek főhőse a bemutatásban is látott sikló lesz, amellyel a Tatooine-on rendezett pénzdíjas versenyen száguld Jabba díjáért Obi-wan és 15 főldönkívüli. A játék elsősorban a N64-piacra készül, és a Wipeout-szerű versenyjátékokat idézi, amelyben a cél megnyerni a futamokat, hogy a gép fejlesztésével a következőket is meg tudjuk.

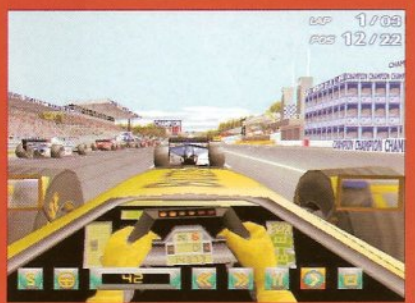
A Lucasarts azt ígéri, hogy a film májusi premiere után maximum egy hónappal mindkét új játéka a boltokba kerül.



F1 RACING

Söt, egész hivatalosan Official Formula One Racing lesz az Eidos új versenyszimulátorának a címe, lévén '99-ben ez az egyetlen játék, ami hivatalosan használhatja a Formula 1-cirkuszban szereplő versenyzisták és pilóták neveit. Ezenkívül természetesen megtalálhatjuk mind a 16 versenypályát is, amelyeket verseny előtt egy helikopterrel végig is repülhetünk. A pályákon nyomhatunk bajnokságot, egyedi versenyeket, játszhatunk szimulátor és arcade üzemmódban – szóval a játék tud mindent, amit egy autóversenynek kell. A kocsik persze a valóság alapján rangsorolhatók,

de a szerzők gondoltak a műszaki megszállottakra is, és egy rakásnyi opcióval kedvünkre változtathatjuk az autó paramétereit: cserélhetjük a kerék típusát, a váltót, a fékeket, állíthatjuk a terelészárnyak állását. Illetve a lőkészítőket, amelyek szimulátor módban mindig eltérő menettulajdonságokat fognak eredményezni: az autó gyorsabb lesz az egyenesekben, de kevésbé stabil a kanyarokban és hasonló. Külön meglepő, hogy elég lesz hozzá egy P166 is, és nem feltétlenül szükséges hozzá 3D-kártya. A játék még a nyár elején megjelenik.

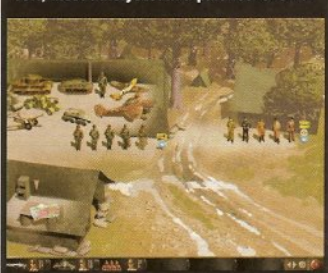


PANZER GENERAL 3

Új mérföldkőhöz érkezik hamarosan minden idők egyik legjobb és legkisebbrebb háborús stratégiai játéka. Az SSI-nál talán feltűnt, hogy a különféle Generalokkal már elég sok bört lehúztak a témáról (ami mondjuk ez esetben nem volt baj), így az Assault alcímet viselő játékhoz teljesen új engine-t fejlesztettek ki. Nem, szerencsére nem ment az agyukra a real time mániá, és a PG3 marad ugyanúgy körökre osztott lesz, mint elődei, viszont a sorozatszám most már akár a dimenziók



számát jelöli: a PG2-vel szemben a terep nem pszeudo-3D, hanem teljes (mellesleg igen érdekes, hogy a Prince of Persia 3D "kissé" átalakított engine-jére épül), ami egészen új megvilágításba helyezi az olyan titokzatos fogalmakat, mint a Line-of-Sight és a Fog-of-War. Amíg az elődökben a hangsúly a beosztott csapatok minőségén volt, most áthelyeződik a parancsnokokra:



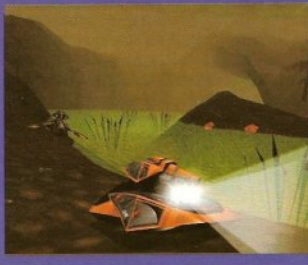
mindegyik egy adott típusú csapatot irányíthat, és a gyengébb képességű például csak kevesebb parancsot adhatnak ki egy körben. Hogy ebből és a többi új ötletből vajon mi süli ki, valamikor az ősz folyamán kiderül.

BATTLE-ZONE 2

Amikor a Pandemic Studio készülő Battlezone-járól először hallott az ember, önkéntelenül is az özönvíz előtti vektorgrafikás Atari-gép jutott eszébe (lévén annak a licence), ami a maga idején ugyan klasszikusnak számított, de manapság inkább csak a hi-degrázást hozza a PC-játékosokra. Más kérdés, hogy mit hoztak ki belőle végül, amikor összeházasították a C&C-Klónokra jellemző nyersanyagmenedzseléssel és építéssel – az eredmény közismert: a PC-s Battlezone új irányt mutatott a 3D real stratégiáknak és akár nyugodtan nevezhetjük modern klasszikusnak is. A nagy vonalak természetesen most sem változnak, le-számítva a folytatásokban már joggal elvárt grafikai csiszolásokat, új egységeket és társait. A fő hangsúly azonban azon volt, hogy egyaránt megnyerjék az akció- és a stratégia játékosokat is, akik merőben más stílus



bírnak: míg az előbbi minél előbb löni akar, az utóbbi szívesebben pepeszel az apróságokkal és nagyobb vonalakban gondolkodik. Az ehhez vezető első lépcső az volt, hogy a játék fokozatosan terjed ki: a kezdőszinteken a csak egy-két járművet parancsnokolunk, míg később egyre bővül a harcba vonuló erő. Ahogy a csapatok és a termelés kezd egyre átláthatatlanabbá válni, újabb parancsnoki szinteket tudunk beiktatni az irányításba, tehát nem egyes tankokat irányítunk, hanem osztagokat szervezünk belőlük, a természetben nem foglalkozunk minden aprósággal, hanem általános irányelveket adunk meg. Hogy ez megvalósításban hogyan fog működni, arra garancia a játék első része, a probléma már csak az, hogy a kipróbálásához még várunk kell egy darabig.

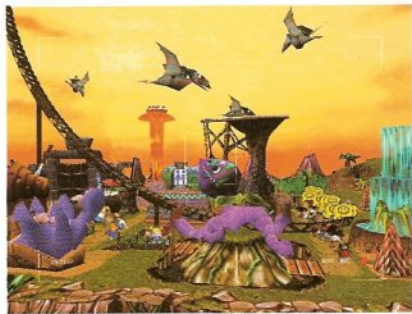


THEME PARK 2

Az ötlet, hogy egy játékban annak kelle-ne örülnünk, hogy hotdogos büffeket telepítünk az óriáskerék bejárata mellé 1994-ben meglehetősen abszurdnak tűnt, de mint a Bullfrog sok más egyéb húzása, a Theme Parkban bevált. A játék azóta több mint 4 millió példányban talált gazdára (félreértés ne essék: ez azoknak a létszáma akik megvásárolták!), és egy csomó más fejlesztőnek is kiváló ötletforrásként szolgált. A Rollercoaster Tycoon után idén másodszor is Vidámparkba megyünk, mert hamarosan jön a Theme Park 2. A kor igényeinek megfelelően, a teljes játék átkerült 3D-be, és a várható látványról sokat elmond az a tény, hogy a Populous: The Beginning kisértétdolgozott grafikai engine-je lesz felelős érte. Sajátos vonása lesz, hogy intelligens viszonyul a hardver-körülményekhez (tehát gyengébb gépeken, 3D-kártya nélkül is jól játszható lesz), és ez nem azt jelenti, hogy egyszerűen leveszi a felbontást és eltüntet a textúrákat, hanem azt, hogy ugyanannak az objektumnak a láttatására többféle mo-



dell tud használni. A cél maradt a régi: minél népszerűbb vidámpark felépítése. Ebben megtalálhatók a szokásos tartozékok, amiket a Rollercoaster Tycoonból csak ismerünk, leszámítva azt az apróságot, hogy a parkot különböző stílusokban (sci-fi, fantasy, horror és hasonlók) stílusában alakíthatjuk ki. Az RT-hez hasonlóan itt is szabadon tervezhetjük majd meg a hullámvasutakat, de itt ráadásul a direkt erre a célra tervezett first person üzemmód segítségével még full 3D-ben ki is próbálhatjuk, hogy milyen érzés rajta egy menet. Ugyancsak maradtak a háklis látogatók is, amelyek közvetlenül az elődben megismert felhőkből értesülhetünk (ez a stílus-teremtő megoldás már számos Bullfrog- és egyéb játékban nagy-szerűen bevált), csak most sokkal több paraméter határozza meg vendégeink lelkiállapotát. Gyenge Bullfrog-játékokhoz idáig még nem igazán volt szerencsénk, és a Theme Park 2-t már csak az elődje is feljogosítja arra, hogy az ember alig várja, hogy nekifeküdjön. Ez az igen vidám esemény a dolgok pillanatnyi állása szerint karácsony előtt lesz esedékes.



MAXIMUM OVERKILL

Manapság elég rendesen tele vagyunk háborús játékokkal, márpedig ha az ember egy új Novalogic-játékról hall, abban aztán biztos lehet, hogy sok béke nem lesz benne. Nincs ez másképpen a Maximum Overkill esetében sem, amely történetében ugyan elméletileg a jövőben játszódik – a gyakorlatba azonnal a ma haditechnikája vonul fel benne: a küldetésekben szárföldi-, légi-, páncélos-, rakéta- és még ki tudja milyen fegyvernemek fognak összecsapni egymással, és természetesen lassan már magától értetődik, hogy egy sikeres küldetés titka a különböző fegyvernemek közötti tevékenység összehangolása. Szerepet kapnak az épületek is, amelyek mind egy-egy speciális feladatot szolgálnak: egy radartorony kilövése például láthatatlanná teheti a légierőnket, de ugyanakkor a rakéták irányításában is zavart okozhat. Straté-



giai játéknak meglehetősen szokatlan lesz, különösen a jobbára teljesen nyílt 3D terep miatt, amelyet a Delta Force-ból már megismert voxelekre építő Voxel Space technológia hivatott életre kelteni. A játékban összesen 40 küldetésben vehetünk részt, változó helyszíneken (sivatag, dzsungel, stb.). A megjelenés júliusban várható.

APRÓSÁG

■ Az SCI-nál nemcsak a Carmageddon 3-on ténykednek a fiúk: Titanium Angels néven egy akció/kalandjáték fejlesztésébe is belefoglaltak, amely első felépítése lesz az újonnan licenccelt Revelation-engine-nek, amelyre számos további fejlesztést is terveznek.

■ Ha az összes lemaradt konkurensnek már van, akkor nem igazán meglepő, hogy hivatalos mission CD készül a Half Life-hoz is. Az Opposing Forces nevű kiegészítő várhatóan karácsonyra kerül a vásárlók keze ügyébe.

■ Újabb multimédia kiadvánnyal gazdagodnak hamarosan a Star Wars-rajongók: a The Insider's Guide a Phantom Menace-ben szereplő karaktereket, járműveket, műhelytitkokat fogja a nagyközönség elé tárni a Behind the Magichez hasonlóan.

■ A Hasbro újabb tizenegy "karaktert" vászrolt meg a Namco ősrégi, a nyolcvanas évek elejéről származó licenceiből. Ezek között van Pacman is, így a Frogger és a Centipede után előbb-utóbb 3D-kártyás rémisztő játékok mereszgetik ránk rettenetes állkapcsukat a monitorról.

■ Ha már ősrégi karaktereknél tartunk: a hasonló korú Rampage szereplő is újjáéled-nek a Monstroban, amelyben a dühöngő szörnyek immáron teljes 3D-ben vierk szét az arra rászoruló városokat.

■ Tovább terjeszkedik az Infogrames: leg-utóbbi szerzeményük az ausztrali Beam, amelyet a KKND-k révén ismer a világ. Mindössze 7 és fél millió dollárba kerültek, tehát alkalmi vétel volt.

■ Új rész készül a régebben nagy sikereket aratott Dr. Brain-sorozatból is, akinek kasztélyában ügyességi és logikai feladványok tették próbára türelmünket. Az már elég érdekes, hogy erre a célra is az Unreal-engine kerül bevetésre.

Valószínűleg sokan látták a mozibban a "Rettenhetetlen" c. filmet, a fűszerepben Mel Gibsonnal. Akik nem, azoknak melegen ajánlom figyelmébe, mert ha ugyan az említett úr nem is tartozik a kedvenc színészeim közé, az erősen naturalista alkotás egyaránt nagyszerű volt történelmi filmnak is, a látványos csatajeleneteket és az operatőr munkáját pedig Spielberg vagy Lucas úr

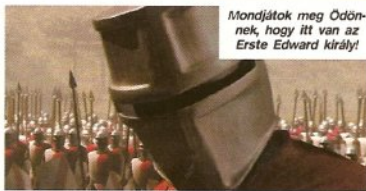
het mondani, a Braveheart a '99-es év egyik legnagyobb stratégiai játéka lesz, amelyben a szerzők nem kisebb feladatot tűztek maguk elé, mint hogy egy kalap alá hozzák a Civilization-szerű életjátékok mélységeit a Command&Conquer pergő stílusával, azaz keresztették a körökre osztott stratégiai játékokat a valós idejűekkel (vagy egyszerűbben: a stratégiai szintűeket a taktikaiakkal), és mindezt olyan 3D grafikai kivitelezésben, hogy a stílus névadójának számító Myth ijedtében bemeneküljön az asztal alá. Kezdjük mondjuk a Civilization részrel. A játékban a 16 legerősebb klán egyikének vezérélt alakítjuk, amely szám mellesleg a multiplayer játékosok számára is követ-

keztetni enged. A domináns klánok egymáshoz való viszonya meglehetősen neurotikus, és talán csak az a kérdés, hogy egymást utálják-e jobban – már akinek tudnak a létezéséről – vagy az angolokat. Egyikük sem óhajtja az angol királyt Skócia uralkodójának, de magán kívül sem ismeri el senki más jogát sem. A domináns klánok mellett szerepet kapnak még a kisebbek is igen szép számban. (Hogy ez pontosan mennyi is, azt majd a megjelenéskor tisztázhat-

séget találva, hogy minket jelöljenek az ország trónjára; illetve kiverjük az angolokat az országból, és így a legerősebb és egyben felszabadító jogán lesz miénk a korona. A győzelemhez több dolgot is ügyesen kell irányítanunk: a nyersanyagok termelését (és persze felhasználását), a felderítést, a politikai manővereket (közülük a gyilkossággal), és persze nem utolsósorban a hadműveleteket (amelyek sorába a rablótámadások is beletartoznak). A négy dolog ráadásul szorosan vissza is hat egymásra: so-

rosmenedszerek kedvelői valószínűleg elfognak olvadni attól a lehetőségtől, hogy az építkezések tényleg valós időben folynak: a 3D nézetre váltva akár saját szemmel is ellenőrizhetik parancsai végrehajtását. Szemünk előtt emelkednek magassá a várfalak, templomok és persze a börtönök – kevésbé lesz szívdéítő látvány, amint egy ellenséges klán majd porig rombolja.

A 3D-nézeti kép természetesen le sem tagadhatja, hogy a Myth-féle módszer szolgáljat alapjául, de természetesen csak alapjaiban



Mondjátok meg Odónnek, hogy itt van az Erste Edward király!

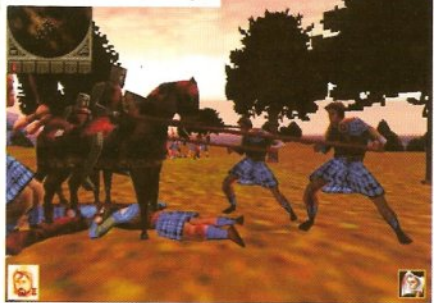
is megirigylhetne volna. A történet a 12-13. század fordulóján játszódik az igen kevésbé napfényes skót felvidéken, amely ekkor a tökéletes anarchia állapotában éldegél, és az angol csapatok I. Edward vezetése alatt először próbálják meg meghódítani a vad vidéket. Főhőse William Wallace, egy kisebb klán sarja, aki hol józan ésszel, hol erőszakkal próbál szövetséget teremteni az egymással állandó viszályban élő klánok között, a fenyegető angol veszéllyel szemben. Benne a skótok legalább olyan tragikus nemzeti hőst tisztelnek, mint mondjuk mi Zrínyi Miklósban, mert ugyan már nem élte meg (az egyik klán vezérének árulása miatt az angolok kezére került, akik természetesen ünnepélyes keretek között felnégyelték), de gyakorlatilag az ő tevékenységének volt köszönhető, hogy az 1315-ös bannocksburni csata után Edward király, angol király, hazavágtatott fakó lován, és utódai a következő négy évszázadban nem is nagyon akaróztak a Felföld felé hadat vezetni.



A klánok közötti nézeteltérés a film legvidámabb jelenetét idézi

BRAVEHEART

A bátor skótok megtámadták a hatlábú lovon ülő angol lovagot



Amikor a Red Lemon elkezdte fejleszteni a játékát, eleinte még Tartan Army névre hallgatott, hiszen még nem volt tisztázva, hogy egyáltalán használhatják-e a film címét. Köszönhetően talán a kiadó Eidos pénztárcájának, ez a kérdés gyorsan megoldódott, és a játék szórólapjain az MTK-színekre sminkelt arcú Mel Gibson rögatja a reménybeli vevőket. Szegyenkezni valója valószínűleg nem lesz, mert amit az előzetesek alapján el le-

jük: volt már szó 60-ról és 200-nál is többről – szóval sokan lesznek). Minden klánnak megvannak a maga saját kis jellemzői, vezére és annak tíz vezetői tulajdonsága, de természetesen a politikai erőviszonyokat minden új játéknál újra fogja sorsolni a program, tehát biztos nyereség nincs. A győzelemhez három úton juthatunk el: a többi domináns klán meghódításával; a kisebb-nagyobb klánok között anyai politikai szövete-

vagy azért mert túl erőssé. Stratégiai parancsaink a Felföld valószínűleg domborzati térképeket adhatjuk ki, amely ha a 13. századi viszonyokat nem is tükrözheti pontosan, a maiakat azért "elégő" – elég legyen annyi, hogy csak a felszín kialakításához több mint 650 millió poligont használtak fel. A városokban irányíthatjuk közvetlenül is a termelést, de lehetőség van az Alpha Centaurihoz hasonló "polgármesterre" is. A vá-

emlékeztek az eredetire, egy átlagos helyszínen csak a felszín, az épületek és a növényzet rendszerint 50 ezer körüli poligont igényel, és akkor még meg sem jelentek a csapatok (nyilván merőben más lesz a gépigénye is). A lebegőpontos kameranézetek között találhatóunk követő kamerát, izometrikus képet, illetve intelligens kamerát, ami mindig az eseményeket követi. Mivel a cél a maximális valószínűség volt, természetesen a táj mindig az évszaknak megfelelő képet mutat, változik az időjárás és a napszakok is.

A katonai hadműveletek a szimpla kis gyilkossági kommandóaktól a hadseregek összecsapásáig terjednek, az engine elméletileg 3000 katonát is képes lekezelni (bár arról nem szólt a fáma, hogy milyen képráfrissítéssel).

A játékban húsz különféle csapat-típus lesz, kezdve a méteres fejszét lóbaló szoknyás felfölditől az angol nehézlóvas, és persze az ostromgépekig – a várak bevételéhez az is kelleni fog. A program leglátványosabb részei nyilván a csatajelenetek lesznek, amiről elég annyit elmondani, hogy egy egység legalább 700 poligonból épül fel és mozgásukat motion captured technikával rögzítették.

Többet még mondhatnánk, de mást nem, maradjunk annyiban, hogy – a véletlenül szintén skót illetőségű – Red Lemon Braveheartja az év egyik legjobb stratégiai játékaiként ígérkezik. Eredetileg '99 első negyedére ígérték, de most így áll a helyzet, hogy a nyár végére kerül a boltokba.

Braveheart

FEJLESZTŐ: Red Lemon

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.redemon.com

MEGJELÉNÉS: '99. augusztus

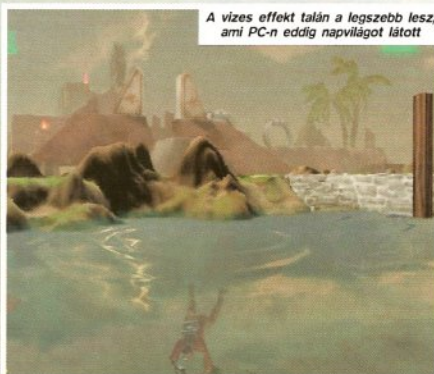
Ha valaha egyszer díjat osztának a számítógépes játékok "Örökös Coming Soon"-kategóriájában, akkor biztos, hogy a belga Appeal által fejlesztett Outcast igen nagy eséllyel pályázna rá. Idestova már négy éve, hogy roppant keményen dolgoznak rajta, bár egyébként az sem teljesen kizárt, hogy az 576 jubileumi 1. száma alkalmából is a hamarosan megjelenő játékok között számoltunk be róla. Jó munkához idő kell, tehát most, hogy az Infogrames majdnem egy évvel ez előtt némi tökeinjekcióval új lendületet adott a fejlesztésnek, és úgy fest, hogy a Szomszédok c. népszerű magyar sorozat utolsó részének öröme megjelenik a játék, joggal várhatjuk el, hogy tényleg valami igazán jót kapjunk. Az Outcast ugyan

bi párhuzamos világba, hogy onnan adatokat, képeket, illetve a keze ügyébe akadó tárgyakat hozzon. Erre már a politikusok is felfigyelnek, és egy szupertitkos támaszpontól útnak is indítják. A start előtt hirtelen egy ismeretlen humanoid bukkan fel, és egy fegyvernek látszó tárggyal rálo a szondára, ami

szetesen a többiek megkeresése lesz, illetve üres perceinkben azonosulhatunk a Adelpha Messiasával, aki megszabadítja a bennszülötteket a Mester elnyomása alól.

A játékban hat, egymással portálokkal összekötött régiót kell felfedeznünk, amelyek mindegyike a fő-

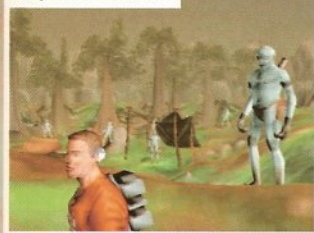
szülöttek lehetnek kedvesek és segeíthetnek a küldetésünkben (illetve alküldetéseket adhatnak), ellenben ha kitör belőlünk Rambo, és a délutáni zsúr alatt fejbe löjük a kedves mamát, akkor nyilván senki nem fog legközelebbi találkozásunkkor zöld rakétákat lödözni örömben (vagy ha igen, akkor felénk lödözi azokat, és távolról sem örömben). Lödözni ugyanis fogunk, mert a fentebb említett ezernyi bennszülött közül nem mindenkinek leszünk szimpatikusak, még ha nem is tettünk ennek érdekében semmit. Ezenkívül háztetőkön ugrálunk, dinoszauruszhatron lovagunk, úszkálunk, és minden hasonló, amivel kiszolgált tengerészgyalogosok és Bruce Willis szokta mulatni az idejét. Az akciójátékok jó szokása szerint a játékok egy meglehetősen gagyi fegyverrel kezdjük, amelyből mellesleg soha nem fogy ki a töltény sem, a többi fegyver, lőszer, orvosság, illetve egyéb holmi azonban nemcsak a földön hever, mint holmi Quakeben: az NPC-ktől kapott küldetések teljesítésével érdemeljük



A vizes effekt talán a legszebb lesz, ami PC-n eddig napvilágot látott

OUTCAST

Nem minden bennszülött nézi jó szemmel hősünket



Cutter, egy dinó-pótlék, közöttük pedig Arabiai Lawrence



Jézusom, itt lőnek!



Ez már egy dögebb cucc



elég egyedi darab lesz a maga nemében, de tulajdonképpen egy kombinált, külső nézetből zajló 3D akció/kalandjáték, amelynek története a nem is oly távoli jövőben játszódik. Egy dr. Kaufmann nevű okos tudós, aki minden nap lekváros kvantummechanikát reggelizik, egy matematikai képlettel bebizonyítja magának, hogy a mi földhözragadt kis három dimenziókkal párhuzamosan még végtelen számú párhuzamos világ létezik. Ez a jeles felfedezés a kutya nem érdekli, mindaddig, amíg a jeles elme el nem határozza, hogy egy szondát küld a legközelebb-

egy hirtelen támadt fekete lyukban szépen el is tűnik. Szondakereső-kommandó indul tehát a párhuzamos világba, amely két professzorból, egy ökológusból és egy kiszolgált elit tengerészgyalogosból, bizonyos Cutter Slade-ből áll. Utóbbi szerepben fogunk tündökölni a játékban, ami meglehetősen kellemetlenül indul: a teleportálás után a többiek eltűnnek, mi pedig egyedül találjuk magunkat az Adelpha bolygón, ami majdnem teljesen ugyanolyan mint a Föld, csak kicsivel több Napja és Holdja van – a bennszülötteiről már nem is beszélve. A feladat termé-

városból, Orkianából nyílik, és az egyik teljes mértékben a lázadók kezében van.

Ami az első pillantásra a szemébe ötlük az embernek a screenshotokból és az előzetes demoból (már a minőségén kívül), az az, hogy talán egyszer végre kiszabadulunk azokból a barlang-szerű járatokból, ahová a Doom, a Quake és a többi klausztrófiás játék juttatott bennünket. A játékban ugyanis legalább akkora terek lesznek, mint mondjuk a Nintendos Zeldában, és mivel a játékok nem a Voodoo6-os technológiára alapozták, hanem a kombinált voxel/polygon megoldásokra, ugyancsak hatalmas méretűek lesznek a játék szereplői is. Mindez történik 3D-gyorsítás nélkül, ami a képeket szemlélve elég meghökkentő. A méret vonatkozik a szereplők populációjára is: a szerzők több, mint 1000 NPC-t

ígérnek, akik nemcsak önálló tulajdonságokkal, hanem egyenesen önálló személyiséggel rendelkeznek. Ez az engine mellett az Appeal másik találmánya: a GAIA névre keresztelt mesterséges intelligencián keresztül különböző, akár változó paraméterekkel le lehet írni egy alapszemlélyiséget, amelyek a bejövő inputokra (nevezetesen a játékos tetteire) reagálni fog. Ez egyfajta RPG-felületet is kölcsönöz a dolognak: közvetlen akciók közvetlen reakciókat eredményeznek, és cselekedeteinkre mindig emlékezni fognak, és hasonlóképpen reagálnak. A benn-

ki őket, illetve a modern gazdaság hármas módszerével jutunk hozzájuk: megvesszük, elvesszük, illetve ellopjuk őket. Gyógyító cuccokat például kizárólag a nem túl biztonságos környéknek számító templomokban élő papoktól szerezhettünk, illetve – ha addig nem löttük halomra a klérus jeles tagjait – később megtanítanak bennünket (ön-)sejgélyezni is.

Ettől függetlenül igen nagy marhaság lenne egy egyszerű Tomb Raider-klónnak gondolni az Outcastot, attól kábé olyan messze van, mint Makó Jeruzsálemtől. Nagyszerű lesz a grafikai motorja (bár ennyi idő után már lehet is), ami a demoja szerint hihetetlen látványeffektokra képes (az úszás és a dinóhátról lövöldözés például mindennek a teteje), arról nem is beszélve, hogy a grafikusok is rendszeres megoldoztak a pénzükhöz, mert olyat műveltek, amit idáig még nemigen láthattunk. A zenét egyébként egy méretezhető szimfonikus zenekar fogja szolgáltatni.

Ki van zárva, hogy az előzmények tudatában állást foglaljunk benne, hogy mikor fog megjelenni, mindenestre az Infogrames azt ígéri, hogy még a nyár folyamán. Igyekezniük viszont nem árt vele, hiszen az év végéig még egy nagy kalap hasonló, kiugróan egyedi grafikával rendelkező játékkal (Messiah, Galleon, Indiana Jones, stb.) kell felvennie a versenyt.

Outcast

FEJLESZTŐ: Appeal

KIADÓ: Infogrames

WEBSITE: www.outcast-game.com

MEGJELÉNÉS: '99. nyár

CIVILIZATION CALL TO POWER

Civilization. Egy név, ami minden stratégiának megdobogtatja a szívét. Egy játék, amelynek két részét a két Quake-vel egyetemben minden idők legjobbjának választotta a legtöbb nyugati számítógépes újság. Ami nem jelent sokat, de az már annál inkább, hogy a közönség is: a két Civ ugyanis majd 3 millió példányban kelt el szerte a világon, és a második része, ami már négy éves, még a mai napig is előkelő helyen szerepel a budget-listákon. Szóval szó se róla igen nagy fába vágta a fejszéjét az Activision, amikor ezzel a névvel jelentette meg a Call to Power-t. A név körüli jogi hercehurcák külön megérintenek egy misét: a Civ eredetileg egy táblás játék volt, az első számítógépes feldolgozást a Microprose követte el, akiket az idők folyamán felvásárolta a Hasbro, de közben az Avalon Hill is megjelentetett egy Advanced Civilization nevű játékot a társasjáték alapján, mindezek tetejére még rámasztott az Activision – ha máshonnan nem, hát a jogások belőle hízótt tisztelőitől jobban biztos rekordot lesz a CTP! Nehogy valaki kiismerje magát, még a nyár előtt jön egy játék a Microprose-től Civilization 2 Test of Times címmel. A CTP-hez ennek ugyan elméletileg semmi köze, gyakorlatilag viszont nagyon is sok, hiszen mindeketten az isteni Sid Meier Civilization 2-je szolgált alapul (aki egyébként láthatóan azt a luxust is megengedhette magának, hogy alcím nélküli játékok producere legyen).

A CTP szerzői nagyon egyszerű módszert választottak a sikerhez: vették a majdnem tökéletes Civ2-t, a nagy résztét (ami amúgy is jó volt) jelentősen kibővítették és itt-ott lenyesegették a kényelmetlennek tűnő részeit, illetve új dolgokat pakolgattak bele. A "jelentős" bővítés itt csupa nagy betűvel értenődő, mert bár az előddel is 20-25 órán keresztül tartott egy parti, a CTP akkora lett, hogy hirtelen nem is tudom honnan kezdjek hozzá. Leg-egyszerűbb lesz talán az elejéről.

ALI BABA ÉS A NEGYVEN RABLÓ

Ha valaki nem ismerné a Civ2-t (létezik vajon olyan játékos?), annak a legtmöbörben úgy lehetne összefoglalni a dolgot, hogy ez egy roppant egyszerű kis játék, amelyben az emberiség történelmét lehet végigjátszani. A Civ2-ben ez az időszámítás előtti 3000. évtől 2100-ig tartott, avagy addig, amíg valamelyik játékos el nem érte a végső célt, azaz eljuttatott egy kolóniát az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A CTP-ben az időskála ehhez képest kissé kiterjedt: i.e.

4000-ben kezdünk és a játék i.sz. 3000-ig tarthat. Az éveket ugyan a Civ2-höz hasonlóan számolja (az ókorban 50-100-asával, és csak a modern korban vált át az egy kör-egy év módszerre), de a +2000 év szerezny számításmal szerint mintegy 15-20 órával hosszabb játékidőt jelent. A végső cél itt nem a csillagközi utazás lesz (a játék végére annál már jóval viccesebb trükköket is ismerni fogunk), hanem az, hogy valamelyik fekete lyukból (ez így nem egészen pontos, de hirtelen nem jut eszembe jobb szó a "wormhole" megfelelőjeként) megszerezzük egy idegen lény DNS-ét, akiből kitenyészthetjük házi

kis ET-eket. A másik módszer a paramilitáris egységeknek nyilván jobban fog tetszeni, mert természetesen az is a győzelem egy módja, ha ki-nyírjuk az összes többi játékost.

A játékban minden náció kezdetül megtalálhatják a kedvükre valót, hiszen összesen 41 nemzet közül választhatjuk ki azt a szerencsés népet, akinek az élére állunk. Van itt mindenki a rómaiaktól az angolokig, vagy a jamalcaiktól a thaiföldiekig. A szám ugyan impozáns, de szó sincs itt olyan egyedül tulajdonságokkal, pláne egységekkel rendelkező népekről, mint mondjuk az Alpha Centauriban – minden néppel ugyanazt a fejlődési láncot fogjuk követni és ugyanazokkal a tudományokkal kezdünk – tehát gyakorlatilag édesmindegy, hogy kit választunk. (Mellesleg elég időtlenül is nézett ki, amint a rómaiaknál a kezdetkor építhető Warrior képeben egy dél-amerikai indián harcos mosolygott rám.) Ugyanez vonatkozik arra is, hogy nő vagy férfi lesz-e a leendő vezető.

A nehézségi fokozatok között ugyanazt a hatot találjuk, mint a Civ2-ben, amelyek egyébként ugyanúgy működnek is. A legkönnyebb Chieftainben hosszú távon (és ebben a játékban csak ilyen van) nagyon ügyesnek kell lenni, hogy vesszünk, a Warlord és a Prince lesz megfelelő az ügyesebb játékosoknak (viszonylag reális sebességűek a kutatások és az építések), Kingtól felfelé pedig ugyanúgy csal, mint a t. elődje, amely rendszerint azt jósolja, hogy az ókori falanx legyőzte a tengerészgyalogosokat és a lopakodó bombázót lelőtték az jászok. Az megint más kérdés, hogy a szereplésünket a játék végén pontozza a program, és a pontozás elsődleges paramétere a nehézségi fokozat...

Négy különböző méretű világot (24*48-tól 70*140 pozíció méretűig) generálhatunk, amelyeknél most is szabadon állíthatjuk a jellemzőket (klíma, szigetek nagysága, speciális termények mennyisége, stb.), viszont logikus újdonság az Earth/Doughnut World op-

ció: az előbbinél a térképnek csak a jobb és bal széle ér össze (azaz jobbra kiléve bal oldalt jövünk vissza), az utóbbinál viszont az alsó és felső is.

A játékban 3-8 nép versenyezhet egymással, ami egyben a maximális multiplayer létszámot is megadja. Léven körokre osztott stratégiáról szó, amelyekben egy-egy kör akár fél órát is tarthat, on-line játék-nál az Alpha Centaurihoz hasonlóan időlimitet adhatunk meg egy-egy lépéshez. Mivel ez nagyobb civilizációknál már kissé idegesítő dolog, sokkal inkább javallott a PBEM-játék haverokkal, ahol az egyes lépéseket e-mailezgetik át egymásnak a játékosok.

A játékban nagyjából ugyanazok a feladatok várnak bennünket, mint a Civ2-ben: a kutatások pénzélessé-vel új technológiákat kell szerelnünk, a városok menedzselésével és építésével biztosítanunk kell a népünk állandó elégedettségét és szaporulatát, míg az új egységekkel fogunk horgot fűzni a konkurencia orra alá. A feladatok mikéntjében azonban már nagy változások vannak.

KUTATÁS

A játékban a tudomány öt nagyobb történelmi kor-szakán fogunk végigutazni: az ókoron, a reneszánszon, a modern korban, a genetika korán és a gyémántkoron. Egy-egy új korszakba egy kutacföntésű-gű tudomány eléresekör (vagy csoda megépítésékör)

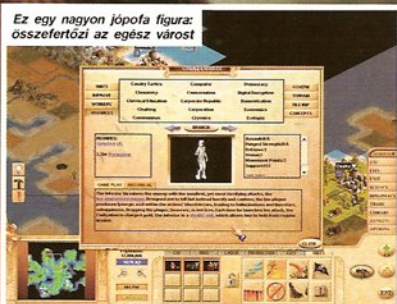
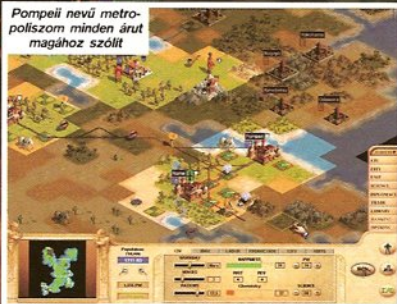


Csoda született. Csak a nevét nehéz kimondani



Osakára rossz idők járnak: az előbb egy Slaver vágott rendet közöttük, most meg a Cericlem próbálja megérteni őket

Akár Sid Meier is csinálhatta volna!



lópunk át, amit a szövegen kívül abból is látunk, hogy városaink képe "korszerűsödik". A fejlesztéseket a városainkban termelt pénzből finanszírozzuk, és mivel magától értetődő, hogy a győzelem elsődleges záloga a versenyfársak technológiai megelőzése, lehetőleg mindig a maximális mennyiségű pénzt fektessük a kutatásokba. A kutatások sebességét több tényező befolyásolja: a nehézségi fokozat; az államforma, ami meghatározza, hogy maximum mennyit lehet erre a célra költeni; a városainkban levő tudósok és a tudományos kutatást támogató épületek (akadémia, egyetem, stb.) és csodák. Egy új tudomány rendszer új egység, épület vagy csoda (néha mindhárom) építését teszi lehetővé, de az időben előrehaladva már előfordul az is, hogy elavulttá tesz egy meglévő egységet (például a légiókat a puskapor), illetve hasztalanít egy csodát (mondjuk a Kelet-India Társaságot a tömegtermelés). A Civ2 ilyenkor szépen eladta egységáron a meglévőket (illetve egy esodával az új technológiára fejlesztette őket), de itt ilyenmírel nincs szó: mindössze az építési listából törölődnek, de attól függetlenül a meglévő alkatrészekkel megte-madhatunk egy újrálomást is. Hogy ez mennyire volt jó ötlet, ki-ki döntse el maga - szerintem jó, hogy nem csökkent a haderő létszámát a játék, mindenestere egy upgrade-lehetőség azért nem ártott volna.

A játék öt korszakában összesen 112 féle tudományt fedeztünk fel (ez majdnem kétszer annyit, mint a

Civ2-ben), amelyek egyes téma-körökön belül egy fejlődési fát követnek. Persze rengeteg átfe-ldés is van közöttük, tehát nyil-ván nem fogunk tudni atombombát gyártani, ha nem fedeztük még fel mondiak a monarchiát. A Great Library ugyan segít ab-ban, hogy egyes tudományoknál mi az előfeltétele, illetve a kö-vetkezménye, de nagyon bírtam volna egy Alpha Centaurihez ha-sonló "polgármestert", vagy az Imperialism2-nél látott mód-szert, ahol a program megadta az adott technológiához szükséges legrövidebb utat. Tudományokat persze nemcsak a kutatás pénzbelisé-gével tudunk elérni, hanem egyéb módszerekkel is. A Civ2 tekercselhez hasonlóan itt is találunk a felfede-zőnek járó bónuszokat: a monolitokat tartalmazó mezőre lépve alkalmasint új tudományokat vagy új eg-yeséget kapunk ajándékba. A másik módszer tudomá-nyok szerzésére a diplomácia: a finomabb módszer az, amikor egy követés létesítés után a téréképek-hez hasonlóan cseberelhetjük, vagy akár adomá-nyozhatjuk őket; a durvább módszer pedig az, hogy egy ellenséges város elfoglalása után elveszünk. Az egyikéknél elég rossz jel, ha az utóbbi működik, mert

rásokhoz (hegyek, dombok, erdő) könnyen hozzáju-tunk. Általában javasolt a folyók vidéke (ilyen pozí-cióban mindkettőt jól lehet termelni), illetve nem árt, ha valamilyen különleges telet (rák, gyémánt, olaj, stb.) is van a közelben.

A városok menedzselésének az a titka, hogy az épü-letek felhúzásával és a vonzaskörzethez tartozó pozí-ciók fejlesztésével kellemes szinten tartsuk a jónép hangulatát és közben a működéshez szükséges pénzt, élelmet és nyersanyagot is biztosítjuk.

Egy városra kattintva megjelenik a város képe, ahol a serényen dolgozó munkásainkat a Civ2-höz hasonló-an ide-oda rakosgathatjuk a vonzaskörzet 20 pozíció-ján. Minden egyes pozíció három dolgot termelhet:

1. Élelmet. Erre a városban lakó embereknek van szüksége. Az első építményünk mindig egy magtár le-gyen, ahol a felesleg elraktározódik. A város automa-tikusan fog növekedni (+1 munkás), ameddig megfe-lelő mennyiségű felesleg termelődik ételmisszerből. Lővel persze túlnépesedük, de addigra a magtárak-ban annyi felesleg halmozódik fel, hogy bőven van idő a többlettermelés kérdését megoldani;
2. Pénzt. Ebből fizetjük a kutatásokat, a dolgozók bérért, illetve a már meglévő épületek fenntartási köl-tégeit. Szintén lehetőség van egy építés alatt álló épület vagy egység azonnali megvásárlására is a kincstárból.
3. Nyersanyagot. Erre van szükség az új épületek és egységek megépítéséhez.

Hogy miből és mennyit lehet termelni egy mezőn, az függ egyrészt az államforma lehetőségeitől, a felszín típusától, továbbá attól, hogy milyen fejlesztéseket végeztünk rajta. Ezt a feladatot a Civ2-ben szintén a telepesek végezték, itt más módszer dívik. Megad-hatjuk, hogy államunk minden egyes polgára évente hány óra közmunkát (PW) köteles végezni. Ezek az órák minden kör végén egy központi alaphoz kerülnek, amelyből az egyes városok körül szükséges fejletse-keket "fizethetjük": bányákat nyithatunk, szántóföl-deket építhetünk, hálókat vethetünk ki a tengerre, utakat és vasutat építhetünk. A tudomány előreha-ladtával ugyanígy finanszírozhatjuk az őrbeli vagy víz alatti városok hasonló fejlesztéseit, vagy akár a terraformálást is (szántóföldeket át lehet alakítani például hegyvé és viszont).

Termelés természetesen csak akkor zajlik ha a mun-kások hangulata jó. (Ha nem jó, akkor fellázadnak, és nem dolgoznak. Rossz esetben át is állnak a kon-kurenciához.) A jónép hangulatát két főbb csoport határozza meg: a munká körülményeik, illetve a város által keltett hatások. Az előbbieket mi adhatjuk meg az államforma által megengedett kereteken belül, és ez a napi munkaidő, a bérék és az élelmezés mennyi-sége. Ezek gondolom magától értetődő jellemzők: nyilván mindenki boldogabb, ha ugyanannyi pénzért kevesebbet kell dolgoznia, vagy többet ehet. A nega-tív hatások is éppen ilyen nyilvánvalók: ha például csökkentjük a munkaidőt, csökken a teljes termelés is. A városi hatások bonyolultabbak, ilyenek például: a fővárostól levő távolság, a háborús állapot miatti elégedetlenség, és főleg a túlnépesedés.

A városokban építhető épületek (összesen 43 van) a lakosságra és termelésre különböző hatásokat fejte-ken. Az első csoportjuk a város működését hivatott támogatni: magtár a kaja raktározásához, városfal a külső támadások ellen, bíróság és helyőrség a bünté-s ellen (mert lopkodnak ám szépen!), újratermelő-géző és különféle öko-cuccok a környezetszennyezés csökkentésére - és így tovább. A második csoportba tartozó épületek a termelt három cuccoz (pénz, ka-ja, nyersanyag) adnak különféle bónuszokat: egy gyár például 50%-kal növeli a nyersanyagok szintjét, a bank pl. a termelőtől pénzt, a konzervgyár pedig az élelmet. A harmadik csoportba tartoznak a lakosság hangulatát javító épületek, amelyekkel a negatív ha-tásokat ellensúlyozhatjuk: ilyenek a templomok, a kolostorok, a színház és társai.

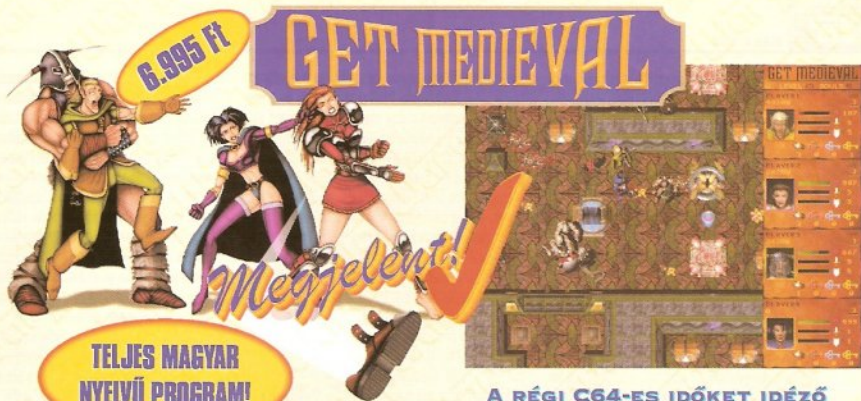
Van még két speciális "építmény": a Civ2-ből ismer-mérő Capitalization a teljes termelésből pénzt gyárt, míg az infrastruktúra PW-t, azaz közmunkát.

Léven 20 pozíció a vonzaskörzet, 20 munkás is dol-gozhat egy város földjén. Ennél persze sokkal többen

VÁROSKO MENEDZSELÉSÉNEK

Godzillától már tudjuk, hogy a méret a lényeg: minél nagyobb városaink vannak, annál több emberünk ter-mel, tehát annál jobban működik a gazdaságunk. Új városokat a telepesekkel tudunk létrehozni, amelyek-ből kezdésnek rögtön kétszer annyit kapunk, mint a Civ2-ben. Tehát nem egyet, hanem kettőt... A telepe-déshez ideális az a hely, ahol mind élelmenterme-léshez (füves síkságok, tenger), mind nyersanyagfor-

TopWare AG



TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!

A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ ARCADE-TIPUSÚ JÁTÉK AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL: KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!

"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."



Vészhelyzet - 4.995 Ft magyar nyelvű szoftver
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével
EARTH GOLD EDITION - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft magyar nyelvű kézikönyvvel
MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft
Knights & Merchants - 4.995 Ft
Robbumbler - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver
SILVER GAMES I. 10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft
MICROGRAFX DESIGNER 6.0 magyar nyelvű "hp"-pd - 4.995 Ft

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

SHOGO 昇岡

mobile armor division

6.995 Ft

Quake-típusú játék csúcs 3D grafikával. Kétféle játékmód: lábon és egy harci robot belsőjében. Ments meg egy várost és a testvéredet egy örült admirális örült tervétől!

Egy idegen bolygó.
Egy elveszett testvér.
Egy megtalált szerelem.
Egy küldetés...

TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.

TopWare AG
kizárólagos magyarországi képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levél cím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: thh@interdnet.hu

Tavaly álmra a PC-s világ rendszeresen, amikor az Eldos piaca dobta a Final Fantasy VII-et. Amikor minden játékefejlesztő egymást másolja és alig tud valami újdonságot elővarázsolni a kalapjából, egész egyszerűen érthető, hogy a konzolokon milliós példányszám-ban fogyó sajátos játékként (Martin-féle definícióval: akció RPG-t) addig senki sem próbálta PC-re átültetni. Az FFVII annak rendje-s-módja szerint le is tarolta a piacot, és igen remélem, hogy a sikere még sok hasonló játékot eredményez majd PC-n is. Valami hasonló stílussal operál az Infogrames vadonatúj údvőskéje, a Silver is, aminek már az introjától is hanyatt estem. Igaz ugyan, hogy nem teljes képernyős (szélesvásznú), de iszonyú jól meg van komponálva és nagyszerű hangulatot teremt. Amikor már vagy tíz perce ment, igencsak pislogni kezdtem, hogy vajon még meddig fog tartani...

A történet Jarrah földjén játszódik, amelyet egy félelmetes varázsló (nevezetesen a címszereplő, ami névnek meglehetősen csirkefogás) kerített hatalmába. A nép retteg, de nemcsak Silver úrtól, hanem tisztelt családtagjaitól is: Glass nevű boszorkányfeleségétől, és Fuge nevű fiától, akit keresek a világon a legádázabb harcosként félnek. Utóbbi úriember az intro utáni köztűntében épp azzal van elfoglalva, hogy az egyik szigetről a gárdistáival hajóra rakassa az

rel történő támadáshoz (per pillanatot a kardhoz) nyomunk kell a harci billentyűt (Ctrl), és a bal gomb lenyomva tartása mellett mozgatunk az egerrel (a sima kattintás a későbbiekben célpontkijelölésre szolgál a csapat távolsági fegyverekkel rendelkező tagjainak). Balra vagy jobbra mozgatva az adott irányba vágunk, felfelé szűrünk, lefelé pedig egy 180 fokos körívben kaszá-lunk (utóbbi népszerű támadóbrigád esetén rop-pant kellemes eredményeket hoz). Jobb kattintásra a fegyverrel blokkoljuk a szemből jövő támadást (ha van a másik kezünkben egy pajzs, akkor természetesen azzal), illetve ha a Ctrl-t nem nyomjuk, akkor elugrunk. Ugyanígy ennyiszzerű a játék kezelése is. Sima kattintással mo-

z ellenfelek rendszerint elhullajtanak annyi kaját, amennyire egy közepes ügyességű játékosnak (ide sorolva magamat is) szüksége lesz.

Mágikus gömbök: Silver legyőzéséhez mindenké- elött nyolc mágikus gömböt kell összegyűjtö-nünk, amelyek egyben alküldetéseknek is felfog-hatók. A gömbök mellesleg a szintjüktől függet-lenül is nagyon erős támadó- és védővarázslato-kat tartalmaznak, amelyek energiája automatiku-san újra töltődik. Ha nem gyűjtjük teljesen feltöl-tődni, egyre gyengébb hatásokkal működnek.

Távolsági fegyverek: A név magáért beszél, ilyenek például a csúzló, a tör, a nyíl, stb. Közös jellemzőjük, hogy – a csúzló kivételével – mindegyik-hez löszér is szükséges. Lö-szert lehet venni a barakkok-

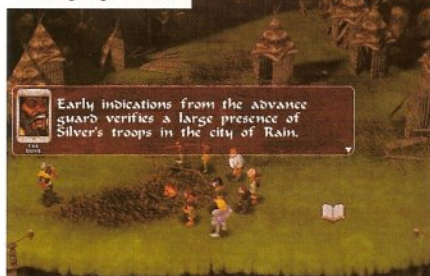
varázskard használatával nyírhajtuk csak ki, mert egy akna felett lebeg, és nem férünk hozzá.

Kézifegyverek: Különléte szűrő és vágófegyve-rek, elsősorban kardok.

Speciális mozgások: A karakterek a kézifegyve-rekhez szolgáló speciális mozgásokat (combokat)

SILVER

Ebben a játékban mindenki rengeteget járhatja a száját.
A Herceg meg különösen



Early indications from the advance guard verifies a large presence of Silver's troops in the city of Raht.

gunk, duplával futunk. A pointer egyébként mindig mutatja, ha valamivel "interactolhatunk" (kijár-at, fel lehet venni, le-het piszkálni, stb.), a hasznos cuccokat rejtő ormóttan ládák már messziről világítanak, ráadásul a leült ellensé-gek által elejtett tárgyak is igen szép ívű rap-pulás után érnek földet. Jobb kattintásra megje-

lenik az aktuális karakter inventoriája a náluk le-vő cuccokkal, amelyeket többféle módon szer-zhetünk be: simán találjuk őket, egy ellenségtől elvesszük, egy másik karaktertől kapjuk vagy ta-nuljuk, illetve valakitől vásároljuk. A vásárlás egyébként adott esetben csak akkor működik, ha a cuccból menet közben már találtunk egyet. Az óramutató járásának megfelelő irányba haladva az alábbi dolgokat találjuk az inventoryban:

Élelmiszor: Itt vannak a karakternél levő élelmi-szerek, amelyekkel a harc során elvesztegetett Hit Pointjait tölthetjük vissza. Növekvő sorrend-ben egyre nagyobb tápérték, mint ahogy a többi almenüben is a sorrend jelöli a hatásfokot: az al-ma 20, a répa 40, a kenyér 60, míg egy sült pat-kány-szintű csemege már 130 HP-t jelent. Élelmi-szereket vásárolhatunk a barakkoknál levő ke-rekedőtől is. Erre egyébként nem feltétlenül lesz szükség, mert a játék igen jól van súlyozva:

összes lányt és asszonyt. Míg ez zajlik, megis-merkedhetünk a játék főhősével, Daviddel, aki egy erdő közepén álló kis házikóban éldegél nagyapjával és szerető feleségével, Jenniferrel. Nagyapa szerint épp ideje, hogy előhozzuk a kar-dot a ládafiából és megtanuljunk vívni – ha má-sért nem, hát azért, mert megkezdődött a játék. A vívőlecke után megjelenik Fuge is a gárdistái-val, mert a mi asszonykánkra is fáj a foga, és a nagyapó csitíttatása mellett végignézhettük, amint elterelgeti – aztán a nyomába eredünk. A játékban az lesz a feladat, hogy megkeressük Jennifert, így öozük Silvert, megmentsük a vilá-got és a szokásos hasonló marhaságok. Meg-jegyzem, nem volt egy nagy ötlet, hogy a játé-kosnak egy házas emberrel kell azonosulnia. Ilyen nyilván kevés lesz közöttük, másrészt pedig rögtön az első karakter, aki belép majd a csapat-ba, egy Larát megszejtényítő idomokkal (illetve poligonokkal) rendelkező, igen lange ru-házátú hölgy, akibe egyébként egy komplett lázadótábor szerelmes. (Bár igaz ő el is hullhat menet közben.)

Figyelembe véve a játékkategóriát is, a játék kezelőfelülete az egyik legszelle-mesebb megoldás, amit fennállásom alatt láttam: minden az egerre van alap-ozva (külön dicséretes, hogy van bal-kezeseknek fekvő opció is), és max egy gombot kell a billentyűzetről haszná-lunk. Szép példa erre a kezdetben kap-tott vívőlecke, ahol a nagyapó az alap-vető mozdulatokat oktatja. Kézifegyver-

Az egykori könyvtár tele van imppekkel, de azért a Mission nem Impossible



nál is, a kakajereskedővel szemközi figurától. E fegyverek-nél fontos, hogy mindig pontosan oda lőnek, ahova kattintottunk (már amenny-iben a tűzvonalat nem blokkolja a terep). Néhány távolabbi (illetve fűrgebb) dög előszeretettel el-ugról a skulók elől, ilyenek ellen célkérséssel lehet akár területűzet is löni, sőt, takarékosági intézkedésként a funkciógombokra azt is bepro-gramozhatjuk, hogy hányat lőjön a figura.

Mágikus tárgyak: Ezek mágikus energiával mű-ködő védő és támadó fegyverek. Például rögtön a játék elején kapunk egy varázskardot, amellyel egyaránt lehet távolról lödözni és közelről vívni. A lödözéshez azonban meg kell várni, amíg az energiája újra feltöltődik.

Hátizsák: Első rekeszében találjuk a tulajdon-keppeni inventoryt, amelyben megnézhetjük a nálunk levő tárgyak

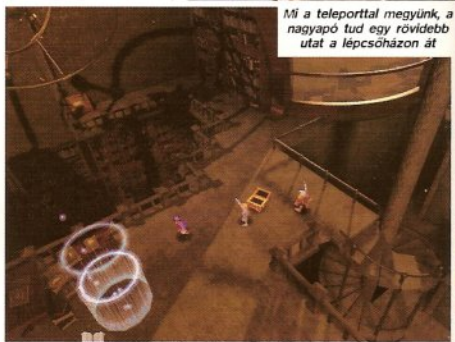
teljes listáját (a fegyvereknél és a varázslatoknál a szintjüket is), meg-találjuk az adott fi-gura karakterlapját a tulajdonságaival és szintjével, a pénz-ünket, itt van a tá-volsági fegyverek-hez szolgáló tölté-nyek listája, vala-mint ide kerül majd a dr. Buzukító! szer-zett térkép is, ami-vel a már ismert helysinek között tu-dunk majd gyorsan teleportálgni. A második rekeszben vannak a különböző mágikus- és gyógyítalok, ezeket egyébként Buzuki mestertől meg is vásárolhatjuk az orákulum előtti kertben. A harmadikba kerül-nek a kulcsok (ha megvan a megfelelő, akkor elő sem kell venni, automatikusan nyitja a hozzá tar-tozó ajtót), a többibe pedig a küldetés történeté-ben szerepet kapó egyéb tárgyak (teddy macró, kürt, stb.) kerülnek majd alkalmaztán.

Pajzsok: A pajzsok listája. Ha a karakter egyik kezében kézifegyver van, akkor a másiktban egy pajzs is lehet. Illetve kell is lennie – a második nagyobb ellenséget már eleve csak a pajzs és a



Ser

Mi a teleportál meging, a nagyapó tud egy rövidebb utat a lépcsőházon át



Imperium Elastica

Imperializmus. Ügyes marxista gondolkodók ugyan már roppant szépen definiálták e fogalom mibenlétét, de mivel definícióikat egyéb eszméikkel egyetemben lehúzza a klotyón a történelem, inkább tekintünk el a "tudományos" ismertetéstől, és maradjunk a szó szerinti magyarázatnál: birodalmi törekvések. Ezzel a két szóval tulajdonképpen már mindent el is mondtunk az SSI új játékáról. Azért kicsit bővebben is kifejtjük az ügyet.

A BIRODALOM KERETEI

Mint a sorszámból is kiderül, már volt az SSI-nak egy hasonló című próbálkozása úgy két évvel ezelőtt, amely viszonylag kevés port vert fel – ha másért nem, hát azért, mert a Panzer General 2-vel egy időben jelent meg. Az első részben az Ipari Forradalom és a XIX. század zürzavaros éveit játszhattuk végig századunk elejéig, amely időszak a második részre kissé kitágult: most 1502-ben kezdünk, és tart a játék a végtelenségig, illetve addig, amíg valamelyik játékos meg nem szerzi az óvilág feletti dominanciát.

Témáját tekintve az Imperialism úgy fest, mint egy kissé megnyírbálgatott Civilization, habár teljesen más filozófiát követ: az elsőd-



leges hangsúly a minél jobban működő gazdaság- és üzletpolitikán van, mint inkább a hadműveleteken, a populáción vagy akár a vagyonon. A játékban hat európai nagyhatalom versenyez egymással az Óvilág feletti dominanciáért, a történelemből ismert forogatókönyv alapján:

– Első fázis: Az Újvilág értékesebb gyarmatai és az Óvilág kisebb hatalmai feletti ellenőrzés megszerzése, egyrészt a létfenntartású nyersanyagforrások okáért, másrészt pedig az Óvilágban fel nem lelhető gyarmataik miatt, amelyek egyrészt lehetőséget biztosítanak a társadalom "minőségének" emeléséhez, továbbá direkt vagy indirekt módon jelentős bevételhez juttatnak bennünket;

– Második fázis: technológiai fejlődés és piacok keresése a kész termékeknek. A gyarma-



tok és alárendelt országok rendszerint kellemes felvevőpiacot jelentenek az árufelteleg, mindaddig, míg valamelyes önállóságuk még marad. Stratégiai jelentőségű cikkekre ugyan

nyilván a konkurenciánál is van kereslet, de persze csak

egy igen szűk látókörű imperialista szponzorálgatja versenytársai működését; – Harmadik fázis: Mint a jeles angolszász politikusok többször is kifejtették, ha az árak nem tudnak átlépni a határokon, akkor a hadseregek fognak. A játék célja ugyanis 31 Óvilág-beli tartomány megszerzése földhöz ragadt katonáival, avagy emelkedett politikai eszközökkel.

A hat európai nagyhatalom (Anglia, Portugália, Spanyolország, Svédország, Franciaország és Hollandia) mellett az Óvilágban találunk még kisebb hatalmakat (Irország, Svájc, Olaszország, stb.), illetve az Újvilágban indián törzseket. A CIV-től eltérő filozófia elsősorban abban nyilvánul meg, hogy abszolút nem kell foglalkoznunk a városok menedzselésével: minden tartományban csak egyetlen város van, amelyeknek pusztán védelmi szerepe lesz. A birodalom legfontosabb tartománya az, ahol a fővárosunk fekszik: minden egyes árucikk ide lesz szállítva, továbbá ha elvesztjük, a játék is véget ér (a többi nagyhatalom ilyen esetben csak a diplomáciából esik ki). Az áruszállítás történet szerzői földi

és vízi úton. A szárazföldi szállítás automatikus, már mennyiben a megfelelő úthálózat a rendelkezésre áll. Az első részben minduntalan raktárakat kellett építtetni, ami most egyszerűsödött: minden olyan árucikk automatikusan a főváros raktárába kerül, ami olyan pozícióban termelődik, ami mellett olyan út vezet, ami kapcsolódik a fővároshoz vezető hálózatba. Ha ez nem lehetséges, akkor marad a vízi szállítás, hiszen a főváros mindig rendelkezik egy kikötővel is. Hajóknak itt leghorgonyozva lehet a vízi szállítást megkezdeni, de lévén ez a hajótér függvénye, itt nekünk kell beállítani, hogy milyen cikkek kerüljenek szállításra. Nyilván ehhez szükség van arra is, hogy a termelés helyén is legyen egy kikötő. Meglehetősen egyszerű a termelés is, már mennyiben búzáföldön kizárólag búzát lehet termelni, és a szőlőlehe-

munkaerejüket lehet a feldolgozás szolgálatába állítani. A gyarmatárak behozatala után azonban lehet emelni a színvonalukat: a gyarmokok 4, az utazók 6, a mesterek pedig 8 egységnyi munkaerőt jelentenek, de ennek fejében luxuscikkekre is vágnak: az első a cukornádából készülő cukorra, a második dohány-

vasat is). Úgyszintén fejleszthetjük vele a városokat, aminek az a haszna, hogy több katonai egység is állomásozhat benne. Illetve ez így nem pontos: akármennyi állomásozhat, de támadás esetén csak a méretnek megfelelő csapat védekezhet.

Márk: Elsődleges feladatok az úthálózat kiépítése, de velük lehet megerősíteni a városokat (az erőd szintjének megfelelően 1-3 nehéztüzérség adódik hozzá a város védelméhez), illetve ők építik a vízi szállításhoz és a haltermeléshez szükséges kikötőket a tengerparton.

Pályamunkás: A gőzmozdony feltalálása után vasutat építhet a mérnök által épített útra, ami emeli a szállítás minőségét. Ha van elegendő nyersanyag, akkor a következő városig automatikusan dolgozik.

Kent jó példa az úthálózat takarékos kiépítésére



A jól dekorált lételevégrehajtó sereglést az utolsó angol ellenállási fészék ellen indul



ből készülő szivarra, míg a harmadik prémsapkára. Mivel ezek is csak egy egységnyi élelmet fogyasztanak, idővel mindenképpen érde-

KUTATÁS

A siker egy titka a minél gyorsabb ütemű technológiai fejlesztés, amelynek következtében egyre magasabb szintű termelőépületeket, katonai egységeket, hajókat, városokat és utakat építhetünk. A Civilizationhoz hasonló fejlődési fa meglehetősen bonyolult és hosszadalmas, de téma szerint csoportosítható, sőt, meg lehet adni egy kívánt célt, és ilyenkor a program mindjárt a kívánságlista elejére rendezi az ehhez vezető felfedezéseket. Gazdagabb imperialisták egyszerűre négy tudományt is fejleszthetnek. Minél magasabb szintű egy technológia, nyilván annál több pénzbe és időbe kerül a kifejlesztése. Az idő mondjuk lerövidíthető, de ez aránytalanul nagyobb költséget is jelent körönként, szóval ezt csak a kiváló gyarmati kereskedővel (illetve trainerrel) rendelkezők engedhetik meg maguknak.

KATONÁSDI

lyen sem lehet aranybányát nyitni. A termelés mennyisége attól függ, hogy milyen szintű épület végzi a termelést, amelyet egyébként a pozícióban lévő ábra is mutat (max 4), a szállítási pedig attól, hogy milyen minőségű út mellett fekszik a hely (ez is max 4, vasutak kikötők és városok környékén).

A termények a fővárosba kerülés után kerülnek feldolgozásra (ha van ehhez szükséges munkaerő), illetve a raktárakba. Felhasználásuk módját illetően négy nagyobb csoportba oszthatók:

Élelmiszerek: A polgárok élelmizését szolgáló cikkek, azaz búza a szántóföldről, szarvasmarha a farmról és hal a kikötőkből. Ugyan kissé neveltséges, de az élelmiszerek nem árucikk: venni nem lehet őket, tehát mindenképpen termeléssel lehet csak hozzájuk jutni. A húsból fontos mindkettőt termelni, és mivel halból rendszerint kevesebb van, nyilván azt komálja jobban a jónép is. Az élelmizés elsődleges szempont a gazdaság szempontjából, mert ha a fővárosba nem érkezik elegendő kaj, akkor az éhezni polgárok megbetegszenek (munkaerejük kiesik a cikkek feldolgozásából), és idővel elhullanak.

Közpénzre váltható cikkek: A gyarmatokon egy csomó olyan cikket termelhetünk, amelyek a fővárosba szállítva egységáron azonnal automatikusan középszenre váltódnak. Ilyenek az arany, az ezüst, a gyémántok, a drágakövek és a fűszer. Habár a pénz a gazdaságban nem játszik szerepet, a szakmunkások felállításában, a kutatás finanszírozásában és a támadó hadműveletek pénzfelésében igencsak szükség lesz rá.

A játékban némi középszen és papír fejében hat különböző szakmunkást hívhatunk életre. Enni szerencsére nem kérnek, mindössze az építőmunkájukhoz szükséges nyersanyagokat (vagy pénzt) kell raktáron tartanunk számukra.

Építő: A mezőgazdasági parcellákon és a felfedező által talált lelőhelyeken a technológiai szintnek megfelelő termelőépületeket emelhetünk vele. A négyes szintű nyersanyag termelőeknek külön haszna, hogy már nemcsak négy alapanyagot, hanem egy készterméket is hoznak (egy vasércbánya például egy nyers-

Felfedező: A hegyekben, mocsarakban és sívataokban nyersanyaglelőhelyek után kutatgatunk velük, továbbá az Újvilág felfedezésé után feltárhajók annak fehér (illetve a játékban: fekete) foltjait, különös tekintettel a birodalmak fővárosaira. Sajnos csak olyan területre léphet, amely nem tartozik egy másik nyaghatalomhoz.

Kém: Egy nem saját tartományban levő katonai erőről csak akkor kapunk tájékoztatást, ha az egy saját találat szomszédos vagy a szomszédos tengeren hímálozik egy flottánk. A kém viszont bekukkanthat a távolabb levőbbe is.

Kereskedő: Az Újvilág törzseitől nem feltétlenül erőszakos módon tudjuk megszerezni a terméleteket – a kereskedővel meg is lehet vásárolni azokat, míg nem kerültek függésbe valamely nyaghatalomtól. Ugyancsak lehetőségek egy földterület bérletére is. Persze ez pénzbe kerül, a legutóbbi egyszerűbbek a katonai megoldások.

SZAKMUNKÁSOK

A BUX-index fellendülő gazdaságot jósol



Jófélt: A szövet fejében toborzott parasztságot kezdeti "jófélt cikke" az élelmiszer, melynek fejében egyenként két egységnyi



de viszonylag jó védekezéssel rendelkező milíciák, míg támadásra a nehézsúlyosság és a lovasság lesz ideális. A tüzérség esetünkben kicsit érdekesen alakul: mivel a nehéztüzérség túl lassú, célszerűbb a könnyűt erőltetni támadásban. Az egy más kérdés, hogy ehhez egy csomó lóra lesz szükség, amelyeknek tenyésztéit nem lehet 1-nél nagyobbra növelni.

A katonákat korlátozás nélkül mozgathatjuk a saját tartományaink között (akár a tengeren túra is), megtámadni viszont csak szomszédos tartományt lehet (deszant hadműveleteknél szükség lesz a hajókra is). A védők maximális létszáma függ a város nagyságától és az erődítés szintjétől (bónusz ágyúk). A támadóké létszámát semmitől, de ez csak látványon van így: még a nacionalizmus feltalálása után is csak maximum 12 alakulat támadhat egyszerre (illetve ha egy tábornok is van velük, akkor 16). Ez igen nagy ökörség, két okból is:

1. A támadó hadműveletek NAGYON sok pénzbe kerülnek (ha üres a kincstár, eleve nem is tudunk támadni). A költségeket a program akkor is gátlástalanul levonja, ha 100 csapattal támadunk és csak a lista elején szereplőket (a gyalogságot) fogja figyelembe venni az értékelésnél.

2. A maximum létszámból adódóan a hármadszintű erődökben (-3 nehéztüzérség) üldöglő 10-12 tüzérség gyakorlatilag bevehetetlené tesz egy várost.

A harmadik ökörség abból adódik, hogy a csata csak azután történik meg, miután az ellenfél is lépett. Ez védelemben mondjuk elég jól jön: a hírekben mindig tájékoztatnak bennünket, hogy az ellenség hol akar partra szállni, illetve hol vont össze csapatokat – támadásban már kicsit ciki, mert rendszerint nem annyira védő vár minket szeretettel, mint amennyit a támadási parancs kiadásakor a városban láttunk. Persze ezt meg lehet kerülni több tartomány egy időben megtámadásával.

Ha a csatákat automatikus értékelésnél hagyjuk, akkor az utóbbi esetben a csapata-



A portugál Trafalgar jelentős mennyiségű ócskavassal gazdagította a tengerfeneket

áll a hatalom anyagilag), megszerezhetünk egy eddig még ismeretlen technológiát, illetve elkövethatunk némi terményt.

FLOTTA

A flotta kezdetben egyszerre tölt be kereskedelmi és hadi feladatokat, de az idők folyamán egyre jobban elkülönülnek a feladatok: a hadihajóknak szépen elfogy a raktere, a kereskedelmieknek pedig a tüzejeje. A játék elején a hajók felderítő szerepkörben tűndölkönek, feltérképezhetjük velük az Újvilág határait, illetve ha szerencsénk van, még

Don Pedro de la CoVoy allegorikus ábrázolása 2031-ből



egy-két indián fővárosra is rábukkanhatunk. A tengerek szektorokra vannak osztva, ahol hajózhathatunk három morcosági szinten, irányozhatunk, vagy a tenger felől szárazföldi csapatokat dobhatunk támadásba. Tengeri csata rendszerint akkor alakul ki, ha nagyon mérgesen kerüljük a víz felületét ("ha úszik, és nem hápop, akkor tűz!"), illetve blokádot alá vesszük az ellenfél fővárosának kikötőjét. Leggyorsabb a brit módszer követni: legyen erősebb (hadi)flottánk, mint az utánunk következő két államnak együttvéve. Ha valaki pótféltanul hadat üzenne nekünk, akkor vegyük azonnal a lehető legnagyobb erővel blokádot alá a főváros kikötőjét (a többit nem érdemes). Így egyrészt egy csomó kereske-

delmi hajóját elsüllyesztjük (vagy ami a még jobb: sérülten elkajuk, és besorozuk a sajátjaink közé), másrészt ha eleve erősebbek vagyunk nála, akkor is előbb-utóbb döntő összecsapásra kerül sor, és ha el megy nyerjük már eleve vesztes helyzetben van – a további blokádot elkerülése végett békét fog kérni. Mellesleg a gép ugyanezt a taktikát követi, tehát egy nagyobb flottát hagyjunk a saját fővárosunk biztosítására is. Elegendő csak ezt az egy tengerszektort biztosítani, és akkor a gyarmatuk biztonságban eljutnak a rendeltetési helyükre. Deszant hadműveletnél a hajók raktere határozza meg, hogy mennyi csapatot tudnak

partra tenni. Ez legelőször a kereskedelmi hajókkal végeznünk, amelyeket néhány hadihajó fedez.

POLITIKA

Lehetőségeit tekintve ez a játék egyik legjobban sikerült része, politika alatt érve itt a diplomáciát és a gazdasáspolitikát, lévén a kettő szorosan egybefonódik és vissza is hat egymásra. Az államok közötti kapcsolatban van bizonyos fokozatosság: először a kereskedelmi kapcsolatokat

kell felvenni, aztán követéseket építeni, megemeltámadási egyezményt kötni és csak azután következhet szövetségi ajánlat vagy meghódítatlás. A kisebb hatalmakat nemcsak katonailag, hanem gazdasági úton is megszerelhetjük. Kereskedelmi képviselet meg-

építése után megadhatjuk az ország kereskedelmi támogatásának mértékét (azaz mennyivel olcsóbban adunk el, és mennyivel drágábban vásárolunk az adott néppel kötött üzleteket). Ez rövid távon ugyan ráfizetés, de minden egyes sikeres üzlet egyre jobban javítja a kölcsönös viszonyt. Ha egy ország kedvenc kereskedelmi partnerévé válunk, kizárólag nekünk adja el a cikkeket (még ha a konkurencia nagyobb támogatást is kínál), és kizárólag tőlünk is vásárol. Külön

jó, ha az adott cikk termőhelyét a kereskedővel kibéreljük tőle (vagy akár meg is vehetjük az indiánoktól). Még jobb, ha a tartomány fővárosa attól földdarabot csalikozunk el, mert így mindenképpen profitálni fogunk az ügyből. Előbb-utóbb rá lehet venni, hogy valóján a birodalom részévé, ha más nem, hát azért a mászzerrel, hogy a kereskedőnkel egyszerűen kivásároljuk alóla a földet. Másik módszer a kapcsolatok javítására az ajándék: alkalomszerűen, vagy akár körönként is 1-3-5-10.000 arannyal kedveskedhetünk a kiszemelt áldozatnak (10*1.000 mindig tőbbe ér, mint 1*10.000.) Ez persze már csak akkor megy, ha a gyarmatokról elég nagy jövedelemre teszünk szert.

A nagyhatalmi politikában a fenti módszer nem járható, egyetlen hatalom sem fog behódolni nekünk. Szabály, hogy támadni csak hadüzenet után lehet. Ez elég báz, de van egy jó oldala is: minket sem lehet meglepni. Hadüzenet után rendszerint hadbálcépnak a két féllel szövetséges országok is (nálunk mindig rákérdezőnek) – ha nem teszik, akkor a szövetséges azonnal felhonomik. Ugyancsak ez történik, ha az ellenséggel valaki különbékét köt. Mondjuk az elég nagy ökörség, hogy a szövetségeseink nem közlik velünk előre, hogy ki óhajtanak ugrani a buliból – mint ahogy mi sem szólhatunk nekik, így tehát ha békére kényszerülünk, akkor rendszerint a szövetségeseinket is elvesztjük. Az persze nyilvánvaló, hogy békeajánlatot egyik gépi ellenfél sem fogad el addig, amíg jól meg nem vertük szárazon vagy vízen.

HÖMM-HÖMM...

dünyögi az egyszeri tesztelő, amikor korrektek, objektív véleményét kellene mondania a játékról. Az első benyomások nem voltak túl vídiámak. Kicsit már övüvált az a Risk-szerű stílus, bár szó se róla, ezt az előző részhez képest elég rendszeren kibővítették: a grafika 800*600 hi-colorban megy, és egy

csomó új lehetőséggel is megspékelték – attól függetlenül nem csodálkozték, hogy real time stratégián nevelődött játékos enyhén szölvá vonatottunk tartaná, mert például az első partim több mint két napig tartott (ez volt a halál 50 órája). Az viszont mindenképpen az előnyére válik, hogy még a legkönnyebb fokozaton is körülbelül annyira kedves, mint egy lórágás: különösen a játék elején a gazdaság rendszerint pengeellen táncol, és elég egyetlen rossz döntés, hogy végérvényesen eláskusság ígéreten induló birodalmunkat. Részemről négyeszer kezdem újra, mire olyan épkezállás alakult ki, amivel már érdemes volt folytatni a dolgot. Grafikaiag ugyan nem különösebben nagy szám az Imperialism II, ellenben a vídiám barokk aláfestés zené és a hangok igen-csak el nagyon találva. Nemkülönben a kezelőfelület: a pointer mozgásával azonnal látjuk a pozíciójára vonatkozó legfontosabb adatokat, jobb clikkel részletes infókat kapunk, minden menüben azonnal kérhetőnk

Aprób logisztikai problémák adódtak, de a legfontosabb gyarmatárak a helyükre kerülnek



helpet, a Tutorial pedig a lehető legalaposabban a szánkba rágja a játék alapjait. A legnagyobb erényét pedig csak akkor hajlandó megmutatni, ha a kissé monoton játékmenetet megszokó játékos átvérgeződik a kezdeti szakaszon, ugyanis – ha eléggé leegyszerűsítve is, de – hihetetlenül jól szimulálja egy ország gazdaságának a működését. Mindennek tetejébe a gépi ellenfelek piszkol jól játszanak még könnyű fokozaton is. Szóval maga a játék nagyon jó, ha valaki kedveli ezt a kissé avított stílust és hozzáeszik néhány gyermekbetegségéhez. Stratégia fanoknak mindenképpen muszáj egy próbát tenniük vele.

CoVboy

A győzelem véres volt és kegyetlen



ink azonnal vissza is vonulnak veszteség nélkül, de át lehet kapcsolni manuális vezérlésre is, és akkor személyesen vezethetjük a vágóhídra őket. A körökre osztott csata kivitelezése olyasmi, mint amit a Heroes3-ban láthattunk (legalábbis elméletileg – grafikaiag már kevésbé). Sok szót nem érdemes rá vesztegetni, mert elég egyszerű: egy-egy csapat olyan, mint az Aquafresh fogkefe, csak nem dönt és hajlít, hanem lép és lö. Bár a gép néha egészen érdekes eredményeket hoz ki, szerintem lényegesen kisebb veszteségekkel dolgozik, mint egy-egy önjelölt tábornok.

Egy-egy tartomány elfoglalása után beszebelünk némi hadisarcot (attól függően, hogy

Imperialism 2
 FEJLESZTO: Frog City
 KIADÓ: SSI/MindScope
 WEBSITE: www.imperialism2.com
 MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere
 Minimum: P133, 16MB RAM
 Ajánlott: P166, 32MB RAM
 3D-gyorsító: nincs
 Multiplayer: modem, LAN

Külsőn/belbcs
 Látványosság: ■■■■■
 Játékoság: ■■■■■
 Szavattosság: ■■■■■
 Zenebóna: ■■■■■

Summa summarum
 Mini Civilization, sajátos játéklíofizíval

végítélet
90%

Az Alien és a Predator együtt? Vajon kinek jutott ez eszébe? A kérdés akár lehetne költői is, csakhogy történetesen tudom a választ. A '80-as évek két legfélelmetesebb sci-fijét elsőként képregény formájában gyűrték össze. Az ötlet nem is rossz: H.R. Giger megformázta nyáladzó idegeneket, akiknek az emberiség túl kicsi ellenfeleinek bizonyult; kell hát egy hasonló kaliberű szörny, s máris képbe jön a Predator, hiszen a fenevad a legyőzéséhez még majdnem Schwarzenegger is kevés volt. A képregény után nem váratott magára a játék változat sem: öt évvel ezelőtt megjelent az Aliens vs Predator. Ez persze még nem azonos a most terültre kerülő PC-s programmal – egyelőre a Jaguárra (az azóta süllyesztőbe került Atari-konzolra) készült anyagról van szó. A brit illetőségű Rebellion Doom-szerű lövöldözés játéka szép sikereket könyvelhetett el az amúgy nem túl népszerű platformon, kár, hogy egy olyan gépre készült a játék, ami halálra volt ítéelve. A PC-s Alien vs Predator fejlesztése nagyjából három évvel ezelőtt kezdődött meg. Hasonlóan a Jaguar játékhöz ez is egy shoot'em up-nak készült, csakhogy a színvonal szemléletesebb emelkedett "egy csopopt".

Az Alien kitatót szája közéljog vacsoráidat sejtet



HÁROM FAJ, HÁROM SZEMPONT

Az alapkonceptió az volt, hogy természetesen választhassunk, melyik résztvevő szemszögéből kívánunk az eseményekbe bekapcsolódni, ami merőben új színezetet ad a dolognak – vagy legalábbis kitűnik a szokásos Quake-klónok közül. Még a végén kiderül, hogy nem is az embereknek van félnivalójuk az idegenektől, hanem fordítva?! Történi ugyanis, hogy telepések érkeznek az egyik Alien fészekhez, ahonnan tojásokat visznek el tanulmányozni. A királynő ezek után kiadja az ukázt: elpusztítani a behatoló bolygókat és visszahozni az utódokat. Hogy ne legyen elég a jóból, ez idő alatt egy harmadik galaxis születte is megjelenik a szektorban. Ő lesz a hab a tortán, a Predator, aki kitűnik alkalomnak tartja a kialakult káoszt egy izgalmas vadászathoz.

Nos, az alapelgondolás kitűnően érvényesül a játékmenetben: a három szereplő nemcsak hogy három eltérő pályasorozatot jelent, hanem három teljesen más játékstílust – alkalmazkodnunk kell az adott figura harcmodorához. Az egész pedig attól még élvezetesebb, hogy valamennyi mozzanat, avagy fegyver már ismerős lehet a filmvászonról. Nem is tu-

dom, hol kezdjem a karakterek ismertetését, de azt hiszem a Predatornál fogom, mert (érthető okokból) ő a kedvencem.

PREDATOR

A nevéhez méltóan a Predator valóban ragadozó: eszelős mézszárlásokat rendezhetünk vele. Ha bekapcsoljuk az álcázást (amitől szintje teljesen láthatatlanná válnak), viszonylag közel mehetünk az áldozatainkhoz, s ha már karnyújtásnyira vagyunk, belendíthetjük a borotvaéles csuklópengénket. Ha jól célzunk, nyakban metszük el a delikvenst és még nyikkanni sincs lehetősége. Am ha csak az egyik végtagját szakítjuk le, vagy mellbeszúrjuk, az ordítózásra hamarosan még többen jönnek. A közelharc tehát kockázatos. Az AI-ról annyit el kell mondani, hogy a fénytörést elég könnyen felfedezik a katonák, ha pedig már látták, milyen rendkívüli dologgal van dolguk, frakón bepánikolnak és összeviszza lövöldöznek. Ez persze elég

Hja, a Predatornak sem könnyű az élete! Illetve most éppen a halála, ugyanis két Alien tűzte az étlapra



Ákár mennyire is látványos azonban a közelharc, inkább kifizetődő lövőfegyvert használni. Szörnyetegünk alapvetően egy szigonypuskával rendelkezik, továbbá egy plazmaágyúval a vállán. Amúgy ezek is nagyon brutális szerszámok: a szigonyokkal fejeket szegethetünk a falakra, az ágyúval pedig vagdalt húst csinálhatunk az áldozatokból. A történet szerint a Predatorral a saját hajóját kell megkeresni. Miután ez sikerült, két újabb fegyverrel távozunk onnan: egy pisz-

glánkat. Az energia folyamatosan töltődik, feltéve, ha nem használunk energiefegyvert vagy álcázást. Ezen kívüli gyűjtőműünk is energiát: e célból az elektromos szerkéreket érdemes szétörtöni.

A Predator eszköztárából nem hiányzik semmi, így természetesen speciális látásmodokot is bekapcsolhatunk (ami a filmből már ismert sajátos zajjal jár). A különböző színű látásmodokkal hőképeket kapunk a környezetünkről, vagyis az egyes ellenfelek megkülönböztetve fognak világítani. A speciális látásmodban az ágyunk is átkapcsol hőkévetős módra!

ALIENS

A másik idegen fajt irányítani szintén nem rossz móka – kipróbálhatjuk, milyen az amikor tőlünk rettegnek. Megint csak méltatni tudom a mesterséges in-



veszélyes, de a pánik hangulatot ki is lehet használni. Fedezékbe húzóva megvárjuk, amíg elpuffogtatják az összes golyójukat, majd amikor tárat cserélnék, szép nyugisan odamegyünk és elvégezzük a dolgunkat. (Igaz – hogy azért ne csak áradozzunk –, az AI-ról azt is el tudom mondani, hogy például amikor egyszer lelítetttem egy magaslat aljába, az utánam siető katonák tömegesen vetették le magukat a mélybe – bár tegyük hozzá, hogy egyelőre csak a teszterzióhoz volt szerencsém.)

tollyal, és egy fűrészkoronggal, ami bume-rángként működik.

Nagyon klassz, ahogy a filmben látott idegen technikát hűen reprodukálták. Az ágyút és az álcázást a karunkra csatolt kis számítógéppel lehet aktiválni, s ugyanott van az elsősegélynyújtás is: a billentyűzt fedelén két tü tárlható, amivel energiát fecskendezhetünk magunkba.

A képernyő két oldalán kicsit furcsa krikzkrakszokat láthatunk: a pirosak jelképezik az életerőnket, a kékék pedig az ener-

telligenciát: amikor tudósok törnek be az alien templomba, nőkkel is találkozhatunk, akik remegve és sikongva várják a halált. Aliennek lenni amúgy nem is olyan jó: mint közismert, a nyáladzók csupán a csontos farkukat, a karmukat és a fogukat használják, szóval nincs fegyverük – a savas védekező mechanizmusukkal meg nem vagyunk kiségitve, hiszen ha meghalunk, már úgysem vesszük hasznát.

Az idegenek másik legfontosabb tulajdonsága, hogy bárhová képesek felmászni, és ettől

lesz igazán más az élmény, mint a Predatorral való mérszárlás. Több a kaland elem: mindjárt azzal kezdünk, hogy egy sugárhajtóművet kell leblokkolnunk két hatalmas tömb leomlasztásával. A technikai eszközök hiánya itt megint csak érezhető: műszerek híján roppant nehéz tájékozódni. Le-fel mászunk a falak és a plafon kiugró részein, és a végén már azt sem tudjuk, hogy a talpuncikon állunk-e, avagy a

csapasaik halálosak, szóval az emberek csak csekély veszélyt jelentenek. Igazából nem is az emberekől kell óvakodni, hanem az általuk hátrahagyott automatá ágyúktól.



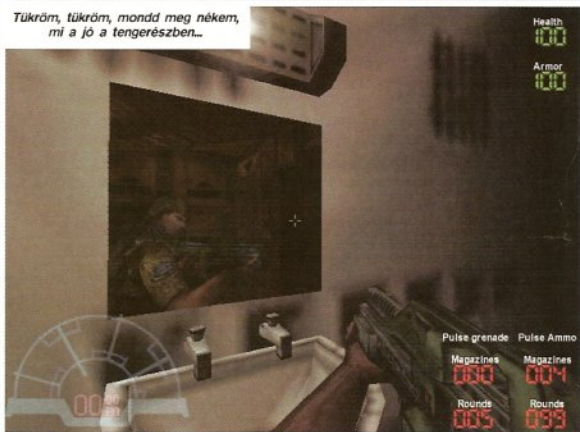
Az Alien kicsit érdekes módon szemléli a világot, mindenesetre a sötétben is kiválóan tájékozódik

Ha sérülünk, természetesen az idegenek módszerével kell beszerezni a szükséges ka-lóriákat. Amikor jól becézünk egy "falatot", egy pillanatra láthatóvá válik a belső fogso-runk: abban a helyzetben kell nagyra táta-nunk a szánkat...

MARINE

Utóljára hagytam a tengerészgya-logosokat, hiszen ez az az üzemmód, ami a legkevésbé üt el a Half Life által uralt stílustól.

Tükröm, tükröm, mondj meg nékem, mi a jó a tengerészenben...



mészetesen nálunk van a mozgásdetektorunk, ami azonban nem is olyan hasznos, mint ahogy gondolánk. A készülék hullámai túl ritkán adnak jelentést az ellenfelek hol-létéről, ráadásul bármit (például egy mozgó lif-tet is) kijeleznek. További felszerelési tárgy még az éjjellátó szemüveg, és a világító láng – a szinte állandó a sötétség ellenére a szemüveget sajnos képtelenség folyama-

tosave" gombhoz szokott kényelmes PC-sek nem fogják végigjátszani ezt a játékot. A mentés hiánya a véletlenszerűen támadó ellenfe-ekkel kiegészítve halálos elegyet jelent, amit csak a legprofibbabb képesek túlélni.

Nem ajánlom továbbá a játékot olyanoknak sem, akiket bizonyos villogó fények idegesíte-nek. A programban igen gazdagon alkalmaz-tak fényeffektusokat – talán egy kicsit túlzás-

ek az Alienek!

Ha továbbra is ennyit ugrálsz, frankón megmondalak a Sigourney Weavernek!



Meg aztán ez az az üzemmód, amit legutoljára fogunk választani, hiszen az idegen civilizációk harcában az ember többnyire csak epizódszerephez jut.

Még attól is sérülünk, ha egy magasabb lépéscsőről leugrunk! Egy kihalt bázisról indulunk, ahol video-képernyőkön kapjuk a főnökeinktől az utasításokat. A katonádszínél – ahogy a Predatornál is – főként a fegyverek izgalmasak. Megvan a filmben látott géppuska, a lángszóró, D3D, 3DFX választani. A Tréner jelenti a kezdő szintet, a "Rendezői változat" pedig a legkeményebbet. A legkellemetlenebb arcul csapást akkor könyvelhetjük el, amikor ráeszmélünk, hogy nincs menet közben állásmentés (csak a teljesített tetteket jegyzi egy gép). Ezt állítólag direkt alakították így a fejlesztők, hogy a pálya vége felé tízszerre veszélyesebbnek éreznünk minden egyes szörnyet. Ami azt illeti, a céljukat elérték, de az is biztos, hogy az "au-

ba is estek. A riadózottatott Marine bázison az élénk piros fények folyamatosan csapnak át koromsötétségbe, s mindez egy teljes pályán keresztül ismétlődik. Aki eddig nem mutatott epilepsziás tüneteket, az ezután biztosan fog!

Na persze egy nyolcvanperc nem is fogjon neki egy ilyen játéknak. Aki egy Predatorral akar megvívni, illetve Alienekkel randevézni, az készüljön fel a kellemetlen helyzetekre. Mert az tény, hogy az utóbbi idők egyik legeredetibb alkotása az Aliens vs Predator, még akkor is, ha grafikailag ennél már jobb lövöldözős anyagot is láhattunk!

V.Z.

Aliens vs Predator

FEJLESZTŐ: Rebellion
KIADÓ: Fox Interactive
WEBSITE: www.rebellion.co.uk
MÉGJELENÉS: majus

Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3DFX
Multiplayer: modem, LAN

Külcsfn/belbecs
Látványosság
Játékosítás
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az biztos, hogy ez a játék nem egy hagyományos Quake-klón!

végítélet

91%

A közelebbi barátunk elképedve szemléli az éppen láthatatlan Predatorot, a távolabbi már megtalálta az egyedüli helyes – bár ideiglenes – megoldást



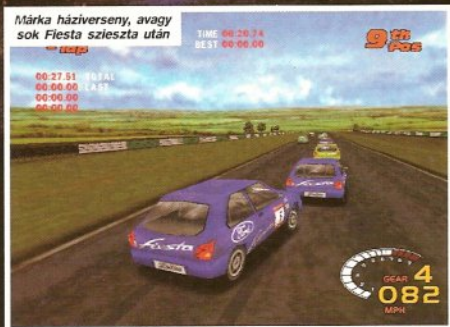
Bár csak minden sport-licenc a legmegfelelőbb játéklejlesztő kezébe kerülne, mint ahogy az a Touring Car esetében is történt! Amikor megjelent a TOCA első része, emlékszem, sokáig nem tudtam felállni a számítógép mellől. Kiderült, hogy a Codemasters nem csupán "mikro-masineriák" modellezéséhez ért remekül, hanem a szimulációkhoz

valaki, dühösen rázza az öklét. A szélvédő élettartamát megnövelték: most már nem török ki minden apró-cseprő ütközésnél, a kisebb koccanásoktól csupán elkezd repedezni. Ja és mellesleg némi kosz lerakódásával is növelték a valóságérzetünket.

Mint ahogy a nyolc hivatalos Touring Car-pálya maradt a régi, ezekben természetesen nincs változás (Brands Hatch, Silverstone, Knockhill, Donington, Croft,

A pályákhoz hasonlóan a kocsik számát is növelhetjük, a jutalomautóhoz a Support Car bajnokságokon kell jól szerepelniük. A hét megnyerhető típus között olyan nevek is szerepelnek, mint TVR Speed 12 vagy Jaguar XJ220. Amúgy a hivatalos autók választéka szintén nem változott '98-ban, tehát az alábbi márkák indulnak: Audi A4, Honda Accord, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna, Vauxhall Vectra és Volvo S40. Ezekben belül – vagy mondhatni: a kocsi-kon belül – pedig az igazi pilóták találhatók.

menetknél pedig 25%-kal több. Ja, mielőtt elfelejtém: a fő versenyhez tartozik egy fontos új szabály is, miszerint a megtett körök 15-75%-a között minden versenyzőnek kötelező egy kerékcseré, ergo legalább egyszer muszáj kivonulni a boxba. Annyi segítséget persze kapunk, hogy nem kell százalékokat számolnunk: ha eljött a kerékcseré ideje, szerelőink mindig üzennek CB-n, és figyelmeztetnek, ha netán túl sokáig húznánk az időt. Amennyiben túlfeszítjük a hűrt, egyszerűen diszkvalifikálnak minket. A box utcában a gép veszi át az irány-



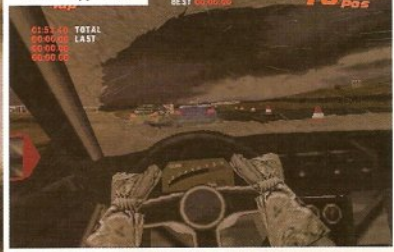
is konyít, méghozzá nem is keveset! A brit túraautó bajnokságot hatalmas érzékkel varázsolják át a számítógép képernyőjére: csaknem ripityára törhető autók; intelligens AI, s az eredeti helyszínekhez hűen felépített pályák alkották a játék fő elemét.

Snetterton, Thruxton, Oulton Park). Mármost ez akkor igaz, ha nem számítjuk az olyan "apróságokat", mint hogy a helyszíneket újramodellezték, minek eredményeképpen még jobban passzolnak az eredeti viszonyokhoz, s az esztétikai szépség

100% OFFICIAL

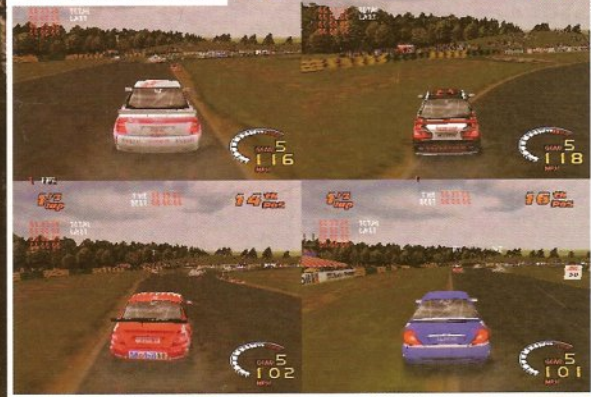
Ami most a második részt illeti, természetesen ismét felülethetők az említett összetevők, csak egy kicsit tovább csiszolták őket. Az autók még profásabbak: az ablakok például átlátszóak, azaz látni a belső merevítő csöveket és természetesen a sofőrt is. Grafikailag számomra már az első részben is nagyon tetszett a belső nézet. Nagyon állat, ahogy a sofőr szemszöge nincs kimerítve, hanem az út vízszinteségének megfelelően zötykölődünk, fékezéskor előre-, gyorsításnál pedig hátrabukik a fejünk, s a centrifugális erőnek megfelelően "beodnítunk". Nos, a folytatásban még továbbmentek az alkotók: nézelődhetünk az oldalsó írányokba is (erre külön szakosítottak két billentyűt), és a pilótánk kidolgozása is realizitikusabb. Olyannyira, hogy amikor belénk jön

A biztosítónak holnap rossz napja lesz



növeléséért magasabb felbontású textúrákat használtak. Oldalt népes közönség figyel a palánkok mögöl, a TV-s közelítő kocsik is a helyükön vannak, szóval minden részlet stimmel. A nyolc versenypálya kivül – amennyiben eredményesek vagyunk – behozhatunk kilenc bónuszpályát is: például kanyaroghatunk skót vidékeken egy tó mentén, vagy városi viszonyok közt Amerikában.

Ha az ember négy kezet növeszt, akkor ilyen képet is tud lopni



A gyakorlopályán is "szellemes" feladatok várnak ránk



Nagyon klassz, hogy a versenyzők neve még a kocsijuk ablakára is ki van írva, ami természetesen a saját nevünkre is vonatkozik? Mellesleg nemcsak a nevünket írathatjuk ki, hanem még a fényezésén is változtathatunk (Change Livery): az autóválasztásnál ugyanis nemcsak a váltó típusát adhatjuk meg, hanem új istállóra is átválthatunk. Az egyedi csapatok előállításához mindössze egy egyszerű grafikus program szükséges.

A VERSENYEK

Az 1998-as idényben kicsit változtak a TOCA Túraautó Bajnokság szabályai, és ez magától értetődően a játékban is változást eredményezett. Beiktattak egy ún. sprint versenyt, ami áll egy kvalifikációs körből és egy rövidebb versenyről, majd jön a fő futam, ami a kvalifikációs kört követően egy hosszabb menetet jelent. A játékos egyébként annyira felgyorsíthatja az eseményeket, hogy a helyezéért való küzdelmet kihagyja, de ennek persze az utolsó rajtpozíció az ára. Márpedig a jó "sprinteléshez" – talán nem is kell mondani – különösen nem árt a pole position. A sprint versenyeknél 25%-kal rövidebb az a távolság, mint amit a '97-es futamokban kellett megtenni, a hosszú

tást, de csak azért, hogy nekünk legyen elég időnk kiválogatni, mi mindent kerünk a szerelőkötől. A kerékcserén kívül például javíthatjuk a sérüléseket, de ez természetesen plusz időt vesz igénybe.

Az egyéb felesleges kerékcserék elkerülése végett amúgy már a verseny előtt állítsunk be mindent a Car Setup képernyőn (Change), melynek opcióit külön el is lehet menteni. Váltóztatásokat három kategórián belül eszközölhetünk. A Generalnál rakhattunk fel más gumikat, állíthatunk a fékeken és növelhetjük az aerodinamikuss leszorító erőt. A Gear Rational a sebességfokozatok áttételein módosíthatunk. Végül a Suspensionnál a felfüggesztések keménységén állíthatunk.

A bajnokság pontverseny szerint zajlik – ha jól szerepelünk az egyes pályákon, különböző cheat-kódokat kapunk, melyeket nevünknek kell beírni. Remek ötlet, hogy a csapattársunkat nem feltétlenül a gépnek kell irányítania, hanem kétjátékos módban is indulhatunk, minek eredményeképpen a konstruktőrök versenyén sem csak a gépen múlik az eredmény. Hogy összesen mennyi futamot kell végigmennünk, az a kiválasztott nehézségi szinttől függ. Az expert fokozat ugyanúgy, mint a valóságban, 13 találkozási áll, a kezdőknek viszont csak az első hat futamot kell teljesíteniük.

S ha már a szabályokról volt szó, még egy dologra felhívom a laikusok figyelmét: nevezetesen a veszélyes vezetésre. Ha súlyosan beleheranangunk egy másik versenyzőbe, figyelmeztetést kapunk. Három ilyen figyelmeztetés két pont veszteséget jelent, majd ahány újabb ütközés következik, a büntetés úgy szorozódik meg kettővel. A hatodik figyelmeztetés után diszkvalifikálják a játékosot.

A játék másik üzem módja, a Challenge egészen más kihívást kínál, mint a bajnokság. Bár a körülmények maradnak szemlencséhez méltóak, a szabályok a játéktérmi hagyományokhoz igazodnak. Mindig leghátulról indulva két körös versenyeket kell lefolytatnunk, melyek során az egyes pályaszakaszokat időre kell teljesíteni. Ha a visszazárlás nullához ér, autózhatunk akár a második helyen, a karrierünk ott véget ér. Nehézségi szinttől függően a Challenge Mód 4, 5 vagy 6 futamból áll.

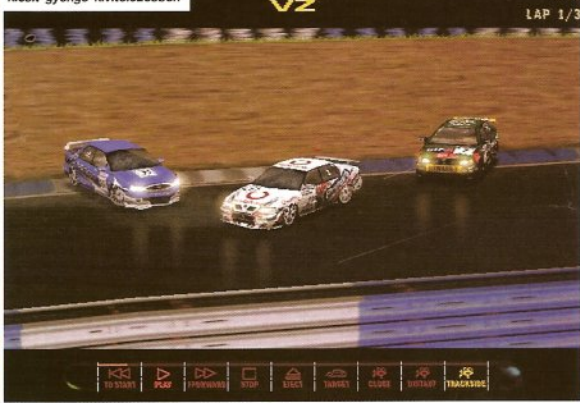
A Support Car Championship üzem mód az igazi Touring-Car hétvégéken megrendezésre kerülő "márkabajnokságokat" hivatott modellezni: különböző valós és a programozók által kitalált versenyeket indíthatunk. Ezeket a 3 körös futamok (a kvalifikációs kört nem számítva) 10 azonos kocsi indul azonos feltételekkel. Az ilyen bajnokságok négy ta-

lálkozási állnak, melyek után végül a pontszámok döntik el, hogy ki lesz a győztes és melyik jutalomautót kapjuk meg.

Az egyszerű futam (Single Race) persze ennek a játéknak is elengedhetetlen kelléke. Egyazon gépen akár négyen is ringbe lehet szállni, s bármelyik pályán (beleértve a megnyitott bónuszpályákat is) rendezhetünk egy-egy futamot. A választható opciók között nagyon megnyerő, hogy nem csak az időjárás típusát választhatjuk meg, de még annak intenzitását is (egyfolytában eső, hó, szél, vagy változó időjárás).

Miközben a játékosok mindenből kihasználják a lehetőségeket, s ez hiába másképp az idő elleni versenyekkel sem. Három különböző Time Trial mód van: a Standardnál a szokásos szellemautó elleni küzdelem zajlik, a Challenge-nél a "rendes" Challenge-módhoz hasonlóan idokoriátokhoz vannak kötve az egyes szakaszok, a 2Player Pursuitnél pedig két játékos versenyezhet, s az veszí, aki le-

Tripla leszűrt Rittberger – kicsit gyenge kivitelezésben



Az autók "türekenysége" is igazán jó hatással van a versenyhangulatra. Füstöt és zakatot a gumira ráhajolt lemez, majd ahogy egyre nagyobb sebességbe kapcsolunk, hirtelen lefokódik az egész. A frontális ütközésekkor még nagyobb sérülések keletkezhetnek: először csak az első spoiler fityeg, majd egy újabb malőr

Toca Cola



után már a motorháztető is repül, és füst kezd szállingózni a fedetlen motorból. A füst olyan élethűen gomolyog, hogy amikor külső nézetből a képünkbe csapódik, szinte csipi a szemünket. Minden szempontból tuti a látvány. A TOCA 2 nem áll messze a tökéletestől, így minden versenymegszállott rástartolhat az anyagra.

V.Z.



tesítés után diszkvalifikálják a játékosot.

A játék másik üzem módja, a Challenge egészen más kihívást kínál, mint a bajnokság. Bár a körülmények maradnak szemlencséhez méltóak, a szabályok a játéktérmi hagyományokhoz igazodnak. Mindig leghátulról indulva két körös versenyeket kell lefolytatnunk, melyek során az egyes pályaszakaszokat időre kell teljesíteni. Ha a visszazárlás nullához ér, autózhatunk akár a második helyen, a karrierünk ott véget ér. Nehézségi szinttől függően a Challenge Mód 4, 5 vagy 6 futamból áll.

A Support Car Championship üzem mód az igazi Touring-Car hétvégéken megrendezésre kerülő "márkabajnokságokat" hivatott modellezni: különböző valós és a programozók által kitalált versenyeket indíthatunk. Ezeket a 3 körös futamok (a kvalifikációs kört nem számítva) 10 azonos kocsi indul azonos feltételekkel. Az ilyen bajnokságok négy ta-

marad. A "lemaradást" egyszerű szisztema alapján dönti el a gép: amikor az első haladó átmegegy ellenőrzési ponton, onnantól fogva a beállított határidőn (maximális "lemaradás") belül a második játékosnak is át kell ott haladnia.

Network opció már volt az első részben is, és persze most is van – ez nem újdonság. Ami viszont új, az a Test Track. (Pontosabban ez sem egészen új, hiszen a Codemasters-féle Colin McRae Rallyban már volt valami hasonló.) Ez egy tesztpálya, ahol szabadon lehet gyakorolni

al egyes manővereket. A jákora helysínben nyolc különböző részt van megkülönböztetve, aszerint, hogy mondjuk bóják közt akarunk szalamoszni, vagy éppen fölúdon kívánunk gyakorolni.

AZ ÉRDEMETŐ FEJLŐDÉS

Ez idáig sok mindent elmondtam a játékról, ám egy fontos dolgot még nem: sokkal játszhatóbb lett. A fölúzott életszerűséget most hanyagolták, s így a lökrösödések most már közel sem olyan veszélyesek. Ha belénk jönnek hátulról, nem pördülünk ki azonnal, és a többiek sem állnak olyan könnyen keresztbe. Sőt, mintha még hagynák is magukat meglökni – alig lassulunk le. A fű sem olyan borzasztó: annyiennyben nem teszünk semmilyen kormánymozdulatot, nyil- egyenesen szánhatjuk végig a gypet. A gépi versenyzők pedig intelligensebbek lettek: tudásuk és hibázásaik a nehézségi szinttől függenek, amúgy minden veszélyes helyzetet kerülnék.

Toca Touring Cars

FEJLESZTŐ: Codemasters

KIADÓ: Codemasters

WEBSITE: www.codemasters.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 266, 32MB RAM

3D-gyorst: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külföld/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavattosság

Zenebona

Summa summarum

Sebbe, játszhatóbb, jobb, mint a megoly tökéletes első rész

végítélet

92%

Hölgyeim és Uraim! A mai napon csak Önöknek (PC-seknek) kicsiny médiumunk egy szenzációs hírt tartogat: egy autós szimulációt, ami megrengette a világot! Egy játékot, melynek PlayStation-verziójából több mint 2,5 millió példány kelt el... (Itt egy rövid hátszűnetet kell elképzelni.) Az 576 Kbyte mai exkluzív "vendége": a V-Rally. (És ebben a pillanatban – mint a Friderikusznál – felvillan a "Kérem tapsolni!" tábla.)

Valami azt súgja, hogy egy picit megpadkáztam a gépet

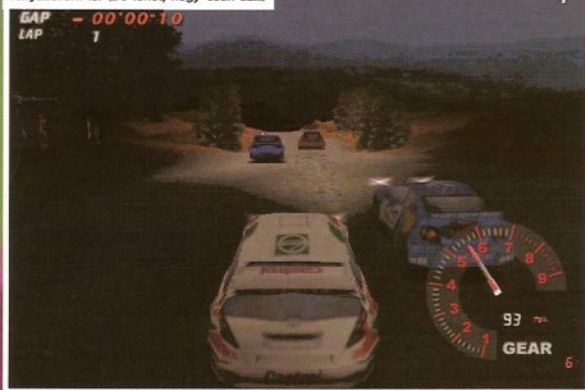


Én nem tudom, hogyan gondolok az Infogrames, de kissé homályos számomra, miért mindig a PC-szek részesülnek utóljára abban a kegyben, hogy Infogrames-játékokkal játszhatnak. Most fanfárokkal kéne üdvözölnünk a V-Rally-t csak azért, mert jókora siker volt PlayStationön? Ez tényleg nagyon szép, de van egy bökkenő: mindez '97-ben történt. A törzsolvasóinknak nyilván még rémlik is valami, hiszen a feledés homályából felsejülő régmúltban – anno, amikor még a konzolos anyagok is a Kbyte hasábjain kaptak helyet – már irtunk róla. Na mindegy. Ahogy a csoki-reklám is mondja: ne ítélj elsőre! Hogy ne vádolhassatok minket elfoglaltsággal, egyelőre felejtjük el a megjelenési dátumot, és hagyjuk a kritikát a végére.

A FŐBB JELLEMZŐK

Ha már ennyit kellett a PC-s V-Rallyra várni, az első felvetődő kérdés nyilván az, mivel tud többet, mint a PlayStationős társa. A válasz egyszerű és rövid, s tulajdon-

Bocsánat, biztos ír, a következő frame-ben már világítani fog a bal oldali fényszóróm is! (De lehet, hogy csak az...)



Vén Rally

képpen már a játék dobozán is látható. A Multiplayer Championship Edition alcím pontosan annyit jelent, mint amennyit ki lehet olvasni belőle: az osztott képernyős kétjátékos módon kívül a PC-verzióban van hálózati és modemes megoldás is maximum négy játékos részére.

Nos, miután így kivesszük az újdonságok

szőnhette a népszerűségét: egyrészt mert még nem volt jobb rally-program PlayStationön, másrészt pedig a rengeteg pályája miatt. A helyszínek – ezt meg kell hagyni – remekül ki vannak találva. Ahogy haladunk előre a bajnokságokon, illetve az Arcade-módban, több mint 40 pályát hozhatunk be. Világszerte rendezh-

szerintem cseppet sem eredeti a viselkedésük. Hihetetlen, de ezek az autók úgy kanyarodnak, mintha sínen mennének. A kanyarokhoz közelvedve nem lehet csak úgy befaroltatni őket (ami pedig egy rallyautónál eléggé evidens lenne), hanem le kell lassítani a megfelelő tempóra. Ha ezt nem tesszük meg,

MULTIPLAYER V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION



"tárházat", lássuk mi az, ami maradt a régi.

Az eredeti V-Rally két dolognak kö-

tünk bajnokságokat: Indonéziában, Angliában, Spanyolországban, Afrikában, Korzikán, Új-Zélandon, a Francia Alpokban, és végül Svédországban. Mint az a felsorolásból is kitűnik, részünk lehet minden földi "jóból": esőből, hóból, forróságból és fagyból, bitumenből és földűtből egyaránt. Plusz még azt hozzá kell tenni, hogy hóbe-hóba éjszakai vezetés is be lesz iktatva, ami valóban éjszakát jelent: olyan koromsötétség borítja be a tájat, egy fényszórónk csóváján kívül eső dolgok csak egészen halványan sejlenek fel.

A V-Rally másik vonzereje talán az volt, hogy valódi autómárkák közül válogathatunk. A rally autók legjavát vonultatták fel: Toyota Corolla, Subaru Impreza, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Renault Mégane, Peugeot 106, Peugeot 306, Citroen Saxo, Nissan Almera, Skoda Felicia, Seat Ibiza. Az már más kérdés, hogy ezeknek az eredeti márkáknak

akkor a gép egyszerűen nem enged minket a megfelelő ivre. Rallyverseny kipörgő kerekek nélkül – ez meglehetősen fura. Az igazat megvallva mondjuk van egy sajátos módszer a csúsztatásra: jóval a kanyar előtt be kell rántani a kormányt, és elengedni a gázt. Ekkor az autót rángatózik, majd "második nekifutásra" végre elkezd csúszni. Hát mit ne mondjak: ez valahogy nem egyezik azzal, amit eddig én az autózétekről tudtam, és nem tartom valószínűnek, hogy bennem van a hiba. A játékok mostani, PC-s változatában különösen szembetűnő, hogy mennyire hirtelen reagálnak a ko-

TAVASZI ÁRPADÉ!

Internet előfizetés azonnal!

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk. Minden számítógépünk „Year2000” kompatibilis. Az ACOMP Base számítógépet átalakítottuk, hogy megfeleljen a 99-es év minden elvárásának, egy igen kedvező árfekvés mellett. A gép Intel® CeleronA processzorral választható, 333MHz vagy 400MHz-es változatban. Kialakítása ideális a kezdő felhasználóknak, mert nagy kapacitású winchester elegendő helyet biztosít a felhasználói programok és a játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videokártya a multimédiás CD-k megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A díjnyertes TOSHIBA CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemazek olvasása nem jelent gondot. A gép sebessége a Pentium®II rendszerekkel vetekedik.

Az ACOMP Xplorer egy tökéletesen kialakított munka- és játékgép. 64MB SDRAM memóriája elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok optimális futtatásához. Az AGP szabványnak köszönhetően a kiváló minőségű 8MB-os videokártyája, DVD filmek megjelenítésére nagy felbontásban is alkalmas. A rendszer kiépítettsége megfelel a legújabb játékok követelményeinek is.

Az ACOMP Zenith - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - egy igaz nagygyű, mellyel lehetőség nyílik grafikus-, animációs-, tervezési-, DTP- és zenai munkák elvégzésére. Tíjajtsátménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, bővíthet hatalmas winchester, minden szabványt támogató kiváló minőségű hang és videokártyája miatt. A gép „alapját” az 1998-as év legjobb alapja az ABIT BH-6-os képezi.

ARUHITEL

A többi csak részletkérdés

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® II processzorral

- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ATI Charger 3D AGP videokártya 8MB RAM
- SoundBlaster PCI 64 OEM hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



Celeron A 333MHz	Nettó ár: 129.900 Ft
Pentium II 350MHz	Nettó ár: 154.900 Ft
Pentium II 400MHz	Nettó ár: 174.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap, AllPro chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- ATI Charger 3D AGP videokártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT monitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



Celeron A 333MHz	Nettó ár: 104.900 Ft
Celeron A 400MHz	Nettó ár: 119.900 Ft

ACOMP Base

Intel® CeleronA processzorral

- Pentium II alaplap, AllPro chipset, 133MHz
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 TRIO3D AGP videokártya 4MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 50W aktív hangfalak
- AT monitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



Celeron A 333MHz	Nettó ár: 89.900 Ft
Celeron A 400MHz	Nettó ár: 104.900 Ft



576KByte olvasó!

Ha elhozod hozzánk ezt a hirdetést, akkor minden meghirdetett úrból további **5%** árkedvezményt kapsz.

Érvényes: 1999. június 15-ig.

GERICOM Notebook számítógépek

- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB SGRAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 38mm vékony, ezüstmetál színben!
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Made in Germany

64 MB
SD
RAM

4.3GB
HDD



- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM
- 6.4GB EIDE HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB SGRAM
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 38mm vékony, ezüstmetál színben!
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Made in Germany

128 MB
SD
RAM

6.4GB
HDD

13.3" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 399.900 Ft	13.3" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 439.900 Ft
-----------------------------	----------------------	-----------------------------	----------------------

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092



Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477## Számítástechnikai Kft.

LANDS OF LORER III



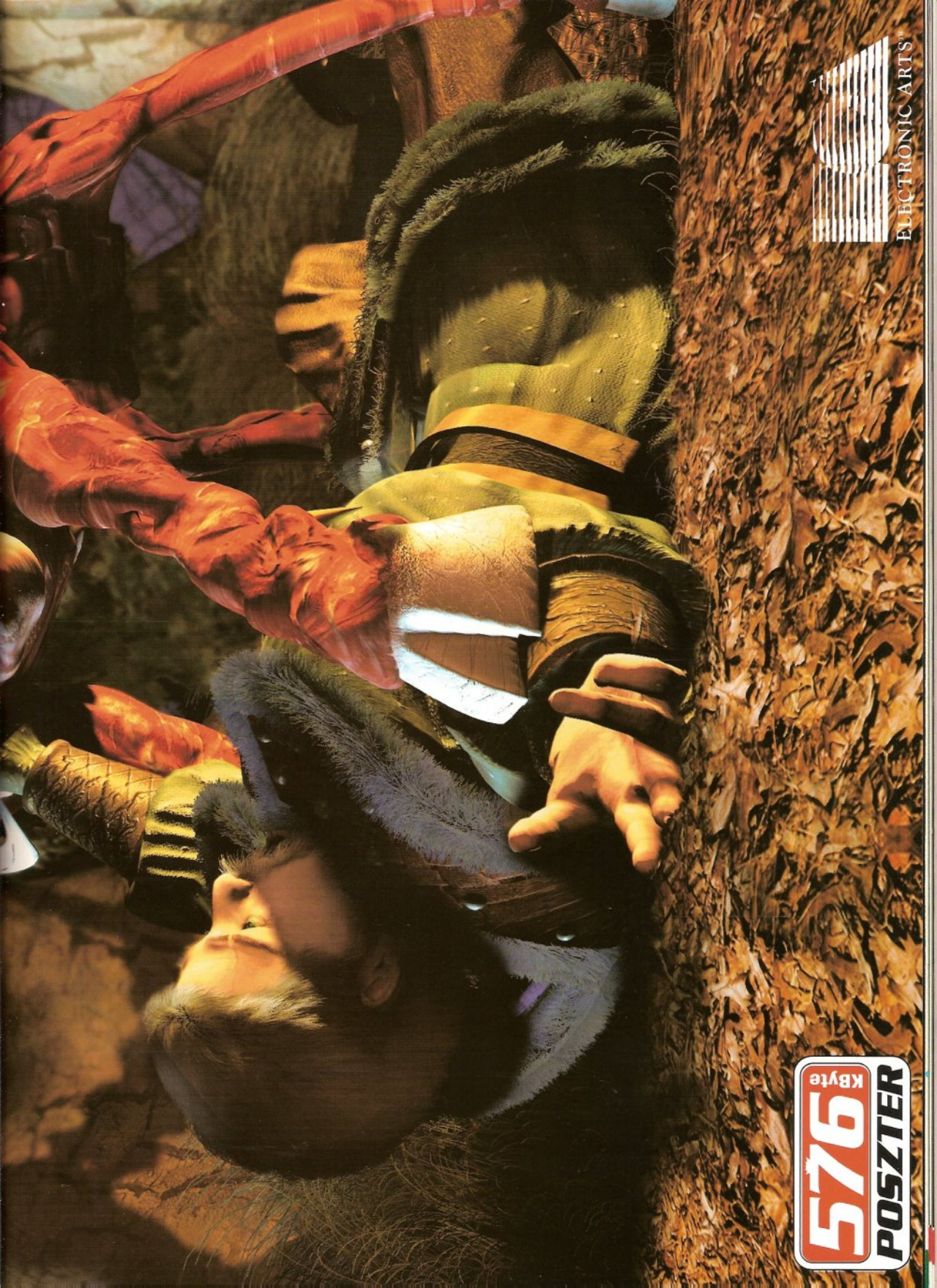


M
E
S
S
I
A
H

MESSIAH



576
KByte
POSZTER



ELECTRONIC ARTS™

576
KByte
POSZTER

Nemrég tértem vissza a magyar-angol derbőről, és a nagy eseményen felbuzdulva el is határoztam, hogy a gépen is focizom egy jóízűt, és péppé verem az angolokat. No nézzük csak: FIFA99 - rulez, de már ezerszer meggyertem. World Cup 98 - majdnem ugyanaz, ráadásul nincsenek benne magyarok. Actua3 - nem rossz, de most nincs kedvem

jesen megszokott dolog, de akad újdonság is. A külső környezetre semmi panaszunk sem lehet: a stadionok, a közönség és a gyepszőnyeg kidolgozása is kellemesnek mondható. Talán a fényeffektusok tünnek kissé szegényesnek, mert ha már 3D-kártyát használ a prog, tegye azt teljes mértékben. Az Actua3-ban ez azért jobban sikerült.

hogy nem túl változatosak. A nagyon közeli és nagyon távoli közti ötfokozatú skálán változtathatunk, ez egy kicsit kevésnek tűnik. Más kérdés, hogy valóban ezek a legújászatok kamerapozíciók, de csak a vicc végett megnéztem volna felülről, vagy a kapu mögül is, azonkívül lehet, hogy valaki teszzen azt a Sensible óta ilyen pozícióból szeret játszani.

ha már otthon vagyunk az irányításban. Kifejezetten tetszett, hogy a játék mutatja az éppen aktuális játékoson kívüli a passz irányát, a lövés erősségét, valamint azt is, hogy hova fog leaptanni a levegőben lévő labda (igaz, ez csak elrúgás után). Ez korrekt megoldás, nemcsak vaktában lövődözünk. Kévése (illetve egyáltalán nem) volt az inyemre a ponttrücsökönként lévő célzópnyil. Magasság, irány - rendben. Csavarásnál már ügyeskedniük kell (nehéz),



Az igencsak kigyúrt magyar flúk glóriárm

felinstallálni. VIVA Football - mi ez? Csapjunk bele! Az intro kissé lelobozó, ráadásul a Samba de Janeiro szől alatta - de némileg már előrevetíti, hogy mire számíthatunk a játékban, ugyanis az utolsó pár világbajnokság (egészen pontosan az 58-as svédországitól kezdődően) egy-egy híres pillanát látjuk felvillanni egy kis időre a rendező ország zászlaja előtt.



Igy is van, a program ilyen szempontból egy valódi unikum: az irányítható csapatok csak és kizárólag nemzeti válogatottak, de mindegyikkkel lejátszhatjuk az éppen aktuális világbajnokságot a selejtezőcsoportoktól a döntőig. Ez alól természetesen kivételt képeznek azon országok, amelyek egy pár éve még nem léteztek (pl. a szovjet vagy jugoszláv utódállamok), ezek értelemeszerűen csak azóta irányíthatók, amióta önálló válogatottat indítottak a versenyben. Ez azért nem egy piszkóta dolog, ha a számok nyelvére szeretném mindezt lefordítani, 1035i nemzeti válogatott(keret) mintegy 16500 játékosal. Mit mondjak, nem rossz!

A selejtezőcsoportok történelmü csapatlistát tartalmaznak, de a vb-re kikerülő csapatokat már véletleneszerűen számolgatja a program. Így például az a nonszensz dolog is előfordult, hogy a 98-as franciaországi világbajnokság döntője az általam irányított magyar válogatott (ez még mindenben is volna) és a nagyhírű Costa Rica nemzeti tizenegyének vérfagyasztó összecsapását hozta. No ez már egy érdekesebb dolog, illetet volna egy kicsit az erősorrend alapján kialakítani a csapatokat.

Térjünk a lényegre. A grafika szintem nem éri el a FIFA 99 színvonalát, de olyan nagyon sokkal nem is marad el tőle. Leginkább talán az Actua 3-éhoz tudnám hasonlítani, annál eltérősebb. Apróbb bugok természetesen vannak benne (sajnos ez manapság tel-

Az animációk már akadnak problémák. Tulajdonképpen ami így 99-ben elérhető, azt korrektil megkapjuk. Az egyik újdonsággal éppen a gólrörmnél találkoztam - illetve egy ideig nem is ismertem fel. Ugyanis ha gólt rúgunk, a gólrörm formája tőlünk függ. Az első pillanatban ezt nem tudtam, már éppen kezdtem volna ideges lenni, hogy mi-csoda pról megoldás ez, a csapattagok odarohannak a gólszerszőhöz, aztán csak állnak ott egy kupacban, mintha nyársat nyeltek volna. Aztán rájöttem, hogy ilyenkor is tovább lehet irányítani a játékost, sőt, mindenféle extra figurát is bemutatathatunk. Ez mások, két apró szép-

A visszajátzás ugyanakkor már jóval szabadabb teret enged: nem egy pár darab fix kamerállás közt kell váltogtatnunk, hanem az iránybilletyük segítségével olyan helyzetből nézzük vissza az akciót, amilyenből csak akarjuk.

A visszajátzás ugyanakkor már jóval szabadabb teret enged: nem egy pár darab fix kamerállás közt kell váltogtatnunk, hanem az iránybilletyük segítségével olyan helyzetből nézzük vissza az akciót, amilyenből csak akarjuk.

A grafika legnagyobb pozitívuma, hogy egész nagy felbontásokba is feltornázható, nálam a PII 300-on Riva TNT-vel zökkenésmertesen futott 1024*768-ban (minden effekt és részlet bekapcsolása mellett), de nem hiszem, hogy bár-



Viva La Bda!

VIVA FOOTBALL

mert ha lenyomjuk a lövés gombot, ameddig nyomvatartjuk az az erősséget (ez oké), de még egy szer már igen kis tartományon belül kell a legjobb pillanatban megnyomni a csavarshoz. No mindegy, felfoghatjuk így is, hogy valóságihük akartak lenni, igazából sem sokkal nehezebb egy jó szabadrúgásigólt rúgni.

A hangról semmi különöset nem tudok elmondani, teljesen átlagos, egyedül az zavart, hogy nálam gólnál egy kicsit késett a közönség ordibálása.

Tulajdonképpen ennyi elég is a játékról, egy jó, de nem kiemelkedő fociprogram, ami azonban mégis az átlag fölé helyezi: az a történelem megváltoztatásának lehetősége. Játszhatunk rengeteg "mi lett volna, ha"-meccset, és egész különleges dolgokat is összehozhatunk, pl. egy 58-as és egy 98-as csapat csatáját. Ha valakit ez tűzbe hoz, és szereti a focit is, mindenképp ajánlatos megnéznie.

ségihitája van a dolognak csupán: az st sajnos már megszoktam, hogy olyan 3D-s fociprogram nincs, amelyben a játékosok figyelembe vennék a kaputát illetve a hátót, úgy sikanak rajtuk keresztül, mint egy V2.0-ás terminátor. De az már jóval érdekesebb, hogy sprintelek örörmömben, a csapat mellettem lohol, de van egy emberke aki néha mozdulatlan tessel, talán egy víziszívhöz illő pózban sikkik mellettem a fűvön. Mondjuk megtapsolando mozdulat, de ilyet azért igen-igen ritkán lát az ember focipályán. A másik, hogy egy idő után megújna az ember, már látott mindenféle figurát, átéltem meg a FIFA szintjét, különböző arc típusok, hajstílusok és bőrszínek váltogatják egymást, ahogy ez illik. A kamerállásokkal kapcsolatban annyai negatívumot tudok felhozni,



Az 1958-as magyar keret bevetésére készen. Akkor még futballistáink is voltak

mely második generációs 3D-kártyával különösebb akadozást mutatna.

Az iránybilletykről jut eszembe: az irányítás billetyüzetről meglehetősen körülmenyes, ráadásul ha már van az előre megadottakon kívül custom beállítás is, nem értem, hogy ezt a program miért nem menti el. Nem egy szivertő dolog minden egyes betöltésnél újrakonfigurálni. Az iránybilletyükön kívül nyolc (!) másakra lesz szükségünk a játék komplett kezeléséhez, ami egész egyszerűen sok. Egy gamepad vagy több napos kitaró gyakorias (polipoknak) ugyan segíthet a problémán, de nagy gond, hogy a speckó mozdulatok nagy részét csak akkor tudjuk előhozni,



A madártávlat enyhén szőlva használhatatlan kameranézet



"A kör közepén állok, körbevesznek jóbarátok..."

Viva Football

FEJLESZTO: Crnson Studio

KIADTO: Virgin Interactive

WEBSITE: www.virgin.co.uk

MEGJELENÉS: május

Katygere

Minimüm: P133, 32MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D

Multiplayer: modern, soros, LAN

Külcsín/telbecs

Látványosság: [Progress bar]

Játszhatóság: [Progress bar]

Szavatósság: [Progress bar]

Zenebóna: [Progress bar]

Summa summarum

Rakásnyi érdekesség, sok csapat - de nem ez a best

végítélet

84%

Az európai futball egyik legnagyobb sikertörténete kétségek nélkül a Bajnokok Ligájához (BL) rúzódik. A Bajnokságok Európa Kupájának (BEK) jogutódja immár a nagy előd fejére nőtt, mind fontosságát, nézettségét, mind eszmei értékét tekintve. Fantasztikus körítés, reklámhadjárat, üzleti élet veszi körül és valami elképesztő mennyiségű pénz van benne. Nem lebecsülendő az ott szereplő csapatok játéktudása sem – azzal, hogy az igazán névös nyugat-európai bajnokságokból immár nemcsak a bajnok, hanem a bajnokságban közvetlen mögötte végzetek is indulhatnak a tróféáért, hihetetlenül erős mezőnyt hozott össze, amelynek minden egyes mérkőzésén garantált a magas szinten üzött, XXI. századi labdarúgás. Ennek megvan a hátulütője is – ebbe a szuperelitbe egy kelet-európai kiscsapatnak (pl. egy magyar bajnoknak) bejutnia szinte lehetetlen, mert már a selejtezők során olyan ellenfeleket kaphat, amelyek egy laza hatással küldik hazra őket, ha éppen tudnak futni a röhögéstől a negyedik gól után.

Tulajdonképpen már vártam is, mikor csapnak

Rotterdam, Nottingham Forest, Borussia Dortmund – talán nem is érdemes folytatni a felsorolást.

Maga a játék már kevésbé nyújt élvezetes időtöltést, mint a nevek közti csemegés. Mindent a legnagyobb részletességre felrakva nagyon szép a játék, körülbelül a FIFA99-el egy szintű. A közönség hullámzik, vakuk villannak a nézőtérre. A játékosok kidolgozása nagyszerű, az animációjuk is jó. Mind a négy sarkon lévő reflektor miatt vetett árnyékkat látjuk, melyek ugyanúgy animáltak, akár maguk a focisták. Sokféle cselet bemutat-

pén nyúlni a cigiméért), de úgy már bosszantó, hogyha egy csatár ráövi a labdát, akkor az kezdetben lassan vándoroz az a képernyőn, majd miután csak a kapus van a képen rögtön áll normális sebességre. Innen adok egy írási pírroslapot a programozóknak – talán egy patchben lehet reménykedni. A VIVA nyugodt lélekkel fut ugyanezen konfigon 1024*768-ban, és azért nem ENNYIVEL jobb a Champions League grafikája.

Na akkor következzen ami talán a legjobban tetszett: a kommentár az egyik legjobb, amit eddig focijátékban hallottam. Tudja majd minden játékos nevént, nincs elcsúszva, változa-

ló helyre. Ez egy nagyon szimpatikus dolog, remélem a jövőbeni focijátékok tovább viszik, illetve továbbfejlesztik ezt a fogást.

Egyszóval igen telelém véleményem van a programról. Ez egy királyi foci lenne, ha az egészet nem vágná haza a borzasztó gépigény. Nem hiszem, hogy Magyarországon a dual PII-esek lennének túlsúlyban, 256mega RAMmal, márpedig ahogy elnézem ezt a cuccot itt, ennek az kell. Adott egy jó grafikával és hanggal megáldott játék, amely még játszható is lenne és tessék: most meg nem fut. Nálam még mindig a FIFA99 a király, egy-másfél év múlva pedig, amikor már az átlaggepeken is játszható lesz a Champions League, biztosan kint lesz a FIFA00 vagy valami hasonló – az pedig, hogy ezt megüti majd, szinte biztos. Féltreírások elkerülése végett: a minimum és az ajánlott konfigot a kézikönyvből má-

CHAMPIONS LEAGUE

A labda a pipában. A kapus a reflektorok miatt nyilván csak árnyékra vetődött



le a szoftverfejlesztők erre a lehetőségre, amelyik szinte talán kínálja magát. Talán eddig jogi akadály lehetett, hogy nem készült adaptáció, talán valami más – mindegy,

most a Silicon Dreams fejlesztésében és az Eidos kiadásában megjelent a BL legutóbbi, 98/99-es szezonjának átirata. Ugyan egy pár napja tudjuk, hogy a Bayern München és a Manchester United fogja a döntőt vívni, de nyilván akad olyan is, aki szívesebben látna másvalakit a döntőben. A lehető legjobb adott, csak le kell ülni a gép elé. Azonban nem csak a ma, hanem a közel és a régmúlt sztárcsapatjaival is játszhatunk, ha éppen úgy tartja kedvünk. A programban a Real Madrid 1960-as BEK-győzelmétől kezdődően szerepel az összes győztes, és akár a jelen csapatait is kihívhatjuk egy jó kis mérkőzésre. Olyan fantasztikus nevek szerepelnek itt, mint a Liverpool, Real Madrid, Celtic Glasgow, Feyenoord



Ezt a lapot kedvem volna megkontrázni



Ahogy így elnézem a Celtic védelme ennél sem áll a helyzet magaslatán

hatunk, az ollózás sem megoldhatatlan feladat a kapu előtt. Minden játékosnak van speciális mozdulata, ami általában egy trükkös csel. A kameraállítások jók, pont annyi van amennyi kell. Játshatjuk a mérkőzést három különböző nézőpontból (oldalvonal mellett, izometrikus és a kapu mögötti) és ezeken belül olyan öt-hat magasságszintről. A visszajátzások szintén nagyszerűen sikerültek, végre egy olyan fociprogram, ahonnan nemcsak egy kameraiállásból látni tisztán a helyzetet.

Ez eddig gyönyörűen hangzik, most jön azonban a feketeleves: ugyan grafikailag a véletlekig konfigurálható, de elfogadhatatlannak tartom, hogy egy Rivával felszerelt PII-esen, 64 mega RAM mellett, 640*480-ban lassú legyen. Mindent a legnagyobb részletességre felrakva egész egyszerűen ÉLVEZHETETLEN. Ez borzasztó. Addig nincs nagy baj, amíg 2-3 játékos van egyszerre a képernyőn, de ha a fél mezőny látszik, ott már nagy gáz van. Tulajdonképpen nem is elkezd szagatni, hanem letassul, de olyan szintre, mintha nem is focisták, hanem nagyon-nagyonregriúk csoszognának a fűvön. Bár még azt mondom, szájhúzza még ez is elmegy (legalább nyugodt szívvel oda tudok egy akció köze-

tos és jól érthető, sőt még mintha a szokásos megoldás az artikulációja is kevésbé lenne zavaró. Érdemes is megemlíteni a két híres angol kommentátor, Roy Atkinson és Bryan Moore nevét. Egyébiránt a dicséret az egész játék audio-részét megilletti, mind a zene, mind a hanghatások tere-én jó minőségű és színvonalú effektusokat hallhatunk. A közönség a szimpla és szokásos ordítás és felhüroülés mellett dobol, trombitál, ahogyan az egy nagycsapat stadionjában immár egyre mindenapibbá válik.

Ami a játszhatóságot illet, erre is áll, amit a VIVA Footballnál írtam: szinte elegendhetlen egy jobb (min. hat-nyolc gombos) gamepad használata, mert amellett, hogy a billentyűzés kényelmetlen és nehéz, nálam a konfigurálásnál rejtelmes módon rendre le is fagyott. Hogy ez egyedi problémám-e, azt nem tudom, de utálatos dolog egy windows restart, a maga öt perces unalmával. A játék nem könnyű, de az előbb említett módszerrel élve nem is kezelhetetlenül nehéz, tulajdonképpen már az első meccsem is sikerült götölőni, ami azért általában nem jön össze egy vadonatúj programnál.

Érdekes, és számomra eddig játékokban soha nem tapasztalt dolog, hogy amennyiben szabálytalan-kodunk az ellenféllel egy olyan pozícióban, hogy onnan kapura is küldheti a labdát, a felálló sor-falat mi helyezhetjük és állíthatjuk be a megfele-

soltam át a cikk végére!

Ja, és még egy érdekes adalék: A játék feltesztjét pár internetes linket a gépre, azonban említést a játékról sem a kiadó, sem a fejlesztő (!) site-ján nem találtam. Hmm... roppant különös.

K.Z.

A becses trófea



Champions League

FEJLESZTŐ: Silicon Dreams

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.eidos.com

MEGLEJESZ: majus

Ketycere

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, soros

Külső/le/belső

Látványosság

Játszhatóság

Szavathosság

Zene/bóna

Summa summarum

Tok szép, tok jó – csak szagat. Talán az újdonsult P-III/Voodoo3 tulajdonok jó lesz

végítélet

80%

és a Ligák Bajnoka

Azt hiszem túlzás nélkül állíthatom, hogy a focimanager programok királya a Championship Manager (illetve egész pontosan a sorozat). Népszerűségére csupán egyetlen példát említenék: az Interneten több tucat hivatalos (és hivatalon) site foglalkozik a játékkal, úgy mint taktikák, fanclubok, must-buy játékosok és így tovább a végtelenségig. A program nekem is évek óta szünet nélkül fenn

talán felkapják a fejüket és azt mondják: a múltkoriban elemzett Football World Manager-ben összesen 54 ország ligái voltak irányíthatóak. Ez igaz, de

az szinte kivétel nélkül megtalálható itt is. Edig is benne volt az összes európai kupa, VB, EB, most pluszként van Copa America, Intertoto-kupa (ezt még sehol máshol nem láttam), kezeli az olimpiai játékok tornáit (ez még pláne nem volt) és a nemzeti válogatottak barátságos mérkőzéseit, az egyes országokban megrendezendő helyi kiírásokon kívül. Még nem irányítottam dél-amerikai csapatot, de egyáltalán nem lennék meglepve, ha a Libertadores-kupa is szereplene. Még FIFA-ranglista is van, szóval nagyszerű, minden fanatikus elégedetten csettinthet.



A Manchester kicsit többet birtokolta a labdát, de ez tényleg az eredményből is kiderül

van a gépemem – jöhetett közben bármely más hasonló témájú trónkövetelő – és talán nem is múlt el olyan hét, amikor nem játszottam vele. A második rész megjelenése óta azonban már elég sok idő eltelt, és éppen ideje volt, hogy kijöjjön az új rész.

Egy kicsit magáról a játékról annak, aki nem ismeri: a végtelenségig részletes és komplex, valóságos statisztikai adatokkal alátámasztott managerprogramról van szó. Első pillantásra rendkívül bonyolultnak tűnik, de a nagyszerű menürendszer és a HTML dokumentum-szerű (szinte mindenre kattintva egy újabb részlet jelenik meg) képernyő mégis átláthatóvá (és nem utolsósorban kezelhetővé) teszi.

Mik az újdonságok? Először is immár 15 külföldi bajnokságban edzősködhetünk, talán érdemes két felsorolni: Európából Anglia, Belgium, Dánia, Franciaország, Hollandia, Németország, Spanyolország, Portugália, Skócia, Olaszország, Norvégia és Svédország képviselteti magát, Dél-Amerikából a két óriás (Argentína és Brazília), és végül egy Igazi kuriózumként a japán ligát is lejátszhatjuk. Egy páran



Na, ez itt egy elég érdekesen festő keret!



Az EB-selejtezők ebben a csoportban elég érdekesen alakul

aki egy kicsit is ismeri a CM-et, az tudja, hogy ez a fejlebb felsorolt ligák szinte teljesen valóságos és realisztikus kivesésését foglalja magában, hajszaálpontos játékoskeretekkel és valami olyan mennyiségű statisztikai adattal, hogy az már-már hihetetlen. Ennek tükrében azért már korántsem olyan fanyalgóval a 15 liga, arról meg végképp nem beszélve, hogy ezek közül rengeteg olyan csapat is szerepel a játékokban, amik ezen a (valljuk be nyugodtan) szupereliten kívül leledzenek. Jó példa erre, hogy a magyar csapatok közül is minimum tíz képviselteti magát, pedig ha valaki nem igazán játszik kulcsszerepet az európai labdarúgásban, hát mi vagyunk azok.

Még egy fontos dolog: a 97/98-as kiadásban (ez a második rész legutóbbi verziója, még DOS-alapú) 16 mega RAM kellett ahhoz, hogy egyediben 3 liga eseményeit kitüntetett figyelemmel kísérjük és akár egyikből a másikba átevezünk egy játékon belül. Nos, itt akár mindegyiket bekapcsolhatjuk egyszerre, de figyelembe kell vennünk, hogy a játszott ligák számával egyenes arányban nő a játék- és gépnyéma. Ami nemzetközi szinten szerepel a focieletheben,

Az első csapaton kívül áttevethetjük a tartalékok irányítását, megtalálhatóak a nemzeti válogatottak 21 éves aluli keretei... folytassam tovább?

Újdonság a kezelőfelület változása is. Oldalt vannak a legfontosabb menük, amelyek immár pull-down szétmával működnek, ami jóval áttekinthetőbbé teszi a játékokat. A képernyő nagyobbik részét az információs ablak foglalja el, de szinte innen is megudhatunk és elérhetünk mindent, ami kell, csak kattintsunk egy csapat vagy egy játékos nevére, de akár egy meccs eredményére is (ilyenkor igen részletes statisztikát kapunk a mérkőzésről).

A legnagyobb változást ezek közül a taktikai rész kapta. Itt már aztán tényleg azt csinálhatunk, amit a szívünk diktál: megadhatjuk az alapfelálláson kívül még azt is, hogy labdával illetve labda nélkül merre mozdogjanak a játékosok, meg még egy rahedi más dolgot. Az alapfelállásoknál sok előre megtervezett színtéma közül választhatunk, de ha valaki a jól bevált módszerek helyett egy teljesen egyedül elgondolással kívánna előállni, azt is megteheti. Minden egyes taktikánk külön rögzíthető a vinylon, ami igen jó dolog, mert például megtervezünk az otthon és az idegenben alkalmazandót, szépen eltároljuk, így ezt nem kell minden meccs előtt tíz perc szőszmötöléssel megoldani. Változott, illetve teljesen újdonság az edzősterv összeállítása is: minden egyes játékosunkat akár egyéni módszerekkel is edzethetjük. Ebben különféle segédanyagok lesznek segítségünkre, melyeket szintén adni-venni lehet,

akár a játékosokat. A játékosok adásvétele az egyik legizgalmasabb, illetve legjobban kidolgozott része a játéknak: kölcsönözhetünk, vehetünk, próbajátékra hívhatunk, mindez a legújabb nemzeti és európai szabályrendszer valószínű keretén belül.

Megjelent a multiplayer lehetőség is, ami nem egy rossz dolog, de némi fenntartással kezeltem – már egy körökre osztott stratégiaiánál is sokat kell várni a többi playerre, de hogy itt milyen lehet, azt még elgondolni sem igen merem.

Oldalakat lehetne írni a játékról, hogy minden kivesészzünk, de a szűkös keretek nem biztosítanak elegendő helyet. Következzenek hát azok a dolgok amik nem tetszettek, nehogy elfoglaltsággal váljaljak:

Ha mindent bekapcsolunk, a program rendkívül időigényes. Köszönhető ez ugyan a hatalmas és részletes adatbázisnak, de akkor is le-

Championship MANAGER 3

fonja a lábát az ember, ha minden ligát bekapcsol. Ilyenkor még a load-save műveletet is iszonyúan megnyúlnak – és hát nem mindenki időmüliamos, vagy annyira türelmes, hogy félórát várjon egy meccsre (amit még lehet, hogy el is veszít). Full install esetén valamivel több, mint fél gigát lenyúl a vinylóról és erre még pluszban jönnek a játéktárlások (azok sem piszkóák). Mai szemmel nézve egyáltalán nem egy látványos program, ugyanakkor azt is el kell ismerni, hogy ebben a műfajban ez nem hátrány. Mindössze ennyi negatívumot tudok felhozni a csodálatos program ellenében, amelyet minden managerfanatikusnak (főleg a sok szabadidővel rendelkezőknek) tiszta szívből ajánlok.

K.Z.

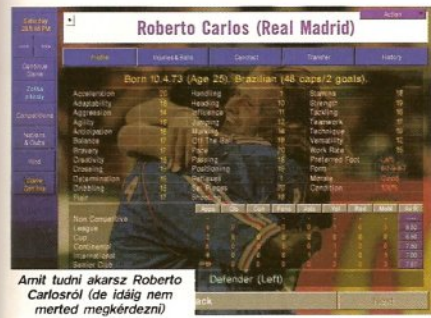
Championship Manager 3
 FEJLESZTŐ: Eidos
 KIADÓ: Eidos
 WEBSITE: www.eidosinteractive.com
 MEGJELÉSE: megjelent

Ketycere
 Minimum: P133, 16MB RAM
 Ajánlott: P233, 64MB RAM
 3D-gyorító: -
 Multiplayer: soros, modem, LAN

Külcsein/belbecc
 Látványosság
 Játékoskörnyék
 Szavazhatóság
 Zenebona

Summa summarum
 Az örökös bajnokaspiráns már megingt az élen

végítélet
94%



Amint tudni akarsz Roberto Carlosról (de ideig nem merted megkérdezni)

Vadászati szezon

Ezt látja egy Junkers 88 pilótája a lába között. Márminit lepillantva...



Na, ez a madár már nem menekül



Apró hibákkal kivitelezett felszálló manőver végeredménye



Azt már megszokhattuk, hogy a processzorok és a videokártyák minden egyes új generációjánál a nagyobb játékkiadók újra és újra elarasztják a piacot repülőgép-szimulátorokkal. A törekvés elég nyilvánvaló: a nagyobb precízió és a gyorsabb videokártyák sokkal kifinomultabb grafikai kivitelezést tesznek lehetővé. A Pentium-II és Voo-

A megrogzított szimulátorrajongó rögtön elmerül az Options-menüben, és elsősorban csútkára állítja a grafikai megjelenítést (már amennyiben bírja a gyűrődést a masinája), másodszorban pedig kedvére kapcsolgatja a szokásos könnyítéseket/nehezítéseket (végtelen üzemanyag és lőszer, sérthetlenség, stb.). Itt feltűnik egy érdekes, eddig még sosem látott op-

kezdje meg az ismerkedést a kezeléssel. Ez most elmarad, lévén ez az elmaradhatatlan menüpont most elmaradt. Sebaj, lehet tovább nézelődni a főmenüben, ahol például a Squadrons pontban megismerkedhetünk azoknak a századoknak a rövid történetével, amelyeknek kötelességében a játékban szerepelhetünk. Akad néhány tárgyi tévedés, de ezeket most inkább

dász, romboló (briteknél itt kettő is van) és egy bombázógépet. Bombázo! Ezer éve nem repültem bombázóval! (Ha jól számolom, a Szt. István vs Koppány mérkőzés óta.) Mivel rendszerint az kezelhető egy személy által, a fejlesztők az együléses vadászgépeket erőltetik, szóval a bombázópilóták, navigátorok és gép-puskaállások közötti bókllászás igencsak kuri-

FIGHTER SQUADRON

THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

doo2 osztályra alapozott játékok körülbüli tavaly karácsonyra értek be, és természetesen megint jött az új áradat. WWII Fighters, European Air War, Microsoft Flight Combat Simulator – hogy a légiháborúk történetének csak a témánkba vág szegmensét érintsük. A szeptemberi ECTS-en az Activision még szintén karácsonyra ígérte a Fighter Squadront, aztán nagy taktikusan átengedte a kissé forgalmas piacot a többieknek, és elnapolta a kiadást a húsvéti jövés-menésre.

Kezdődik a móka a elmaradhatatlan introval, amelyben szokás szerint elhullik egy nagy halom AFO (Azonosítható Repülő Tárgy). Ennél ugyan már láthatunk szobhat is, az mindenesetre dícséretes, hogy ügyesen összevágták a szimulátógépes animációkat az eredeti felvételekkel.

Ennek a Mustangnak hamarosan tengernyi baja lesz



ció: "ön-rongálás engedélyezése" – erre később még kitérünk. Akad egy Skill opció is, amelyről rövid szótárzás után kiderül, hogy "ügyességet" jelent. Hogy ez kinek az ügyességére vonatkozik, azt számomra ködéffekt takarja, de az biztos, hogy nem a sajátunkra, mert szemléltetést nem a repülési modellt állítja. Maradjunk annyiban, hogy ez a játék a szó elég szoros értelmében vett szimulátor, amit egyszerűen szemléltet az a tény is, hogy külön-külön kell kezelni a magassági kormányokat, az oldalkormányokat és a trimlapokat – a szimula kurzorral történő irányítást el lehet felejteni! Tehát aki egy szimula lövöldözés játékra vágyik, inkább nézzen egy másik program után.

Az opciók beállítása után a fent említett megrogzított SZR természetesen azonnal az Instant Action menüpontba veti magát, hogy meleg körülmények között

A méret a lényeg

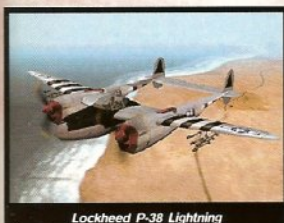


hagyjuk, mert a fotókőről és a szövegből is valami igen komoly meglepetés ígérkezik, ami rögtön tetszet is őt, mihelyt átballagunk a hangbárnyok, hogy megtekintsük a repülhető gépek választékát.

A tipusismertetéstől most eltekintek, mert úgy látom, a grafikusunk ezt már megtette helyettem a vizuális láttatás eszközeivel. A többi szimulátorban rendszerint azt a módszert követik, hogy a legismertebb típusokat repülhetjük, illetve legbeleszólunk mindent észükbe jutót. Az előbbi esetben a MSZR a garádat kevesli, az utóbbiban pedig "ez miért igen, amikor az meg nem"-típusú kérdéseken morfondíroznak. Itt viszont teljesen világos a koncepció: a leghíresebb amerikai, angol és német típusokból kiválasztottak egy-egy klasszikus va-

ózámmá teszi a Fighter Squadront a mezőnyben.

SzJVC ilyenkor szokta elsütni a "puding próbája az evés"-típusú kitételét, én inkább csak azt javaslom, hogy kössünk el egy masinát az istállóból (lehetőleg ne egy bombázóval kezdjétek). A tesztrepülés ugyan a levegőből indul, de mi inkább kezdjük a felszállással – amitől a szimulátorokban még áratosabb játékosokat is kiveri a víz. A felszállás ugyanis nem azzal kezdődik, hogy gázt adunk, kiengedjük a kerékfeket és got – először ugyanis szépen rá kell fordulnunk a kifutópályára, ami már maga is felér egy búvészműtatvánnyal. A felszállás ezután már



Lockheed P-38 Lightning



North American P-51D Mustang



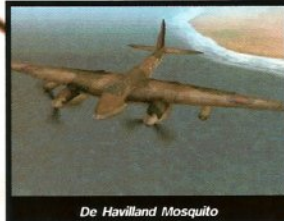
Boeing B-17G Flying Fortress



AVRO Lancaster Mk I



Supermarine Spitfire Mk V



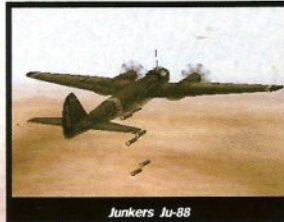
De Havilland Mosquito



Hawker Typhoon



Focke Wulf FW-190A



Junkers Ju-88



Messerschmitt Me-262



V-3 csodárfegyver

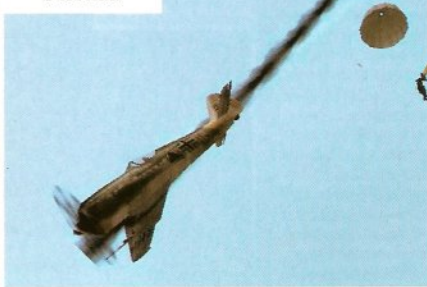
menni fog, de ahhoz, hogy az elemelkedés után ne essen át a gép már egy David Copperfield vagy némi gyakorlás szükséges. Egyelőre azonban maradunk a földön, mert a felszállás kellemes téma egyéb dolgok tesztelésére is. Azon már nem is csodálkoztam, hogy nem muszáj a kifutópályát használni, mert a fűvön is kényünk-re-kedvünkre rodozhatunk a világ végezetéig (ez rendszerint a többieknek is így van), azon viszont igen, hogy mit művelt az autopilóta, mielőtt a földhöz verte a gépet. Ezt egyébként érdeemes megnézni – szerintem totál részeg! Az viszont tökre tetszett, hogy ha elemelkedés után a földhöz verjük valamelyik szárnyat, a gép fejről, de ilyen kis sebességnél nem robban fel, csak elgörbül(nek) a légszűrőj(ek). Mielőtt át-

térnénk a grafikára, még annyit a kezelésről, hogy ugyan nincs különösebben sok billentyű (itt a gép fizikai irányítására gondolok!) és tulajdonképpen billentyűzetről is egész türelhetően játszható, a kormány- és trimmlapok fentebb már említett működtetése miatt melegen ajánlott egy Force Feedback (ez támogatja a játék ís) vagy egy profi, kalibrálható szimulátor joy. Első látásra a kabin belső tere számomra kicsit egyszerűnek tűnt (másodikra is), bár SzJVC koma biztos nagyon örülne a rengeteg műszernek. Az viszont nagyon kellemes, hogy nemcsak 45 vagy 90 fokos szögben lehet körbefordulni, hanem teljes 360 fokban, továbbá nemcsak oldalirányban, hanem fel- és le is. A környezetről annyit lehet elmondani,

A gép még repül, de ezt már nem nagyon nevezhetnők szárnyalásnak. Maximum ha az első a-ról egy nyomdahlba folytán lemarad az ékezet



Na jó, nekem ennyi elég is volt mára!



tást feltettem a maximumra, semmiféle sebességsökkenést nem tapasztaltam. Persze ennek értékéből sokat levon, hogy ezt úgy érte el a program, hogy maradt ugyanúgy 640*480-ban, ahogy volt...

A scenariók három hadszínteret foglalnak magukba (az angliai Dover Körzetét, Észak-Afrikát és a németországi Rajna-vidéket), egyenként 10-10 küldetéssel. Először azt hittem, hogy csak amerikaiakkal lehet repülni, de ez az (alap)állapot csak addig tart, amíg a New Pilotnál egy másik nemzetiséggel be nem jelentkezünk a szolgálati listába: a küldetések ilyenkor sem változnak, csak a géptípus és a feladat. Marhaságot azért itt is találhatók: egyes küldetésekben akár két alakulat között is választhatunk, és míg az amerikaiaknál ez mindig egy vadász és egy bombázó század, azért igen csodálkoztam rajta, amikor a német JG 2 Richt-

hofen vadászrezd Junckers 88-asokkal repült bevetésre. Akinek egyébként kevés lenne a 3*30 küldetés, egy külső editorral kedvére fabrikálhat magának újakat.

A campaignekkel sokkal egyszerűbb a helyzet: nincsenek campaignek. Olyat már hallottam az utóbbi időben, hogy nem voltak scenariók, de hogy nem lehet a játékban karriert játszani, ez egyszerűen nevetséges. Hacsak nem vesszük karriernek azt, hogy a pilótalista-ban megmarad a nevünk és sorban behívogatunk a scenariókat. Ez azért kissé nyakatekert megoldásnak tűnik, és – ismerné a kiadó üzetpolitikáját – egy jövőbeni mission disket sejtet mögötte.

Mindent összevetve: minden szinten néme-mű kettőség jellemzi a Fighter Squadron. Kevés gép – viszont vannak bombázók is. Rakásnyi scenario – campaign náne. Csomó nézeti kép, hatalmas nagytípusok! – spórolás a poligonokkal. Nekem személy szerint tetszett, de figyelembe véve a fentebb elmondottakat, nem azoknak ajánlom, akik a European Air War minimális repülési modell/maximális grafikai megjelenítés konfigurációhoz szoktak hozzá.

CoVboy

Fighter Squadron

FEJLESZTŐ: Parsoft Interactive

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MÉGJELENÉS: megjelent

Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P266

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külső/belbecs

Látványosság

Játékoskör

Szavazhatóság

Zene/bóna

Sunna summarum

Elsősorban türelmes profiának

végítélet

85%

Földet érés után még bizakodó a Fraditábor, de a kanyon másik végén már gyülekezik a lovasrendőrség



Úgy tűnik, hogy a poligonok és 3D-s videokártyák összefogveneremi támadásának egyetlen műfaj sem tud ellenállni. Eleinte még csak a first person shooterok és akciójátékok szerelmesei kényeszerűltek a D3D-driverek

Mint az a képen is látható, tűzérősi-alakulatom kiborbanó sikert szokott aratni



és API-k csodálatos világával megismerkedni, ám mostanság már senki nincs biztonságban. A Warzone 2100 alkotói példának okáért egy klasszikus C&C-klónnal rukkoltak elő – csak éppen teljes 3D-ben. Nocsak. Akadtak ugyan már efféle próbálkozások (például az Armor Command), ám ezen nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Hogy ez a régebbi videokártyák szerényebb képességeinek, vagy az alkotók mellőfogatásainak tudható be – ki-ki döntse el maga. A Populous3 mindenesetre bizonyította, hogy van fantázia a dologban, s a dobozon diszoló Eidós logót is kedvező előjelnek minősítettem.

A vezető animáció megtekintése aztán kissé lelohasszotta lelkesedésemet, mivel ennek alkotói... hát mondjuk úgy, hogy nem mesterei szakmájuknak. Az még rendben volna, hogy maga a történet a W-kategóriájú olasz Mad Max-utánerzetek szintjét sem éri el, de hogy egy normális fém-túrát nem tudott előállítani a grafikus – hát ez elég blama. Végül az ESC-gomb viszonylag hamar kimentett ebből a vizuális rémálomból, s inkább a kézikönyvből ismerem meg a háttértörténetet. A lényeg: egy üzemmódot következétkében az USA nukleáris csapást mér a Föld összes nagyobb városára, majd

igen demokratikus módon magát is porrá bombázza. 15 év múltán a túlélő Chicago Bulls-rajongók előmerészkednek bunkereikből, s neki-láttnak az újjáépítésnek. Az "újjáépítés" alatt az elvesztett technológiák felkutatása s a lehető

legtöbb nyersanyagelőhely begyűjtése értendő. Ja, és akadnak egyéb túlélők is, akik ugyanezen mesterkednek – rájuk sajnos rút sors vár.

KELLEMESE, BÁR SZOKNI KELL

A fenti megjegyzés csakis és kizárólag a grafikára vonatkozik, az engine ugyanis tökéletes. Jómagam egy Riva TNT-n teszteltem, s ezen a kártyán 800x600-as felbontás mellett is tökéletesen sima scrollt produkált. Ismerőseim szerint egyébként a régebbi kártyákon is igen szépen fut a drága, bár egy erősebb processzor (értsd: 233MMX) igencsak elkél-lelé. Mindegy, a gépigény még így is korrektnak mondható. Maguk az effektek, a domborzat megvalósítása, s nem utolsó sorban a perspektívaváltások is remekre sikeredtek, s ez a fel-alá száguldó lövedékekre és robbanásokra hatványozottan igaz. Természetesen nem hiányoznak a füst, köd és fényeffektek sem, ezek különösen a D3D-s ketyeréken festenek szépen. Hanem a textúrákat (már megint a grafikusok!) néhány percig azért szoknom kellett! Először is sok egység határozottan lego-szerűre sikeredett, mint ahogy némelyik tereptípus sem az igazi. A havas táj például távol áll a tökéletestől, bár el kell ismernem: néhány ütközés után már egyáltalán nem bántották a szememet az efféle apróságok. A dolog csak annyiból bosszantó, hogy néhány ügyesebb kezű

Meglehetősen zord idők elé néz az ellentél imháron védetlen bázisa



Bye-bye,

WARZONE 2100

grafikussal a Warzone 2100 jó eséllyel pályázhatja a "legszebb PC-s játék" címre, így viszont "csak" igen profás. A pályák közti animációk viszont meglehetősen közepszerűek, bár az intronál azért még így emészhetőb-bek. Hála Istennek...

VAN ÚJ A NAP ALATT

Kérik nem nevetni: a Warzone készítői nem érték be egy mezei, 3D-szószsal nyakonlőtyintett C&C-klónnal, hanem megpróbálták néhány új ötletet és megoldást is belecsempészni játékukba. Efféle vakmerő kijelentéseket persze nem egy játék dobozában lehetett eddig is olvasni, ám jelen esetben – igen meglepő módon – ez nagyjából fedi is a valóságot. Az alapok ugye-bár adottak: fel kell építeni egy bázist, egyre erősebb és fejlettebb egységeket termelve meg-hódítani a nyersanyagforrásokat – s mindez va-lós időben. Tán a legnagyobb újítás a játékban, hogy a már emlegetett egységeket magunk rak-hatjuk össze: a rengeteg karosszéria, fegyver és extra felszerelésnek köszönhetően több ezernyi lehetséges kombináció közül választhatunk. Természetesen az igazán használható járművek száma ennél jóval szerényebb, de még így sem lehet panasz a változatosságra. Egyébként leg-utóljára az Alpha Centauriban találkoztam ehhez hasonló megoldással – ami a maga kategóriájá-ban szintén nem volt egy gyenge darab...

A jobb fegyverek és egyéb felszerelések természetesen nem állnak kezdetben rendelkezésünkre, ezeket az ellenséges táborokból zsákmányolt adat-lemezek feldolgozása után kapjuk meg. Magyarán szükségünk lesz kutatóbázisokra a későbbi fejlesztésekre, megfelelő gyárakra a komolyabb egységek legyártásához és generátorokra illetve olajkutatásra. Aztán a későbbiekben jönnek a kiborg-üzemek és repterek, ágyú-tornyok, bunkerek, falak, javítóüzemek és a többiek. Ezekről csak annyit, hogy minden ed-dig megjelent C&C-klón közül tán ebben a leg-nehezebb és legelvezetesebb egy komolyabb bázis felépítése. Ez egyrészt érthető, hisz a 3D-s megvalósításnak hála, sokkal jobban kell fi-gyelnünk a terep adottságaira, másrészt viszont a tervezőket dicséri, hisz valóságos erődíjancokat építhetünk ki ellenteleink legnagyobb örömére. Sok pályán a valódi kihívás nem is az ellentél páncéloscsapatainak felkutatása és kifosztolése lesz, hanem a bázisokat körülvevő védőművek gyenge pontjainak kifizérése. Epp ezért még a játék vége felé sem válnak használhatatlanná a könnyű felderítőegységek – ha másnak nem, hát ágyútiléleknak jók lesznek. A harczett egységekre egyébként érdemes nagyon vigyázni, mivel a legénység folyamatosan fejlődik. Összesen kilenc fokozat létezik, s veterántól felfelé ez a rang bizony igen sokat számít a harcban. Epp ezért a tapasztalt katonáknál érde-mes mihamarabb átültetni a lehető legerősebb járművekbe. Ez a következőképp történik: a Recycle parancsal küldjük vissza a délkeveten a gyárba, ahol is szétzedjük a járművet. A kö-vetkező itt legyártott egység viszont ezen a ta-pasztalati szinten fog legördülni a fűtőszalag-ról, érdemes tehát az efféle időigényes művele-tekért már a küldetés elején megjelteni.

Ami magát az irányítást illeti, ez meglepően összetettre sikeredett. Természetesen a sza-badon definiálható csapatok, navigációs pontok a Warzone-ból sem hiányozhatnak, ám ezeken kí-vül még rengeteg módon szabályozhatjuk a ki-



ZONG

stratégiai-játékok műfajában, mivel e műfaj legfőbb bosszantó hibáját sikeresen kikerülték. Mondjuk néhány óra játék még így is kell, mire az ember teljesen bele szokik az irányításba, de aztán már egész jól el lehet vele boldogulni.

HADJÁRATOK ÉS A MULTIPLAYER JÁTÉK

A hadjáratok többé-kevésbé megfelelnek a műfaj irratlan szabályainak: fokozatosan kajjuk meg (helyesebben szölvá: megszerezhetjük) a

választott egységek mozgását illetve viselkedését. Megadhatjuk, hogy milyen távolságból támadják a kiválasztott célpontot, hogy egy meghatározott súlyosságú sérülésnél visszavonuljanak-e a legközelebbi javító-dokkba, hogy mikor tüzeljenek, illetve hogy mennyire agresszívan üldözzék az ellent. Ebben a műfajban tán ez az

Egy békes délután Belgrád kormányzati negyedében – jó ebédhez szól a NATO



első játék, ahol a taktikán (és persze a gyors reflexeken) kívül a stratégia is komoly szerepet kap. Külön nyálaktság, hogy a parancsnoki toronnyal felszerelt egységek köré szervezett csoportok sokkal pontosabban céloznak, s automatikusan egy célpontot támadnak – tehát a megfelelő modul kifejlesztése után jóval egyszerűbbé válik seregeink irányítása. Ehhez hasonló könnyítés az is, hogy a javító-járművek végrehajtására automatikusan végzik a dolgukat, így ezzel is rengeteg időt és energiát spórolhatunk meg. Egyébként az egész játékon érződik, hogy az alkotók igen csak otthon vannak a való-idős

fejlettebb technológiákat, s egyre nagyobb pályákon egyre barátságosabban méretű ellenséges bázisokat kell porig rombolnunk. Akad viszont egy igen lényeges újítás a Warzone-ban: a kezdetben felhúzott alapbázist és egységeket nem vesszük el, a továbbiakban is ezeket kell továbbfejlesztelnünk. Magyarán egy hadjárat nagy része ugyanazon a térképen zajlik, csak épp annak egyre nagyobb része válik bejárártóvá. Akadnak persze rajtaütés-jellegű küldetések is, ilyenkor a honi gyárakból hatalmas szállítóhajókkal hozhatjuk az utánpótlást, ami pár perccel belülről is fut a leszállópályákra. Ezeket a

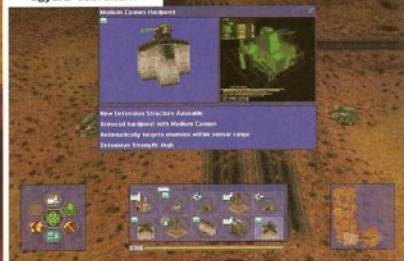
“kommandós”-pályákon nem is igazán kell a bázisépítéssel foglalkoznunk, a cél általában néhány adatlemez felkutatása lesz. Amúgy igen sportszerűtlen dolog az alkotók részéről, hogy sokszor az ellenfél csapatai mellett a szoros időlimittel is meg kell küzdeni. Mindezen megoldásoknak hála a hadjáratok egy-séges egészét alkotnak, a korábban elkövetett hibák éppúgy éreztetik hatásukat a végjátékok, mint a nyert megoldások. Mindezen újításoknak hála a Warzone mind grafikáját, mind irányítását, mind pedig a hadjáratok felépítését illetően a C&C-klónok legjobbjai közé tartozik. Összesen egyébként három hadjárat harminchárom küldetésében jeleskedhetünk, s ezek némelyikén még a legutolsó Brood Wars-veteránok is vért fognak izadni. Az AI amúgy meglehetősen jó, bár az ellenfél tankjai itt is hajlamosak arra, hogy különböző ok nélkül elhagyják jól kiépített állásaikat – ez már-már tipushiba a real-time stratégiaiak körében.

Az igazí inyenek számára természetesen itt is a multiplayer-ütközetek jelentik a legfőbb vonzerőt. Kissé meglepődtem a rendelkezésre álló térképek szerény számán, ám ezek nagy része óriási, s a teljes 3D-s megjelenítésnek köszönhetően senki nem fogja egykönnyen megenni és kiismerni őket. Mégis: az egységek részenként történő összerakása az, ami a multiplayer-ütközetek igazi ízet megadja. Ezúttal nemcsak a játéklevelel változik játékosról-játékosra, hanem maguk az egységek is – tán nem is kell hosszasan bizonygatnom, hogy ez igen jól tesz a program hosszú távú élvezhetőségének.

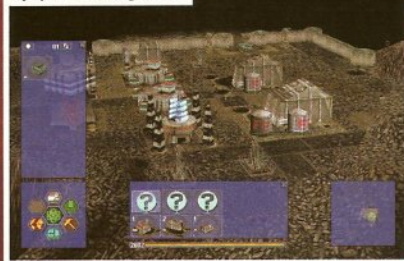
REMEK DARAB

A Warzone azon játékok közé tartozik, melyek még hosszú hetek elmúltával sem veszítik el varázsukat. Sőt, a program igazi erőnye csak az első néhány küldetés után domborodnak ki. Az ötletes hadjárat-rendszer, az egységek megtervezése, s nem utolsósorban a csodálatos látvány mindenféleképp elismerést érdemel, mint ahogy az aláfestő zene is remekül illeszkedik a világéve-hangulathoz. Azt mindenesetre még a dícséret-főlóra közepette is megemlítem, hogy a grafikusok nem alkottak feledhetetlent – igen nagy szerencse, hogy maga az engine kiköszörül az e csorbát. Egy szó mint száz: a Warzone 2100 kötelező darab, s nem csak a

A torony az órát a kor kihívásainak megfelelővé ágyúra cseréltem



És a változatlóság kedvéért következőn egy békes tájék is. Most meg békes...



C&C-megszállottak számára. Zárszóként csak annyit, hogy a szokásos patch-mizéria ezt a játékot sem kerülhette el. Az alkotók szerint ugyanis erősen ajánlott a szűk 1 Mb-os file letöltése a gyártó site-járól, mivel ez nem csak az AI néhány bosszantó hibáját orvosolja, hanem (általólag) a grafikán is javít egy keveset. Túl sok különbséget én mondjuk nem vettem észre, de hát én tudjak...

T.J.

Warzone 2100

FEJLESZTO: Pumpkin Studios

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.eidosinteractive.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P233

3D-gyorsító: D3D, 3Dfx

Multiplayer: soros, modem, LAN (816)

Küicsin/belbacs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatlóság

Zenebona

Summa summarum

Ujabb Eidos-remeknő –

ezúttal copfos neni nélkül

végítélet

93%

Lands of Lore. Patinás név a szerepjátékok között. Annak idején 1994-ben a – Kissé elcsépeelt – mérőföldő jelzőt is rá-rá aggatták. Nem sokkal később beharangozták a 2. részt, csodálatos képeket közöltek belőle, ám a játék éveket csúszva végül 1997-ben jelent csak meg. A legtöbb játékosból nem váltotta ki a hozzá fű-

alulak a karaktere, ennek függvényében kap feladatokat. Természetesen lassabban fejlődik a karakter, ha több céh tagja is egyszerre. A Westwoodnál nagyon büszkék arra, hogy szakítottak a lineáris játékmennel, ám nekem nem tűnt elég kiforrott-nak a játék, nem igazán ragadott magával egy-egy történet. A főtörténet maga pedig

csöppen a játékos a történetbe, s miután megteszi az első lépéseket – magához veszi a hátszékot, azaz a tárgylistát, a varázskönyvet és az iránytűt – ráakadnak Gladstone katonái. Dawn néhány napig kezel, s felépülésünk után megtudjuk, hogy nincs sok időnk hátra, mivel lélek híján hamar odavész a testünk is. Dawn egy ide-

sokszor hittem azt a 2D-s csapásra, hogy járható 3D-s. A 3D-s technikákat azonban szépen kihasználja a motor, gyönyörű színes fények világítanak, villóznak, olykor még egy-egy árnyékeffekt is bekerül. A játék D3D-n keresztül vagy 3Dfx kártyával üzemel, előbbi a legtöbb kártya ismeri, de ha nem tudjuk egyik módban sem fut-

Önmagunk árnyékában LANDS OF LORE

Hüppögő sárkány a lávalólyóban – hova kerültem?!



zött reményeket, ráadásul komoly hiányosságának rótták fel, hogy a 3D-s motorja nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát. Nekem azért sikerült jó pár álmatlan éjszakát okoznia, mert kalandos játékmennete rögtön megfogott. A harmadik részt nem előzte meg semmiféle csinnadratta. A megjelenés dátumát nem jelentették be felelőtlenül, s ehhez tartani is tudták magukat. Szép csúszóban került a boltok polcaira a LOL3, feltűnően hamar, alig másfél éves fejlesztés után.

A LANDS OF LORE COMBÁNAK UTOLSÓ CAFATJAI

Részemről nosztalgijával teli örömmel csaptam le az anyagra, ám a mai napig nem váltotta be vérmes reményeimét. A Westwood állítása szerint megpróbáltak visszatérni a Lands of Lore első részének felépítéséhez, de ennek nyomát sem láttam. Egy személyt irányítunk az egész játék alatt, egyedüli társunk egy familiáris, mely háziállatként követ minket és kamatoztatja képességeit, ám nekünk nincs sok beleszólásunk ténykedéséibe. A karaktergenerálás örömei sem várnak ránk, bár ütletes módon oldották meg, hogy miként szakosodjunk: Gladstone-ban négy céh működik, a harcosok, varázslók, papok és tolvajok céhe. A játékos szabadon döntheti el, melyik céhez csatlakozik – akár többhöz is lehet – s ennek megfelelően

csak-csak lineáris maradt (én egyébként ki vagyok békülve a lineáris játékmennel, mert általában hosszabb, teljesebb, kidolgozottabb történet részesül lehetünk ilyenkor), ami nem lineáris, az a mellette megoldható, céhektől kapott feladatok.

A játékban Copper LeGret irányítjuk, aki Richard király bátyjának, Ericnek a gyermeke. Igaz szerelemgyerek, s ereiben félig egy dracoid nő vére folyik, azért mégis csak csörgédez benne királyi vér. Kamaszkora derekán ellátogat Gladstone-ba, ahol vegyes érzelmeikkel fogadják. Apja nem kivételez vele, ám bátyjai, mostohaanyja és a királyi tanácsos rossz szemmel nézik feltűnését. Apjával és két testvérével épp a családi hagyományörző vadlásra készülnek, amikor feltárat egy dimenziókapu, s néhány pokolfarkas ugrik elő egy másik létsíkról. Természetesen csak Copper menekül meg a támadás elől, de ő is csak fizikálisan, mivel a lelkét kiszakítják és magukkal hurcolják a farkasok. Itt

ig-óráig ható varázslattal pótolja lelkünket, de ha meg akarjuk élni a nagypapakort, akkor érdemes lelkünk nyomára bukanni. Hát így kezdődik a Land of Lore III.

HA NEM IS MEGVÉREK DE KELLEMS

Természetesen a grafikára értem a fenti mondatot, mely első blikkre sokat változott. Ám jobban szemügyre véve rájövök, hogy ez a régi motor. A térkezelése valahogy más ennek a grafikus motornak, mint a ma piacon levőknek (Quake, Unreal): meg nem tudom mondani miért, de sokszor hajba voltam a térbeliséggel, valahogy nem volt az igazi (főleg a mélységérzéssel vannak bajok). A textúrák megválasztása is sokszor zavaró, az erdőben

tátni, még mindig ott van a software-renderelés, melyet csak erőművel rendelkező fanatikusoknak ajánlok.

A folyamatos mozgáshoz mindenképp kell egy gyors videokártya, az alacsony képkoeca/másodperc igencsak megtépázza a játék hangulatát.

Aki emlékszik a LOL2 grafikájára, abban biztos megmaradtak a 2D-s figurák. No, most ezeket kicserélték 3D-s voxel technológiával készült modellekre, ezzel a technológiával találkozhattunk például a Blade Runnerben is. Szerintem nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ha közel megyünk egy modellhez, azt össze se lehet hasonlítani egy Quake-moddelllel. Ráadásul a mozgó voxel-modellek néha elég érdekesen viselkednek a 3D-s környezetben – mind megjelenésükben, mind



Sárkány ellen sárkányfű, tűzsárkány ellen lehetőleg azbeszteskizlyü

mozgásukban. Persze az AI örök para a 3D-s játékokban, s itt is találkozhatsz a falfal küzdő katonákkal, egymáson átnyargaló szörnyekkel, stb. Egyébként nem minden 2D-s dolog lett lecserélve 3D-sre, pl. a hordók továbbra is 2D-sék. Amit igencsak hiányolok, s valamennyire a grafikához tartozik, az az aktuális fegyver képe. A LOL2-ben is csak egy fehér mancszerű valami suhant át a képernyőn

hangzott beszélgetések szöveges formája – így bármikor visszakereshetünk, illetve a félig értett beszélgetéseket elolvashatjuk. Olykor Copper is tesz hasznos megjegyzéseket, melyek szintén lejegyzésre kerülnek. Ismereteink, céhtagságaink és elért szintjeink is helyet kaptak a varázskönyvben.

GLADSTONE ÉLETRE KEL

Miután a katonák betámogattak Gladstone falai közé Dawn tanácsát megfogadva Dracule felkutatása a feladat – ám őt

lajdonságokkal bír, s kibérésükhöz nem szükséges a céh tagjának lenni. Így egy varázslónak jó társ lehet a tolvajképességekkel megáldott Syrrus, vagy Lig, a harcban járatos vadedémon. A familiárisok megvalósítása egyébként kicsit fura, folyamatosan előtűnik lebegnek, ami mondjuk a homunculus vagy démon esetén érthető, de a menyét például mit keres a levegőben? Kommentárjaikkal, ötleteikkel egyébként sokat segítenek a játékon, kedvencem a minden hájjal

A pénzt sajnos nem a lányért szurkoltuk le, hanem azért, hogy a céh tagjai lehessünk



harc közben, s ez semmit nem változott. Igazán megrázolhattak volna néhány fegyvert.

Hangok terén – főleg a Sin küldetésescsomagjának tesztelése után – nagy hiányszágnak rovom fel, hogy nem kezeli a 3D-s hangokat, semmi 4 hangszóró kezelés, semmi környezettfüggő hang. Egy ilyen változó környezetben játszódó szerepjátékhoz legalább annyira fontos a 3D-s hang, mint egy akciójátékhoz. Bár még nem böngésztem utána, de komoly esélyt látok arra, hogy feltűnik egy 3D hang patch a játékhöz.

A játék kezelése, konfigurálhatósága, irányíthatósága teljesen megfelel a 3D-s programoktól elvártnak, maximálisan konfigurálható a billentyűzet kiosztás, akár az .ini file-ba is beletűrhatunk. Minden más közel azonos a LOL2-vel. A játékban 65 varázslat található, ebből öt mindig közzé lehet. Tárgyakból maximum 30 féle lehet nálunk, ami borzasztóan kevés, már a játék legelején ritkításra szorulunk. A LOL3-ban is ki-keverhetünk különféle varázsszerű mágusokat, s ezekhez rengeteg alapanyagra van szükség, melyek már önmagukban foglalnak jócskán a tárgylistá-hoi. A játék egyébként nagyon felhasználóbarát, a varázskönyvünkben minden eddig megismert tárgyról és ellenségről részletes leírást olvashatunk. A receptek, aktuális balandok, szükséges tárgyak listája szintén fel van tüntetve a könyvben. Az automata térkép a régi, mely tökéletesen megfelel, remekül használható, saját megjegyzéseket is írhatunk bele. Ami jól jön a nem angol anyanyelvűeknek, az az el-

Kedves vaddisznó úr! Ön nem engem keres, Zrínyi Miklós amarra szaladt!



már nem találjuk a helyén, csak Jakel az, aki a helyettesítésével próbálkozik. Dracule egy másik síkon tartózkodik, melybe a kis vulkánnál lévő portálon keresztül vezet az út. A világ-raszoló utazás előtt érdemes valamelyik (vagy több) céhhez csapódní. Akik szeretnének kicsit elhúzni az egyébként rövid játékot, azok álljanak be mind a négy céhhez, hisz ez plusz 12 kis küldetést jelent a játék folyamán. A familiárisok a céheknél bérelhetőek, és természetesen mindegyik a céhre jellemző tu-

megkent Syrrus, aki igencsak dörszölt fickó, s sokszor felnyitja a játékos szemét. Ráadásul mérgezi fegyvereinket, rák mérégvédelmet vagy láthatatlanságot varázsol, s segítkezik a zárok feltörésében is. Akik hallgatag társra vágyanak, azoknak ajánlom Liget, a vadedé-mont, aki azonosítja fegyvereinket, páncéljainkat és ellenségeinket. Emellett

szik, a hordók nem jutottak eszükbe. Sajnos ilyen logikatlansággal az erdőben is találkozhatunk: a faodókba ismeretlen jötevők szintén becses cuccokat rejtettek, hogy Copper megtalálja azokat. Másik erdei furcsaság a megvadult vaddisznók csapata: ők állandóan Gladstone körül ólálkodnak, s a gyűnantlan kalandorokat támadják. Egyedül a kocák (akik körül 5-6 süléd forgolódik) nem támadnak ránk, ho-

lott a valóságban pont ők a legveszélyesebbek. Ezek az értelmentlenség kicsit elvették a kedvemet a játéktól, nagyon nem illenek bele egy kisvárosba a büntelenül szétörhető hordók, a kúthá rejtett értékes fegyverek. A játékban előforduló pályák valami furcsa véletlen során közel azonosak a KQ8 pályáival. Bolyonghatunk a jégmezőkön, a halottak birodalmában, a magmától gőzölgő vulkanikus pályán, valamint van egy tipikus Westwood pálya: a sivatag. Azért tipikus, mert feltűnik benne a C&C NOD templomának maradványa – egy kis bújtatott Tiberian Sun reklám?

A LOL3 a megoldandó feladatokat tekintve árnyéka a második résznek, főleg sablonokból építkeznek, a többféle befejezés és játékmenet is hiányzik belőle. Kicsit többet vártam, s arra gondolni sem merek mi lesz a következő részben – mert állítólag tervbe vették. A nagy Lands of Lore-rajongók azért merengve csámcsogjanak el ezen a részen, s reménykedjenek úgy, mint én.

Gáspár

Lands of Lore III

FEJLESZTŐ: Westwood

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.westwood.com

MÉGÍJELÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-III, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D, 3Dfx

Multiplayer: -

Küicsin/balacs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenabona

Summa summarum

Annak a klasszikus esete, amikor az ember jóval kevesebbet kap, mint amit várt

végítélet

82%



Dracule búcsúja mindenkit a könnyéig meghathat

Észak és dél. Ha e két égtájat ebben a sorrendben említjük, új értelmet kapnak – legalábbis azok számára, akik nem hiányoztak től sokat a történelemórákról. Amerika múltjának legvéresebb epizódjáról van ugyebár szó, egy legendás, ámde gyzásos korszakról, mely több amerikai életét követelte, mint a II. világháború. (Nem hiába: az amsziki leginkább egymást szeretik gyilkolni.) 1861 beosztásával a déli Konföderáció rabszolgatartó államai önkényesen kiváltak az Únióból és ezzel kezdetét vette a polgárháború. Leikes önkéntesekből toborozta mindkét oldal a hadseregét, akiket ünneplő tömeg fogadott valamennyi nagyvárosban. Akkoriban még álmban sem gondolta senki, hogy az öldöklés egészen 1865-ig fog tombolni...

van elrendezve, ahogy az anno a valóságban is lehetett – de azt hiszem ezt a régi vágású stratégiáknak nem is kell magyarázni. Szóval akkor rátérnék inkább a részletekre.

A HARC MORÁL

Meg kell mondjam, először csak úgy nekimestem a játéknak, mint tót az anyjának, mire egészen furcsa dolgok történtek. A katonáimmal például átgázoltam egy sziklahasadékon, mire azt kellett konstatálnom, hogy a bakáimnak nem füllik a foga az efféle túrához, és ők úgy gondolták, hogy akkor nekik elég is a katonásdiból – holott még egy puskalövés sem dördült el. Az első menetem gyakorlatilag úgy festett, hogy mire az ellenség közelébe értem, már ár-



Osszecsap a gyalogság – bár lehet, hogy előbb az ágyúmat is igénybe kellett volna vennem

Senkiföldje Jenkiföldjén

NO RTH VS SOUTH



Hibás jutkál a bozótban a lovassággal, a végén csak elér hozzájuk a parancsom

Nem túl szép korszak volt, az biztos, de egy stratégiai játéknak keresve sem lehet kedvezőbb táptalajt találni. A North vs South a lehető legjobb stílusban dolgozza fel a polgárháborút: sora vehetjük a híresebb csatákat, és a saját belátásunk szerint (persze tetszőleges oldalt választva) az egyéni szájzúnk szerint alakíthatjuk a történelmet. Minden szempontból klasszikus az anyag, hiszen a mostani trenddel ellentétben nyoma sincs poligonos, realisztikus grafikának: megmaradtak a jó öreg hatszögletű mezők, meg a fordulónkénti játékmennél. Egy szimbolikus kidolgozású 2D-s terepet láthatunk fél-lelülnézetből, s azon kell a csapatainkat győzelemhez segítenünk. Mintha csak egy terepszalton modelleznénk újra az eseményeket: adott számú katonával kell gazdálkodnunk, és minden ugyanúgy

passzát (SP), hogy milyen alakzatot vett fel, és hogy ha van, akkor a tüzér típusát, a munició mennyiségét, és tüzér hatótávolságát.

A legfontosabb tehát az, hogy a Hits mellett ne-hogy ugyanaz a szám álljon, mint a morális besorolás mellett! A katonáink rosszkedve – amint már utaltam rá – minden apróságától nő: ha kedvezőtlen a terep, ha korábban vereséget szenvedtek egy ütközetben, s leggyakrabban attól, ha kétszer vesszük őket igénybe egyazon forduló alatt. A "rendes" mennyiség elméletileg minden egységén egy mozdulat egy körre, amiben látszólag nincs is semmi kiteltni való. A svédcsavar azonban ott van a dologban, hogy a "kört" nem teljesen szokványos módon számolja a gép. A körökön belül ún. impulzusok vannak, melyek száma az éppen megszemélyesített

főmúti tehetőségétől függ. Az impulzusokon belül oszthatjuk szét aztán a parancsnokaink mozgáspontjait, pontosabban fogalmazva a parancspontjait, az egységeink között. Egy impulzuson belül például megteszünk mondjuk négy egységgel egy-egy lépést, utána az ellenfél jön, majd ez így ismétlődik

– a tábornokunk tudományától függően – négyszer-ötször, s csak utána jön a kör végét jelző rövid helyzetértékelés. Így gondolom már világos, miért olyan nehéz egy egységet csupán egyszer használni – különösen a kialakult gócpontoknál. De így látszik, ezzel az alkotók is tisztában voltak, mert van egy győzír a problémára. Ha romlik a harci kedv, egy kis körtszóval javíthatunk a dolgon. Kicsit furcsa, hogy állandóan nekünk kell trombitálgatni, de tetszik, nem tetszik: így kell csinálni és kész.

A FEJÉTŐL BÜZLIK A HAL

Lényeges momentum, hogy milyen parancsnokok kapunk – tulajdonképpen tőlük függ, hogy mennyit léphetünk. Most tehát a velük kapcsolatos teendők

ról ejtenék pár szót. Minthogy a múlt században még nemigen voltak mobiltelefonok (de még az MH-nál manapság is fellelhető tábori könnyű vezeték sem), a kommunikációnak egyetlen módja volt: vagy karjelzéseket használni, vagy jól kiereszteni a hangot. Ez anyiban látszik meg a játéknak, hogy a pa-



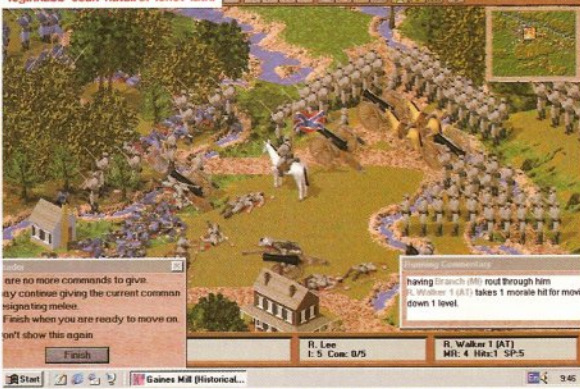
Mint látható, a programot nemigen zavarja, ha valamelyik ágyúmat véletlenül egy háztetőre telepítem

rancsnokoknak mindig a legjobb magaslatozat kell kiválasztani a terepen. A tisztek a következő hierarchia szerint oszlanak meg.

Amennyiben hadseregparancsnokkal rendelkezünk (tehát lovon), mint amilyen például Lee tábornok is, könnyű a dolgon, hiszen egyetlen szemlélyel az egész seregünk felett rendelkezhetünk, s az emberünk jókora terepet belát. Azonkívül azonban, hogy



Ha a déltek legjobbika van a hadszíntéren, kék egységeit leginkább csak hátról lehet látni



Hogy melyik parancsnok van éppen kiválasztva, és hogy hányadik impulzusnál, illetve mozgáspontnál tartunk, azt az info-ablak mellett, a középső borban írja ki a gép. S ha már a bovoknál tartunk: a harmadik keretben a kiválasztott egység tulajdonságai láthatók. Ezt – amennyiben a játék indításakor kikapcsoljuk a Fog of War – össze lehet hasonlítani az ellenséges csapatok hasonló jellemzőivel. (Vagyis ha az info-ablakban egy ellenséges egységet állítunk be, láthatjuk, milyenek az esélyeink.)

AZ IKONOK

Hát akkor először, hogy ráterjék, milyen parancsokat osztogathatunk. Előjáróban annyit, hogy három harci egység létezik a terepen: gyalogság, lovaság, és tüzérség. Hasznos dolog továbbá lövész-utánpótló kocsi, amit ha öt hatszögnyi távolságon belül helyezünk el a harcoló egységeinkről, impulzusonként véletlenszerű mennyiségű munióval látja el az embereinket. A gyalogsággal két lépcsőben támadhatunk (egyetlen mozgáspont felhasználásával): először összúszat nyithatunk az ellenség soraira, majd rohamot indíthatunk. (A roham irányát először csupán piros nyílak jelzik, mert az összcsepás valójában az impulzus befejezése után kezdődik.) A lovasággal hathatósabb támadásokat indit-

hatunk, és nagyobb távolságot hidalhatunk át. Amíg van "Le a nyeregből!" utasítás, ami után a gyalogsághoz hasonlóan használhatjuk őket.

A legértékesebb egységeink kétségteletlenül az ágyúk. Távrolról, kockázat nélkül tépázhatjuk meg az ellenség harci morálját – de persze ők is ugyanezt teszik velünk...

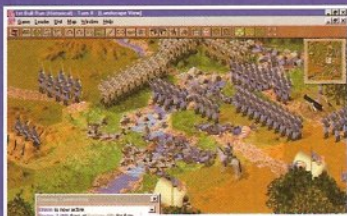
A parancsainkat a képernyő tetején sorakozó ikonokkal lehet kiadni, melyek az alábbiak szerint alakulnak. Az elsővel bezárhatjuk az aktuális csatát. A másodikkal befejezhetjük az impulzust (ha már nem tudunk több értelmes utasítást kiadni), a harmadikkal pedig a középpontba helyezhetjük a parancsunkat. Az utána következő két ábrával egyszerűen adhatunk ki parancsot az összes egységnek, ami az adott tisztt irányítása alá tartozik: rendezhetjük a sorainkat, illetve támadásokat hajthatunk végre. Igaz, én ehelyett inkább rá szoktam kattintani a jobb gombbal a parancsnokra: úgy ugyanis több csoportos mozgás közül választhatunk. Az ezután következő görbe

Az egyéb opciókat tartalmazó legördülő menükre most inkább nem térek ki, csak az emelém ki, hogy menet közben is bármikor menthetünk állást!

AZ ÉRTÉKELÉS

A játék tíz scenariót tartalmaz (köztük van természetesen Gettysburg is), s mindamellett, hogy nehézségi szint is választható, mindenhol több előre beállított variáció létezik. Legelőbbis ha külön-külön (Battle) teljesítjük a csatákat. De próbálkozhatsz rajtuk sorban egy képezelbeli hadjárat kiépítésével (Campaign), továbbá hálózati játék is lehetséges. Ja, és nem utolsósorban mellékeltek a programhoz egy scenario editort is.

A lérték alapján a North vs South-t magától értetődően a régi típusú stratégiák kedvelőinek ajánlom, de őszintén szólva nem minden fenntartás nélkül. A programnak vannak hibái. Nálam például állandóan lefagyott, amikor hadjárat közben vesztetem csatát. Azt pedig nagy időtelenségnek tartom,



A folyó nagysága csak szimbólus bár erről mintha a katonáknak nem tájékoztatták volna

hogy ha két egyforma rangú főparancsnok van a se-regünkben, a gép véletlenszerűen választja ki, melyikük irányítsa az adott kört. Hiába van két parancsnokunk, nem nagyon távolodhatnak el egymástól, hiszen ha mondjuk négyszer adja be ugyanazt a parancsot a gép, akkor a túl távol eső katonák ennyiszor maradnak ki a körből. A hatszöges, átl-3D megoldás sem tökéletes. Ha fák vagy egy másik egység takarja valamelyik szakaszunkat, nagyon körülményes rákattintani, s ugyanez előfordul a célpont megválasztásánál is. A CD-trackról szóló pikuleszó is lehetne változatosabb. Percenként ugyanazokat az indulókat hallani – lévén, hogy egy csata több óráig tarthat – nem biztos, hogy üdítő élmény. Végül maga a játékmenet sem olyan hü, de nagyszerű. A morál szerepét eltűzött: nem igaz, hogy egy katona csak azért fog dezertálni, mert a felettesei parancsára horsolásokot szerzett be egy sziklás terepen, vagy mert erőitett menethet kellett haladnia...

V.Z.

közvetlenül végezhetünk vele csapatmozgásokat, egy parancsot fejébe átadhatjuk az irányítást egy alárendelt parancsnoknak is, aki szintén külön parancspontokkal rendelkezik! (Ha az alparancsnok végzett, nem kerül vissza az irányítás a hadseregparancsnokhoz!)

A századparancsnokok (szürke lovon ülnek) hasonló hatalommal bírnak, leszámítva azt, hogy ha egy századparancsnok nem a saját alegységét regulázza, két parancsot vonódik le tőle. (A saját szakaszait zászlók jelölik.) A századparancsnokok előnye, hogy a körülöttük lévő összes emberüket egyszerre mozgósíthatják adott feladat érdekében – külön vannak csoportos utasítások, melyek az összes parancspontjukat igénybe veszik. A századparancsnokok a szakaszparancsnokoknak adhatják át a kezdeményezést.

A rangsorban az utolsók a szakaszparancsnokok (fekete lovon ülnek), akik értelemszerűen kisebb egységekkel rendelkeznek, s kisebb terepet látnak be. Igaz, parancsolhatnak ők is máshova tartozó szakaszoknak, de főliük is olyanok két pont vonódik le.



North vs South
 FEJLESZTŐ: Interactive Magic
 KIADÓ: Interactive Magic
 WEBSITE: www.wamagicgames.com
 MEGJELÉSE: meglelent

Ketgere
 Minimum: P166, 16MB RAM
 Ajánlott: P200, 32MB RAM
 3D-gyorsító: -
 Multiplayer: moden, LAN, Internet

Külcsin/belbec
 Látványosság: [Progress bar]
 Játshatóság: [Progress bar]
 Szavatosság: [Progress bar]
 Zenebona: [Progress bar]

Summa summarum
 Kicsit túlbonyolított anyag, meglehetősen sokat kell pesztálni a katonáknak

végítélet
76%

A most következő két játék önmagában tulajdonképpen nem számít különösebben nagy újdonságnak, hiszen még tavaly jelentek meg. Annak idején a szokásos helyhiány miatt nem sikerült rájuk sort keríteniük, de most ezt pótoljuk, mert némi újdonságuk azért csak akad: a hazai disztribútor jövőtőlől ugyans most jelentek meg a magyarított verzioik.

Kicsit megdöbbenem, amikor először meglátam a Get Medieval reklámját, amely szerint az akció a régi C-64 játékok stílusában zajlik. Az biztos, hogy ezt a bautlet-szerű stílust, már

gura és elindulnak, hogy lenyomjanak egy poroltót a tréfás sárkány torkán. Darimil nemcsak az energiáipar, hanem az ingatlanpiac területén is igen jelentős érdeklődéssel rendelkezik, már amennyiben a vára 40 szintből áll. Ezen kell végigverekednünk magunkat, hogy végül egyszerűen mindenkorra nyakon vágassuk a méretes hüllőt. A játékot játszhatjuk küldetés üzemmódban, illetve véletlenszerűen generált tornyokkal, ezen belül három nehézségi fokozatban. A játék elején

pedig még súlyos tárgyakat is hajigál felénk. Őket természetesen halomra fogjuk lánni némi pont fejében, bár a lövedésre azért nem árt vigyázni, mert egyes felvehető tárgyakat (ládák, varázsitalok, stb.) szinten szétlőhetünk, amely pocsköléstől karakterünk roppant szomorú lesz. Egyes termekben adott számú szörnyecske van, másokban viszont akad fészük is, ahonnan addig folyamatosan újak bujnak elő, amíg szét nem löjük. Ez már csak azért is egészséges, mert

például nem felénk sietnek a szörnyek, hanem elulkezőleg: ha "véde vagyunk a naptól", tizkör képződik figuránk körül, amely elmeszti a hozzá érő szörnyeket; a hírnök cipőjét viselve pedig kiderül, hogy ez a hírnök nyúl lehetett. A termekben találunk még arany színű körökkel jelölt teleporkokat, amelyek átdobnak egy eddig megkülfithetetlen részre vagy titkos termekbe juthatunk velük, amik tele vannak gyógyító itallal, kulcsokkal és hasonló nyálánkságokkal.

Visegrádi várjátékok



Küldetés módban játszva minden ötödik szint után egy-egy bónuszpálya következik. Vagy inkább mánsus, mert ezeken mindig valami banga nagy szörny vár bennünket, akít igen nehéz lesz lecsapkodni, ő viszont már csak méreteimé fogva is könnyen sarokba szoríthat és vidám vacsorát csapkélségünköl. Léven 40 szint, ez összesen 8 fuellenséget jelent. Külön galádság a programtól, hogy a szintek között átlépv megzúnik a turók hatása, így maximum csak úgy tudunk ezekre felkészülni, hogy teleporkálás előtt maximumra töltjük életeterünköt, valamint ezeket tartalékoljuk a varázslatokat.

Igaz, hogy a Get Medievalhoz nem szükséges különösebb szürkeállomány, mindenesetre elég jól el lehet szórakozni vele két Civilization-parti között. A 2D-grafika nem nagy varázslat (bár többet nem is nagyon lehetett volna kihozni be-

Mindig is utaltam a pókokat. Ez a dög meg ráadásul megezte a lovaglánykám!



vagy másfél évtizede nem láttam. A történet roppant egyszerű: adva vagyon egy Darimil nevű sárkány, akinek kedvenc szórakozása, hogy elreped a közelében levő falvak fölő, és torró lehelletével szépen gyújtást csinál belőlük. Egy szép napon azonban citromba harap: az egyik faluban a pirítgatót meglehetősen zokon veszi négy fi-

nég karakter között választhatunk (elf, lovag, varázsló barbár), amelyek három eltérő tulajdonsággal rendelkeznek: gyorsaság, a fegyver ereje, valamint a fegyver tűzgyorsasága. A feladat roppant egyszerű: minden egyes szinten meg kell keresni a következő szintre vezető átjárót, amelyeket aranyszínű örvények jelképeznek. Minden szint ("torony") egy-egy önálló labirintus, amelynek terméit kapuk kötik össze. Egyes kapukat kinyithatunk úgy, hogy csak simán nekikbállagunk, másokhoz bronz-, ezüst-, arany-, vagy álkulcs szükséges. Egyes ajtókról azt az információt kapjuk, hogy csak bizonyos távolsághól nyithatók, ezeket a labirintus egy más részén levő csapóajtóra rásétálva tárhatjuk fel. Arra nagyon vigyázzunk a készítő, hogy minden egyes szinten a lehető legnagyobb részt be kelljen járni a továbbiútjához. Mivel már a kez-dőszintek is igen méretesek, nem ártott volna egy autopap, ennek hiányában viszont a kedves játékos vagy megtanul bennük tájékozódni, vagy elvesszük, mint az aranyóra.

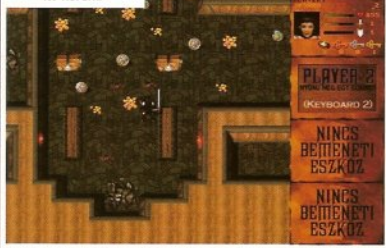
A tornyokban népes populáció is elégedél különféle szörnyeköl, akik nem rajonganak a látogatókért. Összesen 20 kisebb szörnytipussal találkozhatunk, akik egyrészt vidáman hozzánk sietve próbálják meg csökkenteni az energiánkat, néhányuk

lőle), két dolog viszont figyelemreméltó: hálózat vagy netes multiplayeren kívül egy gépen akár négy játékos is nyomhatja az ipart kooperatív módban; továbbá a játék teljes mértékben magyar nyelvű.

Ahova lépek, ott fű nem terem



Cucchegyek vannak itt kérem!



Get Medieval

FEJLESZTŐ: Morolith

KIADÓ: Morolith/Topware

WEBSITE: www.getmedieval.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P90, 16MB RAM

Ajánlott: P133

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

Külcsin/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavathosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Egy régmúlt stílus kései reinkarnációja, sajátos magyar beszozlásokkal

végítélet

78%

Van új a nap alatt! – hangzik klasszikus közhangulat, amelyet már legalább annyiszor sütitünk el, mint mondjuk az ellenkezőjét. Az orosz illetőségű Buka Entertainment ugyanis a Rage of Magesben valami egészen kellemes dologgal próbálkozott meg: összevonná a Command&Conquer-stílusú real time stratégiákat a hagyományos RPG-kkel. Első hangzásra rémes turnixnak hangzik, de legyen szabad előre bocsájtani, hogy egész jó kis játék sült ki belőle.

A történet Uimor szigetén játszódik, ahol a játékos kábé azt a feladatot fogja előadni, mint mondjuk a NATO békefenntartó erőt: jószágosan segít a bajba jutottakon (tekintet nélkül a bajba jutottak vesztéséig), és mellesleg péppé ver mindenkit, aki meg meri támadni dicső csapatát. A történet egy igen kellemes minőségű videoval kezdődik, amelyekből a későbbiekben sem lesz hiány.

Az intro után következik a nehézségi szint beállítása (a könnyű is épp elég nehéz egy kezdőnek) és a főszerelő osztályának kiválasztása: ez lehet harcos és mágus, azon belül férfi és nő. Ezt mondjuk nem nevezném a bőség zavarának, az viszont dicséretes, hogy az ezután következő karakterlapon a jó öreg klasszikus RPG-k stílusában elosztogathatjuk a pontokat a

donságot nem fog jelenteni az irányítás: kijelölhetünk egy adott karaktert, négyzet rajzolásával egy csapatot, az aktív csapatokat pedig eltávolíthatjuk, és egy gombnyomással ismét aktiválhatjuk őket. A jobb felső sarokban látjuk a miniatűr térképet: a fel nem derített része-

kezik: nem kell mindenkit megtámadni, mert lehet, hogy csak magunkkal találunk ki: ellenséges karakter az, ami láttunkra azonnal felénk szalad (ez a két fickó mondjuk éppen így tesz), viszont a békésen bámszokódókat nem érdemes megtámadni. Egyrészt lehet, hogy bevehetjük a csapatba őket, másrészt meg nem kizárt, hogy olyan lavinát zúdítunk a nyakunkba, hogy még. A mocsár közepén egy eltévedt boszorkányt találunk, akit haza kell kísérniünk a kedves papához, a jobb felső részen levő faluba. Ilyen kísérő feladat lesz még egy pár – ha a kísérendő személy meghal, akkor bukunk is a küldetést. Hősünk tehát lehe-

a pályán megvan a megoldás. Példa: az egyik küldetésben a rettenetes emberevő teknős kell elimálnunk. Ez csapatunknak nem nagyon fog menni, mert olyan gázokat fúj, amelyek 2-3 kör alatt leverik az egész brigádát. Megoldás: az erdőben lakó ogre beáll a csapatba, mi kicsalogatjuk, ő pedig agyonveri. A faj egyébként nem mindig barátságos: egy másik küldetésben pont az ogrekat kell megrendszabályozni.

A városba érve kezdődik a tulajdonképpeni játék. Itt három épület van: a kocsmá, az iskola és a shop. A játék fő 25 küldetését ezekben kaphatjuk meg. A kocsmában felbérlelhetünk különféle létszámú csapatokat a következő küldetésre (néhányan végleg be is állnak hozzánk), az iskolában pedig a harcosok és a varázslók skilljeit tréningezhetjük. A shopban adhatjuk/vehetjük a különböző holmikait (fegyverek, páncélok, mágikus tárgyak, varázslatok), bár az dísznőség, hogy dupla annyi pénzért veszünk, mint amennyiért eladunk.

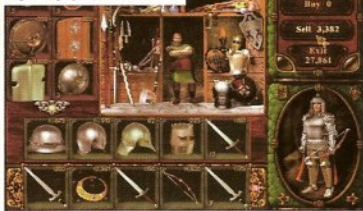
Kicsit gyorsan végigrogtogtunk ezen az ismereten, pedig nagyon dögös kis "real time RPG" a Rage of Mages. Leszámítva a videókat, a grafika ugyan nem túl látványos (de ide elég), viszont hangulatos a zene, és nagyszerűek a küldetések, mert

Morcos mágusok

A rettenetes emberevő teknős péppé ver minket is



Az orkoknak erre a sok cuccra már nincs szükségük. Nyugodjanak békében



főbb testi tulajdonságok között, úgyminth: testi erő, fűrészes, és ez lelkierő. Harcosoknál emellett az öt fegyvertípusból (kard, fejsze, buzogány, lándzsa, íj) választhatunk egy fegyvertípusban való jártasságot, míg mágusoknál az öt alapvető természeti elembe sorolt varázslatok közül egy ismeretet. E két főbb csoport beállításai meg is adják meg a karakter egyéb fontosabb tulajdonságait: az egészséget és a manát (utóbbi csak varázslóknál), a sebzést, a támadást, a védekezést, és a bekapott találatok elnyelésének képességét. A játék folyamán természetesen ezek a tulajdonságok folyamatosan fejlődni fognak, ahogy karaktereink használják őket, de természetesen mód lesz tanulással, illetve a vásárlás és hullarablás útján beszerzett cuccok karakterünkre aggatásával is fejleszteni őket. Kezdesnek természetesen elég gagyi karakterrel rendelkezünk, tehát melegen ajánlott egy harcos vásárlása, azon megfontolásból, hogy ő legalább kezdetben meg tudja védeni magát. A kezdetben választott karakter a kulcsszerelő, és ha valamely küldetés folyamán elhalálozna, akkor a küldetés véget ér. A későbbiekben további állandó karakterek is csatlakoznak a csapathoz, az ő haláluk szintén a küldetés végét jelzi. A gutaütések elkerülése végett a szerzők igen jószívűen oldották meg ezt a kérdést: van autsave, tehát a bukott küldetés elejéről azonnal újraindítható, továbbá a küldetésben belül is akármikor lehet állást menteni.

Az első két küldetés egyfajta gyakorlás, amelyben roppant hasznos dolgokat fogunk tanulni. Aki játszott már C&C-kióráll, annak semmi új-

ket melé süttetés takarja, a már bejárt, de látótávolságon kívül levőket pedig a "háború kódé". Általában minden küldetésre jellemző, hogy pont az ellenkező sarokba kell eljutni, mint ahonnan indultunk. A térkép alatt találjuk az aktív egysegék aktuális parancsát (mozgás, támadás, védekezés, meghátrálás, stb.), alatta pedig az aktuális karakter info között kapcsolhatunk. Egyrészt harci díszben látjuk a rajta levő cuccokkal, másrészt átválthatunk a karakterlapjára. Az első részen megnyithatjuk a leltárt, amelyben a nálunk levő tárgyakra kattintva ráadhatjuk a karakterre (nyilván mindig a legdögösebbeket), illetve varázslóknál megnyithatjuk a varázslatok listáját.

Az első hasznos dolog, amit a gyakorlati küldetésben tanulhatunk, hogy mindig vegyük

magunkhoz a földön levő butykat, amelyekben pénz illetve felszerelési tárgyak vannak. Figurán nyugodtan hurcolhatunk magunkkal 30 buzogányt és 40 nyilat – nem túl logikus, de a hátságok feneketlen, és a zsákmanójt jó pénzért el lehet majd adni. Ha rossz napunk van, akkor a zsákcsapda is lehet, és mondjuk egy roppant morcos troll kezd el hajkurászni bennünket. A második tanulság az erdőben követ-

tőleg elől haladjan, ahol szépen lecsapodhatja a denevérekét és a farkasokat. A papa nagyon fog örülni a lányknak, és itt egy újabb tanulság következik: a Victory választásával befejezhetjük ezt a küldetést, de érdemes minden pályát teljesen felderíteni (itt a bal felső sarokban találunk még egy elég jó karpáncélt). A második gyakorlati küldetésben Plagat városába kell kísérniünk egy kereskedőt és kíséretét. Ennek a tanulsága az, hogy ugyan a bal felső sarokból a jobb alsóba kell eljutnunk, és két pont között ugyan a legrovidebb út az egyenes – de nem a legbiztonságosabb. Az utat rablók állítják el, és ha nem kelet felé kerülve sétálunk a célba, akkor le leszünk mészárolva. Ez jellemző a többi küldetésre is: ha eleve olyan figurával kerülünk szembe, aki sokkal erősebb nálunk, jobb kerülni egyet – valahol

mindegyik csak egyedi taktika alapján megnyerhető. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a magyarítás ez esetben csak magyar nyelvű kézikönyvet jelent, nem tökéletesen magyar nyelvű játékok is, mint a Get Medievalban vagy a Shogoban.

CoVboj

Rage of Mages

FEJLESZTŐ: Buka Entertainment

KIADÓ: Monolith/Topware

WEBSITE: www.lith.com

MÉGJELENÉS: megjelent

Kétjere

Minimum: P100, 16MB RAM

Ajánlott: P166, 32MB RAM

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: soros, LAN, Internet

Kulcsin/balbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavathosság
Zene

Summa summarum

A sajátos elkapcsolásból egész fránkó kis játék kerekedett

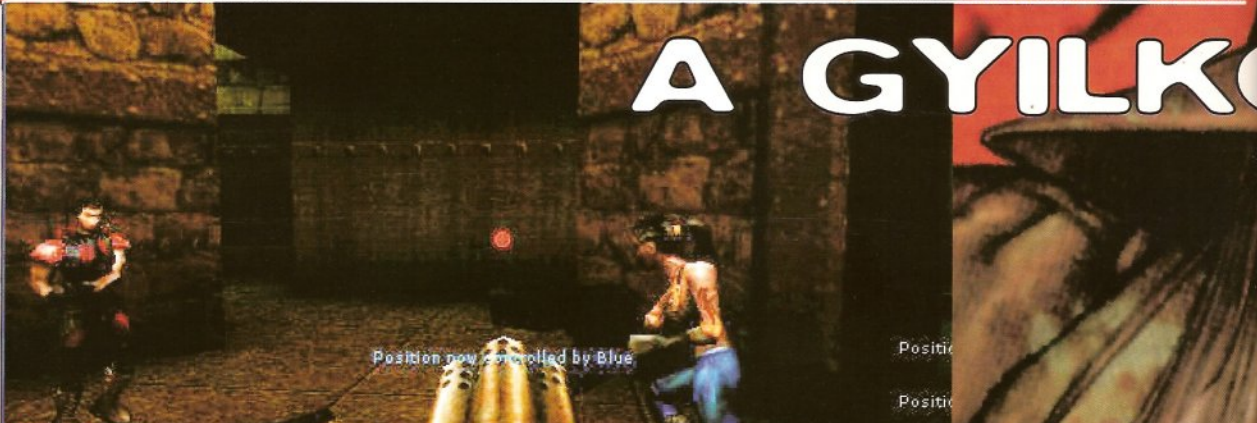
végítélet

88%

Alacsonyban repülnek a sárkányok, nyilván eső lesz



A GYILKOS



UNREAL TOURNAMENT BLOOD

Van egy olyan érzésem, hogy ez az év a multiplayeres FPS játékok jegyében fog eltelni. A már megjelent játékokhoz sorra jönnek a kiegészítők, új pályák, skinek, s jókora listát lehetne összeállítani a megjelenésre váró nevekből is. Mostani gyűjteményünkbe három olyan kiegészítő került, melyek már megjelent játékokon alapulnak. Az

Assaultban két csapatba oszlanak a játékosok, egyik lesz a védő, másik a támadó. A támadók feladata bevenni a védők bázisát, s ott megsemmisíteni egy vagy több célpontot. Ezek a célpontok a legkülönbözetebbek lehetnek túszzabadtástól kezdve vonattelérítésen át terminálok megsemmisítéséig. A feladatra előre meghatározott idő van, s ha ez lejár, vagy a támadók teljesítették a feladatot, a játék véget ér és szerepsere után folytatódik.

A Dominationben két vagy több csapat játszik, a célja a stratégiai pontok elfoglalása. Ilyen több is van a pályán, s akkor tartozik a fennhatóságunk alá, ha legalább négy másodpercig rajta tartózkodunk. Ha épp elhódítottuk valakitől, akkor nyolc másodpercig kell rajta maradni. Ha sok ideig

üresen hagyjuk a helyet, státusza átváltozik semlegessé.

Fegyverből is akad három újdonság: a Translocator egy igazi unikum, még hasonló se láttam FPS-ben. Ez egy mozgó teleport, mely két részből áll: a célmodulból és a kezelőmodulból. Először a célmodul el kell dobni valahová, ahová a későbbiekben teleporthatunk. A nálunk lévő modul aktiválva bármikor teleportálhatunk. A kütyü nem csak menekülésre szolgál, hanem jó móka vele eltenni láb alól az ellent. Igaz ez nem könnyű, de ha valakire ráteleportálunk, akkor az "telefrag", azaz gyors halál. Persze fordítva is elszülhet a dolog, ha a célmodulnál vár ránk valaki. Aki arra gondol, hogy CTF-nél remekül ki lehet használni ezt a cuccot, azt le kell hűtenem azzal, hogy teleportáláskor a zászlót eldobjuk.

A Redeemer egy lassú, de erős rakétavető, melyet becsapódáskor irtózatos lökés hullám követ. Másodlagos funkciója remek móka, ugyanis ekkor mi irányítjuk a rakétát. Egyedüli hátránya, hogy amíg mi a rakétát irányítjuk, emberünknek könnyen baja eshet.

A Pulse blaster zöld energiagömböket szór, másodlagos funkcióként irtózatos sebességgel. Impact hammer – már a név is hordoz valami hívós kegyetlenséget, mely egy hidraulikus gözkalapács képében jelenik meg monitorun-

Unreal Tournament

FEJLESZTŐ: Epic
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.gtgames.com
MEGJELENÉS: május

Ketyere

Minimum: P200, 32 MB RAM (+Unreal)
Ajánlott: P-III, 64 MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsin/halbecs

Látványosság:
Játszhatóság:
Szavatosság:
Zene/bóna:

Summa summarum

Ha mindez esetleg ez eddigben is benne lett volna, már mindjárt jobban festett volna

végítélet

75%

Hopp, testvér, azt hiszem a rosszabbik végén vagy!



Unreal: Tournament az eredeti Unreal multiplayeres hiányszófogalmat hivatott pótolni.

Akik nyomon követik a FPS-eket, azoknál talán jelentős állomást jelentett az Unreal. Lassan egy éve, hogy megjelent, s megjelenésekor rögvést mint potenciális Quake-killert méregették. Hogy grafikájában felülmúlja a Quake 2-t, az számomra sose volt vita tárgya, elképesztő a 16 vagy 32 bit színmélységű textúrák használata, a "verhetetlen" folyadék és tűz effektek. Am egy Quake killernek az ereje nemcsak a külsőségekben rejlik, hanem a hálózati kódban is. Az pedig igencsak gyengécskére sikeredett, interneten gyakorlatilag játszhatatlan volt. Ez meg is látszik, ha valaki szervert akar keresni hozzá – itthon fix Unreal szervertől nem tudok, ám Quake szervert találni a pillanat műve.

Az Unreal: Tournament kizárólag a háló és botjátékra épít. A motor verziószáma felkúszott 2.21-ig, a menük kezelőfelülete kicsit változott (amolyan Windows beütésre), beke-reült 35 új aréna, néhány új multiplayer mod, új figurák, skinek, új fegyverek és a botok átestek egy A-IQ tanfolyamon is.

Kétségtelenül a legérdekesebb újdonság a három újdonsült mod, azaz csapatjátékforma. Ezek közül az egyik a Capture the flag, mely a régről ismert csapatjáték, (sajnos a három személyes CTF-et kihagyták). Am van két eredeti mod, melyekkel még nem találkoztam. Az

Ez a játék nem a multiplayer jegyében született, sokkal inkább a történet továbbdolgozása vezette a készítőket. Persze megtalálhatóak multiplayeres pályák is és új modok a játékban, de ezek nem számottevők. A "sztoris" rész közvetlen a Blood2: The Chosen vége után játszódik. Caleb, Ophelia, Ishamel és Gabriella miután legyőzték Gideont a ősök földjén üldögélnék a tűz körül, valami poligon kaját süttögetnek, s egymás történeivel szórakoztatják egymást. Ezek a történetek aztán megelevenednek a képernyőnkön, s ezek alkotják a Nightmare pályáit. Például megtudhatjuk (pontosabban le-játszhatjuk), hogy mielőtt Ophelia a szektahoz állt, megsemmisítette a múltjára emlékeztető fotoalbumot. Ennek a küldetésnek kicsit Resident Evil-beütése van, egy kúrriában kell felkutatni az albumot. Megismerkedhetünk Ishamel történetével is, aki egy cirksusból szökött el, hogy behálhasson a szekta kötelekébe. Szóval a történetek nem hazudtolják meg a Blood2-t, bonnyoltságukból és szellemességükből mit sem vesztek. Aki épp FPS elvonási tünetekkel küzd, s anno szerette a Blood2-t, annak véresen ajánlom.

Azért történetek pozitív változások is, például ez engine verziószáma jócskán feljebb küszört, s ez meglátszik a töltési időn. Grafikus hibák elég sűrűn előfordulnak, ám a térképekészítők úgy látszik hallgattak a kritikákra, s megpróbálták szakítani a kis zegzugos pályákkal. Az első pálya rögtön egy hatalmas nyíl téri, oly nagy, hogy egy mezel Pentiumon nagyon megszenved a framerate. Egészen véve sajnos még mindig sötét, zord, zegzugos pályák dominálnak.

Ellenségek terén a régi ismerősök fogadnak szinte mindenhol (főleg a zombi bácsi), de egy-két jelentéketlen új szörny is került a repertárhoz. Fegyverek terén hasonló a helyzet, három új meg-

A Resident Evilből átigazolt a teljes statisztéria



S HÁRMAS

: NIGHTMARES

Lara tudná, mit tegyen...



nevezhetetlen varázseffektet produkáló szupervillami került a fegyvertárunkba. A hangok terén azonban jelentős előrelépést tettek: akiknek van SBLive! vagy A3D-t támogató hangkártyája és négy hangszórója az immár 3D-ben hallhatja a hangokat, a környezetnek megfelelő torzítással.

A fejlesztők gondoltak a hálojátékosokra is, becsereletek egy CTF modot a játékba 4 térképpel. Amikor megnéztem ezeket a térképeket, s felidéztem magamban a készülő QSA térképeit vagy a Quake2 CTF térképeit, hamar úgy döntöttem, hogy jobb nem erőltetni. Zavaros pályák, hosszú folyosókkal, jellegtelen pályarészek, egy kezemen meg tudom számolni hányféle textúrát használtak fel egy-egy CTF pályához. Egszoval kiabrándító. A DM (a játékban Bloodbath) és a teamgame nem változott semmit, új térképek se kerültek a játékba. Am bekerült egy új mod, ami annyira blöd, hogy már jó. Méghozzá a foci-mod, amiben a két csapat egy foci-pályán mérli össze az erejét. Cél a labda kapuba juttatása, de sokszor elcsúszal az ember, s az ellenfele fogja a shotgun!...

Csak két pálya van ehhez a modhoz, de érdemes kipróbálni. (Egyébként az ötlet nem teljesen eredeti, hisz a Quake2-höz készült Kick! mod is lényegében ugyanaz.) A hálojáték konfigurálása egyébként páratlanul felhasználó barát, minden fontos dolog paraméterezhető, egyedül a botok hiányoznak belőle.

Akinek már megvan a Blood2, s kedvelte, az feltétlenül szeresse be. Akinek még nincs Blood2-je, az előbb arra tegyen

szert, mert a Nightmares csak úgy hajlandó települni, ha az eredeti már fent van a gépen – bár egy kis trükkkel ez is kivédhető, valójában egy teljes Blood2 rejlik a Nightmares csomagban.

Blood II: Nightmares	
FEJLESZTŐ: Monolith	
KIADÓ: GT Interactive	
WEBSITE: www.lith.com	
MEGJELENÉS: megjelent	
Ketyere	
Minimum: P166, 32MB RAM (+Blood II)	
Ajánlott: P233	
3D-gyorsító: Direct3D	
Multiplayer: modern, LAN, Internet	
Külsín/belbecs	
Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavathosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■
Summa summarum	
Pont olyan, mint az eredeti program: csak önmagához viszonyítva élvezhető	
Végítélet	
72%	

WAGES OF SIN

Blade napjai többnyire unalmasan telnek, amióta leleplezte a SINTEK sátni ténykedését, s megszabadult Eleixtól és a mutánsoktól. Épp egy autós üldözés közben kapja lencsevégre az intro, amikor JC valami érdekeset mond a rádióba: 3 halott egy építkezésen, s – állítólag – az elkövetők mutánsok voltak. Itt csöppenünk bele a játékba, első helyszín az építkezés, amitől közel van a csatornában és régi metróvonalakban még mindig élő mutánsokhoz. Erről még nem tudnak semmit Blade-ék, de valakinek komoly érdeke, hogy a mutánsok tovább éljenek. Akciójátékhoz nem is kell bonyolultabb történet, a hangsúly a kisebb feladatokon, helyszíneken, grafikán és a hangokon van. A grafika maradt a régi, ám a hangok terén a program támogatja a 3D-s hangkártyákat, s ezzel valami egészen különlegeset nyújt. Négy hangszóróval tökéletes a térhatás, a hangképzés pedig környezettől függő, azaz máshogy hallatszik a lövés a csatornában, mint a szabad ég alatt. Hatalmasat dob a játékban.

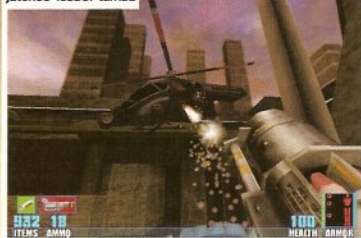
A helyszínek kellően változatosak, bár az elején kicsit sokat kell szűk, sőtét alagutakban máskalni, de mégis sikerült elég változatosá tenni a játékmenetet. Valószínű az annak köszönhető, hogy van hangulata a pályáknak, és sokszor találkozunk eredeti feladatokkal.

Új fegyverek is akadnak, ilyen például az energia nyíl, mely változtatható erősségű nyalábokat löki ki. Érdekes darab a Concussion gun, mely leginkább a Quake2 Chaos modjában fellelhető fújó géphez hasonlít: igaz ez nem levegőt, hanem alacsony frekvenciájú hangot bocsát ki, mely a közelében lévő rakétákat, gránátokat és természetesen élőlényeket löki el. Kedves darab a lángszóró – melyhez nem kell kommentár – és a stringer pack, mely egy mini rakétatálas, s helyettünk végzi el a piszkos munkát. A DM-esek találkoznak még irányított rakétával, ám amíg irányítják a rakétát, a játékosok védteleten.

A játékban sok sötét pálya van, ezért is vezet-hették be az elemilmpát és a IR szemüveget. To-

"Este van, este van, kik-i nyugalomba..."

A megfontolt játékos lesből támad



vábbi újdonság a kötél, melyekre felmászhatunk, belenghetünk rajtuk s így új helyekre juthatunk fel. A játékban motor helyett egy kis léggárnás jármű tűnik fel, melyhez külön DM pályák is készítették, ahol versenyzhetünk. Természetesen vannak új DM pályák, és két új MOD is: egyikben (lynch mob) egy informatóra vadászik mindenki, aki a játék végéig az is maradt. A másik (marked for death) egy fogócska, amit lelo az aktuális informatór, abból lesz az informatór. Aki a CTF-et hiányolja, az a Wages of Sinnel ne próbálkozzon, de a Netről már letölthető a SINCTF. Hogy akad e hozzá magyar server, az kétséges...

Gáspár

Wages of Sin	
FEJLESZTŐ: Ritual	
KIADÓ: Activision	
WEBSITE: www.activision.com	
MEGJELENÉS: megjelent	
Ketyere	
Minimum: P166, 32MB RAM (+Sin)	
Ajánlott: P200, 64MB RAM	
3D-gyorsító: Direct3D	
Multiplayer: LAN, Internet	
Külsín/belbecs	
Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavathosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■
Summa summarum	
Dogos baba, legalább olyan jó, mint az eredeti	
Végítélet	
90%	

Boldogult diákkoromban még volt időm eljáráni biliárdozni, és ennek következtében rendkívül érdeklődéssel követtem a EuroSporton közvetített snooker bajnokságokat. Az egyik kedvencem Jimmy White volt. Félretekintve, hogy pár év alatt mennyit változik a világ, én nem járok biliárdozni a haverokkal, Jimmin pedig megjelent a menedzser design (szépen kidolgozott), a nevével fémjelzett program azonban valamit visszahoz a zöld asztal mellett töltött, átszórózt-röhögött éjszakák hangulatából.

PROGRAMOK, KÉPMEN, SZÖVEG

A program valójában nem egy játék, hiszen hat különböző "sportágban" próbálhatjuk

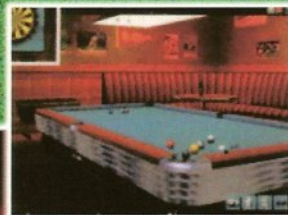
vel nézhetjük vissza korábbi eredményeinket. Részletes, látványos kidolgozású ez a három szobából álló virtuális világ, híres képek reprodukciójával a falakon, lebogó tűzzel a kandallóban és még hosszasan lehetne sorolni ezeket az apróságokat, amik tényleg hangulatot adnak a játéknak, de ha valakinek sürgős a játék megkezdése, akkor ikonok segítségével pár pillanat alatt belevághat. Végelentül szimpatikus a háttérzene megoldása is, a menü-virtuális séta alatt ugyan kültött zene szól, de mindkét játékszobában szabadon választhatjuk meg, a bárban jukeboxnak, az angol szalóban pedig ráköcszülőknek álcázva talá-lunk CD vezérlőt. Az abszolút szabad

helyi vagy Internet hálózaton keresztül is összemehetik ügyesükket, de csak akkor, ha mindketten rendelkeznek a játék CD-jével.

SNOOKER KÉZMŰ

Hát igen, a klasszikus angol biliárd, akkora asztalal, hogy elég az egyik végéből átnezni a másikba, nemhogy a golyót pontosan átlo-ni. Két játékmód választható, a trükkös lövés és a snooker. Az utóbbiban, az el-fenlelet egy pár fehér kesztyűi és a dákó jelképe.

A darts szekrényt kinyitva kellemes meglepetésben és némi csalódásban volt egyszerre részem. A megvalósítás önálló játéknak is megállná a helyét, az egeres darts nagyon jól simulálja a valódi tőhájgálást, a táblán ott maradnak a lyukak, és ha sikerül pont a mezőket elvárasztó fémzalát tőhbe kapni, akkor a földre hull mini nyílunk. A gép játékos



azonban túlságosan szerencsés és ügyes még a leggyengébb fokozatban is, úgy sörja a tripla hi-szast, mint légios ármerster a szűk-kat, és halális pon-tossággal szál ki a 301 végén.

POOL
20-40

A szoba közepén álló hatlyuku asztalon mind 9 golyós, mind 8 golyós poolt játszhatunk. Különféle opcionális szabá-lyokat ki és bekapcsolva. Kezelés teljesen megegyezik a snookerrel leírtakkal, a néha létfontosságú ugratást itt is csak a direkt lökés m-odt használva érhetjük el, de azon kívül minden lehetséges lövésforma megoldható a kli-entfőle kapcsolók gondos be-állításával.



Ah! Virtuális millicion lettem!

Az lököttűti, feszültség le-vezető szerep itt a félkarú rablora háru, ami egy igen csinos mechanikus pénzny-elő mintár, néha megjelenő hold és forgatás lehetősé-gekkel némileg befolyásolha-tó a szerencsénk, és a gép elég sokszor enged nyerni is. Szóint ebben a teremben ta-láljuk a Dropzone ideán játé-

Jimmy White's 2

CUEBALL

Darts Vader és Snooker Skywalker

ki magunkat. A legfontosabb természetesen a biliárd két leg-kezdőbb változata, a tradicio-nális snooker és annak ameri-kanizált változata a pool, de mindkettő mellett megtalálunk a környezetbe, hangulathoz illő torábbi két játékot. Jimmy White házában a dicsőség csarnok-ból - ahova eredményeink fel-jegyzése kerülnek - indulva, jobbra a XIX. századi angol já-tékszobába léphetünk, ahol a hatalmas snooker asztal áll, egy dumasztal és egy darts tá-bla tartsaságában. Balra lépve vi-szont Jimmy saját, drótt 50-es évek stílusában berendezett amerikai pool bárjába jutunk, ahol a biliárdasztal mellett mechanikus fél-karú rabló és az első elektronikus játékok egyike, egy Dropzone masina található. Ezzel a megoldással az ikonos, szíveseg főmenü helyett egy szelet virtu-ális valóságban választhatjuk ki a játszani kívánt já-téket, vagy a talapzatokon álló könyvek segítségé-



Az előbbi egy kicsit elszállt, de ez most hatvanas lesz!

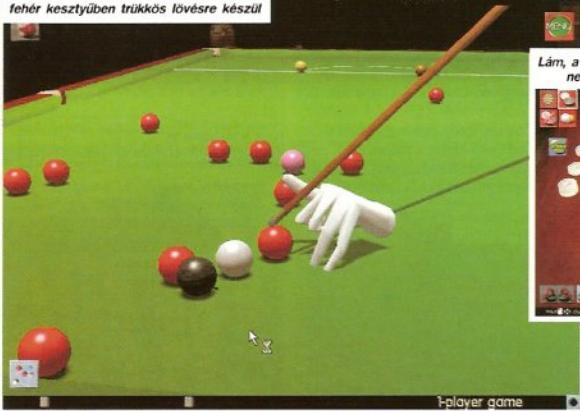
ságot adja, hogy nem csak a program CD-jén lévő audiotrack-ek közül válogathatunk, mert a játék elindítása után kivehető a lemez és bármilyen zenei CD-t hallgathatunk. Az ez-rendev elvárásainak megfelelően természetesen nem csak a gép ellen játszhatunk, és nem is kötele-ző egy gép előtt ülnie a két játékosnak, modern-

zi, igen szelívesen, sőt néha szemtellenül, mert dobol az asztal szé-lén, lövésünkre várva, és "mit id' is-ten", éppen ott ahova fani szeretnénk. Sőt a végjátékban néha sátnai kacaj kísé-retében eldugja a soron következő golyót va-lami elérhetetlen helyre, pl.: másik golyó mögé. A játék során szabadon váltogathatunk a 3D és a fe-lülnézet között, ami bírasi segítség egy-egy bonyo-lultabb szituáció áttekintésében, a külön gombbal bekapcsolható nyomvonal jelzőről nem is beszélve. A gondos célzással azonban még koránt sem ért vé-get az állítgatás, ha szükséges adhatunk némi csa-veredást a fehér golyónak, attól függően, hogy hova állítjuk a dákó becsapódásának jelét. És az sem mindegy, hogy milyen erővel lökjük meg. Az igazí bili-árd mestereknek azonban ott a közvetlen játék le-hetősége is, amikor az eger mozgásával szabá-lyozunk mindent, egyetlen lenyomatással mozdulattal új-ta bocsátra a fehér golyót.

kot, ami "biztosan" számozni mindenki monitorjáról a Hall-Life-ot és az Alfa Centaurit. Van benne minden ami egy akciójátékhoz kell, előre-hátra és fel-le mozgas, lövés, bomba vetés és álcázó köpeny, és kilenc ellentét típus, valamint ruszifikusan primitív 16 színi grafika. Ez egyáltalán nem hiba, a játék va-lóban hűen másolja az eredetit, mal szemmel nézve rejtlenetes, de megjelenésekor a vágyak és lehetősé-gek netavábjá volt.

Schiwern

A Láthatatlan Ember törött csuklóját és fehér kesztyűben trükkös lövése kész



Lám, a dáma mána nem megy



A dáma asztalnál egyszerű, de annál szórakozta-tóbb táblás játék vár, éppen jó arra, hogy egy vere-ség bosszúságáról, vagy győzelem örömeiről elterel-jük a figyelmünket, mielőtt újabb mecsőbe keze-nyünk.

Jimmy White's 2 Cueball

FEJLESZTO: Archer Maclean
KIADÓ: Virgin
WEBSITE: www.vic.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Keteyere

Minimum: P166MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: soros, modern LAN, Internet

Külcán/belbecs

Látványosság: [grid]
Játszhatóság: [grid]
Szavatosság: [grid]
Zenebona: [grid]

Summa summarum

Nagyon szép, jól kezelhető, csak kicsit "csaláflinta" nemely játékban

végítélet

85%

DARK SIDE OF THE MOON

A múltkor szombat ott hagytuk abba, hogy sajnálatos módon megváltunk a kiváló Oliver Whistler detektívtől (akit csak akkor ölnek meg, ha előbb a bejáratnál mindkét zsilip ajtaját lezártuk). Az ezután kezdődő kis kőzjátékban a másik szemtanú, azaz a csinos Kit után vetjük magunkat. Ő viszont gyorsabb nálunk: kinyitja a bejáratot, majd rejtélyes módon eltűnik a külső folyosón. Közben a biztonsági riadó felverte az egész bázist is, és a monitorokon látjuk, amint a zord O'Keale és Grice főnök a két bejárat felé trappol, közben rádióztatnak (érdeemes megfigyelnél, hogy Grice hogy letolja a beosztottját, amikor nyílt adásban valami olyasmit kérdez, amit nem kellett volna). Lehetőleg ne menjünk ki beszélgetni egyikkel sem, sőt, sokkal inkább zárjuk vissza a kapukat, ugyanis elég egyértelmű, hogy kit fognak gyanúsítani Whistler legyilkolásával, ha bejönnek. Mivel ezzel nemcsak őket zárjuk ki, hanem magunkat is be, ideje tenni valamit a kijutás érdekében.

Az egyik beugróban egy nagy irányítópultot látunk, amelynek fedőlemezt félrecsúsztatva egy működési sémát látunk. Innen irányítják a kitermelt ásványok útját a csilléken a különböző feldolgozási folyamatokig, és mellesleg erre vezet a menekülés egyetlen útja is. Az ásványokkal igen kellemetlen dolgok történnek erre felé: összezúzzák, elégetik, feldarabolják őket, és csupa olyan dolog, ami a mi egészségünkre meglehetősen ártalmas – a legnyugisabbnak még a szeméttelakó látszik. A kapcsolók nyomkodásával kössük össze a zöld vonallal az irányító pult pozícióját vele (ld. az ábrát) majd a balra levő ajtót nyissuk ki az övvel együtt felvett kulccsal. Fontos: mivel az utat kénytelenek vagyunk átvezetni ott, ahol a csilléket felborítják, beszállás előtt viseljük az antigravitációs övet, különben kihullunk a kocsiból és game over.

Hosszú és idegtépő utazás után landolunk egy nagy halom szemét közepén. Itt a terem két sarkában találunk két ásványt (süllyesszük őket a hátságba), majd sétálunk ki a biztonsági kerítésen. Ez persze nem olyan egyszerű dolog. A zsilipszerűen működő kerítés túoldalán a biztonsági rendszer kéri a kilépéshez a bányászati jogok igazolását, az ID kártyát, valamint a hozzáférési engedélyt (azaz a nyakláncot). Rakosgassuk mindegyiket a mikrofon alá, és itt nem árt menteni egyet, mert miután a géphang megköszönte az igazolványainkat, és mi szép nyugodtan kinyitjuk a kerítést, azonnal kitér a riadó – időközben ugyanis gyilkosság miatt körözési parancsot adtak ki ellenünk. Hamarosan me-

gint beáll a szomorú game over. Mielőtt a kapu visszazáródna, gyorsan szaladjunk át rajta, és a szemközti falon levő zöld gombot megnyomva kijutunk a veszélyes zónából.

A szomszédban ismét találkozunk Londie-val, a fiatal cepheid sráccal. Helyes gyerek, ő nem hiszi el, hogy mi bárkit is képesek volnánk megölni. Mivel viszont a körözés miatt kicsit körülményessé vált a szinteken belüli mozgás, a kezünkbe nyom egy narancssárga színű követ, egy ithacát. Az ithaca egy puha ásvány, amely átalakítja a "fénytölvöket" áradó energiát, és igencsak megkönnyíti a helyi közlekedést: mi is "áradhatunk" rajta, mert ha ettünk ilyet, akkor láthatjuk a dimenziókápu helyét. (Londie azt is megmondja, hogy hol van az egyik bejárata.) Működését már láttuk folyamatban, amikor hirtelen eltűnt a semmiben Jake bácsi halálának színhelyén, a használatára pedig roppant egyszerű: meg kell enni, azaz a bal oldalon levő figurán a fejünkre kell húzni.

Miután Londie eltűnt, forduljunk jobbra, ahol a folyosó végén néhány zöld hordot találunk. Az egyiket félretolva egy világoskék színű ásványra bukkanunk. Az innen balra levő helyszínen egy rakás óskavas hever. Illetve hever itt mindenfelé, de itt egy hosszúkas darabot fel is tudunk venni belőlük. Továbbhaladva a kerengőn egy fali telefonra bukkanunk. Pénzrhesebb játékosok itt egy újfajta felhasználási módjával ismerkedhetnek meg: miután behelyezték a hitelkártyát és az ID-t, az Open gomb megnyomása után a Senddel elküldhetik az ásványaikat a bárba (az ithacát ne!), ahol Hunter majd túlad rajta, és a jövedelmet folyamatosan utalgatja. Ez a későbbiekben is állandó pénzbevételi forrásul szolgál majd mindazoknak, akik nem nyertek elég pénzt blackjacken.

CSITTI!

GET MEDIEVAL

Az első 3-4 szint még csak hagyján, de azután úgy bekenyényít ez a frankó kis Gauntlet-klón, hogy mindenképpen szükség lesz az alábbi csatlakozásokra:

MPKFA – isten mód engedélyezése
MPBODYGUARD – nincsen sérülés
MPPHIGHLANDER – 99 élet
MPSHOES – 99 lélek
MPTHEWOLF – ugrás a következő szintre
MPBADMOJO – ugrás az előző szintre
MPBRINGTHEGIMP – ugrás a szinthez tartozó főellenség pályájára
MPPETROL – maximum egészség
MPARMORALL – maximum páncél
MPGLOVEBOX – maximális fegyver
MPIGNITION – Kulcsok
MPTURBOCHARGER – varázslatok MPIRONPOCKETS – nem lop tőlünk a tolvaj
MPBANDAID – sértetlenség
MPPPOS – koordináták szerinti helyzet
MPFPS – framrate



P.a.M. 2000

Pioneer DVD Recorder DRV-S201 SCSI külső.

Szállítás julfutó!

DVD, DVD kit vásárl!

Pioneer 6xDVD + kártya 48.000,-Ft+áfa

Creativ 5xDVD + kártya 47.000,-Ft+áfa

Hitachi 5xDVD olvasó 19.900,-Ft+áfa

Aopen 6xDVD olvasó 29.800,-Ft+áfa

Új VGA kártya!

Aopen PA3010/N, 32MB SDRAM,

TV out. 2év gar. 54.900,-Ft+áfa

Wesselényi utca 21.

Telefon: 352-8576

H.-P.:10-18, Sz.:10-14

És a Városkapu Üzletház (Kálvin tér 7.) I. emeletén

AOpen

ABIT

Cherry

Axion

CTX

MAG



CSITI!

COLIN MCCRAE RALLY

OPENROADS – az összes pálya engedélyezése
SHOEBOXES – az összes autó engedélyezése
TROLLEY – négykerék kormányzás
FORKLIFT – hátsó kerék kormányzás
MOREODMPH – turbó
PEASOUPER – Kód

CSITI!

TOCAZ

Az alábbi családokat névként kell megadnunk, aktiválódását a "Cheat mode enabled" bemondása jelzi.

DOUBLE – az összes pálya engedélyezése
CARTASTIC – az összes autó engedélyezése
GIRDLE – véletlen-szerű pályák
TOPDOWN – 2D felülnézetű megjelenés
HANGOVER – elmosódott horizont
TIMEOUT – teljes bajnokai távok
RUBBER – rugalmas ütközések
MOVIE – mókás ütközések
HIGHJUMP – csökkentett gravitáció
SKINNY – nincs kasznit, csak kezek
SKATES – turbó mód

CSITI!

BIG GAME HUNTER II

Fenntartva azt az állítást, hogy állatokat lelővöldözni nem nagy mulatság, az alábbi billentyűkombinációk megnyomásával sokkal könnyebbé tehetjük a vadászatot.
Alt+Ctrl+B – boxok engedélyezése
Alt+Ctrl+R – eláll/ elered az eső
Alt+Ctrl+W – eláll/ feltámad a szél
Alt+Ctrl+S – eláll/ elered az hó

A telefonnal szemben levő liften egy felsőbb szintre jutunk. A liftből kilépve jobbra egy újabb hosszúkás vasdarabra bukkanunk, amelyet az ímelt felvettel összekombinálva egy errefelé a bányászok ideális szerszáma.

Menjünk vissza a lifttel, majd ott jobbra fordulva sétáljunk a kerengő túlsó végén levő ajtóhoz, amelyen a piros gomb megnyomása után egy folyosóra jutunk, ennek a végén pedig egy újabb lifthez, amellyel a bányászintérről nyíló alszintekre kerülhetünk. Jelenleg az A-szinten tartózkodunk. Lefelé, a B-szinten nyíló folyosón jobbra találjuk a Gilly nevű idős hölgy bányáját (bekopogva lehet is beszélni vele), tőle tovább pedig egy igen dühösen vicsozó "házörzöt", aminek az a rendeltetése, hogy megegye az erre járó illetékteleneket. Ezen a szinten tehát egyelőre nincs dolgunk, szóval jobb, ha rögön a C-szintre liftezzünk. A lifttől nyíló lejáró végében egy rozsdás öreg ajtó kinyitása után, egy meglehetősen romos állagú szerszámokmárára bukkanunk, amelyben nyugodtan érezzük otthon magunkat:

balra a földön egy sűrített levegő cartridge-et találunk, jobbra a fogason pedig egy ruhát. A ruha felvétele után még előkerül egy bányászlámpa is: ezt a bányászok munka közben a vállon átvette szokták viselni (egyből rá is tehetjük a figuránkra), bár most még meglehetősen félvállról veszi világítási teendőit, lévén a lámpája össze van törve. A szűnítő jobbra csillogó kőzetet látunk a falban, amelyből a fogó segítségével egy zöldes színű kőzetet csippengetünk ki. Tovább innen egy létra vezet egy függőleges aknába, amelynek aljában újabb telérre bukkanunk: innen világoskék ásványt lehet kicsippengetni. Mivel a leltárba vége megkettőződik, nyilvánvalóan ugyanolyan típusú, mint amelyet a zöld hordók mögött találtunk. Ha valaki esetleg a járat további részeit is fel óhajtja deríteni, roppant kellemtelen élményben lesz része: megismerkedik a bolygó lakóinak egy új fajtájával, a sziklaparazitákkal. Méreteit tekintve valószínűleg bolygónyi méretű sziklák parazitája lehet, és mellesleg az ismerkedési est egyetlen napirendi pontja is abból áll, hogy jót ebédel belőlünk. Mivel az ebéd-lét pillanatnyilag nem szerepel terveink között, másszunk vissza a létrán, majd liftezzünk vissza az A szintre.

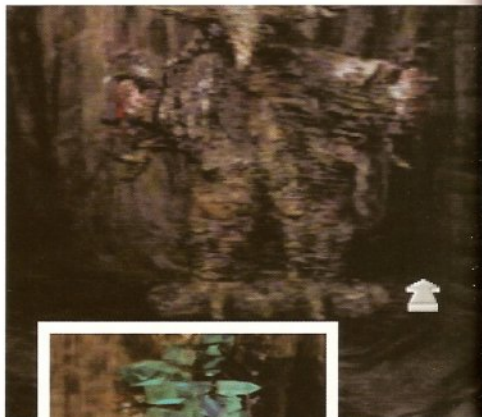
Ha eddig nem tettük volna, a liftből kilépve együk meg az ithacát, amely egy rövid pszichedelikus látomást eredményez, valamint azt, hogy balra fordulva megpillantunk egy dimenziókaput. Áradjunk át rajta... (Áradásunkat mellesleg egy bányász is elképedten figyeli).

Ismerős helyre kerülünk. Jake bácsi halálának helyszínére, arra a helyre, ahol Londie eltűnt a szemünk elől. Ez ugyebár az adminisztrációs szint legvégé, ahol az irodák felé nem mehetünk: a kék színű biztonsági sávnál O'Keal mester élesre töltött

fegyverrel várja, hogy halomra lőhessen bennünket. Így tehát más utat választunk: a teleportál szemközti klugróban egy létrát találunk a falon. Ha felmászunk rajta és megfordulunk, a komplexum egyik közepe tartóoszlopát látjuk, élesebb szeműek pedig észreveszik a fejük felett húzódó merevítőkábelt is. Csatoljuk le a derekunkról az antigravitációs övet, és kapcsoljuk rá a drótra. Mivel az lejt, elvileg már csúszunk kéne – gyakorlatilag viszont meg kell fordulni, és a lépgpuskával (amit a bárban loptunk a szunyókáló részegtől) a barna oszlopra durrantva meg kell adnunk a kezdő lökést. Miután belibegtünk az oszlophoz, balra fordulva ugorjunk le, ahonnan egy másik kábel vezet a távolba. Őv felkapcsol, megfordul, durrantás a színes lámpás oszlopokba, és az emberi lanovka hamarosan egy szellőzőrácsos érkezik.

A szellőzőrács zárva van, de alakjából adódóan a zöld biztosíték (a szerfűrészből) egyben első osztályú csavarhúzó is. Szereljük le, és másszunk be a sötétbe. Az első keresztzetdéshez érve forduljunk balra, ahol egy újabb rács állja útunkat, de nem sokáig. Miután leszereztük, behuppanunk Mr. Janous irodájába. Szemben a kék függönyök mögött néhány csiszolt ásvány és palack társaságában egy faliszekrényt találunk, amelyből egy íveg fejtájás csilláplapító szólíthatunk magunkhoz. Érdemes megfigyelni a márkáját: Ratmat Extract. Janous igen oktanul az íróasztalán felejtette az ID-kártyáját. (Sebaj, majd kivált egy másikat.) Az íróasztal mellett egy iratszékrent találunk, amiben két dosszié található. Az elsőtben Grice biztonsági főnök jelentése található kilenc bányász haláláról, akiket elég rendszeresen összetörték a támadók, akikben természetesen a cepheideket gyanítja. A tetthelyet és az alatta levő szinteket lezárták. A Grice feliratú dosszié még érdekesebb dokumentum: ebben a bányavállalat földi központja adja meg a Janous által kért információkat Grice-ről. Valami különös véletlen folytán az előző szolgálati helyén is a Luna Crystához hasonló helyzetben volt: először ott is a biztonsági főnök helyetteseként lépett szolgálatba, míg nem előlépett, mert főnöke különös baleset áldozata lett (amennyiben balesetnek nevezhet, ha valaki megfojtja saját magát – bár különösnek különös). Ott is a helybeli lakoságot gyanúsították az emberek titokzatos haláleseteivel, de miután Grice-t kinevezték vaskézelt tett rendet. Vigyázat, az oldalszám itt csalóka: a 2/2 után még van egy további dokumentum, amelyben Janous veszélyes bűnözést gyanít Grice-ban. Természetesen mindent bes-cannelünk a lézerceruzával a VDA-ba.

Másszunk vissza a szellőzőcsatornába, majd a keresztzetdésnél forduljunk balra a ventilátor felé, ahol némi kacsaringók után újabb szellőzőrács következik, ami a változatoság kedvéért Grice irodájába ve-





zet. Kezdjük a kutatást az íróasztal középső fiókjában, ahol két papirusz vonja magára a figyelmünket egy jó scannelés erejéig. Az első egy jelentős, amelyben Toni Rich (a űrreptéren található mogorva biztonsági hölgy) jelenti a főnökének, hogy a Hörr-2 nevű kábítószer, aminek a receptjét az utaskísérő az utazási szabályzatban elrejtve próbálta becsempészni, olyan folyadék, amely halálos hatással van a sziklaparazitákra – már amennyiben valaki olyan közel kerül hozzájuk, hogy rájuk önthesse. A receptet az űrállomás komputerében tárolja. A másik fecsin O'Keal jelenti, hogy a főnök utasításai szerint lecserélte az ajtó biztonsági kódját – Janus most már nem juthat be ide. Az íróasztal mellett terminállal egyelőre nem tudunk mit kezdeni (négybetűs kulcszót kér), a biztonsági kamerák egyikén viszont érdekes dolog zajlik: két biztonsági őr egy tetemet varr éppen zsákba.

Sétáljunk át az őrszobára. Az ajtótól jobbra egy szekrényt találunk, amelyben első pillantásra semmi érdekeset nem lelünk, a második pillantás viszont a jobb oldali ajtószárnyra vetődik, amiről leakasztunk egy kulcsot. Az iroda hátsó fertályában egy asztalt látunk a körözött személyek fotóival. Az egyik körözést megszüntették, viszont egy biztonsági következőket firkantotta rá: "Ez az arc az űrkompon valami MIRU nevű dolog után kérdezősködött. Nem vicces, hogy a főnök is pont ezt választotta kód-nak?" Az első íróasztalon levő könyvek között találunk még egy fecnit az adminisztráció kódjával (Janus irodája – 1117), a hátsó íróasztal feletti fogasról pedig leakaszthatjuk a fogda kulcsát. A szemközti oldalon levő fogdában a falon jelentős számú graffiti társaságában egy bilincset is találunk, amelynek zárját a faliszekrény ajtaján talált kulcs nyitja. Ennek per pillanat még nincs különösebb jelentősége, tehát sétáljunk vissza Grice irodájába, a terminálhoz. Forgassuk ki a betűkötőn a MIRU jelszót, és máris beléphetünk az állomás adatbázisába, ahol ABC-sorrendbe rendezve megtaláljuk a személyi nyilvántartást. A legtöbb adat ugyan olvashatatlan, de miniket igazából az érdekel, hogy a frekvenciát több személyeknek a tenyerlenyomatát is megtaláljuk. Aki közben saját szakállára is bókászott a játékban, az már észrevehette, hogy az űrállomás váróterméből a biztonsági részlegbe vezető részét időközben egy páncélsajtó zárta le, amely tenyerlenyomatra nyílik. Nyilván egy ott dolgozó biztonsági tenyeréről lehet szó, tehát keressük ki az adatbázisból Toni Rich kisasszonyt, scanneljük be, de NE töltsük át a VDA-ba, mert ilyenkor a lézerceruza elveszti a tartalmát.

Sétáljunk ki az ajtón, mert ebből az irányból nyugodtan mászálhatunk a folyosókon a biztonsági fényekig. Menjünk át a shopba, ahol komo-

lyabb bevásárlásokat fogunk végezni. A próbafülkében levő masinán vásároljunk egy pár Syn-Skin kesztyűt a Survival Outwear menüpontból. Ennek sajátos jellegzetessége, hogy hő hatására különféle bőrmintákat képes szintetizálni. A leltárban tehát adjunk neki egy kis hőt (melegítsük meg a pákával), mire elkezd izzani, és mi letölthetjük rá a lézerceruzaiból Rich kisasszony tenyerének mintáját.

A bevásárlást a hátul közepén elhelyezkedő gépnél folytatjuk. Mindenekelőtt vásároljunk egy "Sziklazsaru" (Mineral Analysis/Rock Cop). Ez egy bányászati segédeszköz, ami megadja a vizsgált kőzet típusát, illetve keménységét. Akár rögtön ki is próbálhatjuk a nálunk levőkön. Vásárlásunk második központi témája a festékszóró pisztoly (Fusion Handheld Generator), amire azért lesz szükség, mert ha egyszer lesz Hörr-2 kábszerünk, mi alkalmasint NEM akarunk olyan szerencsésnek lenni hogy közel kerüljünk egy sziklaparazitához (a bányánkban történekből már tudjuk, hogy ez mit jelent). Aki nem szereti a feles fátardalmakat, esetleg vásárolhat egy működő bányászlámpát illetve körtéket is, de ezt később majd Gillytól is kaphatunk.

Vissza a Janus szobája melletti lifthez, amin emelkedjünk a terminál szintjére, és Irány a páncélsajtó. Ha még rajtunk van, akkor húzzuk le az azbesztesztyűket, és vegyük fel helyette a Rich kisasszony tenyerlenyomatát hordozó Syn-Skineket, és egy mozdulattal már benn is teremhetünk a biztonsági övezetben. A pultnál előperdülő számítógép képernyőn megjelenik az utazási szabályzat. Kattintsunk az alul látható nevünkre, majd a Mask opció kiválasztását a megfelelő betűket, az Extract pedig sorba rendezi őket, és máris előtűnik a Hörr-2 receptje: "Veniris por, Founeme kristályszemcsék, Flatmat folyadék (Janus fejfájás csillapítója), kilences finomságú szintetikus-farórk (azaz a fűrészpor a högrében)." Aki végigvizsgálta a nála levő ásványokat a Sziklazsaruval, az már tudja, hogy a világoskék ásvány a Founeme, de ezt még előtte porítani kell a bányaszinten.

Itt viszont van egy igen rossz hír: a vásárlásból eddigre a biztonsági rendszer észrevette, hogy valahogy bejutottunk az adminisztrációs szintre, így tehát nem tudjuk elérni a folyosók végén található lifteket. Kénytelenek vagyunk tehát úgy távozni, ahogy jöttünk: a szellőzőcsatornán keresztül. A biztonsági iroda kódját megváltoztatták (a 2256 már nem működik), így tehát az egyetlen út Janus irodáján keresztül vezet, mert csak ennek tudjuk a kódját.

Kellemes ténfergést a szellőzőrendszerben, lengedezést a kötelek és utazást a fényfolyókon – a következő számban találkozunk a teleport kijáratánál, és végre megtudjuk mennyit ér Jake bácsi öröksége!

CSITI!

REDLINE

Kicsit elsiettük ennek a nemrég megjelent játéknak a tavalyi tesztelését, mindenesetre az újdonsült játékosoknak jól jöhet hozzá pár kód. Menet közben nyomjuk meg egyszerre a G-O-D billentyűket, hogy begépelhesük a csalásokat:

IMMORTAL – isten mód be
MORTAL – isten mód ki
CAMERA – külső kamera gyalog
ALLAMMO – minden gyalogos fegyver max munióval
TARGETS – célzás a gyalogos fegyverekhez
RADAR – gyalogosan is van radar
CW – az összes fegyver az autóban
CA – az autó összes fegyvere maximális munióval
STONEAGE – az autó helyén egy futó figura
CARFLIP – megütökörzi az autót
CARREVERSE – megfordítja az autót
WHEELSOFF – ki/bekapcsolja az autó kerekeit.

CSITI!

WARZONE 2100

A játék közben nyomjuk meg a T gombot a cheatek begépeléséhez:

HALLO MEIN SCHATZ – következő küldetés
WORK HARDER – az összes aktív kutatás elkészül
DOUBLE UP – Minden egység kétszer olyan erős
GET OFF MY LAND – a földünkön álló ellenséges csapatok elpusztulnak
KILL SELECTED – a kiválasztott csapatok kiirtása
SHOW ME THE POWER – 1000 extra power
TIME TOGGLE – ki/capcsolja az órát

Hajj, de öregek vagyunk! Három számmal írják már az 576 sorozatszámát, amivel azért kevés szamitógépes újság dicsekedhet! (Ha a címlapról és a bevezetőből még nem derült volna ki, ez a 100. számunk – én most már mindent elkövettem, aki nem tudja, hogy milyen kellemes kis jubileumunk van, az magára vessen!) Az utóbbi levelekből azért kiderült, hogy nemcsak én követem nyomon ezeket a számokat, hanem számos olvasónk is, akik érdeklődtek, hogy tervezünk-e valami meglepetést a jeles alkalomra. Hogy-ne tervezünk! Áprilistól leértékelünk a legtöbb régebbi számunkat 100 Ft-ra! Igen stílszerű nemde? (A megrendéssel kérek titeket, mert lehet, hogy a következő számtól már minden szazegy Ft lesz, és az 100 példány esetén már 100 Ft veszteség a késlekedőknek!). Én ezt virágos (100*szép) jókedvemben még annyiban gondoltam megfejelni, hogy esetleg megemeljük 100 Ft-tal az újság árat, de aztán nyugton maradtam. 100 szóznak is egy a vége: a jövőben az ide címzett leveleket kérek titeket a szokásos "Csá Tehénpásztor!" megszólítás helyett "Tisztelt 100ados úr!" kitételeire kezdeni. Ezzel át is térhetnének a levelekre. A jubileumot én egy nagyszabású e-maillal ünnepelem, amit az alábbiakban teljes terjedelmében meg is osztanék a tisztelt egybegyűttekkel: Szia CoVboy!

Egy százasba, hogy ezt nem rakod be a csevegőbe!

Mató Kornél

Ennyi. Valóban ünnepi levél. Nem piszkál holmi földhöz ragadt CD-kkel, honlapokkal, elmaradt képaláírásokkal, és hasonló marhaságokkal – megtesz egy egyértelmű kinyilatkozást, és már megy is a dolgára. Fény az éjszakában. Nekem azért is külön örömmelre szolgál a dolog, mert még soha nem kerestem egyetlen Ctrl-C és Ctrl-V kombinációmmal sem 100 Ft-ot, pedig egyszerűen isteni csinálom. Ennyit mára a százasokról, de azért még maradjunk a számok csodálatos világánál, hiszen újabb és újabb amatőr matematikusok tömegeit mozgatja meg a "hogy aránylik egymáshoz a 4 és 6" problémákör. Ennél pedig már kisebb tömegeket is megtalált a rohamrendőrség, szóval jobb lesz, ha szép csendesen szétosztunk. Már csak azért is mert megvan a Végős Válasz is:

Hali CoVboy!

Itt a végős megoldás a utólemára. Ez tényleg a végős, az utólehetetlen, az utánozhatatlan! (Tudom, hogy mindenki ilyeneket ír, de ne higgy nekik, az igazság nálam van, és hamarosan megosztom veled, és az olvasókkal.) Tehát a bizonyítás (amely nagyon magas szintű matematikát használ):
Tegyük fel, hogy: $a + b = c$ (könnyedén találhatunk három ilyen számot)
Szorozzuk meg kettővel:
 $2a + 2b = 2c$
Ebből nyilvánvalóan következnek:
 $(6a-4a) + (6b-4b) = (6c-4c)$ (ennek belátását az olvasóra bízjuk)
Átrendezéssel:
 $6a + 6b - 6c = 4a + 4b - 4c$

Kiemeléssel:

$6(a + b - c) = 4(a + b - c)$
Ekkor $(a + b - c)$ -vel egyszerűsítünk:

$!!! 6 = 4 !!!$

Tehát befejezethetnek tekinthetjük a vitát, itt a végős bizonyíték a problémára, azaz:

HAT EGYENLŐ NÉGYELEM!

Megjegyzés: ez bármely két számmal működik (pl. ötlet és kilenccel), azaz a végős következtetés: a matematika, mint tudomány, a továbbiakban érdektelen, haszontalan, értelmetlen, számüzenő.

Köszönöm a megítélt figyelmet, kérdésekkel bátran forduljanak hozzám. Nagy Szombor

Gratulálók. A felfedezés valóban alapjaiban rengetti meg a jelenleg ismert matematikai tudományt, amely most ijedtében nyilván lehúzza magát a slótyin. Ha esetleg megélhetősi gondjaid lennének, akkor keress meg nyugodtan: ilyen háttérrel talán be tudlak ajánlani az Intelhez ko-procессzornak. Ha más nem, hát lebegő pontnak.

(Az országos matematika versenynek tehát vége, a zsüri jelzi, hogy az ezután leadott pályaművek nemhogy elbírálás alá már nem esnek, hanem a papírkosárba vagy a virtuális recirkulátorba, ahonnan VALÓBAN törölni akarom az elemeket.)

Kedves CoVboy!

A legyen poszter-ne legyen poszter vitában én az utóbbi oldalon állok. Teljesen felesleges mindenféle zombival és szörnnyel meg hasonlókkal elfoglalni 4 oldalt, amikor így is rövid az újság. Elkelné az oldal-számemelés, még némi áremelkezés esetén is. CD nem kell, az egyéb újságok CD-i is kb. 95%-ban szeméttel vannak tele. Bár azon elgondolkozhatnók, hogy nem lenne-e érdemes néha egy-egy külön CD-t megjelentetni, ami tele lenne patch-ekkel és driverekkel. Sok olvasónak nincs Internet-hozzáférése, problémás lehet számukra a frissítések megszerzése.

Érdekes ötlet. Bár nem hiszem, hogy nagy durranást tudnánk csinálni félve patchek gyűjteményével. Inkább hanyagoljuk ezt a dolgot.

Nagyon hasznos újításnak tartom, hogy a gépigénynél a korábbi "3d kártya" helyett most már odairátok, hogy milyen API-kat támogat a játék. Ennek ellenére néhol még vannak pontatlanságok, a 3dfx nem egyenlő a 3d-vel. Hiányolom az aláírásokat a cikkek végéről: oda kelle-ri írni mindig.

Egyszer azt írtátok, hogy az 576 Kbyte csak játékokkal foglalkozik. Ez így van rendjén, de a témát szerintem nem lehet különválasztani a hardverkérdésektől, és ezért ennek is kellene figyelmet szentelni. Különben kész röhej, hogy az 576-nak még most sincs honlapja.

Béres Andor

Ez egy tök jó levél volt, mert ugyan egyszer sem írta, hogy "több ismerős véleménye szerint vagy "közérdeklő téma", mégis pár sorban összefoglalta azokat az általános problémákat,

amelyek a levélírók 80-90%-át foglalkoztatja. Amit lehet, idővel megoldjuk (pl. a honlap készület, az oldalszámemelés is elméledünk, de egyelőre marad ez), amit kevésbé, azzal nem nagyon tudunk mit kezdeni. Ez elsősorban arra vonatkozik, hogy felesleges olyan célt kitűzni magunk elé, hogy mindenkinet tetsző újságot csináljunk, mert az ügyis lehetetlen. A cél a JOBBÁRA tetsző újság. Az 576 játékújság volt, amikor két és fél évvel ezelőtt ide kerültem, és mivel teljesen felesleges lett volna egy kitalált arcúlatához hozzányúlni, az is maradt. Meglehet, hogy a hardverkérdés nehezen elválasztható a játékoktól, és páran örülnének is egy-két tesztnak, de ha ebből rendszert csinálnék, akkor engem elsőbbről a népharag, mert azért a mi olvasóinkat abból a két kérdésből, hogy mondjuk melyik autó a legjobb a TOCA-ban, illetve milyen teszteredményeket hoztak a Voodoo3-alapú videokártyák, JOBBÁRA az előbbi érdekl. Hát ennyi.

Szicsu CoV-boy!

Hát látod ebben a hónapban sem hagylak békén, de megint eszembe ötlött 1-2 dolog, amit szeretnék megkérdézni. Ime tehát: Mondt csak, Te elolvasol minden levelet, ami Neked érkezik, vagy csak egy párat, és azokból szelektálsz? A kérdés lényege arra irányul, hogy ha egy levél nem kerül be a Csevegőbe, attól még azt elolvasod-e, magyarul érdemes-e egyáltalán írni? Avagy a be nem került iromány elvész a süllyesztőbe, és mindenki sz***k rá, hogy mi volt benne.

(Természetesen minden nekem érkező levelet elolvasok. Az egy más kérdés, hogy nem tudok mindegyikre válaszolni a Csevegőben, még akkor sem, ha már eleve Csevegő felirattal érkezik. Meg egyébként is hadd döntsem már el én, hogy kinek akarok az újságban válaszolni, és kinek nem.)
NAGYON érdekes dologra lehetett az az 576 olvasó figyelmes, aki sasszemű, meg az is, aki olvasgatja a Hungarian Gamer Page-et! Én az utóbbi vagyok, de ily is besz***s ez az ügy. Biztos tudod, a Heroes III képeiről van szó. Merthogy azokat nem TI csináltátok, hanem bugantva vannak valahonnan, ami meglepő módon nem látszik a képeken... Hmmmm... ez egy nagyon érdekes dolgot vet fel: kipróbáltátok egyáltalán a játékokat, vagy csak szerváltak egy-két képet, aztán hasból lökték egy cikket hozzám. A részleteket meg kinézték valami

külföldi lapból. Tiszta illúzióromboló! Persze van 1-2 játék, ami nyilván teszteltetek is, pl. amelyeknek a képein olyanok vannak, hogy "Commander TJ" vagy "CoVboy" vagy ilyesmi. De ez azért akkor is iszonyatosan gagyi dolog! Más játékoknál is észre lehetett venni, hogy azok a képek vannak hozzá, amelyeket az Interneten fellelhető előzetesekben mutogattak a fejlesztők. Még a végén kiderült, hogy van egy külföldi 576 amit csak lefordítottok,



odabiggyeszíték a neveteket, aztán kalap.

Végül valami jó: remélem a 100. számhoz 100 oldalas Csevegő lesz! A nép sikoltozna.....!!! :-)))

(Én is.)

Maradok hű előfizető (állítólag azok bekerülnek a cseveibe :))
Magyar Csaba

Na, ez utóbbi gondolat sor aztán igen érdekes, ideje, hogy néhány tétit



Számítástechnika és Multimédia

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

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-209-344-391

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Http://www.trans-am.hu

Email: info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1.7 Gb Seagate winchester	17.600,-
3.2 Gb Quantum winchester	23.600,-
6.4 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	21.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	14.960,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	19.600,-
Matrox G-200 AGP 8MB SD RAM	16.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	109.600,-
Pentium II alaplap, PII 333A Celeron, 32 SD, 3.2 Gb Q HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt Pentium:	48.000,-
Pentium/100, 8MB, 270 HDD, 1.44 FDD, baby ház, 2MB PCI VGA,	
14" digitális monitor	
Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia	12.800,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktsárról!
Térfelkötő szervízszolgálatunkkal várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

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



READY COMPKER KFT.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
BEMUTAZÓTEREM ÉS SZERVIZ

Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)

Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671

Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációval
1+2 év garancia
ajándéksoftvekkkel

Alkatrészek, tartozékok széles választéka

Abit, Gigabyte, Asus, Acorp, Intel, Soyo alaplapok,
Quantum, Seagate, WD, Maxtor winchesterek,
S3, Asus, Diamond, Trident VGA kártyák,
Creative, Sony, Panasonic, Asus, Plextor CD ROM-ok
Soundblaster, Diamond, Aristo, Yamaha hangkártyák
Canon, HP, Epson nyomtatók, Mustek scannerek
Adapteck, Initio, Tecram SCSI, Internet szolgáltatók

Részletes árlista a faxbankból: 2-333-666/1310#

Napi árainkat megtalálja az Interneten:

www.ready.hu E-mail: ready@alarmix.net

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap,
AMD 6K2-300/100, 64MB/100SDRAM,
1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI
RAGE PRO II. 8MB AGP VGA kártya,
Belinea 15" monitor /3 év gar./,
32xCD-ROM, SB16 hangkártya, 105
gombos bill., egér

139.900,- +25% Áfa

Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókát is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



Megunt

Star Wars figuráidat

és kiegészítőidet

megvásároljuk,

vagy

értékegyeztetéssel

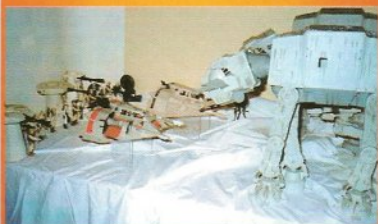
az 576 KByte shop
áruválasztékából bármely
játékra elcseréljük!

Érdeklődni hétköznap

munkaidőben

(8-16 óra között):

349-48-47



A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

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

tyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

rint. Tel.:228-55-50(17 óra után)

576 KBytejaimat csak egyben eladom, mind megvan. U.I.: NFS3-at X FILES-ra cserélném. Tel.:33-441-101

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszer-
viz és Kereskedelem. Számítógé-
pek, floppyk, nyomtatók, monitorok,
tápegységek olcsó, garanciális javítá-
tása, értékesítése. C-64 turbókár-

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játé-
kokat vagy régi PEZ cukoradagolókat.
Ha vannak megunt vagy felesleges da-
rabjaid kérlek hívj! Tel.:388-55-34

Keresem gameboyhoz a következő két já-
tékot: DR. MARIO, PAPERBOY. Tel.:
3592208

EGYÉB KÍNÁL

Eladó CD32 + 8 db CD Pl.: Legacy of
Sorasil, Cannon Fodder, Pinball Fan-
tasy Tel.:06-23-416-086

**Eladó N64 + 2 joy + Rumble pak
+ 3 játék. Ár megegyezés sze-**

C64 KÍNÁL

Eladó egy C64-es gép , 1541-es disk dri-
ve , 60 lemez jó játékokkal , programok-
kal , lemez tartó , 2 turbó joy , legtöbb le-
mezen gyorsító . Ár:15000 Ft. Ér-
deklődni:4882605

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

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

HIRDETÉSI ÁRAINK:

**Magánszemélyeknek:
Közületeknek:**

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

GEPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE	OPCIÓK	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB		KERES		INVERZ	(+50% FELÁR)
				KÍNÁL		KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

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

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 1000,-
fél évre 1950,-
egy évre 3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai
 akciós áron, egységesen
100.-FT/DB
 (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a
 csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100.-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!
 Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

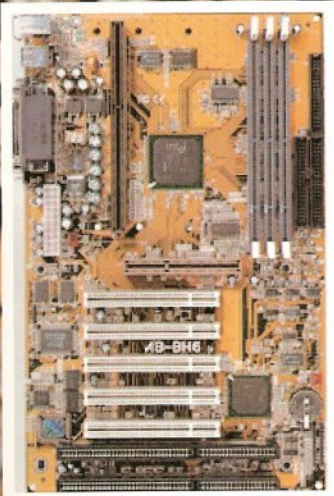
* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318.-	98/10	398.-
98/2	318.-	98/11	398.-
98/3	318.-	98/12	398.-
98/4	318.-	99/1	398.-
98/5	318.-	99/2	398.-
98/6	318.-	99/3	398.-
98/7-8	576.-	99/4	398.-
98/9	398.-		

KönyvComp

1122 Budapest, Városmajor u. 3/A. I. emelet
 Telefon/fax: 06-1-214-2662 Mobil: 06-309-514-053
 Nyitvatartás: H-P:9-19 óráig, Sz: 10-13 óráig



Gépátépítés, használt alkatrész beszámítás! Diákoknak 2% kedvezmény!

BX alaplap 100 MHz, Pentium-II 350 MHz ecc, hűtő, 64 MB 100 MHz SDRAM, Quantum 6.4 GB UDMA33 HDD, 1.44 MB FDD, SoundBlaster hangkártya, MIDI ATX ház, Riva TNT 16MB SD videó vezérlő, 17" SVGA monitor, Microsoft egér, 105 gombos magyar billentyűzet, 50x CD ROM

209.990 Ft + ÁFA

P-II alaplap, Celeron 300 MHz apga, Celeron hűtő, 32 MB SDRAM, Quantum 3.2 GB UDMA33 HDD, 1.44 MB FDD, SB kompatibilis hangkártya, mini ATX ház, S3 Virge 4 MB videokártya, 14" SVGA monitor, egér, 105 gombos magyar billentyűzet, 50x CD ROM

105.000 Ft + ÁFA

VOODOO3 3000-es kártyák már 34.000 Ft + ÁFA-tól!
 Egyedi igény szerinti konfigurációk kiépítése is!
 További információért kérjük telefonáljon!

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



01



02



03



04



05



06



07



08



09



10



11



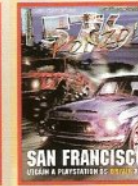
12



13



14



15



16

Következő számunk tartalmából:

- Final Fantasy 8 előzetes (PSX)
- Pool Hustler (PSX)
- Music (PSX)
- Oh No, More Lemmings (PSX)
- KKND Krossfire (PSX)

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolról!

AKCIÓS SZELVÉNY
 Akciós árakon csak a 576-ban szereplő új játékokat lehet megvásárolni. Egy vásárláshoz többi játékot is meg kell vásárolni a programot.

576



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér

2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett

TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

