

Számítástechnikai magazin

KByte

NYÁRI JÁTÉK ZÁPOR

MIGHT & MAGIC VII
NEED FOR SPEED 4
MECHWARRIOR 3
RENT-A-HERO
DESCENT 3
OUTCAST
DRAKAN

DUNGEON

KEEPER 2

SIKOLTOZNAK AZ ALAGSORBAN,
MEGJÖTT HORNÝ A ROSSZCSONTOKKAL!

X. évfolyam, 7-8. szám, 1999. július-augusztus



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



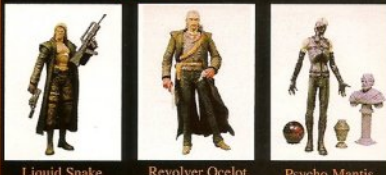
Jet Board Crash Komodo Moe Jet Paek Crash



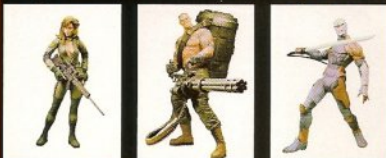
Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis



Sniper Wolf Vulcan Raven Ninja



Solid Snake Meryl Silverburgh

RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB



Licker & Leon S. Kennedy



Zombie & Claire Redfield



Williem G-4 & Williem G-3



Tyrant/Mr. X



William Birkin & Sherry



Ada Wong & Ivy



Hunk & Zombie

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



Pigcop



Battlelord



Duke Nukem



Octabrain

TOMB RAIDER

3999,- FT/DB



Saw Total Chair Poacher Deluxe

3999,- FT/DB



Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

QUAKE

2999,- FT/DB



Major



Athene



Iron Maiden



Tank

ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIOKART 64 3999: FT/DB



Bowser

Yoshi



Mario

MOVIE MALLARDS 3999: FT/DB



Leather Face



Freddie



Jason

JEFF SMITH'S BONE 2999: FT/DB

Action Figures



Smiley



Fone



Rat Creature

STAR WARS EPISODE I 2999: FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Rie Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gargano & Pit Droid

SPAWN 3999: FT/DB



Curse of The Spawn 2

Zeus

Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith

Medusa

Raenius

MORIAL KOMBAT TRILOGY 1999: FT/DB



Sektor

Sub Zero

Kitana

Johnny Cage

MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES 4999: FT/DB



Venom vs. Captain Commando

Captain America vs. Morrigan



War Machine vs. Mega Man

Spider-Man vs. Strider

THE X FILES 3999: FT/DB



Attack Alien

Cryopod

Alien



Fireman & Cryolitter

Scully & Mulder



Primitive Man

Kapható párosítások:
Scully & Cryopod
Scully & Alien
Mulder & Cryopod
Mulder & Alien
Fireman & Cryolitter
Attack Alien & Primitive Man

Ami a képes listánkból kimaradt... VIRUS 2999: FT/DB

CARNAGE COLLECTION DINOZSAURUSZOK 2999: FT/DB



3999: FT/DB

Cy-Gor 2

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 7-8. SZÁM, 1999. JÚLIUS-AUGUSZTUS

12 A Nagy Ho-Ho-Ho-Horny visszatér

Máris itt trappol a maga sajátos mosolyával az arcán, vértől mocskos bugylikaszájával a vállán, nyomában a legcsintalanabb hősök ármádiájával, amit egy dungeon eddig látott. A Dungeon Keeper méltó utódot kapott.



20 Hősemb

Egy sárkány tévedésből elrabol egy "meleg" hercegfít, akit a bérelt hős kiszabadít. Jutalmáért egy csomó ingyenes belépő a várjátékokra.

16 Heavy Metal

Aki egy félszáz tonnás fémszörny nyel végigdüörgött már a Mech-Warrior 3 egyik csataterén tudja csak igazán, mi az a Heavy Metal

44 Vox

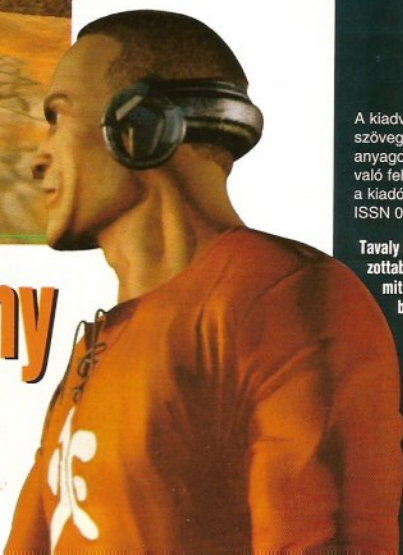
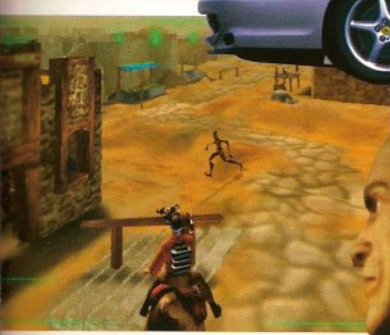
Évek óta koválygás párhuzamos világnak az Outcast a legtöbb kalandját fog nyelni benne



26 Zsaru vagy csirkefogó?



Negyedszer is kítör a sebességláz a Need for Speedben, de most már el sem múlik soha többé!



Iszökevény

a fejlesztők zűrzavaros...
ban, de végre eljött hoz...
nden idők legnagyobb...
a jó étvággal el is...
et

HÍREK	4
EA SPORTS 2000-ELŐZETES	8
OMIKRON-ELŐZETES	10
PPRINCE OF PERSIA 3-ELŐZETES ..	11
DUNGEON KEEPER 2	12
MECHWARRIOR 3	16
RENT-A-HERO	20
MIGHT AND MAGIC VII	22
BALDUR'S GATE MISSION DISK ..	25
NEED FOR SPEED 4	26
BREAKNECK	28
OFFICIAL F1	30
MASTERMIND/FROGGER	32
RUBIK'S GAMES	33
TOTAL ANNIHALITION: KINGDOMS	34
MACHINES	36
DRAKAN	38
STARSHOT	40
WILD METAL COUNTRY	42
OUTCAST	44
GUNGAN FRONTIER	47
DESCENT 3	48
BLAZE & BLADE	50
F22 LIGHTING 3	52
SEGA RALLY 2	54
CINKELT LAPOK	56
CSEVEGŐ	60

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt

Főszerkesztő:
Kiss László

Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:
Kismarosí Renáta

Levélágitás:
Recent Kft

Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu

Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf. 132.

Tavaly ilyenkor szomorúan üldögéltem a hűtőszekrényben, ahonnan csak a leghatározottabb felszólításra tudtam előidőlni és letörtén közölni, hogy fogalmam sincs mit fogok a nyári összevont számba pakolni. Uborkaszegzen, programinség, satöbbi... Az idei nyár ismét a jégkockák között ért, és most már elő sem merészkedtem – most viszont pontosan az ellenkező okból. Valami titokzatos ok folytán ugyanis egy rakás kiadó tüzet nyitott ránk az összes fegyveréből, mert pont a nyári halott időszakot választotta arra, hogy az idén kidobott legnagyobb neveit elindítsa diadalútjára. A Need for Speed nagyszerűbb, mint valaha, a MechWarrior 3-ban hegynyi acélszörnyek tombolnak a Battle-tech-univerzum leggyilkosabb csatáiban, és végre itt van az évek óta várt Outcast is. Ilyen társaságban már fel sem tűnnek olyan kiváló játékok, mint a Kingdoms, a Sega Rally 2, Rent-a-Hero vagy az F22 Lightning. Szóval tűzforró lesz az idei nyár, és ezt a felhozatalt elnézve nem kizárt, hogy páran még a nyaralásról is lemondanak. Ha másért nem, hát Horny kedvéért.

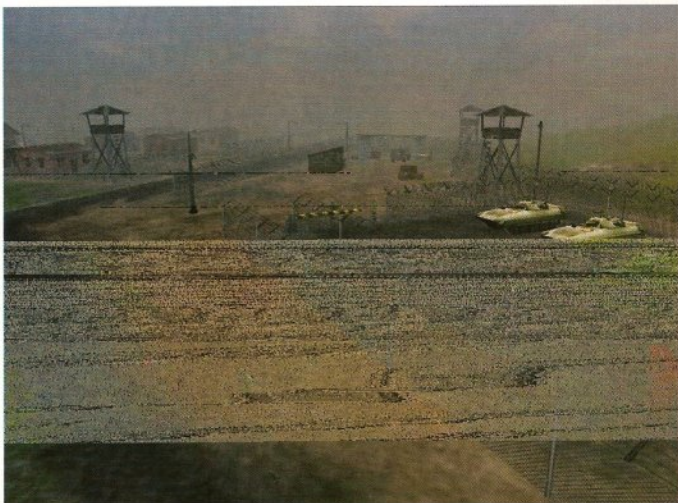
APRÓSÁG

■ A Lara-ípar néha egészen mulatságos helyzeteket teremt, ami kiváló vidulnivalóval szolgál a publikumnak: ilyen volt utoljára a Nude Raider-site hatósági "bezáratása", de mostanság megint a bíróságon kotlanak a Core Design jogászai. Epp most nyertek meg egy pert a Playboy ellen, amelynek legutóbbi száma Tomb Raider loval jelent meg és Nell McAndrew volt rajta, Lara szokásos zöld póljának és barna nadrágjának híján. (Sőt, ha jól összeszámoltam az ember, tulajdonképpen SEMMI nem volt rajta, de – hál' Istennek – ez a Playboy már csak egy ilyen újság...) A bíróság ítélete szerint több mint 20.000 újságot vissza kellett vonni az utcáról, és csak azután kerülhettek terjesztésbe, hogy a TR-feliratot leragasztották rajtuk. Az egészen a legszebb az, hogy a McAndrew lány már egy ideje nem "Lara Croft", hiszen az E3-on már bemutatották az új "hivatalos" Larát egy Lara (tényleg ez a neve!) Weller nevű holland modell személyében. Így tehát Larát most Lara személyesíti meg. Itt egy kép róla, amelyről mindenki eldöntheti, hogy jó csejere volt-e.



■ A Thief: The Dark Project sikerén felbuzdulva, az Eidos további két folytatásra szerződött a Looking Glass fejlesztővel. A Thief 2: The Metal Age várhatóan jövő tavasszal érkezik, addig egy pályaszerkesztő és egy három további szintből álló mission disk próbálja nyugtatni a megrogzított tolvajokat.

SHADOW COMPANY NOX



A Shadow Company valami roppant érdekes kis vállalkozás lesz, ami a real time stratégiák fejlődésének valami olyasmí irányába tapogatózik, hogy megpróbálták benne összehozni a Warzone 2100-at vagy a Battlezone-t néhány kommandósjátékkal. Utóbbiakból többel is, márcsak azért is, mert a csapatunk létszáma itt igen méretes lesz. A történet szerint egy Granite nevű magánvállalatnak dolgozunk, amely azzal foglalkozik, hogy bizonyos feladatok elvégzésére borsos díjazású szakértőket ajánl a gazdagabb megrendelőnek. E talányos megfogalmazást kicsit leszűkítve: zsoldosokat toboroz, akik a harmadik világi országainak területén kerülnek bevetésre. Egy ilyen csapat parancsnokát fogjuk alakítani, és az első megdöbbenésünk a csapat létszámának szólhat: a szedett-vedett kommandó 16 főt számlál, amelynek minden egyes tagja teljesen önálló egyénység. Nemcsak



hogy saját nevet visel és más hangon beszél, de saját érzelmei és belátásai, és persze egyéni képességei szerint fog cselekedni egy adott helyzetben. Az alakulat természetesen fegyverekkel (késekkel, pisztolyokkal, puskákkal, géppisztolyokkal és kézigiránatókkal) fel van szerelve, bár támadnak majd problémák a lőszerhiány kapcsán – másrészt lévén ez egy mobil egység, járművek is a rendelkezésünkre állnak. (Ha meg nem, akkor szerzünk magunknak egy szép kis tankot!) A járművekre felpattanva természetesen azok ugyanúgy "viselkednek", mint valódi társaik: a teherautókat megdobják a sziklák, a tankokat megrázza, amint elsütjük ágyújukat, sőt a terep dinamikus felépítésének köszönhetően olyasmí is elképzeltetés, hogy a járművek akár egy másik által kitaposott csapatáig vegyenek igénybe. Ugyancsak a terep eme jellegzetessége teszi lehetővé például azt is, hogy kövessük valakinek a nyomait. Történet mindez a Warzone-t idéző tökéletes 3D környezetben, ahol egy féltomatata "kamera" közvetíti az eseményeket, amelyet oda pozicionálunk, ahova éppen kedvünk tartja. (Ez mondjuk felvet egy pár kényes kérdést a kezeléssel kapcsolatban, de egyelőre várjuk ki a végét.) A játékban összesen kilenc főbb akcióban vehetünk részt, amelynek sikeres teljesítése után megkapjuk megérdemelt jutalmunkat. Az első fizetésre azonban még várniuk kell novemberig.

Ha valaki mostanában azt a nevet hallja, hogy Westwood, akkor azonnal rávágja: áh, igen, az a banda, amelyik soha a büdös életbe' nem fogja megjelentetni a C&C: Tiberian Sun-t! (Pedig a legutolsó időként jelzett 99.08.24-et még nem módosították. Igaz azt ráérnek 99.08.23-án is.) Pedig valami egyéb dolog is fortyog a tarsolyunkban, és az ige most igencsak testhezálló is: a Nox ugyanis egy fantasy lesz, és ha valaki csak egyetlen pillantást is vet a képekre, akkor azonnal látja, hogy melyik játék is néz szembe egész pályás letáma-



dással: hát igen, ez bizony nagyon-nagyon Diablo-szerű akció RPG-nek tűnik. Adott egy Reubah nevű baba, az élőholtak királynője, akit el kell pahalnunk. Három karakterosztályból választhatunk: a lovag a fegyverek félelmetes szakértőjévé képezheti magát a Rettenet Erdőjében; a Conjurer 1x falvába vonul, ahol megtanulja, hogy hogyan idézhet meg különböző lényeket, és hogyan uralhatja a természet erőit; illetve van még a mágus is, enyhe személyiségzavarral, ugyanis nemcsak harci varázslatok, hanem a lopakodás és a csapdák mestere is. Ígérjük mindezt teljesen interaktív 3D környezetben, ahol elbújhatunk a falak árnyékában, vagy amelynek "berendezéséből" például erődöt is építhetünk. Több mint 100 fegyver és varázslat lesz az oltári hirigben bevethető arzenál. A játékok indíthatjuk szülő kalandként, de akár kooperatívban is nekifoghatunk. Lesznek direkt maximum nyolcfős társaságok épületes szórakozását szolgáló deathmatch és CTF-pályák, de gondolván a szavatosságra lesz egy véletlenszerű küldetés-generátor is, ami majd random pályákat szül nekünk folyamatosan. Elméletileg van tervezett megjelenési ideje is (augusztus), de ezt most hagyjuk – a Westwoodnak az ember már azt sem hiszi el, hogy létezik tiberium, nehogy azt feltételezzük, hogy saját falinaptárral rendelkeznek...

PANDORA'S BOX

Alekszej Pajtinov csalóka neve ellenére nem görög-keleti pátriárka, hanem matematikus, másodállásban pedig zseni. Neki köszönheti ugyanis a világ a Tetris, ami kétségkívül a legjobban ismert számítógépes játék. Pajtinov úr most éppen a Microsofttal állt össze. A Pandora szelencéje egy "nyomozás" történetét dolgozza fel, de természetesen egy logikai játék lesz. Illetve játékhalmaz. Arról szól, hogy a játékos ideoda utazgat a Föld különböző pontjai között, és minden egyes helyen meg kell oldania egy rejtvényt – ha ez sikerül, akkor kap néhány újabb darabot a történetből, és mehet tovább egy következő helyszínre. (Ez engem

ugyan igencsak emlékeztet az egykori Carmen Sandiegokra, de maradjunk annyiban, hogy mindenki onnan szerzi a jait, ahol találja őket.) A rejtvények most is a játékos alapvető tőrzékét teszik próbára, és természetesen a játék előrehaladtával egyre jobban nehezedni fognak. Tíz alapvető puzzle lesz, amelynek több mint 350 különféle változatával fog megismerkedni a kétségbeesett játékos. Ha minden igaz az elmékedős játékok komálói már karácsonykor a kezükbe kapharinthatják – persze lehet, hogy nem árt majd vele vigyázni: tán tudjátok, hogy mit talált Pandora a szelencében, amikor kinyitotta...



THE SIMS

A Maxis pont tíz éve jelentette meg a Sim City nevű játékát, és azóta nem lehet leálítani őket. Még egy termékenyebb cégnél dolgozó embernek is lassan Simszhűhűst kellett volna kapnia – ezek meg csak szórják a Símeket rendületlenül. SIMulálhat már hangyabolytól a szafáriparkig, a toronytól a városig mindent. Az új játékok azonban talán még saját magukat is meglepte: a The Simsben ugyanis az emberi kapcsolatokat próbálták meg a matematikai függvények világába leképezni. Adott egy kisebb-nagyobb emberi közösség, és ahol egy embernél több tartozdik az ügyebár már tudvalevőleg egy kisebb háborús tűzfészék. Minden emberkénnek egyéni emóciói és földhözragadt gyűvei vannak: szeretnének jó munkát találni, megházasodni, anyagilag gyarapodni és rendben felnevelni egy családot. Erre potenciális veszélyt jelentenek a szomszédok, akiket az űrsten kizárólag arra talált fel, hogy minket idegesítsenek (aki lakott már valaha társasházban, vagy ami még jobb: panelben, annak nyilván nem kell bemutatni ezt a feelinget). A mi feladatunk az, hogy az emberkínket a konfrontációk elől eltérjük valahogyan (például ha elzavarunk valakit zuhanyozni, az esetleg vidám ének-szóval tudatja a tus alól, hogy elszállt a harci kedve). Otthon is olyan körülményeket kell biz-



tosítanunk nekik, hogy ne törjön ki a háborúság. (A fejük felett levő kis buborék mindig tájékoztatást nyújt, hogy épp mi jár benne.) Nyilván nem nagy ötlet egy nőt három férfival összeköltöztetni – fordított ivararánynál pedig egészen koszovói állapotok termelődnek. Ellenben ha az egyik szomszéd kerti sütés-főzése invitálja a másikat, az már nyilván sokkal barátságosabban viszonyul hozzá a továbbiakban, még a végén meg is kedvelik egymást. (Ha otthoni és munkahelyi környezete is rendben van, akkor már nem is lesz sok bajunk vele.) Elég mulatságos vonás, hogy nyilván egy függvény tárolja az egymás iránti emóciókat, ami némi túlcsoportosítással arra is vezethet, hogy össze is költöznek. Ha különböző nemiekrol van szó ez áldásos vonás – ha azonosról, akkor meg el kell nézniük, elvileg modern világban élünk. Szóval elsősorban lélek-búvároknak ajánlott majd a játék, bár szerintem mindenkinek komoly kihívást jelent, amikor néhányszor sorbakötött Tamaogcsi ellen indul egy deathmatch-partiba. Megjelenés: ősszel.



WILD WILD WEST

Nem tudom, látatok-e már westernst? (Khm. Jobb lesz újrakerzeni, ilyen hülye kéreccsel meg egy filozófiát tanulmányt sem lehet indítani.) Csapó #2: Adva van ez a Southpeak Interactive nevű amerikai brigád, akik két dologról igazán ismertek kicsiny háztáján környékén: 1. Természetellenes vezetődséte érzéket a 3D-kalandjátékokhoz; 2. Ők csinálták a Dark Side of the Moon-t (és az én kicsirelt példányom még nem jött vissza). A harmadik dolog meg az, hogy ők szerették meg a jogokat, hogy a Wild Wild West című mozifilmből játékot csináljanak. (Ha minden igaz, akkor a filmet valamikor ősszel nálunk is bemutatják.) Talán nem meglepő, hogy a játékteljesítéshez 3D kalandjáték lett, de szerencsére nem abban a formában, mint a Dark Side: itt nem vetítgetnek a háttérre blue-box technikával körbevágott, Z-kategóriájú színésztöklőket által megsemmisített szereplőket – a WWW teljes mértékben grafikus, előre renderelt környezetben játszódó kaland lesz. A történet mellesleg igen ötletes. 1860-ban járunk, az USA-ban, ahol Grant élnek éppen a Ford színházba utazik, a Lincoln elnök lepuftatásának az ötökét évtudorlójára szervezett kis összeüvöltésre. A filmes napon azonban halálos fenyegetést kap "Lincoln elnök igazi gyilkosától", rövidebb nevén: "a Bikától". Az elnök az USA-ban különösen fogyó árunak számítanak, de nyilván Grant magát nem igazán óhajtja a veszteséglistán látni. Két jeles embere ered a Bika nyomába, neve-



zetesen Jim West és Artemus Gordon. Őket fogjuk irányítani a játékban. Hogy éppen melyiket, az meghatározza azt is, hogy milyen stílusú játékokat fogunk játszani: míg Jim előbb löv, aztán érdeklődik, hogy kihez lett volna szerencséje, addig Artie filozófus, elmélkedő ürge. Így tehát az elsőtől inkább akciójátéknak nézünk elébe, míg az utóbbitól – lévén a legtöbb pisztolypárban valamilyen logikai megoldással el lehet kerülni – klasszikus kalandjátéknak. A történet még epizódra tagozódik, amelyekben belül 3-3 nagyobb helyszínt találhat, aminek a végén természetesen a Bika kell letagolnunk. A történet helyét és idejét tekintve még akár western is lehetne, de ez a meghatározás annyira illik rá, mint egy jeles csehszlovák szerző (most nem jut eszembe a neve) Limonádé Joe című regényére – ez inkább egy borzalmas nagy marhaság lesz, ahol az embernek állandó röhöghetnékje támad attól, hogy itt minden milyen gagyi. Jim fegyverei még hagyján (bár a villámpuska sem piszkóta) – na de mihez kezdünk egy gőzép hajtott tankkal, egy ugyancsak gőzép hajtott motorbiciklivel (ami egyben motorrosszán is)? Maximum megmondjuk a szerzőket a Verne Gyulának. Az 576 Shopban lehet ehhez is kapni figurákat – na, azokat szintén látni kell! (Van például egy arc, aki deréktól lefelé vaspók és úgy szaladgál.) Szóval komoly nyomozásra biztos nem kell számítani – egy vidám, és a két fűszereplő különböző stílusából adódóan még érdekes kalandjátékra már inkább. Valószínűleg a WWW a filmmel egy időben jelenik meg.



RALLY MASTERS

Múltkor Vári úrral azon elmédkedtünk a Sega Rally 2 felett, hogy a Colin McRae Rally után vajon van-e még értelme rallyversenyt írni a számítógépekre, és nem lenne egyszerűbb várni egy-két évet, amíg lecserelődnek a masinák. Úgy látszik, máshol ez nem kérdés, mert hamarosan jön egy vadonatúj, amelynek svéd szerzőiben a Motorhead elköveletűt köszöntethetjük. Itt természetesen nem Lemmy és zajos társaságára kell gondolni, hanem egy nagyon jó kis "futurisztikus" autóversenyre, úgy másfél-két évvel ezelőtől. Valahol tudat alatt azért mégiscsak motorkálhatott a kérdés a Digital Illusions háza táján, mert már alapvetően úgy futottak neki a dolgoknak, mint Godzilla reklámfilmjei ("A méret a lényeg"). A Motorhead egykori engine-jét nagyrészt kidobták (meg DirectX5 alá készült), és teljesen újat írtak helyette, ami – ha egy teljesítőtlől nem is megszokott – azért elvárható. Az alapkoncept az volt, hogy mindenféle rallynek szerepelnie is kell: országúti rally, sivatagi rally, rock and rally – van minden, licenccel, ahogy azt kell. Következtek az



autók, amelyből összesen 61 (!) típus sorakozik föl a parkolóban, köztük teljesen hétköznapiakkal és ritkaságokkal. Van például Mini Morris is. Ez az autópár pedig 51 (!) különböző pályára hajt rá, amelyeket idővel majd visszafelé is meg lehet csinálni, mindezt természetesen változó időjárás és környezeti viszonyok között, változó napszakokban. Ennyit a számbabőrőről. Ha csak annyira jó lesz az irányítása, mint a Motorheadnek, már akkor megéri novemberig várni rá.

APRÓSÁG

■ Júnitólustól egy új X-Wing Alliance patchet dobott ki a LucasArts, amellyel az új filmből megismert vadászgép, a Naboo Starfighter is repülhetővé vált a játékban. Az azért kiderült róluk, hogy igen dögök voltak, hiszen az N64-változathoz csak egy cheatet adtak ki – szóval a Naboo vadász benne volt az eredeti programban is, csak a film megjelenéséig nem akarták a játékos orrára kötni. Pfüj!

■ Motormániákusoknak egy igen jó hír: a GT Interactive-nél egy Harley Davidson-licenccel dolgoznak, ami az év végére készülni el, és a Race across America címet viseli.

■ A furgangos Electronic Arts a visszavonult Michael Jordant környékezi az utóbbi időben, akivel egy hároméves reklámszerződést akarnak kötni, nyilván az NBA-sorozat népszerűsítése céljából. Az ügyre egy szép keretet összeget kívánunk költeni: tíz milikót, ropogós USA-dollárokban.

■ Még alig jelent meg a Mechwarrior 3, már is tervezik hozzá a hivatalos kiegészítőt, ami decemberre várható. Ezt még megelőzi egy MechCommander változat.

■ Ha már a mehek-nél tartunk: dolgozik a konkurrencia is. A Starsiege kizárólag multiplayerre készült változatának (Tribes) hatalmas népszerűség látva Sierraék már tervezik is a Tribes 2-t, továbbá elhatározták, hogy elkészítik a single player-verziót is. Idővel majd nyilván senki nem tudja, hogy éppen melyikkel is játszik – de ez legyen a legnagyobb bajunk!

■ Újabb kiegészítő érkezik a Settlers III-hoz, címe: The Quest of the Amazons. Egy valamit lehet róla biztosan tudni: az eredeti példányokban a kovács még mindig nem malacokat fog gyártani, hanem ahogy azt a jőstén rendelte.

APRÓSÁG

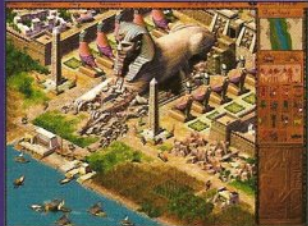
Mostanában igen üdvös trend kezd eluralkodni a konzolok világában: az eddig kizárólag csak PSX-re fejlesztő cégek kezdnek lassan üzletet látni a PC-kben, és ha más nem, hát játékaik licencét eladogatják PC-s konverzió céljából. Ez igen örvendetes, mert így nemcsak mi is találkozhunk a PSX jelen ügyeletes sztárjaival: a Metal Gear Solidból és a Parasite Evo-ból már biztos, hogy lesz PC-változat, de ezekhez most felzárkózott a Silent Hill (ez egy Resident Evilít idéző horror, amit a Microsoft fog kiadni) és a Tenchu (ez volt az első Thief-szerű "lopa-kodó" játék, és az Activision kaparintotta magához).

■ A heavy metal rajongóink igen jól fog telni a nyár, ha más nem azért, mert Ed Hunter címmel megjelenik egy Iron Maiden-játék, amelyben Eddiet, a Maiden kabalafiguráját hét "gótikus horror" szinten kell átvezetnünk, amelyeken nyilván nem fehérruhás szüzek sietnek üdvözlésére. A banda nemcsak a markát tartja, hanem tevékenyen kivette a részét a munkából is. Steve Harris, a basszusgitaros szerint a hét szint a banda hét korszakát jeleníti meg, és egy-egy lemez borítójának világához igazodik. Az aláfestő zenét először Bécsi Szimfonikusokra akarták bízni, aztán mégis inkább 20 klasszikus Iron Maiden-szám lett belőle – a rajongók nyilván már csak ezért az egyedi válogatás miatt is magukhoz szólítják a 2 CD-t.

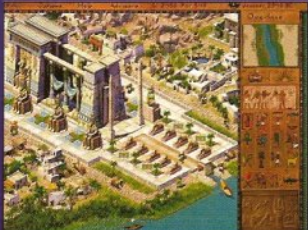
■ A Bullfrog máris kidobott egy kis apróságot a Dungeon Keeper 2-höz, ami egy Olympia nevű új szint, és skirmish vagy multiplayer üzemmódokban lehet elérni a játékból. Biztos nem fért már fel szegénykém a CD-re.

PHARAOH

Ave Caesar, moritori te salutant! – köszöntötték a falába induló gladiátorok a császárt, valamint a játékosok az Impressionist, amint belefogtak a Caesar III-ba. Ha a felkoncolás nem is (maximum virtuális), de az éhhalál azért lesekedett rájuk, mert az biztos, hogy ha valaki belefogott, akkor aztán csak a tüszerezések szakértelmének igénybe vételével lehetett lerobbantani a játékról. Ha egy játéklejlesztő sorozatának már a harmadik része arat ekkora sikert (eladtak vagy félmillió darabot a világon), akkor bárki a nyakát tehetné rá, hogy beledobálnak még gyorsan egy-két épületet, néznek egy másik szint a doboznak, és nemcsak a IV-es címke mosolyog az "újdonságok" polcáról a gyanútlan vásárlóra. Aki a nyakát rátette, el is vesztette (őszinte részvétem), mert az Impression gondolt egyet, és áttette működési területét egy kicsit délebbre, valamint visszakocogott az időben. Aki a címből nem a viking királyságokra követeltetett, az nem tévedett: az új játék helye a Nilus völgye, a napfényes Egyiptom. A feladat sokban nem változott (egy városi kell megnedzselnünk) a környezeti és történelmi háttér viszont igen. A Nilus-völgye azért volt a sivatag kellesz közepén oly gazdagon termő vidék, mert a folyó évez áradással rendre kiváló termőfölddé váló iszappal töltötték fel az árteret. Így tehát

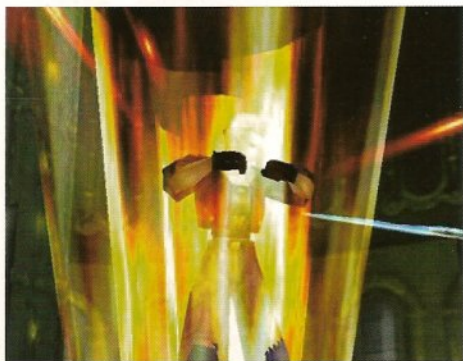


Ramszesz polgármester kénytelen lesz városának életét is ehhez a természeti jelenséghez igazítani. A játék i.e. 2900-tól 700-ig követi Egyiptom történetét, amelyet a történelem három részre osztanak, mert az átmeneti időszakokban az ország különálló részekre szakadt. Attól függően, hogy hol is járunk az időben, várhatóak különféle hódítók támadásai az országunk ellen. Erről külön nincsenek hírek, de személy szerint remélem, hogy valami csinálnak a harcrendszerrel, ahova most már a tengeri útközletet is belépnék. A játékból megmaradt az ismeretterjesztő faktor is, amelyben a játékos megépítheti a korabeli Egyiptom mindenféle középületét, templomát, köztük a legnagyobbakkal – ha jól gazdálkodik, a Szfinx, a luxuri sziklatemplom, a neki emelt piramis és savegamei örök időkre (vagy egy uninstallig) hirdeti dicsőségét. Karácsonyig eldől, hogy az egyiptomi Caesarban csak a Colosseumot cserélték-e ki szfinxre, vagy továbbugrunk egy magasabb lépcsőfokra – mindenesetre reméljük a legjobbat.



FINAL FANTASY VII

Egy-két hónappal ezelőtt még csak csendes imáinkban merültek a napi betevő mellett megemlíteni, hogy mily szép is volna ez a földi siralomvölgy, ha ugyan PC-re is megjelenne minden idők legjobb játékának (és ezt nemcsak én mondom, hanem az eladási adatai), a Final Fantasy VII-nek a következő része... És lőn. És bekövetkezett. Nemcsak hogy valószínűleg már az idén lesz új rész PC-n is, hanem már megérkeztek az első képek is belőle. Trillióromhaj – he szép is az élet! Így tehát lassan át is vehetjük, hogy mire számíthatunk. Kezdjük ott, ami tényleg új lesz a PC-seknek, lévén erre a platformra eddig csak egy FF jelent meg: a VIII. rész nem a folytatása lesz a VII-nek, a Final Fantasy egyes epizódjai ugyanis nemhogy nem összefüggőek, de alapvetően semmi közük nincs egymáshoz: teljesen önálló életet élnek. Egyes elemek ugyan meg szoktak néha maradni (most éppen sárga az a sem áll itt), de egyetlen korábbi részben szereplő karaktere sem tűnik fel soha többé. Senki se keresse például az előző részből Cloudot, az ő szerepét egy Squall nevű figura tölti be, aki azért szintén haragosok népese táborát gyűjtötte maga köré az előzőekben (Seifer,



Edea, stb.). A Final Fantasy epizódjait tehát csak az azonos univerzum laza kötéleivel fogják össze, meg egy apróság: a chocobo-madarak soha egyetlen részben sem hiányoznak, így a japán PSX-változatot nyúzóknak (nincs még európai verzió sem belőle) már találkozhattak vele. A chocobokon és a néven kívüli minden tökéletesen új lesz, lévén az alapként szolgáló PSX-változat is teljesen megújult, elsősorban vadonatúj engine-vel. PC-n ez már csak kizárólag 3D-kártyával hajlandó kezyni. Teljesen lecsérlelődött a harcrendszer is, amelyből a legfontosabb hiány-cikk az MP (azaz a mana) lesz, amit most felváltott a Guardian Force. Ennek segítségével különféle lényeket, szörnyeket, démonokat stb. idézhetünk meg (valahogy olyanformán, mint amikor az előzőben szörnyeket "summonáltunk") – de először ehhez le is kell győznünk őket magukat. Most saját HP-jük is van, így tehát egy kellemetlen kalamajkába történő idézés folytán szépen jobblétre is szenderülhetnek. Egyelőre ennyit az első felvonásban, de biztosak lehetnek benne, hogy folyamatosan tájékoztatunk titeket a további fejleményekről, egészen a megjelenésig, amikor is aktuális számunkban hatalmas szeánszt rendezünk neki.



CONFLICT FREESPACE 2

Amikor tavaly februárjában a Descent egykori alkotói kizhották a Freespace-t (amire hol a gárdára utaló Descent előtaggal hivatkoztak, hol a Conflict szócskával akarták jelezni, hogy ez a Descenttől azért egy igencsak különböző játék), talán maguk lepődtek meg a legjobban, hogy mekkora sikert arattak vele. A játék egy szó szoros értelmében vett űrhajószimulátor volt, mondhatni Wing Commander-klón, de rakásnyi géptípusával és küldetésével, valamint csodálatos látványeffekteivel messze kimagaslott a többiek közül – már amennyiben a vídámágnak nem szabott határt a gép teljesítménye, amelyen futtatták. (Mert egy páron azért szabott, illetve szaggatott rendesen) A tél elején érkezik a folytatása, amelyben a szerzők maradtak az előzőben már egyszer bevált sikerreceptnél. Több mint hetven különböző típusú űrhajó vár bennünket a kis felderítőktől a bolygónyi anyahajókig. Az utóbbiaknál az volt a cél, hogy az elsőhöz képest legalább a 8-



10-szeresére növeljék a méreteket, de a hatalmas hajók most már komoly védőfegyverzetet is kaptak. Mindehhez kreáltak egy gázrobbanásokkal és elektronikus viharokkal telt környezetet, amelyet képességei szerinti maximális teljesítményű futtatáshoz megint várunk kell egy processzor-és egy videokártyagenerációt. Hogy ez jó vagy rossz tendencia, azt pedig majd eldönti a piac. Egyszer már bevált.

VAMPIRE



Algha választhattak volna egyikükből (és egyben hatásosabb) nevet készülő új játékoknak a Vampire alkotói (ők a sajátos Nihilistic nevet viselik), akik azért némi kreativitást megcsillantva a The Masquerade Redemption nevet is odabiggyesztették alcímnek. A leendő játékos legalább tudja mire számíthat: vérbő fantaszye, ami egyebár vámpírok jelenlétében különösen jellemző. A kulcsszák alapja a White Wolf cég USA-ban igencsak népszerű, Darkness nevű fantasy rendszere (könyvek, kártyák, játékok) szolgáltatja. A Darkness, azaz a sötétséget természetesen Drakula gróf és kollégáinak nagyszámú társasága népesíti be, akik klánokba tömörülnek. A klánok harcolnak egyszer a többi klán ellen a területért és a hatalomért, egyszer pedig a közös ellenség, az emberek ellen. A játékos a



játékban Christophe Romuald, XII. századból származó egykori keresztelsov szerepöt játsza. A játék kezdetén a lovag éppen Magyarországra indul, ahol egy ezüstbánya mellett garázdálkodó szörnycsapatot kell elkapnia. Mivel a harc jóval keményebb, mint amire számított, és őt is majdnem megölik, Prágába kerül lábadozásra. Közben kinézi magának egy kelet-európai vámpír-klán, és a saját sorai közé akarják venni azzal, hogy kiszívják a vérét. Ez csak félig-meddig sikerül... A játék a Diablo és The Sims áttalálta képviselt RPG-ut követi, amelyet akciós RPG-nek szoktak nevezni. Itt annyi különbözőség lesz, hogy úgy a karakterek méretei, mint a pályák nagyságát igyekeztek a Diablohoz képest 4-5-szörösére emelni. A játékosunkat rendszerint előttünk látjuk, azaz küldő kameránézetet használ a játék, de harc közben ez rendszerint mozgóvá válik. A pálya külső helyszínein hatalmas terek, és teljesen interaktív környezet várja a leendő vámpírokat, ami még érdekesebbé válik akkor, amikor Randolph képessé válik a hibernálódásra, és vagy 6-700 évvel később Londonban, majd New Yorkban tér magához. Ennyit egyelőre bemelegítésnek a vámpírokról, az Activision karácsonyra ígerte a játékot – addig próbálja magát mindenki fokhagyma szagával nyugtatni a vámpír-lét különösen heves rohamaiá szemén.

DEEP FIGHTER

A Deep Fighter kábé ugyanazt nyújtja majd a leendő játékosoknak, mint mondjuk a Freespace 2: hosszas háborúskodást egy nagy rakás, sci-fi író agyába illesztett harci szerkezetet fedélzetén. Csak meteorviharokra nem kell számítani, lévén a játék a tenger dús vegetációval borított mélyén játszódik. (Meteorvihar helyett lesznek földrengéseink.) Hogy pont a vízfelszín



alá került a helyszín, az azért nem egészen véletlen. A szerző Criterion Studios ugyanis úgy egy-másfél évvel ezelőtt már próbálkozott valami hasonlóval a SubCulture-ban, amit annak idején T.J. az ismertetőjében nem áttalott víz alatti Elite-nek titulálni. Most is erről van szó: fajnuk egy hatalmas tengeralatti anyahajót, a Leviathant építgeti, amely egyszerűen megmentheti majd a tenger biológiáját, de sajnos a nagyszabású tervet állandó támadásokkal zaklatják, amelyek ellen védelmet kell nyújtanunk. Többtucatnyi kisebb-nagyobb tengeraltattjáró négy pályára osztott küldetések sora, és persze a Freespace-hez hasonló látványeffektek és interaktív környezet várják az egykori veteránokat. A megjelenés októberre várható.



APRÓSÁG

■ Rossz napok járnak mostanában a first person shooterekre. A Duke Nukem Forever most már végérvényesen áttcsúszott 2000-re, a Prey úgyszintén (annak is a végére), és most ráadásul az Electronic Arts is a spájzba söpörte a már igen régóta fejlesztés alatt levő Prax Wart.

■ Sid Meier elment Civ3-at csinálni régi Microprose-os komáival, de addig a Gettysburg-engine nélküle is új életre kelt: nemsokára érkezik a Sid Meier's Antietam!, ami szintén az amerikai polgárháború egyik ütközetét dolgozza fel – azok közül is a legvéresebbet. Egyelőre annyi újdonságról lehet beszámolni, hogy néhány új egység is akad majd benne (például a majd terelőfővezék), továbbá újabb részeket is terveznek.

■ Még karácsony előtt megérkezik a Navalogictól a Delta Force 2. része, amelyben már szintén alkalmazhatják a Voice-over-Net technológiát, azaz a játékosok menet közben on-line rádiózhathatnak egymással.

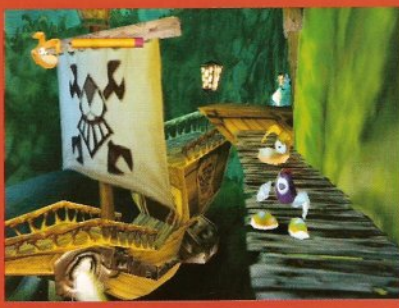
■ Úgy látszik, sosem lesz vége a múzeumok mélyéről előkerült játékok felmelegítésének. Ebben a hasbro járt eddig az élen, de most a Team 17 "vágta nagy fába a fejszét": a Phoenixből akar 3D lövöldözős játékot csinálni. Ami mellesteg pont jó volt az elmúlt két évtizedben úgy, ahogy eddig volt – jobban járnánk, ha inkább a Wormsöt tennék át a harmadik dimenzióba.

■ Rossz hír érkezett azoknak a stratégáknak, akik a februári előzetesünkben bemutatott Shogun – Total Warban akartak szamarjaik élén hadba vonulni a XVI. századi Japánban: a játék megjelenése különféle tesztelelt problémák miatt nemhogy csúszik egy kicsit, de valószínűleg idén már nem is várható.

RAYMAN 2

Hamarosan visszatér PC-ink monitorára Rayman, az Ubisoft egyik kedvenc kabaláallatka, Rayman. Az urat roppant könnyen felismerheti, ha szembetalálkozik vele az utcán: Rayman hatalmas talpai felett először jelentős szímet található, és csak utána kezdődik meg, amit a felső testének lehet nevezni. Hősünk országát gonosz kalózok támadták meg, akik mindenkit sorban a Galaktikus Gyűrűhöz akarnak hurcolni. Rayman is a csapatjukba esik, de sikerül megszöknie, és most rá vár a feladat, hogy Polochus varázsló négy arcát összegyűjtve megmentse barátait. A Rayman 2: The Gre-

at Escape egy klasszikus platformjáték lesz, csak éppen 3D-ben. A mesebeli helyszíneken mozgások egész tárháza áll rendelkezésére: fut, ugrik, függesz-kedik vagy éppen felmászik két egymással párhuzamosan meredező sziklafalon. A kitalálást külső erőből is megvalósíthatja a torpedó, vagy éppen a vízisílesre készítő kigyó segítségével. A játék természetesen kizárólag csak 3D-kártyával felszerelt gépeken hajlandó elindulna, bár abból az ígéretek szerint elég lesz egy szimpla P166-os is. A játék szeptemberre valószínűleg már a boltokba kerül.



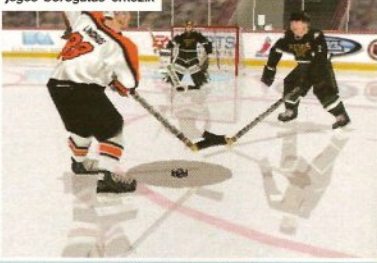
Az Electronic Arts képzeletbeli koronájának talán egyik legkésebben csillogó köve az EA Sports nevű kis alvállalkozásuk munkássága. Ha sportjátékról van szó, akkor ez a név gyakorlatilag egyeduralmukon számít a piacon. Akadnak ugyan egyes magukról megfeledkezett támadók (pl. Gremlin Actua-sorozat, Acclaim Sports, stb.), de egy EA Sports-játék már a felpályán szerez mindenfélre támadást. Ezt egy roppant egyszerű (és igen tiszteletré méltó) üzletpolitikának köszönhetik, aminek két rszimpla litka van:

1. Bármilyen sportjátékról legyen is szó, az aktuális EA Sports-változat mindig szebb, jobb és játszhatóbb bármelyik konkurencinél, ráadásul az évenként aktuális frissítéseknél rendre felülmúlják a saját maguk által felállított mércét. Hogy hogy csinálják, az egyszerűen hihetetlen...
2. Pénzt nem kimélve felvásárolnak mindenféle

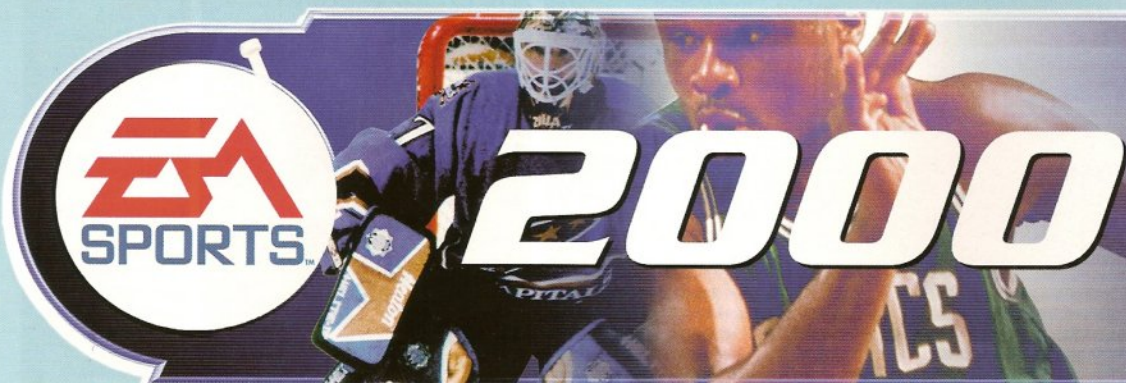
azért is, mert jelentősen kibővül a motion capture-technológiával készült mozgások (lökések, levegőben történő ütközések, esések, gölöröm, anyázás a bírival, stb.) tárháza. Szám szerint 15 nemzeti bajnokság (és persze kupa – illetve kupák, én pupák!) várható, természetesen a naprakész összeállítású csapatokkal, de szerepelni fog benne 40 klasszikus felállású klubcsapat és nemzeti válogatott is. (Ha van egy kis jó ízlés bennük, akkor az '54-es magyar válogatott és a '48-as Fradi is.) Az EA licencei közé tartozik az angol első osztály is, amiből rögtön két játék is érkezik. Az FA Premier League Stars már augusztusban befut, és a hirdetése szerint "az egyetlen hivatalos FA akció-futball játék". Ehhez még annyit lehet hozzátenni, hogy némi manager-beütéssel is lesznek, hiszen szabadon szerződtethetünk játékosokat, továbbá a játék folyamán a

lágos, mint ahogy az sem, hogy diszkrét megfogalmazásom vajh' mely pirenusai felszígen fekvő országot takarja. (Az EA Sports CD-ján szereplő "Experimenta la sensacionde dirigir en una liga..." kezdetű ismertetőből sajnos nem tudtam megállapítani, hogy spanyol-é avagy portugál, mert minden nyelven azért én sem értek...) Októberben várható az új NBA 2000, bár kíváncsi lettem volna, hogy mit csinálnak, ha a szegény aluffizetett játékosok duzzogása miatt kémsen lett volna bajnokság. A szokásos naprakész liganévros kiegészül egy kiválasztott játékos elleni egy-az-egyben streetball, a játé-

NHL 2000 – hamarosan jéges borogatás érkezik



bevitak pár csapat mémőiket is), illetve az Eidos-féle verzióknál messze kellemesebb látványval. Aki jobban szeret a két kerékkel keve-



sportlencencet, ami csak egy csöppnyi kis érdeklődésre is számot tarthat (na jó, maradjunk a "hatalmas érdeklődés" megfogalmazásnál – de a pénzt azt tényleg nem kémélik), így minden egyes sportrajongó PC-játékos mindig aktuális kedvenceit írnyíthatja a monitor elé.

A szokásos sorozatok (FIFA, NBA, NHL) folytatásai ugyebár rendszerint a karácsonyi piacra szoktak kijönni, de mostanában egy rakásnyi újabb licenc is tár-sul majd hozzájuk. Az alábbiakban kicsit átfutjuk, hogy a közeljövőben mire is számíthatunk tőlük, bár – lévén több mint egy tucatnyi játékok fejlesztés alatt – kénytelen leszek távirati stílust alkalmazni.

Kezdjük a legnépszerűbbel, a futballal. (Lehet, hogy nem ez a legnépszerűbb, de NÁLAM igen.) Az Electronic Arts 2006-ig megvette a hivatalos FIFA-licencet, így természetesen jön karácsonyra az új rész, ami sajnos nem az eddigiekből adódó FIFA 00, hanem a FIFA 2000 címet fogja viselni. Szokás szerint új engine-t csináltak neki, ami most már megköveteli a 3D-kártyát, már csak

Ez valahogy jobban fest, mint az Eidos Forma 1-e

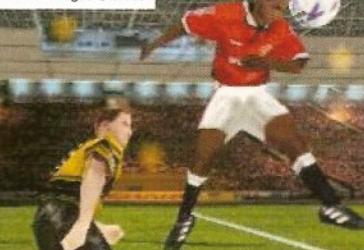


Egy roppant sajátos szerelési kísérlet a FIFA 2000-ben



csapat tagjainak alapvető tulajdonságai (cselezés, lövőerő, meg ilyenek) folyamatosan javulnak – vagy éppen romlanak. A másik FA-licenc már nemcsak beütésekkel rendelkezik, hanem totális manager játék, és talán ez az egyetlen terület, ahol az EA Sports nem remekelt: az FA Premier League Football Manager '99 csendesen meghűzódott az Eidos Championship Manager 3-ának árnycékában, hón remélve, hogy a 2000 sorszámu új verziója azért valamennyivel jobban sikeredik. Az EA nemcsak FA-, hanem egyéb licenceket is felvásárolgatott, így nemcsak a tovább bővült a Managereinek családjá: a Bundesliga 2000 - Der fussball Manager a német bajnokság első osztályába vezeti a manager-jelöltöket. Az FA Premier Stars mintájára két újabb játék is születik: a Die Bundesliga Stars nyilván a Bundesligába, a La Liga de Fútbol pedig a pirenusai felszíget egy napfényes országának első osztályú bajnokságába repít bennünket. Hogy ezeknek lesz-e angol nyelvű verziója is, az egyelőre még nem vi-

Egy felhőjeles az FA Premier League Starsból



kosokra jellemző dumákkal és mimikával, valamint egy scenario-résszel, amelyben a múlt klasszikus mérkőzéseinek utolsó 10 másodpercét nyomhatjuk le. Ja, meg Dávid Kornél.

Új engine-t kapnak a "jégesemberek" az NHL 2000-ben, ami új – az ígéretek szerint jóval egyszerűbb – játékot, és persze jóval szebb látványt hivatott eredményezni. Lesz benne Stanley-kupa, egy Big Hit-billentyű (aki látott már méltatlankodó hokist, az talán sejti, hogy mire szolgál) és a közönség is öröngeni fog: különböző dolgokat dobálnak a pályára, amíg valaki nem "Big Hitel" a teljes első szekstort.

A sebesség és a lóerők megszál-lottjai sem maradnak EA Sports-játék nélkül, az EA ugyanis elhappolta az Eidos orra elől a hivatalos Forma 1-licencet (ami az Eidos-játékok elnézve igen-igen üdvös dolog), így tehát lesz autóversenyünk is télen, a '99-es szezon pilótáival (például a naprakészben becéző Schumacherrel), rádiózással, valóságú karakteriztikájú autókkal (a fejlesztésbe

sebelly rendelkező járgányokon száguldanak, az a Superbike 2000-ben megtetheti, amivel már akkor is bőven elégedettek lehetünk, ha "csak" annyira lesz jó, mint az ideál. A '99-es bajnokság 6 csapata és 26 versenyzője most már nemcsak egy gépen osztozott képernyőn, hanem az Interneten is nekilódulhat a 13 versenypályán. (A Nascar 2000-et csak zárójelben említem, mert – nem egyedülálló – véleményem szerint, ez az a sorozat, amit most már nyugodtan elfelejtethet az EA Sports, vagy valaki gagyi ál-

néven kellene megjeleníteniük.) Ezek lennének azok a játékok, amik tényleg az egész világ érdeklődésére számot tarthatnak, de azért folytatódhatnak azok a sorozatok is, amelyek egyedi piacokat céloznak meg. Mivel ezek nem igazán a magyar érdeklődésre számot tartó cuccok csak egy rövid felsorolás erejéig emléke-zünk meg róluk: Tiger Woods PGA Tour 2000 (golf), Madden NFL 2000 (amerikai foci), Rugby World Cup '99 (angol rögbi) és Cricket World Cup '99 (krikett).

Egy Ducati a Superbike 2000-ből



WESTEND



CITYCENTER

1062 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 3

1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETELEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m²-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel **VÁRUNK!**



NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12

Új boltunk nyílik!



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

- V Rally 2 (PSX)
- Croc 2 (PSX)
- Speed Freaks (PSX)
- Monster Seed (PSX)
- Allied General (PSX)
- Quake II (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALALSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók, programok csak ezzel a szelvényvel érhetőek el a boltban.
Egy szelvény több játék vásárlására is jogosult!



Az ember mostanság a monitor előtt üldögélve igencsak elcsodálkozik azon, hogy a számítógépes szórakoztatás valahogy pontosan ugyanazt az irányt követi, mint amit a média egyéb területein (filmek, könyvek, zene) már megszokhattunk: a fejlesztők egy épren sikeres trendhez igazodó játék ezredik klónjából próbálnak tőkét kovacsolni, vagy egy egyszer már sikert aratott ötletet próbálnak felmelegíteni. Jó, oké; a szappanoperákhoz idomított, tv-bámuló zombiknak nyilván ez kell (különben nem csinálnák) – na de hát akiben még pislákol egy cseppnyi intellektus, az akassza fel magát az agytekervényeire!?

Felinstallálsz egy játékot, az elindul, és te a szokásos deja vu-érzéssel lehorgaszod a fejed: "Jézusom, má' megint?!" Semmi invenció, új ötlet, vagy valami. A sok szürke kis klón között valóságos napsugárként hat, ha valaki olyan dologgal próbálkozik, amire valójában a számítógépes szórakoztatásnak szolgálnia kéne: létrehozni egy virtuális valóságot, amelybe egy játékos nemcsak hogy bele tudja élni magát, hanem az el is nye-

la Quake. A játék filozófiáját tekintve tulajdonképpen kalandjáték, amelyben az egyes szereplők önálló égiséssel bírnak, ami némi szerepjáték-feelinget is ad a dolognak. Főhősünk néha lövöldözi fog, amivel viszont visszatértünk a Quake-hez, néha viszont kénytelen kézzel-lábbal-nádi hegedővel harcolni, amivel viszont átbatorkáltunk Mortal Kombatba. Na, erre varrjátok gombot... (Én legalábbis passzolom a stílusmeghatározást.)

Az Omikron a francia illetőségű Quantic Dreams követ(gat)ja el, ami azért nem rossz jel. Filmekben ugyan egyes kivételektől eltekintve borzalmaskodnak a játékokban ez a népség elégé ott van a spiccen, elég ta-

az ismert univerzum minden tudását. Mivel egy számmal nagyobb, mint mondjuk egy zsebkalkulátor, egy külön épületet emeltek számára, aminek építése közben beleütözték abba a kretcbe, ahová egykoron ezt az Astaroth nevű démonot eldugták. Pech. A démon kiszabadul, nekiáll lelkeket gyűjteni, hatalmába akarja keríteni

nak. Utóbbin nem kell nagyon röhögni, mert a Quantic saját megfogalmazása szerint bizonyos tekintetben a játékok "adult" kategóriájú. Ez ugyebár rendszerint a pornográf anyagok

A Nap momentán üzemen kívül van, így a városon kívül kissé hűvös az időjárás

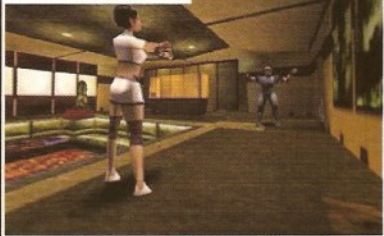


címkéje, de itt inkább arra értenőd, hogy a városlakók a felnötteket jellemző emóciókkal rendelkeznek, például néha utgranak egy sztriptizbárba. (A videókat nézegetve mellesleg arra a következtetésre jutottam, hogy a sokévi átvét megahaladó mennyiségű alig-fedet/fedetlen cicre számíthat az érdeklődő játékos, ami nyilván jelentősen hozzájárul az egyébként igen sűrű városkép javításához.) Az emóciók kifejezésének eszköze még

The Nomad Soul

mindig a beszéd: többszáz NPC-vel cseveghetünk a világ dolgairól, akik éppen

Vigyázat! A kardos menyecskék anyagtigris módjára örködnek a nappaljuk felett



li. Valahogy olyanformán, mint tette azt egykor bizonyos William Gibson a könyveivel (Neurocancer és társai), a Blade Runner című film (na és persze a belőle készült játék), vagy mondjuk az Outcast, aminek nemsokára megtalálod a tesztjét (talán nem véletlen az érdekeljében levő szám). Márpedig az Eidos hamarosan (kém: előbb-utóbb) megjelenő Omikron: The Nomad Soul nevű játéka valami igencsak hasonló dologgal kecsegtet.

A játék első demójával a TAVALYI É3-on (vagyis lassan másfél éve) szembesülhetett az álmélködő nagyközönség. Az álmélködés tárgya annak szót, hogy az ember igazából nem is nagyon tudja, hogy melyik skatulyába gyömöszölje bele. A jobbára külső nézetből kiindulva nyilván mindenkinél a Tomb Raider jut eszébe, ami – Outcast módjára – alkalmasint átvált saját szémszögbe a

lán csak a Delphine-t vagy mondjuk a Kallistot említeni, utóbbinál a Fifth Elementet borítékolva. A történet szintén nem mindennapi, valami furcsa kutyuléka a fantasynek, a Blade Runneret vagy Mona Lisa Overdrive-t idéző cyberpunknak és mondjuk a Star Wars-szerű sci-fi tündérmeséknek. A Phaenon nevű párhuzamos világ-

ban található címadó Omikron egy város, ahol egy régi kedves ismerős, az Astaroth nevű démon lelkeket gyűjt. Valamikor régés-régen az emberek egy Kushulainn nevű hős (régli Tír Na Nogosoknak talán ismerősen hangzik) vezetésével már legyőzték ezt az arcot és tisztelt demónbárdát, a fővezért pedig csapdába ejtették. Pármillió évvel e jeles esemény után kezdődik a játék. Phaenon világát a napja usque lakhatatlanná tette volna, így kikapcsolták. Most a bolygón élő emberek öt, kristálykugola által védett városban laknak, amelyek semmit nem tudnak egymás létezéséről. A játékos Omikronban nyit, amelynek fő nevezetessége egy 1x nevű szuperkomputer, amely szenzorai segítségével magába gyűjtötte

Omikron, a számítógépet, a bolygót, az univerzumot – meg mindent, mert ezek a démonok már csak ilyenek. Hős wanted.

Omikron a szó szoros értelmében vett élő város, tele lakókkal. A játékos bejárhatja az utcáit, házait és lakásait, és láthatja, amint lakói végzik rendes kis dolgukat: dolgoznak, pihennek, szórakoznak, vagy éppen szaporod-

Már megint egy nézeteltérés



Az élet sűrű és unalmas, de az élelmes játékos megtalálja a módját, hogy izgalmassá tegye



pillanatnyi hangulatuk függvényében reagálnak ránk, ráadásul a grafikában nemcsak tökéletesen szinkronizáltak a szájmozgásukat, hanem mindegyik önálló mimikával is rendelkezik. Ha már a hangoknál tartunk: akad zene is, aminek felelőse egy bizonyos David Bowie nevű úriember volt – talán egyeseknek ismerősen cseng a neve, akiknek nem, azoknak annyit tudok mondani róla, hogy nagyon bővült még nem csinált. Ő az egyik NPC hangja is. Szóval démonokat fogunk kergetni egy hipermodern metropoliszban, minket meg gengszterek, robotok és hasonló népek kergetnek, akikre lézerpisztollyal lödözünk, vagy ennek híján pusztá kézzel ugrunk nekik. A játék egyik fele nagyon techno, a másik pedig nagyon misztikus – de rendszerint mindkettő. Mellesleg nemcsak egy szereplőt irányítottunk: a virtuális reinkarnáció segítségével több NPC-t is megszállhatunk. Igérnek mindehhez teljes mozgási szabadságot, Voodoo-effekteket nagy számban, nonlineáris játékmenetet és különböző végkifejtéseket.

A fentebb elmondottakból kiindulva az biztos, hogy nem mindennapi játék lesz ez a Nomád Lélek. Egy fejlesztő számára nyilván lutri, hogy hogyan fogadjá a publikum a játékát, ha az nem hajlandó semmilyen divatos trendhez igazodni (vagy mindegyikhez akar, de csak egy kicsit), mindenesetre az előzetesekből elég ígéretes próbálkozásnak tűnik a dolog. Reméljük a legjobbakat. Hogy mikor jön érkezik az Omikron, az kérdés, de úgy tűnik, érdemes rá várni.

Omikron: The Nomad Soul

FEJLESZTŐ: Quantic Dreams

KIADÓ: Eidos Interactive

WEBSITE: www.quanticroads.com

REGULÁCIÓS: '99 negyedik negyedév

A mikor valamikor '89 tájékán még a jó öreg Amiga 500-ra megjelent a Prince of Persia, az egész világ szabályszerűen lehidalt tőle. (Még a Vári Zoli is.) A játék ugyanis valamilyen egészen új jelentést adott a "platformjáték" meghatározásnak, hovatovább kalandjátéknak is elment: talán azóta kezdtek el a stílust arcade-adventure-nek nevezni, ami aztán Lara Croftban, nemkülönben a blúzban csúcsosodott ki. Valami olyan elképesztően jó grafikával és animációval készült, hogy még a Disney is megirigyelhette volna. (Szerény véleményem szerint meg is irigyelte: erős a gyanúm, hogy a Disney-játékok ennek a stílusát másolják azóta is.) Két évre rá jött a folytatás, ami még az első részt is felülmúlta, és frankón úgy festett, mintha az Ezeregyéjszaka valamely meséjéből lépett volna elő. Így tehát az idősebbnek igencsak felcsillant a szeme, amikor úgy másfél évvel ezelőtt elkezdtek szállingózni az előzetesek a készülő új részből.

A történet roppant egyszerű, ha valaki nem ismerné, gondoljon csak az Aladdinra (rajzfilmre, játékra – mindegy). Adva vagy az Ezeregyéjszaka meséinek kerete, benne pedig Perzsa Hercege, aki beleszeret a szultán lányába (illetve ha macho játékosról van szó: belészeret a szultán lánya). Ez az első két részben nem tetszett Dzsafárnak, a gonosz varázslóknak, de azért némi hercehurca után a második rész végén megtörtént a lagzi. Most nem lesz Dzsafár, lesz viszont Haszszán, a szultán öccse, aki fogadott fiának, Rugnornak szeretné a lány kezét. A Proféta igazhitű követői nem ismerik a válast, az új lagzhoz tehát az az út vezet, hogy a Herceget elhelyezik egy elég barátságatlan pincében, ahol jövőképet kizárólag a meghalás tölti ki. A lánykát pedig magukkal viszik a hegyekben levő várukba.

Sikerült megtalálnunk a sarki hentest



A játék legalapvetőbb újdonságát már a neve is hordozza: Prince of Persia 3D – vagyis az egész játék gazdagodott egy dimenzióval. Olvastam valahol az Interneten egy interjút a szerzőkkel (akik között szerepelnek az eredeti játékok elkövétői is), amelyben azt állították, hogy azért csak most kapjuk a folytatást, mert szerintük most érte el a számítógépek és a 3D-kártyák sebessége azt a szintet,

hogy az első két rész animációihoz méltó folytatást tudjanak 3D-ben csinálni, azaz megfelelő mennyiségű poligont megfelelő képráfrissítéssel legyenek képesek megmozgatni.

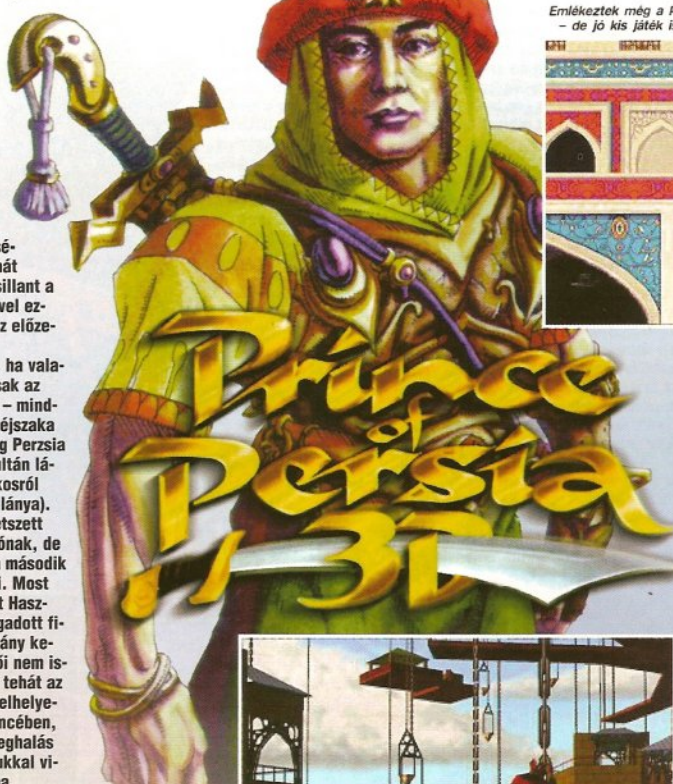
A nézőpont külső, amelyet a hírek szerint egy "intelligens" kamera fog szolgálatni. Ez alatt az értendő, hogy megpróbálták a Lara-stí-

csapójáték nyílnak ki alattunk, és így tovább. Ellenfelekből több mint harminc lesz, amelyek egyik része ember, a másik pedig az arab mitológiából előlépett, súlyos varázslatokat elsűtőgató démon és dzsinn. Fő ellenségünk, Rugnor herceg például félig ember, félig tigris.

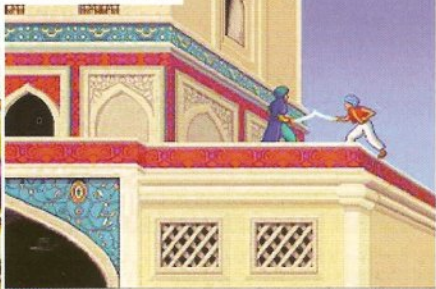
Egy perzsa herceg persze nem megy sehova üres kézzel, meg tudja ő v-

kiegészíti egy íj is, amely a hozzátartozó nyilakkal egyrészt egy ellenfél leküzdésére is szolgálhat, de például alkalmas egy elérhetetlen magasságban levő kapcsoló megnyomására is – hogy a mágiikus nyilakról már ne is beszéljünk. A herceg persze nem mindenáron agresszív, néha célszerűbb lesz, ha szépen eloson a tethelyről.

Jogositvány sem szükséges hozzá, a 15 szint többjén is felpattanhatunk a



Emlékeztek még a POP2-re – de jó kis játék is volt!



keleti misztikum kedvelt távolságlegelő eszközére, a repülő szőnyegre. A levegő hasítására mellesleg egyéb módzatok is kínálóznak: a kaland folyamán egy rakásnyi varázslat is magunkhoz ragadhatunk, amelyek egy része ugyebár energiát ad, de akad olyan is, aminek fogyasztásával hercegünk alakot vált, és vidám madárként repked majd ide-oda.

A 15 szintről (vagyis inkább pályáról) már volt szó, arról viszont még nem, hogy a már teljesítettettkre vissza lehet menni, sőt, talán még muszáj is lesz. A szintek között egyébként átkötők mozik gördítik előre a történetet, a pályákon pedig mives keleti muzsika fog szólni, tökéletes 3D hanghatásokkal. A megjelenés eredetileg tavaly karácsonyra volt tervezve, ami először áprilisra, legutoljára pedig októberre csúszott. Reméljük további csúszás nem lesz. Ha viszont az igaz, hogy Prince of Persia 3D-ben az "elődöktől méltó" animációkat fogunk 3D-ben látni, akkor szegény Lara Croftnak a Tomb Raider IV-ben nemcsak hogy fel kell kötnie a gatyáját – valószínűleg le is kell majd tolnia.



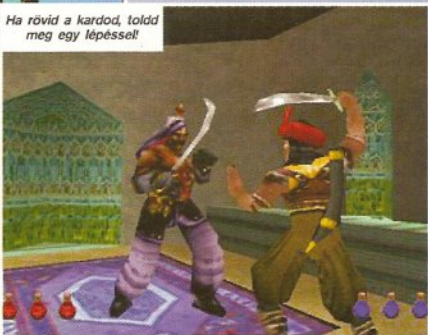
Na igen, már az előző két részt sem a tériszonyban szenvedőknek találták ki

Ha rövid a kardod, toldd meg egy lépéssel!

lusu játékok két alapvető hibáját kiküszöbölni: ha a nézőpont fix, akkor az egy csomó illúzióromboló textúrahibák okoz; ha pedig váltogatják, az idővel

játszhatatlanná teszi a játékot. (Aki játszott már Tomb Raiderrel, az egész pontosan tudhatja, miről van szó.) Az első két részben az ügyességi részeket kívül elsősorban csapdák és ellenfelek tették boldogtalaná a játékot. Nem lesz az most sem másképp: rejtejt zugokból nyílnak reppenek felénk, kevéssé vidám gödrökbe pottyannak, amelyek mélyén méretes tuskák várják az ide huppanókat, a földön

deni magát. Mellesleg üres kézzel is mehet, ugyanis az elődöktől eltérően most már a keleti harcművészetek mestereivé válhatunk. (Igaz ugyan, hogy ezek a harcművészetek Perzsiánál "keletibbek", de ennyi idő alatt a herceg már igazán elvégezhetett egy thai box-tanfolyamot!) A szokásos szabályból rögtön három különféle típus is kezünk ügyébe akad: van egy könnyű és rövid, egy hosszú és nehéz, sőt, van egy kétélű pallosunk is. Az arsenált



Prince of Persia 3D

FEJLESZTŐ: Red Orb

MÁDÓ: Madscape

WEBSITE: www.p3d.com

MEGJELENÉS: '99. október

Hm Dungeon Keeper 2. A filmekből kiindulva az ember már eleve rossz érzéssel közelít egy számozott darabhoz, már abból a megdondulástól is, hogy nyilván palira veszik: az első (egy-két-x) részt akárig lenyomni még egyszer a torkán. Mellette nem jó a csók és a hüvelyes sem, de az számitógépes játékoknál rendszerint nem igaz: a szerzők – jobbra – igyekeznek megfelelni az eldőlő alapján elvárható kívánalmaknak. Márpedig az vitán felül áll, hogy a pontosan két évet ezeltől megjelent Dungeon Keeper



A Horny vs Tündér/
Lovag vegyesváltogatott
mérkőzést nyugodtan
vegyetek fix egyszer

a '97-es nyár kétségtelen szupersztárja volt, ami egészen a karácsonyi csúcsforgalomig trónolt az eladási listák tetején. Az isteni Peter Molyneux hatyudata a Bullfrognál ugyan a lehető legjobb sikerült, de azért az már a mostaninál is jelentett valamit, hogy a folytatást is gyakorlatilag a majd félszáz főből álló eredeti gárda követte el. A sebesség maradt a régi: elméletileg ugyanis tavaly ilyenkorra ígérték, de hát amikor az első rész annak idején megdöntött minden csúszási rekordot, az egyszeri játékos csak cinikusan mosolygott az ilyen ígéretekben. Azért megszületett a bébi. Jelentem, KICSIT jól sikerült. Ebből az alomból még jöhetne egy pár.

EGY ROPPANT VIDÁM POKOL

Mivel esetleg akadnak olyanok, akik nem voltak Alagsor-tulajdonosok, azaz nem ismerik az első részt (szégyellhetik is magukat!), járjuk körbe, hogy miről is van szó. (Aki ismerős az ügyben, azok ugorjanak a következő bekezdésre, vagy inkább a jätékba.) Ööööö, hát a Dungeon Keeper egy olyan játék, amelyben a játékos egy dungeont kepel. Így nyilván már tökéletesen világos a dolog, de azért még rogozzuk egy kicsit. A játék alapvetően ugyanolyan valós időben játszódó "isten-szimulátor", mint a Bullfrog-cuccok legtöbbje: a játékosnak van egy csomó alattvalója, amelyek ugyan tulajdonképpen önálló személyiséggel ren-

Dugja van a cella. Hát én akkor ezeket most nagyon meg fogom kínozni!



delkeznek és önállóan is ténykednek, a gazdájuk közvetlen és közvetlen módszerekkel megésszak saját, isteni tervei szolgálatába állíthatja őket. Esetünkben egy-egy karaktert "meg is szálhatunk", mikor is egy varázslattal átvesszük felette az irányítást és a dolog stratégiából átmenetileg átmehet "taktikai" szintre – azaz egy Quake-szerű, saját szemszögű lövöldözésbe. A történet egy sötét, földalatti fantasy-világban játszód-

dik, ami ebben a tekintetben leginkább a budapesti 4-es metróra emlékeztet. Itt építgeti gonosz birodalmát (dungeont) szorgalmas kis Impjeit kommandírozva Don John Dungeon, azaz a – rettegve – tisztelt Jätékos. Az Impok elsődleges feladata az ásás, majd a kiásott folyosók és termek kicsempézésével a terület birtokba vétele. Ásás közben ún. portálokat fedeznek fel, amelyek – a metrós hasonlatnál maradva – olyasmik, mint a mozgólépcső kijárata: miután birtokba vettük, ahová lények bukkannak fel rajta valami pokoli bugyor mélyéről, de persze csak akkor, ha valami izgalmas dologgal csalogatjuk is őket. Itt nem feltétlenül a kijáratról dolgozó ellenőrokre kell gondolni, sokkal inkább a termekben megépített szobákra: ez ugyebár egy fantaszy-világ (legalábbis elméletben – egy fanatikus RPG-játékos nyilván azonnal hasba szúrja magát, hogy a "halálosan komoly" dologgal mit műveltek a Bullfrog cinikus kreténjei), és egy ilyenben nem meglepő, ha egy iresen áldogáló műhely vagy csendes kis könyvtár felkelti egy-két troll avagy utóbbinál egynemely warlock figyelmét.

A portálokból előkerülő lények az alattvalóinká válnak, és tudásukat a megfelelő szobákban a szolgáltatunkba is állítják. Cserébe viszont gondoskodnunk kell a jó közérzetükről, fontossági sorrendben: szállásról, kajáról és fizetésről. Kreatúránkaink nemcsak a tudása, de az ereje is jól fog jönni, mert csúnya dolgok leselkednek a dungeon fura urára: a többi fura úr még hagyján, de a hősök portálján firtalmesen JÓ lények sietnek majd elpusztításunkra: tündérek, lovagok, törpök – prüj! Ja, azt a fontos tényit idáig elfelejtettem közölni, hogy – még mindig – a Gonosz oldalán fogunk ténykedni. A NAGYON gonoszon! Az élet, mint tudjuk, kegyetlen, tehát mi is azok leszünk. Az embernek már viziket a tenyere a szépséges tündérek, galáns lovagok és kedves kis törpök jóságos tetteinek hallatán – leg-

szívesebben megkínózza őket. Meg is fogjuk. Mindet! Háháhá... Egy korrekt Keeper persze nemcsak az élfélséggel bánik rosszul, hanem a saját retyerutyájával is: az egyik pályán például külön küldetés, hogy a lényeknek kiösszünk 50 pontot. Agyonverni azért nem kell őket – de lehet! Szóval ilyen játék a Dungeon Keeper.

MI ÚJSÁG AZ ALAGSORBAN?

Újság az van bőven, bár szerkesztőségünk egyik jeles dolgozója kifejtette nekem, hogy ő nem talált semmi újat benne. Nyilván nem kereste eléggé. (Még ápolják, de már javulófélben van.) Az újtársoknál ugyanis elsősorban azt vették figyelembe, hogy teljesen felesleges piszkálni azt, ami működik. A Dungeon Keeper ugyanis nemcsak nagyszerű játék volt, de szinte tökéletes is. HÁLA A JÓ ISTENNEK, hogy nem az alapokat kezdték el

Rossznak lenni

piszkálni, hanem a felépítményt terjesztették ki! Ez vonatkozik ugyebár mindenkőllett a külsőre, mert – tán mondani sem kell – az első rész pixeles sprite-jait felváltották a poligonok, és sötét birodalmunk a benne máskénti rosszsontokkal egyetemben teljes 30-ben tündököl. Mondjuk a "tündököl" egy ilyen gonosz helyen talán nem a megfelelő kifejezés, de az biztos, hogy nagyon csinik a fényhatások: lényeknk árnyéka a fáklyák elhelyezkedésének megfelelő erősségű és számú (!) árnyékot vet a köveztet, nem is beszélve arról a poénról, hogy amíg az Impék meg nem erősítik a falakat (azaz ki nem tűzik a fáklyákat), az adott szobákban sejtlemes félhomály dereng – szóval jól fest, na! Jó-jó, amikor megszállunk egy lényt és átmevünk first person shooterbe, akkor a látvány monduk némileg alatta marad a Half-Life-nak vagy a Quake II-nek, de

DUNGEON

KEEPER

hát ennek azért igen prózai okai vannak: a látótérben ugyanis – elméletileg – akár 50-60 figura is csatározhat egymással a maguk kis fényeffektjeivel, animációjával és egyéb nyálánságaival – nyilván spórolni kellett egy pittyet a poligonokkal és textúrákkal, ha nem akartak várni az anno 2050 körüli várható konfigurációkra. Mellesleg ez még mindig első-sorban egy stratégiai játék...

MINDENNAPI MANÁNKAT ADD MEG NEKÜNK MA...

Az első és egyben legfontosabb dolog az, hogy a dungeon finanszírozási kérdéseitől sikra tereledtek. Az első részben ugyebár mindenféle parancsunkhoz pénzre volt szükség. Ez többnyire most is így lesz. Aktív (azaz felhasználható) pénznek csakis az számít, ami a dungeon szívébe, illetve valamelyik kincseskamrába kerül. Pénzt többféle módon is szerezhetünk. A leggyorsabb



még mindig jó!

az, ha az impekkel kibányásztatjuk az aranyteléreket, amelyek közül egy-egy pozíciónyi kábe 3-4000 aranyat hoz a konyhára. Későbbi pályákon találhatunk drágaköveket, amelyek nem fogynak el, így elméletileg vég-telien készpénzforrásként szolgálnak. (Azért csak elméletileg, mert idővel az impek abbahagyják a bányászatot, de addigra már úgyis gigantikus

szűnnek, ilyen alkalmakkor még mindig van egy húzás a tarsolyunkban: a varázslat. Mivel az első részben ugyebár a varázslatainkat is a pénzeszkénkből finanszíroztuk, ebből már sejthető, hogy itt valami másról lesz szó, és ez a valami a fantasy-játékok kedvelt tulajdona – mana. Manát követőink számból és hangulatából nyerhetünk, de egyes pályákon találhatunk manakutatókat is, amelyek felgyorsítják a manatermelést, mitán az impekkel birtokba vettük őket.

...ÉS VÍGY MINKET A KÍSÉRTÉSBE...

Az első rész single playerben csak egyfajta módszerrel kísérte meg a játszani vágyókat, de a derek jó (akarom mondani: gonosz) Bullfrogok most már rögtön három módszerrel is csábítgatnak bennünket.

Campaign: Ez ugyanaz, mint az első részben meg-

lesz. Nagyon fontos és Igencsak üdvözlendő újítás, hogy a már ismert varázslatok/szobák/csapdák itt mindig a rendelkezésre állnak (az első részben ugyebár minden egyes pályán újra ki kellett mindegyiket felleszteni a könyvtárszobában, ami azért kicsit idegtépő volt), már amennyiben egyéb feltételek teljesülnek: az impek létrehozásán kívüli egy meglévő varázslatot csak akkor használhatunk, ha van könyvtárunk (a tudás ott van tárolva) és megvan rá a megfelelő mennyiségű manánk is; csapdákat és ajtókat pedig csak akkor gyárthatunk, ha van hozzá műhely. A fő cél ugyebár mindig a Portal Gem megszerzése, ami rendszerint a hősök legmagasabb szintű lovagjánál van – ha öt könyrjük, akkor a pályát teljesítettük is. Ezt a tényt nem árt igencsak szem előtt tartani: egyes pályákon esetleg akora hordát kell a grandiózus fináléban betámadni, ami esetleg egy elhúzódo küzdelemben alaposan elnásápgolna bennünket, viszont ha a legerősebb lényekkel a tartomány urára koncentrálunk, akkor kényelmesen megnyerhetjük a pályát. Minden egyes pályán a főcél mellett akad egy-két alküldetés is, amelyről egyrészt a kora előtt meibven szöveges tájékoztatást is kapunk, de ezután még egy, az engine-nel készült intro is megnézhetünk a főcsoport szükséges irányról. A pályá előtt meibven igen melegen ajánlott arra is figyelni, amit a narrátor mond, ugyanis alkalmassint roppant hasznos kis tippekkel is felvértez bennünket a követendő stratégiát illetően. Példának okáért itt van a "Crush" – Woodsong nevű pályá (aszsem sorrendben a kilencedik vagy a tizedik), ahol az a

Ronin nevű arc ferelmesen jószág hordának erődítménye húzódik, amelyben 5-6 szintű hősök masíroznak ide-oda, szám szerint vagy negyvenen. Ha valaki az Attila hunjai által követett stratégiai módszert komálja (azaz nagy rüssel megtámad mindenkit, aki elé kerül), annak itt nem sok bábér terem, mert ez a brigád olyan erős, hogy nyílt csatában egyszerűen nem lehet őket legyőzni, ugyanis a játék időre megy: 45 perc elteltével megtámadják Asmodeust (nincs idő felfejleszteni az erősebb kreatúráinkat), és ha csak egyetlen hóse is eléri a dungeon szívéét, akkor már eleve buktuk a pályát. Egyébként még kisebb kisértéssel sem egészen hepcsiakodni, mert ha le is verhetjük egy-két hősüket, utána az egész díszes kompánia megtámadja a MI dungeonünket. Viszont Asmodeushoz mindenképpen át kell törni rajtuk, mert a sziklás terep nem engedi, hogy körbeássuk őket. Így kizárólag csak az a módszer lehet sikeres, hogy amikor egy őrjárat elvonul, egy impel szépen csendesen elfoglaljuk az egyik hídjukat, és így át-húzzhatunk egy hidat Asmodeus területére. Itt újabb probléma támad: a dungeon déli részét megerősített kőfal és csapdák védik, és ha az impekkel nekállunk kibontani a falat, Asmodeus védekezni fog. Az ő lényeit még különösebb nehézségek nélkül is lehet verni, viszont a csatazajra felfigyelnek a hősök, és idő előtt támadásra indulnak. (Mellesleg ha sikerülne is bejutni a kőfalra, a dungeon szívééhez innen vezető folyosó annyira teli van csapdákkal, hogy egy lényünk sem jut át elé-ve rajtuk.) A pá-



Ennek a büntetőbrigádoknak már senki nem tud ellenállni



A campaign utolsó előtti felvonása következik



R2

mértű készpénzt halmoznak fel.) A másik módszer a BTK által "rablás" néven definiált cselekmény: az áldásos tevékenységünknek köszönhetően túlvilágra költözött jószág hősök nemritkán 2-3000 aranyat is hurcolnak magukkal, amelyet vidám elmúlás után nem visznek magukkal a túlvilágra, hanem holtuk színhelyén marad. Ez lehet ugyebár egy csatáér, egy cella avagy a kinczkamra. Az előző részben ezeket az elhullott összegeket az impek mihamarabb a legközelebbi kincseskamrába szállították, de most ebben a tekintetben kevéssé lelkesek, így időről-időre nem árt bebiztosítani a jeles helységeket, és manuálisan összegyűjteni az így nyert pénzmagot. A pénzeszerzés harmadik módszere szükséghelyzetben javallott: egy ellenségtől elfoglalt helységeket lebonthatunk, ha éppen nincs rá szükségünk. (Mondjuk sajátoat is, de ez nem különösebben nagy bolt, lévén egy-egy pozíció szanalása pont felesleggyi összeggyet eredményez, mint amennyibe a felépítése kerül.) Idővel esetleg a fenti pénzteremtő módszerek meg-

szállt világ, és ennek húsz pályáját fogjuk sorban, egy-más után "pacifikálni", amelyet mellesleg majd az is jelez, hogy úde zöldről ronda piszkosbarnára színeződnek. Míg az első részben rendszerint egy-egy (néha több) rivális keeper főhadiszállását (azaz dungeon szívéét) kellett elfoglalnunk, és a hordákban támadó hősök kifnyiffantása csak halmozati büntetésképpen szolgált, addig most itt a dolog pont fordítva vagy: campaignben csak elvétve találkozunk ellenséges keepekkel (ha jól számolom, akkor a húsból csak két vagy három pályán voltak ilyenek, bár az egyikén rögtön három is), a fő cél szinte minden pályán az, hogy megöljük a tartomány urát. Ha ebből erőfeszítéseinket siker koronázza, akkor az utolsó összezapás helyszínének közelében feltámadó lángcsóvából életre kel Horny, tízes léptekkel odacamog a tisztelt elhunythoz, vidám mosollyal begyűjti tőle a Portal Gemet, és mi már mehetünk is a következő pályára. A pályák nehézségénél a szerzők az első részhez hasonlóan maradtak a fokozatosság lenni elvélnél: az első pályák olyan könnyűek, hogy még gyakorlásnak sem igen nevezhetők – már leg-alábbis azoknak, akik az első részben profi keepekreké képeztek magukat. A pályák teljesítése után fokozatosan kapjuk meg az újonnan alkalmazható varázslatokat, valamint az építhető szobákat és a műhelyekben építhető ajtókat/csapdákat – rendszerint úgy, hogy használatukra a következő pályán már igencsak szükség is

nagy harcéri helyzet, hogy a pálya északi részén horgonyzó Asmodeus nevű keeperből kell megszerezniünk a Portal Gemet. Ez még nem is lenne olyan nagy probléma, az már jóval inkább az lesz, hogy mi a déli csücsökből indulunk, és a kettőnk közötti tavon egy Lord

lya tehát csak úgy megoldható, ha az eligazításban is elhangzó "hátsó kapukat" keresgélünk. Ez pedig a Asmodeus területének nyugati részén található, ahol egy sávmly szélességben ki lehet ásní egy folyosót a dungeon szíveg. Ez a logika egyébként a könnyű kezdőpá-



Horny gazdaságpolitika: az értékterjegyeket magunkkal visszük



Végso roham egy dungeon sziv ellen egy Mistress szemzögéből

lyákon kívül majd' az összes szintre is igaz: rendszert kell egy-két vereség, amíg rájövünk a nyerő stratégiára. Az úgyszintén minden pályára igaz, hogy - ha csak nem időre megy a móka - senkit nem hajt a tatar, abszolút nem kell sietni: szép kényelmesen lehet fejleszteni a lényeket, és felfedezni (azaz kiásni) a teljes tartományt. (Igaz ugyan, hogy a narrátor néha bekukorékolja, hogy egy valamirevaló keeper ennél idő alatt már rég megnyerte volna a játékot - de mivel megkínózi saját nem tudjuk, legjobban, ha fitymülünk rá!) A felfedezés már csak azért is melegen ajánlott, mert az első részhez hasonlóan itt is egy csomó bónusz található, amelyek lehetnek egyszerűen egyszerűen alkalmazható varázslatok, másrészt viszont találhatunk olyanokat

sorokban vonulnak a hősök, mi pedig egy Warlockot megszálhva kedvünkre fődözhethetünk rájuk egy ideig. A nyugaton levő felszígen pedig néhány sziklacsapdát kell bepofoztatnunk a dungeon szivékbe. A leírás szerint a hosszú háborúban megviselt keeper itt bármikor relaxálhat - golyózik...

Mindent összevetve: a campaign küldetesei nagyszerűek, és igen eredetiek, de azért azt tegyük hozzá, hogy az utolsó pályák szerintem kicsit azért könnyebbek lettek, mint az első rész megfelelői, a Deeper Dungeons mission disk pályáiról pedig már nem is beszélve. Nem igazán tett szert viszont az az első részből megmaradt marhaság, hogy campaign közben egy már teljesített pályát nem lehet újrajátszani, maximum csak úgy, ha visszatöltünk egy kimentett állást. Azt viszont gondolom sokan üdvözölni fogják, hogy játék közben is lehet menteni - ha jól emlékszem az első részben, csak az új pályá kezdése előtt lehetett, ami a tizenötödik körül már kezdte igen szépen fejleszteni a játékos különleges(en hosszú) káronkódások alkotására szolgáló képességeit.

Kétnyelvű: A név nyilván már ismerős egyéb játékokból, és azt a játékfejlesztés is jelenti, mint bárhol máshol: a játékos egymagában játszhat multiplayer botok ellen. Négy külön-böző

A Jökédélyű Hullaház kedvenc keepeernek választott. Ez derék. Gyorsan meg is kintom valamelyiket

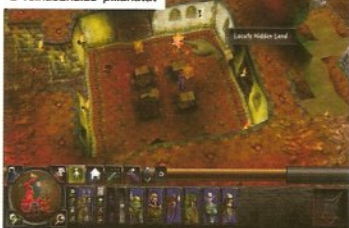


... ÉS NE SZABADÍTS MEG A GONOSZTÓLI

...mert azokkal szeretnénk benépesíteni velejégig rothadt kis dungeonunket! A portálokon keresztül összesen 15 különböző lény érdeklődését kelthetjük fel. Ha már a portáloknál tartunk: most ímitál-

is, amelyeket elsütve egy bönuszpálya is választhatóvá válik. Az első részből például az volt a kedvencem, amikor különféle huncutságokkal adott idő alatt ki kellett nyírniuk 100 impunket. Néha a bönuszpályákon harcolni is lehet, de azért itt is van néhány kreténység. A délkeleti részen levő Duckshoot-ban ("Ketyegámb-lövészet") például hosszú tömött

A klásstól bönuszok a könyvtárszobában várják a felhasználás pillanatát



Jackpot volt a kaszinóban - táncol a dungeon!



nagyságú pálya van (32°32'-161°96'-96'ig), amelyen 2-4 keeper küzd a pálya feletti egyeduralomért. Szerény megítésem szerint a nagyobb pálya erősebb AI-t is jelent. A legkisebben található ellenfelet ugyanis abszolút nem nehéz levérni (csak elsőnek kell támadni az egyik portálnál), a legnagyobb pálya azonban már erősebb játékosoknak is elég nehéz mulatság lesz, mert rendszerint többfrontos háborút kell vívniuk. A pályák előtt egyébként kedvünkre állíthatjuk a nehézséget befolyásoló különböző opciókat (a kreatúrák maximális száma, felbukkanásuk valószínűsége, kezdetben meglévő varázslatok, satöbbi.)

My Pot Dungeon: Az én kis kedvenc dungeonóm. Ebből van hat, amelyek a campaignhez hasonlóan csak sorrendben játszhatók, és - elméletileg - van is valamilyen feladat: pontokat kell csinálni. Itt viszont az egyszerű keepeer nem zavarják a legrosszabb időben és helyen felbukkanó hősök támadásai. Ők ugyanis el vannak rekesztve egy zárt szobába, ahonnan akkor vesszük ki és dobjuk küzdelembe őket, amikor csak akarjuk. Anyit és olyat, amelyet őr kedvünk tart. A szoba egyik falánál álldogáló "félkarú rablóval" ráadásul be lehet állítani a szintjüket is. Ezenkívül mód van egy szimpia invázió indítására, amikor a hiszportálokból egy nagyobb csapat indul ellenünk (az újabb hullámok indításánál mindig eggyel magasabb szintűek), illetve ha már elég dögös lények vannak, akkor kérhetünk akár folyamatos inváziót is. A kedvenc dungeonokban tehát kedvünkre gyakorolhatunk bármelyik hősön, azaz tulajdonképpen - akár csak a campaign kezdő pályái - akár egyfajta Tutorialnak is felfoghatók.

va lett a "termelékenységgük". Az elsőből maximum 15, míg az összes újonnan felfedezettből egyenként további 5 kreatúra bukkanhat elő. Igen üdvös újítás, hogy a lényeket most már kedvünk szerint visszadobálhatjuk a portálokba, hogy egy másik fajának teremszűk helyet (az első részben ugyanez csak a halálra kínzás vagy a börtönben való éhenvezetés módjával érthető el a gondos keeper, ha csak nem sajnálta az időt, hogy valamelyiket agyonverje).

A kreatúráinknak nagyjából a fele már ismerős az első részből, de akadnak azért újak is. Szerencsére az eltálatabb figurák megmaradtak. Akad egy-két lény, ami magától is jön (goblin, tüzlégy), de a legtöbbet valamilyen helység megépítésével tudjuk csalogatni. A harmadik csoport nem hejón, hanem létre, és egyébként az első részből már ismerhetjük őket: a csontváz a börtönben éhenhalt foglyokból, a vámpír pedig a te-

metébe húzgat holttestekből "terem". (Campaignben például lesz olyan pálya, ahol nincs portál, tehát kizárólag holtakból, azaz vámpírokból és csontokból állíthatjuk fel rettetetes ármádiánkat.)

Az első felvonás aránytalanul a legerősebb és egyben legeredetibb figurája, a játék kabalája, a Horned Reaper (röviden: Horny) volt. Súlyos pszichológiai eset, aki minden szemé



elő kerülő lényt le akart kaszálni, tekintet nélkül arra, hogy az vele van, vagy sem. Így kizárólag egyedül lehetett harcoltatni, és csak a dungeon egyik hermetikusan zárt részében lehetett tartani, ahol saját kis csirkelétőt és fészke társaságában kedvére haragudhatott a világára. 5-10 kiemelt szerepet kapott. Nem a portálokon keresztül érkezik, hanem talizmánok segítségével egy időre meg lehet idézni, akár egy démont. Talizmánokat bűnszéklet is találhatunk, de néhány pályán már eleve van egy pár, amit a jobb alsó sarokban lévő Horny-maszk mutat. Egy idézés 100.000 mana-pontba kerül, és Horny most már nem bántja a saját lényünket. Az ellenségeseket viszont MAGYON, mert egy nagyobb hordány 6-7 szintű hőst is minden további nélkül megdörögelt. Ugyan megszálíni és átapolni most már nem lehet, ő azért önállóan is keres magának zúznivalót. Az idézés alatt folyamatosan fogyasztja a manát, és ámokutása addig tart, amíg el nem fogy (elszerű tehát a maximális 200.000-nél indítani) - akkor szép csendesen eltrappol a dolgára.

Akad jónéhány változás lényünk viselkedésével kapcsolatban is. Egyrészt jobban hangszólított az - úgy mond - emelvényűket. Mindegyiknek saját neve van, amelyet egyéj jellemzőkkel (mit csinál, mennyire boldog, stílus) egyetemben rögtön megtudunk, ha isteni kezinket (azaz a pointer) rá-

moz-

gatjuk. A feje feletti szám jelzi a szintjét, az azon belül körbefutó élénk szín pedig azt, hogy a szintgráshoz most mennyit kell tanulnia. A legtöbb figurára jellemző, hogy tanul, ha a neki passzoló munkát végzi abban a szobában, amivel becsalogattuk, (jé, mondjuk a Mistress a kinkzókamrában még mindig nem, de ő egyébként is egy külön történet), de ez azért igen lassú folyamat. Az edzőteremben a "tanulás" sokkal gyorsabb, viszont ez pénzbe is kerül. Egy goblin vagy egy túzlégy az edzés alatt nagyon gyorsan fejlődik, az erősebb kreatúrák (Mistress, Bile Demon, Black Knight, Dark Angel) sokkal lassabban - de mondjuk ők annyival erősebbek is. A maximális szint most is a 10, viszont az edzőteremben csak maximum 4-ig fejlődhetnek. További edzés csak harcra lehetséges, amelyhez nem feltétlenül szükséges az ellenség: egy Combat Pitbe dobálva lényünket ugyanis gladiátorjátékokat rendezhünk közöttük, amikor is az éppen dolgot nélkül levő többi lény vad szurkolása közepette életre-halálra küzdenek egymással.

Nem rossz vonás, hogy a "halál" is hosszabb folyamat lett: egy elhullott lényben 10-15 másodpercig még pisálhat az élet. Ha ellenség-

ről van szó, akkor ilyenkor az impék nem a temetőbe viszik, hanem a cellába (már amennyiben van ilyen, és nem kapcsoljuk ki a fogolyszédést), ahonnan egyrészt átdebálhatjuk őket a kinkzókamrába, hogy információkat csikarjunk ki belőlük, másrészt pedig egészen éhenveszejtve őket, csontvázharcosokként állnak szolgálataunkba. Saját "félhol" lényünket az impék a fészükbe vonsozják, ahol egy kiadós durmolás után regenerálódhatnak. Nagyobb csaták színhelyét tehát már csak azért is ajánlatos impékkel megszórni, hogy a még menthető lényeket ne veszítsük el (azonkívül a foglyok és a hullák is igencsak értékes "nyersanyagok").

Igencsak fejlődött a harcrendszer is. A lényünk kezdenek logikusnak viselkedni az ütközetben: ha nagyobb verést kapnak, de még tudnak mozogni, akkor sietősen visszavonulnak a fészük irányába némi regenerálódás végett. Ha viszont egy ellenség valamelyik másik lényünkkel harcol, akkor ilyenkor nem elfutnak, hanem odaállnak második vagy harmadik támadónak - a nevén az adok-kapokból mindig csak az első támadó fog sériálni. A különböző fajú lényeknek mellesleg egyeni harcstílusa is van. Az erősebbek (Mistress, Bile Demon, Black Knight, Dark Angel) az "adj neki!" típusú frontális támadásokat kedvelik, a gyengébbek (goblin, firefly) inkább körbeveszik az ellenfelet, míg egyesek egyenesen kerülők a közelharcot, és jobb szeretik a távolból durrogatni (Warlock, Dark Elf, Salamander). Ebből adódóan már letele a stílusnak megfelelően célszerű a harctérre dobálni őket. A dobálózásal nem árt vigyázni, mert

ve a hátunk mögött baktakodó lövél szépen visszafordultak, de most mód van kicsiny kommandók létrehozására, amelynek a vezérét megszálíva korrekciós büntetőexpedíciókat vezethetünk a konkurencia ellen.

ÁMEN

Még beszélgettünk volna az új varázslatokról, az új szobákról és az új ajtókról/csapdokról, de - és ezzel át is térhetünk az értékelésre - igazából csak a szót szaporítottunk volna vele. Léven klasszikus Bullfrog-mód, pofonegyeszerű egére alapozott kezelőfelület és mindenütt online-help várja a t. játékos (újjonnan elérhető dolgoknál pedig természetesen részletes ismertető). A felületre egyébként jellemző, hogy a fejlesztés alatt négyezer cserélték ki, és még egy áprilisi elütésben is teljesen másképp festett. A végéreményt tantani lehetne a játéklejlesztők németöz egyetemi katedráján. A grafikat már volt szerencsém méltani, a



Ha a kinkzókamrában némi tortúra zajlik, a lányok egyszer-

kiül még egy csomó kis rendelt animációt láthatunk a campaign pályái között (pont akkora ökörségek, mint maga az intro), amelyek elkészítéséért egyébként ugyanaz a francia brigád felelős, akik az "Ötödik elem" számítógépes trükkjeiért. (Már nem a csapnivaló játéka gondolok, hanem a filmre.) A legjobb az egészben azonban az, hogy sikerült megőrizni azt a cinikus humort, ami az első játék egészét is jellemezte.

A Mistress lakhelye például egy vaszisz, és ha esetleg egy foglyot kintunk, akkor eltehető hátfáradt is a kinkzókamrába siet (jön segíteni).

Ha épp nem kintunk senkit, akkor viszont magát kintozza. A másik országos marhaság a kaszáló, ahol dolgot nélkül levő kreatúráink szorakoznak. Lehet nagylelkűen üzemeltetni, de akár kaszálásra is állíthatjuk, amikor ugyan kevesen látogatták, de az ide dobott lényünköt visszanyerhetjük a fizetésüket. Ha megszálunk valakit, akkor esetleg láthatjuk a szalamandráit

amint elégedetten felnyalja a földre kiömlött bort, de a legnagyobb show az, amikor valamelyik játékos jackpotot kap. Ilyenkor felcsendül a "Szombat esti ház" egyik borzalmas betétdala, és amíg harsog, addig senki nem dolgozik - táncol az egész dungeon. Na jó, azért vannak apróbb hibák is: a Mistress vad körbécsejt az éppen kerébe tört foglyokat, de hiányzik a kezéből a körbécsejt; Horny néha érthetetlenül leragad egy helyen; elég könnyűek lettek a campaign küldetéssei - de ezek csak apróságok, amelyek talán csak azt a tételt hivatottak alá támasztani, hogy nincs 100%-os játék. 95%-os van - és ez az.

CoVboY

most egy lényünket lepottyantva, az rövid időre átduntalan állapotba kerül és ha mondjuk pont egy zordon óriás mellé ejtettük, esetleg az akkorát ráver, hogy kis kedvencünk többet fel se áll. Egy súlyos Bile Demon akár 8-10 másodpercig is fetreng, mire talpra kecmere. (Illetve ez itt most nem pontos, léven neki nincs lába - de ilyen apróságokból nem az akadunk fenn.) A fetrengés egyébként a hősköze is jellemző: ha egy villám varázslattal lesduntunk rájuk, akkor pár másodperce a földre kerülnek, míg derék lényünk buzdogn ütlegetik őket. Ezzel sokat segíthetünk nekik egy-csapatában - az egy más kérdés, hogy a varázslatok legtöbbjéhez hasonlóan ez is csak saját területen működik (csak a gyógyítás és a fegyverbe hívás süthető el idegen dungeon területén), valamint ennek a varázslatnak is némi időre van szüksége az újratöltéshez.

Akárcsak az előző részben, most is az a nagy helyzet, hogy a kreatúrák fegyverei sokkal erősebbek, ha megszáljuk őket (az meg egy külön szám, hogy milyen perspektívát látnak). Egyesek több fegyverrel is (közelharci és távolcsélú) rendelkeznek, de a fegyverek is jellemző, hogy újiból használat előtt fel kell töltödniük. Új vonás, hogy találat csak akkor várható, ha a cél "ki van jelölve" (rózsaszín). Nagyobb csatákban mondjuk nem célszerű Quake-nézetben küzdeni (jobb, ha inkább külső nézetből gyógyítgatjuk őket), viszont párszor igencsak nagy hasznát vesszük, ha egy-egy csapatát vagy ajtókat egy lényünk megszálíva verünk szét. Mivel egy lényt csak saját területre tudunk át-dobni, ugyancsak egy lényünkbe költözve vihetjük át ellenséges területre. Az első részben mondjuk kicsit idegesítő volt, amint egy expedíciós hadsereget vezet-



Ezt látja a Black Knight, ha az edzőteremben egy Mistress mellé áll be

My Pet Dungeon. Nehézsúlyú deathmatch a Combat Pitben: Black Knight vs Bile Demon vs Mistress



hangokról pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Minden fajtájú lénynek egyéni hangja van, minden szobából a rá jellemző zörejek szűrődnek ki, és a csatazajoknál sincs hiba - ennnyit el is várhat az ember. Ami igazán nagyra teszi a dolgot, az a háttérzene, amely minden átmenet nélkül csap át a templomi kórusból heavy metalba, valamint az állandóan dumáló narrátor. A szövege sem piszkó, de a hanghordozástól lényeg nagyon kellett kaccagnom: a kisebb-nagyobb mérszáltsokról úgy beszél, mintha egy kölyök-kutyát habuszgatna, míg a fizetésnapot olyan hangon jelenti be, mint a közelgő világévet. Az intro videón

Dungeon Keeper 2

FEJLESZTŐ: Bullfrog
 KIADÓ: Electronic Arts
 WEBSITE: www.dungeonkeeper.com
 MEGJELÉSE: megjelent

Ketycere

Minimum: P233, 32MB RAM
 Ajánlott: P-III 300, 64MB RAM, 3D-kártya
 3D-gyártás: Direct3D, 3dfx
 Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külsősin/belbecs

Látványosság	■
Játszhatóság	■
Szavathosság	■
Zenés bóna	■

Summa summarum

Csírke legyen egy Bile Demon közelében, ha nem ez lesz a nyár legnagyobb sikere!

végítélet

95%

Úgy tűnik, a Játékfejlesztők Nagy Illuminátusa mindent megtesz azért, hogy az izzasztó nyári hőség a számítógép előtt görnyedve találjon. Csak három, mostanság megjelent játékot említetek: Dungeon Keeper 2, Might & Magic VII és MechWarrior 3. Az első darabot sajna CoVboy egy merész deszantakcióval elrekvirálta az orrom elől, a másik kettő viszont még most is vadlón mered rám a monitor mellől. Mindegy, legalább a bevezetőn nem kell sokat merengennem – alig hiszem, hogy a MechWarrior név bárki számára is idegenül csengene. Tény, hogy e sorozattal annak idején új stílus született a PC-s játékok között, s a száztonnás robot-szörnyek azóta is ott csörömpölnek a winchestereken. S végre valahára megjelent a legendás sorozat harmadik epi-

zódja is, amely az előzetes ígéretek alapján egyeduralkodó lehet műfajában.

Egy dolog vitán felül áll: a MechWarrior3 grafikájában oly magasan veri a konkurenciát, hogy az mindenféle bővebb értekezést feleslegessé tesz. Ha az előző számban

tesztelt Starsiege látványosságra hetest kaptok, akkor most a kockák bőven belenyúlhatnak a kifutóba. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy az engine maximálisan kihasználja az új generáci-

Tárnabéli vig napjaim, avagy halottí Thor

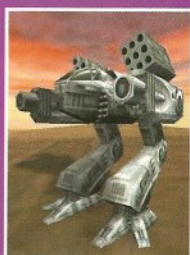
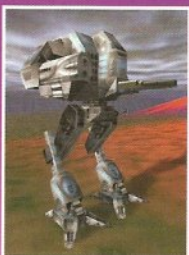


Hanyattlövés áldozatául estem



ós (a TNT2 megjelenése óta viszonylag új generációs) gyorsítókártyák képességeit. Gyönyörű 16 bites textúrák, vakító lens flare effektek, élethű robbanások – s még a végtelenségig sorolhatnám az

efféle jelzős szerkezeteket. Egy szó mint száz: a játék nagyon szép. Mi több, a megfelelő konfiguráció mellett még gyors is, amit például a Starsiege esetében már nem mernék egyértelműen kije-



CAULDRON CAULDRON CAULDRON CAULDRON CAULDRON CAULDRON

Újra itt van a Nagy Csapat



Éz már a "megyerés"
- hát nem bajos?



Hmmm, ez az eltévedt rakéta-
sorozat nem fog hozzájárulni a
Klánok és a Belső Szféra meg-
bonthatatlan barátságához...



végre a klánoktól
zsákmányolt fel-
szerelés sokkal
jobb, mint annak a
Belső Szféra
megfelelője. Per-
sze a lőszerutá-
pótlás már más
lapra tartozik, né-
ha bizony igen za-
varó lehet, ha
pont a kedvenc
fegyvereinkhez
nem találunk m-
níciót...

lenten. A "megfelelő konfiguráció = PII
+ Riva TNT (esetleg Voodoo2)" egyenlet
sajnos erre a játékra is igaz, a mostan-
ság megjelenő 3D-s játékok körében ez
már afféle szabványnak is tekinthető. A

lyik, melyek egyre-másra esnek el az
utódállomok csapásai alatt. A játékban
a különösen vérszomjas Füstjaguárokat
kell kifüstölünk, ám a földterés során
kisebb csapás éri hős seregünket. Az

FELSZERELKÉZÉS

Ebből a gyűjtögetésre épülő hadvisel-
lésből adódik, hogy taktikánkat küldé-

el. Egy bizonyos höfök előrelésnél a re-
aktor néhány másodpercre leáll, ilyen-
kor legfeljebb szapora káromkodással
válaszolhatunk az ellen lövéseire. Ja, és
egy bizonyos höfök felett gépünk nemes
egyszerűséggel felrobban - ezt mondjuk
már nem könnyű elérni, de nekem azért
néha sikerült. A páncélzat már jóval
egyértelműbb téma: minél több van be-
lőle, annál jobb. A Ferro Fibrous (FF)
páncélzat a legjobb, ám ez külön helyet
foglал a mechlőknön, tehát csökkentheti
a felpakolható fegyverek számát.
Halkan megjegyezném, hogy mindaz,
amit eddig leírtam csak a játék legala-
váltabb összefüggéseit súrolják. Aki ig-
zán szeretné megismerni ezeket a bő-
höm nagy mecheket, az inkább figyel-
mesen böngéssze végig a kézikönyv ide-
vágó passzusait - vagy pedig próbálgas-



ELEMENTAL



FIREFLY



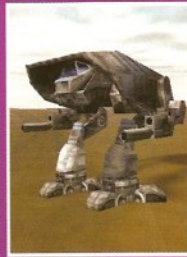
MADCAT



ORION



OWENS



PUMA

hivatalos minimum ugyan egy P166-os
és szoftver-render, de ez olyan kijele-
tés, mint Milosevics győzelmé a "fasisz-
ta NATO-agresszorokkal" szemben - té-
hát némi fenntartásokkal kezelendő
(értsd: baromság).

KLÁNSIRATÓ

Ami a játék háttértörténetét illeti, ezzel
nem foglalkoznék túl behatóan. A cse-
lekmény ugyanis a Battletech univer-
zumban játszódik, melyről kb. 60 könyv,

egység nagy része elvész, a túlélők pe-
dig egymástól jókora távolságban, min-
den oldalról szorongatva találják magu-
kat. Hát, valahol itt indul a történet...

Először is megemlíteném a játék legbot-
rányosabb momentumát: nem lehet a klá-
nok oldaláról küzdeni, holott számomra
már a könyvek alapján is ők voltak szim-
patikusak. Valahogy kevésbé tudtam a rá-
gózó halhatatlansággal (alias amerikai tí-
pusú főhősök) azonosulni, arról nem is
szólva, hogy a játék így meglehetősen lo-
gikátlatlanul fest. Elvileg ugyanis a klánok

tésről-küldetésre állandóan variálnunk
kell majd. Ez nagyjából annyit jelent,
hogy a játékidő jelentős részét a dokk-
ban kell majd eltöltenünk, könyvéig tur-
kálva a különböző talányos rövidítések-
ben. Alapvetően három dologra kell na-
gyon odafigyelnünk: lőszer, hűtés és
páncélzat. Ez előbbi nem szükséges
minden fegyverhez, az energiafegyverek
például nem igényelnek efféle üri hívsá-
gokat. A lőszer alapvetően két kelleme-
ten tulajdonsággal is rendelkezik: a) he-
lyet foglal, b) a találatok hatására haj-
lamos felrobbani. Ez utóbbi ellen egy
CASE nevű szerkentyűvel védekezhetünk
- ami persze tovább növeli a súlyt. A fő-
szer nélkül üzemelő fegyverek nagy hátrá-
nyra, hogy irtózatossá mennyiségű hűt
termelnek, amit csakis új és új hűtő-
rendszerek felszerelésével vezethetünk

sa a különböző összeállításokat "instant
action" módban.

Az előző részekhez képest a legszembe-
szökőbb újítás az MFB-k (Mobile Field
Bay) felhúkkánása, melynek afféle önjáró
javítódokként funkcionálnak. Ezek tá-
rólják hadianyagkészletünk jelentős ré-
szét, így az elvesztésükkel járó kelle-
metlenséget tán főlölesleges is lenne
résztelveznem. Magunkhoz rendelve kijá-
vithatjuk a mechet ért károkat, feltölt-
hetjük a fegyvereket - egyedül a telje-
sen megsemmisített végtagokkal nem
tudnak mit kezdeni a fiúk, ezeket csakis
a küldetések között tudjuk pótolni.

A CSATAMEZŐ

Legelőször is ejtenék néhány szót a
mechvadászat különféle módozatairól. A

WARRIOR 3

egy szerepjáték és féltucatnyi táblás játé-
két jelent meg - a téma tehát kissé túl-
mutat egy ismertető keretén. Ar-zve a
következőképpen fest a helyzet: az em-
beriség legendás birodalma, a Csillagla-
ga már több évszázada széthullott, a fe-
udalissztikus utódállomok minden erejét
felkötik az egymás elleni háborúk. Ám a
távoli űrből visszatérnek a Liga legen-
dás tábornokának. Kerenszkynek az utó-
dai, akik sajátos módon látnak neki az
emberiség újraegyesítésének. Na, ezek
az antiszociális támadók lennének a
klánok - s őket kell a Mechwarrior3-ban
megrendszabályoznunk. A játék egyé-
ként jóval a Magyarországon is megje-
lent könyvek cselekménye után játszó-
dik, a harc immár a klánok bolygói fo-

pilótái jobbák, gépeik fejlettebbek, s min-
dennek tetejében még hazai pályán is küz-
denek - a megyerés megtekintéséhez
mégis úgy 200:5-re meg kell vernünk őket
kilőtt mehek tekintetében. Mi több, az
egész bolygót négy pilótával kell "felsza-
badítanunk"! Ez már akkora ökörség, hogy
a vége felé határozottan zavart - remélem,
hogy a beígért küldetéslemezeken már
kissé korrektebb hadjáratokban is jeles-
kedhetünk.

Az viszont nem egy rossz ötlet a játék
alkotóitól, hogy négyfős szakaszunkat
apránként tudjuk csak összeszedni, s
utánpótlás hiányában a csatamezőről
zsákmányolt javakból vagyunk kénytele-
nek mechejinket felszerelni. No nem
mintha ez komoly hátrányt jelentene, el-

Háát... tartok tőle, ezúttal
nem a tervem sült el jól



"Campaign" opció gondolom mindenki számára egyértelmű: több mint egy tucatnyi, egyre nehezező pályán kell a Füstjaguárokat zaklatni. Az egyes küldetések meglehetősen nagy szórást mutatnak: a városi harcól kezdve egészen a bányák mélyén való kergetőzésig van itt minden. A gond csak az, hogy a cselekmény úgy a játék közepe felé eléggé leül, mintha az alkotók bioritmusa feszülő ágba került volna. Aztán a már eddigekben is szapult logikatlanságok szintén nem voltak igen jó hatással a hangulatra – persze az is lehet, hogy a Might & Magic VII váratlan felbukása vette el egy kicsit a kedvemet. Mindégy: még ha maguk a feladatok nem is túl változatosak, legalább igen komoly kihívást jelentenek. A játék vége felé már az a csúfság is megesett velem, hogy vissza kellett

választjuk a mechiünket; kötelezőnk többi tagját és az ellent, majd kezdődhet is a hrig. A választható pályákból ugyan nincs sok, ám ezek meglehetősen tágasak, így végszükség esetén némi taktikázásra is lehetőség nyílik. A sima ütközetten túl választhatunk néhány egzotikusabb játékmódot is – nekem például az a kedvencem, mikor fokozatosan erősödő kötelek végtelen áradata ellen kell a harcot felvenni. Az igazat megvallva ezek a végeérhetetlen



Azért a magaslati pozícióknak is megvannak a maguk veszélyei

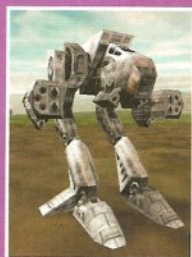


Kezdem világos színben látni a világot – bár ez most nem sok jót ígér

mintha a világ civilizált felében alanyi jogon járna az Internet-hozzáférés.

A klasszikus multiplayer-játék persze a MechWarrior 3-ból sem hiányzik – bár férfiasan be kell vallanom, hogy túl sok-

s ennél komolyabb dicséret hirtelenjében nem is jut eszembe. Maga a játékmenet és irányítás ugyan nem változott sokat az előző rész óta, ám a grafika hihetetlen fejlődésen ment át. A rakéták lángjai



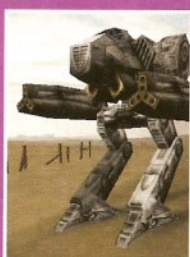
SHADOWCAT



STRIDER



SUNDER



SUPERNOVA



THOR



VULTURE

állítanom a nehézségi fokozatot "könynyre"

Aki nem óhajt túl hosszan bíbelődni a mehek felszerelésével és holmi küldetésekkel, az vigyázzon szemét a "Instant Action"-modra vesse. Itt a klasszikus deathmatch-szisztema köszön vissza: ki-

mech-csatak sokkal jobban a szívemhez nőttek, mint maga a hadjárat, s végre visszaadták a játéktejlesztők józan eszébe vetett hitemet. Attól ugyanis a mai napig az idegrángás kerülgel, mikor egy first person shooter jellegű játékból valami talányos okból kihagyják a botokat,

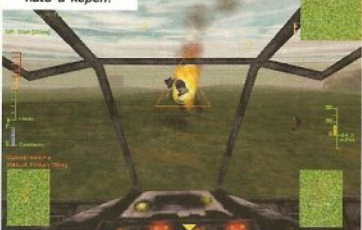
szor nem volt alkalmam kipróbálni. Lapzártá, időhiány, meg aztán Horny is olyan vérszomjasan viccsorog rám a gépem mellől... Mindenesetre a játék készítői minden apróságra figyeltek, a súlylimitől kezdve a MFB-k számaig minden apróságot a kedvüncnkre változtat-hatunk. A "single"-módnál megismert játékmódot természetesen itt is élnek, különösen élveztem a csapatjátékok kavalkádját. Arra viszont nem árt figyelni, hogy hat fő feletti játékok csak IGEN gyors Internet kapcsolat (lehetőleg ISDN-vonal) mellett érdemes bevállalni, ellenkező esetben határozottan képregény-jelleget ölt a küzdelem.

Ja, és még egy dolog: aki még nem jár-tas a mehek kezelésében, az feltétlenül izzadjal végig a training pályákat. Kevés ilyen jól megkonstruált és élvezetes ok-tató-küldetéshez volt szerencsém eled-fig, így akár a kézikönyv felütése nélkül is könnyedén eltanulható az irányítás.

KÖTELEKŐ BARAB

Hát, egy dologban egészen biztos va-gyok: a MechWarrior 3 méltó elődelhez –

E heti feladványunk: hány 3D-effekt talál-ható a képen?



Mint az látható, a bázisom elleni roham kirobbanó sikerrel járt

szinte elvakítják a pilótákat, a nehéz-fegyverek hatalmas krátereket ütnek, egy-egy keményebb találalat pedig hanyatt dönti a mechet – az erőfő apróságoknak hála, ki-ki hosszú órákra belefeledkezhet a játékba. Szóval ami a hangulatot és látványt illeti, a MechWarrior 3 jelesre vizsgázott. Egyedül a hadjárat-rész az, amivel nem vagyok teljesen kibékülve, ebből (de csakis ebből) a szempontból a Starsiege azért jobban sikerült. Ettől eltekintve azonban a játék a tökéletesség határát súrolja, s a maga (enyhén debil) műfajában övé a korona.

T.J.

MechWarrior 3

FEJLESZTŐ: Zipper Interactive

KIADÓ: Microprose

WEBSITE: www.microprose.com

MEGJELENÉS: meglelet

Ketycere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-III, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN (2-8 fő), Internet

Küicsin/belbecs

Látványosság	██████████
Játszhatóság	██████████
Szavathosság	██████████
Zene b o n a	██████████

Summa summarum

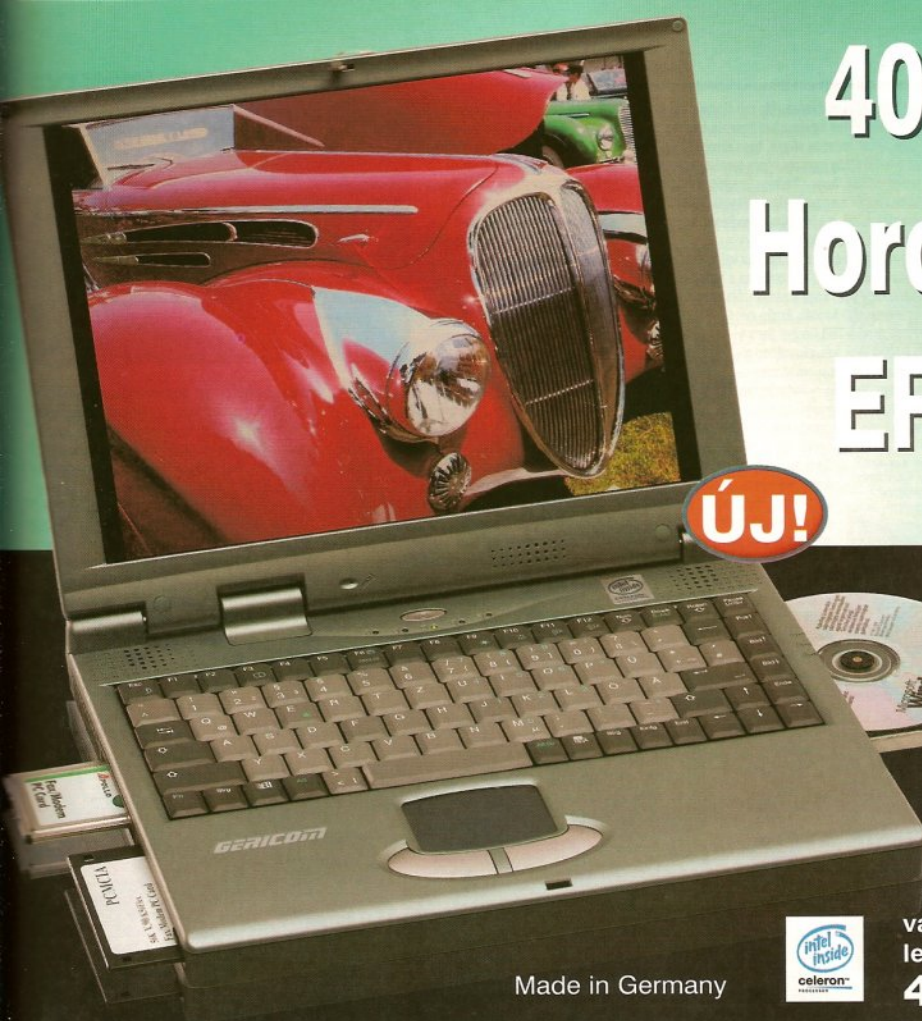
Néhány apróságtól eltekintve szinte tökéletes

végítélet

91%

400MHz Hordozható ERŐMŰ

ÚJ!



Elképesztő
kiépítettségű gép
kiváló 14.1" TFT
színes
kijelzővel,
masszív
128MB memó-
riával, gyors 6.4GB
merevlemez kapacitással,
32^{MAX} CD-ROM-mal,
Intel® Celeron 400MHz
processzorral és DVD
vagy CD-író beépítési
lehetőséggel
479.900 Ft-ért.

Made in Germany



GERICOM Overdose 2XL

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32^{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

GERICOM Overdose 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32^{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

GERICOM Meisterstück

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 233MHz
- 512kB cache
- 32MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24^{MAX} sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Ajánlott ár: 439.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.űh.
72/213-411, peccs@compugroup.hu

Ajánlott ár: 399.900 Ft

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
CompuGroup Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

Ajánlott ár: 299.900 Ft

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
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bátfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

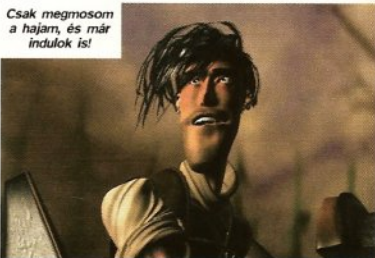
Tol Andar egy érdekes kis fantasy-sziget, amelyet számos különös lény népesít be: törpök, sárkányok, francia díszlédensek – és Rodrigo. Nevezett úriember igen érdekes foglalkozást űz: bérelhető hős. Hősöket a szigetlakók akkor szoktak felbérelni, ha egy olyan problémával kerülnek szembe, amit ők nem tudnak megoldani. Megszöktették a feleséged? Elrabolta a királylányt egy sárkány? Megbűntettek a BKV-ellenőrök? – gond egy szál se: bérelj egy hőst, és az majd helyrerakja a dolgokat! Rodrigónál ez a foglalkozás egyébként családi hagyomány: az apja, a nagypapja, de még a dédapja is magánvállalkozó hős volt. (Egyébként az őkapja is, bár történetünk szempontjából ez pont olyan lényeges, mint közelebbi felmenőinek foglalkozása.) Rodrigó a hősök legegyszerűbb tevékenységi körére szakosodott: a sárkányok által elrabolt herceg-

kesztők időbeosztására, bár szó sincs arról, hogy Rodrigo e kétes egyénekhez hasonló lumpen elem lenne: minden vágya, hogy munkát kapjon, és a helyi újság egyszer végre azzal a főcímmel jelenjen meg, hogy "Rodrigo legutóbbi küldetésében ismét megmentette a világot! (Feltalálta a spanyolviaszt, a kör négyzögesítését, egyéb részletek vezércikkünkben!)".

Nem nagyon csodálkoznék, ha valakinek esetleg a fenti kis bevezető olvastán az a benyomása támadna, hogy e sorok írója enyhé napzsúrást kapott. Pedig mindössze csak a THQ Rent-a-Hero című játékának kézikönyvében olvasható bölcsességeket sum-máztam. Germán nyelvetületen már tavaly megjelent, az angol nyelvű verzió viszont csak most követte. Ich habe keine Ahnung, hogy mi tartott idáig, de mindenesetre nem volt rossz ötlet, hogy a germán-nál egy kicsit barátságosabb nyelven is hozzáférhető. Stílusát tekintve egy klasszikus kalandjáték, és mint az a bevezetőből is kiderült, hangulatában leginkább a Monkey Island- és a Discworld-sorozatokat idézi. Hihetetlen nagy marhaság...
További-

egyetlen tárgyra, a Sárkányelhárító Kézi Készülékre kattintsunk. Így használunk tárgyakat. Rodrigóra kattintva indul a bevetés. Megérkezik a sárkány odájához, megfartatja a motorját, majd miután a kamera ráközelített, és látjuk, hogy milyen szűrés is a tekintete, mindent először támadásra lendül. A sárkány sem rest, és a következőben elől vérfagyasztó viadalmak lehetünk tanúi, hogy akár egy Crepto toalettpapír-reklámmot is lehetne fabrikálni belőle. Rodrigo stílusa meglehetősen egyéni (olybá tűnik, mintha menekülne, de ez nyilván csak érzékcsalás), viszont hatásos: egy ügyes Immelmann-kanyart a sárkány képtelen követni és lekoccolja a szirtfalat, Rodrigo pedig szépen leparkol a sárkány barlangja elé. Itt újabb kezelési

Csak megmosom a hajam, és már indulok is!



Az introban szereplő sárkány egy igen kínos tévedés áldozata



Ez a másik pedig már nyugdíjban van, és nem szereti ha Rodrigó charter-járatnak nézi

nők megmentésével foglalkozik. A munka elég unalmas, és a szakma is kicsit túlnépesedett. Rodrigo napjai így elég eseménytelenül telnek. Amikor felébred, akkor felkel. Ezután beszél az irodájába, ahol konstátálja, hogy még mindig nincs semmilyen megrendelés. Ezután megebédel Louis nevű barátjával, akinek francia akcentusát kizárólag ő képes megérteni. Az ebéd utáni időszak az iroda előtt parkoló Sárkánysikló karbantartásával telik, amely repülő masinéria a szigetlakók által igen kedvelt távolságleküzdő szerkezet, és mellesleg kiválóan alkalmas sárkányok elleni légharcarra is. Rodrigó az estéket Sancho kocsyjában tölti a barátjaival, majd jóval éjfél után hazatér, hogy rendkívül dolgos napja után fáradtan álomra hajtsa fejét. Mint látható, a hősök napirendje igencsak emlékeztet a megnem-értett művészek, illetve különféle főszer-

ak érkeznek az introban, amelynek első részében megismerkedhetünk Tol Andar "történelmével", ahol minden hat mágius kő, a Gloomstone-ok körül forog, amelyek különféle érdekes dolgokra képesek: lebegnek, világítanak, vagy éppen feltűzesednek. A szigetlakókat mostanában szörnyű veszély fenyegeti: repülő hajókon közlekedő vérszomszaj kalózkodó támadtak rájuk, akik állandó támadásaikkal rettegésben tartják a sziget összes városát. (Azt a kettőt.)

Már csak egyetlen reményük van: ha egy hős megmenti őket. Hogy ez egész pontosan ki lehet, nem kell hosszas töprengés tárgyjárást tenni, ugyanis a következő snitben már Rodrigót látjuk, amint Sárkánysiklóján legutóbbi bevetésére száguld. Épp azon dohog, hogy ez már a harmadik hercegő a héten, pedig még csak kezd van.

Az intro mellest innen "interaktív" válik, amelyben a szerzők megtanítják a kezelést a játékosokat, mert nyilván még egyik sem játszott point-and-click kalandjattal. Az első feladat, hogy a tárgylistán levő

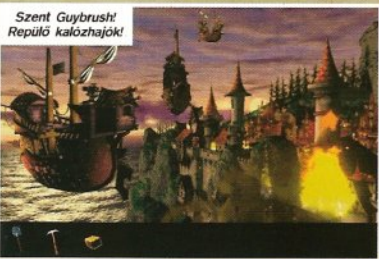
feladat vár ránk: ha át akarunk menni egy másik helyszínre, akkor kattintsunk egyet ott, ahol a pointer nyíllá változik. (Hopplá! Egyre jobbak vagyunk a kezelésben!) Ez

ugyebár a barlang, ahová Rodrigó a győztes hősöknek kijáró idvözüit mosollyal lépdel be. A mosoly azonban hamarosan lelohad az arcáról, amint megpillantja a "munkadarabot". Az még hagyján, hogy kicsit kövér, van egy nagyobb baj is: a hercegő ugyanis fiú. Akár arra is gyanakodhatnánk, hogy egyes sárkányoknak kissé

rendhagyó izlése van, de hamarosan rájövünk, hogy mi tévesztette meg a szegény hüllőt: amint a megmentett arisztokrata megszólal, a hanghordozásából és a szövegből mégis inkább úgy tűnik, mintha lány lenne... Ráadásul a hazafőn be nem áll a szája.

Igy tehát a jól végzett munka feletti csekély örömmel parkolunk le Pofonfalva főterén, Rodrigó irodája előtt. Az iroda legméretebb tárgya a szekrény, amelynek egyik fiókjában megtaláljuk az utóbbi hónapban elvégzett munkáink listáját. Az egyenleg: 792 megmentett hercegő, néhány házikedvenc, plusz ma egy herceg. Egy nagy fiókban tárolja Rodrigó a zoknijait (valamilyen titokzatos okból kifolyólag ezt a fiókot most nem akarja kinyitni), egy hatalmas fiókban a kifize-

Szent Guybrust! Repülő kalózhajók!



113 helyszínen 37 roppant különös figurával fogunk találkozni. A feladat természetesen a világ megmentése – mi más, ugyebár... Először is a kalózköztől, amelyek repülő hajóinak energiját a

Hmmm...ahogy elnézem a mostanság megjelent programokat, a szerepjátékok szerelmesei nyugodtan előkészíthetnek némi hideg ételmezt a monitor mellé. Elvégre egy hónapra belül két igen súlyos anyag is megjelent e témában: a Baldur's Gate első kiegészítő lemeze, valamint a Might and Magic VII. Ez utóbbi különösen nagy falatnak ígérkezik, hisz a VI-os sorszámat viselő előzmény bő két hónapra át izgalomban tartotta majd teljes baráti körömet, s nem utolsósorban szerény személyemet. A Might and Magic VI megjelenésekor magabiztosan foglalta el a PC-s szerepjátékok meglehetősen gyenge lábában álló trónját, s a Baldur's Gate megjelenéséig biztosan őrizte is azt. Maga a Might and Magic-sorozat amúgy is igen hosszú múltra tekint vissza, az első rész még a 20 megás winchesterek hőskorában villongtatta országlánkjait. Azóta fordult egy kicsit a világ: megjelentek a mikropuhánkok, a gyorsítókártyák, a háromhavonta eldobható alaplapok (csak hogy a legfontosabb vívmányokat említsem) – de a Might and Magic maradt. Mi több, a Heroes of Might and Magic vezető kis művel még a stratégiai programok piacára is átpofátlankodott a 3D0. Gyűjték is a folytatásokat, kiegészítőket és egyéb anyagokat, így a Might and Magic világa szép lassan univerzummá bővült, saját kontinensekkel, fajokkal és történelemmel. E szép új világ legrisebb sagája Erathiában játszódik, nem sokkal a Heroes 3 történései után.

ELSŐ PILLANTÁSA

Nem tagadom, hogy rendkívül elfoglaltan láttam hozzá a játék teszteléséhez. Elvégre sokszáz órát töltöttem el a Might and Magic VI előtt, mindenféle külső kényszer nélkül. Igaz, ami igaz: a játék grafikája és engine-je még akkori szemmel nézve sem tartozott a "verhetetlen" kategóriába, a gyorsítókártyák például egyáltalán nem támogatta.

Aá, az állandó kutakodás jól megérdemelt jutalma...



gatta. Ez volt az a pont, ahol a leglátványosabb fejlődést vártam. Vártam, de hiába: a grafika jóformán semmit sem változott. Rendben, a táj textúráján immár érződik a 3Dfx illetve D3D – magyaráz közelről nézve elég homályosak. Némelyik varázslatnál szintén felvilan valami fény/árnyék hatásra emlékeztető dolog, ám ez így magában még édeskevés. Főleg azért, mert maguk a szereplők megmaradtak a Duke Nukem színvonalán: papírmásé sprite-ok egy 3D-s környezetben. Rendben, nem csúnyák azok a sprite-ok, meg szép színek is – de a Requiemmel vagy a

Jó napot, Sárkány úr, biztos, hogy nem maga rendelt rágcslálóirtást?



ennél SOKKAL izmosabb PC-n sem teljesen folyamatos, különösen a zsúfoltabb városokban válik képregény-szerűvé a játék. Hááát, ez így nem nagyon jó... Igaz, hogy a Might and Magic VI óta csak egyetlen évcske telt el, de azért ennyi idő alatt is össze lehetett volna hozni egy életképebb engine-t. Vagy legalább fejlesztették

egymás mellett. Magyarán a vadonban illetve labirintusban kóborló szörnyek hajlamok egymásnak ugri, Harmondale környékén például szabályos háború dúl a városból előmerészkedő katonák és a völgyben táborozó goblinok között. Ezt a deviáns viselkedést a sunyibb csapatok remekül kihasználhatják: egyrészt a játék elején

Na tessék: az egész csapat alszik, ez a marha meg az esti tornával fáraszt!



Might and Magic

FOR BLOOD AND HONOR

A hetedik kereszt az RPG-f

Quakell-demokkál összehasonlítva azért elég nevelésesen festenek. Mint ahogy maga a táj sem az igazi, a 45 fokok dombok között barangolva keserű szájjal emlékeztem a Populous 3 gyönyörűen lekerekített hegységeire. Szóval a grafika és az engine ugyancsak felejthető, s ehhez mérten még csak nem is gyors! Elméletileg ugyan egy P133-mal is fut a drága, ám én csak az erős idegzetű kalandoroknak javasolom az efféle próbálkozásokat. A scroll még egy

volna a Quake2, illetve az Unreal alapjaira – mert így a játék a gyorsítókártyák valós képességeinek csak a töredékét használja ki. S azt se túl jó hatásokkal.

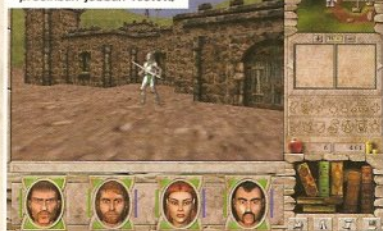
Minősége egyetlen pont akad, ahol a grafika szemmel láthatóan javult: ez pedig a szereplők arcképcsarnoka. Az előző részben még mindefféle F-kategóriájú színészek vérfagyasztó fotói vicsorogattak rám, most már háfls-tennek renderelt arcképek közül válogathatunk.

NEM CSAK A GRAFIKA MARADT A RÉGI...

...s ez még véletlenül sem kritikának szántam. Az előző rész legfőbb vonzereje, a hatalmas és változatos világ (prózaiban: játéktér) nem sokat változott. Jé, a tulajdonnevek és a domborzati viszonyok persze átalakultak, ám a városok, labirintusok és vadon "berendezése" nem sokat változott. Illetve némi változás azért akad: Erathia bennszülöttjei (tehát mindenké, aki nem mi vagyunk) már kevésbé békésen éldegélnek

egész komoly összegeket harcolhatnak össze a hullarablásból, másfelől pedig a keményebb ellenfeleket elég a legközelebbi városba csalni, s vidám mosollyal figyél-

Ime Harmondale, csapatunk kies főhadiszállása (azért a prosziban jobban festett)



Még mondja valaki, hogy csalánba nem csap a ménkü





Might and Magic VII

Török sírjában

szép-séghibája, hogy legfeljebb borpáncélt viselhet, viszont legalább jól tud verekedni... A Tolvaj (Thief) szintén érdekes figura, ő afféle ezermester (vagy őszeres) a csapaton belül. Igen magas szinten jártas a csapdaérzékelés, alkudozás, varázsalkotyasztás és lopás tudományában – igazi túlélő-specialista. A mágiához és harchoz viszont vajmi keveset könyit, ami igencsak behatárolja használhatóságát. Aztán akad még egy különösen hangulatos és érdekes újítás: a karakterek egy bizonyos ponton választani kényserülnek a

Lehet, hogy mégsem kellett volna azt a "Fuck off dragons" feliratú polót viselnem?



Valami azt súgja, hogy az oltáron túl már igen forró a hangulat



ni az előrontó örök rohamát.

Maga a cselekmény meglehetősen érdekesen alakul: egy apró szigeten csöppeniünk bele a történelembe, ahol is egy igen tréfás vetélkedőt hirdet a helyi uralkodó. E nemes vetélkedés tétje Harmondale vára és a környező falvak. Néhány apró feladat teljesítése után fény derül e dőlceg vár apróbb hibáira – goblinhordák, beomlott járatok, ragadozó kedvű szomszédok és így tovább. S mindezen baljós események hátterében ott lapul az előző rész végén elszabadult Archibald, az emberek és elfek egymással vetélkedő királyságai, meg egy csapatnyi abszolút elvetemült nekromanta. Bájos. Arról pedig, hogy az intróban megcsodált varázslatos amulettek és békaemberek kifélék-mifélék, sejtelnem sincs... szóval a cselekmény részletes összefoglalására tett kísérletemet fel is adom. Ha úgy tetszik, ki-kijárjon a végére.

NÉHÁNY SZÓ HŐSEINKRŐL

Na, ez az a téma, amiről oldalakon át el lehetne írni. A rutinos, angoltul tudó játékos most vigyázz szemét a kézikönyvre vesse (a "vegyél-te-is-eredeti-ment-az-tök-jó" tiszteletkörieket most kihagynám) – abban meglehetősen részletesen és érthetően összefoglalták a különböző hivatások és képzettség sajátosságait. Aki mindezt magyarul is szeretné látni, az üsse fel 98/6-os

számot, itt igen nagy okosságokat olvashat a Might and Magic VI-ról, amik a folytatásra is tökéletesen érvényesek. Persze akad néhány kellemes újítás is: példának okáért az, hogy immáron nemcsak az emberek közül toborozhatunk csapattagokat. Három új faj (elfek, goblinok, törpék) közül is választhatunk, tehát a tápolóhajnokok ugyancsak kiélhetik aljas ösztöneiket. Ezek az új fajok ugyanis 2-2 erős és gyenge tulajdonsággal bírnak. Ez a karaktelalkotáskor le-

het lényeges, mivel az erős tulajdonságokat egyetlen bónuszpontért kétfővel növelhetjük, míg a gyengéknél a "kettőért egy" elv érvényesül.

Hasonló bővülés tapasztalható a hivatásoknál is, itt két új kaszt bukkant fel. Az első a Szerzetes (Monk), aki érdekes átmenetet képez a papok és harcosok között. A papi varázslat-szférákat igen magas szinten elsajátíthatja, mint ahogy a fegyveres képzettségekben is messzire juthat. Apróbb

"sötét" és "világos" út között. Ez a döntés végleges, az egész csapatra érvényes és igen nagy mértékben befolyásolja az események menetét. Például a jövőbeni küldetés célja is a csapat jellemétől függ. Megölni vagy elfogni, ellopni vagy megvenni – mindez azon múlik, hogy melyik oldalt szolgáljuk. De ettől függ az is, hogy az egyes karakterek miként is fejlődnek a Kasztjukon belül. Például a Tolvaj idővel Kalandorrá válik, ám ezután választást elé áll: a gonosz oldalra állva Orgyilkos, míg a jószág útját követve Kém lesz belőle. Hmmm, lehet hogy nem a legszemléletesebb példát választottam, de valahogy így fest a dolog... Ennek az "elágazásnak" leginkább a varázslóknál illetve papoknál van lényeges jelentősége, mivel mindkét jellemnek megvannak a maga varázslatai.

Ami az egyes képzettségeket illeti, itt szintén akad néhány új példány. Ezek közül tán a "Szörnyek azonosítása" (Identify monsters) a legérdekesebb, mivel ezzel információt kérhetünk ellenfeleinkről. A dolog meglehetősen egyszerűen zajlik: csak kattintsunk rá a kiszemelt szörnyre a jobb gombbal, s már meg is tekinthetjük az illető fontosabb statisztikáit. Lényeges újdonság még az is, hogy a képzettségeknek immáron nem három, hanem négy fokozata van. E nagymesteri ranggal egyébként a meglehetősen sok karakterek száma is drámaian megnövekedett, s ez szerencsére a játék alkotóinak is feltűnhetett. A program

Úgy tűnik, hogy ez is csak egy átlagos júliusi nap valahol a Balaton mellett



Baldurs Gate – van, ki e nevet nem ismeri? A számítógépes szerepjátékok rajongói között aligha, hisz a Bloware játéka nem is oly rég minden létező díjat és elismerést learatott. Sokak szerint még a "legjobb PC-s szerepjáték" címre is jó eséllyel pályázhatna: a Might&Magic-sorozattól eltérően aligha állhatna hármii az útjába. Az

Valahogy nincs túl nagy bizodalmam a golden editionokban, küldetéslemezekben és kiegészítőben – a legtöbb efféle cucc már messziről büzlök a "nyúljuk-le-a-sok-kis-hüllét" mentalitástól. Akadnak persze üdítő kivételek is (a BroodWars például igenis megérte a pénztét), ám az összkép még így is elég siralmas. Mindegy: ez van, erről kell írni. Az mindenesetre hamar kiderült, hogy a Tales of the Sword Coast aligha fogja forradalmasítani a számítógépes szerepjátékok stílusát.

Voltaképp e kiegészítő a következőket "csatolja hozzá" az eredeti játékhoz: három új helyszínt, néhány új varázstárgyat és vagy egy tucatnyi randaságot. Ja, és immáron egy kicsivel tovább fejlődhetünk, ez nagyjából +1 maximummal elérhető szintet jelent az eredetivel képest. Ennyi. A cselekmény

től. A megfelelő varázsfegyverek nélkül a küzdelem eleve reménytelen, a legtöbb ellenfelet ugyan is nem igazán hatják meg a közönséges gyilkosok. Különösen jól lehet szórakozni a Greater Wolfwere nevű randasággal, mivel rá csak bizonyos varázsfegyverek hatnak, például a kifejezetten alakváltók ellen kovácsolt kardok. Az utolsó, s minden kétséget kizáróan legbrutálisabb helyszín Durlag tornya, egy több szintes kazamatarendszer, tele csapdákkal. A "tele csapdákkal" szófordulat ezúttal szó szerinti értendő: egy NAGYON képzett tolvaj nélkül időkönk javarésze a holtak feltámasztgatására és táboroztatásra fog elmenni. Egyébként e ponton a játék készítői már megpróbálták új elemeket is beépíteni a játékba: a ránk váró küldetések ugyanis határo-

magam pulinak, mintsem egy kalandorcsapat marcona vezetőjének. Tán mondanom sem kell, hogy a helyzet nem javult sokat... Az egyetlen valamire való újdonság a játék rendszerében az, hogy a cselekmény automatikusan megdermed, ha új ellenfélünkkel találkozunk.

Ezen a ponton már megkerülhetlenül várjuk a

Kénytelen voltam a hajóstopp kissé szélsőséges változatához folyamodni



Kardparti kard-parti

Baldur's Gate Tales of the Sword Coast

kérdés: vajh' megéri ennyi újdonságért ennyi pénzt kiadni? Nos, a Baldurs Gate-fanatikusoknak mindenképp – ha túl sok új helyszínt nincs is a kiegészítőben, a meglévők legalább aprólékosan kidolgozottak és változatosak. Különösen igaz ez Durlag tornyára, ahol még a legtapasztaltabb csapatok is vért fognak izzadni. Remek ötlet az is, hogy a Tales végigszenvedése után a szerencsés túlélők ismét megküzdehetnek Sarevokkal... illetve egy "kissé" erősebb Sarevokkal. Szentén a játék erényei közé tartozik, hogy a grafika kissé fel lett tüpörözve. No nem az engine változott meg, mindössze a grafikusok végeztek aprólékosabb munkát – holott az eredeti Baldurs Gate sem tartozott a randább anyagok közé. Mindezek ellenére én fantartom, hogy a bevezetőben is előcélált BroodWars – mint folytatás – azért jóval korrektebb darab volt. A Tales of the Sword Coast mindössze hozzábiggyeszt három új területet a Baldurs Gate eredeti terepéhez, ám nem ad új csavart a történetnek, nem folytatja azt és legfeljebb nem szegezi hónapokra a monitor elé az embert. Az igazán lelkes szerepjáték-rajongóknak ugyan még így is kötelező darab, de az eredeti program gigási méretéből és színvonalából kiindulva azért többet vártam.

mindenesetre biztos, hogy a fejlesztők nem vitték túlzásba a segítődurrogatást és ünneplést, hisz bő fél évvel az eredeti játék megjelenése után már elő is rúkkoltak egy küldetéslemezzel, mely az igen hangzatos Tales of the Sword Coast névre hallgat.

Lehet, hogy bennem van a hiba, de én eleinte mélységes gyanakvással szimatoltam Körbe aCoV-wy asztalán (szerintem legalább is asztal kell hogy legyen az az ízé, ami a vadul burjánzó papíris és egyéb dűszungel alatt rejtőzik) megbúvó dobozt.

aműgy a Sarevok elleni végső ütközet előestéjén játszódik – ebből következően a Tales nem igazán a kezdő csapatokra lett szabva. Az igazat megvallva hetedik szintű csapat alatt még csak megközelelni sem érdemes ezeket az új helyszíneket. Ezek közül az első még nem is annyira barátságatlan, itt egy varázslóktól és Ankhgeaktól hemzsező szigetről kell valami varázsigényet megszerezni, az aszlások leghatározottabb tiltakozása közepette. A Vértarkasok Szigete már csöppet brutálisabb helyszínt, ugyanis hemzseg a vadonatúj szörnyek-

zattan kalandjáték-feelinggel bírnak. Végre sikerült túllégni a "menj oda, vágd le/hozd vissza" jellegű feladatokon: egy alkalommal például bort kell készítenünk egy iszákos őrszemnek. Az alkotók egyébként ilyen-olyan fórumokon sejtelmes utalásokat tettek arra is, hogy az eredeti játék néhány zavaró hibáját kijavították, s az AI-n is csiszolnak egy keveset. Na, ez utóbbi ugyancsak elkelt volna, a gép ugyanis valami hihetetlenül kretén útvonalakat tudott választani hőseinknek – némely zezugosabb labirintusban inkább éreztem

Ott állók, ahol a part szakad – így legalább nem kell közelebbről megismerkednem az azzal az agyaras randasággal



Hopp, ez a Wyvern szemét vetett tőpérmre, ideje bevetnem a légvédelmet



Baldur's Gate: Tales of...

FEJLESZTŐ: Bloware
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELÉNÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/balbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavattosság
Zene/bóna

Summa summarum

Nem rossz, de az igazi folytatás meg várát magára

végítélet

81%

T.J.

Bár autóversenyes játékokból sosincs hiánya, a sebesség után szomjazók mostanában mégis a Need for Speed-sorozat új tagjától várják a fel-frissülést. Tavaly az NFS3-mal az Electronic Arts megmutatta, miként kell a modern PC-k tudását a minőség szolgálatába állítani: festői tájakon élvezhetjük a féktelen száguldat, illetve a vele járó veszélyeket, mind az üldözött, mind pedig a zsaruk szemszögéből. PlayStationre már márciusban kijött a Road Challenge-re keresztelt negyedik rész, s ez már előszele volt annak, hogy hamarosan a PC-n is a gázba taposhatunk. Ahogy az EA ezirányú üzletpolitikáját már kítapasztalhattuk, a PC-verzió ugyan időbeli hátránnyal startolt, mégis jócskán leelőzi a konzolos "csapatársát" – már ami a minőséget illeti. Jó, persze a PlayStation hardware már elég öreg – az is elismerésre méltó, hogy egyáltalán még versenyben van. Szóval az természetes, hogy a játék szebb lett. Sokkal szebb. Azonban nem csak a külsín tekintetében történt meg az említett előzés, hiszen dicséretes módon továbbcsiszolták, illetve kibővítették a játéktípusokat is.

CSÚCSMODELLEK CSÚCS KIDOLGOZÁSBAN

A több mint 20 darabóll álló autóválaszték nivóját ezáltal sem adták lejjebb. Ahogy már megszokhat-

Te szentséges Casco! Már megint milyen csodaszép szerencsétlenséget okozott a család feketé báránya



tuk, a legjobb márkák legjobb típusaiba ilhetünk be: Aston Martin, BMW, Ferrari, Chevrolet, Pontiac, Jaguar, Lamborghini, McLaren, Mercedes, Porsche szerepel a palettán. A kocsik már a harmadik részben is remekül néztek ki, de most még többet adtak a kinézetükre. Kezdődik ott, hogy belátni az ablakokon, sőt, a legtöbb típusnál le is húzhatjuk a tetőt, és megfigyelhetjük, amint a pilótánk aláeszi a kormányt. Esméletlen apróságok emelik az összkép hangulatát: győztesként a célba betarolva például láthatjuk, amint sofőrünk követi a fejével az utána betulokál. Az "autófényezők" is gondos munkát végeztek, most sokkal szebben törnek meg a fény a

kasznai különböző pontjain, s a tükröződésből végre "kiollózták" a lámpákat.

A belső nézet szintén nagyon király. Érthetetlen számomra, hogy legutóbb miért csak szoftveres rendszerrel, illetve csak 12 megás gyorsítókártyákkal volt műszerfal; most mindenesetre lenyűgöző a belső kiképzés, akármilyen hardverrel is játszunk. Eddig a TOCA Touring Carban tapasztalhattunk hasonlót: a 3D-s műszerfal teljesen valószínűs "rezeg" az útviszonyoknak megfelelően, és akár oldalirányba is fordíthatjuk virtuális fejünket. A műszerfal – ahogy a kocsis is – szintén be van árnýékolva, s ami még jobb: ha bekapsoljuk a fényzórókat, még világít is. Természetesen itt is maximálisan az eredeti autókhoz igazítottak, tehát a BMW-knél például pirosan fénylenek az órák, és így tovább.

Javítottas helyet persze sokkal kedvezőbb, ha a kocsik fejlesztésére fordítjuk a pénzünket. (Tuningolni csak ép kocsikat lehet.) Ezzel a lehetőséggel valószínűleg a legendás Gran Turismohoz akarunk felzárkózni: bár a kocsipítés nem olyan finom módon történik: nem alkatrészeket vásárolhatunk, csupán átfogó teljesítménynövelést kérhetünk. Mámrom fokozatban lehet s maximumra növelni az autó képességeit, ezután már csak úgy léphetünk tovább, ha magasabb osztályba sorolt autót veszünk.

A JÁTEKMÓDOK

Jut is eszembe: a PlayStation verzióban volt egy elég egyszerű lehetőség a pénz szerzésére, nevezetesen ha egy másik játékosról (aki lehetett egy

"mondvancsinált" játékos is) nyertük el az autóját, majd azt eladtuk. Erre a csalsági lehetőségre a készítő is felfigyelt, ezért egy kissé átforgalmazták, pontosabban áthelyezték az amerikai verzió címét adó High Stakes opcióit. PC-n csakis karrier módban választható a High Stakes, ami annyit jelent, hogy mindenképpen gépi ellenféllel kell mérkőznünk. Amennyi játékosról nyerhetjük el az autóját, amennyitől nem szegélylünk, viszont ezt csak becsületes módon tehetjük, ami időigényes feladat. Ráadásul úgy vettem észre, hogy ha újra versenyzünk, egyre keményebb pilóták állnak ki ellenünk. A Career módban pénzben játszhatunk valószínű körülmények között. Van továbbá egy, illetve osztott képernyős kétépítékos Arcade mód, és persze nem hagyhatk ki a

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Igen nagy meglepetést okozott, hogy a kocsik otrombán törnek és horpadnak is – ezt általában nem szokták preferálni az autógyárak, amikor eredeti márkákról van szó. Márpedig most sűrűn előfordul, hogy mondjuk egy álom-Mercedessel indulunk el, viszont a célba már egy tükrök és üvegek nélküli roncs érkezik. A játék intelligensen érzékeli, ha mostohán bánunk a járgánnyal, és külön-külön kijelzi, mi mennyire sérült (motor, kormány-mű, kasznai, felfüggesztések). Ahhoz például nem is muszáj ütköznünk, hogy a felfüggesztéseket rongáljuk, elég, ha csútká gázzal megütnék rá egy ugratóra. A Hazárd Megye Lordjalba illő jelenetek után lehet, hogy a következő kanyart már úgy fogjuk bevenni, hogy az aszfalra leóró alváz kisebb túzijátékot húz maga után.

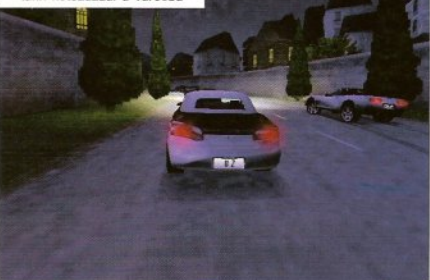
Két okból kell óvatosan bánni a járgánnyal: egyrészt azért, mert egy ronccsal sokkal nehezebb a tempót tartani, másrészt ha győztesen érünk is be, több ezer dollárt költethetünk el javításra. Amúgy a szerviz is nagyon babán fest: a szemünk előtt simulnak ki a horpadások, s gyógyulnak be az ablakok.

LÁMBÓ JIMMY ÉS A TÖBBIEK

Ha egy méretebb jármű segítségével is, de a derék közeg elfogta a pimasz gyorsajtót



Este van, este van, ki-ki nyugalomba' - volt, míg be nem jötünk kétszázal a városba



multiplayer játékot sem. Karrierista módban évente vehetünk részt különböző bajnokságokon (tiz idényt versenyezhetünk végig), melyek száma és nehézsége persze az idő haladtával növekszik. Kötetlen és kötött versenyzetályú bajnokságok és kiesések bajnokságok kerülnek megrendezésre – nehézségtől függő díjazással. Néhol bónuszautót is lehet nyerni. Minden évben választható a már említett High Stakes verseny is, amivel párbajt vívhatunk, s az autónk a tét. A nevezés egyetlen feltétele, hogy legalább két autó álljon a garázsunkban.

Az arcade módban belül szintén nagy a választék: választhatunk egyszeri menetet tetszőleges pályán (Single Race), rendőrségi üldözést (Hot Pursuit), kieséses bajnokságot (Knockout), és normál bajnokságot (Tournament).

A Hot Pursuit módot továbbfejlesztették, aminek a legfőbb ismérve, hogy amennyiben a rendőrnök ál-

lunk, nem kell körnünk se tüske lerakását, se egy másik járókocsi segítségét: mindent magunknak kell elvégeznünk. Külön van gombja minden műveletnek, s bármikor átvethetjük bármelyik járókocsi irányítását – tulajdonképpen egy csapatot kell győzelemre vinnünk. Ráadásul három különböző módon lehetünk kiváló zsarú, avagy a legjobban keresett bűnöző. A klasszikus beállításnál minden olyan, mint az már az első részben is volt. Két civil versenyegymással több körön keresztül, a zsaruk pedig megpróbálják őket fűlön csipni.

Hamar rájöhetünk, hogy rendőrként lenni sokkal nehezebb! Olyan kvótát kell teljesítenünk, ami Igencsak kimerítő feladat. Ha például két köröselelemre vinnünk, a legjobban keresett bűnöző. A klasszikus beállításnál minden olyan, mint az már az első részben is volt. Két civil versenyegymással több körön keresztül, a zsaruk pedig megpróbálják őket fűlön csipni.

senyő indul, ám a Classic-kal ellentétben nem az az elsődleges szempont, hogy minél több büntető cédulet ósztogassanak ki a rendőrök, hanem hogy hátrátassák a jámódarakat, nehogy időben célba érjenek. Az idő tehát a kulcszó: minél többet pakázunk a versenyzőkkel, annál kevesebb időt kell majd beérni.

A Hot Pursuit módban van némi gyér civil forgalom is – szóval ne csodálkozzunk, ha felkenődünk egy busz elejére. A program aranyjelvényekkel, illetve kormányokkal szimulálja a győzelmeinket, melyekért aztán bónuszautókat kapunk. Azt egyébként nem tudom, miért nem csináltak egy afféle kaland módot is, mint amilyen PlayStationön volt. Persze ott elég egyszerű egy-egy bűnözőt határidőre elkaptani, de legalább jól nézett ki, ahogy a rendőr mindig más szituációból eredt a gyanúsított nyomába.

HÖLYE, HÖLYÉBB...

Nem akarok bizonyos hivatású olvasóink lelkébe gázolni, úgyhogy hangsúlyozom: amit most mondani akarok, az a játékban tapasztalható mesterséges intelligenciára értendő. Szóval a fenti alcímben említett szakállas vice értelmében a alapotokú jeltző valóban a rend őrei érdemlik ki – és ezt főként akkor fogjuk tapasztalni, ha jómagunk is közéjük állunk be. Közpéldétek el a következő helyzetet: tudom, hogy a "gyanúsított" előtt járok, ezért keresek egy szűk útszakaszt, kirakok egy tuskét, majd baloldalt mellette elzárom az utat. Most már csak annyi a dolgom, hogy kinézek oldalra, és várom, mi történik. Hamarosan fel is bukkan az emberem, a nyomában három kolléga lohol. Ahogy az a nagykönyvben meg van írva: a szemfüles bűnöző –

mintha csak egy tú fokán hajtana keresztül – a túske mellett még talál egy kis részt, majd jön a három nagy tudású szakértárs, s természetesen mindegyikük telibe kapja

PÁLYÁK

Nem szóltam még a helyszíneiről. A Celtic Ruins pályán kelte romok között, poros utakon hajthatunk. A Landssrassé – amint az már a név hangzásából is kiderül – német tájra kalauzol minket – futójag áthaladunk egy kisvárosra is. A Dolphin Cove egy gyönyörű tengerparti pálya, világító toronnyal, sűrű erdősséggel. A Kindiak Park Kanadában található, s az érekesse, hogy az út mentén kanyargó sínpáron néha egy gőzös pöfög. A Route Adonf út legjellemzőbb része egy francia falun vezet át – a szűk utca az egész pálya legkényesebb része. A Durham Road ezzel ellentétben egy többsávos autópálya, bár a felüljárók pillérei azért könnyen megfoghatják a túl gyors játékoszt, szóval egyáltalán nem könnyű helyszin. A Snowy Ridge az elmaradhatatlan havas pálya: néhol lavinaszélyes is



Tejes a diszkvalifikálás a titokzatos V.Z névre hallgató gyorshajó körül. A bal oldali bökkenő még hagyján, a helikopter elől azért már nehezebb lesz megugrani

WANTED!

Az NFS4-ről összefoglalásképpen el lehet mondani: majdnem minden további fejlesztettek – valahogy így kell tartani a színvonalat. Füstölög kémények a háztetőkön s egyéb apró jelek bizonyítják a kifinomult művészi munkát, ijedten ránk villantó civil járművek tanúsodnak az átgondolt programozásról, az

Érekes. A Szilárd meleg, napos időt mondott, amely fogalomba egy kis eső belefér – de zivatar villámokkal már kevésbé!



van, de szerencsére ott mindig alagútba húzódnunk. A fentiekben kívül még három versenypálya létezik, melyeken ugyan a táj nem olyan változatos, viszont népes közönség, illetve annak morálja fozkozza a hangulatot. Majdnem elfelejtettem megemlíteni a PC-verzió újabb nagy előnyét: a Career módban idővel a régi NFS3 pályák is sorra kerülnek! Az autókall egyetemben a helyszinek is sokkalta látványosabbak. A különbséget főként akkor vehetjük észre, amikor visszalátogatunk a régebbi pályákra. Az új pályákon sosincs például olyan, hogy csak egy egyszerű színátmenet van a magasban: az égbolton mindig felhők úsznak át, az éjszakai futamokall pedig valószínűleg milliónyi csillagot számolhat meg az, aki nem rest számolgatni őket. Természetesen most sem hagyják ki az időjárásit faktort. Mostoha esőzésnél egészen megváltozik a táj: csúszik az út, s dűrgések, villámások adják meg a vihar atmoszféráját.

Az éjszakai menetek kapcsán megint megemlíteném a valóságú sérüléseket. Van ugyanis olyan helyszin, ahol az utcai világítás nem fedi le teljesen a pályát, s ezért a fényszórók teljes hiánya feletébb kellemetlen. A foszforszerkáió útburkolati jelek nélkül a teljes sötétség nagyon zavaró tud lenni – még az is jobb, ha "fényszerniek" vagyunk. A lámpák viszont nagyon törékenyek. Az egyszerű közlekedési táblák – amilyeneket nappal csak a hecc kedvéért is kidöntünk – halálos veszélyt jelentenek a fényszórókkal! Egyébként az is jópóta, hogy deformálódott kocsiáll megcsinál mesesit, hogy a még megmaradt világitásunkkal az útpadkát fogjuk fénybe borítani. Mondjuk ha éppen a rendőrök elől menekülünk, ók "megoldják" a problémát: ha nyomunkat vesznek, egy reflektorozó helikoptert küldenek utánunk.



rendőri erők vallottak kudarcot. A Getaway üzemmód hasonlít némileg a valóságra: mintha csak egy szőkített bűnöző elfogása zajlana. Két lehetőség van: vagy megfogják a gyanúsítottat a meghatározott időn belül, vagy elmenekül. Üldözönek és üldözöttnek egyaránt csak egy sansza van. Végül a harmadik módnál, a Time Trapnál megint csak két ver-

az autóm... De az üldözések közepette is szörnyen idegesítő a munkatársaink túlzott rámenőssége: hiába vagyok egy sokkal gyorsabb járókocsival, nem engednek el, majdhogynem rivalizálnak velem. Pedig egyedül szinte sosome fognak el senkit, az eredményes munka érdekében át kell vennünk az ő irányításukat is.

eredeti techno zenék pedig mutatják, hogy nem sajnálták a pénzt a minőségre. A Need for Speed imáron negyedik epizódja egyszerűen szebb és élvezetesebb, mint a korábbi – amíg már önmagában is kitünő – rész. Sőt így, hogy a régi pályák is megvannak, tulajdonképpen tartalmazza is azt.

Need for Speed - Road Challenge

FEJLESZTŐ: Electronic Arts
 KIADÓ: Electronic Arts
 WEBSITE: www.ea.com
 MEGJELÉNS: megjelent

Ketycere

Minimum: P166, 16MB RAM
 Ajánlott: P-4266, 32MB RAM
 3D-gyártó: 3Dfx, D3D
 Multiplayer: soros, modem LAN, Internet

Külsín/belbecs

Látványosság: [Progress bar]
 Játékoság: [Progress bar]
 Szavattosság: [Progress bar]
 Zenebona: [Progress bar]

Summa summarum

Az EA-nak sikerült feljelműni onmagát: meghalt a király, eljen a király!

végítélet

96%

Emellett nincs abban semmi rossz, ha egy játék megalkotásánál a végjátkszási időt a maximumukra akarják kiterjeszteni. Kiváltképp dicséretes ez, ha egy autóversenyről van szó, hiszen ebben a népszerű műfajban egyre-másra jelennek meg a könnyen emészthető, majd hamar elfelejtendő darabok. A Breakneck esetében azonban úgy érzem, ez az igyekezet valahogy visszafelé sült el. Úgy is mondhatnánk, hogy a slámsághoz vezető út jószándékkal volt kiköveve. Miközben a készítőek egészen sajtáságos módokat találtak ki a futamok rendszerezéséhez, s a játékost mint menedzsert is be kívánták vonni a szerzésbe, végül is elsikkadt a lényeg: az autóvezetés élménye.

MINT RÉGEN, A JÁTÉKTEREMBE

A játékot kétféleképpen, Standard és Arcade módban lehet játszani. Ha minél hamarabb a volán mögé akarunk ülni, az utóbbit választanunk. Az Arcade mód menüjében teljesen szokványos dolgokat találunk, úgy mint egyszeri futam tetszőlegesen választott pályán, 3-24 versenyből álló játéktérmi mód, időmérő versenyek a legjobb körért vagy a legjobb versenyfővért, s végül van multiplayer mód is a hálózati játékok. Az Arcade verzióban nem kell szöszmötölni semmivel: kiválasztjuk a versenymódot, majd kiválasztjuk a kocsi és már mehetünk is.

Szerződni vagy sem - ez itt a kérdés!

SPRINTSHIP DEAL

Contract points	SPRINTSHIP	4. Place
\$ 1	Lowest placing per championship	8. Place
\$ 2	Placings per race	PREMIUM CLASS
\$ 3	Prizes	
	Basic price	\$ 100650
	Price for 1st place in the race	\$ 12450
	Price for 2nd and 3rd place in the race	\$ 8250
	Price for 4th and 5th place in the race	\$ 4200
	Price for fulfilling the contract	\$ 67650
	Minimum total prize	\$ 234300

kat terveztek. Többnyire kétsávos utakon kéne előzetünk az ellenfeleket, de olyan utakon, ahol az útpadkán közvetlenül mindjárt fák nőnek, vagy éppen szikladaraboknak ütközhet az óvatlan játékos. Hibázni pedig nem lehet, mert amíg egy sem kis teljesítményükbe kerül tartani az iramot. Ha borulunk vagy karambolozunk, már csak arra számíthatunk, hogy néha a többiek is hibáznak.

Hogy végül is nem teljesen játszhatatlan a játék az egyrészt annak köszönhető, hogy kikapcsolhatjuk a fákat való ütközést (mikor is simán áthajthatunk rajtuk), másrészt pedig a mitfárékent

A konkurencia elég morcos. A Shootoutban kicsit el is fáradtam tőlük



TÚLSZERVEZETTSÉG

szolgáló játékok segítenek sokat. A képernyő tejejen felvilágosított nyilak nem csak hogy előre megadják a várható kanyar irányát és intenzitását, de még azt is mutatják, hogy az aktuális sebességünkkel mekkora erővelünk van bevenni őket. Ha a nyíl piros, melegen ajánlott lassítani: ha ez megtettük, láthatjuk, hogy a jelzés kezd átészneződni sárgába. Sárgánál még kockázatosan ugyan, de át lehet jutni a veszélyes szakaszon, ám ha biztonságosan akarunk autózni, csakis a zöld nyilakkal vesszük be a kanyarokat.

A helyszínek tehát bár létező országokban lettek elhelyezve, igencsak mesészerűek, és a fantázia-névén szereplő autók teljesítményéről is hasonlóan mondhatók el - noha a külsejüket tekintve szemléltetést valódi márkákat másoltak le. Több mint 40 járgány szerepel: vannak sportkocsik, veteránautók, kis autók, monster truckok, van egy Formula 1-es gép, egy kamion, és egy gokart, továbbá még felfegyverzett autók is akadnak.

Hogy ilyen sok típus közül válogathatunk, az a másik üzemmóddal, a Standard móddal van összefüggésben. A Standard módban egészen sajátos módon szervezhetjük meg az egyes idényeket. Amikor elsőként fogtam neki egy szezonnak, elég nehezen akadtam rá a verseny indítására, mert bizony sok mindent meg kell tenni még a rajt előtt... Meg amíg eléggé meg is van kavarrva a

Ágyúgolyó futam

Nos, az egyszeri verseny indítása után nagyjából úgy érezhetjük, mintha visszatértünk volna a kora '90-es évek kezdetleges szimulációihoz. Csakúgy, mint a hajdani Outrun játékokban, különböző országokba tehetünk autos kirándulást, mely pályákon teljesen jellegzetes tájak fogadnak minket. Egyiptomban piramisok lábánál haladunk, Arizonában westernfilmekbe illő kisvárosokban csapjuk fel a port, s a többi nyolc helyszínnél is a helyi nevezetességek bukkanak fel. Noha természetesen 3D-s a terep kidolgozása, s a program használja a 3D-s karttyákat, mégis olyan ósdi atmoszféra lengi a versenyt körül: a kevés színnel "megfettett" környezetben ugyanolyan irreális gyorsasággal suhanunk el a 3D-s objektumok, mint a néhai sprite-ok. Semmi nyoma, hogy a program be-tartatná a valós világ fizikai törvényeit: a kanyarvétel sikere mindössze azon múlik, hogy időben lenyomjuk-e a bal vagy a jobb irányt. Csupán egyre kell ügyelni: hogy a sebességet ne adagoljuk túl. Ha kiegészítünk egy kanyart, hát elég furcsa élményben lehet részünk - ahogy borul a kocsi, vagy ahogy épp nekicsapódik valaminek. Elképesztően idegesítő, amikor mondjuk egy kökörlát oszlopának ütközünk, mire úgy odaragadunk, mintha csak légyapírmak mentünk volna. S nem elég, hogy nem pattanunk le, utána még az is bosszantó, hogy manuálisan kell rükrerchébe kapcsolni, majd vissza egyesbe. Van ugyan (opcionálisan bekapcsolható) automata hátrame-net, ám az még rosszabb: alig akarja bevenni a sebességet az autó - úgy tűnik, a kódolásnál lehet hiba. Egy szó mint száz: nem érdemes a tolatást használni, egyszerűbb, ha az R billentyűvel visszarakatjuk magunkat a pályára. Az is a régi időköt idézi, hogy ezekhez a felgyor-sított ritmusú versenyekhez rettentően szűk pályá-

BREAKNECK



Foxhant. A csuka fogta róka klasszikus esete

00:00:00
00:06:23
00:02:85
00:00:26



menürendszer, szóval nem árt a játék kommentátora, Eddie tanácsaira odafigyelnél, aki folyamatosan közbeszó néhány animáció (illetve info-ablak) formájában. Eleinte sokat segít, bár később kissé idegesítővé válik a búrja. Ha nem akarjuk az elhalasztott futamaink után a hűlye megjegyzéseit hallgatni, jobb ha kikapcsoljuk őt. Nos, amikor a Championship Game-et elindítjuk, először is több időtlen pofa közül szereplőt kell választanunk (aminek gyakorlati jelentősége nincs), s megadhatjuk, hogy milyen versenyszályban kívánunk bajnokok lenni. A Premium Classban sportkocsik versenyeznek, a Classicnál veteránautók, a Bonus Racernél pedig ólós kis autók. Ha ezek mindegyikén belül mind a négy ligában (nehézségi szinten) bajnokok leszünk, akkor válunk a Versenyszályok Bajnokává. Indulásnál legalább az egyik versenyszályba be kell neveznünk.



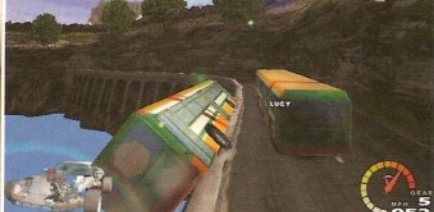
Ezek után szponzor kell keresnünk. Itt látszik, hogy mennyire ostoba részletekre is gondot fordítottak: még arról is kérhetünk egy rövid animációt, hogy az adott cég mivel foglalkozik. A legfontosabb azonban a felkínált szerződés szövege, amit a cégjelzéses kamionok fölött olvashatunk. Az első két paragráfusban az a kikötést olvashatjuk, hogy legalább milyen eredménnyel kell végeznünk a bajnokságban, és hogy mennyi helyezést

kell minimálisan elérnünk. Ezek alatt a díjazásunkról kaphatunk infót: mennyi pénzt zsebelünk be egy-egy meghatározott helyezéért, illetve hogy mennyit kapunk majd akkor, ha végül teljesítjük a szerződés első két pontját. A megkövetelt teljesítmény természetesen összefüggésben van a javadalmazásunkkal. A szerződés aláírása után már nem sorban következnek a menük, hanem össze-vissza lépkedhetünk. Ekkortól aktiválódnak a játék oldalról begördülő paneljei: ezek közül a bal oldali mindig az aktuális témán belüli szelek-

tálásra vonatkozik. Elsőnek a kocsik vásárlásánál vesszük hasznát. Beállíthatjuk, hogy mely versenyszályból lehessen válogatni, vagy hogy ne csorgassuk feleslegesen a nyúlunkat, azt is megtehetjük, hogy csak azok között lapozgatunk, melyekre elég a pénzünk. A kocsivásárlás után éves tervet kell készítenünk: ez az első pont a jobb oldali panelen (mely panel a bal oldalival ellentétben állandó). A tervezésnél egy "naptár" jelenik meg, melyen kiválaszthatjuk, melyik héten milyen versenyre akarunk bevezetni. Ez tulajdonképpen a

Hajóvonták találkozási tilos. Vagy legalábbis nem igazán javasolt

00:00:00
00:00:12
00:00:59



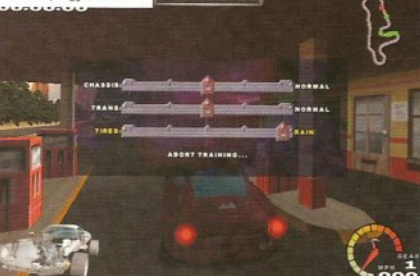
játék legérdekesebb része: a karrierünk építgetése során nem egyszerűen csak végig kell mennünk a bajnoki futamokon, hanem a pilótáinkat év közben egyéb versenyekre is benevezhetjük. Vannak speciális kupák speciális járgányokkal, avagy olyan játékmódok, ahol a szabályok elég egyedi-ek. A Fox Huntingnál rókaüldözést játszhatunk: egy versenyző menekül, a többi pedig üldözi. A préda némi előnyt kap, s akkor veszít, ha az egyik üldözőnek több mint 30 másodpercig sikerül eléje kerülnie. Ugyanezt játszhatjuk Shoot Out módban is, ami annyit jelent, hogy a résztvevők fegyvereket is használhatnak. A préda olajfoltokat engedhet ki, az üldözők pedig géppuskával vadászhat-

Ezt a képet a múltkor kifeléjtetük a Monster Truck Madness-ismertetőnkől

00:00:00
00:00:03
00:00:12



Van egy kerékcserém és törölje le a szélvédőt is, legyen szives!



nak. Vannak továbbá Deathmatch futamok is: ezen szinten a fegyvereké a főszerep, de mindenki mindenki ellen nyomja az ipart.

A játékmódok kipróbálására egyébként a "Just for fun race": az ideális: ezt még azelőtt indíthatjuk, hogy egyáltalán nekikezdenénk az idénynek. Az idényen belül már csak egy módon lehet gyakorolni: a jobb oldali panel Training pontjával. De térjünk vissza még egy kicsit a naptárhoz. Szóval a kívánt versenyeket gombostűkkel jelölhetjük meg, s miután legalább egy tő be van szúrva, a

jobb oldali panel alján találjuk a következő verseny indítását (Next Race) parancsot.

A versenyek kijelölésénél előfordulhat, hogy szívesen indulnánk valamelyiken, de mégsem tudunk megjelölni. A szürke betűk azt jelzik, hogy vagy nincs olyan osztályú járműnk, amit benevezhetnénk (például nincs páncélozott autók fegyveres játékhoz), vagy nincs elég pénzünk, hogy áthurcoljuk az adott országra – mert hát az utazásért szintén fizetni kell. A kijelölést egy kissé felgyorsíthatjuk a bal oldali panel segítségével. Ebben a menüben a panel tetején azt állíthatjuk be, hogy hány hétre tervezünk automatikusan. Alatta különböző kategóriákat pipálhatunk ki, s nevezhetjük be vagy törölthetjük a pilótáinkat a kijelölt időszakon belül valamennyi olyan versenyre. A piros kapcsolóval válthatunk a visszahívás (Withdraw) és a leléptetés (Enter) között. Tervezhünk továbbá extra futamokat is automatikusan, s ha nagyon lusták vagyunk, az egész tervezést ráhagyhatjuk Eddie-re.

Az eddig leírtak alapján most már bátran nekiláthatunk egy versenynek, de azért a jobb oldali panel még tartalmaz néhány fontos lehetőséget!

Visszaléphetünk az "autópiachoz" új autókat venni vagy bérelni (shootout esetén). Elérhetjük a tuningműhelyt, illetve az autó finombeállításaihoz szükséges szerelőműhelyt (itt állíthatjuk össze a fegyverarzenálunkat is). Időnként a karbantartói részleget is kénytelenek vagyunk meglátogatni. Ha nagyon leégtünk, el is adhatunk autókat. Talán az sem mellékes, hogy a versenysorozatok eredményeit követni tudjuk, sőt statisztikákat tanulmányozhatunk, és a szponzorálásról is kérhetünk infót. A panel közepén folyamatosan az aktuális anyagi helyzetünk van kiírva, melynek kialakulását az alatta lévő kapcsolóval pontról pontra nyomonkövethetjük. A maradék opciókkal – csak hogy teljes legyen a leltár – a mezőny összetételét vizsgálhatjuk át, a visszajátszásokat nézhetjük meg (kivághatunk részleteket, elmenthetjük őket), a játék általános opcióhoz léphetünk, visszakérülhetünk a játékválasztáshoz, s végül egyedi neveket adhatunk az autókunk. Ez utóbbit nyilván azért találták ki, hogy ne kelljen licenccigokért pénzt kiadni: így aki mondjuk a Dodge Viper-t az eredeti nevén akarja látni, hát nyugodtan átnevezheti.

AZ ÉRTÉKELÉS

Befejezésül elmondanám, hogy nekem miért nem tetszett a Breakneck. Először is nem tetszett, hogy folyamatosan kifogyott az egyik német pálya – pedig kész verziót tetstelttem. Aztán nem tetszett, hogy bár a grafika nem rossz (főként az autók szépek), olyan csúnya effektek ékelték el az élményt, mint hogy éjszaka a fénycsőva a fényszórók helyett a kocsik belsejébe indul ki, vagy hogy az autókrol lekerethető demóképszoakról a nagyobb járművekhez nem igazodik a nézet (ergo átlukad a kamera a kasztnin). A változó időjárás is nagyon igénytelen: pusztán rárajzolják az esősepepeket a megféle tájra és kész. Még a madárcsírrepelés sem szünetel, ami elég meglepő szakadó esőben. Pedig egyébként a háttérzajok nagyon jók – mint minden mellékes körülményre, erre is sok gondot fordítottak. Tény, hogy sokat adtak a részletekre, s az idények szervezésénél tényleg minden szempontot figyelembe vettek (talán túl is bonyolították), de én valahogy jobban örültem volna, ha az irányíthatóságra és a kocsik viselkedésére legalább akkora hangsúlyt fektettek. Lehet, hogy egyesek még preferálják a régi-módi játéktérmi stílust, de úgy érzem, hogy aki nem igényli az élhető autókat, az nem igényli az élhető menedzserkedést sem – szóval a Standard móddal mindenképpen luffot rúgtak az alkotók.

V.Z.

Breakneck

FEJLESZTŐ: Synetic

KIADÓ: THQ

WEBSITE: www.breakneck.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimium: P166, 24MB RAM

Ajánlott: P233, 32MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: soros, modern, LAN, internet

Külső/belső

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/bóna

Summa summárum

Nem valami nagy autoverseny, de egy biztos: élter a jelenleg uralkodó trendeköl

végítélet

76%

A hogy azt már megszoktuk, a Forma 1 évről évre nagy versengéseknek a színtere. Nem csak az aszfalt, de a pályán kívül is folyik a harc: ringbe szállnak az autógyárak, hogy melyikük tudja a legerősebb motort biztosítani, s vetélkednek még maga a pályák is, hiszen egy verseny megrendezésének a joga nagy megtiszteltetés. Egy jó ideje már a játékkia-dók is beszálltak ebbe a cirkuszba, hiszen a "hivatalos" titulus fél sikernek számít egy Forma 1-szimulációnál. A kialakult versengésből tavaly az Eidős került ki győztesen. Hogy mi, játékosok mit nyertünk ezzel, az már más lapra tartozik...

A monacói 20. helyezés előnye, hogy senki sem zavar a pályán



TUERO
MINARDI FORD

TAG HEUER OFFICIAL TIMING

A PÉNZ BESZÉL...

Mint amikor egy gyengébb pilóta egy bivaly autóval hagyja ott a nagy ászokat: kicsit ez volt az érzésem az Eidős fent említett győzelmével. Szemlélatomást nem a tehetség, hanem a megfelelő anyagi háttér döntött. Mert ugye minden évben egyre több F1-játék jelenik meg, úgyhogy valami maradandó megalkotásához nem kevés tehetség kell – sokkal egyszerűbb megvásárolni azt a bizonyos



"official" címekét. Én tudom, hogy nem hálás feladat a Forma 1 X-edik megjátékosítása, hiszen a hivatalos pályák évek óta nem sokat változnak, mégis minden évben valami többet kell – vagy legalábbis kéne – nyújtani a sportág rajongóinak. Még élethűbb grafikai kidolgozást, még kifinomultabb intelligenciával rendelkező gépi játékosokat: efféle árnyalatnyi különbségekre gondolok. Az ez évi hivatalos F1-játékról viszont semmiféle rendkívülit nem lehet elmondani. Színtelen grafika, elnagyolt pályakidolgozás, szokványos opciók – s ezzel össze is foglaltam a lényegét.

De maradjunk egyelőre csak a tényező adatoknál, szóval amiben bizto-

sak lehetünk: a 16 eredeti pálya mind benne van a játékokban, és a 22 versenyző (Villeneuve-öt kivéve, aki nem adta el a nevét az FIA-nak) név szerint szerepel. Igazi pályák, igazi versenyzők, azaz látszólag minden nagyon hivatalos. Azonban hiába hangoztatják annyira ezt a jelzőt, a játék stílusát tekintve mégsem annyira szimuláció, hanem inkább egy arcade verseny. Még ha elhagyunk minden segítő opciót is, és a körülményeket a legvalóságosabbra kapcsoljuk, akkor sem olyan nehéz elvezetni az autót, és a többiek sem tűnnek szuper intelligensek.

A MENÜ

A főmenüben a szokásos módok közül válogathatunk: gyors menet egy szabadon választott pályán tetszőleges hosszúsággal (Quick Race), egyszerű menet, ami egyetlen nagydíj teljes me-

den csapatnál ugyanolyanok lesznek az esélyeink, mint anno '98-ban az adott időpontban. Ha gyengébb istállót választunk, dupla olyan jól kell vezetnünk, hogy az élre kerüljünk. A realisztikus módozaton kívül öt különböző minőséget, illetve véletlenszerű teljesítményt választhatunk: ezeknél a módoknál minden egyes csapat a választott kategóriába lesz besorolva. A már említett szokványosnak mondható paraméterek pedig a következők: nehézségi szint (ami főként a maximális sebességre van hatással), üzemanyag/gumi-elhasználódás (ami ha relatív, akkor a verseny hosszától függ), játéktérmi vagy szimulációs viselkedés (s ez nem csak a saját autókra értendőik, hanem az ellenfelek magatartására is), a résztvevő kocsik száma (ez minimálisan három), és végül az időjárás, ami ha véletlenszerű (Random), akkor még verseny közben is elerodhat az eső, mely kö-

lyát. A helikopter frankón körbevisz minket, közben pedig egy idegenvezető ad instrukciókat, illetve mond el érdekességeket a látottakhoz kapcsolódóan. Ha megvolt a "légi bemutatás", mehetünk gyakorolni (Free Practice), s orrvérségis körözhetünk az aktuális pályán. Utána jön az időmérő edzés, ahol végre eldől, kié lesz a pole pozíció. Végül a bemelegítés (Warm-up) után máris nekilödulhat a teljes mezőny (Race). Ha egyébként lusták vagyunk az időmérő futamokkal bajlódni, rögtön a versenynek foghatunk: ez esetben véletlenszerűen kapjuk a rajtpozíciókat – igen jótékony újítás a készítőik részéről, hogy nem automatikusan az utolsó hely a miénk.

A kezdőknek ajánlom figyelmükbe a Driving Aids

OFFICIAL
FORMULA
RACING

FORMA HANYATLÁS

netrendjét követi az edzésesektől a versenyig (Single Race), és bajnokság, aminek egy teljes idény versenyezhetünk végig (Championship). A bajnokság választása esetén új szezonba kezdetünk, folytathatunk egy már megkezdett, vagy akár a régen lefutottak eredményeit tanulmányozhatjuk. További játékmód még a gyakorlás (Practice), és persze van multiplayer játék is.

A főmenü második pontjával, a Grand Prix opcióval a nagydíjak, azaz a pályák közül válogathatunk: bajnokságnál a custom opcióval egyéni összeállítású idényt kreálhatunk, hasonlóképpen tetszőlegesen megválasztható körszámmal. Persze ha mindent hivatalosra rakunk, akkor minden úgy következik majd, mint ahogy az a '98-as évben történt.

A Parameters menüpontnál a környezet paramétereit kaptak helyet. Itt sem találunk semmi szokatlan dolgot, leszámítva talán a "Category" címszót. Köztudott, hogy az istállóknak is vannak jobb és rosszabb napjaik: a "kategóriák" opció ezt próbálja szimulálni. Ha realisztikusra állítjuk, akkor min-

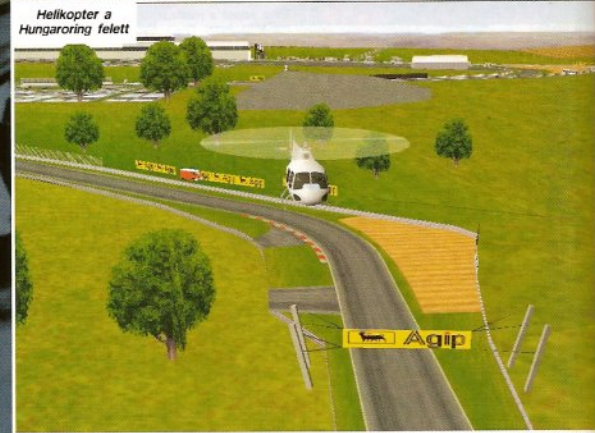
rülmeny persze megnöveli a bokszerrepét.

A főmenü maradék két pontjával készíthetünk saját játékosokat (Player), s választhatunk nekik istállót (Team).

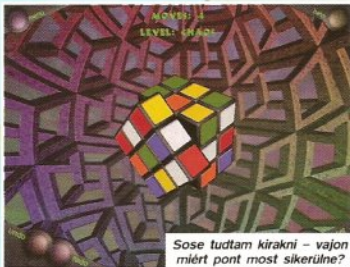
Na de lépünk tovább, a futamok menüjéhez! Itt a készítőik büszkesége leledzik az első helyen: a Helicopter opcióval madártávlatból tanulmányozhatjuk a pá-

pontot, itt kapcsolhatjuk ugyanis be a következő segítségkeket: automata váltó, fékrásegítés, kormányzás-segítség (digitális irányítás esetén ez nélkülözhetetlen), az optimális sebességfokozat jelzése, sérülések mellőzése, és végül az autó visszahelyezése baleset esetén.

Amikor végeztünk már egy futammal,



gaz, hogy mostanában Európa Úniót játszunk a mi kis kontinensünkön, de ha a polgárból kitör a nemzeti érzés, akkor azért jölesse érzéssel nyugtáztatja, hogy a magyarság azért lélekszámahoz viszonyítva igen rendszeresen adagolt olyan fiakat, akik világszerte ismertté tették e kis ország nevét. Semmelweisstől Puskásig sorolhatjuk a példákat, de ha a mi kis pátriánkat, azaz a játékokat vesszük alapul, akkor nyilván mindenki előtt egyetlen ember neve merül fel azonnal: Rubik Ernő. Nevezett úriember a hetvenes-nyolcvanas években ugyanis többszázmillió embert kergetett játékaival hol a végtelen ónimádatba ("hú, de májor csóka vagyok!"), hol pedig a teljes letargiába ("miért nem megy abba a jó édes



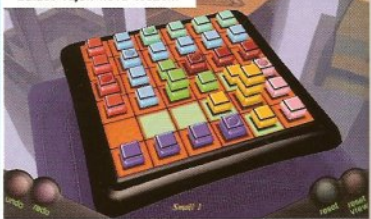
Sose tudtam kirakni – vajon miért pont most sikerülne?

Földet (talán még sokkal jobban, mint a Tamagocsi). Annak idején hivatalos világhajajajajajajokat rendeztek belőle, és asszem a világrekord olyan 7-8 másodperc

egy másik kétségbeesítő állásból kell a kocka felületét egyszerűen varázsolni, mellesleg 1-100-ig díjazza a játék, hogy milyen szinten váltunk a Rubik's kocka mestereivé. Szó se róla, pár órányi tekergetés után a játékosnak muszáj lesz az a válnia, mert a játékok tökéletesen megint arra, hogy adott állásból hogyan lehet 3-4 lépésből sikeres megoldást találni.

A következő játék a Cover Up, amelynek magyar megnevezését sajnos nem tudom, mert eddig nem ismertem. Ez mondjuk igencsak szomorú, mert egy nagyszerű és kökémény logikai játékot takar. Adva legyen egy 6*6 mezőnyi tábla, amelyen – nehézségi szinttől függő számi és elhelyezkedésű – színes bábu toronyozdik. A feladat abból

Cover Upban egyszerűen zseniális vagyok. Bár az még nem világos, hogy az utolsó zöldséget vajon hova tesztem

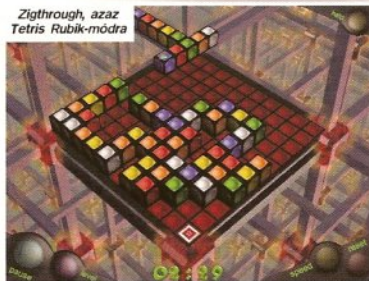
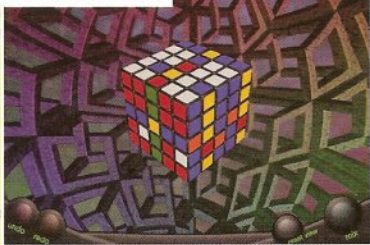


Ez nem műanyag!

megveszekedett... sa-többi"). Az egy más kérdés, hogy Rubik úr rossz helyen és rossz időben született – ha Ernie Rubic néven látta meg volna a nagvilágot, akkor manapság talán nem Bill Gates-nek hívnák a Föld leggazdagabb emberét. Lévé a magyar copyright anno nem volt érvényes az egész világban, pont úgy járt, mint mondjuk a Tetris ruszki megalkotója: nagyszerű profitot hozott azon dicsőséges "nyugati" cégeknek, akik lelkiismeret furdalás nélkül ellopott ötleteit, lévén saját kis szellemi tökéjük nem tette lehetővé, hogy betörjenek a játékpia-cra. Pedig egy Rubik-játék tulajdonképpen igen egyszerű recept alapján leírható (már ha van egy zseni, aki le tudja írni): végy egy csipetnyi alkalmazott matematikát (kombinatorikát vagy valószínűség számítás), és (fröccs)öntsd azt olyan formába, hogy mindenki izgatóbban találja, mint Sharon Stone-t az Ele-mi ösztönből (szoknyában, bugyi nélkül). Fenti definíció alól egy kivételt létezik, a Büvös Kigyó. Ez talán egy szimpla újjgyakorlat lehetett Rubik úr részéről, hiszen nem játék volt, inkább egy találos kérdés: a "játékos" eleve hátralevő részét afőötti gondolkodással töltötte, hogy vajon mi a százmátrófiát tekere-g az a kigyó, amikor megfogják a farkát. Saját tapasztalatból kiindulva nyilván mindenkinek vannak ötletei – de ez a kigyó műanyag! Mindegy. Maradjunk annyiban, hogy Hasbroék mostanában egy kis számítógé-pes gyűjteményben állítottak "emléket" Rubik Ernő játékaiknak, ahol az egyszerű játékos a számítógép előtt ismerkedhet a Mester egykoron viselt dolgai-val – meg persze az újakkal is, hiszen némelyik játék számítógép nélkül igencsak körülményesen lenne megvalósítható.

Az első játék természetesen nem lehet más, mint Rubik legnagyobb sikere, a Büvös Kocka, amely – nem túlzás állítani – a maga idején megrengette a

Áááá, maaaaaaat! Soha többé nem leszek rosszi!



Zigthrough, azaz Tetris Rubik-módra

körül mozgott. (Már elnézést az "állat" kifejezésért, de én napokig tekergettem egy ilyen összetartalt kockát, és az istennek sem jutottam vele semmire – az llyesféle jelzőket nyilván kisebbrendűségi komplexusom diktálja). Köve hiszem, hogy valaki nem tudna miről van szó, így csak a hely kitöltésének kedvéért jegyzem meg, hogy a feladat annyiból áll, hogy egy 3*3*3-as éllelkel rendelkező kockát úgy forgassunk ki, hogy minden oldalán azonos színű legyenek. A játékok lehet indítani Free play módban, ahol tetszés szerinti méretű kockát (illetve téglá-tesztet) tekergethetünk kedvünkre: a hagyományosan kívül találunk 2*2*2-es mini, 4*4*4-es maxi változatokat, illetve 3*2*2/3*3 téglákat, továbbá mazochisták tekergethetnek 5*5*5-ös "giga" verziókat is. Emellett van egy Challenge mód is, ahol a hagyományos kockán egy adott állásból indul a játék. Ezek között megtaláljuk a kirá-káshoz vezető lépések számát jelölő 3 és 4 tekerést, a klasszikus állásokat, valamint a teljesen összekeverteteket. Egy-egy sikeres "kitekérés" után egy következő "szint" következik, ahol

áll, hogy az egész táblát beborítsuk a bábukkal, azaz minden pozícióban csak egy "szint" legyen. A probléma ott kezdődik, hogy bábuikat csak a ki-induló toronyra merőlegesen futó pozícióba pakolhatunk le (olyastórn, mint a sakkban a bástya lépési lehetőségeinél), továbbá az eredeti toronyhoz képest kell lenni egy hasonló színi összekötő számnak. A dolog tők egyszerű alapevű épül, de aki megpróbálja, jelentős előrehaladást tanúsít az izes káromkodások terén, és mellesleg akár el is adhatja a fésűjét.

A következő játék a Zigthrough, amely szerény véleményem szerint a Tetris, valamint a Centipede inspirált. Adva legyen egy pálya, amelynek bal felső sarkából öt színes kockából álló "vonatok" indulnak "lefelé". A cél az, hogy az egyik vonatot a jobb alsó sarkokban lévő pozícióba juttassuk. Ehhez először is arra van szükség, hogy felbontsuk az azt övező "kordont". Ha egy kocka legalább két, hasonló színi kockával érintkezik, akkor az (és hasonszerű szomszédai) a Tetrishez hasonlóan eltűnnek – viszont nem "lesznek", csak egy lyukat hagynak. (Pontosabban: ha egy haladó vonatról van szó, akkor az még továbbmegy, ameddig lehet). Szintén Tetris-effektus, hogy menet közben scrollozhatjuk a vonat kockáinak színeit. A probléma itt is többrétű: egyrészt csak jobbra vagy balra "lefelé" haladhatunk, másrészt a vonat "farka" majd akadályozza a többi vonat haladását (már amennyiben nagy igyessen nem tudjuk csökkenteni a hosszát), harmadrészt pedig a vonatok folyamatosan jönnek (nem lehet megállítani őket, hogy átgondolja az ember a megfelelő kombinációt). Szerintem ez a legnehezebb játék – még egyszerű nem sikerült megoldandó, pedig szerény megítésem szerint én univerzális zseni vagyok. (Szóval nyilván a játék alapvető tévedés.)

Fentebb ismertettek kívül még két játékkal játsz-

hatunk, amelyek szabályismertetésétől most inkább eltekintek, mert bonyolultságukat tekintve, nem igazán férnek bele szűkös kereteinkbe. A Rubik's Playgroundban három különféle labdát (vas, gumi és golf) kell teregetnünk úgy, hogy a rájuk leselkedő

veszélyektől (mágnés, tűske, stb.) végül is megmeneküljünk és a célként szolgáló lyukba jus-sunk. A Paintwar pedig egyfajta dáma-szerű játék, amelyben az a cél, hogy a játéktér legalább 21 pozícióját elfoglaljuk, azaz a saját szí-nünkre színezzük.

Aki bírja a logikai játékokat, annak mindenképpen szüksége lesz erre a kis szolid gyűjtemény-re. (Az egy más kérdés, hogy sokat fog káromkodni, de szerintem nem baj, hogy ha egy játék csöp-pet nehéze, de azért megoldható.) A fentieket elolvassa már tudom, hogy fogalmazásgátlót reggeliztem, de remélem, a képek azért önmagukért beszélnek és mindenki érti, hogy miről is van szó. A kivételt tekintve a Hasbro programozói igen jó munkát végeztek: az eger- és kurzorvezérelt kezelőfelület gyakorlatilag tökéletes, továbbá minden egyes játék többféle nehézségi fokozaton és többféle stílusban játszható. Minden egyes játékhoz mellékeltek egy általános ismeretelőt a célokról, tippetet a megnyeréshez, kezelési útmutatót, továbbá egy demo-vidéot a játékról – szerintem a maga kategóriájában ez nem csak a jég-hegy csúcsa, hanem már maga a jéghegy. Követke-zésképpen a logikai játékok minden rajongójának egyszerűen kötelező darab.

CoVboy

Rubik's Games

FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive
KIADÓ: Hasbro Interactive
WEBSITE: www.hasbro.com
MEGJELÉNS: megjelent
Ketycere
Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: –
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –
Külsín/belbecs
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebóna
Szuma summarum
Néha sírva fakadtam tőle, de azért nagyon baba kis gyűjtemény

végítélet

89%

576
KByte
POSTER



LUCAS
Arts



DUNGEON

大英雄本英雄2





BULLFROG

ELECTRONIC ARTS™

576
KByte
POSZTER



STAR WARS™

— EPISODE I —

THE PHANTOM MENACE™

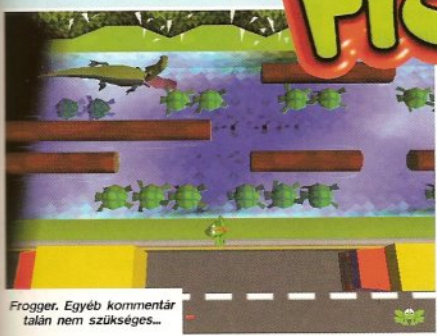
Hasbro, mint a világ egyik legnagyobb - hagyományos-játékgyártó cége, rendszerint kellemesen elszórakoztat bennünket táblás játékaival "megszámítógépesített" változataival, de '97-től kezdve új területet nézett ki magának: elkezdte felvásárolni a Namcotól és a Konamitól azon pénzdobós automaták licencit, amelyekért a '90-as évek elején örült meg a világ. Tulajdonképpen nem rossz recept: az egyszer már világsikeret aratott, mindenki által jól ismert játékok modernizált és kibővített változataival bárki szívesen eljátszódik - ha másért nem, hát akkor nosztalgiaiból. Pacmanektól a Centipede-ig szerezték már mindent. A sorozat nyitó darabja a Frogger volt, aminek a tesztje eddig kimaradt a szárból - de mivel lassan elkezdettek érkezni az új (rég) művek, épp ideje, hogy bepótoljuk ezt a mulasztást.

Köve hiszem, hogy ha valakinek volt egyszer C-64-e, akkor ne ismerne a Froggert, amelyben egy szegény levelebe szomorú helyzetébe fogjuk beleélni magunkat. A krescsónak származó nagy problémái vannak: el kell jutnia a barátaihoz, de sajnos az út egy ötsávos autóduton és egy széles folyón keresztül vezet. Az autóduton abszolút nem környezetbarát beállítottságú sofőrök közlekednek: gátírástalanul elcsapkodják az eléjük kerülő kékfűtöket. Ha az utat szerezcsésen kereszteljük, következik egy deszánthad-

művel a folyón: az ellentétes irányban úszó fatörzseken és teknőcökön keresztül el kell szökédcselelnünk a túlpartra, egy olyan boxba, ahol időlgéd egy béka. A teknőcök néha lemerülnek - ha ilyenkor a hátunkra utazunk, akkor békánk elhullik. (Hogy mitől a halak meg a béka a vízben, az nem világos.) Néha egy törzsön egy kis illa béka is megjelenik - ha ilyenkor a hátunkra vesszük, bónuszot kapunk a sikeres célbaérésért. Minden egyes testvérünkhez időre kell előrűnk, amelynek függvényében kapjuk a pontszámot. Ha mind az öt békához elugrál-

tunk, akkor jön a következő pálya, amelyen már nagyobb az úton a forgalom, a folyóban pedig a fatörzsek helyett néha (békacombra) éhes krókodilok látogatják szűkület.

Ez a klasszikus alapjáték, amelyet hét egyéb játékkal bővítettek tovább, amelyek már a platformjátékok stílusát idézik. A többi pálya már "teljesen 3D", és a feladatunk bővülnek. A másodikon például egy "szigetrendszerben" iszkálnak ide-oda a farönkök, és a krescsónkkal már kajánj is fogunk: a szigeten össze kell gyűjtenünk a legyeket. Ehhez békánk hosszú nyelvével kell kasználnunk, és innentől lehetőség van hatalmas szuperárra is. A harmadik pályán szintén kajánj fogunk, és hanyatt-homlok menekülni a dühös mérhajók elől, míg a negyedikben egy gyárban ugragubragálunk, ahol a kapcsolókra ugorva ide-oda lebegő platformok indíthatunk útjára. Külön szám, hogy a multiplayer-módiá jégyében itt sem



Frogger. Egyéb kommentár talán nem szükséges...



Terített asztal Lily szigeten

Frogger
 FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive
 KIADÓ: Hasbro Interactive
 WEBSITE: www.hasbro.com
 MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere
 Minimum: P133, 16MB RAM
 Ajánlott: 3D-kártya
 3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
 Multiplayer: soros, LAN

Külsőin/belbecs
 Látványosság: [Progress bar]
 Játaszhatóság: [Progress bar]
 Szavatosság: [Progress bar]
 Zene/bónus: [Progress bar]

Summa summarum
 Egy csepnyi nosztalgia, kicsit feltürozoza

végítélet
76%

MASTERMIND

Agykontroll

A Mastermindot valószínűleg szintűg nem kell bemutatni senkinek. Ugyan nincs olyan történelme, mint amondjuk a sakknak, de nem csodálkozunk, ha ennek is több mint ezer éve nyúlva vissza a múltja. Vidám gyermekkoromra biztos, amikor is unalmas matek és fizikákra eltöltésre kiválóan alkalmas volt, különösen miután a fémleteres fröccsöntött socialista designt felváltotta a tizentes kompakt kivétel, lévén a szürös szemmel közelítő tanár néni elől bármely zugba könnyen elrejtethető. Az alapjáték roppant egyszerű: adott hat különböző színű (talakú) bábú, amiből az egyik játékos kigondol egy négyes kombinációt, a másiknak pedig ugyancsak négyes kombinációk felvetésével ki kell találnia azt. A felvetésekre a "dugó" játékos válaszul: fehér pálcákkal jelzi, ha a négyesből valamelyik szín jó, de nincs jó helyen, pirossal ha a szín jó, és jó helyen is van. Ha a találgató játékos tíz próbálkozásból nem találja ki a dolgot, akkor veszített. Alapvető kombinatív készséggel rendelkezőknek ez persze csak akkor jelenthet gondot, ha a "válaszoló" csak, mert úgyen itt is megvannak azok a "metamatikai"

törvényszorúségek, mint mondjuk - a hasonló unalmas órák eltöltésére szolgáló - amőbában: ha a kezdő (illetve itt a találgató) játékos jól játszik, akkor egyszerűen nem veszti. Az egyetlen problémát csak az jelentheti, hogy-mivel az engedélyezett - a kitalálható kombinációban egyetlen szín többször is szerepelhet. A játék logikájából adódóan a rutinos "dugók" egyrészt elmennek pszégsókupaknak, másrészt az egyik szint duplán szerepeltek.

A számítógépes verzió természetesen itt is kiterjedt, Hasbroék megspékelték néhány új ötlettel. Elsősorban gyerekek kombinatív készségének fejlesztésére szolgál a Junior Jungle, ahol a hat figurát McDonalds-akciókát idéző figurák (elefántka, Ugriécske, vízipaci) helyettesítik, továbbá csak egy hámas kombinációt kell kitalálni. Gyakorlatilag ugyanez a Junior Sci-fi is, csak ott Pirx pilóta kalandjait idéző figurákkal.

Sokkal inkább felnőtteknek készült a Bomb, amelyben adott idő alatt egy négygyű számot kell kitalálni, ergo nem hat, hanem tizé "szébnél" találgatunk. Másik verzió a Millennium, amelynek az alapjátékában nyolc figurából játszunk, viszont a Plusban már lehet használni üres pozíciót is. A legjobban természetesen a legbonyolultabb Supreme tetszett, ami a Millennium figuráin alapul, csak a nyolc figura három különböző szint is vehet fel. Mivel a találgatásra történő válaszadás még mindig



csak négy mezőre korlátozódik, itt bejön egy harmadik válasz is: a piros figura fehér gallérral, ami azt mutatja, hogy vagy a figura jó, de nincs jó helyen, avagy a szín jó, de nem jó a figura és/vagy nincs jó helyen. Az alapvető probléma nyilván az, hogy nem tudjuk, hogy egy ilyen választ pontosan mire is vonatkozik. (Bouille-algebra! Ismerkedőknek melegen ajánlott. Aki nem tudja, hogy mi ez a Bouille-algebra, annak csak hideneg.) Természetesen egy ilyen kombinációt csak igen szerezcsés esetben lehet tizből kitalálni - annyit könnyítés azért van, hogy itt harninc találgatási lehetőséget kapunk. Aki életcélja végálmósának feltétlenül Liptómezőt tekint, az esetleg itt is választhat Plus játékot, amikor az egyik kitalálható pozíció üres is lehet. Ha jól számolom, ez a 25-dik hatványon lehetséges kombinációt jelent, amely viszonylag nagy szám - talán valamelyik A3-as poszterünkön fogjuk leköziöni.

Már-már betegesen vonzódom a logikai játékokhoz, szóval a Mastermindot nagyon bírom. Jó, nyilván sem látványban, sem izgalomban nem lehet összehasonlítani mondjuk egy Civilizationnel vagy egy Red Alerttel, de hát ebből kábé ezt lehetett kihozni. Azért itt is elég nagy

öröm megdöntögetni a saját rekordjainkat (idő, találgatás), a negatívakat mondjuk kevésbé. A háttérben bönbiölő zenék ugyan nem segítik igazán a kreatív gondolkodást, de legalább a hangkártya is dolgozik valamit. Két dolog volt, ami nem tetszett. Az első az, hogy a klasszikus játékkal nem tudtam játszani, mert valami titokzatos okból nem lehetett felvenni a színeket. A másik, az úgy-mond Al Bombot, Millenniumot és Supreme-et lehet Challenge módban is játszani, amikor is mi szintén kitalálunk egy kombinációt és a gépi ellenfél ellen versenyzünk. Nem tudom, hogy a szerzők sikerélményt akartak-e okozni, vagy egész egyszerűen nem tudnak megírni egy kereső algoritmust, de valami elkesztés, hogy milyen ostoba a gépi ellenfél! Hülyékkel persze jóerzésű játékos nem vegyül, ez tehát csak multiplayerben ajánlott.

Mastermind
 FEJLESZTŐ: Gremim Interactive
 KIADÓ: Hasbro Interactive
 WEBSITE: www.hasbro.com
 MEGJELENÉS: megjelent

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

Külsőin/belbecs
 Látványosság: [Progress bar]
 Játaszhatóság: [Progress bar]
 Szavatosság: [Progress bar]
 Zene/bónus: [Progress bar]

Summa summarum
 Mindeneknek, aki meguntta a Windows Aknakeresőjét

végítélet
84%



SCORE 329

MISSION ACCOMPLISHED YOU HAVE CRACKED THE CODE

Nem hiszem, hogy a valódi stratégiák ne hallottak volna a Total Anihilation-ról. A megjelenésekor hatalmas sikereket elérő program hozta be a valósidejű stratégiai programok világába a terep magasságának-mélységének valódi megkülönböztetését. A Kingdoms nagyon közeli rokon ennek a saját rajongótáborral és számtalan kiegészítővel rendelkező programnak, már ami az engine-jét illeti, hiszen történetileg nagyon is távol áll a robot uralta űrkorszaktól.

Légítámadás folyamatban



Naaa, nem piszkálni a sárkányaimat!



TESTVÉRHÁBORÚ

Darien földjén hosszú évekig honolt a béke, az elvileg halhatatlan bölcs király azonban nyomtalanul eltűnt, gyermekei pedig néhány év keresés után megelégteltek a nekik jutó negyed világot és nekilátnak a totalis hatalom megszerzésének. A viszonylag egyszerű tűnő kerettörténet, a Cavedog programozói szerint a stratég-

használt mágia alapjait és ennek köszönhetően épületeit, egységeit tekintve. A négy őselem csap össze egymással a föld, a víz, a levegő és a tűz öröknek parancsoló monarchák kezében. Ebből már kiderül, hogy Darien világa, igazi high-fantasy bolygó. Az élő és nagyon erős mágjának köszönhetően a technikai fejlődés valahol a földi középkor táján torpant meg, de néhány titkos találmány azért lapul némelyik monarcha tarsojában, mint a kormányozható léghajó vagy a puskapor. Azonban mindennek a mágia az alapja: az épületek és egységek is varázslat útján jönnek létre, a gyűjtendő erőforrás pedig nem más, mint tiszta mana. A történetet végigjártató játékos több mint, negyven küldetés várja, és egy érde-

kes meglepetés. A Kingdomsban ugyanis nincs lehetőség arra, hogy megválasszuk melyik monarcha szerepében akarunk tetszelegni, a küldetések során mind a négy csoport vezetéséből ki kell vennünk a részünket, hála a csavaros kerettörténetnek. Azt pedig nem hiszem, hogy ez a játék kárára lenne, legalább mód nyílik az összes egység irá-

repében akarunk tetszelegni, a küldetések során mind a négy csoport vezetéséből ki kell vennünk a részünket, hála a csavaros kerettörténetnek. Azt pedig nem hiszem, hogy ez a játék kárára lenne, legalább mód nyílik az összes egység irá-

ben, mégis kiegyensúlyozottak az erőviszonyok.

MEGIDÉZÉS

Itt nem épülnek az épületek, és nem kiképzik az egységeket, hanem megidézi őket a monarcha, avagy papjai, varázslói. A gazdasági vonalat szerencsére nem vették túl bonyolultulra, a nyersanyagok kimerülését az elszórtan található mana-forrásokra idézett töltőkövek elhelyezésében, onnantól fogva az érkező mana a mi készleteinket gyarapítja. Épületből is csak néhány létezik, a különféle egységeket teremtő központok, aktív és passzív védelmi berendezések. Természetesen egyetlen mágiahasználó sem képes mindenféle épületet, lényt megidézni, a minden egység előállítására képes lánccolat azonban hamar létrehozható és onnan kezdve már csak a védelmi-támadási előkészületekre lehet koncentrálni. Ami jóval könnyebb feladat, mint a Total Anihilationban, köszönhetően az engine módosításának.

Igen könnyen megadható akár hosszú távra is, de módosításhoz sem kell törölni a beállított listát. A termelés természetesen gyorsítható, ha több azonos funkciójú épületet is emelünk, az épületek létrehozásánál pedig a varázslók működhetnek együtt, de csak azonos kasztba tartozók.

A végletekig történő fegyverkezésnek határt szab az előre meghatározott egység limit, ami az összes lehetséges harci egység maximális száma mellett a kiemelten erősek (pl: sárkányok) számát is meghatározza.

Támadó ármádnának sem rossz ez a csüddület, de előbb úgy tűnik, védekezünk kell



HARC ÉS VARÁZSLAT

A négy oldal mindegyike rendelkezik földi, vízi és légi egységekkel. Mint már mondtam minden oldalon megtaláljuk az azonos erőt képviselő egységeket, a harcolni alig képes szállításról, a gyöngye ágyútöltelékeken át, a roppant strapabíró és durván támadó sárkányokig, de ezek támadási formái nagyon is eltérőek. Ki kell tapasztalni a különféle fegyverek és mágiák működését, mert a program

nagyon intelligensen megkülönbözteti, hogy egy szinte egyenesen a célra tartó muskéta-lövedékről, vagy egy hosszú másodpercekig emelkedő, majd ugyanennyi ideig zuhanó katalpultból kilőtt bombáról van szó. A mozgócélok eltalálására igen kicsi az esély az utóbbival, viszont nagyobb a lőtávolsága és igen tisztas a romboló ereje. A lőtávolságnál érzékelhető a program motorjának egy másik nagy fejlesztése: a magasság még kiemeltebb, realizitkusabb szerepet kapott,



mint az elődökben. Minél magasabb ponton helyezkedik el egy egység, annál nagyobb az általa belátott terület, és annál nagyobb az általa belátható távolság is. Közéle viszont megnő a találati pontosság. Az állandó telepítésű fegyvereknél például messze a látótávolságukon túlra képesek a dombra, szirtokra idézett egységek tüzelni, ehhez persze kell egy felderítő, vagy más egység, aki lát helyettük.

A különféle mágusok és maga a monarcha is nemcsak teremteni, megidézni képes, de három különböző erősségű támadó varázslattal is fel van szerelve. Ezek közül előre kiválasztható, hogy harc során melyiket alkalmazza, de természetesen kézzel is adhatnak mágiára parancsot. A három varázslat, arányosan hatékonyságával, egyre növekvő mennyiséget emészt fel a varázsló személyi mana készletéből, amely függetlenül attól, hogy hány töltőkövet birtoklunk (hiába csordul-tig telt a mana tárolónk), csak lassan termelődik újra. A legkisebb erejűből, ha nem is sorozatszerűen, de sokat és gyorsan képesek elsűnti, a legerősebb viszont szinte teljesen leapasztja a varázsló tartalékait, és csak hosszabbabb várakozás után lesz újra bevethető. Természetesen minden oldalon megtalálhatóak azok a mágiahasználó teremtmények is, amelyek

gial játékok között sosem látott fordulatot novellává nővi ki magát, ahogy a játékos halad előre a küldetésekben. Az mindesetre biztos, hogy tartogat egy-két meglepetést szövetségekről, árulásokról.

A négy testvér nagyon is külön utakon jár, mind a mentalitását, mind a

nyitásának a némileg eltérő taktikai kitalapztalására. A különféle egységek pedig nagyon gondosan lettek megtervezve, így annak ellenére, hogy nincs két egyforma egység a négy hadsereg-

Ha valakik jól ismerik a déjájú vor érzést, akkor a real-time stratégiák kedvelői biztosan. Hogy őszinték legyünk, a Command&Conquer óta nem sok változáson ment keresztül e műfaj, leszámítva persze a Battlezone megjelenését, amivel full a 3D-s korszak köszöntött be. Akárhogy is oszunk-szorunk, elég hozzá egy kezünk, hogy összeszámoljuk az összes olyan nagy nevet, ami eltért a már megszokott beidegződésektől, míg a különböző klónoknak se szeri, se száma. A klónok között persze azért akadnak egész jók is: az Acclaim Machines-ét is ezek közé sorolnám. Bár semmi olyan nincs benne, amit korábban nem láthatunk, viszont legalább igyekeztek, hogy a klasszikus RTS játékok zavaró hibáit kiküszöböljék.

A 22. században játszódó kerettörténet – ami már eleve nem túl eredeti – arról szól, hogy néhány robot a saját kezébe veszi a sorsát. Persze nem homli háztartási robotokra kell gondolni, hanem szuperintelligens hadi-gépezetekre, melyek önállóan képesek teljes hadmozdulatokat levezetni. Négy ilyen automatizált "hadvezetőt" lőttek ki anno a Földről, melyek mindegyikével – hogy Murphy törvénye érvényesüljön – hamarosan megszáadt a kapcsolat. Az önállósult robotok belső programja azonban tovább működött, s így külön-külön távoli planeták meghódításába

Na, ez a nyílászáró is megért az Órok Áltásmezőre



fogtak. A gondok akkor kezdődtek, amikor a hódítók egyszer csak egymással akadtak össze...

Amít a játék betöltődésével végül is kapunk, az nem más, mint egy Total Annihilation, felturbózza Battlezone-féle 3D-s grafikával. A játékmenetet a klasszikus formában kell elképzelni: a haditermelés felfuttatásával, nyersanyaglelőhelyek keresésével kezdünk, majd ha már kellő erőt képviselünk, indulhat a haddel-hadd.

A KOLONIZÁCIÓ

Az ipari termelés az úgynevezett BMU (Building Material Unit) kibányászásán alapszik. Ahhoz azonban, hogy bányát építhessünk, először fel kell derítenünk a terepet (jut eszembe: ez tulajdonképpen újdonságnak is nevezhető). A hadseregünk soraiban található olyan ún. lokátor robotot, amivel a kutatást megkezdhetjük. Ha rossz irányba küldjük el a robotot, értékes perceket veszítünk: tehát ez úgy működik, mint egy szerencsejáték az idő ellen. (Igaz, ha később visszatöltjük az állást, már tudni fogjuk, hol kell kutatni.) Miután a lokátor talált valamit, azután egy hologram mutatja a nyersanyaglelőhelyt: csakis ott lehet bányát építeni. Az építkezésekhez a konstruktőr-robotjainkat kell elővennünk, amelyek természetesen csak sík terepen tudnak dolgozni. Mindezek után a nyersanyag útját is nekünk kell biztosítanunk. Munkagépeket gyártó, ún.

Lehet, hogy ez most már tényleg full (fool/fúl/stb.) 3D, de szerintem akkor is elég idétlenül néznek ki ezek a kijelölések



civil gyárat kell építenünk, és ott legyártanunk legalább egy fuvarozó gépet. A vadiúj robotnak csak meg kell adnunk, honnan lesz a fuvar, és máris elkezd a pénzünk, azaz a BMU-nk gyarapodni.

Ekkor végre elkezdhetünk a hadiiparral is foglalkozni. Ismét elővéve a konstruktőr-robotokat fegyverekre szakosodott gyárak létesítésébe kezdetünk, valamint építhetünk radarokat, rakétakilövő állásokat, és ami a lényeg: kutatólaborokat is. Laborból szintén van civil is – ahhoz, hogy fejlettebb munkagépeket is kikísérletezhessünk. A kutatószokhoz kutató robotok kellenek a laborokba, melyeket szintén a gépgyárunkban lehet előállítani. Miután meggazdagodtunk, alapíthatunk akár aka-

duk a lestrapált robotjainkat. (Léteznek egyébként gyógyító robotok is.)

Marci robotokból nagyon sokféle van (ugyanis minden egyes típus külön kell kifejleszteni különböző fegyverekhez): izeltlábuakkal kezdjük a gyártást, majd végül a gorilláig jutunk el. Ezek mindegyikéhez három-négyféle fegyver társítható: géppuska, plazmafegyver,

Sikerült egy igen látványos, ámde igen használhatatlan kameranézetet összehoznom



ne kelljen külön-külön keresgélünk a terepen. Hasonlóan van egy gombja a különböző épületeknek is. Végül még van egy harmadik gomb is, amivel pedig a csapatok között válthatunk. A térkép alatt látható az éppen kiválasztott épület vagy robot, s hogy mit tudunk vele tenni. A robotok esetében nem mindig van szükség a parancsikonokra, hiszen az in-



Gorilla a kődben

Kórház a város szélén



démiákat is, melyek révén mind a "civil", mind a hadi szféra tudását maximumra fejleszthetjük. Nem csak egyre tökéletesebb fegyverekkel lephetjük meg magunkat, hanem egyre jobb konstruktőrrobotokkal is, amik egyre modernebb épületeket húznak fel. Megesik például, hogy nincsen bázisunk (azaz gyűjtőhelyünk): ilyenkor addig kell fejleszteni a tudományt, míg nem egy kohót építhetünk, ahol fel dolgozhatjuk a nyersanyagainkat. A kohókba beruházni már csak azért is jó befektetés, mert nemcsak a nyersanyag dolgozható fel, hanem a szükségtelenné vált robotjainkat is újrahazsírthatjuk (a recycle parancsot kiadva nekik). A tudomány előrehaladtával plusz még más hasznos dolgok is építhetővé válnak, így például a szerelőhangár, ahol feljavíthat-

lángszóró, stb. Ha több egységet jelölünk ki egyszerre, érdemes szakaszokat formálnunk, ugyanis úgy egyetlen gombnyomással egész csapatok között válthatunk. Felettebb hasznos tud lenni, ha a kijelölt társaságok rendelkeznek vezetővel is. A vezérrel ugyanis összehangoltabbá válik a csapat mozgása – ha például a parancsok fel van szerelve egy éjjellátó szemüveggel, úgy a többiek is tudja a sötétben irányítani. Összefoglalva a robotokkal kapcsolatos dolgokat, hatféle robottípus létezik: agresszorok, adminisztrátorok (parancsnokok), technikusok, konstruktőrök, lokátorok, és végül tehervivők. A játékért kicsinyített térképe mellett találhatóunk egy gombot, mellyel a fenti kategóriák közül válthatunk: hogy a szorult helyzetekben

telligens pointer a nyilvánvaló dolgokat (mint például az ellenség megtámadását) automatikusan érzékeli.

KEVÉS

Úgy érzem, a Machines nem igazán jelent kihívást egy vérbeli stratégiának. Bár a játék CD-n terpeszkedik, ez nem jelent túl sokat – egészen pontosan csak annyit, hogy a fejlesztők igen lazán bántak a hellyel, s a menü animációitól kezdve minden csak úgy sürített el, mint a "felpakolva" a két lemezre. Hogy a lényegre térjek, nincs több 25 küldetésnél, s ebből 5 mindjárt csak veszélytelen oktató misszió. Viszont a küldetések egész jópofák. Egy részüknél mindössze a "ki tud távolabbra

Nagy balhé zajlik az árben, de egyelőre még létszámfényben vagyok



Ha egyszer felépül, enyém lesz a legszebb Vasorrú Bánya, háttérben a mézeskalács házikóval

őni" elv érvényesül, azaz csak nagy hatótávolságú fegyvereket kell gyártanunk, s csak a legalapvetőbb taktikai fogásokra kell ügyelnünk, mint például a kedvező terep megválasztására az ütközetekhez, vagy hogy – ha kell – bevárjuk a lassabb, de ütőkéesebb robotjainkat a döntő csaták előtt. Másrészt viszont akadnak intellektuálisabb küldetések, mint például a nyolcadik. Ott a termelés beindítása mindjárt az elején gondba ütközik, ugyanis kezdetben nincs semmink – csak néhány "katonánk". Nyersanyagunk is alig van, ezért amikor az ellenség felfedezését követően utánunk küldik a konstruktőrrobotokat, látszólag nem tudunk velük mit

kezdeni. A megoldást a konstruktőrrobotok "elfoglalni" parancsánál kell keresni! A harcossalknak ennél a küldetésnél még véletlenül sem szabad elpusztítaniuk az útba eső ellenséges kohót és bányát – inkább direkt vissza kell tartanunk őket. Igaz, az elfoglalás egy kissé megviseli a létesítményeket, de jóval olcsóbb rendőzni őket, mint újakat építeni. Javítani természetesen megint csak a konstruktőrrobotokkal kell.

A Machines grafikailag nem tartozik a legszébb 3D-s játékok közé: hiába van az egyik

pályán fortyogó láva, míg a másikon hó meg szakadékok, ha egyszer a labirintusos elrendezés miatt, no meg a tereptárgyak hiányának köszönhetően (csak a belső tereknél akad egy-egy díszletként funkcionáló láda) olyan egyforma vágású minden szint. Az objektumoktól sem ájtultam el. Amikor nekilátunk egy építkezésnek, egy hologram-terv mosódik át egyre gyorsabb villogással a kész épületté – nekem jobban tetszik mondjuk az a megoldás, amikor elemenként alakulnak ki az építmények. Viszont szépek a real-time fényeffektusok: ahogy az építkezésnél villog a hegesztőpáka, vagy ahogy lézerek cikáznak. Az sem rossz, ahogy az ismeretlen tájak felett behangyásodik, majd elmegy a kép. A szabadon változatható nézetek pedig mind az irányíthatóságot, mind a látványosságot kielégítik. A szokásos madártávlatot tetszőlegesen zoomolgathatjuk, forgathatjuk, van perspektívikus nézet is, aminél mintegy külső szemlélő gyalogolhatunk a terepen, és végül a Battlezone mintájára be is üthetünk a robotokba. First person shooternek mondjuk

nem a legideálisabb a játék: zavaró, hogy nem tudjuk, mi történik a hátunk mögött, meg aztán "belülről" a csapatainkat sem lehet úgy kordában tartani.

LASSÍTOTT FELVÉTEL

A program mesterséges intelligenciájáról ve-gyes dolgokat tudok elmondani. Szépen megol-dották, hogy amikor valakit vagy valamit meg-támad az ellenség, a közelben járőröző/ácsor-gó egységeink nem maradnak tétlenek mint mondjuk a Red Alertben, hanem azonnal se-gítséget nyújtanak. Ezen felül minden robotunk automatikusan megkeresi a legrovidebb utat a kijelölt célpontozhoz, magyarul nem sürin kell kutatnunk átjárók után. Sőt, ha a masinánk netán egymást zavarnák, azt is megfigyelhet-jük, hogy az akadályozó robot félreáll! A csa-patokba szedés is megfelelően funkcionál: nem olyan veszélyes magukra hagyni a szaka-szokat, hiszen ha az initiative-el (azaz a kez-deményező készséggel) a legmagasabbra rak-juk, már távolról tüzet nyitnak az ellenségre. Viszont ami a felsorolt dolgokat alaposan le-ronjtja, az a lassúság. Főleg amikor egymást kerülgetik a gépek – elképesztő, mennyi ide-jt morfondíroznak. Ráadásul a legtöbb robot már amúgy is nagyon csiga. Néha több időbe telik, hogy a konstruktőrrobot odább vándor-rog néhány "métert", mint ameddig végül fel-húz egy épületet. A kikerülő manőverekre pe-dig rendszeresen belegabalyodik a gép, s ok nélküli "beragadunk" – mérépdi a belső te-rektnél gyakran keletkezik tumultus.

A lassú tempó mellett az összekötő történe-tek svársága is növeli a fásultságunkat. Elvél-ve ugyan kapunk egy-egy animációt, ahol dir-durr felrobban valami, ám ezek összességét nemigen nevezném sztorinak. A hadjárat mód-ban lefolytatott küldetések így alig különböz-nek a másik üzemmódtól, a Skirmish módtól, ahol pedig egyéni beállításokkal, tetszőleges céllal rendezhetünk csatákat maximum négy játékos részvételével. A játék persze nyilván multiplayerben a legjobb, hiszen a kevés kül-detés a nem túl erős ellenfelek társaságában hamar kivégezhető. A Machines tehát semmi-lyen tekintetben nem nyújt kimagasló teljesít-ményt: el lehet játszani vele, de például a Warzone 2100 után már nem egy olyan nagy élmény.

V.Z.

MACHINES

Gegwarrior

Machines

FEJLESZTŐ: Charybdis

KIADÓ: Acclaim

WEBSITE: www.acclaim.net

MEGJELENÉS: megjelent

Ketjére

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P11, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külsőin/helbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavathosság

Zenebona

Summa summarum

Nem valami eredeti real-time stratégia – alig van benne olyanmi, amilyet eddig még nem láthattunk

végítélet

80%

En mondom, ha kipróbálsz a Psygnosis legújabb akció-kaland-játékát, mind a tíz lábujjadat megnyalod utána. A játék ugyanis annyira inycsiklandozó, hogy nemcsak Lara baba rajongói fognak megfede-

kat, hanem technikai megoldásaival is lehangol.

AZ ÜVEGHEGYEN IS TÚL...

A Gonosz visszatért, hogy minden élőlényt rabszolgasorsba döntsen a világban is. Szolgákká változtatta

hajtsd: meg kell találnod a testvéredet, elbánni a Gonosszal és felszabadítani a rabszolgákat.

A játék folyamán mi egy szépségében Lara néit is megszágyonító lánykát irányítunk. (Egyébként az őt reklámozó modell sem piskóta.) Van egy spannunk is, Erac, a vörös sárkány személyében, aki mindig a segítsé-

a másiknak is energiavesztésgépet okoz. Ezért repülés közben is a legnagyobb óvatossággal kell eljárni.

A játékmenet nehézségében nem, de változatosságában és érdekességében mindenképpen megszágyonítja a Tomb Raider-sorozatot. A könnyűséget időzítőben kell értelmezni, mert ha nem is olyan nehéz, mint Lara kalandjai (annál nehezebbet már szinte képtelenség készíteni), erősen meg fogunk majd izzadni az egyes pályák teljesítésekor. Vannak ellenfelek, amelyek még easy fokozaton is keményen ellenállnak támadásainknak és vannak, akik váratlanul támadnak hátba, ami

DRAKAN

Order of the Flame

Lara s

Míg Rynn leöbölt a légiút porát, a jármű a parton parkol



Lehet, hogy Lara bizonyos tájékokon kerekesebb, viszont Rynnnek sokkal hosszabbak a lábait



kezni kedvenc hősnőjükről, hanem a stílust kevésbé kedvelő játékosok is megtorpannak egy percre. A Drakan nemcsak a magával ragadó fantasy történetével esábitja el a kalandoro-

szülőfalvad lakóit és velük együtt az egyetlen bányát is. Neked sikerült megmenekülnöd a pusztulásra ítélt faluból és eljutnod Arokh földjére, a sárkányok ősi lakhelyére, melyet még nyugalom övez.

Részt veszel egy ősi szertartáson és ezáltal egy legendás lélek kel életre, mely egyesül a tiéddel. Erőtök megkésereződik, de ennek az az ára, hogy hatalmasok (életerőtök is) egy forrásból táplálkozik. Egy legendából kilépett lény segítségével már talán több esélyed lesz, hogy feladatodat végre-

günkre lesz – már ha tud. Ha épp nincs a közelben, tudunk fittyenteni vagy kiabálni neki, és máris a kedves gazdinál terem. Tulajdonképpen nekünk kell irányítanunk mindkét főhőst, mert Erac hátára felpattanva, a magasba emelkedhetünk, és így a sárkányt is mi irányítjuk. A magasból akár tüzet vagy savat is okádkhatunk ellenfeleink nyakába. Szóval Erac nem kis fegyver a kezünkben. Ha ő nem lenne, semmi esélyünk nem lenne a repülő célpontokkal és a szirtéken levő lesállításokkal szemben. Ezért nem árt olyan helyen hagynunk Eracot, hogy ha szükség lesz rá, tudjon segíteni: ha egy szűk barlangban felejtjük, és utána hívjuk magunkhoz, nem biztos hogy képes lesz kitalálni belőle. Talán ami a legjobban megnehezíti a játékot, az az, hogy a két főhősnek az energiája egy csészéből táplálkozik, így ha a valamelyikük megsebesül, az

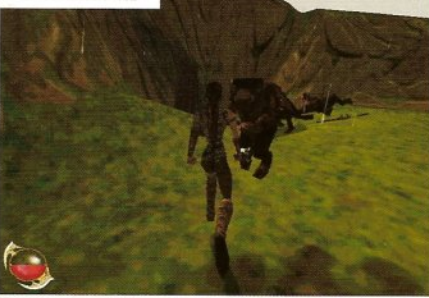
igen kellemetlen meglepetés lehet. Mindezek ellenére szerencsére itt nem megy a játékmenet rovására a nehézség.

A VIRTUÁLIS ÁLMOVLÁG

Álom. Ezzel az egy szóval lehet a legjobban jellemezni a játék grafikáját, mert a táj nemcsak olyan, mint egy álomvilágban, de álomszép is. Lehet, hogy tényleg csak álmodom? A Drakan minden Direct3D-t támogató videóábrátyal működik (szoftver renderről ne is álmodjatok), de ahhoz, hogy teljes pompájában füssön, bizony a Voodoo3-as vagy a RivaTNT-s kártyák ajánlottak, természetesen a P-II-ről nem is beszélve.

A pályák kidolgozása rendkívül változatos, mert szinte az összes hagyományos fantasy helyszínen megfordulunk majd kalandunk során. Bejárhatunk majd mezőket, hegyoldalakat, falvakat, barlangokat, fészkeket, kazamatákat, bányákat, várakat – meg mindent, amit csak el tudtok képzelni. Ami a legszebb az egészben, hogy mindez úgy is néz ki, ahogy annak a valóságban is kell. 3D-s effektek tömkegével fogunk találkozni: sűrű köddel, csillógó lens flare fényekkel, hullámzó vízzel, zuhogó esővel, hóeséssel, füst és tűz. Míg a felszín közelében tombol

Hm. Már megint Trolling Sones-koncert lesz

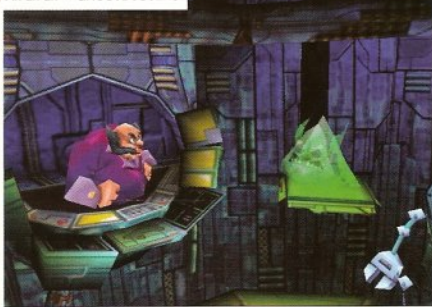


Kedzeném talán azzal, hogy hosszas tesztelői pályafutásom alatt kevés olyan ideitlen játékot láttam, mint ez a Starshot. Persze az nem lenne baj, ha amolyan jópofa hülyeség-ről lenne szó, csak hogy jelen esetben egy igénytelen történetből (amit valószínűleg utólag költöztetett egy igénytelen játékhoz) kerekedik ki egy oltfári nagy baromság. A Starshot kipróbálását csak azoknak javaslom, akik csillagpáth-

erejével üstökösöket képes eltéríteni, s aztán egy kiválasztott célpontra irányítani.

A fejlesztésbe azonban valami hiba csúszott. Egy komputer-vírusnak köszönhetően Starshot elméjéből nem sikerült teljesen kitörölni az érzelmeket, minek következtében őt csppet sem tette boldoggá, ha élő célpontokat semmisíthet meg. Egy ilyen fickó persze nem tarozhat a Csillagrombolók elit alakulatához, szóval hogy megóvják a hadsereg hírnevét, a Gyilkolás Expó generalisai úgy döntöttek, azonnal likvidálni kell a selejtet. Starshot szerencséjére azonban éppen ekkortájt látogatta meg az Expót Starcash, a cirkuszigazgató, aki azonnal pénzt szagolt a dologban. Lefizegett egy pár nagyfőnököt, s

Áh-áh-áh - GHOSTBUSTERS!



Napfény, palmafák a tengerparton, nők - mi kell még a boldogsághoz? (Egy sokkal jobb kezelőfelület)



talán vágyat éreznek ahhoz, hogy egy űrszonglort alakítsanak, s hogy egy átlagon feül játszhatatlan platformjátékkal gyarapítsák a gyűjteményüket.

már megvolt az új műsor-szám: Starshot, a csillagzsonglór. Az Űrcirkuszra azonban az utóbbi időkben sanyarú idők járnak. A játék ott kezdődik, amikor a parádé éppen a Tensuns nevű bolygóhoz érkezik, s ott nem várt módon fogadják őket. Az előreküldött automatizált hirdetőszlogot három robot csak úgy - se szó, se beszéd - azonnal megsemmisíti. Starcash, az igazgató - minthogy ez volt az egyetlen hirdetőszlogja - szörnyen dühös, s leküldi a felszínre Starshotot és az egyik rozszant cirkuszi robotot, Willfallt: derítsék ki, mi történt.

dezőszlogja - szörnyen dühös, s leküldi a felszínre Starshotot és az egyik rozszant cirkuszi robotot, Willfallt: derítsék ki, mi történt.

Starshot

Space Circus

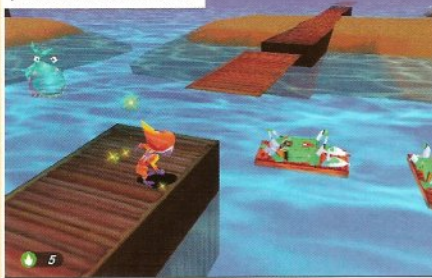


Fárasztó űrgolyghó

ESTI MESE

Először is, hogy "képben legyünk", ismeretném a szorít. Starshot - merthogy ez a főhős neve - nem más, mint egy tinédzser, akit genetikailag a gyilkolásra programoztak be. Az évente megrendezett "Gyilkolás Expóra" őt szánták a fő attrakciónak: egy felketlen teremtmény, aki pusztán az akarata

A robot is csak ember: neki is szüksége van a relaxálásra. A piranha viszont éhesnek tűnik



AZ ŰRHAJÓ

A játék szemléltetését a Nintendős változat konverziója - igencsak meglepő egy PC-s játéktól, hogy még installálni sem kell. A program létrehoz magának egy könyvtárat, ahova a négy álláshehely emeltemi, és már indul is a CD-ről a történet. Csak azt az egyet csodáltam, hogy vették a fáradságot, és legalább leszinkronizálták a párbeszédet. A játékban a cirkuszhajó fedélzete tölti be a főm-n szerepét: a középső hologram-bolygóra mutatva szállhatnak le az aktuális planetára, a képernyő körül ülő robotok pedig információkat szolgáltatnak. A sötéték robot az aktuális küldetés célját ismételi el - ha netán efelejtettük volna. A konzerdvozh formájú figura azt mondja el, található-e mega-üzemanyag (piros piramisformák) a kérdéses bolygón

- hőséink összesen hat bolygót között tudnak majd hajózni, s a Földre való eljutáshoz kell 100 gallon mega-üzemanyag. A piros golyófej robottal általános infot kérhetünk a lenti viszonyokról: ennek gyakorlati értelme tulajdonképpen nincs. Van meg egy szerencsejáték-robot is, akivel a következő lépésünket sorolhatjuk ki, és végül (ha már a fedélzetre került) a legnagyobb tagja lesz egy TV-nező robot is: vele a meglátogatandó planetákat kereshetjük meg. A robotokon kívül két hologram-lejátszó is aktív: az egyiket Willfly és Starshot látható, s leküldhetjük őket akcióba, míg a másikat a hajó pilótájához, Nobrakes kapitányhoz szólhatunk. A kapitánynál a soron következő üti célt jelölhetjük ki - már persze csak az után, hogy van valamilyen alternatíva.

A CSELEKMÉNY

Számomra úgy tűnt, mintha az alkotók ihletéből csupán az első pályára futtatta volna. A Tensuns

nevé planetá meg egész pofás: hullámzó tengervizben sorakoznak a sárga homokfövennyel körülvett szigetek, melyek között deszkákból ácsolt hidak biztosítják az átjárást. (Hősünk ugyan tud úszni, ám ha netán lubickolni támad kedvünk, számíthatunk rá, hogy hamarosan egy cápa gyomrában végezzük.) A szigetvilágban rögtön össze is akaszodunk a legfőbb ellenségünkkel: Wolfgang von Ravellel, pontosabban annak Virtua Cirkuszával. A Virtua Cirkuszban valódi számok helyett számítógép generálta műsorral szórakoztatják a ven-

Hot

Fever

melnie, amihez viszont jó másor szükséges. A problémára a következő megoldást találja a hajó legénysége: egy felderítő rendszert kell üzembe helyezni, ami megkeresi az univerzum legérdekesebb műsorszámait. Minthogy a felderítésnek pedig a hadsereg a legnagyobb mestere, irány a Gyilkolás Expo. Ott aztán sok nehézség árán beszerezhetjük a keresett rendszert, s a legénység egy újabb robottal gyarapodik. Az új robot nem tesz mást, mint a világ összes TV-csatornáját figyelemmel kíséri, s elmondja, hol érdemes körülnéznünk – innenől több bolygó is választható, mint lehetséges célpont. A többi helyszín egyébként már nem annyira tetszetős mint az első. Többnyire a legvégeken, csak úgy a semmi közepén "lógának" a platformok.

KELL EZ NEKÜNK?

A játék tulajdonképpen egy szokványos 3D-s platformjáték – bár a párbeszédekkel és a több "lépcsős" feladatokkal némi kaland érzés is hozzáadódik. Például ahhoz, hogy bejussunk egy katonai gyakorlóterre, be kell indítanunk egy hatalmas

ték is förtelmes. Amennyi hibát el lehet egy platformjátékban követni, azt mind elkövetik az Infogrames "hozzárterő" munkatársai. A gondok már ott kezdődnek, hogy elindulunk. Az irányítás még Nintendón is jobb volt. Starshot két féle módon tud lépkedni: vagy csigalassan, amivel elunjuk az életünket, vagy olyan hirtelen mozdulatokkal, hogy még a jó széles platformokról is könnyen leszaladhunk. A "csodás" irányításnál már csak a kamerakezelés "csodásabb". Fogalmam sincs, hogy mihez igazítja a program a perspektívát, de mintha direkt mindig a leghasznavehetőbb nézőpontot választaná. (Azt már csak zárójelben jegyezzem meg, hogy számtalanszor beragad az operatőr, az-az miközben valamilyek tereptárgyat bámuljuk premier-plánban, mögötte a figuránk nyugodtan elhalálozhat.) Folyamatosan kénytelenek vagyunk manuálisan igazgatni a kamerát! Ja és persze hogy maximálisan élvezhető legyen a dolog, ehhez az irányíthatatlansághoz "testhezálló" feladatok dukálnak. Majdnem mindenhol feneketlen mélység

Ugye csak ugratnak, hogy itt ugratnak?



Gizike, ne vigyorgolj: már Rég elméntek a Signalosok!



A tankúr nemcsak szemületes, hanem még szemfogas is



degeket. A konkurenciához igencsak kiéleződik: amikor Starcash kapcsolatba lép Wolfganggal, utóbbi megígéri, hogy mindenkit megsemmisítenek a robotjai, akit meglátnak az Űrcirkusz táborából... Starshotnak elsőként a Virtuások pajzsgenerátort kell semlegesítenie. A kapcsolót egy olyan szigeten találja, ahol látszólag értelmetlenül járőröznek robotok. Kissé el van rejtve a dolog, ám néhány hatalmas szem (ami a kapcsolót bámulja) elárulja a rejtek helyét. A pajzs kikapcsolása után el kell oldoznunk a cirkuszhajót, amihez egy kis "láb munkára" lesz szükségünk. Felettből "kézenfekvő" a megoldás: a cápákkal kell megharaptatni az úrhajó lábait. A Virtua Circus robotjai épp a lábak mellett vesznek napfürdőt: őket kell csalinak használni. Rájuk kell ugrálni, mire a matracraik hullámokat generálnak, és odacsallják az éhes cápákat... (Aki ekkora blődéseket kitalál, azt szerintem örökre el kéne tiltani a játéktejlesztéstől.) Miután elültük a Virtua Cirkuszt, nem sokáig örülhetünk a sikernek: az Űrcirkusz hajójára egy végrehajtó robot érkezik. Szó szerint leveket a fedélzeten, ugyanis a robot egyben egy 3 megatonnás időzített bomba – a hitelező bank így kívánja ösztönözni a cirkuszgazgatót. A többmillió adósság átutemzésére nincs mód, szóval mindenképpen fizetni kell. A cirkusznak profitot kellene ter-

tankot, hogy aztán annak a tetejéről máshassunk be. Igen ám, csak hogy a tank beindításához egy hozzáterő robotra van szükség... A megoldások megtalálásához nem árt egy kis angol tudás, mivel a békésebb figurákkal bármikor szöba elegyedhetünk, s a párbeszédek sok mindenre utalhatnak. Sőt egyes dolgokat csak azok révén érthetünk meg. A történet megértése mondjuk nem kötelező, sőt ha elakadunk, a térkép leghívásával (Tab) megnézhetjük, hol is van a következő lépés. (Törkép csak a külső helyszínekre kérhető.) A silány kerettörténet mellett sajnos maga a já-

tátong alattunk, miközben mozgó és leszakadó platformokon kell ugrálni, s mellesleg még az elengességek robotokra is lövöldözni kéne... A felsoroltak egyenes következménye, hogy a Starshot egy biztos top listás játék: azon a top listán, amin a valaha készült legjátékshatározott platformjátékok sorakoznak. Kifejezetten idegteső a vele való "szórakozás". Persze önsanyargatók mindig akadnak, szóval azért ismertetném a szabályokat. A játék éleketek nem számol, elhalálozások mindig az utóljára elhagyott fényugárhoz kerülünk vissza. A hajóról jó-

vő fénynyaláb ellenőrzési pont és automatikus mentési hely egyben, továbbá rajta keresztül (a használni/beszélni billentyűvel) bármikor visszatérhetünk a hajóra. Az energiánkat zöld bönuszok jelképezik, tehát az egészségünk helyreállításához ilyeneket kell keresnünk. Starshot ugyebár üstökösökkel tud dobálózni: lövedékeknek kékes bönuszokat kell felvenni. Fontos tudni, hogy ha folyamatosan nyomjuk a tűz billentyűjét, a lövedék még a levegőben is irányítható. Bönuszok közül van még továbbá piros, ami ugyebár üzemanyagként funkcionál, és van sárga, amivel pedig Willy nevű robotunkat hívhatjuk segítségül. A rakétatesztől az ugrás dupla lenyomásával hívhatjuk magunkhoz, s addig repülhetünk vele, ameddig a sárga üzemanyag tart. Az említett operatőri maőröket pedig len az alábbi módon tudjuk valamennyire orvoslani: az Enterrel hozhatjuk a kamerát Starshot háta mögé, a Space folyamatos nyomva tartása mellett pedig tetszőleges szögbe és távolságra állíthatjuk a nézetet.

SZINTE CITROMDŰ

Gondolom nem lep meg senkit, ha befejezésül annyit mondom, hogy szerintem a Starshot kerülendő játék. Engem legalábbis – bár a birka türelmemről vagyok híres – annyira kiakasztott, hogy az Infogrames nem tudna akkora összeget felajánlani, hogy valaha is végigjuttassam eme "remekművet". Ötletetlen, csupán színekben bővelkedő hátterek, unalmas cselekmény, béna ellenfelek, elképesztő játszhatatlanság: azt hiszem, nem kell tovább ragoznom. Bosszantóan rossz játék – ha máshá nem is, de alacsony vérnyomás ellen biztosan jó.

V.Z.

Starshot: Space Circus Fever

FEJLESZTŐ: Infogrames
 KIADÓ: Infogrames
 WEBSITE: www.infogrames.com
 MEGJELENÉS: meglelet

Kétjéte

Minimum: P200, 32MB RAM
 Ajánlott: P200, 64MB RAM
 3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
 Multiplayer: -

Külsőin/belsőcs

Látványosság
 Játékhatóság
 Szavathosság
 Zene b o n a

Summa summarum

Napi két óra kötelező játék, és a játszhatatlanság miatt garantált a kenyserzubony

végítélet

55%



Mostanában kissé idegeimre mentek a stratégiai játékok, ezért úgy döntöttem, hogy eszentül kizárólag lövöldözős játékokkal fogok játszani. Virágos egyéniségemhez szerintem ezek állnak legközelebb. A múltkor tök jót Helicoptereztem, és csak akkor voltam hajlandó abba hagyni, amikor Gremlinék küldtek nekünk egy Wild Metal Countryt. A CD-ről először azt hittem, hogy az egymással fuzionált Tankcsapda és 100 Folk Celsius bemutatkozó albuma, de aztán valahol a Neten azt olvastam, hogy ez is valami durrogatós game lesz. Így gyorsan el is dugtam a pródára éhes Vári Zoli elől, majd miután gyorsan elhessegettem egy Machines társaságában, óvatosan előhúztam a fiókból.

"Hünye, be szép vagy!" – kiálthat fel az egyszerű szegény ember, aki megpillantja a WMC dobozát. A csomagolás ugyan nem szokta tesztjeink tárgyát képezni, de ez azért mégér egy misét (legalább is egy feketét). Ha látatok már valami fer-

"Kilenc kis golyó leszállt a tóra, és elhozta hozzánk a nyárt..."
Meg az utolsó erőcellát is



telmesen rondát, hát akkor ez az. Halmazati büntetésként egyébként hasonló izlésvilággal megáldott a CD-tök is. Ha valakit mondjuk a kis pakk szépsége biztat a játék megvásárlására, az sürgősen forduljon pszichológushoz, esetleg menjen modern iparművésznek.

"Nini, egy tank!" – kiált fel a másodszori szegény ember, amint elindítja a játékot. (Úgy látszik, ezek most már mindenková követnek.) A DMA Design új játéka-

ban ugyanis bátor tankok fogják aprítani egymást, amelyek kinézetre úgy festenek, hogy Vári Zoli koma szemrebbenés nélkül a "futurisztikus" jelzővel illetné – az én olvasatomban egyébként ez a "sületlen" szinonimája. Némelyik ráadásul repül is, de annak lehet, hogy személyiségzavara van, szóval csak maradjunk a "tank" definíciónál.

"Megmutatom, ki a szegény a gáton!" –

könyvet.) A bolygót újra birtokba venni már nem érdemes, viszont az erőcellák még jók lesznek valamire, gondolták azon szerencsés túlélők, akik még idejében olajra léptek, és egy bátor kommandózt küldtek a helyszínre, egy száll tankba öltözz. Nna, ez volna a kerettörténet. (Hééé! Ne lapozz tovább! Még nem fejeztem be!)

A bátor kommandó mindenekelőtt egy

kettőt előre nyomjuk, akkor nyilván előre robugunk (van turbó is, de az csak multipleryben működik), ha csak az egyiket, akkor fordulunk. Az ellenkező irányba. (Ha az ellenkező oldal hátramenetét is nyomjuk, akkor gyorsabban.) Ezt rppant kellemes lesz megszokni, különösen, hogy a mozgásba bejárszik a gravitáció is, azaz egy lejtőre merőlegesen haladva még lefelé is csúszunk. A tankok tornya

Legotankok porfészske



kiált fel utóljára a legényember, és a továbbiakban nem ordibál, hanem csendes áhítattal elrebeigi a trappáns ke-

rettörténetét. A Tetris, vagy Tehric, vagy valami hasonló nevű bolygón okos bácsik automata katonai egységeket hoztak létre a bolygó erőcellái védelmére. A páncélos masinériák annyira bevédtek ezeket a bigyókat, hogy közben ki is pusztították a bolygó teljes élővilágát, köztük alkotóikkal. (Azt csak zárójelben jegyzem meg, hogy én egy csomó repkedő madárral is találkoztam, de ők nyilván nem élőlények, vagy esetleg nem olvasták a gép-

testhezálló tankot válszthat magának. Ezekből öt típus akad, amelyek különféle tulajdonságalkban természetesen különböznek egymástól. A Rhino elején levő két szarvval öklelni is lehet, viszont sajátoan magas felépítésének köszönhetően jobb célpontot nyújt, és rppant hajlandóságot mutat a hanyatt esésre. A Manta pont az ellenkezője: viszonylag lassabb, viszont sportos kasznijának

természetesen a törzstől függetlenül forgatható, ami közelharc idején igencsak élményszámba megy. Az már kevésbé, hogy a játék követő kameránézetet használ, és ez a bizonyos kamera a tornyot követi, ergo nem látjuk minek fogunk ne-

Aljajaj! Kedves flam, neked ma nagyon rossz napod lesz



kimenni. Lehet egyébként a kamera látószögét is variálni, de ezt harc közben csak annak javasolom, aki a lábujjait is használni akarja, illetve polipnak született. Bátor hősünk két fegyverzetet is bevett a gaz ellen ellen: az agyút és az aknákat. Az agyúhoz nyolc különféle löszert lehet használni, amelyből a bátor hősnök a normálból végtelen munició dukál, a többit pedig löszereszládák összeszedésével gyarapíthatja. Van sorozatiöv, automata követős, teleporter, meg ha-

Derek kopter! Pakkott küldött a magányos Mantának



576

Nem kétséges, hogy a belga illetőségű Appeal valami nagyon nagyot akart alkotni. El is bíbelődtek egy kicsit a dologgal: már jó három éve, hogy elsőként hallhattunk a készülő Outcastról. No persze a kitűzött célt figyelembe véve nincs mit csodálni azon, hogy ehhez a munkához idő kellett.

A fejlesztők számára az alapokat a Tomb Raider-sorozat jelentette. Lara mozgása vitathatatlanul nagyon pofás, mondhatni művészi: ő volt talán az első akciós, akit tényleg valódi emberi mozgással láttak el. Nos, az Appeal úgy gondolta, hogy a következő lépés ebben a műfajban, ha egy ilyen karaktert egy maximálisan interaktív környezetbe helyeznek. Végre valahára ne csak tetszetős díszletek között lehesse járkálni, hanem élettelt töltődjen fel valamennyi helysín. Megjegyzem: szerény véleményem szerint ezzel a "lépéssel" már a kalandjátékok megszűnjén járunk, úgyhogy a továbbiakban én nem is erőltetném annyira ezt a Tomb Raider-párhuzamot.

AZ IDEÁLIS ENGINE?

Az Outcast az a játék, amiről minden kalandor álmodik – legalábbis aki nem riad vissza egy kis akciótól sem. Gyönyörű 3D-s világokba nyertünk bebecsátást: nem afféle szögletes poligon-alagutakban veszdünk, hanem a szabad ég alatt, szépen ivelő dombok árnyékában, avagy homokbuckák között barangolhatunk. Mindez an-

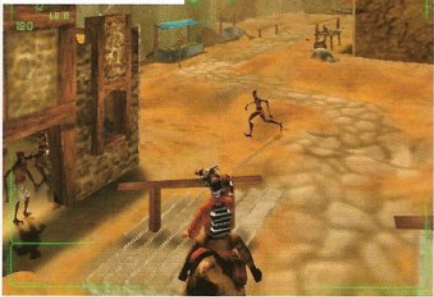


Bújócska talan-módra: a hunyó egy helyben szobrozik, én meg küszhatok a hóban

ják. Egy elég jól kidolgozott és nagyon hosszú intro videó mutatja be Slade útját a bevetéshez, miközben főnkei ismertetik a tényeket. A dolog úgy áll, hogy egy William Kauffman nevű tudós a párhuzamos dimenziók létezését próbálta meg bizonyítani. Egy örült tudós fejtegetése persze alapjában véve még nem probléma, csak hogy a doki – a katonaság támogatásával – gyakorlati sikra terelte a dolgot, és sikerrel járt! Ajátlatolt egy szondát egy másik lehetséges dimenzióba. A Christobal névre keresztelt szonda rendben meg is érkezett egy ismeretlen planetára, ami külsőre eléggé hasonlított a mi Földünkre. Egy órával a landolás után máris a tudósok kezében volt egy információs kapszula. Azonban amint dekódolták az adatokat, a felvétel egy feldühödött helybéli vált láthatóvá, aki bőszen közelített a kamerához. A furcsa kreatúra hirtelen valamivel lövöldözni kezdett, s az adás megszakadt.

Alig ocsúdhattak fel a tudósok a meglepetésükből, s jött a ráadás: a kapszula hirtelen magától felrobbant. Azonnal evakuálták a titkos bázist, mivel a robbanás nyomán egy lyuk keletkezett a térben, ami egyre csak nőtt. Világossá vált, hogy többé már nem Kauffman prof kezében vannak az irányítás. A képződő fekete lyuk minden útjába kerüli tárgyát

Nincs is jobb szórakozás: futóvadlovászat Twon-háton



nak köszönhető, hogy a játékot nem egy szokványos poligonos engine működteti: végesen alkalmaztak vöxeles és a poligonos technikát. Hogy ez mit jelent pontosan, azt most nem fogom igazán részletesen kifejteni, az állagjátékos számára mindenesetre elég annyi, hogy a vöxel tulajdonképpen egy 3D-s pixel. Nem háromszögekben áll össze a grafika, mint a poligonos alkalmazásánál, hanem úgy kell elképzelni, mintha apró legokkockából – azaz valóban 3D-ben – építkezne a számítógép. A szimulátor-rajongók már jobban ismerhetik ezt az eljárást, hiszen már a Comanche-ban is ezt alkalmazták. Igen ám, csak hogy a szimulátorokban könnyű szép tájakat alkotni, merthogy a játékos mindig a magasban van. Próbáljunk csak meg lejjebb ereszkedni, s máris hatalmas kockákká nőnek a vöxelek. Az Appeal tehát ezt a jelenséget akarta legeléször is eltüntetni. Az első szárnypróbalgatásuk a No Respect volt. Mit ne mondjunk: a nyolc hónap alatt elkészült űrhajós játék tényleg csak egy tesztnak volt legfeljebb jó – ma már valószínűleg kevesen emlékeznek rá. Az igaz érigrőba mostandig váratozt magára. Nem is fokozom tovább a technikai blabálával a feszültséget, térjünk rá inkább a lényegre.

AZ ELŐZMÉNYEK

A kaland főhőse egy igazán beleváló fickó. Cutter Slade a 39. évében jár: fiatalága alatt a katonaságnál szolgált, jelen pillanatban pedig az amerikai Kormány-nak dolgozik egy titkos – papíron természetesen soha nem létező – egység parancsnokaként. Olyan kényes és veszélyes ügyekben jár el, amelyekről a sajtó nemigen szokott értesülni. Ezáltal is egy ilyen esethez hív-

Ezt a romeltakarítást jobb lesz megszeretni egy köteg dinamittal



elyvelt. Ezen a ponton került be Slade a képbe.

Az örvény óráról órára növekszik, azaz ha Slade szerepében nem tesszünk sürgősen valamit, az egész világot elnyelheti. A terv a következő: egy négy főből álló csoport utazik a szonda után, mely megpróbálja felkutatni és deaktiválni a szonda komputerét. A csapat tagjai: William Kauffman, a kísérlet értelmű szerzője; Anthony Xue, az asszisztense; Cutter Slade (szerény személyiünk); végül Marion Wolfe, biológus. Utóbbi nőszemély Slade-nek már régi "jó ismerőse". Az introból csak homályosan derül ki, de amikor Marion újonc volt a seregnél, egy elfőrnös balesetnél vetlenül hozzájárult egy társa halálához. Marion anyja – helyi állomány szentorként – eltusolta a Pentagonnál az ügyet, s az egő-

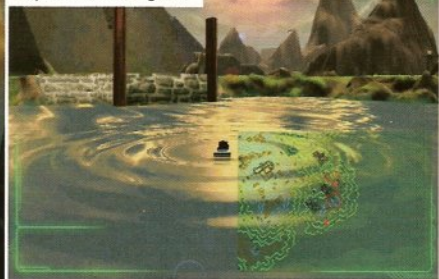
szet a kiképzősztre kenték. A kiképzősztet neve Cutter Slade volt...

Nos, a bevezető képsorok lepereregnek, s ott kezdődnek a kalandjaink, hogy hiszünk egy furcsa kis faházban ébrednek, s valaki folyamanatos Ulukainak szólítja. A faágy és a kintli hó talán egy szibériai barakkot juttat Cutter eszébe, ám amint felpillant a hógolyé iránt érdeklődő "dokira", nyomban rájön, hogy jó helyen jár. Nem csak hogy egy másik dimenzióban van, és egy másik kultúrában, hanem egy másik ruhában is – mint kiderül, az ingén lévő jel miatt kapta azt a bizonyos Ulukai nevet. Hamarosan azt is megtudhatjuk, hogy az Ulukai a helyi, úgynevezett talan nyelven nagyjából annyit tesz: Megváltó. A talanok nem kevesebbet várnak el tőle,

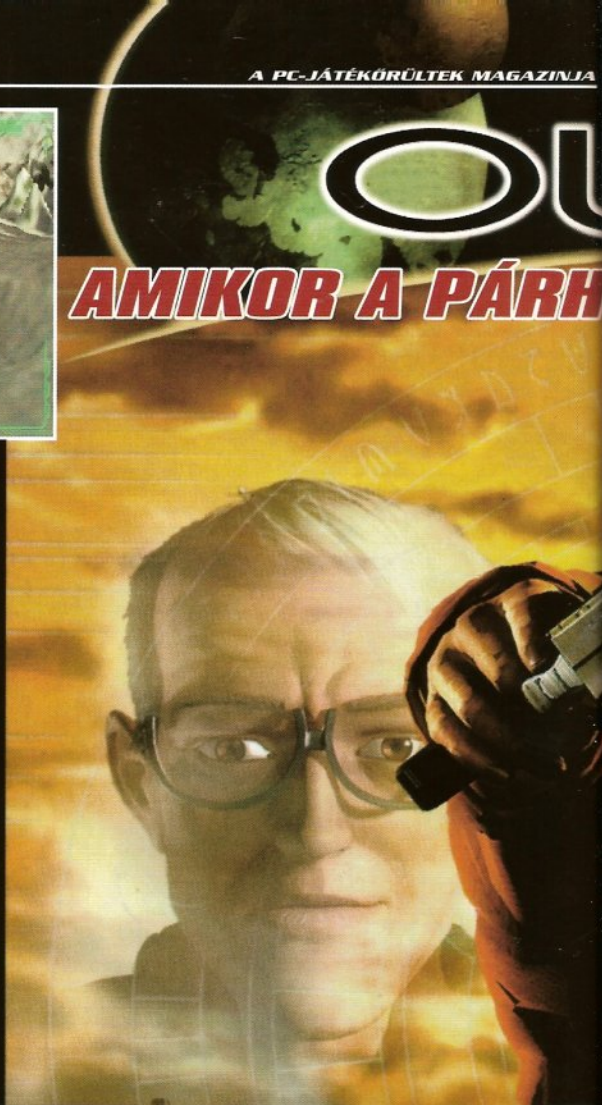
mint hogy megtörje a szarnok Fae Rhan uralmát, és felszabadítsa Adelpha népét... Hogy megértsük a szituációt, el kell mondanunk, hogy a helyiek két részre oszlanak: elnyomottakra és katonákra.

Hát ez egyre jobb: Cutternek most már két világot kell megmentenie, pedig szerinte egy is bőven elég. Na neeem – gondolja. Minthogy azonban nem rendelkezik semmiféle helyismerettel, ráadásul a csapat többi tagját sem találja, csakúgy ajándosult szövetségeseire támaszkodhat. Nincs mit tenni, megegyezik a helyi törzsfőnökkel, Zokrymmel. Segít összehozni a legendás 5 Mont (hogy mi is az a Mont, azt jelen pillanatban még Cutter sem tudja), s cserébe a helybéliek megkeresik az "elkőborolt" szondát.

A látványt tekintve igazán csodás ez a fürdőhely – csak a piranhákat kell megüszni



AMIKOR A PÁRH



OUTCAST

AMOSOK TALÁLKOZNAK



A TULDIMENZIONÁLT KÜLDETÉS

Az Adelpha nevű bolygó hat fjókora szigetből áll, melyek között portálokra keresztül lehet közlekedni. Közülük Ranzaarban a hó és a fagy dominál. Szamáza a Kínai rizsföldekre hasonlít – ez a bolygó mezőgazdasági területe. Motazaar a sziklás szirtjeiről híres; no meg hogy ott vannak Fae Rhan bányái és börtönei. Talanzaar homokdűnéi között a bolygó legnagyobb városa, Okriana terül el. Otasankaar fájjal a halászköznak adnak otthont, végül Okaarban őserdők burjánzanak, melyek tövében a legprimitívebb talanok éldegelnek. Szerencsére mi pont arra a szigetre érkezünk, amelyet kizárólag lázadók laknak. Az első dolgunk tehát a tréningezés – ameddig ezzel nem végzünk, addig meg sem nyílhat az első portál.

A rekreátorok kasztja igen vidám társaság: egy csomó dolgot legyártanak elmondás alapján. Ideális a löszerkészlet feltöltésére



Amikor elsőként megkapjuk az irányítást, lehet, hogy gondban leszünk. A kamera ugyanis nem követi

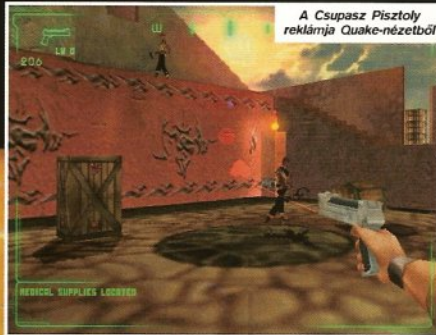
a hőსünket (mint ahogy azt egy Tomb Raider-lejármázzal elvárható lenne), hanem az égerrel nézelődhetünk. Le-föl, balra-jobbra: bámerre pillantunk, miközben a kurzorbillentyűkkel szabadon mozoghatunk, küszhatunk, üszhatunk, mászhatunk. De nem csak a nézőpont, hanem emberünk mozgása is nagyon rugalmas. Ha például oldalra nézünk, egyfolytában célozhatunk oldalra – akár futás közben is. Az éger és billentyű ilyen kombinálása példátlan mozgásszabadságot biztosít – vagy legalábbis eddig csak a first person shooterekben láttunk valami hasonlót. Jut eszembe: ha akarunk, átválthatunk belső nézetre is. (Csak ököli harc esetén kötelező a harmadik személy nézet.) Nagyon kézhez álló, hogy a cselekvések végrehajtásához mindig csupán az egérgombokat kell használnunk. A bal gombbal ugrihatunk, beszélgethetünk, sőt (amennyiben a jobb gombbal "fámadó módba" kapcsolunk) azzal lövedőzhethetünk is.

Amikor elsőként megkapjuk az irányítást, lehet, hogy gondban leszünk. A kamera ugyanis nem követi

LELTÁR

A felszerelésünk kezdetben igen hiányos. Úgy látszik a dimenzió-utazás még nem egészen kiforrott, ugyanis

A Csupasz Pisztoly reklámja Quake-nézetből



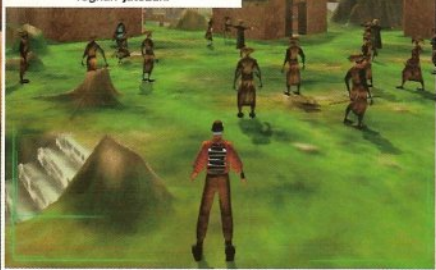
nem csak hogy a team tagjai, de még a fegyvereink is szanaszét szóródva érkeztek meg. Rádásul mivel a helybéliék az istenek ajándékainak tartják az égből potyogó tárgyakat, még arra sincs sok reményünk, hogy visszakapjuk őket. A felszerelésünk így hát a Zokrymtól kapott állásmentő kristályból, a háztáskunkból (mely legfőképpen egy automata térképező rendszert rejt magában), és a lézerkeresős pisztolyunkból áll. Amennyiben majd jobb fegyverekre akarunk szert tenni, faramuci módon értelmes kereskedők-től kell megvásárolnunk a saját cuccunkat – szóval érdemes gyűjteni a helyi fizetőeszközt. A pénzkeresés nem fog nehezülnkre esni, hiszen az eltakarítandó hadsereg létszámát figyelembe véve kifizetődi errefelé hullarablónak lenni... Összesen majd hat féle fegyvert szerezhetünk be (rakétavetőtől a fángszórig), melyek mindegyikét plusz még három fokozatban fejleszteni is lehet.

Apróbb dolgokat amúgy szerzésére mindenféle találhatunk. A tárgyaink listáját a "B" billentyűvel hozhatjuk le. Az alábbi katekót válthatnak hasznunkra:

PPS: láthatatlannokká válthatunk, ami alatt azonban nem használhatunk fegyvert.

UBIK-OA: egy hologram-klónnal vonhatjuk el az ellenség figyelmét.

Áldásos ténykedésünknek köszönhetően a földművesek idővel úgy döntenek, hogy ezentúl katonásditt fognak játszani



E.V.D.: az távsötvet a küszó-próba teljesítéséért kapjuk meg. A Home/End billentyűkkel nagythatunk vagy főlóvithatunk, és még éjjeli látásmodót is bekapcsolhatunk (X).

C4-PE: robbanóanyag, melyet detonátorral, vagy egyszerűen csak egy lövéssel aktiválhatunk.

CLAPR-T: detonátor. Az első gombnyomással a beárrányzott dinamittöteget kiválasztjuk, a második kattintásra jön a bum!

THNDR-STP33: szintén detonátor, csak hogy ez mozgásérzékelős. A közelében elhelyezett C4-et robbantja.

F-LINK: ebből az "utaztató" eszközöb minél többet érdemes begyűjteni. Az első aktiválásnál a célpontot jelöljük meg, ahol aztán később egy gombnyomással ott is teremthetünk. Ahogy megérkezünk a célba, a "fogadó állomás" azonnal visszakerül a háttérbe. Az eszköz csak a szigeteken belül működik.

PROXI-130 HF: ha bekapcsoljuk, láthatjuk, merre található a legközelebbi ellenfél.

O2K-MINI: ezzel a kis palackal Cutter több ideig tud víz alatt maradni.

MEDIKIT: egyszer használatos elsősegélycsomag

A Lucas Arts külön oktatási stúdiót hozott létre, és ennek első terméke a Gungan Határ, ami sokkal inkább játék, mint oktatóprogram, de leginkább kisiskolás korú gyerekek számára készült. Szórakoztatva oktatni a lehető legműködőképebb tanítási forma: az egészek a lényege, hogy az alany inkább a játékot érezze és ne tűnjön fel neki, hogy a háttérben kökemény tanítás folyik. A dolog a rossz témaválasztás mellett, a legtöbbször ott szokott elbukni, hogy túl sokat markolnak programozók, túl széles skáláját akarják az ismereteknek egy játékba belezsúfolni. A Gungan Fronti-

A kerettörténet egyszerű: a gunganok kitelepülnek, pontosabban terjeszkedni kívánnak a Naboo egyik holdján, ami ellentétben a Föld kísérőjével, nem egy rideg kőgolyó, hanem egy vízzel, levegővel és termőfölddel gazdagon megáldott planéta. Klímája nagyon közel áll a gunganok kedvelte mocsaras, párás éghajlathoz, óriási tavai pedig kiemelten megfélelőek a városaik számára. Az élet azonban szinte teljes egészében hiányzik eme kies égitestről, a gunganok pedig megszokták, hogy szinte mindent a természetből szereznek be, az élemtől az építőanyagok jó részéig, ehhez pedig növények

területen él, hiszen a holdon mocsarat, vizet és szárazföldet egyaránt találunk, és vannak ugyan szinte bárhol elvegetélő, de vannak változatos kreatúrák is.

A játékban összesen nyolcvan élőlényt ígérnek a készítők. A telepítéskor meg kell találni az optimális egyedszámot, hiszen ha túl kevés azonos fajú lényt telepítünk, akkor hamar kipusztulnak, míg ha túl sokat, akkor nagyon el fognak szaporodni, kipusz-

ban kereshetünk, ahol az általa fogyasztott étel és az őt ételbelforrásnak tekintő ragadozók kiemelve láthatók.

A már említett kiváló beállíthatóságnak köszönhetően nem csak az iskolás korosztálynak, de a vértelen, mindamellett igencsak elgondolkodtató stratégiai játékok kedvelőinek is kellemes szórakozás lehet, de azt azért tegyük hozzá, hogy "csak szimpla" Star Wars-rajongóknak túl idegen lesz, a fil-

JarJar desktop adventures

STAR WARS

EPISODE I

THE GUNGAN FRONTIER

erben azonban sikerült ezeket a csapdákat elkerülni.

Tudtuk, hogy sok gondunk lesz még a Jar Jar Binks-el és fajtársaival, a gunganokkal. A rusztikusan együgyű (vagy inkább: primitív időtálló) lény egyértelműen azért került a filmbe, hogy a legkisebb nézők szívébe be-

és állatok szolgáltatják a nyersanyagokat.

A játékos feladata nem más, mint a komlett flóra és fauna megteremtése, amihez a leszállóegységben minden eszköz, palánta, spóra, a különféle állatfajok egyedei, rendelkezésre áll. Első hallásra nem tűnik túl komoly feladatnak, és felmerülhet az a kérdés is, hogy egyáltalán mire oktat ez a játék. A feladat azonban nem olyan aprócska, mint első hallásra tűnik, hiszen önálló gazdálkodásra kell berendezni a holdat, és ez nagyon pontos

étel- és élelmiszerforrásukat, és kiszorítva az élőhelyekről más, szintén fontos fajokat. Ebben a cseppet sem egyszerű feladatban, a játék beállításától és a pálya nehézségi szintjétől függetlenül kap segítséget a játékos. A gyerekeket és minden vele játszóit pedig megismerteti a természeti egyensúly törvényszerűségeivel és így a fejletlenebb országokban felnövekvő nemzedék egy részét rávezeti a Föld

Ez nagyon ronda, szóval biztos ragadozó. Ilyet maximum csak egy gungan enne meg, az is csak süte



Asz Elet örök nagy kérdése: ki kit fog megenni?



Hű, mennyi kaad! Nagy zabálás lesz este!



hoppja magát, és egy csomó mindent leheszen eladni a neve segítségével, a gyorsétermi menüitől a pólon át a zenélő kulcsstartókig. A bővíti-áradatban azért megtalálható egy-két hasznos dolog is, és a Lucas Arts, általában minőségű programokat megjelenítő csapatának munkája is ilyen.

egyik nagy problémájára. Grafikai megvalósítása ugyan nem teszi a csúcjátékok közé a Gungan Frontier, de a stratégiai programok, – hiszen ez nem más, mint egy biológiai stratégia – között az állagok kategóriába bőven belefér. A különféle lények, növények rövid leírás látványa viszont teljesen Lucasos, annyiféle szörnyeteg, földi állatokra nyomokban sem emlékeztető érdekesség, csak a Csillagok Háborúja alkotógárdájának fehérből pattanhatott ki. Kezelése egyáltalán nem nehéz a néhány parancsikon igen egyértelmű, és a tutorial kissé túl szájbárogósan magyarázza el. A telepítőnéző lények kiválasztásánál pedig egy nagyon jól áttekinthető fa-szerkezetű listá-

Gunganfalva szépen gyarapodik



melettől, még az Phantom Menace-től is messze elkanyarodó játék.

Schuerer

The Gungan Frontier

FEJLESZTŐ: LucasArts

KIADÓ: LucasArts/Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGLÉPÉS: megjelent

Ketgere

Minimum: P166, 16MB RAM

Ajánlott: P233, 32MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Külső/belső



Summa summarum

Sim Safari gungan-modra

végítélet

82%

Hogy egy játék neve egyben fogalmat is jelentessen a piacon, azt tényleg nagyon kevesen érdemlik ki. Ilyen név például kalandjátékok terén a Monkey Island, a stratégiai fronton a Command and Conquer, vagy a FPS-ek között a Quake. Utóbbival szoros kapcsolatban van a Descent3, hisz szintén egy saját szemszögből irányítható anyaggal van dolgunk, s lövöldözni is kell benne eleget. A Descent3-ban – akárcsak az elődeiben – nem saját bőrünket vesszük vásárra, hanem egy fűrge, fegyverektől roskadozó űrhajóét. Az űrhajók természetes élettere helyett bolygók hatalmas komplexumaiban kell manővereznünk, és a régi receptet követni: végrehajtani valamiféle küldetést, s az útközben felbukkanó ellenséges droidokat likvidálni. Ez már önmagában is elég szórakoztató mulatság, de a játék hosszú távú izgalmait a többjátékos módban keresendők. A játékhoz van pályatervező, így felépítésében nagyban hasonlít az id software remekeire – de mégis eredeti, s így sikerült stílusalkotóvá lennie.

Úgye senki sem felejtette el: augusztus 11-én elfogy. Úgyhogy jól nézzetek meg...



EGYEDÜL IS MEGY

Ha egy játék többjátékos módban is játszható, ma már szinte másról sem olvashatunk az ismertetőkből, mint a multiplayer mód előnyeiről, lehetőségeiről, az újításokról stb. A Descent3 esetében nem feledkeztek meg a magányos gépnyzókról sem, s viszonylag kiegyensúlyozottan kapott benne helyet az egy és többszemélyes játék. Az egyszemélyes játékokban szépen kidolgozták a történetet, hosszú be- és átvezető filmeket készítettek hozzá, s a 17 pálya jó néhány napos kellemes kikapcsolódást hozhat. A játék kezdő képsorain épp egy nap felé sodródó űrhajót szemlélünk. Már éppen fűsítőgni kezd a hajó titán borítása, mikor három vonósugár tapad a forró halálba zuhanó hajótestre. Izgalmas pillanatok, a hajó megmeme-nkül, beemelik egy cirkáló belsejébe, s alélt pilótáját kihámozzák a kaszniból. Sajnos túl meglepő fordulatokkal nem szolgolt a forgatókönyv – a kiszabadított pilóta jeles személyünk, s néhány napos pihenő után egy ellenállhatatlan ray-trace lady keresésre-utatisására ismét gépbe pattanunk, hogy kiderítsük mi folyt az PTMC kutatólaborjában.

Annnyit tudni, hogy nanotechnológiai fejlesztések folytak a bázison, s egyszer csak beütközött a gikszer: a gépek gyilkos öntudatra ébredtek, enyhén megvadultak, s a kutatók pedig szépen sorra hullottak. Egy orvos-kutató a jelek szerint megme-nekült, s jelenlegi tartózkodási helyét a PTMC központi gépből kéne letölteni. Első feladatunk ennek a terminálnak a felkutatása, amihez egy magasabb adrenalin szinttel rendelkező egyénnek is bőségesen

elégendő lövöldözés árán vezet az út.

A pályák nagy része – akár az előző két részben – főleg folyosókból, csövekben, termekben játszódik, ám feltűnnek kinti pályák is, melyek a bolygófelszínen vannak. Nagyon jól néznek ki ugyan ezek a részek, az már kevésbé, hogy ilyenkor jelentősen lecsökken a játék sebessége – bár sejtésem szerint a 4mb-os videokártyám a fő ludas a lassulásban. Az ellenfelek kivétel nélkül futurisztikus robotok – van belőlük közel 40 féle – s AI-jüket feltűnően sok forrásban dicsérték. Nekem nem tün-tek túlzottan

tunk a Napatm agyúval, melynek a hatását szerintem mindenki el tudja képzelni. A Mass Driver használata a lesipuskásoknak ajánlott – segítségével rázoomolhatunk a célpont-ra, majd tűz. Tényleg sokan vannak a fegyverek, megtalálhatók a célkövetés rakéták, a lomha nagy erejű bombák, az irányítatlan rakéták. Ha már ügyis a sokféleségnél tartunk, illik megemlíteni a háromféle repülhető hajótípust, melyek manőverezési képességükben, sebességükben, páncélzatukban térnek el egymástól.

MULTIPLAYER, GAZDAGON

Akik a multiplayeres üzemmódot választanák, azokat nem érheti csalódás a Descent3-at illetően. A készítők összesen 9 féle modot építettek bele a játékba, melyek nagy része ismerős a Quake modjaiból, de egész más a hangulata egy űrha-

élyes pályáin játszhatunk kooperatív módban.

CTF: A DM után talán a legnépszerűbb mód, cél az ellenfél csapatá bázisáról elhozni a zászlót, s eljutni velük a saját bázisunkra. A Fury Collectionben két csapat játszhat egymás ellen, maximálisan 8 játékos ajánlanak. A Bedlam Collectionben max. 4 csapatos CTF-et játszhatunk (ez valami új, eddig csak 3 csapatosról hallottam).

ENTROPY: Eredeti csapatjáték, az akción kívül némi stratégiai érzék-re is szükség lesz. A cél az ellenfél termeinek elfoglalása, és saját termeink megvédelése. A termek lehetnek laboratóriumok, energia központok vagy javítócentrumok. A szobák száma és típusa szintenként változik, s akkor nyerünk, ha sikerül az ellenséges csapat összes termét elfoglalni. Az elfoglalás módja nem olyan egyszerű, ehhez ott vagy több vírustartályt kell becsempészni az ellenfél termébe, s legalább



Egy kis izellő a fényhatásokból



A rend marcona órel itt nem integetnek a zseblámpával – rögön a lényegre térnek

képzettnek, olykor akkor sem lát-tak meg, mikor a célkeresztem rájuk irányítottam. Tényleg üdítően változatos a repertoár, a fűrge mini-droidok, a lomha rombolók, földi robotaink, a rovarszerű gépek nem fognak unatkozni hagyni. Fegyverek terén hasonlóan gazdag választékkal találkozunk – 10 elsődleges és 10 másodlagos fegyvert agghathatunk a játék folyamán hajónkra. Elsődleges fegyverek közül villámgyors tüzbességet biztosít a Vauss ágyú, amely egy gyorsstízelő gépfegyver. Akár egy-egy folyosórészt is megtisztítha-

jós CTF-nek, azt elhíhetitek. A kapcsolat neten, kábelén, LAN-on, modemen – gyakorlatilag minden létező módon létrehozható. A játékban a következő modokat találjuk: ANARCHY: Mással ezt Deatmatch-nek hívják, de a lényeg ugyanaz: kiirtani mindenkit, minél több frag-et összeszedni. Nem hiszem különö-ssebben esetelni kéne a stílust, lévén aki hálóban játszik, az általában ezt próbálja ki először.

CO-OP: A Quakereknek ez sem ismeretlen, a kooperatív módban tár-sunkkal szárnyvetve szedjük le az ellent. Mellesleg a játék egyszem-

három másodpercig ott kell lenni-ük. A vírust a laboratóriumban ké-szítik, az energiaközpontokban ha-jónkat tölthetjük fel, a javítócent-rumban pedig kijavíthatjuk. Persze minden a vírustartályok körül forog: akkor vehetünk fel két újabb tar-tályt, ha egy ellenfélt leszedünk, s ha minket szednek le, akkor kezd-hetjük előről a fragek gyűjtését. A vírustartályok egyébként megsem-misíthetőek, egyszerűen csak nekik kell menni. A tartályok folyamato-san készülnek a laborban, s egy-szerre négy tartály lehet egy labo-ratóriumban, az egész pályán pedig

Talán nem tűzsz árállítani, hogy kibebfajta csodának számítot, amikor a Final Fantasy VII megjelent PC-n is. Amult-bámult a világ, hiszen akció RPG-t PC-n addig még nem láttunk. Ami meglehetősen nagy csoda akkor, amikor a profitorra áhítózó fejlesztők és a kiadók állandóan új utakat, piaci réseket keresnek. Pedig ez a VII kategória abszolút nem új (amint például az FF VV sorszáma is mutatja): játékkonzolokon a verekedős- és versenyjátékokon kívül az egyik legnépszerűbb stílusnak számít, és talán csak a Martin a megmondhatója, hogy hány hasonló játék jelent már meg mondjuk PlayStationre. Az FF VII megjelenése (és elképesztő sikere) után az ember azt hitte volna, hogy végre megtört a jég, és PC-n is szépen megindul az akció RPG-k hosszas áradata – de ha ezt hitte, akkor tévedett. Az egy kiváló Silveren kívüli nem volt egyetlen hasonló próbálkozás sem (bár az is inkább csak bizonyos vonásokban emlékeztetett a konzolos klasszikusokra), ami egész egyszerűen érthetetlen, hiszen ebben a kategóriában aztán együtt van minden, ami csak sikeressé tehet egy játékot: fantasy-alapok, hagyományos RPG-stílus folyamatosan fejlődő karakterekkel és küldetéshegyekkel, állandó akció, elképesztően hosszú játékidő, és mellesleg – mivel rendszerint a 3D pályákat erőltetik – a 3D-gyorsítók mániákusai is kedvükre kiélhették ferde hajlamukat. Ha a jég nem is tört meg, de azért repedezni látszik, mert most itt jön a Blaze&Blade, ami szintén egy klasszikus akció RPG.

roppant érdekesek, de a felkutatásukra induló kalandorkat még ennél is jobban érdekli, hogy a legendák szerint hihetetlen kincsek is rejtőznek e romok mélyén.

A KARAKTEREK

Az első lépés a játékban csapat-összeállítás, amely négy főből fog állni. (Mellesleg négynél kevesebb figurával is el lehet nagy nehezen indítani a játékot, de ez



Az Utmanti Fogadóban nem kizárólag részeket vannak, néha küldetést is kapunk

Tájkép csata után

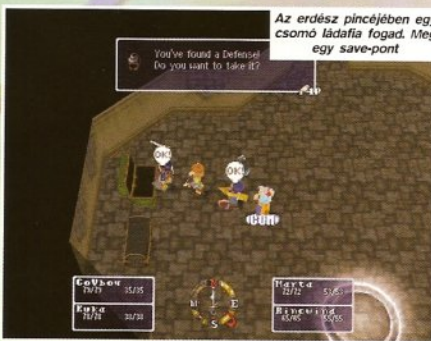


A zuhatagnál igencsak jól jönne egy Jesus nevű karakter vizen járó kishéjje



A játék az év elején jelent meg PlayStationre és PC-verzió is ennek az egy-az-egyben történet konverziója. A sok ellen védett (lebegő) tündér különleges varázslatok tanulhat, a csavargó kinyithat egyszerűbb zarakat.

sok ellen védett (lebegő) tündér különleges varázslatok tanulhat, a csavargó kinyithat egyszerűbb zarakat.



Az erdész pincéjében egy csomó ládafia fogad. Meg egy save-pont

Minden egyes karakternek nyolc alapvető tulajdonsága van, amely egy-egy vonásait juttatja: erő (támadás), intelligencia (varázslat alkalmazása), akarat (varázslat elleni védelem), ügyesség (védekezés), alkat (gyógyulás sebessége és egészsége), magikus erő (MP visszanyerés sebessége) és szerencse (lotfiókitalítás képessége...). Ez a nyolc tulajdonság határozza meg a két legfontosabb jellemzőjét a HP-t és az MP-t (manát). A karakter kiválasztása után a nyolc tulajdonság között eloszthatunk

még egy pár pontot, amelynek száma egy elég megpöfögolog ylog ylog: egyrészt van 15-20 alapból, de egy szerencsejátékon töb-

érik. Így harc közben nem árt a "vonatot" úgy irányítani, hogy mindenki hozzáférjen a leendő áldozathoz. A vezér bármikor cserélhető, ami egyrészt ugyebár ideális módszer egy-egy karakter feltöltésére (vele szedjük fel az EP kristályokat, és ő veri a gyengébb ellenfeleket), másrészt pedig akkor szükséges, ha valamelyik karakterünk speciális skilljére van szükség (például egy törp nekilát egy szikla szétverésének vagy egy csavargó egy zárnak). A vezér egyéb ügyekben is fontos figura lesz. Néha a játék átmegey platformjátékba: például szigeteken kell ugrálni vagy egy víz-esésnél az úszó rönkökön átszaladni. Ha egy figuránk ilyenkor a vízbe (vagy a mélybe) pottyann, akkor 1-2 HP veszteség után MIN-

Zseb-Final Fantasy

bet is kaphatunk. A gép három kártyát sorsol, és ahány pont van a kártyákon, annyi bönuszt kapunk meg. A plusz az osztálytól függ, mindenesetre érdemes többször is

sorsoltatni a géppel. Ja, van még egy tulajdonság, amit be lehet állítani: a beszédmód, ami a gyermektől a meggyőzőig terjedhet – szerintem ez csak dekoráció.

Hogy ki milyen parit indít, az nyilván egyéni ízlés dolga, de nyilván nem árt a partiba egy közelharcban járatos figura és egy mágia alkalmazó. En részéről egy harc-os-törp-elf-varázsló brigáddal vágtam neki a dolognak, de mint később kiderült az elf nem volt valami nagy húzás (mivel egy csomó zár volt, talán egy csavargóval jobban jártam volna), de azért ő is elég dögöse sikerült fejlesztenem.

Az RPG-k jó szokása szerint a karakterek a játék folyamán természetesen fejlődni fognak. Egy-egy szintgyarshoz szokás szerint tapasztalati pontokat kell gyűjtögetni, minél magasabb szint következik annál többet (a karakterlapra átválva mindig láthatjuk, hogy még mennyit). Tapasztalatot két módszerrel lehet gyűjteni: egy-egy EP-t jelent minden egyes sikeres találat, amit a karakter az ellenfélnek bevész, továbbá minden egyes ellenfél halála után pár másodpercig megjelenik egy lila színű kristály, ami további egy pontot jelent az azt felvevő karakternek (a kékek pénz jelentenek). Szintgyarshán látványos pirotechnikai bemutató közepet-



te nőni fognak a tulajdonságai, továbbá az MP és HP a szintnek megfelelő maximumra ugrik. Mivel a fölénségek igen húzócsak lesznek, nem árt buzgón edzeni őket, ugyanis a kisebb szörnyek csapatai mindig újra termelődnek, ha valahol hosszabban álldogálunk. Nyugisban helyeken álldogálni egyébként egészséges öltet: ilyenkor a sérült karakterek HP-je lassan visszatöltődik a maximumig (az MP menet közben is).

Az RPG-kben általában ugyebár fontos, hogy a parti milyen formációban áll fel. Na, ez itt elég érdekes lesz, ugyanis a formáció itt "hullámvásút", ugyanis sorban, egymás mögött kigyóznak a fickóink (derekszigű hidaknál a vége néha bele is esik a vízbe), szóval aki régebben sokat játszott a Centipede-el, az most használt látja ez irányú tapasztalatainak. A vezért mi irányítjuk, a többiek automatikusan ténylegnek: felveszik a pénzt vagy a lila kristályokat, de ládát már nem nyitnak ki; továbbá rávernek egy ellenfélre, de csak akkor, ha el-

DIG ott jelenik meg újra, ahol a vezér van, ergo: ha egy ilyen ügyességi részen a vezér átlut, akkor a többiek is átlutnak. Az 12 ügyebknt logikusnak nagyobb lesz, ha a karakter "nekiút", ráadásul a különböző osztályok különböző távolságokat képesek ugrani (a skilljeikből ez nem derül ki, de így van). Ha a vezér egy helyben állva ugrik egyet, akkor a többi karakter a közvetlen közelébe fut – erre olyan alkalmakkor lesz szükség, ha kis területre kell gyűlni (például az első küldetésben van egy felvonó, amelyet csak így lehet üzembe helyezni).

Ha egy karakternek elfogy a HP-je, akkor nyilván meghal. A játéknak azonban csak akkor van vége, ha ugyanabban a szektorban az összes játékos meghal. Ha csak egyetlenegy karakterrel is kiérünk egy töltési helyre (mármint oda, ahol egykoron a PlayStation töltött), akkor a többi halott 1-es HP-vel felmámoztta. Figyelembe véve az elég durva fölénségeket, ez mondjuk

igen kellemesek mondható ötlet – az egy más kérdés, hogy az ilyen hűzósabb csatáknál egy ajtó rendszerint bezárul előttünk. Elhalálozás ellen mondjuk kézenfekvő ötlet lenne, ha kimentenénk az állást. A játékban nem lehet állást menteni (a kézikönyv azt mondja, hogy lehet, de nem lehet). Vannak bizonyos helyek a nagyobb körök előtt, ahol az eredeti PlayStation-verzióban lehetett menteni (féhéren íző körök a talajon), és visszaállt az MP és HP maximumra. PC-n ugyan nem lehet átváltani a save-képernyőre (legálábbis nekem nem sikerült), és nem áll vissza az MP/HP sem – ellenben a karakterek szintje az tárolásra kerül. Ha meghalánk, akkor a játék a kezdő helyszínről indul, viszont a karakter



A félholtra vert erdésznek sikerült a lehető legokosabb kérdést feltenni



A Goblinmedvével való találkozás kissé megszínylette a parti egészségét

nyáktól pedig alkalmasint küldetéseket és információkat kaphatunk (illetve nem "hatsok", hanem kell is kapni, mert amíg nincs küldetés, a parti nem hagyhatja el a kocsmát).

A recepció mellett lépcsőn felmehtünk az emeletre, ahol a hátsó fertályban van néhány lakó, az első ajtó mögött egy tudóst, a másodikon pedig saját szállásunkat találjuk. A tudós arra szolgál, hogy megmondja a tárgyakról, hogy mit élnek. Tárgyakat az ellenfelek halála után néha megjelenő ládákban kutatva (kétserű lehet) találunk a vezérrel. Találhatunk mindenki által használható gyógyítókat, a vadász által használható különböző típusú gyógyfűveket, illetve felszereléseket (kardok, páncélok, pajzsok, stb.) Az utóbbiakból csak véges számú (asszem nyolc vagy tíz) lehet egy karakternél, többet nem vihet magával. Vannak ezenkívül "fiktív" tárgyak (pl. kulcsok). Ezek a tárgylistában nem is jelennek meg, de a program "tudja", hogy nálunk vannak.

Ha találunk egy tárgyat (mondjuk egy kardot), akkor egy kukkot sem tudunk róla, mindössze annyit látunk a tárgylistában róla, hogy melyik osztály használhatja. Ha menet közben bármikor visszatérünk a fogadóba, és begurunk a tudóshoz, akkor ő az összes ismeretlen cuccunkról (már legálábbis ami a vele beszélgető vezérnél van) megmondja, hogy micsoda és ezentúl a listában már részletes infokat látunk a cuccról (támadás, védekezés, elemental, stb.) Mellesleg erre túl nagy szükség nincs, mert a tárgy akkor is működik, ha nem azonosítottuk: egy elf például a rövid kardoknál jóval nagyobb üt a ra-

gatumk még az Elhagyott bányába, az ősi Toronyba és a Tűzsárkány Hegyére is. Aki kevesellné a négy küldetést az vegye azért figyelembe, hogy a játék kategória klasszikus hagyományainak értelmében ezek csak a fő pályák, amelyeken belül találunk 8-10, egyenként 40-50 képernyőből álló önálló helyszínt (a nevüket mindig írja is a játék, amint beléptünk), azon belül pedig 5-10 képernyőből álló szektorokat. Az első küldetés például egy kezdődik, hogy két-három helyszínen átbálgassa elérünk egy csónakházig, ahonnan hajóval lehet eljutni a romokig. A ház zárva, és a kulcs az erdésznél van, aki "észkakra" lakik. Jobb 3-4 pályányi hír, liftzünk, ug-

rálunk a vezetés felett, és idővel megtaláljuk a házat. A falon levő időbeosztása szerint ő ilyenkor a tisztáson dolgozik. Elbotorkálunk a tisztásra. Természetesen körbe van kerítve, és a kapu zárva. Vissza az erdészhez, némi látogatás után lehorgászunk a csapajót kulcsát, és a pincében megtaláljuk a tisztás kulcsát, a tisztáson meg a jelentősen gyengülő erdészt. Kicsit megverte egy szörny. Elme-gyünk visszaszerzeni a cuccát, ahol is egy kedélyes Medvegoblin (micsoda ökör név!) vár két macsó társaságában. Ajtó bezár mögöttünk, nagy hír, feltápolttabb karakterekkel visszajövünk, megszerezük az erdész cuccát. Az erdész közben meghal, de a cuccából előkerül a csónakház kulcsa. Mielőtt vízre szállnánk, még némi veredések után két kapcsolóval kinyitjuk az öbök záró kaput, és már ki is hajóházhatunk. Azt hittem a küldetés vége jön, de nem igazán: a tilparton egy roppant morcos eleven fa várt, amelyik olyan 50-60-asokat zúzott a figurámon, de amikor az egyik figurám mégis elért a mögöttem levő kapuig, ott azt mondta, hogy nem tudja kinyitni – vissza kell menni a fogadóba további infokért. Szóval beletelik egy-két hét, mire Tűzsárkányt lá a játékos.



A tudós kicsit bogaras, viszont minden tárgyat azonnal felsmer

a magja használók varázslatait előhívó "kombók", azért így festettek: XOX.) Szerintem halomra kéne löni mindenkit, akik ilyen egy-az-egyben átiratot ki mernek adni, mert ehhez nek kell egy negyedik PC – elég egy haramc gurigás PSX.

CoVboy

Blade

nek megtartják a szintjüket és tárgyaikat. Na persze ez sem egészen tökéletes: egyik meghalásomnál harcos maradt 21-es, a törp 20-as, az elf és a varásó azonban visszaesett 1-esre. Na jó. Ebből arra a logikára gyanakodtam, hogy a mágia alkalmazók felborulnak, bár a tárgyaik megmaradnak. Elemtem, tápolgattam őket egy picit, megint meghaltam, de nemcsak a harcos és a törp maradt a szintjénél, hanem az elf is. Logika tehát nincs benne, az viszont nem rossz, hogy több parti karaktereiből is összeállíthatunk egy új csapatot.

A KÜLDETÉSEK
A játék mindig egy útminti fogadóba indul, amely valami titokzatos okból kifolyólag az Útminti Fogadó nevet viseli. Több szempontból is igencsak frekvenciát hely: a recepció mellett ládából minden karakterünk felvehet 2-2 "gyógyítót", a kocsmá hátsó részében ta-

píral akkor is, ha nem tudja, hogy annak kétféle nagyobba a támadása. A felesleges vált tárgyakat a tárgylistában kidobhatjuk a kukába, illetve a szállásunkon levő ládában tárolhatjuk. Mivel küldetés közben nem lehet egy tárgyat átadni egy másik karakternek (ami klasszikus állászat, arról már nem is beszélve, hogy a harcossal sosem a Broad Swordöt vettem fel, ami az ő normál kardjánál jobb, hanem mindig az elf rápírtját, mertem remélni, hogy a ládából esetleg más karakter is kivehet tárgyat. Á, dehogya: csak az, aki be-rakta. Tárgyat átadni csak egyféle módszerrel lehet: még a játék megkezdése előtt, a főmenüben van egy aukció pont, ahol a karakterek kereskedhetnek (néknek egymással, azaz pénzért eladhat/naknak egy-egy tárgyat. Azért is feltételes mód, mert odáig eljutottam, hogy ki és mit akar eladni – csak azt nem sikerült kiválasztani, hogy kinek kell megvennie.
A játékban az első küldetés a Romok Erdejé, de előt-

TETSZIK, NEM TETSZIK (NEM KAP MÁST...)

A Blaze and Blade szerény véleményem egy nagyszerű játék, amit végérveiesen elrontottak a prezentációja. Maga a játék nagyon jó: viszonylag jól vannak súlyozva a szörnyek (ha valaki nem siet túlságosan és szépen tápolgat, akkor le is tudja verni az egyre nehezebbeket), szűkség van némi gondolkodásra is (látogatottság illeszm), és láik poénok az ugrálgatás akciódzsek is. Mit értek a pocskó prezentáción? Kezddjk azzal, hogy manapság egy új játéknak rendszerint saját homepage-e van az Interneten, mindenféle nyálaksságokkal. A Blaze&Blade-nek nincs ilyen: csak a THQ német site-ján foglalkoznak vele. Van róla egy címkép és öt teljes sor. Ez persze még nem baj, az viszont már az, hogy ez a konverzió MAGYON-NAGYON a PlayStation eredeti lözi. Kezddjk a kézikönyvvel, amiben nemcsak hogy PlayStation-képek vannak, de PlayStation-irányítás is, amelynben szintelen X és O gombok megnyomására biztatnak bennünket. Egy csomó dolog és menü nem működik, ami az eredeti PS-ben megyott. A save is nagyon nagy ötlet volt, de például nem tudtam átváltani a drágakő-menüre sem, pedig

Blaze & Blade
 FEJLESZTO: T&E Soft/Conspiracy Entertainment
 KIADÓ: THQ
 WEBSTE: www.thq.de
 MEGELEENES: meglelent

Ketgere
 Minimum: P133, 24MB RAM
 Ajánlott: P166, 32MB RAM
 3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
 Multiplayer: -

Külsőin/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatoosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Ez egy nagyszerű játék – PlayStationon

végítélet

80%

Előző számunkban már ríogattunk beneteket azzal, hogy a repülőgép szimulátorok szerelmesei hamarosan ismét egy Lockheed F22 nyergébe pattanhatnak a Novalogic új játékában, immáron harmadszor. A XXI. század légifőlény vadászgépe már elég sok szimulátor főszereplője volt, de az biztos, hogy eladási eredményeket tekintve a Novalogic F22 Lightningjai messze lekörözték őket – ami mondjuk nem csoda, hisz minőségben maximum csak az Ocean F22 ADF-e versenyezhetett az első két résszel. Két év elteltével gyakorlatilag teljesen lecseréldött a játékosok hardverkörnyezete, Novalogicék ismét idejét érezték, hogy új technológiai alapokon ismét visszatérjenek kedvenc témájukhoz.

A GÉP

A Lockheed F22 Lightning a légifőlény vadászgépek ötödik generációjának első (és mellesleg egyetlen) tagja, amely megnyerte azt a pályázatot, amit a Pentagon az F-15 Eagle vadászgép felváltására írt ki 1991-ben. Fejlesztésénél egyetlen szó, az a bizonyos "légifőlény" volt a kritérium (szép angol szólanccal élve: first look-first

shot-first kill), így a legmodernebb számítógépes technológiák mellett a B2 és F-117 "Lopakodók" tapasztalatai alapján lett kifejlesztve. A géptörzs nemcsak radarhullám elnyelő anyagokkal van kitépítve, de a kialakításánál is az volt az elsődleges cél, hogy minél kisebb profilt nyújtson. Ennek köszönhetően szokatlan formáját, valamint azt a sajátosságát, hogy a külső fegyverfelüggesztési pontok alternatívájaként a géptörzs belsejében is található ilyenek. A fegyverzet variálhatósága miatt a gép egyaránt alkalmas klasszikus elfogó vadász és csapásmerő feladatokra, utóbbi szerepben pedig képes termokéretes bomba célba juttatására is. Aktív szolgálatba 2006-tól fog állni, és 2013-ig összesen 300-nál is több kerül az USA légierijéhez. Az intro videóban a prototípus illetve a nullszéria repüléseiről készült eredeti felvételeket láthatjuk, ráadásul az kiegészül a főmenü Overview menüpontjával is, amelyben egy hosszabb típusismertetést is végigélvezhetünk – már legalábbis azokat az adatokat kivéve,

Elroppent egy madárka. Csak talán magának valami fészket!



Ideje lesz fészkelni, a többiek már "dolgoznak"!



Tengerparti csendélet, némi hang- és hamarosan egyből robbanással



amelyeket a Pentagon nem óhajt a nagyközönség orrára kötni. A maximális valóságúságra azért valami garanciát jelelhet, hogy a fejlesztésben konzultánsként részt vett Dave Ferguson is, a Lightningot gyártó Lockheed Martin egykori repülési igazgatója, aki mellesleg maga is többször repült a géppel.

OPCIÓK

Az óvatos játékos kedvenc menüpontja, aki már játszott megvadult fejlesztők által készített szimulátorral, hisz ezekkel hozzáigazíthatja gépe teljesítményéhez a játékot. Az biztos, hogy ennyi állítható opciót talán még egyetlen játékban sem láthattunk. Az első tiszteletkőr nyilván a grafikának szól. Kicsit meglepő, hogy egy '99-es játék még elkettyeg (elkerreg) sima szoftver-rendrel is, de azért a Lightning III lehetőség szerint valamilyen 3D-kártyával felszerelt masinát igényel. Ebből is ajánlott egy Voodoo2 (vagy 3) chipsetet, mert a látvány fényekkel lesz jobb, mint Direct3D mellett. A felbontás 640*480-

F22 LIGHTNING

A HARMADIK VILLÁM

tól 1024*768 terjedhet 16 bites szín-mélységben, tovább állítható még a textúrák kirajzolásának távol-sága és egy roppant felhasználóbarát opció: mennyire egye a program a memóriát. A tesztgépnek használt 375 MHz-en kettyegő Celebron, 16 MB Voodoo2-vel és 64 MB RAM-mal rendelkező gépen mindent csukára állítva egyébként egész tűrhető futást produkált a játék. A gép tökéletesen simán reagált minden kormány-mozdulatra, de azt azért tegyük hozzá, hogy egy viharos éjszakán azért az eső-cseppek néha elgondolkoztak rajta, hogy most essenek-e vagy sem. Állítható ezenkívül még egy rakásnyi audio-opció, különféle kontrollerek (a játék gyakorlatilag minden létező kiegészítőt, profi botkormányt és gamepadet támogat, de van egy külön menüpont egy esetleges ismeretlen kalibrálására is), átdefiniálhatjuk a kezelőbillentyűket (esetekbe ne jusson, többet az életben nem ismeritek ki magatokat a kezelésen), kikapcsolhatunk pár repülési hatást (túlzott pozitív és negatív nehézkedésnél fellépő vörös/fekeete látást, automatikus futó-műbehúzást, stb.) és egy külön menüpont szolgál a Voice over Net (ld. később) beállításaira is.

KÜLDETÉSEK ÉS CAMPAIGN

Új küldetést a Quick Mission menüpontból indíthatunk, amelyek közül az első öt gyakorló opció, amelyben elsajátíthatjuk az alapvető repülési és harci manővereket (közte az atombomba ledobásával), a hatodikban pedig tesztelhetjük a tanultakat. A többi 16 éles küldetés, amelyen a világ különböző részlein repülünk különböző bevetésekre Oroszországtól Szíriáig, a Fülöp-szigetektől Kenyáig. Nemcsak a helyszínek változatosak (amelyekhez szereplőre nem költöttek politikai háttörtörténetet), hanem az időjárási viszonyok (zivatar, napsütés, köd, hó, szélvihar –

van minden, ami csak egy meteorológus szem-szájnak ingere) és a napszakok is. Igen katonásan érezhetjük magukat, mert az eligazításban nem csak nagy vonalakban ismertetik velünk a küldetést, hanem meghatározzák a végrehajtás módját, az elsődleges és másodlagos célpontokat, a bevetésben részt vevő saját erők feladatait, a várható ellenséges tevékenységet, átállíthatjuk a hadműveleti térkép waypointjait, és mellesleg egyéb alfeladatokat is kaphatunk (légi utántöltés, kísérés, kódszavak a nukleáris fegyver használatának engedélyezéséhez, stb.) A küldetés elvégzése után pontszámot kapunk (illetve campaignben promóciós pontokat, amelyet aztán előléptetésre "válthatunk"), amely áll egyrészt az elsődleges és másodlagos feladatok teljesítéséért járó pontból, továbbá különféle bónuszokból (túlélte-e a géppárunk a bevetést, légi győzelme,

Segasztok, rallysok!

Mint hogy nagy rajongója vagyok a Sega játéktérmi versenyeknek, drága főszerkesztőknek nem kellett kétszer mondania, hogy rástartoljak a Sega Rally 2-re. Annál is inkább izgatott a

bozott. Pedig nincs okunk keseregni: mert ha kevesebb is a szín a képernyőn és ha esetleg nincs is kidolgozva minden egyes kavics az útpadkán, viszont PC-s viszonylatban nagyon is megállja a helyét a grafika. Elképesztően gazdagon textúrázott a terep: minden egyes szikla felszíne külön rajtot kapott, magyarul nem csak egy-egy filterezett maszat van rájuk feszítve. Vagy említhetnénk a palánkokat is, melyeken tökéletesen olvashatók a reklámok. És ami a lényeg: egyetlen olyan hangulati elemet sem hagytak ki, ami a játéktérmi

egy rövid, elkerített városi versenypályát találunk) mindenhol három útvonal van, melyek persze egyre keményebb kihívást jelentenek. Szóval van pálya bőven – főleg ha az első rész négy pályáját vesszük alapul. Erről jut eszembe: a régi Sega-rallysok megfigyelhetik, hogy az egyik slivatagi pálya a feltűpírozott mása az első rész afrikai pályájának, ami szerintem roppant jópofa dolog. Amennyiben sokat játszottunk az első résszel, már kívülről tudhatunk minden egyes kanyart.

A választható autók számát tekintve szintén jelentős a fejlődés. A régi "ismerős" Toyota Celica, Lancia Delta és a Stratos mellett négy autó választható már rögtön "alapról": Toyota Corolla, Subaru Impreza WRX, Mitsubishi Lancer, és Peugeot 306

vinni. Egy 555-ös Imprezát mondjuk nem árt sürgősen beszerezni... A hét kezdő kocsi amúgy majdnem teljesen egyforma képességekkel rendelkezik – közülük én speciálisan a Celicát preferáltam. Elnemlételeg még a Peugeot-val lenne érdemes próbálkozni, de az valahogy a PC-s verzióban nem a legmegfelelőbbben szuport. Az elsőkerék-meghajtást elég furcsán éreztelteti a gép: alig csúszik a kocsi, mire a kanyarokban olyan érzésünk támad, mintha nem akarna engedelmkedni a kormányom.

A játék Arcade üzemmódjában – csak úgy mint a játéktéremben – két opció közül választhatunk: vagy bajnokságon indulunk, vagy külön gyakoroljuk a pályákat. A bajnokságnál a 16 helyről kell felküzdenuk magunkat, s a teljes versenytávot négy különböző pálya egy-egy köre alkotja. A

Hopp! Vagy egy fotós a sajtótól, vagy fennakadtam egy trafipaxon



SEGA 2 RALLY

dolog, mert olyan értesüléseket szereztem be, miszerint a PC-verzió teljesen meg egyezik a Dreamcast-változattal. Bár a Dreamcastos Sega Rally 2-t a legtöbb külföldi szaklap alaposan lehúzta (mert hogy nem használja ki az új, 128 bites Sega konzol képességeit), azt azért így is állíthatom, hogy a sokat kritizált képrfrissítési hibákat (kicsit akadozik a játék) figyelmen kívül hagyva a konzolos változat teljesen játéktérmi minőségű. Ezek után tehát nagyok voltak az elvárásaim.

Amit már rögtön az elején leszögezhetünk: a PC-s Sega Rally 2 valóban az utóbbi idők legtekintélyesebb számítógépes adaptációja. Ugyanaz az élmény és ugyanaz az élvezet, mint Dreamcaston, és még a grafika is megegyezik... Azaz az utóbbi talán mégsem. Arra ugyanis ne számítson senki, hogy ugyanolyan színpompás tájakon autózhatunk, s hogy a PC-nk ugyanannyi textúrát fog varázsolni a képernyőre

gépet nagyá tette. Minthogy a konkurenciaharc az autóversenyek terén eléggé kiélezett, ezek az apró pluszok nagyon is sokat jelentenek. Emlékszem például, hogy a játéktérben mennyire tetszett, amikor a száguldo rallyautó előtt néha túlzottan vakmerő nézők futkostak ki a pályáról. Klassznak találtam továbbá, hogy a felcsapódó portól és sártól koszosódnak az autók. Az is nagyon mutatós volt, ahogy az ablaküvegek megcsillantak a fénnyben. Elégedetlen konstatáltam, hogy a felsorolt effektusok a PC-nk képernyőjén is ugyanúgy feltűnnek.

Előre a dicsőséges 11. helyért!



A képből ugyan nem derül ki egyértelműen, de ez egy belső nézet



A Dolly Roll örökérvényű dalaik járnak a fejben: "Oh, Riviera..."



(még ha a legújabb és legdrágább 3D-kártya birtokában vagyunk is), mint egy Dreamcast. Akinek ilyen elvárásai vannak, az könnyen úgy járhat, mint én. A korai hírek hallatán először naivan én is a csodában reménykedtem, minek következtében a 3Dx generálta látvány frankón le is lom-

A SZABÁLYOK

Hat különböző típusú terep lett a játékhoz kivitelezve: slivatagos, hegyi, havas, tengerparti, saras, illetve szigeti pályákon rallyzhatunk. A Riviera kivételével (ahol

Maxi. Ha bajnokságokat nyerünk, a választék még további típusokkal és márkákkal bővíül – ha jól tudom, úgy kb. húsz autót lehet összesen aktiválni. A jobb koscsikra mondjuk szükség is van, mert a játéktérmi üzemmód kapásból olyan nehéz, hogy a kezdő autókkel képtelenség végig-

gyakorlásnál ezzel szemben egy tetszőleges pályán indulhatunk, s ott három körön keresztül, egy ellenfél ellen versenyezhetünk. A riválisainkon kívül mindkét üzemmódban az idő is ellenünk dolgozik. Játéktérmi módról lévén szó a menet addig tart, ameddig a képzeletbeli érménkből futja.

Azon halláskárosultak számára, akik nem ismernek az arab számokat, egy fickó a kezén mutatja a startig hátralevő időt



Pontosabban fogalmazva: ha nem megyünk át időben az ellenőrzési pontokon, az idő lejártával – függetlenül a helyezésünktől – a játék megszakad.

A Dreamcast-, illetve most már a PC-verzió külön üzemmódja a 10 éves bajnokság. Bár itt is van időlimit, mint az Arcade módnál, de ez az üzemmód némileg könnyebb – legalábbis az elején. Itt hozhatjuk be a jutalomautókat: egy aranyéremért egy jutalomautó jár. Tulajdonképpen tíz ugyanolyan bajnokságról van szó, mint az

Rövid típusismertető a főmenüből – ha jól látom, akkor ez egy Wartburg 353 GT



TOYOTA CELICA GT-FOUR ST205

Ha az ott nem egy visszadurrogó kifüggető, hanem egy tartalék rakéta-hajtómű lenne, Lanciatart átkereshetnék Stratosféréra



STRATOS DRIVER 2

LY

Késhegyre menő párvadát a jobbik vs. balkezes küzdelemben



Egy bajnokság megnyerése után nemcsak a pezsgőfürdő, hanem egy új autó is a jutalom



az útfelszín (aszfaltozott, kavicsos, poros, saras, havas, jeges), és hogy mondjuk várható-e eső, mire lesz-ürhetjük a konzekvenciát, hogy milyen gumit tegyünk fel. A gumicserén kívül állíthatunk a váltón és a fel-függesztéseken is – sőt, ha úgy tetszik, női mitfárezt is kérhetünk a férifang helyett. Az eltérő beállításokat aztán el is menthetjük, hogy ne kelljen minden alkalommal külön vakkolni.

Bár sokan nem szeretik a játéktérmi versenyjátékok átíratait, nekem mindig is tetszettek a Segás cuccok. Ugyan cseppet sem élethű, hogy a legutolsó helyről kell feltornászunk magunkat, és hogy csak tudattalan "robotok" ellen versenyzünk, mégis: a győzelem érdekében majdnem olyan technikásan kell vezetnünk, mint az igazi pilótáknak. Ugyanúgy egyetlen lemondáson túlhat egy-egy helyezés, s ugyanúgy minden egyes kanyart a legmegfelelőbb íven kell vennünk. Ugyanakkor a játék azért mégiscsak egy játék, hiszen mégsem kell profi pilótának lennünk. Nem nehéz megtanulni a pályákat, mert elég rövidek. S mivel rövidek, mindig látjuk, hol rontjuk el: hol húznak el

A többjátékos versengésekhez három üzemmód is a rendelkezésünkre áll. Először is használhatjuk az idő elleni Time Attacket, s a barátunk szellemautóját próbálhatjuk megelőzni. Ha együtt akarunk pályára lépni, akkor arra is van lehetőség. A 2 Player Battle üzemmóddal két játékos egyazon gépen vívhat meg egymással – természetesen osztott képernyővel. Végül van Multi Player üzemmód is, amivel modemen, vagy hálózaton keresztül lehet versenyezni. A legjobb és legszebb köröket (mindegyik módban) el is lehet menteni, s a visszajátszásokkal később eldicsekedhetünk egymásnak.

AMI NEM KELLETT VOLNA...

A Sega Rally 2 tehát – főként az új játékmóddal – legalább ugyanolyan élvezet PC-n, mint játéktérben. Ennek ellenére azonban kifogásaim is vannak vele szemben. Egyszerűen nem értem például, hogy a távoli hegyeknek miért a szemünk előtt kell kirajzolódniuk. (Ez főként a belső nézetnél zavaró.) Sosincs túl sok tereptárgy a képernyőn, úgyhogy nem tudom, mi indokolja ezt. Ha netán a fejlesztők lusták voltak az engine-t tökéletesíteni, akkor vajon miért nem kapcsolattak be jóval több ködefektust. Nagyobb kár már csak azért sem ártott volna, mert a táj túlságosan is kontúrós, ami természetellenesnek hat. Az autók árnyékolása is lehetne részletesebb:

ökörseggel rontani egy amúgy nagyszé-
rű konverzió színvonalát? Na mindegy. A hibái ellenére azt azért továbbra is állítom, hogy a Sega Rally 2 a legjobb arcade stílusú autóverseny PC-re.

V.Z.

Sega Rally 2

FEJLESZTŐ: Sega

KIADÓ: Sega

WEBSITE: www.segarally.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Ajánlott: PIII 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Küicsár/belbacs

Látványosság

Játszhatóság

Szavathosság

Zenebóna

Summa summarum

A Sega-féle játéktérmi átiratok legjobbika

végítélet

86%

Arcade üzemmód. Ahogy haladunk előre az időben, úgy lesz egyre jobban "kicentizve" az időlimit. Ezzel összefüggésben határozza meg a gép az ellenfeleink pozícióját is – merthogy az első részhez hasonlóan most sem a pilóták intelligenciája növekszik; mesterséges intelligenciáról egyáltalán nem beszélhetünk. Az ellenfelek csak szép nyugalom, az előre beprogramozott útvonalukat tartják. (Néha éppen ezért – amikor lökdösődünk – elég furcsa helyzeteket generál a program.)

CSITTI!

COMMANDOS:
BEYOND THE...

Játék közben csak simán gépeljük be:

GONZOOPERA

majd a következő kombinációkat használhatjuk csalásnak (mindegyik az aktuális karakterre vonatkozik):

Shift+X: a kurzor pozíciójába teleportál
Ctrl+L: sérthetetlen-ség

Ctrl+I: láthatatlanság

Ctrl-Shift+N: ugrás a következő szintre
Shift+F2/F3/F4: felbontás állítása

CSITTI!

STAR WARS:
PHANTOM
MENACE

Játék közben nyomjuk a Backspace-t majd – a szöközőre is ügyelve! – gépeljük be a megjelenő ablakba:

I LIKE TO CHEAT: az összes fegyver és tárgy

HEAL IT UP: maximális egészség

GIVE ME LIFE: tők ugyanaz, mint az előbbi család

I RULE THE WORLD: nehezebb játék

REALLY STINK: könyvebb játék

IAMQUEEN: Amidala királynővel leszünk.

IAMQUIGON: Qui-Gonnal leszünk

IAMOB1: Obi-Wan Kenobival leszünk

IAMPANAKA: Panaka kapitánnyal leszünk

SLOWMO: lelassul a játék

BEYOND CINEMA: "szélesvásznú" játékok, alul-felül fektet csikkal

KILL ME NOW: öngyilkosság

DROP A BEAT: imbolgóló falak

FROM ABOVE: felülnézeti játék

NAUGHTY NAUGHTY: FPS-nézet

PERFECTION: folyamatosan (tíz) vagy hadonászik a lézerkarddal

RENT-A-HERO

Miután a kissé kínosan végződött utolsó akciónkból visszatértünk Smashville-be, sétáljunk be az irodánkba, ahol Rodrigo szomorúan konstataálja, hogy amíg az összes többi bérelhető hős dugig van munkával a kalóz-ügynök köszönhetően, addig ő lassacskán éhen hal. Kellemes időtöltés a berendezés tanulmányozása, kezdve a családi hagyatékban ránkmaradt tintatartókat (amit nagypapánk hosszú években keresztül használt fedezeletlen csekek aláírására) egészen a falon függő trófeáig, amelyekre fizetés helyett kaptunk. Miután kiszárakoztuk magunkat, sétáljunk ki az irodából, majd a terasz sarkában levő láttal ugorjunk fel a felső szintre (előtte nézzük meg Rodrigo reklámtábláját: diszkont árakon hozzáférhető hőst hirdeti). Az emeleten lakik Louis, aki jól menő hős és iszonyú francia akcentusa ellenére is legjobb barátunk, így tehát teljesen felesleges a csengőt használni az ajtajánál. Louis enyhe szarkazmussal a hangjában érdeklődik, hogy jól fizeteli-e legutóbbi akción, mire Rodrigo lemondandóan csak annyit közöl, hogy kastélylátogató ingyenjegyeket kapott a "hercegünk" papájától. Louis bezzeg teljesen teli van zsíros munkákkal, lévén a kalózok egyre veszedelmesebbek: legutóbb már elfoglalták a sziget másik oldalán fekvő kisvárost. Endavint is, Rodrigo arra kéri, hogy ha esetleg tudna valami kalózos munkát, amelyre ő már nem tud bevállalni, akkor ugyan szőjön már neki. Egy jóbarátira mindig számíthat az ember, bár az azért enyhe pofádtság, amikor ez a jóbarát megjegyzi, hogy a kalóz-munkákhoz tisztes fizetmenet és jó hírnevű hősként szottak szerződöttet, a kilvárosi diszkonthősök nem igazán kerestek... Louis szójába is telve van érdekes dolgokkal: az ő kincsesládája teljesen teli van (műtrágyával a virágoknak), a könyhaszékényt vizsgálgatva megtudjuk, hogy a fűszereket annál magasabban tartják, minél bűdösebbek (a fohagyama van legfelül) – de mivel az itteni kutatás merőben filozófikus, sétáljunk vissza az irodánkba, hátha közben beesett egy ügylet.

Természetesen nem esett be, de azért nem kell elkeseredni: a munkanélküliségnek nyomban vége szakad, amint elhelyezkedünk az irodasztal mögött. Nagy durról-durról beront egy Ramil nevű roppant ronda törp, és Rodrigo Hercegnőmentő Szolgálatát érdeklődik. Rodrigo jelzi, hogy ez nem a kizárólagos tevékenységi kör, bármilyen típusú hősi munkát bevállal, de Ramil pont ez érdekli: elrabolták szépséges feleségét, Rodrigo egy pillanattal végigméri, és mivel el tudja képzelni, hogy egy törpnek mennyire is lehet szépséges a felesége, sajnálatlalt közli, hogy momentán éppen teljesen elfoglalt. Amikor a boldogtalan férj megjegyzi, hogy az asszonyát az endavini kalózok rabolták el, gyorsan hozzátesszi, hogy azért csak meg tudja oldani a dolgot valahogy. Az irányú kérdésünkre, hogy vajon melyik kedves korábbi megrendelőnk ajánlotta bennünket, megtudjuk, hogy semelyik: azt hallotta rólan, hogy oltésk vagyunk, másrészt pedig az a 14 bérelhető hős, akinél előltünk járt, teljesen el volt foglalva a kalózokkal. Az üzlet tehát megkötötték: egy kiszabodítás 25 aranydukátot takssal, plusz költésértéstart. A zsugori törp ezt elfogadhatónak tartja, így tehát – gondolva a számlákra – gyorsan kérünk tőle 10 dukát előleget. Aztán mellesleg azt is megkérdezzük, hogy hogyan ismerjük fel a feleségét. A személyleírás kissé hiányos: a hölgy neve Jamin, és nagyon-nagyon szép – tőkélates párt alkot Ramillal. Míg a bánatos férj távozik, Rodrigo elmorfondozik azon, hogy az Elet telve van meglepetésekkel: egy nagyon szép törpöt keres... az asztalra kattintva vegyük magunkhoz a pénzeszacskót, majd sétáljunk ki az irodából. Rodrigo már rég volt ilyen gazdag, és boldogan dobálgatja a magasa erszényt. Addig dobálja, amíg az szépen elrepül, és belepottyan a terasz alatti csatornanyílásba. Hát ez pech. Líttezzünk tehát le egy szintet, ahol találkozhattunk Smashville egyetlen potgárával, aki nem bérelhető hős – ő ugyanis csatornár. Ráadásul hivatása magaslátlan áll. Hiába magyarázzuk neki, hogy belesett az erszényünk. Egyrészt már hallotta ezt a mesét, meg egyébként is: addig mi itt nem fogunk lemaszni, amíg ő itt dolgozik. Bátorlalan érdeklődésünkre, miszerint az meddig tart, gyorsan el is zavar bennünket.

Líttezzünk vissza, és pattanjunk fel a Sárkánysiklóra, mert most körbenéztünk a városban, ahol a helyszínek bősége tárháza várja, hogy felfedezzük őket. Szám szerint kettő: Sancho kocsmája és Ranama csillagviszalgója. Maradjunk az előbbinél.

A kocsmá előtti parkolóban két szakadt figura molesztál egy kihívó borszerköt viselő leányt ("Gye-rünk, térmi! Első osztályú kincskamrárn van"). Egy hős természetesen azonnal a védtelen hölgy segítségére siet. ("Micsodaaa? Maceráljátok a békés turistákat?") Amint a hulgának felismerik a Rodrigo Her-

cegnőmentő Szolgálat dicsó tulajdonosát ("aki tegnap lekszábolit egy sárkányt"), gyorsan elszélelnék. Jötték helyébe jót várj! – gondolja Rodrigo, és bejelenteli a hölgynek, hogy egy spontán megmentés mindössze 5 aranydukátba kerül. Erre a hölgy közli, hogy meg tudja védeni magát, és miután lassan előtűnik Sárkányelhárító Kézi Készülékét, feljuttat a távolabb parkoló sikiójára és elviharzik. A francha! Egy másik hős. Rodrigo levonja a konzekvenciát: a továbbiakban esetleges ügyfeleket nem foglalkoztat. Erre viszont inni kell, tehát ballagojunk be az ivóba.

Az emeleti részen már földgőz valaki, aki remek társaságnak ígérkezik. Csak ígérkezik – miután leültünk az asztalához, nem lesz az. Rodrigo megjegyzi, hogy nem valami bűbeszédű. Az idegen szerint Rodrigo viszont igen. Mivel pénzünk úgy sincs, esetleg megpróbálhatjuk meginni a sörét. Ez szemlátomást nem tet-szik neki, ugyanis előhív egy nagyméretű kést. További csevegési kísérleteinket sem koronázza sikerrel, hogy semmi kedve különféle jöttment hőspötökkel beszélgetni, már Rodrigo agyát is elfogja a mérég, és megragadja az idegen grabancát. Mielőtt a dotog egy vidám kocsmal veredekebe torkolna, valaki beszedad a kocsmába és eltorítja magát: "Kalózk!" Erre az idegen hirtelen elszéledik (a köpenye viszont otmarad a kezünkben), Rodrigo pedig a kocsmá teljes közönségével kivonul a parkolóba, megszemlélni a horizonton vonuló hajókat, amelyek most már repülnek is. Ez nagyon-nagyon rossz jel... Miután visszamen-tünk az ivóba, kénytelenek leszünk az alagsorban felüléledt keresni, ugyanis a sietve távozó idegen magával vitte a sörét is. Odalétek két ismerős vendég találhat, akik szokás szerint tők részeket és aról motyognak valamit, hogy a mogorva idegen egy kalóz volt, aki azért jött, hogy kikémlelje a várost. Közben elcsunyólkálnak, tehát lépünk oda öreg barátunkhoz, Sanchohoz, a csaposhoz, aki vidáman érdeklődik, hogy meghívhat-e bennünket egy sörre. (A vidámság oka az, hogy csak viccel.) Sancho izlete kiválóan megy, amelyek az oka nyilvánvalóan az új marketing koncepciójában keresendő: ha jól kevesen vannak, akkor megfújja a trombitáját. És ez miüködi? – kérdezi csodálkozva Rodrigo. Hát persze! – újságolja Sancho. – Az összes kukibos és egyéb vegyes népség azt hiszi, hogy itt van a munkaidőnek, és mind beülnek a kocsmába.

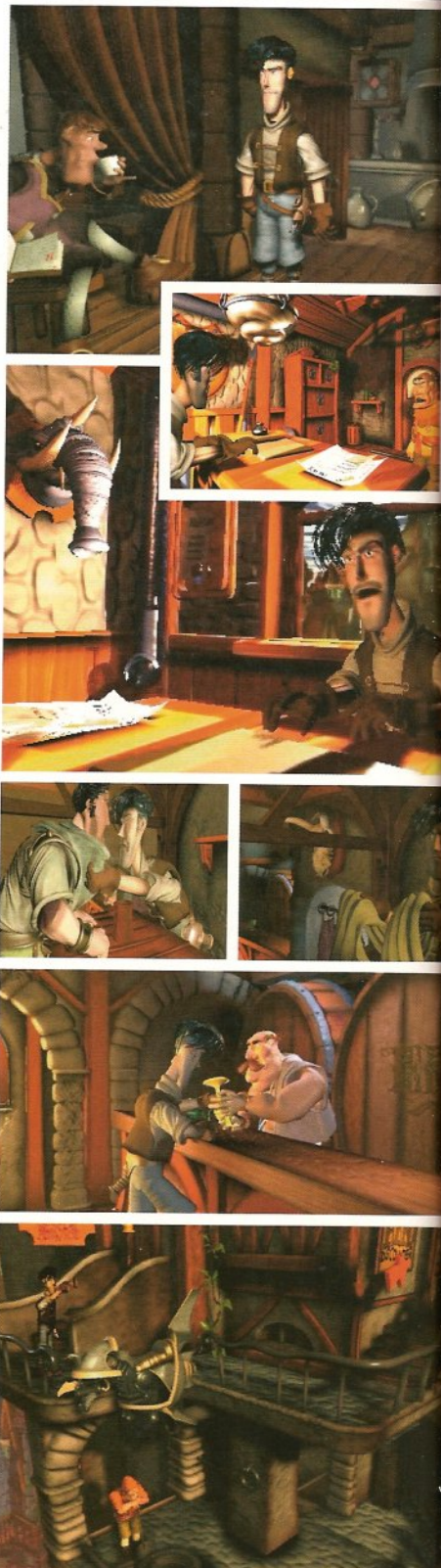
Aha. Akkor ezt kérjük is kölcsön tőle egy percre. (Néha a program nem igazán akarja ezt a kérdést adni, szóval lehet, hogy többször kell próbálkálni Sanchoval.) A trombitával felszerelkezve roppanjunk vissza az irodánkba el, és trombitáljunk vele együtt. A marketing-koncepció tényleg sikeres, mert odalétek a csatornár azonnal elvett az ivó felé, mi pedig lemaszhatunk a csatornára.

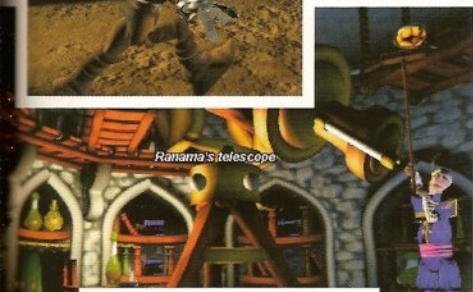
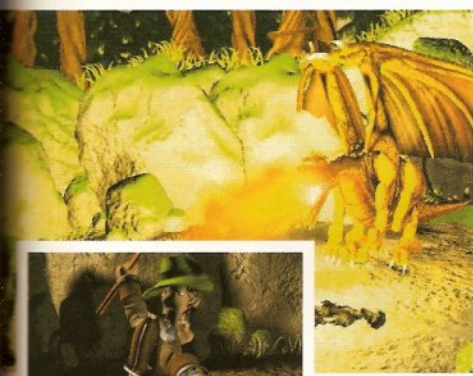
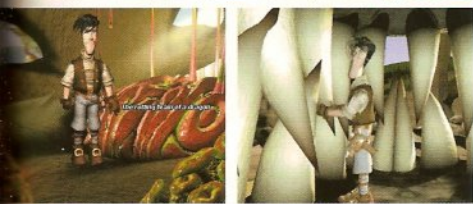
Ez egy kisebb labirintus. Menjünk ki a jobb oldalon nyúló járaton, ahol tovább haladva a következő helyszínt megtaláljuk az erszényünket. Ott mosolyog a csatorna közepén, amint megpróbáljuk kihalászni, szépen elúszik, át egy vasrács alatt. A vasrács elég súlyos darab, amit kézzel nem igazán tudunk felhúzni. Kézenfekvő megoldásnak kínálkozik a mellette levő kar, de sajnos első mozdulatunkra a csiga kotele elszakad, így tehát még mindig a pénztelemek igen népes táborát szaporítjuk.

Másszunk vissza a csatornából a sikiőhöz, és az égre kattintva roppanjunk ki a városból, mert itt az ideje, hogy szétnézzünk a sziget egyéb helyszínein. Smashville-on kívül két helyet választhatunk: az erdőt és a kalózok által elfoglalt városkát, Endavint. Kezdjük mondjuk az utóbbival.

Hm. A falon nem tudunk átmaszni (ha meg átrepülünk felette a sikióval, akkor biztos észrevesznek bennünket), a városkapuban pedig egy marcona kinézetű kalóz strázsál. Rodrigo szerint csak akkor juthatnánk be, ha kalózának álcáznánk magunkat. Valamelyik divatlapban azt olvastuk, hogy mostanában egy igazán dögös kinézetű kalóz ruhátrába manapság az alábbi holmik tartoznak: köpeny, kalap, fülbevaló és "cyber-felszerelés" (mint később kiderült ez a talányos megnevezés egy mikézet takar). Köpenyünk már van, most már csak a többi szerköt kell összeszedgegnünk.

Vissza a sikióhoz, majd irány az erdő, ami szintén egy kisebbfajta labirintus (ráadásul a későbbiekben újabb helyszínekkel egyre jobban kiterjed). A fákat vizsgálgatva Rodrigót megragadják az emlékek: óh, mennyit is játszott itt kicsiny gyermekkorában! Ha sokat vizsgálgatjuk a fákat, akkor esetleg roppant hamarisan elfutylly még a *The Lion sleeps tonight* című kis songot is. Ez legalább olyan borzalmas élmény, mint a fogszabályzós tinszárak feldolgozása, amit mostanában napjában három-négy alkalommal is meghallgathat a különféle kereskedelmi tv-csatornák





"interaktív music boxait" nézegető szerencsétlen játékos – így inkább a leszállási helytől lefelé levő helyszínt jobb oldalán levő bokrot vizsgáljuk. Innen második próbálkozásunkra előkerül V. Jean-Jacques Pierre, aki családja neve ellenére nem a francia Bourbon-dinasztiára egyik jeles uralkodója, hanem egy plüssmackó, amit Rodrigo hagyott el itt bohótlúsága idején. Két helyszímet feljebb találkoztunk egy Winnie nevű dúcás kislánnyal, aki pillanatnyilag teljesen bele van merülve az ugrókötélvezés örömeibe. A kötélről még akkor sem hajlandó lemondani, ha nagyon-nagyon szépen kérjük (ha pedig megpróbáljuk erőszakkal elvenni tőle, még jól térden is rúg), így tehát egy barter-üzlethez kell folyamodnunk: V. Jean-Jacques Pierre, a királyi családból származó mackó gazdát cserél, és hátizsákunk máris egy kötéllel gyarapodik.

Repülünk vissza Smashville-be, majd másszunk le a csatornába, ahol a kötéllel megjavíthatjuk a vasrács csigáját, és feltehatjuk. A pénzeszközöknek ugyan nem találjuk meg, viszont a csatorna kijáratát igen (közben valaki kikukkant utánunk, de vissza- lépve egy teremtet lelket sem találunk). A kijárat egy szurdokba vezet, ahol ijesztő jelenség fogad bennünket. Egy szomorú sárkány, aki az után érdeklődik, hogy már megint bántani akarjuk-e a fajtáját. Rodrigo megnyugtítja, hogy most épp nem szolgálati ügyben jött, és egyébiránt sem tudott idáig a hely létezéséről. A sárkány szomorúságának egyik oka az, hogy most éppen ősei végső nyughelyét őrzi. Ha ez ilyen elszomorító – kérdezi Rodrigo –, akkor miért nem hagyod itt ezt a helyet, és ugrasz el elrabolni egy hercegöt? Hogy egy halom pénzt keressél? – kérdezi szkeptikusan a sárkány. Mikor Rodrigo megnyugtítja, hogy nem hobbiból csinálja a szakmáját, kiderül a szomorúság másik oka is: eselenk szent földjét rettenetes zöld, nyuzsi-szerű lények gyalázzák meg, akik az elhalt sárkányok maradványait dézsmálják. Igaz ugyan, hogy fénykorában teljes vérsorokat is képes volt elpusztítani, de ezek a lények túl fürgék hozzá képest, és amikor megjelenik a szurdokban, azonnal visszahúzódnak kicsiny odúikba. Eről akár személyesen is meggyőződhetünk, amint a sárkány mögötti bejáraton behalunk a völgybe. A lények tényleg kicsik, zöldek, nyuzsi-szerűek és elpuccolnak jöttünkre. Eppen egy olyan sárkány darabjait dézsmálta, amely Rodrigo szerint vagy túl kicsi, vagy túl fiatal volt, mellese a látvány egy újabb ok arra, hogy az ember vegetáriánus legyen. A völgyben egy méretesebb példány maradványait pillantjuk meg. Közlebb lépve kiderül, hogy az állkapcsa annyira csúszós, hogy innen biztos nem tudjuk kinyitni – viszont a mellette álló bokrot piszkálva (háromszor, mert Rodrigo az első két alkalommal nem akar a tüsskés bokorhoz nyúlni) áthatóvá válik a halójárata, amelyen keresztül bemászhatunk a koponyájába, Rodrigo életlen legkülönösebb élményekkel kecsegtető utazására. A rothadás miatt kicsit büdös van, viszont a sárkány agyának maradványait a nyuszik még nem rágták szét, lévén nem tudtak hozzáférni. Másszunk ki a koponyából, és sétálunk vissza a bejáratnál levő sárkányhoz. Néhány együttérző szó után jószívűen egy döntünk, hogy megvigasztaljuk a szomorú srótyteget.

A szurdok másik kijárata az erdőbe vezet, arra a helyre, ahol az imént Winnie-vel találkoztunk. Az erdő talaja ropantul kedvez különféle mérgező növényeknek, elsősorban gombáknak. A szorgos természetbúvár találgat kis gombát, nagy gombát, akkora-gombát-amivel-egy-egyes-város-is-ki-lehet-írni, sőt, találkozik a Bombafélék Családjának Atyjával is. Mi most egy egészen speciális, icike-picike gombát keresünk, ami az első erdei helyszímtől jobbra nő, egy fa gyökerel között. Rodrigo szerint ennek a fajnak egészen különleges tulajdonságai vannak. Az erdő túlsó fertályában, az egyik zsácutcában egy másik mérgező növényre bukkanunk, ami a változottság kedvéért egy bokor. A gombáknak belepottyanva rögtön meg is nézhetjük, hogy mi olyan különleges benne: a gomba ugyanis csigává változik, ami viszont nem nagyon ízlik a hűsévő növénynek. Mérgezőben fel is robban, mi pedig mérges leveleiből letaphatunk párat.

Sétálunk vissza a hatalmas sárkány koponyájához, és miután ismét bemászunk, hintsük szépen az agyra a leveleket. Sokkal büdösebb lett, és Rodrigo most már nagyon gyorsan ki akar innen pucolni. Ez alkalommal azonban ne a fülkagtyót válasszuk, hanem az állkapcsot, amelyet belülről ki lehet nyitni. A kis zöld srótyrecskék most már hozzáférhetnek a maradványokhoz, és hosszú, tömött sorokban vágatnak be a koponyába – az állkapocs pedig besucodkodik utánuk, és elégedetten halgatgatjuk a bent bekövetkező detonációt. A bejáratnál szomorkodó sárkány örök időkre a szívőbe zár bennünket és csodálkozva kérdezi, hogy hogy csináltuk a dolgot. Egy profi hősnék egy ilyen apróság nem akadály – jo-

lenti ki magabiztosan Rodrigo, bár szavaira némileg ráfókolnak a következő események. Az egyik szikla mögül hirtelen egy kalóz ugrik elő, és egyetlen csapással a földre küldi hősnékét. Egykori ellenségünk, újdonsült sárkánybarátunk azonban zonnal megrírtja, és a kalóz földi maradványait (egy sapka és egy "cyber-kéz") pedig bevándorol a tárgyaink közé. A tökéletesen cool kalózszerzőhöz már csak egy fülbevaló hiányzik. Miután köszönetet rebegettünk a sárkánynak, sétáljunk vissza a csatornába és térjünk vissza az iródnak élle.

Pattanunk a siklóra, és irány Ranama csillagvizsgálója. Ranama, egykori tanítomesterünk, az okkult tudományok jeles művelője szokásos dolgát végzi: a csillagvizsgáló hátsó részében lebeg, miközben medítál. Rodrigo csodálkozva kérdezi, hogy ezt hogy csinálja, amire az a magyarázat, hogy a Mester elméjét megvilágosította a 18 évi meditáció és elmélkedés. Magyszer. Amikor épp nem lebeg, akkor az éktelen méretű távcsővel olvasgatja a csillagokból az éppen erre tévedők jövőjét. Mivel most viszont épp lebeg, jobb, ha nem is zavark tovább misztikus gondolataiban. Valami költésereg azért lehet a dolgokban, mert amint kilépünk az obszervatóriumából, azonnal lebuszkázik a földre, és egy fénylő kavics reppen magasba. Nyilván egy Gloomstone-on trónolt, a lebegő fajtából. Amikor visszatérünk hozzá, épp egy partvis segítségével próbálja lepiszkálni a mennyeztetőt. Amikor megpillant bennünket, kicsit zavarba jön, de aztán figyelmét a magától azaz, hogy a meditációs szerkezete hirtelen eltűnt. Közlebb lépve hozzá, hosszas és misztikus társalgásba elegyedhetünk vele a jövőnkkel kapcsolatban. Először érdeklődik a tapasztalati pontjaink iránt, amire Rodrigo elkeseredetten közli, hogy keményen dolgozik a sárkányelhárító és hercegnémöntő skilljei felunholgásán, és a hercegnémök nem is lenne baj – igazából már csak egy komoly feladat hiányzik. Ranama épp most olvasta a csillagokban (vagy egy telefonnyomában – ki tudja már nála), hogy vágyaink sokkal inkább valóra válnak, mint amennyire kívánjuk. A kalózközlőt azt olvasta, hogy arra rendeztetek, hogy megváltoztassák a világ folyását, de hogy ez jobb lesz avagy rosszabb, az már megítélés kérdése. Amíg ezt a sok marhaságot összehordja, addig feltehetünk rá, hogy milyen csini kis fülbevalója van. Az irigy mester viszont nem akarja nekldáni de rék tanítványának, így legjobban lesz, ha felhívjuk figyelmét a sülyedőféliben levő "meditációs" egységére – és amikor a plafon felé fordítja a fejét, akkor gyorsan kitejük a füléből, és elpuccolunk.

A kalózcáa immár teljes, irány tehát Endavin. A bokrok rejtekéből megfigyelhetjük, hogy milyen ropant szigorú is az őrség: a kocsmában látott figura ugyan igencsak kalóz-kínézeti, de azért az őr a jelszót is kéri tőle. A jelszó roppant érdekes, ugyanis nem bemonddák, hanem eltáncolják. Kattintsunk az őre, majd miután kalóznak maszkiztuk magunkat és táncoltunk neki, már benni is találjuk magunkat a városban. Nihi, egy újabb őri Szerinte semmi újás nincs, mióta itt van – leszámítva persze a mi arcunkat. Jobb tehát ha "Pedro másdonokaácsce" gyor-

CSITTI!

DESCENT 3

A legújabb 3D kor-es történelmi mérőföldkőnél kicsit cselesen oldották meg a dolgokat, mert a demó-verzióban elég csúszkanyit begépelni a sérthetlenséghez:

YUMMYFUNYON

Ez a teljes verzióban nem működik, ott az előbbi családokkal tehetőbb könnyebbé az életünket:

IveGottit: az összes fegyver, pajzs és energia maximumra

God: a szokásos is ten-mód
TreeSquid: a teljes térképet van szerencsénk látni
MoreClang: ugrás a következő szint elejére

DeadOfNight: az összes botot kipucolja a pályáról
FrameLength: a képráfrissítés kijelzésé fps-ben

ByeByeMonkey: közvetlen kameránézetre vált vagy vissza)

Shanigans: igen súlyos kinezeti textúrákat eredményez

TubeRacer: 210 rongálódás

P.a.M. 2000

Samsung SyncMaster S320 TFT 13.3"		AOpen
TFT LCD	249900.-Ft+afa	
Samsung SyncMaster S520TFT 15"		ABIT
TFT LCD	341900.-Ft+afa	
Seagate Medialist Pro 9140		Cherry
9GB IDE HDD		
3év garanciával 44000.-Ft+afa		Axon
CyberDrive író 4x/2x/6x,		CTX
IDE fejtűlet	34000.-Ft+afa	
Aopen CRW-9420 író 4x/4x/20x		MAG
IDE fejtűlet	64700.-Ft+afa	

Wesselényi utca 21.
Telefon: 352-8576
H.-P.:10-18, Sz.:10-14

És a Városcsúcs Üzletház
(Káivn tér 7.) I. emeletén



CSITTI!

DELTA FORCE

Kicsit ugyan lemaradtunk vele, de azért talán még hasznát látják az új játékosok egy pár jó kis Delta Force-csalásnak. Bejuttatásukhoz nyomjuk meg a billentyűt (a bal felső sarokban, az Esc alatt) a konzol hívására, és már pötyöghetünk is:

WILLSURVIVE: Is-ten-mód
RAINDROPSKEEP-FALLINONMYHEAD: Zútszűrés! támogatót hívhatunk vele!
TAKEITTOHELIMIT: végtelen löszér
HITMEWITHYOUR-BESTSHOT: nehezebb játék
CLOSETOYOU: az ellenfelek nem látnak bennünket
LETMEGO: ugrás a következő szintré
SKY: felgyorsul a játék, mert a játék a textúrákat.

CSITTI!

RESIDENT EVIL 2

Ahhoz, hogy a játékos Adát vagy Christ Irányíthassuk, mindössze annyit kell tenünk, hogy Claire-re és Leonnal is meg kell nyernünk nehéz fokozatot a játékot. Ez ugyebár kicsit körülményes, de rögtön könnyebb lesz örök löszérről, ami ugyanazok a kódok hoznak elő, mint PlayStationön. Menjünk a felszerelés képernyőre, és sorrendben nyomjuk meg a következő billentyűket:

fel
fel
le
le
balra
jobbra
jobbra
és legvégül az aim billentyűt.

san búcsút mond neki, és egyéb dolgait után néz. Az utca végében levő szeméthalomban egy biztosítótűre leülünk. Hogy ez mire jó, az nem egészen világos – esetleg a fülünkbe tűzhetjük, hogy még jobb legyen a kalózelem. A többi kalóz természetesen a kocsmá mélyén üldögélő kalózok szoktak volt akarni. Inni. Rodrigo igen taktikátlanul sört ker, amire roppant nagy rohogás a válasz. A töksös kalóz ugyanis annál egy kicsit erősebbet szokott inni. Elő is kerül egy csupor, és most már muszáj lesz inni. Rodrigo egészen márt az első korty is kicsit megviseli, a kalózok pedig gyánút fognak: aki egy kisebb csupornyit kockatöltés is így elgyengül, az csak ál-kalóz lehet. Érség!

A cellában térünk magunkhoz, természetesen tárgyaink nélkül. A kóternek már van egy lakója: egy piros kosztmiz viselő hölgy, akinek a szóróadatokból többek között kiderül, hogy a kalózok azért dugták őket, mert szerintük kicsit sokat beszél. Ez nem igaz. Nem kicsit beszél sokat, hanem nagyon. Mindenhaz van valami hozzáfűznie, tehát jobb, ha nem a cala berendezését vizsgáljuk, hanem átmenekülünk a titolfontan levő ablakhoz. Ezen kikukkantva a kalóz kapitányt látjuk, aint egy beosztottjával vitalkozik. A csvegesből kikerekednek a történetből eddig hiányzó részletek: adva vagyon ugyebár a hat mágius kő, amit egykoron a hat ősi isten használt. Az istenek meghaltak, a kalózok pedig már összezsúfolták a kőveket és a kapitány most éppen Esragoth, a törpök bevehetetlenek tartott bányaváros megátáadására készül, ami nyilvánvalóan a hatodik kő lelőhelye. Hogy egy pár hajó még nem tud repülni és néhány ember még nincs kiképezve az a látomásokkal rendelkező kapitányt vajmi kevéssé zavarná – neki most világaluralmi tervei vannak.

Miután visszahátpantunk a cellába, megpróbálhatunk a helyszínről néhány értelmes szót is kihúzni. Ha sokat nem is, de keveset azért sikerül: az általunk keresett Jasmin nevű törpő például biztosan tudja, hogy nem törp, hanem ember – lévén róla van szó. Ha Ramiel azért firtat nekünk, hogy kijuttassuk innen, akkor szerinte épp itt az ideje, hogy tegyünk is valamit az ügy érdekében. Azon leszünk.

A cella közepén álló szalmahalmból magunkhoz vehetünk egy kisebb koskora valót, amit Jasmin annyival kommentál, hogy igen buta ötlet egy titkos ajtót keresni alatta. Kicsit azért meglepődik, amikor kinyitjuk az alatta levő titkos ajtót. Amint felpattanunk vele a siklóra, az örök kiszúrják, hogy megleptünk, és máris a nyomunkba erednek. Eszveszejük motoros (illetve: siklós) üldözés veszi kezdetét az erdő föl közt, amelynek vérfagyaszító voltát csak emeli a hát-szólen sikoltató Jamin. Egy különösen ügyes manőver után, az üldöző strázsá felkenődik az egyik fára. Erre a lepcsős hölgy vad diadalvitással hívja fel Rodrigo figyelmét, és amikor hősünk erre hátráplint, természetesen ő is nekimegy egy fának.

Már megingt itt vagyunk az erdőben. Első teendőnk, hogy megszabaduljunk a bőbeszédű leányzótól, kísérjük tehát Esragoth városába (fel és balra). Miután a strázsán átjutottunk, megpróbálhatjuk Jasmin leadni a bányából előbukkanó törpéket, de ő inkább gyorsan elfiszi a Ramielt. (Nyilván már ismeri a hölgyet.) A fény roppant módon örül a megkerülő áll asszonykának, és roppant módon sajnálkozik afelett, hogy most éppen nem tud kifizetni bennünket. (Micsoda véletlen...) Smashville-t ugyanis időközben elfoglalták a kalózok, és ő is minden vagyonát hátrahagyva menekült ide. A bánya ajtajában áldogáló törpőit esetleg megkérdőzhetjük, hogy most akkor mit csinálunk, amit ő annyival kommentál, hogy Rodrigo a hős, nem pedig ő. A hős természetesen öntélelőzőan a barátai segítségére siet. Azaz csak sietne, mert aint az akarjuk hagyni Esragothot, feltűrnél a közepén álló kunyhó ajtaját, és a strázsá megilletődötten jelent be, hogy Tharain előjött a könyvtárból és beszélni fog az emberrel. Tharain a főtörp, és miután követünk a könyvtárba, megtudjuk tőle, hogy nekünk ugyan még fogalmunk sincs róla kik is vagyunk, de ő rögtön felismer bennünket. Tovább kerekedik a történet: Tharainnak van egy benga nagy könyve, amelyet maga Soromann, a Gloomstone-ok tanának alapítója írt, és minden megtalálható benne a mágius kövek természetéről, különös tekintettel a Miertekre és az Ázártekre. Soromann szerint egy Megophias nevű isten keltette létre a köveket uralkodó mágist, de soha nem tudta megszerezni őket. Leírta ezon kívül a hogy melyében rejli irányítótérmet, ahol fel lehet szabadítani a kövek energiáját, és mellesleg megjövődölte jöttünk is (néhány jeles férfú lehetett). Tharain rögtön hozzánk is vágja az egyik nála levő Gloomstone-t, és amikor Rodrigo a használati utasítás után érdeklődik, javasolja, hogy keressük meg a többi tőt, majd vigyük vissza őket az irányítótérembe. Ez valahol a hegyben rejti, ahoza szerinte a bányából át lehet futni – most a háború miatt úgysem dolgozik ott senki.

Irány tehát a bánya, amelynek ajtajából időközben elfűnt a törp. Amikor belépünk, hirtelen ismét felbukkan a boldog pár, és Ramiel még egyszer köszönetet mond fáradozásainkért, és megígéri, hogy ha jobban mennek az ügyek, akkor majd egyszer kifizeti a járandóságunkat. Jasmin is megköszöni, majd érdeklődik az elképedten bámuló Rodrigoót, hogy esetleg beteg-e. Hősünk ugyanis kicsit megdöbben a lány új nyakláncától, amelyek csodaszép világító kővekből állnak. Jasmin elfessegi, hogy saját kezűleg készítette a láncot azokból a kővekből, amit a kalózkapitánytól lopott, amig az vallatta. Rodrigo megpróbálja elkérni tőle, de hát egy nő nyilván nem fog lemondani új csesebecséről sem. Amikor Tharain is előbújlik a könyvel kőhöz, és ráparancsol, hogy adja oda, a lány sírva kirohan a városból, és elbújik az erdőben.

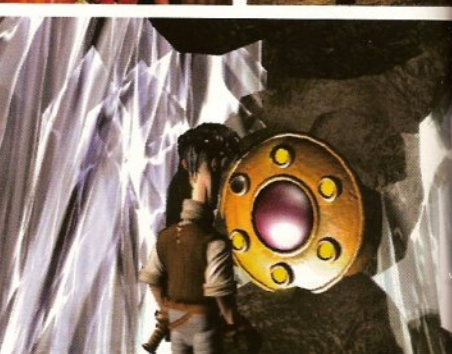
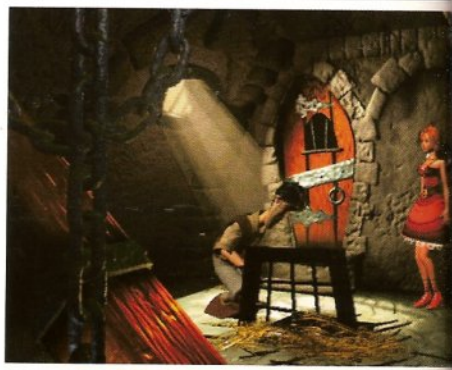
Majd később utánamegyünk, most Irány a bánya. Az első helyszínről magunkhoz vesszük a lapátot, majd tovább a keresztzetűdség, ahol a bányavasút váltója található. A váltókar hlánya miatt jelenleg üzem kívül. A bánya természetesen szintén egy kisebb üvesztő lele, de a itt sem nehéz kiismerni magunkat. Induljunk el a bal oldali nyíláson. A következő helyszínről szemközti nyílása egy zsákutcába vezet, viszont találunk itt egy csákányt. Ért rögtön üzembe is helyezhetjük a sziklákat, aminek neki volt támaszva, és hamarosan egy Gloomstone bukkon elő közülük. (Ez roppant érdekes: hat van belőlük, egy nálunk, öt pedig Jasmin nyakában – ez akkor micsoda?) Jelenleg épp az izzás állapotában van, tehát csak a lapát segítségével tudjuk felvenni, és Rodrigo is csak reménykedik benne, hogy nem égeti ki a zsebet. Vissza a váltóig, majd onnan a középső nyíláson keresztül rövidesen elérünk abba a tárnába, ahol egy izemképtelen fűrőgép áll a sinen. Akkumulátormak tökéletesen meglepi az izzó Gloomstone. Miután belapátoltuk, a karral rögtön üzembe is helyezhetjük a rajta levő karral. Erre elgurul. Keressük meg, hova mehetett. (A váltótól kicsit jobbra.) Aha, úgy látszik, jó helyen vagyunk: Rodrigo szerint itt sokkal több a homok, tehát nyilván puhább a sziklafal is. Talán mondani sem kell, hogy miután belindítjuk a fűrőt, Rodrigo meggondolja magát: ha van valahol ebben a helynyában egy hogy melyébe vezetűt, az biztos, hogy nem itt lesz. Azért csak fűrőgép meg egyet, mert ha kontrolszobát nem is találunk, egyebet igen: a második fűrűs utána a bal oldali sziklák egyike mögött ugyanis egy doboz gyűtűt találunk (látni nem lehet, de a pointer jelzi). A megfelelő helyszínr a fűrűsöz a váltótól balra, fel, majd jobbra haladva megtalálhatna lez (látszik is a sziklafal mögött az ajtó). Ehhez ugyebár ide kell tergeltni a fűrőgépet, aminek előbb a lapátnyit segítségével át kell állítanunk a váltót. Ezután menjünk vissza a fűrőgéphez, a mozgatókarral lökjük meg, majd sétáljunk utána, és indítsuk be. A második fűrűs utána elég nagy lesz a rés, és bekocehatunk rajta a titkos irányítótérembe, ahol egy mágius bigyó hat lyukja várja, hogy belepokolgassuk a Gloomstone-okat. Ideje tehát Jasmin megkeresni.

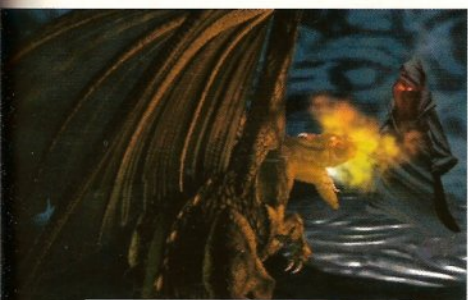
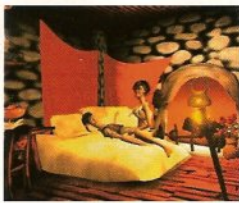
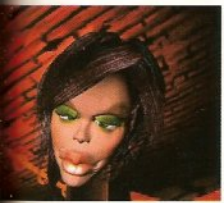
Sétáljunk ki a bányából, majd ki az erdőbe. Itt szokás szerint vizsgálhatjuk a gombákat és az erdőt, az egyik tisztán (az első erdei helyszínről jobbra és le) viszont egy konkrét tít lehet szemlélni, és itt "szinte érezni lehet, hogy valami mágius dolog van a levegőben". Mellesleg valaki tüszent is a fa tetefén. Most hosszú szövegeket intézhetünk a lombokhoz. (Jasmin, szükségem van a kővekre! Tedd meg értem, hiszen megmentettelek! Akkor tedd meg a népedért! Satöbbi...) Természetesen tökéletesen hiába valóan könyörgünk. Idővel elfogy Rodrigo türelme, és úgy dönt, hogy felmászik érte maga. Mivel ez nem megy neki, más megoldást kell keresnie. Ez kissé drasztikus lesz: alágyltunk a hölgynek. Tegyük fel a szalmát a földre, és gyújtjuk meg a gyufával. Még egy utolsó figyelmeztetés, és már vidáman lobog is a tűz. Ez végre meggyőzi a hölgyet, és már repül is lefelé a nyaklánc. Vissza a kontrolterembe, ahol a nyaklánc kőhözváltása után szép sorban bepokolgatjuk a köveket a helyükre... és amikor az utolsó is a helyére kerül, nem várt esemény történik...

(hatásszünet)

Semmi. (Éz ám a váratlan fordulat, mi?) Nem mind egy ugyanis, hogy milyen sorrendben pakoljuk be a köveket: az energiájuk felszabadításához ugyanis csak a piros-világoskék-sötétkék-sárga-illa-zöld kombinációval juthatunk el. Ekkor felizzik az alját, megszólalnak a fanfárok, és Rodrigo vad indóntáncot lejt: "Hurra! Teljesíttem a küldetést! Ezzel bekerülök a történelemlönyvekbe! En vagyok a legnagyobb!" Épp idejében mentettük meg a világot: a kalózok már éppen Esragothot ostromolták.

Van azonban egy kis probléma. Igaz ugyan, hogy a kalózok repülő hajói egytől-egyig riptyára törnek, de amig Rodrigo örül magának, valami igen kellemetlen dolog történik: a hegy belsejéből hirtelen egy fekete torony emelkedik ki, és a világra szép lassan teljes sötétség borul.





Amint magunkhoz térünk egy kedves arcot pillantunk meg magunk felett. Cynthia már vagy két hete ápol bennünket, és tőle megtudhatjuk, hogy mit is műveltünk: mindenütt teljes sötétség honol, a kövek anyagja elszállt, minden város elpusztult, és így tovább. (Az ismertetésben már volt szó a roppant romantikus kulisszáiról. Miután Cynthia kibeszélte magunkat, és elkészítette az utolsó szöveget, kaptunk sorban a kandallóra, Cynthiára, majd a franciágra – aztán mehetünk a dolgunkra. Még egy menet nincs – meg kell mentenünk a világot!)

Az udvaron kiabáljunk bele a kúba a visszhangnak, majd irány az erdő, ami most már igen méretes lett. Kecerregünk át a sárkányhoz vezető szurdokba (jobbra, és háromszor fel), majd hűlő barátságunk közlőjük, hogy borzalmas dolog történt. Ő ezzel maximálisan egyetért. Ezt a műsort egyébként már látta egyszer, mikor egy kicsit fiatalabb volt (úgy ezer évvel ezelőt). Miután a részletek felől érdeklődünk, jelzi, hogy hosszú történetről van szó. Ennek hallatán Rodrigo elhelyezkedik egy közeli sziklán, és meghallgatja az előzmények eddig még ismeretlen darabjait. Az Istenek nem hatan, hanem heten voltak, és a világ dolgait egy ideig elég jól is intézték, mindaddig, amíg el nem kezdtek a hatalom után áhítozni. Egyikük (Megophias) azonban hi maradt saját törvényeizhez: a többieket szépen elzárta, ő pedig elűnt. Hogyhogy elzárta őket? – kérdezi Rodrigo, de a sárkány sem tudja pontosan miről lehet szó... ez a régi történetek hemzsegeinek a furcsa metaforáiról...

Itt a játék egyik legidegesítőbb húzása következik. A továbbjutásig ugyanis ide-oda bolyonghatunk az erdőben, de semmire nem jutunk. Összesen annyi változás van, hogy miután a sárkánnyal beszéltünk, Rodrigo nem kiabál bele többet a Cynthia udvarán álló kúba, mindössze annyit mond róla, hogy a gyermekora jut róla eszébe. Ha EZUTÁN visszamegyünk a szurdokba, akkor a csatorna kivezető nyílásánál megtaláljuk az erszényünket, ami mostanra másodszor ki a csatornából. Figyelembe véve a sötétséget és az erszény méretét igen könnyű megtalálni...

Az erszényrel sétálunk vissza a kúthoz, és használjuk mellette, mire az átalakul "kívánságkúttá". Tűdjétek, az a marhaság, amikor pénz dobálás helyett, és teljesíti a kívánságaitokat. Rodrigo nagy taktikus: azt kívánja, hogy a kút szállítsa fel a sötétséget. A kútnak is van önéreztése és erre csak annyit mond, hogy ezt Rodrigo nagynak magának kell megtennie – annyit azért segít, hogy erre Megophiasra van szükség, aki a Nagy Ködgűrűrn kívül, egy lakályos kis szigeten lakik, ahova is legegyszerűbben sárkányhón jut el az egyszerű utazó. Így tehát kénytelen leszünk a szurdokban lakó barátunkhoz fordulni, aki – midőn közlőjük vele, hogy még merre akarunk utazni, de csak halvány sejtelmek vannak róla, hogy mi is a célpont – némi dohogással veszi tudomásul, hogy helyi charter-járatnak nézzük, de azért rövid repkedés után célba juttat bennünket. Időlki kis sziget, amelynek berendezése egyetlen konyhából áll. A konyhó berendezése kissé spártai: van benne három ablak, aztán kakukk. A két oldalán kipillantva az erdő látható, és onnan. Ha viszont kinezünk mindkettőn KÉTSZER, akkor a konyhó hátsó részén levő padlót vizsgálva kiderül, hogy kifütylő azért jóval nagyobbak lüktet az a konyhó... Újabb kipillantás után a konyhó fölülalán levő ablaknál "a levegő szinte víbrálni látszik" – ami azt jelenti, hogy a falon átsejtünk egy titkos szobába. Itt megtaláljuk Megophias-t, aki per pillanat egy üvegben tartózkodik és egy léftennartó gép tarta benne a helket. Hosszas és igen mélyen szatót beszélgetés veszi kezdetét ("Te halott vagy?" – "Miert, olyan rosszul nézek ki?"), amelyből többek között kiderül, hogy Megophias magának építette ezt a gépet, de mivel meglehetősen hosszú idő óta tartózkodik benne, alapvetően már elfelejtette, hogy mi közből, hogy valami szörnyű dolog történt ("És persze csak te mentheted meg a világot! Úgy látszik, néhány dolog sohasem változik..."), aztán a szörnyű dolog (sötétség, fekete torony a hely oldalában) hallatán érdeklődik, hogy vajon melyik állat törte meg a börtöne zárját. A Gloomstone-ok energiájának felszabadítása ugyanis ezt eredményezte. Szegény Megophias egyedül volt hat élen, így amikor saját fejlesztésű kis Virtuális Enkivítője segítségével mégis csak sikerült legyőznie társait, kénytelen volt ezt az eljárás alkalmazni. A fent nevezett, talányos nevi eszközöt alaposan eldugta a homok alatti, azon a tisztáson, amelynek keresztjeződéseben egy csomó szikla van. Ez a talányos megfogalmazás a konyhója melletti "erdőre" vonatkozik, amelynek fölülalán egy szép nagy lyukat találunk – úgy látszik valaki már járt itt előttünk. Miután eme drámai felfedezéseinket közlőjük Megophias barátunkkal, ő sajnál-

kozva csak annyit jegyez meg, hogy anélkül viszont nehéz lesz levérni az Isteneket. Vissza kellene szerezni... A Virtuális Enkivítő úgy néz ki, mint egy sisak. Az ember csak felveszi, és máris úgy érző magát, mintha egy más világban lenne. A leírásról Rodrigóban is feldereng valami: ez az a bigyő lehet, amit az endavini kalózáknak kapitánya viselt, amikor utoljára látta. Vissza a sárkányhoz, majd rövid charter-repülés után ismét a sötétséget borította földön landolunk. Rodrigo érdeklődik a sárkánytól, hogy vajon hogy a százmáriába jut Endavinta sikló nélkül, mire a charter-járat csak annyit mond, hogy túl bonyolult lenne neki oda repülnie – van viszont egy titkos út az erdőn keresztül, amin odajuthatunk.

Az út tényleg roppant bonyolult: az éles szemű játékos azonnal látja, hogy az erdei helyszínen kijárat nyílt jobbra, aminek második állomása már Endavinnában vagyunk. (Illetve abban, ami megmaradt benne.) Sok mindent itt nem tudunk csinálni, viszont a horodokat megvizsgálva hírtelen előkerül a bőszerkes kő (akit Sancho koszmája előtt "megmentettünk"), és amint felismert bennünket, érdeklődik, hogy ez volt-e az egyetlen hely, ahova el tudtunk bújni. Némi gonosz köztökökös veszi kezdetét, amelynek a végén azért sikerül annyit kiverünk a bébből, hogy a kalózkapitány (VR-sisaknak a fején) túlélt a katalizmát, és az őbőben horgonyoz egyetlen hajón tartózkodik. A lánya tud is egy rejtékutat a kikötőbe, ahol egy csónakot találunk. A probléma mindössze annyi, hogy szerinte a csónakot "álcazni" kellene, ha a kalózhajó közelébe akarunk jutni.

Na kérem, EZ a legnagyobb bunkság a játékban! A szerencsétlen játékos örökké kétségbeesetten bolyong a sötét erdőben, hogy valami álcát találjon (lévén ez az egyetlen hely, ahova pillanatnyilag mehetünk), de természetesen nem talál semmit. Vissza kell ugyanis repülni Megophias szigetére, ahol a kis ísőtlyuk mellett, az aljnövényzetben találunk egy kalóztöbögöt (ld. az ismertető képt). Hogy ki lehet-e ide és mikor, azt ne felejtessük – lényeg, hogy az előző HÍJTÁNKOR még nem volt ott. Ezt használjuk a kikötőben levő csónaknál, és máris evezhetünk a hajó felé.

A hajón szomorúan konstaláljuk, hogy a kapitány kabinját eltörölőző lada féltelése után sem juthatunk be az ajtón – lévén zárva a drága. Bőrnhás barátainkra kattintva azonban gyorsan feltárol az út: a baba vállának egyetlen lökésével ugyanis betörél. Ahogy a kabinba lépünk azonnal megjelenik a kalózkapitány és mérgesen érdeklődik, hogy mi folyik itt. Eltér-halálra szóló kardparáj veszi kezdetét...

Még szerencse, hogy nem a mi életünkön van az igazság, hanem a kapitányt megfoghatjuk a padlón heverő borosüveget, amire ugyan a későbbiekben nem lesz szükség, de biztos adnak érte egy-két dukátot a visszaváltóban, miután megmentettük a világot. Meg felvehetjük a térképasztalon heverő Virtuális Enkivítőjét is (ami egy 3D sisak), és szépen magára hagyhatjuk a küzdőket.

Repülünk vissza a sárkánnyal Megophias szigetére (tök jó, már azt sem kell sétálnunk az erdőn), majd be a titkos szobába. Miután lepakoltuk a sisakot a léftennartó gép elé, Megophias megmondja magát: ő már túl öreg, kijött a gyakorlatból – jobb lesz, ha mi teszünk egy próbát. És amint Rodrigo a fejére húzza a sisakot, meglevendik előtte a Virtuális Valóság...

... ahol az egyik örödi isten várja, a bábó, a hatból, akít le kell győznünk. Megophias még utánnk ordít az éterben, hogy használjuk a képzeletünket. Ez annyit takar, hogy a tárgyilástában az eddig megismerem emberké képé jelenik meg, és az egyike katinál Rodrigo átszellemül az ismerősévé, és annak a sajátos haremadorában támad a gonosz bácsira. A Winnie nevű kislány például minden további nélkül tőkön rügia, a bőszerkes baba ráver egyet a kardjával, Cynthia fejbe veri a vödörrel, Louis megöntözi a kis kannájával, Sancho rátrömböl... A feladat ab-ból áll, hogy kitálaljuk a megfelelő sorrendet. Ha el-toljuk, az isten rántfűj, és mi kezethetjük a "gondolást" előlör. Aki kitálálja, hogy Ramana és Jasmin "red herring" (féltrevezető momentum), és kizáróss alapon rájön a hatodikra is (ami mellesleg ott van a képen is), megtekinthetjük az "outrot" (ami az intro ellentéte). Ebben láthatjuk, amit Cynthia Rodrigo nyakába borul, megtudhatjuk, hogy így változtatta meg egyetlen ember annyit más életét, és a szerzők névsorát szemlélté meg meghallgathatjuk a "Hol vannak a bérhelőt hősök?" című kis romantikus songot – már amennyiben a Windowsban nincs bekapcsolva az autorun, mert akkor kezethet előlörül az egészet.

Ámen. Jó nagy marhaság volt, reménykedjünk a folytatásban.

CSITTI! EXPENDABLE

Vidám kis lövöldözés, látványos fényeffektel, és idegesítő ellenfelekkel, akik nem nagyon békében. Talán pár csalás majd lecsillapítja őket. A játékok GO.EXE -WHO-STAYEDLATE (WHO után nincs kötőjel!) vagy GO.EXE -WHO-STAYEDLATEAGAN parancsral előindítva a nehézségi szint vagy borzasztó néhez vagy nagyon könnyű lesz. A játék közben meg a következők cheateket használhatjuk:
-BOD: aktiválja a cheat-módot
-BING: kikapcsolja a cheat módot
-ZIPPY: Isten-mód
-MRBENN: ugrás a következő szintre
-BARBAPAPA: egy csomó pénz
-CRYSTALTIPS: plusz egy élet
-BUCKETOFCHICKEN: hátsó nézet
-ALBERTOFROG: gránátok

CSITTI! HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Aki egy kicsit már nekifékedt, az látja, hogy egy kissé nehéz a dolog. Annak, hogy úgy tűnik, mintha a gép csalna (honnan vesz akkora szeregeket és miből?) Csajunk akkor mi is! Csak szimplán nyomjuk meg a Tab gombot és már gépelhetjük is az alábbiakat:
NWCONLYAMODEL: az összes épületet hozzáadja a kastélyunkhoz
NWCADVERTINGOUR-EYES: 35 akcngyal NWCIGOTBETTER: eggyel növeli a hős szintjét
NWCOCOCONUTS: végtelen lépés a hősnék
NWCALREADYGOTONE megmutatja elrejtett tárgyakat

**Megunt
LEGO-idat,
Star Wars figuráidat (magyar
gyártmányú hamisítványokat és
egybeöntött "gumi" fajtájúakat is),
Star Wars kiegészítőidet
MEGVÁSÁROLJUK,
vagy
értékegyeztetéssel
az 576 KByte shop
áruválasztékából bármely játékra
ELCSERÉLJÜK!
Érdeklődni hétköznapi munkaidőben
(8-16 óra között):
349-48-47**

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap,
AMD K62-350MHz, 64MB/100SDRAM,
1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, ATI RAGE
PRO II-C 8MB AGP VGA kártya,
Belinea 15" monitor 102010 /3 év gar./,
Sony 40xCD-ROM, SB64PCI hangkártya,
105 gombos bill., egér
129.000,- +25% Áfa

**Átépítés:
Epox MVP3-C + AMD K6-2 350
29.900,- Ft-tól**

Használt, működő
alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!

Vizonteladókát 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



**SZÁMÍTÁS-
TECHNIKAI
SZAKÜZLET,
BEMUTAZÓ-
TEREM,
SZERVIZ**

READY COMPKER KFT.
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
H-P: 9.30-18.00 Szó: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Tetszőleges konfigurációt összeállítunk 1-2 év
garanciával, jogtisztá ajándék szoftverekkel

Megegyeztünk a bankkal: ők továbbra sem
áruknak PC-t, mi viszont adunk hitelt;
20% kezdőrészlet befizetésével számítógép
vagy nagyrértékű részegység vásárlása esetén.

ALKATRÉSZEK, TARTOZÉKOK, ELEMELK SZÉLES VÁLASZTÉKA

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

Interneten: www.ready.hu, ready@alarmix.net
Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#



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	24.400,-
17" LICOM SVGA 3 év garancia	49.920,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1.7 Gb Seagate winchester	15.600,-
4.3 Gb Quantum winchester	19.960,-
6.4 Gb Quantum winchester	25.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.200,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	19.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.200,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.200,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	15.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	8.800,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	99.600,-
Pentium II DX, PII 333A Celeron, 32 SD, 4.3 Gb HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 36x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.	

Használt Pentium számítógépek kiürítése!!!

Canon BJ 10 SX használt/3hó garancia 12.000,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 óras teszteléssel, 1-2 év garanciával, rakítással!
Teljeskörű szerzősszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlókat!

VIZONTTELADÓK JELENTÉSEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

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

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

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk,

nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítmények. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cse-

rélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig. Tel.:06-20-9465-718

Magas áron veszek KINDERTO-JÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesle-

ges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

EGYÉB KÍNÁL

Gameboy pocket(ezüst színű)megkímélt állapotban 2 játékkal (ASTERIX és OBELIX,HUPIKÉK TÖRPIKÉK)eladó.Ára:12 eFt Tel.: 06-20-955-9560

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: 20 szóig 500,- Ft (árával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (árával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE	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!



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

Akcióink a készletek erejéig tart!

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

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHAT SZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



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)

