

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte



BLADE RUNNER
VÉGRE SZÁRNYAL A FEJVADÁSZ!

F22 ADF

A JÖVŐ ÉVEZRED VADÁSZGÉPE!

TUROK

AZ N64 ÁSZ PC-N IS ÚT!

TOMB RAIDER II

LARA BABA VISSZATÉR!

CURSE OF MONKEY ISLAND

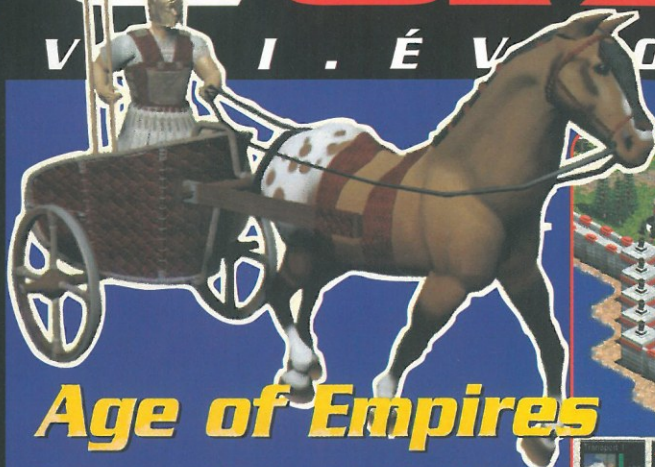
GUYBRUSH MÓKÁSABB MINT VALAHÁ!



CURSE OF MONKEY ISLAND	6
EARTH 2140	8
NBA 98	9
FIGHTING FORCE	10
BLADE RUNNER	12
AGE OF EMPIRES	14
CHASM	16
SHADOW WARRIOR	17
TOMB RAIDER II.	18
GRAND THEFT AUTO	20
DREAMS TO REALITY	22
CM 2 SEASON 97/98	24
STONE REBELLION	25
TUROK: DINOSAUR HUNTER	26
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	28
NFS II SPECIAL EDITION	31
I-WAR	32
CONQUEST EARTH	34
MEN IN BLACK	36
TOURING CAR CHAMPIONSHIP	38
NUCLEAR STRIKE	40
HÍREK	4
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

tartalom

V I . É V O L Y A M , 1



Age of Empires

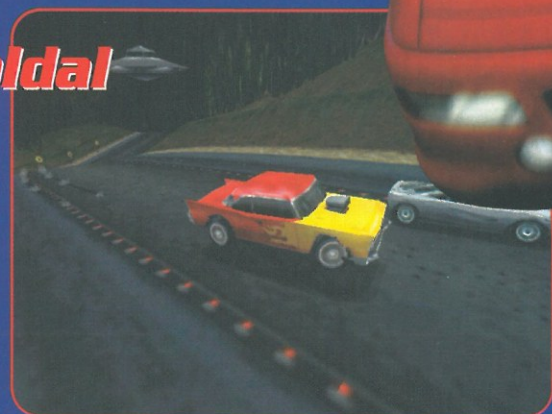
A Microsoft stratégiai játéka annyira el van találva, hogy komoly fenyegetést jelenthet a Civ II trónjára.

14. oldal

Need for Speed II Special Edition

Most meglátjuk, mennyit javult egy nagy név gyengécskére sikerült folytatása.

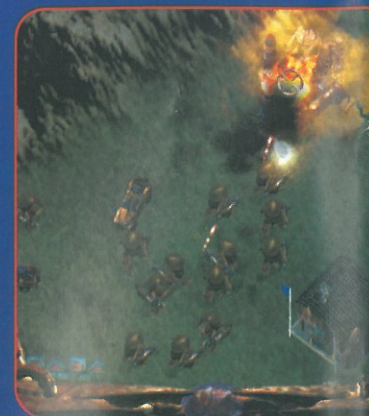
31. oldal



Tomb Raider II

A bögyös kis poligonbébi már megint itt portyázik. Kérdés, hogy sikerül-e felülmúlnia előző önmagát.

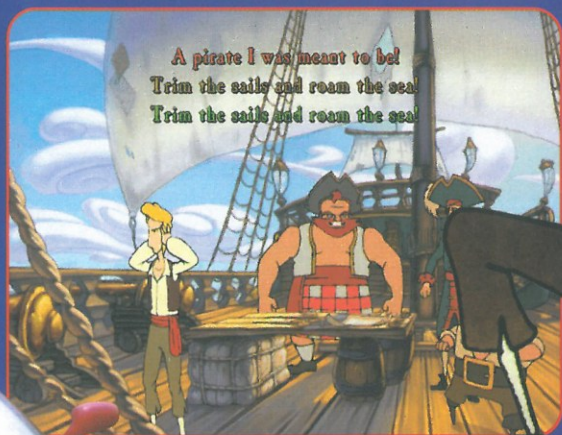
18. oldal



AGE OF EMPIRES	14
BLADE RUNNER	12
CHASM	16
CM 2 SEASON 97/98	24
CONQUEST EARTH	34
CURSE OF MONKEY ISLAND	6
DREAMS TO REALITY	22
EARTH 2140	8
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	28
FIGHTING FORCE	10
GRAND THEFT AUTO	20
I-WAR	32
MEN IN BLACK	36
NBA 98	9
NFS II SPECIAL EDITION	31
NUCLEAR STRIKE	40
SHADOW WARRIOR	17
TOMB RAIDER II.	18
STONE REBELLION	25
TOURING CAR CHAMPIONSHIP	38
TUROK: DINOSAUR HUNTER	26

Kiadóvagyban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/12-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Laptípus: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Működési előkészítés: Kismaros Renáta Levélábrítás: Recent Kft.
Működési előkészítés: Kismaros Renáta, 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélábrítás: 1389 Budapest, Pf.: 132
Terjesztő: a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132



Curse of Monkey Island

Nem kizárt, hogy minden idők legmulatságosabb kalandjátéka került ki a Lucasarts boszorkánykonyhájából. Yikes!

6. oldal

Conquest Earth

Újabb real time stratégia a most már végeleáthatatlan C&C-klónok sorában.

34. oldal

Blade Runner

Újra-újra elkészült a 'Szárnycsapat' régóta várt adaptációja.

12. oldal



AKTUÁLIS

"Hull a hó, fú a szél, Dimitrij Lénáról mesél..." -

énekl az alfa-, béta- vagy valamilyen verzióról elnevezett együttes a rádióban. Az

időjárásjelentés valamelyes pontossággal bír, de nem Dimitrij mesél, és nem Lénáról, hanem az 576 KByte és - mostantól csakis és kizárólag - a PC-játékok mostanában igencsak pezsgő világáról. Teljesen PC-k lettünk! A továbbiakban talán majd eldől, hogy ez előre- vagy visszalépés-e régi önmagunkhoz képest - azt viszont biztosan állíthatom, hogy a jövő évi számaink sem kizárólag Windows 95 alatt lesznek olvashatók, bár 3D gyorsítókártya támogatáson azért még gondolkozom. (Képzeldjétek csak el, hogy milyen frankó lenne, ha mondjuk júliusi számunkkal februárban rukkoltunk elő...) Khm, kicsit elkalandoztak a gondolataim. Szóval ott tartottam, hogy a karácsonyi vásár idején azért nehéz a dolga az emberfiának, ha újságot óhajt összeállítani, mert egész egyszerűen megőrülnek a kiadók: annyi egyszerű új játék jelenik meg, hogy az ember nem tudja, mit hagyjon ki és minek a kedvéért. (Nem

baj, ha kimaradt volna valami fontosabb anyag, akkor azt alkalmassal pótoljuk.) Egyébként karácsony alkalmából megkezdtük csodás magazinunk átforgatását: a legfontosabb előrelépés, hogy nem

Martin írja a Csevegőt, hanem egy szakképzett személy. Továbbá a Cinkelt Lapokban ezentúl nem kizárólag cheatek lesznek, hanem oda kerülnek a végigjársások is. Folyt. köv. januárban.

A bevezető végére pedig jönnek

az ilyenkor aktuális jókívánságok: Éljen május elseje! Meg November 7! Egyébként meg KKÜ, BÜEK és BKV mindenkinek.

CoVboy

GRIM FANDANGO (Lucasarts/Virgin)

Még alig jelent meg a karácsonyi piac egyik legnagyobb sikervárományosának számító Curse of Monkey Island, a Lucasarts máris egy újabb csemege ígérétevel szórakoztatja a grafikus kalandjátékok szerelmeseit. A Casablanca és egyéb film noir-alkotások hangulatát idéző Grim Fandango története Mexikóban játszódik, az egyik legnagyobb helyi ünnep, a Halottak Napja idején. A játékban Manny Calavera, a Halálügynökség szolgálatában álló utazó üzletkötő szerepét alakítjuk, aki kissé fura foglalkozást űz: emberkéket szed össze az Élők Földjéről, és magával viszi őket a Halál Földjére, ahol minden léleknek egy négy éves alvilági utazást kell tennie, mielőtt elfoglalná az örökkévalóságig tartó végző nyughelyét. Ez elég morbidan hangzik, különösen ha hozzátesszük azt is,



hogy a leendő hullajelölteket nem csak úgy kutyafuttában kell összegyűjteni: ki kell választani a megfelelő klienst, ami már csak azért is roppant érdekes szórakozás, mert természetesen a játék összes szereplője mint csontváz kel életre... A történet tehát érdekes kutyuléka lesz a horrornak, a mexikói folklórnak és az ősi azték mitológiának – mindez körülbelül a hatvanas évek idejébe helyezve. A játék-



nak egyébként az a Tim Schafer a producere, akinek a nevéhez már olyan örökérvényű alkotások fűződnek, mint mondjuk a Day of the Tentacle vagy például a Full Throttle. A szerzők több mint 50 különböző szereplőt és körülbelül 90 teljes 3D-ben renderelt helyszínt ígérnek. A játék megjelenése előreláthatólag a jövő év első felére, azon belül is körülbelül tavaszra várható. (További részletekről esetleg megkérdezhetitek a Curse of Monkey Island egyik roppant "csendes" szereplőjét...)

GABRIEL KNIGHT 3 (Sierra)

Következő folytatásához érkezik nemsokára a Sierra Gabriel Knight-sorozat, ami elődjeihez hasonlóan a borzongásra vágyó kalandorok figyelmébe ajánlható. A játék a roppant biztató Blood of the Sacred, Blood of the Damned alcímet viseli, és egy kis európai falucskában játszódik, ahol olyan természetfeletti események történnek, hogy még a Mulder&Scully duó is sikoltozva menekülne a környékről. A történet tulajdonképpen nyomozás, amelyben egy férfit (Gabrielt) vagy egy nőt (Grace) irányítva kell kibogoznunk egy zűrös ügy szálait. A harmadik főszereplő Sydney lesz, ami nemcsak egy okkult információkat tartalmazó adatbázis, hanem egy analízis ketyere is, tehát fontos szerepe lesz abban, hogy a végére járjunk a feluban zajló túlvilági dolgoknak. A szerzők az új részhez teljesen átdolgozták az előző két részen megismert engine-t, grafikai vonatkozásban elsősorban a 3D gyorsítókártyák kedvéért, nemkülönben azért, hogy egy tökéletesen virtuális világot teremthessenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játékban szereplő személyek mindegyike ténykedéseink függvényében ide-oda mozog a terepen, sőt, információkat cserélget egymással. Természetesen most sem hiányozhat a játékból a hihetetlen mennyiségű video sem, ami minden idők legtöbb CD-n megjelenő játéka vége tette a két előző részt. A GK3 megjelenése előreláthatólag valamikor a nyár végén várható.



RIOT: MOBILE ARMOR (Monolith)

A Blood Plasma Pack befejezése után a Monolith gárdája gőzerővel gyártja új játékát, amelynek természetesen most is a Quake-örültek elsődleges célpontjai. Az "emberszimulátor" meghatározás most nem igazán lenne helytálló a stílusra, mert a szerzők úgy gondolták, hogy ha a konkurencia fantasy- és horrorshowt rendez a játékosoknak, akkor esetleg ők egy másik, már jól bevált környezetbe helyezik a történetet: a Riot főszereplői ugyanis az anime-filmekből illetve MechWarriorokból jól ismert hatalmas, páncélozott robotok ("bádogemberszimulátor"). Indításkor négy különböző "karakter" közül választhatunk majd, amelyeket menet közben nemcsak a szokásos új fegyverekkel, hanem különböző plusz felszerelésekkel is bővíthetünk. Az ellenfelekről annyit, hogy a szerzők legalább 20-30 különböző típusú szörnyet szándékoznak beépíteni a játékba. A játék az id Quake-engine-jeének egyetlen számba jöhető versenytársára, a DirectEngine-re épül (ezzel készül egyébként az Unreal és a Prey is), ami 16 bites színmélységet és – mostanság már magától értetődően – 3D kártya-támogatás biztosít majd a Riotnak. Hogy a játék mekkora kihívást jelent majd a Quake II-nek, talán a nyár közepére ki is derül.



MIG ALLEY (Rowan/Empire)

A Flying Corps szerzői új játékkal ismét a repülés történetének egy elfeledett korába viszik nemsokára a szimulátorok kedvelőit, nevezetesen az ötvenes évek elejére, a koreai háború időszakába. Az időpont már csak azért is érdekes, mert ennek a háborúnak légitestjei mutatták meg a sugárhajtású repülőgépek vitathatatlan fölényét a hagyományos, légcsonk gépekkel szemben. A játék az 1950 tavaszán lezajlott ENSZ-offenzíva idején kezdődik, és természetesen mindkét oldalon beszálhatunk a küzdelembe, olyan repülőgépek botkormányát markolva, amelyek neve talán már csak katonai repülés fanatikusainak jelenthet valamit: F-86 Sabre, F-80 Shooting Star, F-84 Thunderjet, F-51 Mustang, F-82 Twin Mustang (két Mustang egybeépítve), stb. – és természetesen nem maradhat el a vörösöknél rendszerben álló MIG-15, JAK-9 és JAK-15 sem. A katonai térképek és a légi felderítés fotói alapján reprodukált terepen zajló küldetések során egyaránt repülhetünk szabad vadász-, kísérő- illetve vadászbombázó küldetéseket, amelyet a gép a Flying Corpshoz hasonlóan különböző előléptetésekkel és pelesznikkel díjaz – de ha minden igaz, lesz egy beépített küldetés szerkesztő is. A játék a modern gépek szimulátoraihoz képest már csak azért is érdekes lesz, mert ugyan a légcsonk gépek mellett sugárhajtású gépeken is repülünk, de az elsődleges fedélzeti fegyver még mindig a gépágyú: nem 50-100 km-re levő ellenfelekre lövöldözünk, hanem olyanokra, akik az orrunk előtt cikáznak. Lassacskán már elmaradhatatlanná válik minden szimulátorban a multiplayer opció és a 3D gyorsítók támogatása, melynek köszönhetően, egyszerre akár 40-50 gép is harcolhat a légtérben. Ügyes húzás volt a készítőktől, hogy egy igen ritka időszakot választottak témának, tehát ha hozzák azt a formát, amit a Flying Corpsban, mindenképpen értékes csemegevel gazdagodnak a gyűjtők. A játék megjelenését a nyár végére ígrik.



☛ Ha már az előbb a Bloodnál tartottunk, akkor apróságainkat is kezdhethetjük vele, az Eidosnál ugyanis kitalálták, hogy filmet forgatnak belőle. A "szereposztás" egyelőre még titok.

☛ Csemege az AD&D-rajongóknak: az Interplay 4 CD-ből álló gyűjteményt jelent meg a Forgotten Realms világában játszódó játékaiból. A 12 játék között olyan sikerek szerepelnek, mint pl. a Pool of Radiance.

☛ A Microprose Spell of the Ancients címen egy új kiegészítőt dob piacra a Magic the Gatheringhez, amelyben 130 új varázslat, szörny és képesség várja, hogy a fantasy-rajongók bevessék őket.

☛ Az Eidos fájdalomtól megtört szívvel jelentette be, hogy különböző jogi hercehurcák miatt a fejlesztés alatt álló Forsaken: The Thrall of Chaos című játékuk címét Revenantra változtatták.

FROGGER (Hasbro)

Mielőtt még szó érne a ház elejét, részünk lesz egy kis akcióban is. Nem is akármilyenben, és ráadásul egy olyan cégtől, amelyik nem igazán ezen a téren szokott jeleskedni: a Hasbro a társasjátékok számítógépes adaptációinak koronázatlan királya. A Froggert nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatni bárkinek is, hiszen egy ősrégi Ko-



nami-játékgépből elindulva már többször meghódította a világot, és hirtelen nem is tudnék olyan számítógéptípust mondani, amelyre ne írták volna át (én még vagy 15 évvel ezelőtt egy 3D kártya nélküli ZX-81-en játszottam vele először. Adva van ugyebár egy szerencsétlen levelibéka, akinek az a fixa ideája, hogy át akar menni az országút túoldalára vagy éppen a folyó túpartjára. Az országút meg tele van különböző sebességgel száguldozó autókkal, a folyó pedig el-elsüllyedő farönkökkel. Na, ennyi az alapötlet. A mostani PC-feldolgozást ehhez képest elég rendszeren feltupírozták, hiszen kilenc világban (sivatag, barlang, stb.) negyven szinten kell a krecsót a veszélyes terep és az éhes ellenfelek között biztonságba vezetnünk. Osztott képernyőn akár



négyszemélyes multibéka játékot is lehet nyomtatni, arról már nem is beszélve, hogy békáknak most már olyan speciális tulajdonságai is vannak, mint a hőkereső nyelv, a "hipervarty" és a szuper ugrás. A játékot alapvetően PlayStationre írták, így nem csoda, ha PC-n elkel majd némi 3D kártya is. Nagyon súlyos egy darab lesz, 9 és 99 között bárkinek ajánlható.

WIZARDRY VIII (Sir-Tech/Virgin)

A Wizardry-sorozat az Ultima mellett talán a leghosszabb (következésképp a legrégebben futó) sorozat, ami csak számítógépes játékokban létezik: az első része idestova 17 éve jelent meg. A sorozat legújabb darabja a kor követelményeinek megfelelően 3D engine-t és teljesen új, csinos külsőt kapott. Talán nem árulok el újdonságot, hogy ez a rész is egy fantasy világban játszódó RPG/kalandjáték, amelyben egy hat, meghatározható tulajdonságú karakterből álló csapat bók-lászik ide-oda, és vidáman fejbe-csapkodik a rárontó szörnyeket. A játék érdekessége, hogy nemcsak többféleképpen kezdődhet, hanem többféle végki-fejlet is lehetséges. A legtöbb változás a harcrendszer megoldásában lesz: most már távolról és akár több oldalról is támadhatunk szörnyeket, és bár a harc tulajdonképpen körökre van osztva, úgy tűnik, mintha a küzdelem real time-ban zajlana. A karakterrendszer is új opcióval bővült ("személyiség"), és természetesen az elődökhöz képest egy rakásnyi új varázslattal és skillel fogunk találkozni. Kellemes lehetőség, hogy a hetedik részben (Crusader of Dark Savant) és a Wizardry Goldban felépített karaktereket át lehet importálni a játékba. A játék előre láthatóan valamikor a jövő év első felében kerül a boltokba.



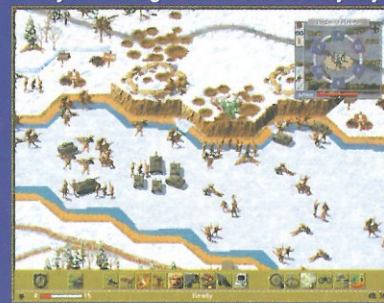
A karakterrendszer is új opcióval bővült ("személyiség"), és természetesen az elődökhöz képest egy rakásnyi új varázslattal és skillel fogunk találkozni. Kellemes lehetőség, hogy a hetedik részben (Crusader of Dark Savant) és a Wizardry Goldban felépített karaktereket át lehet importálni a játékba. A játék előre láthatóan valamikor a jövő év első felében kerül a boltokba.

Elképzelhető, hogy a Lucasarts nem kizárólag a Star Wars-mizériából óhajt megélni, ugyanis most hoztak egy új kiegészítőt spagetti-western-jükhöz. A címe Outlaws: A Handful Missions.

Az Origin Ultima Online c. játéka tulajdonképpen még béta-fázisban van, de már minden rekordot megdöntött az Interneten, amikor egyszerre 2850 játékos játszott ugyanabban a világban.

EASTERN FRONT (Talonsoft)

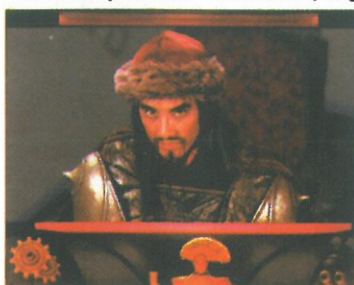
Ugyan a stratégiai, és azon belül a háborús játékok szíve csücskét képezik, a Talonsoft végeláthatatlan Battleground-sorozata (Ardennes, Gettysburg, Waterloo, stb.) van még vagy tíz) sosem tartozott a kedvenceim közé. Köszönhette ezt elsősorban az engine-jének, amelyből kifolyólag a játékok menürendszere szintem enyhén túl volt bonyolítva, a mester-séges intelligencia inkább mesterséges unintelligenciának tűnt, arról az apróságról pedig már ne is beszéljünk, hogy a látvány sem volt valami csodálatos. Három év után ez a Talonsoft háza táján is feltűnhetett, mert az új, fantáziadús névre keresztelt Campaign-sorozatukhoz egy teljesen új engine-t kreáltak. Ez elsősorban a grafikai kivitelezésre nyomja rá a bélyegét, mert most már egész normálisan fest a dolog. Az igényesen megrajzolt csapatok és a terep most már tényleg 3D-ben látszanak, továbbá bár nem túl sokat változott, de célszerűbb lett a menürendszer is (az AI-rol majd akkor nyilatkozom, ha kipróbáltam). A legfontosabb újítás, hogy az eddigi támadás/mozgás/ utánpótlás/stb.-fázisokra osztott köröket elfelejtették, és a különböző parancsokat egy akciópont-rendszerre cserélték (á la X-COM-ok). További újítás, hogy néhány video is színesíti a játékokat. A Campaign-sorozat első darabja az Eastern Front, amely a II. világháború keleti frontján játszódik 1941-45 között, és a



hadjárát legnagyobb ütközeteit (Sztálingrád, Kurszk, stb.) játszhatjuk le újra, természetesen akár a Wehrmacht, akár a Vörös Hadserg csapatait irányítva. Természetesen hálóban multiplayerben és a Neten keresztül is játszható a történet, továbbá mellékelni fognak hozzá egy küldetés szerkesztőt is.

JP3: LEGACY OF TIME (Red Orb)

Új részéhez érkezett egy rég elfeledett kalandjátéksorozat is (már amennyiben sorozatnak lehet titulálni két darabot). A Journeyman Project harmadik része a Legacy of Time alcímet viseli. A játékos feladata, hogy egy hosszas időutazás folyamán felfedezzen három, az idegenek által elpusztított földi civilizációt. A három helyszín (Atlantisz, Eldorádó és Shangri La) három különböző időszakot elevenít fel, amelyben a játékos egy érdekes ruhanemű, a kaméleon öltözék segítségével mászkálhat. Ez a ruhadarab teszi lehetővé, hogy más bőrbe bújjon, és a történet, a felszedett információk és a párbeszédok aszerint alakulhatnak, hogy éppen kit is személyesítünk meg. Nyilván egy közlekedési rendőr kevés sikerrel ténykedik majd Dzsingisz kán udvarában. Régi ismerősként üdvözölhetjük az előző két részről már ismert robotot, Art-hurt, aki nem más, mint egy két lábon járó online help. A játék grafikailag tulajdonképpen nem is emlékeztet négy évvel idősebb elődeire, hiszen teljesen 3D, renderelt helyszíneken zajlik. A hangok kivitelezésénél különös figyelmet fordítottak a sztereo hangkártyákban rejülő lehetőségekre: a térhatást azzal próbálták érzékeltetni, hogy ha például ordítást hallunk jobbról, hátat fordítva hirtelen a hang is át-megy a bal oldalra. A játékhoz több mint 22 órányi filmet forgattak, amit aztán – szerencsére – sikerült a vá-gószóban 35 percbe redukálni. A játék előző két része nem ért el különösebben nagy kasszasikert, de meglehet, hogy a négy éves kemény fejlesztés után a trilógia újabb darabjának ez sikerülni fog – majd kiderül a jövő év első felében.



A tapasztalatokból okulva a 3D0 is kiterjeszti Internet stratégiáját: három új fejlesztésük (Meridian 59 Revelation, Renaissance és Might and Magic Online) is játszható lesz online-ban.

Úgy tűnik, hogy a Microprose végleg elhalásztta a Kalistot az Electronic Arts orra előtt, ugyanis hosszú távú kiadói szerződést írtak alá velük. Hát ahogy a Dark Earth-t elnézem, nem egy rossz befektetés...

Yikes! Gondolom ez a stílszerű bevezető egy játékhoz, amelynek elődei szállóigévé tették azt a szép angliusz szöcskét, ami egyébként ugyanazt jelenti magyarul is, mint amerikaiul. (Egyelőre ennyit a nyelvek rokonságáról.) Az idősebbek még emlékezhetnek rá (én ugyan nem – de az idősebbek talán még igen), hogy a '91-ben megjelent Secret of Monkey Island igazi mérföldkövet jelentett a kalandjátékok történetében, több szempontból is: ez volt a Lucasarts első igazán nagy PC-s (és akkor még Amigás) sikere; ez a játék volt az első, ami megmutatta a kalandjátékok jövőjét (akkor point-and-click adventure-nek hívták a stílust); ez a játék volt az első, ami igazi alternatívát jelentett a piacon akkor egyeduralkodóknak számító Sierra Questjeivel szemben; na és nem utolsósorban: ez a játék volt az első, amiről 11 oldalt írt egy magyar újságban holmi botcsinálta tollnok... (Azóta hallgatok érte.)

Mivel a harmadik rész egyben logikus folytatása is az előző kettő eseményének, továbbá most is felbukkan néhány régi ismerős, talán fel is idézhetnénk az előzményeket, egyben meg is ismerkedünk a szereplőkkel:

A bájosan debil történet főhőse Guybrush Threepwood, aki ifjonti bohóságának hirtelen fellángolásában úgy határoz, hogy otthagyja a polgári élet szűke hétköznappját, és rettegött kalózá válik. Mivel a 14. számú Fekete Szakáll Tengeri Rabló Szakmunkásképző ez évi kontingense betelt, a kalózügyi tanulmányokat kénytelen autodidakta módon elsajátítani. Ezek lefolytatására a legalkalmasabb hely ter-

széri átkeresztelkednie mondjuk John Smithre, de aztán elhessegeti magától a gondolatot.) Néhány rendkívül illuminált kalóztól több rumról, grogról és egyéb testet-lelket melegengető alko-

Ajjaj! Hamarosan pofon érkezik az első vágányra: Elaine-nek megint nem tetszik valami

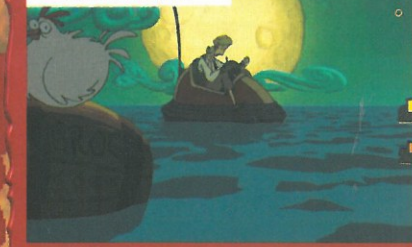


nában "sikeres marketing-konceptió" néven fut. Egy szónak is száz a vége: 100, valamint a vidám történet végül azzal zárul, hogy némi kitérők után a két szerelmes szív végül is egymásra talál, LeChuck szellemkalóz elfoglalja az őt megillető helyet a túlvilágon, nagy tűzijáték és happy end – ami alig másfél évig tart, és a második részben (Monkey Island 2: LeChuck Revenge) már jön is az unhappy begin. (Ez egy új filmes műszo.) Guybrush a Scabb Islanden bókáltszik a Nagy Durranás néven közismert kincsre, közben szokásos balfogásai egyikeként segítke-

zik LeChuck egykori első tisztjének, Largo LeGrande-nak egykori főnöke fel-támasztásában. LeChuck tehát visszatér, és megint megpróbálja asszonyfalást lecsapni a kezűnkől. Hatalmas voodoo-ámoktűt veszi kezde-

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Tartalomhoz a forma: a rettenthetetlen tengeri hős és új vízi járműve



mészatesen az ádáz tengeri harcosok Mekkája, a Karib-tenger, azon belül is a Melée Island, mely tudvalevőleg hemzseg a kalózoktól, kalauzoktól és egyéb vegyes népségektől. A szigetre érkezvén ugyan meglepetten tapasztalja, hogy a szigetlakók inkább ilenének egy zárt intézmény falai közé, mint mondjuk egy romantikus kalandregény lapjaira, mindenestre eltökélten megindul a kalózá válás rögs útján. Az első jelentősebb probléma, amivel szembekerül, az a tulajdon neve: a szigeten egy árva lélek nem tudja nem hogy megjegyezni, de kiejteni sem. (Ekkor elgondolkodik, hogy nem lenne-e cél-

hololdáról szóló népdal mellett értesül, hogy mit kell megtanulnia a leendő kalóznak. Így tehát különböző dílis, leginkább Rejtő Jenő tollára illő kalandok során nekiáll begyűjteni azokat a póciókat, amelyek felirata is bizonyítja, hogy párviadalban legyőzte a Kardmestert, megtalálta a Sziget Kincsét... Ahogy így kalózdodik (bocsánat – ha még egy ilyen szót kitalálok, frankón megmondom magam a Grétsy

Lacinak), megismerkedik a sziget kormányzójával, Elaine Marley-vel, aki a szó szoros és átvitt értelmében is meglehetősen kardos menyecske. Kapcsolata a hölgygel ugyan meglehetősen hullámzó lesz, de természetesen – lévén a történet egyetlen nőnemű szereplője – szerelemben esik vele (továbbá több alkalommal nagy magasságból le-). A hölgy nem túl kesztyűs kezére több pályázó is akad. Ezek közül a legvérmesebb LeChuck, az ördög/zombi/stb. kalóz, aki ugyan már alkalmasint távozott az élők sorából, de valami adminisztratív hiba folytán nem került át a túlvilágra. Ebből kifolyólag Guybrushnak egy csomó baja lesz vele. (Közben rövid fejszámolást végeztem, és kiderült, hogy van még egy női főszereplője a játéknak, nevezetesen Voodoo Lady, a napbarnított vajkos asszony, aki különböző elmés jótanácsokkal segíti Buy-Crush – bocs, én is a Melée Islandon vakációztam – kalóztanulmányait.) Jaj, majdnem kihagytam az egyik legfontosabb/legdollárosabb/legbármilyenpénzreéhesebb (Laci bácsi, csapjon a kezemre!) szereplőt, aki a szimpla Stan névre hallgat. Ő a helyi (hajó)kereskedő, és a keze ügyébe eső mozdítható dolgokat gállástalanul eladja az arra járóknak, tekintet nélkül azok állapotára, illetve tulajdonviszonyára (ebben mondjuk nagy tanáromnak tartom). Üzletpolitikáját régebben "rászósás"-ként definiálták – mosta-



Ahoy! Ahogy a horgászok is mondják: vízbe a csontikkal!



Ideális a környezet egy jó kis
hollywoodi kalózmusicalhez

A piratá t van meaat to bel
Trim the sails and roam the sea
Trim the sails and roam the sea



tét, amelyben ismét kulcsszerepet kap a cig... ízé, a vajákos asszony, nemkülönben Wally, az elfuse-rált térképész, akivel együtt raboskodunk LeChuck börtönében. Hosszas kalamajka után természetesen ismét sikerül meglógni Elaine-nel, a kalóztól, de a végső (?) leszámolás még várat magára...

... és itt kezdődik a harmadik rész, ahol az intro-ban Guybrush kapitány egy igazi kalózhoz méltón ismét a nyílt tenger hullámaint hasítja. Szomorúan vési be a hajónaplóba, hogy se legénysége, se navigációs eszköze, az élelmiszerkészlete meglehetősen

csirkét. (A csirke az fontos: a játékban MINDEN tell lesz csirkével.) Meg egy nagy hordó grogot. Miután vágya összes tárgya észrevétel nélkül elűszkált mellette, melankólikus hangulatot ágyúörgés zavarja meg, amint a dodzsem beúszik Monkey Island kikötőjébe. (Itt a rajzfilmek hagyományait követve sajnos kénytelenek vagyunk végignézni a stábilltát, ha nem akarunk lemaradni az intro további részéről.) A kikötőben néhány ismerősbe futunk: piros sarokban LeChuck szellemkalóz és párszáz csontvázból álló csapata egy hatalmas hadigálya fedélzetén – két sarokban Elaine Marley, kormányzó és vadmacska, a parti erődben. A mérközés egyelőre döntetlenre áll, pedig az ostromhoz LeChuck egyaránt beveti ne-héztűzsergét és ékszerszálát, pl.:

– Gyere velem, és a holtak királynőjévé teszek!

– Nem lehet. Tegnap este mostam haját.

A tűz- és szőpárba hasonlón emelkedett stílusban zajlik, amíg a lányka igen büdös és kellemetlen személynék titulálja a szellemkalózt, és mellesleg kiböki, hogy az egyetlen ember a Föld kerekén, akit valaha is szeretett, egy Guybrush Threepwood nevű figura. Ettől hősünk annyira elérzékenyül, hogy majdnem lefordul a dodzsem fedélzetéről.

Egy pillanat múlva vi-

korlátozott – ráadásul itt van az óceán kellős közepén. Külön ugyan nem tér ki rá, de meglehetősen különös az a jármű is, amelynek "fedélzetén" jelenleg "kapitány". A Nagy Durranás kutatása balvégzetűre sikeredett, és már csak az élteti, hogy megtalálja Elaine-t. Talán erőt meríthetne, ha partot érne és találna némi vizet. Némi gyümölcsöt. Kevéske banánt. Esetleg egy

csirkét. (A csirke az fontos: a játékban MINDEN tell lesz csirkével.) Meg egy nagy hordó grogot. Miután vágya összes tárgya észrevétel nélkül elűszkált mellette, melankólikus hangulatot ágyúörgés zavarja meg, amint a dodzsem beúszik Monkey Island kikötőjébe. (Itt a rajzfilmek hagyományait követve sajnos kénytelenek vagyunk végignézni a stábilltát, ha nem akarunk lemaradni az intro további részéről.) A kikötőben néhány ismerősbe futunk: piros sarokban LeChuck szellemkalóz és párszáz csontvázból álló csapata egy hatalmas hadigálya fedélzetén – két sarokban Elaine Marley, kormányzó és vadmacska, a parti erődben. A mérközés egyelőre döntetlenre áll, pedig az ostromhoz LeChuck egyaránt beveti ne-héztűzsergét és ékszerszálát, pl.:

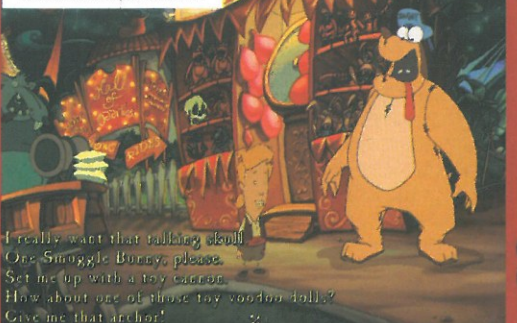
A lebegtető egység (ejtsd:
gumikacsa) akcióiban



munkáján mondjuk egy kicsit meglátszik a legújabb Disney-filmek hatása, mindenesetre elég egyedül és a tartalomhoz tökéletesen illő hatást sikerült teremteniük. Szinte már magától értetődik, hogy a szereplők azinkronizáltak, de az F1 billentyűvel lehívható menüben a save/load/hangerő-opciók mellett bekapcsolhatjuk a szöveges megjelenítést is. A felhasználói interface klasszikus Lucasarts, vagyis egyszerűbb már nem is lehetne, de azért van pár hozzáfűznivalóm a bal clickre bejövő akciómenühöz (még hogy "akciómenü"):

- a kéz rendszerint a tárgy felvételét (tárgy menő jobb click), de egyes esetekben egy tárgy elmozdítását vagy használatát is jelenti (erre a játék során nem árt majd figyelni!);
- a halálfejjel vizsgálunk meg valamit;
- a papagáj pedig rendszerint beszélgetés, de majd használható évésro-ivásra vagy valaminek az eltűnésére is.

Dinghy Dog™ szerzője a XVI.
századi karibi stílust idézi



I really want that balling skull
One Struggle Bunny, please.
Set me up with a toy cannon.
How about one of those toy voodoo dolls?
Give me that anchor!

A párbeszédnek az első két részhez hasonlóan zajlanak, vagyis ha valakivel el-més csevelebe bocsátunk, akkor kapunk vagy hat-hét mondatot, amiből az utolsó rendszerint a csevegés befejezése. Mondanom sem kell, hogy érdemes az összes témát kimeríteni, egyrészt azért, mert a beszélgetőpartnerek rendszerint valami információval szolgálnak – másrészt meg azért, mert a szerzők szemléletmódot az anyjukat is eladnák egy poén kedvéért...

Nagyon tetszik a játékban, hogy a látszat ellenére tulajdonképpen lineáris és logikus is (nem úgy mint mondjuk a Discworld, mert attól a faira tud-

"Atyaisten! Az Őrdögcsirke!"
Szőkeszakáll azonban mindjárt
palacsintasütőt ránt...



amíg egy bizonyos kulcsfontosságú tárgyat meg nem szereztünk, nem is juthatunk tovább – ha viszont mindent megvizsgálunk, mindenkivel beszélünk, előbb-utóbb rá lehet jönni egy probléma megoldására. A játékot két nehézségi fokozatban lehet indítani, a másodikban több a megoldandó feladat, de ugyanaz a sorrend. Ha menet közben nem adom el a billentyűzetemet, akkor a Cinkelt Lapokban talán lesz némi segítség a megoldáshoz, bár a legjobb lenne egy könyvet írni róla – az lenne a megfelelő terjedeleme ennyi országos poén ismertetésére.

Na, át is térhetünk a játék értékelésére: Kedves egybegyűlteik! A Curse of Monkey Island egy akkora éktelen nagy öklárség, hogy ha nem nézitek meg, akkor életemben tan nem is lesz teljes. Igaz ugyan, hogy némileg hosszadalmas végigkémeregni rajta, de azt garantálom, hogy addig felhőtlen vidámságban lesz részetek, mert a játék minden egyes helyszíne a marhaságnak valami oly hatalmas tárháza, hogy az már szinte elképzelhető. Ha valakinek mégsem tetszene, azt már csak azzal tudom vigasztalni, hogy a közszolgálati és kereskedelmi csatornák hamarosan új végeláthatatlan szappanoperákat tűznek műsorukra. Puszi mindenkinek.

CoVhoy

curse of
monkey island

Kiadja:
Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4CD, SVGA, WIN95

✓ Tessék megnézni az értékelőt:
az mindent elmond a játékról!
× Mikor lesz már negyedik rész?!

95%

Minha mindezt már láttam volna a Command & Conquer-ben: ez volt az első benyomásom a most ismertetésre kerülő Earth 2140-ről, s ez az érzés a további játékkal eltöltött idő során csak megerősödött bennem. A véleményemet egyfelől fel lehet fogni elmarasztalásként, minthogy eredeti ötlet nincs sok a játékokban, másrészt viszont dicsőítő szavaknak is, hiszen a nem túlságosan közismert TopWare nevű cég mondhatni a nagy példaképpel azonos színvonalat ütött meg. A játék egyébként a német nyelvű területeken már kb. fél éve megjelent, s csak az angol változatra kellett mostanáig várni – viszont jó hír a magyar vásárlóknak, hogy idehaza a CD-hez magyar nyelvű kézikönyvet mellékelnek.

A helyszín a Föld, a nem is olyan távoli 2140-es esztendőben. Ahogy már megannyi sci-fi író megjósolta, az önpusztító emberiség "sikeresen" elérte, hogy a Föld energiakészletei csaknem teljesen kimerültek, s ez a helyzet természetesen ismét csak újabb háborúkat szít. Ekkor már csupán két nagyhatalom van talpon: az amerikai kontinenst, Nyugat-Európát és Észak-Afrikát magába tömörítő Egyesült Civil Államok (UCS), és

megkezdődött: a győztes fél az lesz, akinek sikerül megkaparintania az utolsó energiaforrásokat...

A játékban az első dolgunk az, hogy kiválasszuk, melyik fél csapatát kívánjuk irányítani. Választásunktól függ, hogy a Föld mely részén (azaz milyen környezetben, pl. sivatagban vagy

is magunknak kell megoldanunk egy külön erre szakosodott járművel.) Az építkezésekhez viszont mindenekelőtt energia kell, tehát az első teendők mindig az erőmű felépítése lesz.

Ha már van fegyvergyárunk, a haditermelésnek már csak a pénzünk szab határt. Érdemes kutatóközpontokat is létesíteni, hiszen

ít a légi járműveire, átrepül az enyéim fölött, és nyilván a "markába röhög", hogy védtelenül hagytam a bázisomat. Napóleoni képességeinket maximálisan igénybe veszi a játék, főleg ha már több hadszíntéren folynak a csaták. Hogy azonban ne váljon túl kaotikus az egész, a programozók gondoskodtak számunkra három virtuális tábornokról! Szerencsére így nem kell egyszerre százfélély figyelniük: három nagyobb csapatot is kijelölhetünk, melyeknek csupán annyit kell "mondanunk", hogy támadjanak, vagy védekezzenek. Amúgy a mesterséges intelligenciával csupán két apróbb gondom van: amikor például meg akarok kezdeni egy építkezést, a katonáim igazán elfáradhatnának maguktól is a helyszínről, valamint ami még

kellemetlenebb: partraszállásnál az üres hajókat miért nekem kell odébb vinnem ahhoz, hogy a többiek is odaférjenek a partszakaszhoz. Ha ilyenkor ráadásul meleg fogadtatásban van részünk, tetemes veszteségeket szenvedhetünk.

Ennyi kedvcsináló az azt hiszem elég is. Az irányításról direkt nem szóltunk, hiszen minden megtalálható a kézikönyvben, meg amúgy is: aki már játszott a Com-

FÖLDRESZÁLLT ANGYALOK!

EARTH 2140



Ha már elhelyeztük a bázist, jöhét az építkezés



Az ellenség kutatóközpontja már az utolsókat rúgja

az Eurázsiai Dinasztia (ED), amelyhez Kelet-Európa és Ázsia területei tartoznak. S hogy mi van Ausztráliával, meg Afrika déli részeivel? Sajnos ezek a földrészek a háborúk áldozatául estek: oly mértékben szennyezetté váltak, hogy emberi életre többé nem alkalmasak. (Szegény zuluakat evakuálni kellett.) Államformáját tekintve a UCS sztochasztokrácia (a véletlenek uralma), a polgárai lusták és nemtörődömök. Ezzel szemben az eurázsiai kormány diktatórikus, magától értetődően a háborút is ők provokálták. Az ED egyik félelmetes fegyvere, hogy immár androidokat (az embereknél jóval ellenállóbb, és emberi intelligenciával rendelkező lényeket) is képesek gyártani. A háború te-

pozhatjuk meg, hol kívánjuk a bázisunk épületét felhúzni. Ha ez megvan, akkor lehet építeni a különböző gyárakat, erőműveket, bányákat. Talán mondanom sem kell, hogy mindezek nagyon sok pénzbe kerülnek, de természetesen a pénzszerzésre is van mód. A kicsinyített térképünkön színessel jelölve láthatjuk a nyersanyaglelőhelyeket, tehát ha azokon a helyeken bányákat létesítünk, és a kibányászott anyagokat az ún. finomítóinkban feldolgozzuk, akkor jutunk pénzhez. (A bányák és a finomítók között még a szállítást

ezek segítségével egyre komolyabb harc-eszközök válnak előállíthatóvá: páncélozott járművek, mehek, gyors motorok és még ami kell.

A csaták célja minden küldetésben más és más. Eleinte például csak meghatározott számú és típusú létesítményt kell felépítenünk, aztán az ellenség bázisát kell elfoglalnunk, mialatt pedig a miénket meg kell vé-



"Szívélyes" rakétaváltás a partraszállásnál



Ádáz küzdelem – de a túlerő mindent elsűpör

mand&Conquer-rel, az két pillanat alatt bele fog jönni. A grafika kitűnő (a 640x480-as felbontáson kívül 800x600-ban is játszhatunk), a robbanások például krátereket hagynak a földben, sőt még a lánctalpnymok is meglátszanak a homokban. Van hálózati játék is, ebben maximum hatan vehetnek részt.

V.Z.

earth 2140

Kiadja:
Interplay

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

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igényes grafika • átlátható irányítás
X Csak egy C&C-klón

83%

denünk (de olyan is van, hogy a mi bázisunk már eleve el van foglalva, s ezért egy adott létszámú hadtesttel kell a sokszoros túlerő gyenge pontját kipuhatnunk). Az ellenség nem szűkölködik sütnivalóban: például megindítok egy hatalmas offenzívát, s már majdnem célban vagyok, amikor egyszer csak azt látom, hogy ellenfelem felpakolja a csapata-

A nukleáris fegyverekkel alapjában véve nincs semmi gond – mindaddig, amíg valaki nem akarja használni őket. De vajon mit lehet tenni, ha egy ilyen fegyver egy örült kezébe jut? Az Electronic Arts "Strike"-sorozatának legújabb epizódjában magunknak kell megtalálnunk a választ. LeMonde, a becsavarodott ex-idegenlégiós a világ öt táján robbant ki háborús helyzetet: bevetésünk első színhelye Indokína, majd a Dél-Kínai ten-

tékba, hiszen ezek a gépek természetesen külön páncélzattal rendelkeznek. Külön páncélzattal és persze külön menettulajdonságokkal: a légpárnás például igazán strapabíró eszköz, sokszor a legcélszerűbb, ha egyszerűen átgázolunk vele a megsemmisítendő objektumon.

A Nuclear Strike PlayStation-változatáról az októberi számunkban már olvashattatok egy bővebb ismertetőt, ezért most főként a PC verzió sajátosságaival foglal-

lehívunk, ugyanis olyankor egy új üzenetet hallgathatunk/nézhetünk meg. Ezen a képernyőn az F1-F3 gombok mellett az F4 is aktív: ezzel kaphatunk választ a ki, mi ért és hogyan kérdéseinkre. A térképet az F5-tel kapcsolhatjuk be, az infokat az F6-tal hívhatjuk le, az eredményeinkről pedig az F7-tel kérhetünk statisztikát. Ha a képernyőre nem fér ki a szöveg, az F8-cal görgethetjük. Ha egy régebbi üzenetet akarunk újrakapcsolni/látni, az F10-et üssük le. Ha mindennel végeztünk, innen az Esc-pel tá-

gathatjuk rajta a kapcsolókat. Fontos: a földi járgányokból sajnos csak egy módon lehet kiszállni: ha beindítjuk az önmegsemmisítő szerkezetüket a "D" folyamatos nyomva tartásával – a helikopterünk majd később jön értünk. A D egyébként arra is jó, ha le akarunk dobni egy csomagot a csőrőlünk horgáról.

A játék paramétereit tekintve ugyanazt mondható el mint a PlayStation-

NUCLEAR STRIKE

AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS?

A légpárnás kiválóan legázolja az útjába kerülő dolgokat



kozunk. A PC-s változat még a konzolnál is áttekinthetőbb, mivel még fejlettebb a HUD. A korai Strike-oknál nekem főként a nehézkes tájékozódással akadtak problémáim (folyton átváltogatni a törképre), most már azonban minden csak egy gombnyomás. Az iránytű nem csak a pozíciót-

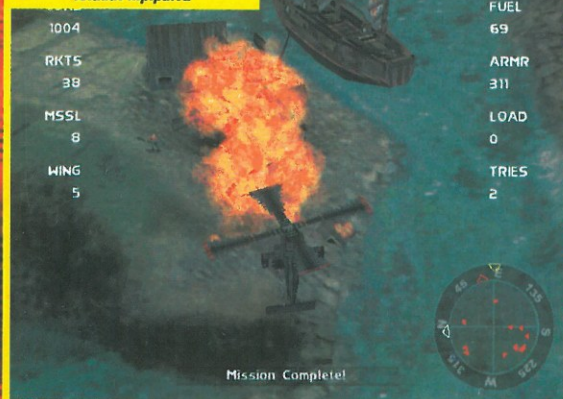
geren egy kis gízet csoporton folytatódik a harc, azután Észak-Korea fővárosába repülünk, ahol átélhetünk egy nukleáris katasztrófát, Dél-Koreában, közel a demilitarizált övezethez szintén akad dolgunk, végül Kelet-Szibériában egy titkos rakétaindító bázist kell megsemmisítenünk. A "Strike"-os hagyományokhoz méltóan alapvető felszerelésünk ezúttal is az Apache helikopter, de ezúttal a kijelölt leszállóhelyeken többször átszállhatunk majd más járművekbe is. Összesen 13 típust próbálhatunk ki: a helikopterek mellett többek között Harrier vadászgéphe, Abrams tankba, vagy páncélozott légpárnásba is beülhetünk – de az átszállás sosem kötelező. Ez mindamelllett, hogy változatosabbá, még némi könnyítést is visz a já-

kat mutatja, hanem három színes nyíl is látható rajta. A kék jelzi az aktuális feladat célpontját, a piros a legközelebbi ellenséges jármű felé mutat, a fehér pedig a szövetséges erőket, illetve a felvehető eszközöket jelöli. Ezek persze láthatóak a radaron is, de hát nem is ez a lényeg: az elmondottakon belül specifikálhatjuk, hogy mondjuk a legközelebbi ellenséges tank hollétére vagyunk kíváncsiak, vagy a legközelebbi üzemanyagraktárra van sürgősen szükségünk, stb. A felsorolt három kategóriát közvetlenül az

A PC-s változat újdonsága a kézreállító kontroll-panel



Vidám tűzijáték jelzi, hogy az első feladat kipipálva



F1-F3 gombokkal pörgethetjük át, de ha már nem tudunk elszakadni a megszokott módszereinktől, kijelölhetjük őket az SMFD (multifunkcionális képernyő) behívásával is, amit egyébként a Return-nel tehetünk meg. Ha a játéktér bal alsó sarkában egy ábra villog, akkor is ezt kell

vozhatsz. Nos, a SMFD-t most már tudjuk kezelni, viszont magát, a helikoptert még nem. A gépet irányítani a numerikus billentyűzettel lehet, a rögzített és a követő nézet között váltani az Enterrel tudunk. A golyószóróval tüzelni a Space-szel, a többi fegyverrel pedig a Z, X, C gombokkal lehet. Újdonság a célzás, amit a bal Shift és a használni kívánt fegyver gombjának egyszerre való lenyomásával lehet bekapcsolni. Ezzel a másodpilóta ugyan nem fog jobban célozni, viszont láthatjuk, mikor fogott már be valamit, azaz nem fordulhat elő, hogy a fű kigyomlálására küldünk el egy drága rakétát. A jobb Shift szintén aktív, ezzel a radar hatótávolságán lehet változtatni. A PC-s verzió újdonsága, hogy a HUD kapcsolójával, a H-val nem csak a kijelzőket vehetjük le és rakhathatjuk vissza, hanem (amennyiben 640x480-as felbontásban játszunk) egy egész kontroll-panelt is bekapcsolhatunk. Ha ilyenkor lenyomjuk az M-et, az egérrel – egy pointerrel – állít-

verzió-
ónál: a grafika szuper, real time fényeffektekkel tarkított, a felbontás még jobb is mint konzolon, igaz a "gyengébb" gépekkel (értsd: P166 alatt) rendelkezők vissza is vehetnek ebből, (nem)tetszőlegesen egészen 320x200-ig. A program a kor követelményeinek megfelelően támogatja a 3Dfx kártyákat is. Csak a videók minősége rosszabb egy csöppet, de az sem vesztes.

V.Z.

nuclear strike

Kiadja:
EA

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

586/90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Többféle jármű • egyszerű kezelés

✗ A küldetések szokványosak • a hangok lehetnének eredetibbek

90%

ERŐNYEL



FIGHT

FOR

Éppen egy gyéren megvilágított parkon akartam átsétálni, amikor egyszer csak odalépett mellém egy szakadt csöves és egy felnyírt fejű hústorony. Tudtam, hogy ezekkel nem lehet szót érteni, így hát az általam olyannyira gyűlölt erőszakhoz kellet folyamodnom. Egyetlen rúgással leterítettem a kopasz, majd ugyanazzal a lendülettel visszakézből osztottam ki a hajléktalant, s a két kemény fickó abban a minutumban fájdalomtól eltorzult arccal rogyott össze. Ez ha hiszitek, ha nem, így volt! Na jó, igaz, csak a számító-

sikat pedig térden rúgtam a hasammal." Mennyivel könnyebb a PC-nk mellett hős-ködni. Elég ha csak betöltjük a Fighting Force-ot, és máris mi lehetünk New York és az egész világ megmentői. Lássuk hát, milyen veszély fenyegeti (már megint) ezt a szerencsétlen világot!

Sajnos vannak, akik nagyon komolyan veszik jóslatokat. Ezek közé tartozik a sötét múltú néhai titkosiügynök, dr. Dex Zeng is, aki mellesleg a teológia szakavatott értője is. Már hosszú évek óta készült a világvége eljövételére: Zeng doki szilárdan hitte, hogy ez a baljós esemény egészen pontosan a 2000. év bekö-

szöntével fog eljönni. Olyannyira biztos volt a dolgában, hogy még a korábbi alkalmazottait (akik "véletlenül" mindnyájan valamilyen katonai szervezetnél teljesítettek szolgálatot) is sikerült meggyőznie, és ezután segítettek neki felkészülni a végső napra. Zeng doki megszállott örüllté vált – ebben állítólag nem kis része volt annak is, hogy saját magán és a családtagjain próbálta ki azokat a színtetikus drogokat, amelyeken titokban – a kormány megbízásából – kísérletezett. Mint a történelem összes többi megalkodásos holdkőse, ő is azt gondolta magáról, hogy ő a kiválasztott, ő az a személy, aki a Föld megmentésére hivatott. Ám mit tesz isten: eljön az a bizonyos 2000. esztendő, január elseje van, már

00:01-et mutat az óra, de még mindig nem történt semmi. Az utcákon ünnepelve hömpölyög a tömeg, és semmi jele sincs a világ végének. SEMMI SEM TÖRTÉNT! Dr Zenget irtózatos düh fogja el: ez nem lehet, itt valami hiba van a képernyőn! – gondolja. De "szerencsére" ezzel a lehetetlen eshetőséggel is számolt: nincs más hátra, beindul a "B" terv. Zeng immár arról van meggyőződve, hogy ezek szerint nyilván az ő feladata lesz, hogy kijavítsa a hibát, s elhozza az Apokalipszist. Számára ez nem is jelenthet különösebb gondot, hiszen kisebb arsenál biológiai fegyver van a birtokában, egy egész hadserényi katonát sikerült összetoboroznia, s mellesleg rengeteg összekötése van az alvilággal – azaz csak egyet csettint, és nyomban városok borulnak lángba.

Zeng azonban egy dologgal nem számolt! Snapper, a doki egyik laboratóriumi asszisztense megelégedi ezt az új fordulatot és segítségül hívja a barátait. Négy kitűnő harcosból csupán erre az egy alkalomra összeáll a Fighting Force – most már jöhet a végítélet.

TOMB RAIDER+DIE
HARD ARCADE

A Core Design úgy tűnik nem csak a Tomb Raider 2 fejlesztésével töltötte az idejét, hiszen a Fighting Force kétségtelenül egy elsősorú játék a bunyós kategóriában. Az "öregebb" játékosoknak az akció menete már bizonyára ismerős, ami nem csupán a



Két játékos módban hőseink egymást segítik

gépem monitorán, de hát ezt magatok is kitalálhattátok, hiszen ha ugyanezt mondjuk a Józsefvárosban próbáltam volna meg előadni sötétedés után, a történet egészen más fordulatot vett volna. Tudjátok, mint ahogy az egyik Woody Allen filmben: "az egyiket öklön vágtam az orrommal, a má-

szöntével fog eljönni. Olyannyira biztos volt a dolgában, hogy még a korábbi alkalmazottait (akik "véletlenül" mindnyájan valamilyen katonai szervezetnél teljesítettek szolgálatot) is sikerült meggyőznie, és ezután segítettek neki felkészülni a végső napra. Zeng doki megszállott örüllté vált – ebben állítólag nem kis része volt annak is, hogy saját magán és a családtagjain próbálta ki azokat a színtetikus drogokat, amelyeken titokban – a kormány megbízásából – kísérletezett. Mint a történelem összes többi megalkodásos holdkőse, ő is azt gondolta magáról, hogy ő a kiválasztott, ő az a személy, aki a Föld megmentésére hivatott. Ám mit tesz isten: eljön az a bizonyos 2000. esztendő, január elseje van, már



A szuper mozdulattal egyszerre több ellenfél is elintézhető



Fa testápolóval kezelt Miséry szem körül ráncait

véletlen műve. A Core az alapkonceptió kidolgozásakor a Streets of Rage-nek akart egy 3D-be átültetett negyedik részt csinálni, ám a Sega – arra hivatkozva, hogy más terveik vannak a címmel – ezt visszautasította.

A lényeg tehát a következő: New York városában járunk, ahol mindenfelől szedettvedett bandák támadnak ránk. Ahhoz, hogy az egyes helyszínekről tovább tudjunk jutni, ezek mindegyikét mind egy szálig el kell agyabugyálnunk. Láthattunk ugyan már korábban is ehhez hasonló dolgot, csak hogy korántsem ilyen csodálatos 3D környezetben. Igaz, a játékertermi Die Hard Arcade már szintén 3D-ben zajlott, de ott az irányítás még mindig 2D síkban maradt. Namármost: képzeljünk magunk elé egy Tomb Raider-grafikájú terepet, azon remek animációval futó/verekedő ellenfeleket, a karakterünknek teljes 3D moz-

FIGHTING FORCE

életben – oda se bagózik senki), majd néhány ütés után betörnek az ablakok, végül az autó elemi darabjaira hullik szét – mely kacetokat persze az ellenség képébe hajgálhatunk. A kólás automatákat szintén szétverhetjük, a tartalmukat pedig némi energiaként hörpinthetjük fel. A teljes mozgásszabadságot amúgy úgy kell érteni, hogy nem kötelező a "jobb oldalt a gonosz, baloldalt a főhős" felállítás, hanem a

futás gombját lenyomva bármikor bármerre eliszkolhatunk, és tetszőleges irányból: a háttérből, az előtérből, oldalvást, egyszerűen bármerről támadhatunk. A kamera mindig automatán úgy követi a hőst, hogy lehetőleg az ellenfél is képen legyen, s ne érhesen minket meglepetés – mi ezen a nézetben csak némi eltávolítással változtathatunk. A terep tehát akár a Tomb Raiderben, viszont míg Lara Croftnak maximum két három ellenféllel kellett megküzdenie, a Fighting Force hőseire gyakran négyen-ötven támadnak. Jól öltözött, öltönyös testőrök, mindenre kapható zsoldosok, fillérekért felbérlelhető punkok – mind csak arra várnak, hogy megizlelhessék a vérünket.

INDULJON A BANZÁJ!

Egyedül vagy ketten játszva összesen négy karakter közül választhatunk. Mace Daniels egy hidegvérű bérgyilkos, aki akár a Nikita főszerepét is eljátszhatta volna. Hawk Mason ugyanaz a típus, csak férfi kiadásban. Ben (Smasher) Jackson a csapat "izomgya" (mert persze ilyen is kell). Végül a sora 17 éves tinédzser "kislány", Alana McKendrick zárja, aki valaha Zeng kísérleti nyula volt, s ezért akar most rajta bosszút állni. Természetesen mindegyik karakternek más stílusa, mások a mozdulatai. Hogy az ütés és a rúgás gombjára milyen mozdulat jön elő, azt nagyban befolyásolja az ellenfél távolsága, illetve pozíciója. Külön említésre méltó az ún. szuper mozdulat, amit ha sikerül előcsalunk, egy hang és némi fényeffekt is jelez: ez nagyon hatásos, de sajnos az emberünk energiáját is fogyasztja. Ha ezzel a mozdulattal egyszerre több figurát is kiosztunk, a gép külön értékeli. Azonban még a mozdulatoknál is jobbak a különböző fegyverek: a banditák kezéből, az autók csomagtartóiból gyakran lövegek, sőt néha rakétavető is előkerülnek. A rakéták különösen nagy pusztítást végeznek: ezek

használatával egyszerűen lyukat üthetünk a kapukba, az autókat pedig egyetlen lövésrel egy kiégett vázá varázsolhatjuk. Továbbá találhatunk még késeket, vascsöveket is, de a hulgánok által szétszórott üvegeket is szétörheltjük ellenségeink koponyáján. A jómadarak persze gyakran védekeznek – ha

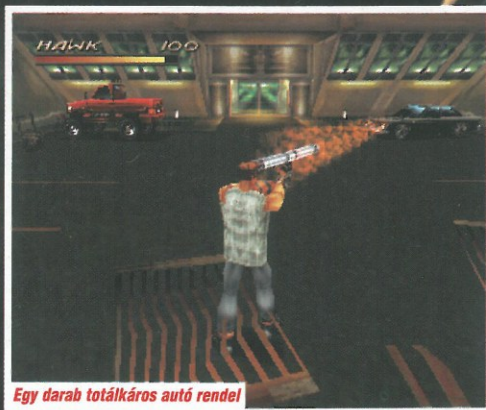
beviszünk egy találatot, azt onnan tudhatjuk, hogy kísérken a vér a csapásunk nyomán.

A legbiztonságosabb módszer, ha egyfolytában futunk, és lendületből támadunk – minél kevesebb biztositva támadófelületet az ellenségnek. Minden nagyobb pályarész után majd egy főellenséggel kell megküzdenünk, ezek persze sokkal erősebbek mint a többiek. Külön ajánlom figyelmetekbe, hogy az ütések után a földön elterülő testet még tovább lehet rugdosni,



A dagadék megtanulja, hogyan kell banni a hölgyekkel

gázzabadságot, majd ehhez adjunk hozzá azt a mennyiségű ütőfajtát, speciális mozdulatot és combot, amennyit a Die



Egy darab totálkáros autó rendel

Hard Arcade-ben láttunk – végeredményként a Fighting Force-ot kapjuk meg. A játék elképesztően realiztikus helyszíneken zajlik: az utcákon a háttérben civil autók húznak el, zajlik az élet. Például ha Bronxban nem vigyázunk, könnyen elgázolhat minket egy autó, ami a zsaruk elől menekül. És ami a csúcspont: szinte az összes kezünk ügyébe akadó tárgyat használhatjuk egyrészt vagy fegyverként, vagy ha mást nem tehetünk velük, megrongálhatjuk őket – ez utóbbit a gép a pályák végeztével külön pontozza. Átkozottul jópofa, amikor például szétverünk egy kocsi. Először csak beleng a kasztni és megszólal a riasztó (amire persze – csakúgy mint az



Ha nincs kéznél bazooka, meg a rombolás pusztá kézzel is

így ha nem bénázzuk el, megakadályozhatjuk, hogy ellenfelünk újra feltápaszkodjon.

Küldetésünket az utcán kezdjük, majd miután Zeng megszökik a toronyházából, keresztül üldöztethetjük őt New Yorkon (a metrónál ne felejtjük el bedobni a pénzt – bár lehet bliccelni is), hogy végül megküzdhesünk vele a laboratóriumában. Amellett, hogy különböző helyekről gyakran kerülnek elő elsősegély csomagok, valamint a punkok uszóját is elfogyaszthatjuk, a nagyobb részek után szerencsére van lehetőség állásmentésre is, az eredményes játékkal pedig még continue-t is gyűjthetünk – szóval a nehézség és a szavatosság teljesen korrekt. Az útvonal néhol elágazik, ezért a teljes játék megtekintéséhez többször is végig kell rajta mennünk. A látvány és az ehhez tartozó tökéletes hanghatások zseniálisak – az egész játékkal csupán ugyanaz volt a problémám, mint a régi nagy nevekkel: ahogy közeledünk a végkifejlet felé, egyre kevesebb a helyszín, viszont egyre szívósabbak és egyre egyformábbak az ellenfelek, azaz a kevesebből akartak többet csinálni, minek hatására a játék túlzottan egyhangúvá válik.

V.Z.

fighting force

Kiadja:
Eidos

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

PI00, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Rengteteg interaktív tereptárgy
• életszerű környezet
X A történet vége felé az akció
ellaposodik

84%

NÉHÁNY SZÓ A FILMRŐL

1982. Megjelenik a Blade Runner filmváltozata, ami hazánkban Szárnyas fejvadász címen fut. Elég "gyenge" egy alkotás: ismerek olyanokat, akik az első héten négyszer látták. Kétség kívül kultuszfilm-gyanús alkotás kerül ki Ridley Scott keze alól. A főszereplő például Harrison Ford, a nyolcvanas évek csillaghőse. Nem kevesen a filmzenét tartalmazó magnószalagot hallgatták rojtosra – Vangelis már akkor is sokak kedvence volt, mellesleg a zene tényleg zseniális, azóta is sokszor fel-felcsendül. Persze Vangelistól, Harrison Fordtól még nem lesz

ben. A filmszerű minőséget megkapták: a Westwood az első tárgyalások után elkészítette a film elején lévő részt a fekete városról, a kéményekből kicsapódó tüzekről, gigantikus fényűségekről. Ez volt a kezdet. Az összes többi helyszín is maximálisan hasonlít a filmbélire (mit hasonlít, olyan mint az eredeti!). Az egész hancúr nem volt olcsó mulatság a Westwoodnak: az 50 milliós licenccij mellett egész eltörpül a 10 milliós fejlesztési költség. A történet viszont nagyban eltér az eredetitől: a Westwood fejébe vette, hogy megalkot egy teljesen nem-lineáris, minden újrajátszásnál új cselekményt "megíró" programot. A helyszínek jórészt ugyanazok ma-

más-más történet, az sok-sok időt fog eltölteni a játékkal. Aki nem vág bele még egyszer – miután néhány óra alatt végigvisz egy történetet – az inkább válasszon egy lineáris, 60-80 óra játékidőt ígérő klasszikus kalandjátékot.

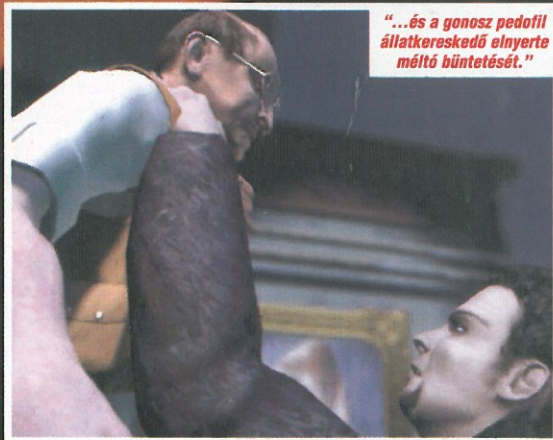
A játék grafikai megoldásáról szinte a debütálás napjaitól nem szívárogattak ki információk, a Westwood nagy titokban tartotta. Volt mit. A gyönyörű helyszíneken állandóak a valós időben számolt fény, füst egy egyéb effektek, mindez 3Dfx kártya nélkül. A szereplők teljesen 3D-sek, és borzasztó élethűek. Ők nem textúrák technikával készültek, mindegyikük sok-sok poligonból van felépítve, s az eredmény félelmetes

(tessék csak megnézni a képeket!). Külön kuriózum amikor átmegyünk egy másik helyszínre: ekkor a kamera követi hőstünket, a háttér változik, de a helyszínen lévő szereplők nem mint a mozi előre felvett részei jelennek meg, hanem a program külön számolja ki őket, s ráhelyezi a "mozi-háttérre" – így ha futva megyünk át, akkor az animáció alatt tényleg futunk, ha szépen átgyalogolunk, miközben egy esernyős ember jön szembe velünk, akkor ezt látjuk az animáció alatt is. Ez persze némi számolást igényel, így a P100 nagyon a minimum, és a 2 Mb videó memóriát is jó komolyan venni. A program kifejezetten hálás, ha van 32 MB RAM. A zenék és a

BLADE RUNNER

egy filmből kultuszfilm. Márpedig ebből az lett, pedig egy borzongató utópia, a néha nagyon is közelinek tűnő világkatasztrófa utáni évek valószínű képe.

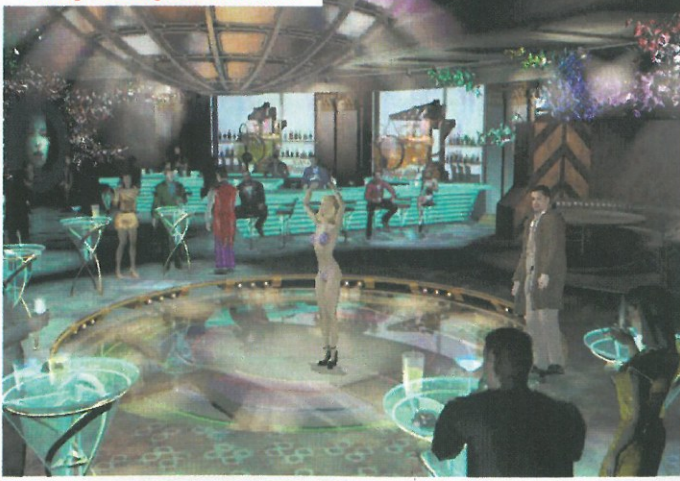
radnak minden játékban, de a szereplők egész más személyiséget kapnak; változik, ki lesz Nexus 6, ki nem, s a játékos



"...és a gonosz pedofil állatkereskedő elnyerte méltó büntetését."

Japán krikszkrakszokkal teleirt hirdetőablák, neonok, fény, állandó villódzás, a sötétbe metsző hideg-fehér reflektorok mindenhova bekukkantó szemei. Gőzölgés, lassan forgó ventilátorok tompa sercegése, hatalmas gyárkéményekből felcsapó tűzgomyagok – de ezt kevesen látják (tényleg magasan van). Állandó halk kopogás, amit az ember akkor is hall, ha nem esik. A savas eső minden élő felemészti. Esernyők, vágott szemű árusok locsogása, a magasban elhúzó repülő autók és állandó sötétség. A napot csak felidézni lehet, pedig nemrég sütött még – igaz az előző évezredben volt.

Ital, fények, lányok, ragyogás. Eerre mindíg szükség lesz – még a 21. században is



...ÉS A JÁTÉKRÓL

Volt némi huzavona az adaptáció körül. A Blade Runner-team görcsösen ragaszkodott a filmszerű minőséghez és a történethez – a kezdet-

egy egész új történetbe csöppen bele. Azt mindenki döntse el maga, megéri-e neki a Blade Runner 4 CD-je. Akit nem zavar, hogy ugyanazokon a helyszíneken játszódnak egy elviekben

CYBERPUNK

hangok egy modern filmszínházban is megállnák a helyüket: a zenei aláfestés természetesen a szokásos Vangelis, a hangok pedig tökéletesen illeszkednek és alkalmazkodnak a helyszínekhez.



A KEZELÉS, AMI TÚL EGYSZERŰ

A program kezelése túlságosan is egyszerű: amit meg akarunk nézni, fel akarunk venni, vagy akivel beszélni akarunk, arra kell kattintani (a kurzor az aktív helyeken zöld lesz). A tárgyakat csak gyűjteni lehet, használni nem. A jobb egérgombbal lehet előhúzni a fegyvert. A főhősre kattintva bejelentkezik az információs adatbázis. Fent a következő gombok találhatóak: esetek adatbankja, személyek adatbankja, összetett információs adatbank, válogatás az adatbankok között, vissza a játékba. Az adat-

landjátékok közé. Csak érteni kell az angolt - mert felirat az sajnos nincs.

NÉMI SEGÍTSÉG

Akinek fogalma sincs a Blade Runner történetéről, annak néhány szó: a harmadik világháború után a Tyrell társaság vezetésével biorobotok kerültek kifejlesztésre, azzal a céllal, hogy új otthont építsenek az emberiségnek egy másik bolygón. Miután a bolygók átalakítása megtörtént, a biorobotokra nem volt többé szükség - kiirtásukat törvény írta elő, és speciális "szárnyas fejdámszok" vadásztak a megmaradt péld-

térképen. A kocsival repülünk a Shusi gyorsétkezdébe, szólítsuk meg a kövér pincért, majd kövessük a konyhába. Sikerről meglepnie, ám a szemetesen egy rendszámra lelünk. Menjünk a rendőrségre, töltsük fel az adatainkat, majd az ESPER-en analizáljuk a CD képeit. Kinagyíthatjuk az egyik elkövető arcát, valamint a kocsis rendszámát, ami egyezik a kukában találttal. Kérdezzük ki a laborban Dinot az analízis eredményéről, majd térjünk haza, nyugovóra (egy kis lövöldözés után). Éjszaka egy gyilkosság történik a Nexus 6 kifejlesztője, a Tyrell társaság épületében. Menjünk oda, beszéljünk az őrel, s menjünk fel a lifttel. Kutassuk át az előszoba és az antigravitációs szoba padlóját: a szitakötő fülbevaló, a Kingston konyha szállító edényei, a kutya nyakörve mind-mind támpont lehet. A rendőrségen analizáljuk az őrtől kapott fotót, a nagyítsunk a rasztás kezében lévő detonátorra és a fülbevalójára. A térképen új helyszín, az Animod sor. Itt találjuk a szitakötő ékszer árust, egy fegyverke-

Émlékezzek erre az utcára a filmből? Tessék csak összehasonlítani! Érdemes!

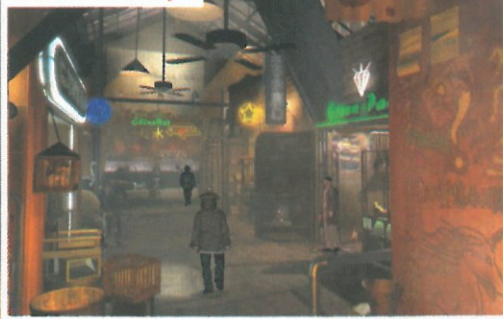


átkutatni az ágyat. A piros ruhás ember is egy központi figura - keresd a Shusi bár és a DNA sor környékén. Early Q - a piros ruhás bárja, ahol a táncosnőnek is szitakötő a fülbevalója. Az Early Q-val szemben lakik az egyik nem túl barátságos kolléga. Akiknek gondot okoz az őriás patkány a csatornában, azok fussanak el előle jobbra a peremen, majd löjjenek. A játék végén egy hájtóművet kéne beszerezni? Egy helyszínnel előbb van egy a roncsok között.

És hogy miért is lett kultuszfilm? A kérdésektől. Amiket a néző tesz fel magának a 2 órás mozifilm vagy néhány órás játék után. Amolyan rejtett gondolatok, érzések kavalkádja. A teremtsérről, arról, hogy játszhat-e az ember Istent, s saját kreálmányai felett vajon szabadon rendelkez-e, ha azoknak is van lelkiük. És akárhányszor megnézed a filmet, vagy csak eszedbe jut, mindig felteszel magadnak néhány kérdést. Egészen addig, amíg a Blade Runner utópiája nem kerül kéz-zelfogható közelségbe, míg nem válik valósággá. És valamikor azzá válik: ha nem is 2019-ben, és

BLADE RUNNER ERPUNKRÁCIÓ

Ah! Már megint a kínaiak! 2019-ben amerikai negyed lesz L.A.-ben kínai helyett



dányokra. Legnagyobb feladat a Nexus 6 család felkutatása és megsemmisítése volt: ok intelligenciájukat és "agyműködésüket" tekintve nagyon közel voltak az emberekhez - tapasztalat útján már érzések is kialakultak bennük. Fizikálisan természetesen messze meghaladták az ember teljesítményét. A játékban egy ilyen fejdámszok alakítunk, Ray McCoyt.

A történet állatgyilkossággal kezdődik. Az állatok gyakorlatilag kihaltak a bolygóról a háború után, s a megmaradt példányoknak óriási értéke van. Ray McCoy első ügye egy állatkereskedésben elkövetett mészárlás kinyomozása. A helyszínen beszélgetünk a rendőrrel, vegyük fel a karosszéria darabot, s vizsgáljuk meg a túllöttyesapon a festékmáradványokat. Bent faggassuk ki a tulaját, akinek egy beosztottja van, a kis Lucy. A földről gyűjtjük össze a töltényhüvelyeket, a kamerából kérjük el a CD lemezt. Nézzük meg Lucy asztalát, vegyük fel a játékkutyát és a cukorkát. Lucyt egy régi ismerős ajánlotta a kereskedőnek - az új helyszín megjelenik a

reszkedőt, aki Izora a fekete fegyverárusra panaszkodik. A fegyverkereskedőtől hasznos kutyát szerezhető be, mellyel beállíthatjuk milyen adatokat akarunk majd feltölteni a rendőrségi adatbázisba (jobb gomb). Iztot keressük meg, miután lefényképez és elmene-kül, vegyük fel a két fotót a földről (lehet vinni őket az ESPER-hez). Kövessük. Ennek majdnem tragédia lesz a vége - de rendőrtársunk elöb puffantja le Izo-t. Új helyszín: a DNA sor. Itt találjuk Murajit, aki a Nexus 6 kifejlesztésében és életkor beállításán dolgozott. Mielőtt felrobban, lojjuk le a bilincsét, és fussunk ki. Az emeleten található az Ikrék szobája, ahol gyanús üzenet és egy még gyanúsabb levél található az állatkereskedőtől. Nem messze van Chew, akitől megtudjuk Sebastian, egy másik bio-robot fejlesztő címét. Chew üzlete mellett balra. Sebastian háztetején a rasztás és Clavis, állatgyilkos kezeibe futunk.

Itt, a 2. Cd végén már igencsak szétszaladnak a szájak, nagyon különböznek az esemé-

Két egy egy testben. Még jó, hogy zsenik az ikrék!



nek teljesen így, de egyszer valaki nagyon hasonlítani fog Ray McCoyra, Tyrellre, vagy Clavisre. Vagy már most is?

Koronczai Gáspár

bankok kezelése igen egyértelmű. Az Opt gombbal lehet az opciók menübe lépni, ahol a következő gombok fogadnak: hangerő állítás, segítség a kezeléshez, mentés, töltés, kilépés. A hangerő állításánál választhatjuk meg Ray stílusát az udvariastól az arrogánsig, illetve a ?-lel szabadon választható állathatjuk. A "designer cut"-al a rendezői változatot kapcsolhatjuk be.

A játék egyik lényeges helyszíne a rendőrség, ahol a 3. emeleten lehet gyakorolni, valamint fel és letölteni adatokat a központi adatbázisba, valamint itt van az egyik ESPER. A 3. emeleten van a labor, ahol a feltöltött anyagokat vizsgáljuk meg s hasznos információkhoz juthatunk itt. A másik ESPER gép az otthonunkban van. Aki látta a filmet, az talán emlékszik erre a fényképanalizáló gépre, mellyel ki lehet navigálni a fényképek egyes részleteit. A játékban szerepe lesz, tessék türelemmel használni.

Blade Runner az a kalandjáték, melyet ugyan végig lehet játszani, de nem tartom túl szerencsés ötletnek az "én" játékom végigjátszásának ismertetését. Miután minden játék más, más a történet egy kicsit, más egyes szereplők személyisége, változik, hogy ki Nexus 6 és ki nem, így nem sokan tudnák használni az "én" játékom leírását. Inkább egy helyszín-specifikus ismertetőt tartok, a helyszínek és a tárgyak (annyira) nem változnak. A játék különben sem túl nehéz, inkább sorolom az interaktív filmek, mint a ka-



blade runner

Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PI00, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Döbbenetes effektek 3Dfx nélkül
• játékonként újgenerált történet
X nincs feliratozás • kicsit könnyűre sikeredett

84%

A CIV2 TRÓNJÁRA LESELKEDVE!

Náron még csak a bétát próbáltuk, és reménykedtünk, hogy a Microsoftnál sikerül betartani a határidőket. Aztán eltelt vagy négy hónap és egyre jobban vágytunk utána. Most pedig végre elkészült. Kezemben tartom a dobozt, mely várhatóan az egész világon átvirrasztott éjszakákat okoz felöltöttek és gyerekek egyaránt. A program készítői elég egyszerűen fogalmazták meg céljukat: a legjobb stratégiai játékot akarták elkészíteni, ami ma a piacon elérhető. S mivel biztosra akartak menni, első lépésként leigazolták Bruce Sellyet, a MicroProse egyik ászát. Ezt követte egy jó egy éves fejlesztés és tesztelés. Az eredmény egy tökéletes Warcraft – Civilization keverék, amely minden szem-

többiek pedig fegyvert fognak, hogy megvédjék a dolgozókat és új területeket ismerjenek meg, idegen népeket igázzanak le. Dolgozókból egy fajta van, aki a rá osztott feladatnak megfelelően alakul favágóvá vagy akár oroszlánvadászá (ezt a mesteriséget persze csak nagyobb csoportokban érdemes üzni), míg a katonák teljes mértékben specializáló-

is hasznos, hogy ha egy embert elküldünk fát vágni, akkor az addig nem megy abba, amíg talál a közelben mozdítható fadarabot. A katonák szintén képesek valamennyire önállóan működni, hiszen azonnal megtámadják a szemük elé kerülő ellenséges alakokat (érdekes, hogy például a két nép semleges viszonyban van egymással, harcosaink csak a katonákat támadják meg, a munká-

csak a fejlődés későbbi szakaszában válik nélkülözhetetlenné. Addig viszont a többi nyersanyagot helyettesíthetjük vele. Ezzel viszont óvatosan bánjunk, hiszen a program ilyenkor aranyunkat egy az egyben cseréli kajára, fára vagy kőre. A fa és a kő beszerzése teljesen egyértelmű, csak meg kell keresnünk a közeli erdőket, kőfejtőket. Az étel már bonyolultabb, hiszen egészen eltérő forrásokból juthatunk hozzá. A vadászat, halászat és a bogycik gyűjtögetése csak egy ideig működik, hiszen a lelőhelyek kiapadnak, a földművelés viszont stabil forrás lehet, csak legyen

AGE of EMPIRES

Népemnek muszáj szorgosnak lennie – különben lelővetelek mindenkit...

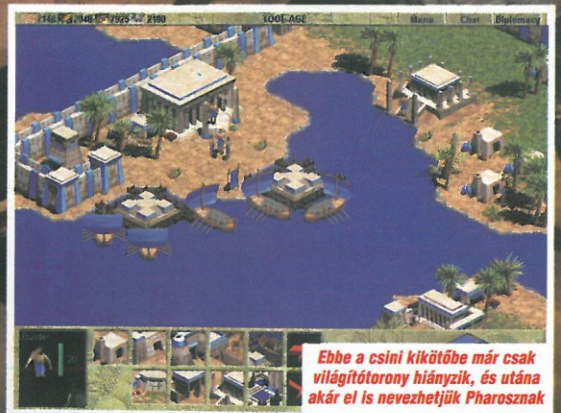


pontból megfelel az 1997 végi elvárásoknak.

Az egész történet úgy 14000 évvel ezelőtt kezdődik, amikor egy pár ágyékkötős, botokkal és bunkókkal felszerelt fickó megunja a sok kóborlást és letelepül. Ahogy elkészül a falu központja, embereink máris két csoportra oszlanak. Az egyik társaság feladata ezentúl a mindennapos munka, azaz a település etetése, bővítése és a szükséges nyersanyagok beszerzése lesz. A

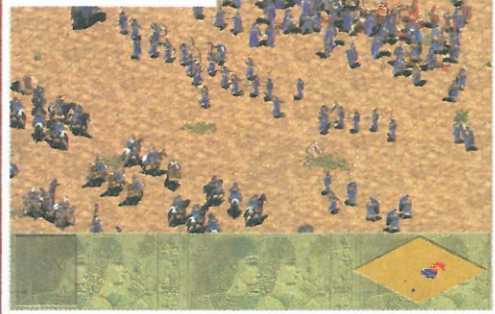
tak, azaz akit egyszer kiképeztünk alabárdosnak, abból soha többé nem lesz lovas vitéz. Feladatunk sok apró színtől áll, s mind-egyiken konkrét célokat kell elérnünk. A legtöbb szinten az egész fejlődést előlőről kezdjük, de a dolgot mégsem válik unalmassá, hiszen minden pályán más utat kell találnunk a győzelemhez. A játék ideje folyamatosan telik, az emberek jönnek-mennek a képernyőn, s bizony kapkodnunk kell a fejünket, ha azt akarjuk, hogy soha ne tétlenkedjenek. A végső sikerhez még az egyszerűbb szinteken is gyors és persze helyes döntésekre lesz szükségünk. Munkánkat egyszerűsíti egy kicsit, hogy embereink csoportjait megszámozzhatjuk, és később a megfelelő szám lenyomásával azonnal ők kerülnek a kép közepére. Az

sokat nem). A játékban bármilyen munka megkezdéséhez a négyféle alapanyag valamelyikére lesz szükségünk. Kaja kell például új telepések felneveléséhez és a katonák kiképzéséhez, fa és kő pedig az építkezéshez és a hajógyártáshoz. Az arany



Ebbe a csini kikötőbe már csak világítótorny hiányzik, és utána akár el is nevezhetjük Pharosznak

A Vörös Hadsereg útja jelen esetben nem Űllőre, hanem a Valhallába vezet



elég fánk mindig újabb farmot építeni (mert a farmok is kimerülnek egy idő után). Természetesen legtöbb problémánk az arannyal lesz, hiszen azt nem minden pályán fogunk csak úgy találni. Ilyenkor kereskedelmi hajóutakat kell létrehozunk, melyen kereskedőink fát, követ vagy kőzet szállítanak, és aranyat hoznak cserébe. A kapott arany mennyisége csak a hajóút hosszától függ.

Amikor csapatunk egy kicsit megerősödik, kezdetünk épít-

kell megdolgozunk). Amikor egy technológiai szinten eljutunk a maximumra, az egész várost tovább kell fejlesztenünk. Ilyenkor a falu központját kell kibővítenünk, s amikor ez elkészül, az egész falu egy fejlettebb korba lép (az elavult épületeket modernebb formák váltják fel, a választéklistákban pedig új elemek jelennek meg).

A játékban követendő stratégiánkat erősen meghatározza, hogy melyik népet választjuk. Történelmi ismereteinknek megfelelően a 12 ókori nép mindegyikének más az erős és gyenge oldala, és persze a lehetséges épületek, katonák, valamint a felfedezhető ismeretek is különbözőek.

A gép játékát öt nehézségi szinttel szabályozhatjuk és már a középső fokozattal elég sok bajunk



A vaskorban azért már komolyabb viadalokra is sor kerül



kezni, terjeszkedni. Eleinte csak házakat, magtárakat, katonai barakkokat húzhatunk fel, de ahogy fejlődünk, úgy szélesedik ez a választék is. Az új épületek egy része

lesz. A profiknak viszont egészen egyedülálló ötlettel kedveskedtek a szerzők: a CD-n megtaláljuk a gép stratégiáját és a szabályokat meghatározó adatállományok részletes

leírását. Ezek segítségével, ha valaki beleássa magát, teljesen saját igényeire szabhatja a mesterséges intelligencia minden döntését.

A játékban a véletlen állásokon túl több, mint 40 kész pálya és négy hadjárat vár ránk. Ha pedig ez sem elég, saját pályákat, hadjáratokat tervezhetünk, a kényelmesebbek pedig csak a program web-lapjáról kell időnként letölteniük az új dolgásokat.

Lokális hálózaton vagy az Interneten keresztül (Internet Gaming Zone oldalon várhatóan mindig találunk magunknak új ellenfeleket) maximum nyolcan játszhatunk egymás ellen.

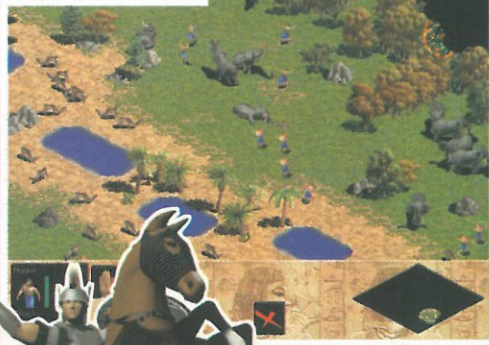
Érdekes, hogy a játékosok által irányított népek csapatokba tömörülhetnek, és egymást segíthetik a gép vagy a többiek ellen. Ilyen szövetséget menet közben is kialakíthatunk, ehhez azonban először békét kell kötnünk. A béketárgyalások leghatékonyabb módja, hogy némi ajándékot küldünk ellenfelünk vezetőjének (furcsa, hogy amíg a pénzt nem fedezzük fel, minden ajándék után a gép 25 százalékos forgalmi adót von le. Lehet, hogy egy volt magyar pénzügyminiszter is dolgozik a fejlesztők között?). További érdekesség, hogy egy népet ketten vagy még többen is vezényelhetnek, s így talán gyorsabban tudnak reagálni a folyamatosan érkező kihívásokra.

A játék megnyerésének feltételei minden pályán mások. Az egyiknek le kell győzelnünk minden ellenfelünket, a másikon meg kell szereznünk a régi civilizációk által hátrahagyott összes tárgyat vagy romot, míg a harmadikon meg kell építenünk az ókori világ egy csodáját. A sikerhez tehát nem mindig vezet el a totális katonai fölény, hiszen gyakran a gyorsaság, a jó taktikai vagy diplomáciai érzék közelebb visz a győzelemhez. Az azonban biztos, hogy

Törzsi kupaktanács a klérus egyik tagjának vezetésével



Hopplá! Komolyabb élelmszeripari bázisra bukkantam



ismereteink fejlesztése mindig a legfontosabb feladatok közé tartozik.

A Microsoft eddig is rendszeresen adott ki különböző játékokat. Voltak köztük egészen kiemelkedők, mint a Neverhood vagy a Puzzle Collection és voltak kevésbé érdekesekek. Az Ensemble Studios-szal közösen kiadott Age of Empires azonban valószínűleg örökre bekerül a játékok történelmébe. A fantasztikus grafika, a monumentális bevezető animációk, a zene, melyben az ember teljesen elmerül, mind profi munka. Az ötletek jók és a megvalósítás tökéletes. A játék egyetlen negatívuma, hogy a fejlődés a vaskornál véget ér. De talán a következő rész majd innen folytatja az egész történetet. Az biztos, hogy a fejlesztők már török a fejüket a folytatáson. Nekünk pedig addig sincs más dolgunk, mint játszani orrvérzésig.

P.K.

age of empires Kijadja: Microsoft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, Win95

✓ Minden vonatkozásban tökéletes: ilyen egy stratégiai játék!
X Ha esetleg az egész történelmet végig lehetne játszani...

95%

Na végre! Alig egy év késés után megkezdett a Chasm. Az első demoja idején nagyon meg voltam vele elégedve, mégpedig amiatt, mert lehetetlen sebessége miatt szinte felüldülés volt a Quake után játszani vele. Az engine teljes egészében 3D tárgyakat kezel, az id software programja után ez volt az első olyan játék, amit saját szemmel láttam, és tudta ezt az effektet; ráadásul a minimum konfiguráció egy 486 DX2/66 volt (valamint nem csak Intel, hanem Cyrix és AMD processzorok is rendesen futott...). Teljesen belsejében ebbe a programba, de

kapcsolókereség, ráadásul ezt még megfejtették azzal, hogy hatalmas labirintusokban kell végeteláhatatlan, vagy pont ellenkezőleg, girbe-gurba folyosókban keveredniük. Ez azért probléma, mert ezek, szűkösük miatt, teljesen alkalmatlanok a harcra, a kombinációra. Itt legfeljebb a szörnyek elé állhatunk, és addig nyomhatjuk a tüzgombot, amíg

kifutunk, és a lendület átvisz minket a föloldalra. Sajnos az egymás elleni partik egyik nagy problémája, hogy a karakterek nagyon gyorsan futnak, valakit követni szinte lehetetlen. Azon taktikáznál, hogy vajon merre lehet akkor most a másik, ugyanezen okból szintén felesleges, mert mire végiggondoljuk, már rég máshol jár. Meg persze eléke-

ban valami miatt sokkal tovább programozták őket, mint az indokolt lett volna.

A másik nagy problémám, ami miatt sajnálom ezeket a játékokat, hogy mindkettőből pontosan azok hiányoznak, ami a másikban megvan. Ha az SW változatos bitmapkészletét és 3D tárgykezelését összevonjuk a Chasm fantasztikus gyorsaságával és térbeli objek-

CHASM

THE RIFT

valamelyikünk meghal, vagy a nagyon hatalmas kiugrok-a-sarok-mögül-lövök-visszaugrok taktikát lehet alkalmazni.

A design, ami alatt a környezetet és a szörnyeket értem, szerintem nagyon jól eltalált. Egyszerűen látszik rajta, hogy kelet-európaiak (ukránok) készítették. Végre egy kis felüldülés az egysíkú amerikai gondolkod-

ni is csak kevés esetben lehet, hisz a játékban nincsenek teleportok. Egyébként a teleportok hiánya szerintem egyáltalán nem zavaró.

A fegyverek szintén elég jól megterveztek, például a supershotgun, ami elég jól sebez még távolra is. Sokkal használhatóbb, mint a Quake-ben. A diszkoszervató jó ötlet, sajnos az emittett sebesség miatt hasz-



Ez itt már egy méretezhető darab



Bemutatnám ordító kedvencemet

egy gyűnyű, ami a második demó megjelenésénél vált bizonyossá, erősen lelohasztotta a kedvemet. Ugyanis nem volt full 3D, vagyis nem tudott semmit sem egy másik objektum alá vagy fölé pakolni. Ez azért nagy probléma, mert hová lesz így a deathmatch-ek akrobatikus varázsa, az a rengeteg újfajta mozgáskombináció és csel, amit ez az újfajta megoldás jelent. Így ez a kiváló program márcsak emiatt is egy generációs szinttel lejjebb lévőnek számít, valahol a Quake (3d) és

nálhatatlan, szinte senkit nem ér utol, különösen a Chasm zegzugas folyosóin. A rakéta elég jónak tűnik, bár nem annyira kiemelkedően jó, mint máshol. Ennek oka szintén a nagy sebesség és az, hogy amíg az előző be nem csapódik, újabbat nem lőhetünk ki. Mindenesetre az biztos, hogy a fegyverek

tumaival, ügyes fegyverrendszerével, akkor, azt hiszem, az év játékával állnánk szemben.

Igy, külön-külön azonban, mindegyik csak egy gyenge középezt érdemel, és azt hiszem, gyorsan el fognak tűnni a sülyesztőben...

A DUKE ÉS A QUAKE ÉDES GYERMEKE!

a Doom (2.5d) között. Legyen mondjuk 2.75D...

Maga a játék a Hexen2-höz nagyon hasonló szerződést követ, vagyis különböző korokban kell megvédenünk a Földet a rá támadó (dimenziókapukon érkező...) idegenek ellen. Minden epizód 4 pályából áll, melyek sajnos nem túl változatosak.

Egyáltalán nem a harc dominál, hanem a

dásmód után. Az egykor hatalmas, ma már csak máladozó, ki-tudja-milyen rendeltetésű gyár azt hiszem, sok honfitársamban ébreszt valamilyen emléket... Az ég színe, és a csapadék szerintem nagyon eredeti, borongós hangulatot kölcsönöz a játéknak.

A szörnyek terén is megpróbálták újat hozni az alkotók, nekem a kedvencem az üvöltő zombi, aki ránkordít, és ezáltal sebez bennünket.

A programhoz, mint ahogy az már alapkövetelmény, deathmatch pályákat is mellékelnek, melyek szerintem nagyon jól sikerültek. Itt látszik, hogy a készítők is látták az engine hiányosságait, és jó pályaszerkesztéssel megpróbálták korrigálni azt. Nagy, és áthidalható szintkülönbségeket raktak a pályákba, valamint, elég sokszor csak Doomos ugrással lehet eljutni valahová. Ez egyszerűen azt jelenti, hogy ne-

kiegyensúlyozottak, jól használhatóak, nincs közöttük olyan, amit megszerzve a többieknek semmi esélyük sincsen.

A Shadow Warriortal összevetve: Van néhány hasonló, jó ötlet mindkét programban. Ezek közé tartozik a tripbomba, ami egymás elleni játékban nagyon hatásos. Ezeket csak le kell tenni a földre (Chasm) vagy elhajítani (SW). Ezután nem sokkal elesik, majd ha valaki a közelébe ér, robban.

Hasonlóan színvonalas megoldás mindkét játékban a víz. A mai kor igényeinek megfelelő, félig átlátszó közeg, hullámszik, bekékíti az alatta levő dolgokat, ahogy kell (ráadásul ezt az effektet software-ből tudják a programok, és már a Chasm egy évvel ezelőtti demójában is benne volt).

Amiért némiképp közös cikk készült mindkét játékról, az az, hogy hasonló problémákkal küszködnek. Ez pedig az elkészítés. Mondjuk ha 1996 júniusában elkészül mindkettő, akkor óriási sikert arattak volna. A baj az, hogy már akkor is folyt a készítésük, azon-

chasm the rift

Kiadja: Digital Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX100, 16MB RAM, 2xCD, DOS 5.0

✓ alacsony gépígény • elképesztően gyors • ügyes fegyverek
x "2.75D" • kicsit elkésett

71%

Ez pedig itt elől Mazsola és Tádé (a hátsó nevét sajnos elfelejtettem)



Na végre! Alig egy év késés után megérkezett a Duke Nukem-vonal legújabb tagja, a Shadow Warrior. Egy elég hosszú időszak (1993-1997) jellemezte a két legnagyobb emborszimulátor cég és engine vetélkedését. A legelső igazán kidolgozott ilyen jellegű program, a Doom után nem sokkal meg is jelent a válaszlépés, a Rise of the Triads formájában. Azóta, hol egymást megelőzve, hol le-lemaradva folyik a vetélkedés a két cég és megvalósítási mód között.

A sorozat legnagyobb sikert aratott darabja a Duke Nukem 3D volt, még a Doom2-s időkben, majd következtek az átiratok, a Blood és a Redneck Rampage, melyek inkább csak rontottak, mint javítottak a cég árszóján. Aztán, mivel a nagy konkurens, az id software kihozta Quake című programját, a 3D Realms programozói úgy gondolták, válaszolnak a kihívásra, és létrehozák saját új generációs játékokukat, ami a Quake méltó ellenfe-

szörnynek 8 féle képe volt, és mindig azt rajzolta ki a játék, amelyik síknyolcokban éppen tartózkodott a játékos. Nos, ezt a módszert itt megfejelték azzal, hogy sokkal több oldalt rajzoltak hozzá, ráadásul valami ravasz módszerrel az ezek közötti átmeneteket is kiszámolja a program. Azonban ez nem nagyon sikerül, mindig csúszkál, szétfolyik az adott tárgy, beelég a háttérbe, stb.

Az alapvető probléma itt az, hogy míg a Quake rajzolórutinja úgy gondolkodik, hogy: ilyen magasan van ez a tárgy ÉS ilyen a kiterjedése, úgyhogy ide fogom rajzolni...

Ezrel ellentétben a SW így: ilyen és ilyen magasan van ez a tárgy, DE kiterjedése nin-

gán az engine-en belül, és ez, minden próbálkozás ellenére, nagyon megjelenik a képernyőn is. Szerintem nem toldozgatni kellett volna a ROTT engine-t, hanem teljesen új alapokra, koncepciózusan újat felépíteni.

Maga a játék megpróbálta a Duke nyomdokait követni, megpróbált megmaradni ugyanabban a mókamifli stílusban. A főhős, Wang űr, hasonlóan élő szereplő, mindig kommentálja ténykedésünket, vagány, macsó és igazán jó fej. Az ellenfeleket is Duke-os stílusban, vicces-vérasre készítették, néha túlságosan is

mókásak, néha az embernek akaratalanul is a Hullajó jut az eszébe. Egyébként ezek az ellenfelek nem sikerültek túl nehézre,



katana, de szerintem ezeket nem kellett volna. Eleve, ilyen játékban semmilyen közelharci fegyver nem túl jól használható. Mégpedig azért, mert ha valaki közel van, akkor ha egy kicsit is odébbmegy, túl nagyot kell utánafordulnunk. Míg ha messze van, akkor ha nagy utat is tesz meg, az a látóterünkben kis egérmozdulattal korrigálható. A Duke rengeteg apró kis poénját is megpróbálták át-hozni, van

KELETI KÉNYELEM SHADOW WARRIOR

le lehet. Ez lett volna a Shadow Warrior... (Csak közbevetőleg jegyzem meg, hogy szerintem a fenti vetélkedésben, ha csak árnyalatnyival is, de mindig az id soft vezetett. Bár történet, részletesség, felbontás és gyorsaság terén a 3D Realms mindig tudott újat hozni, de a piac fő sódrását, a leendő szabványokat mindig is az idsoftware határozta meg.) Szóval a Shadow Warrior... Sajnos nem lehet akkora vetélytársa a Quake-nek, mint annak idején a Duke volt a Doomnak. Ennek legfőbb okát a nem egységes objektumkezelésben látom. Az SW nem tudott igazán három dimenziós lenni, nem sikerült át lépni azt a bűvös határt, aminek most már minden programnak meg kéne tudnia felelni. Ha a Doom 2.5D volt, akkor a SW legfeljebb csak 2.75D lehet. Ez a következőkben nyilvánul meg: ugyan mindennek eltárolja az adatait 3 dimenzióban, azonban az így eltárolt dolgok továbbra is olyan papírmasék, mint a régebbi programokban voltak. Tehát mindig mindenki felénk néz, semmit nem lehet körbejárni, hiszen minden tárgy csak egy kétdimenziós papírlap. Gondolom, mindenki emlékszik még a Doom-ból, hogy egy adott

csen, úgyhogy majd oda maszfolok valamit...

Tehát míg a Quake egy egységes koncepcióba beilleszthető, egységesen gondolkodó program, addig a SW-ban ellentét feszül ma-



és gyökeresen újat sem sikerült alkotni (mint amilyen pl. a quake engine-t kihasználó, gránát dobáló ogre volt). Megpróbálták visszahozni a közelharci fegyverek varázsát, mint karate ököl és

itt minden, mi szem-szájnak ingere. Irányítható járművek, géppuskafészek, stb. A világ nagyon változatos, szinte pályánként változnak a bit-mapek, akár a Duke-ban, és a China Town-ösi Kína design is éppolyan ismeretlen ismerős, mint a Duke apokalipszis utáni Los Angelese.

Fülöp Viktor/Ender

shadow warrior **Kiadja: Eidos**

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

P90, 16MB RAM, 0056.02. 58

✓ Minden tekintetben rendkívül változatos
x "2.75D" • kicsit elkésett

67%



Ki hitte volna: manapság már egy számítógépes játék főhőséből (illetve főhősnőjéből) is lehet sztár. Gondolom sokan kitalálták, hogy mire gondolok: igen, a csábos "IndyJános" nénről, alias Lara Croft-ról van szó! Őbögőssége örökre beírta magát az Ügyességi Játékok Nagy Könyvébe. Nem múlhatott el hónap anélkül, hogy valamelyik mérvadó nyugati szaklap posztermellékletéből ne vigyorgott/vicsorgott/lótt volna ránk Lara. Elvetemültebb újságok még aktképét is hajlandók lettek volna renderelni a délceg kalandornőről (ezt sajna az Eidos galád módon megakadályozta, de egyes szemfüles irodai alkalmazottak szerint az Interneten azért lehet érdekes stuffokat találni). A Croft-lázat azonban az

a hír tette teljessé, hogy valamelyik

hollywoodi cápa is ráharapott a témára, s hamarosan mozifilmeken teszik hősnőnkét halhatatlanná.

Csak remélni merem, hogy nem egy Barb Wire színvonalú katasztrófafilm lesz a dolog vége (Pamela Anderson mint Lara Croft – brrrrr...). Ennyi azt hiszem elég is a Tomb Raider 2. előzményeiről. Az első rész szerény véleményem szerint megjelenésekor a legjobb PC-s ügyes-

dobnak a játékon. A gépigény kis jóindulattal korrektnek mondható, bár gyorsítókártya nélkül helyenként kegyetlenül szaggat a játék. Mintha összeesküdtek volna a software és hardware gyártó cégek, hogy mindenkivel megvetetik ezt a kis kettyerét... A kezelés nem sokat, mondhatni semmit sem változott. Megjelent ugyan néhány új mozdulatsor, de az egyetlen IGAZI újdonság az, hogy Lara akár járműre is pattanhat. Ez viszont ugyancsak megdobja a játékmenetet, különösen a velencei epizódban (motorcsónak rulez).

Ha már a játékmenetnél tartunk, erre ki is térnék egy kicsit bővebben, mivel érzésem szerint ez a játék egyetlen gyenge pontja. A grafika ugye a tökéletesség határát súrolja, s ez igaz a hangokra is – ezekre tényleg nem lehet egy rossz szavam se. Maga a cselekmény viszont nem sokat (mondhatni semmit se) változott, mintha csak az alkotók kifogytak volna az ötletekből. A Tomb Raider megjelenésekor egy PC-n addig még nem látott stílust és színvonalat képviselt, és sikere nagy részben ennek volt köszönhető. A folytatásról ugyanez nem mondható el: szép, látványos, gyors, profi – de valami mégis hiányzik belőle. A végeláthatatlan pályákon botyongva néha nem falakat és ellenfeleket látok, hanem textúrával felhúzott poligonokat. Félreértés ne essék: a Tomb Raider 2. egy fantasztikus játék, a műfaj szerelmeseinek egyenesen kötelező darab. Csak épp bizonyos részlet oly tökéletesre sikeredtek, hogy a gyengéi különösen szembeszökőek.

Éjszakai filmeket idéző jelenet: két kigyúrt figura turkolt lábálva közelít a nőnemű szereplőhöz...



Lám a cápa szája tátva, bárki látja fogsorát, de lejjebb merül Lara néni, és megpillantjuk tomporát...



ségi játék volt, így aztán igen elégedett vigyorral kaptam ki a CoVboy kezéből folytatást. Mosolyom csak akkor lohadt le, mikor bülbülhangu főszerkesztőm ismertette a lapzártá aggasztóan közeli időpontját is. Egy szó mint száz: túl sok időt nem tudtam eltölteni a játékkal. Az alábbi cikk épp ezért első benyomásaim kusza krónikája, szigorúan a teljesség igénye nélkül. Persze a Tomb Raider 2. ennél azért többet érdemel, így aztán a januári számban még visszatérek a témára – reményeim szerint egy teljes végigjátszással. Már amennyiben nem akadok el végleg a 16 gigászi pálya valamelyikén, amire egyébként minden esélyem meg is van (nem baj, legfeljebb majd Vári Zolihoz, a máskálós játékok nagy doyenjéhez fohászokodok segítségért).

ELSŐ PILLANTÁSRA

A játék kinézetre nem sokat változott: gyönyörű, akárcsak elődje. 3D kártyával játszva ez hatványozottan igaz, a pixelmentes textúrák és a helyenként elővillanó ködeffektek igen sokat

AMI MEGVÁLTOZOTT AZ ELSŐ RÉSZNEK KÉPEST...

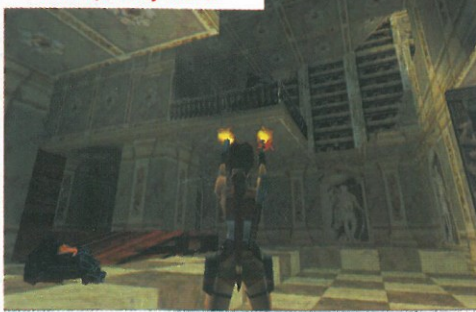
Sajnos ez nem lesz olyan hosszú bekezdés, mint amilyenre előzőleg számítottam. A kezelés maga semmit sem változott, így erre nem is térek ki külön (a Tomb Raider leírását a 1997/3. számban lehetitek meg). Új dolog a jelzőrakéta felbukkanása, mellyel az egyébként töksötét helyeket világíthatjuk meg egy időre ("P" billentyű). Hatása sajnos nem tart túl hosszú ideig, s a vaksötétben botorkálni nem igazán jópofa dolog – ezért az ilyen helyek előtt nem árt egyet menteni. Menteni úgy általában sem árt, mivel a

Tomb Raider 2-ben még nagyobb magasságok, még brutálisabb ellenfelek várják a mindenne elszánt játékosokat. Elég egyetlen rossz lépés, s már tölthetjük is vissza a legutolsó játékállást. Már az első rész se volt habostorta, de a folytatás különösen brutálisra sikeredett. Néhány pályán nem a szemünk, hanem lelki egyensúlyunk és a billentyűzet kímélésének okán kell negyedórás szüneteket beiktatni.

Már említettem a járműre szállás lehetőségét, ez alapvetően nem egy bonyolult művelet: másszunk fel a kiszemelt gépezetre és hajrá! Mozogni a megszokott módon tudunk, a sebességet sétára (SHIFT) váltva csökkenthetjük. Az ütközések egyébként nem a jármű, hanem Lara épségére vannak kedvezőtlen hatással, úgyhogy nem érdemes a Mad Max-stílust erőltetni. A járművekből egy balra illetve jobbraugrással szökkenhetünk ki.

Új dolog még a sekély víz, melyben ugrani csak egy helyben lehet, s Lara mozgása is lassul. Nem egy korszakalkító újdonság, de legalább újdonság. Az már sokkal érdekesebb dolog, hogy Lara immáron a létrákra illetve könnyen megmászható falakra is fel tudja magát tornáztatni. Tehát nem árt a fal textúráját alaposan megvizslatni – nem egyszer ez a továbblépés kulcsa. Szintén dicséretes változás, hogy az egyes helyszínek sokkal változatosabbak és "térbelibbek", mint az első részben. Kalandozásaink példának okán a kínai Nagy Fal tövében kezdődnek, majd Velence következik, itt meglátogatjuk az Operát is, majd hajóroncsokban kutakodunk a tenger mélyén – szóval elég jól el fogunk majd szórakozni. Az mondjuk nem egy rossz ötlet, hogy hihetetlen kalandjaink nem csak sírból-

Az Operaház fantomja az emeleten próbálta meghúzni magát – mint látható, csekély sikerrel



KI LEHET EZ A LÁNY?



tok, piramisok és barlangok mélyén fognak zajlani. Az viszont elég debil dolog, hogy egy nagyváros (értsd: Velence) teljes populációját a gengszterektől, dobermannoktól és kötekedő kedvű munkásoktól áll, kiknek egyetlen célja szerény személyünk likvidálása. Ennyire még a VIII. kerületben sem rossz a helyzet.

Ami az ellenfeleket illeti, ők sajna sokkal intelligensek lettek. A tigriseket s egyéb oktanlan jószágokat még könnyedén legyilkolhatjuk a magashól, de sokszor emberekkel is összeakasztjuk majd a bajszunkat (ez jelen esetben ugyebár képletesen értendő), ami már keményebb feladat. Ezek a visszataszító figurák ugyanis nem egyszer biztos fedezékből lödöznek a törékeny kis kalandornókra, méghozzá igen nagyméretű fegyverekkel. Különösen visszataszító szerzet a pajszer lóbaló munkás (tán sztrájktrőnek néz minket?), aki még a magasabban lévő helyekre is utánunk mászik. Harcolni egyébként már a víz alatt is lehet – már amennyiben sikerült összeguberálnunk egy szigonypuskát. Kellems meglepetés még a játék íróitól, hogy a halálnemek repertoárja egy újabb darabbal bővült: a tűzhalállal. Lara ugyanis igen meglepő módon nem csak ugrik, ló és mászik, hanem némi rásegítéssel akár lángra is kaphat. Ez az állapot mondjuk igen kellemetlen, nem árt ilyenkor fejest ugrani valami méretesebb medencébe.

...ÉS NÉHÁNY EGYÉB ÉRDEKESÉG

Már előre figyelmeztetek minden vakmerő játékost: a Tomb Raider 2. végigjátszásához kötélidegekre, kőkemény akaratra és nem kevés nyugtatóra lesz szükség. A játék ugyanis egy újabb hasonlóan

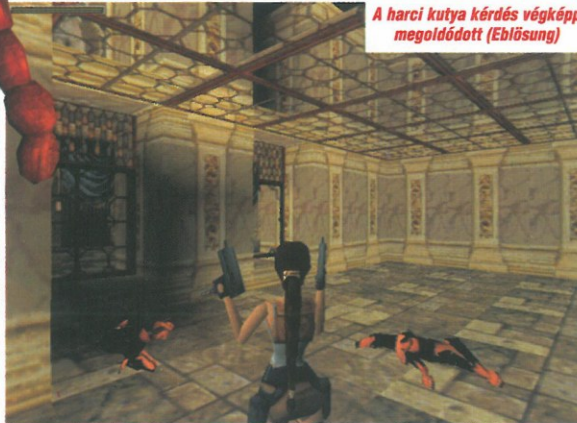
iszonyúan hosszú (az, hogy a végeláthatatlan Nagy Fálnál kezdünk, akár finom célzásnak is felfogható). Nem mintha ez baj lenne, sőt... A gond csak az, hogy a jóval változatosabb játékmenet és grafika ellenére én néhol igencsak eluntam a játékot (ez mondjuk nem tartott túl sokáig – ahhoz sajnos túl jó a program). Maga a történet egyébként nem bővelkedik a logikai és kalandelemek-

Miss Croft irhabekecsben is igen dekoratív – de még mindig túrheteritlenül sok rajta a ruha



ben, a kapcsolókeresgélés és mászkálás fogja időnk java részét kitölteni. Alighanem az alkotók ráéreztek arra, hogy ez magában édeskeves, ezért sokkal élvezetesebbé és változatosabbá tették a harci részeket.

A harci kutya kérdés végképp megoldódott (Eblösung)



Először is egy kulcsfontosságú tanács: a komolyabb fegyvereket, mint amilyen az M-16-os (a gránátvetőt meg sem említem, nehogy a Doom-ranjogók izgalmi állapotba kerüljenek) tartogassuk az igazán kemény ellenfelek ellen. Muníciót ugyanis igen keveset fogunk találni, s gonosz módon azt a keveset is főleg a titkos helyszíneken. Titkos helyszínekből ugyan elég sok akad, viszont ezek felderítése és kifosztása igazi kemény embernek való multság.

A klasszikus "felmászok magasra és onnan orvlövészkedem" taktika még mindig jól beválik – a gond csak az, hogy ellenünk is. Épp ezért még mielőtt egy nagyobb terembe belépünk, nem árt alaposan körbekémielni a környéket. Sokszor ez se segít, mivel a kevésbé tes-

Egy békés délután a barlang mélyén: én lóvók, ő ló, te metó...



tes lények (pl. pókok és egyéb csúszómászók) teljesen váratlanul is előbukhatnak mindenféle rejtett odúból. Unatkozni tehát aligha fogunk...

Az időről-időre feltűnő üvegablakoknak van egy igen szimpatikus tulajdonsága: szét lehet őket löni. Lara tehát immáron nem csak a különféle kedves kis állatkák rettegett ellenfele, hanem a kirakatberendező is. Yikes!

Az például különösen látványos jelenet, midőn a velencei epizódban a motorcsónakkal szállunk át néhány nyílászárón.

Az eddig leírtak alapján gondolom már sejt-hető, hogy igen pozitív véleménnyel vagyok a Tomb Raider 2-ről. Ennek ellenére, hogy bizonyos szempontból lényegesen többet vártam a játéktól. Főreértés ne essék: a Tomb Raider 2 zsig-vérig profi munka, s minden szempontból felülmúlja az első részt. Viszont a nagynevű előd annak idején ugyancsak felkavarta a PC-s játékok állóvizét – s ugyanezt a folytatásról már nem mondhatom el. Ahhoz túl kevés benne az ötlet, s a készítők túlságosan is ragaszkodtak a már bevált sémákhoz. Ennek ellenére a Tomb Raider 2. minden bizonnyal nagy sikert fog aratni s sokaknak fog kellemes perceket szerezni – s valahol ez a lényeg.

T.J.

tomb raider II

Kiadja:
Eidos

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

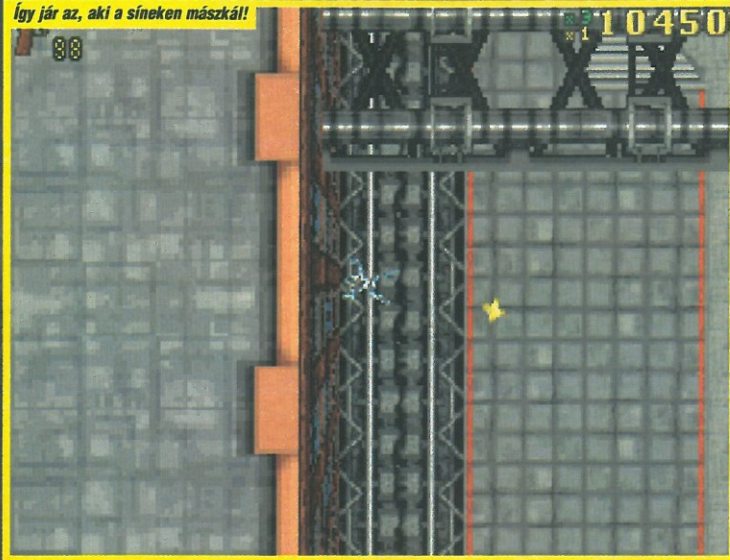
PC, 16MB RAM, 2xCD ROM, SVGA, WIN95

✓ A Core hozta szokásos formáját: mindenben felülmúlták az elődöt
X Nincs túl sok új ötlet

93%

Kicsi kocsi elcsenődik

Így jár az, aki a síneken mászkál!



Gyakran volt úgy velem, hogy az utcán egy formásabb autót látván felmerült bennem az a sátni gondolat, miszerint kevem lenne meglovásítani azt. Sajnos (?) azonban józan paraszti eszemmel nem tettem "magamévá" a kicsikét, pedig a rendőrség hatékonyságát ismervén valószínű, hogy még ma is azzal mennék reggelente a suliba. Ám most eljött az idő, s hosszú önmegtartóztatásom után végre belekostóltam az autótólvajok cseppet sem unalmas, ám roppant szórakoztató életébe.

UTAK RÉMEI

A program amolyan Micro Machines-szerű felülnézeti autószimulátor, de a pusztá száguldozásnál azért több lesz a feladatunk. Hatalmas városokban kell a megbízóink kívánságait teljesítenünk, busás fizetség reményében.

Ami nagyra teszi a játékot, az

az ellopható járművek választéka. Pontosabban, hogyha bármelyik autó megtetszik nekünk, azt a sofőr eltávolítása után birtokunkba vehetjük. Utóbbi személyvel nem lesz sok problémánk, hiszen miután kinyitottuk a kiszemelt jármű ajtaját, emberként egy elegáns mozdulattal leüti az illetőt. A választék igen bő: az iskolabusztól kezdve gyorsasági motoron és taxin át a különféle sportkocsikig minden megtalálható. Ezek ráadásul mind-mind másképp viselkednek, úgymint kormányzás, sebesség, fékek...

A grafikára egyetlen rossz szavunk sem lehet: a kamera állandóan közelít-távolít, a féknyomok mindenütt ottmaradnak, a kasztnik az ütközésektől folyamatosan torzulnak. Egy mezei Pentium 100-as gépen ragyogóan futott (persze csak VGA-ban), de azért a komolyabb gépek teljesítményének kihasználására ott van az SVGA és a 3Dfx támogatás.

LÁSSUNK MUNKÁHOZ!

A játék kezdetén egy hatalmas város kellős közepén találjuk magunkat, előttünk egy sárga nyíllal. Ez mindig a küldetésünk célpontja felé mutat, jelen esetben a telefonfülkék felé. Itt a piros nyilak jelzik a felvehető telefonokat. Ezek tulajdonképpen egy-egy küldetés jelképeznek, s csak ezek elvégzése,

(iskolabusz, tűzoltókocsi kamion...). Ha gondoljuk, a vonatot is igénybe vehetjük, de a sínen ne nagyon mászkáljunk, mert elég megrázó élményben lehet részünk. Sokszor fogunk találkozni kis kék ikonokkal, amiket felvéve néha sokat segítő üzenetekhez juthatunk. Találhatunk még faládákat is (ezekről később bővebben), amiket érde-

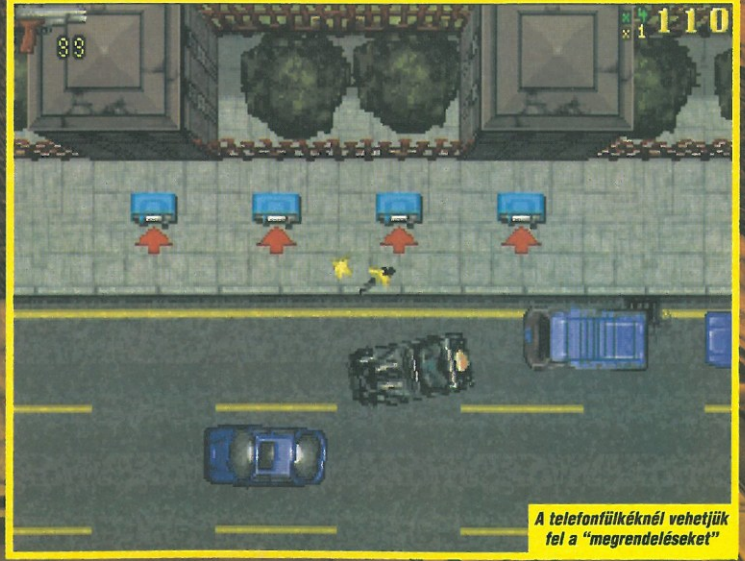
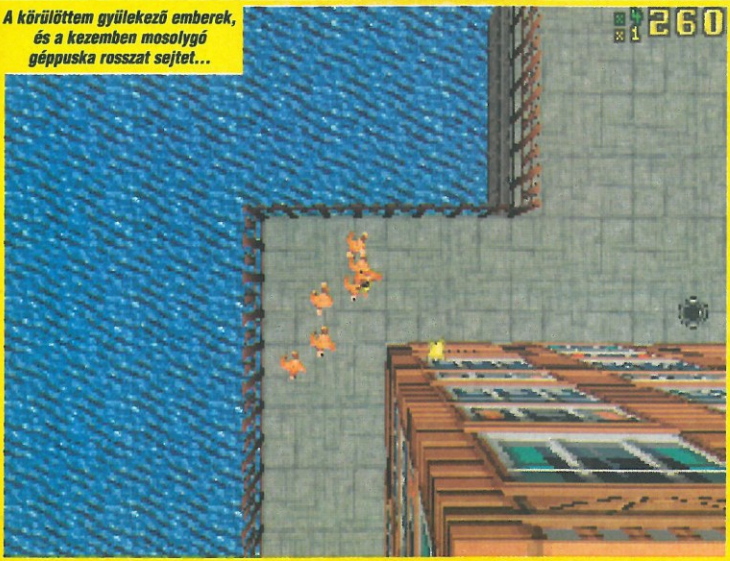
gran auto

vagy egy bizonyos mennyiségű pont megszerzése után léphetünk tovább. Ha járműhöz akarunk jutni, akkor javasolom, hogy álljunk ki az út közepére, és az így kialakult "dugóból" válasszuk ki a nekünk szimpatikus járgányt. Ha ezzel megvolnánk, álljunk elé, és az Enterrel szálljunk be. Néhány megközelítendő célpont körül heves ellenállással találkozhatunk (értsd: megpróbálnak minket szitává löni). Általában ezzel nem kell számolnunk, amíg a járműben tartózkodunk, de ha még így is tüzet nyitnának ránk, egy darabig biztonságban vagyunk. Éppen ezért érdemes mindig körülnéznünk, mielőtt kiszállnánk, és a nem kívánatos személyeket "eltávolítanunk". Erre a nagyobb testű járműveket tudom ajánlani

mes minél gyakrabban aprítani, mivel értékes extrák lapulnak bennük. Üzeneteinket a képernyő alján láthatjuk (F10 hatására ismét előjönnek), személyhívókat pedig a bal-felső sarokban találjuk.

Van, amikor elkezd visszaszámolni ez a ketyere, ilyenkor sürgősen találnunk kell egy telefonfülkét. Ha nem érünk időben oda, új munka után nézhetünk... Néha bizonyos emberkéket kell fuvaroznunk, akiknek testi épségére különösen ügyelnünk kell. Utóbbi személyeket általában nem sétakocsikázásra kell vinnünk, miután felvettük őket, kellemetlen kék-piros fényekben pompázó autók jelennek meg mögöttünk. Nem árt tehát beletaposni a gázba, s ha a szükség úgy hozza, végezni a

A körülöttem gyülekező emberek, és a kezemben mosolygó géppuska rosszat sejtet...



A telefonfülkéknél vehetjük fel a "megrendeléseket"

kellemetlenkedőkkel. Ha végeztünk az összes küldetéssel, a következő "fejezet" következik, azok után pedig új város.

AZ EXTRÁK

Az extra felszereléseket a már említett ládákban találjuk. Ha éppen egy autóban ülünk, elég, ha csak áthaladunk rajtuk, s így automatikusan felvesszük a tartalmát. A legtöbbször a jól bevált pisztolyt fogjuk találni, aminek hatékonysága csekély, de a rendőrök ellen azért megte-

séggel való összeütközés. Érdekes, hogy az autólopásért nem szállnak ránk (bár lehet, hogy ez már a játszhatóság rovására ment volna). Ha ideiglenesen el szeretnénk kerülni a konfliktusokat, ne nagyon lövöldözzünk az utcán, a robbantgatásokat pedig végképp mellőzzük. Gyalogosokat csak ritkán gázoljunk, golyó általi halálra pedig csak azt ítéljük, akire nagyon "berágtunk" (vagy küldetésünk teljesítéséhez szükséges). Ha nekiütközünk egy rendőrnek, az azonnal üldözőbe vesz minket. A képernyő tetején tatógó rendőrfejek jelképezik üldözőinket és azok számát. Ha már komolyabb üldözöserre sikerült szert ten-

mas, inkább csak végszükség esetén használjuk. Ha már egy autót drasztikus mértékben lestrapáltunk, az lényegesen lelassul, és a motor hangja is elváltozik. Ez ilyenkor életveszélyessé válik, s egy-két ütközés után a levegőbe repül. Némely küldetés során egy-egy olyan járművet kell ellopunk, amelyekből a rossz helyen való kiszállást heves tűzijáték kíséri. Robbanásveszélyes még a speciális áruval megrakodott kamion is, ezért



Ezt a motort kéne valahogy elcsenni, de az a négy ór nem hagyna sokat belőlem...

megfelelően változnak (például ami az egyik városban teljesen zárt, az a másik helyen nyitott). A járműveket jórészt valóságos márkákról mintázták, ám a neveikben némi eltérést tapasztaltam (Jugular, Porka Turbo...). Aki látni akarja, milyen sebességre képes a program, az kapcsolja ki a frame limitet (F8), így iszonyatosan fel tud pörögni a képfrissítés. Nekem minden-

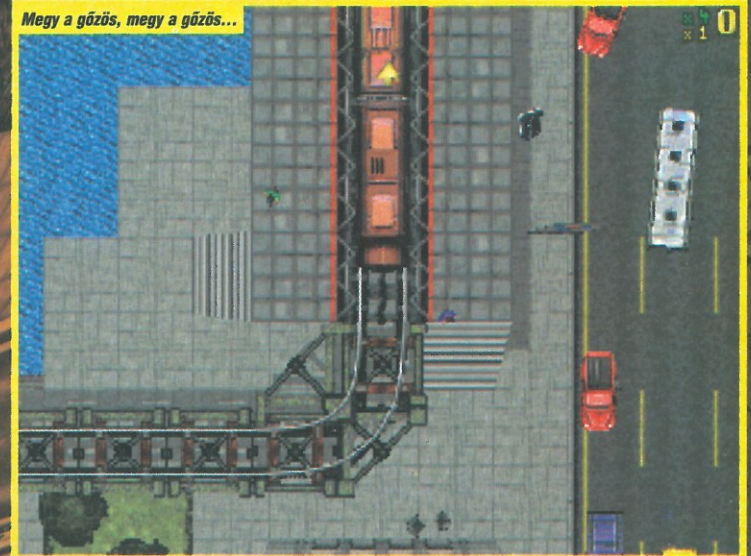
Grand Theft Auto

szi. A kedvencem a géppuska, amivel hatalmas pusztítást lehet véghezvinni, de igen kevés helyen található. Érdemes tehát megjegyezni a lelőhelyeiket, és ezeket rendszeresen felkeresni. Találhatunk még páncélt, kulcsokat, plusz energiát az autókba... Ez utóbbi akkor is megmarad, ha idő közben járművet változtatunk. Néha, ha egy gépfegyvert találunk, megjelenik a "kill by frenzy" felirat, ami annyit tesz, hogy bizonyos idő alatt minél nagyobb pusztítást vigyünk véghez. Ha több fegyver is a birtokunkban van, az X és a Z gombokkal válogathatunk közöttük. Amennyiben elkapnának vagy meghalnánk, a felszedett cuccok mind elvesznek.

nünk, rendőrkordonokkal is találkozhatunk, amik a megfelelő eszköz segítségével nem jelenthetnek akadályt. Persze mindezek betartásával "nem az igazi" a móka, egy kis kekeckedés a zsarukkal sosem árt...

TIPPEK

Ha a miket üldöző rendőr bácsi kiszáll az autójából, azt a másik oldalról egyszerűen toljuk rá, így halálát nem mindig a mi számlánkra fogják írni. Érdemes a hátrahagyott járgányát is eltulajdonítani, mert visszataszító kinézete ellenére igen jó tulajdonságokkal rendelkezik. A motorok esetében már komolyabb gondok merülnek fel, mert irgalmatlan sebességre képesek, ám a legkisebb ütközés után is szárnyakra kaphatunk. A tolatásra pedig végképp nem alkal-



Megy a gőzös, megy a gőzös...

inkább a "lassan járd, tovább élsz" taktikát alkalmazzuk.

EGY ÚJABB NAGY NÉV

A játék hangulatát fantasztikusan eltalálták. Az igazi izgalmat tulajdonképpen a már sokat emlegetett zsaruk jelentik, de a konkurencia lerázása sem lesz azért egy kis feladat. A küldetések változatossága nagyszerű, bár azt azért tegyük hozzá, hogy néha elképesztő ötletekkel keresnek meg minket (lopjuk el a maffiavezér motorját...). Az egyetlen dolog, ami nem tetszett, az a nyolc választható karakter teljesen egyforma viselkedése, ugyanis még a ruházatuk is egyforma (a hangjukról nem is beszélve).

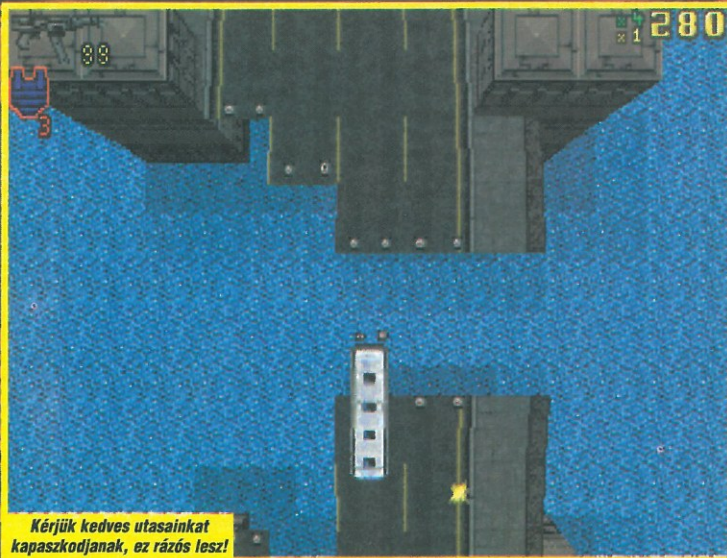
A játék végigjátszása alatt három teljesen különböző városba juthatunk el. Ezekben még az autók is az ottani éghajlatnak

esetre nagyon tetszett, s valószínűleg ezzel mindenki így lesz, aki egy kis akciódús száguldozásra vágyik.

G. P.

GAZTETTEINK

Feladataink végzésekor néha elkerülhetetlen lesz a rendőr-



Kérjük kedves utasainkat kapaszkodjanak, ez rázás lesz!

grand theft auto

Kiadja:
BMG

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

P90, 16MB RAM, 5VGA, 2xCD

✓ Maga az alapötlet • változatosság

✗ A karakterek között nincs különbség

82%

Kezdetben vala az MDK. E talányos rövidítés (hivatalosan "Mission: Deliver Kindness", de Zoli bátyó "Murder, Death, Kill" verziója is tökéletesen illik az anyaghoz) minden idők egyik legjobb PC-re íródott ügyességi játékát takarja. Villámgyors 3D grafika, fergeteges képi humor és hihetetlenül változatos játékmenet – ezek tették a maga műfajában jó ideig utolérhetetlenné az MDK-t (s hogy ez nem csak az én véleményem, azt híven tükrözik az eladási statisztikák). A program hatalmas sikert aratott, s ez aligha kerülhetne el a nagyobb software-forgalmazó cégek figyelmét. A Dreams to Reality is az MDK teremtete nemes hagyományokat követi, s van egy olyan érzésem, hogy még számos hasonló stílusú programnak örvezendhetünk a közeljövőben. Elvégre Lara néni is már teljes mellszélesség-

randább. Elvégre ha 30 rongyot kiadok azért a ragyaverte kártyáért, s már 8 megányi videomemória ketyeg a gépemben, akkor legyen is látható különbség. Az viszont, hogy egy korrekt konfiguráció mellett lebutított grafikával is szaggasson a játék, már egy kicsit fura.

Rendben, az efféle problémákon hamar túlteszi magát az ember. Elvégre közeledik a XXI. század, a számítástechnika rohamléptekkel fejlődik, Billy bácsi szerint az ezredfordulón egy átlagos processzor 1000 Mhz-en fog tekerni meg hasonló agyrémek. Oké. Az autorun elindítása után (ami szerintem a létező legocsmányabb tárlalmány a "plug-and-play" után) még a balga emberek magabiztossággal vegyes optimizmusával adtam ki az install parancsot. Minden nagyon szép volt, minden nagyon jó volt, bár azon

egy csöppet meglepődtem, hogy a 3DFX-es verziót külön a CD-ről és DOS alól lehetett csak elindítani. Helyes, felrakjuk a játékot DOS alá is, legalább gyorsabb lesz! E vakmerő kísérlet egy látványos lefagyással végződött, ekkor már kezdtem elmerengeni az élet forgandóságán (meg néhány más dolgon is, de azokat inkább ne feszegezzük). Pedig a java még hátra volt. A negyedik reset után már kezdett gyanús lenni a dolog: csak nem sikerült hazavágni a rendsze... akarom mondani a Windows 95-öt? Hát persze hogy igen. A tapasztalt felhasználók nyilván már sejtik is a megoldást: formátálj, formátálj, FAT tábláig meg se állj (bocsánat). Tök jó. Utólag azért átböngésztem a lemezen található readme file-t, s ott találtam is egy mondatot, miszerint "ha Win95-öt használsz, lehetőleg ne installáld föl a játék DOS verzióját". Kösz.

BENYOMÁSAIM A JÁTÉKRÓL

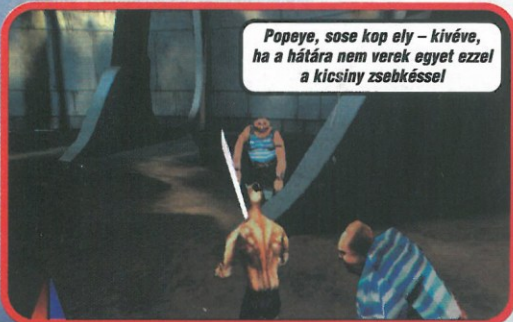
A fenti kálvária elszenvedése után legszívesebben a BSA-s úthengerek alatt láttam volna azt a ***** CD-t, de az előrehozott lapzártá (s CoVBoy emiatt kissé elnyúlt idegei) miatt mégis adtam egy utolsó esélyt a Dreams-nek. Ezt mondjuk nem bántam meg, mivel a játék maga szerintem



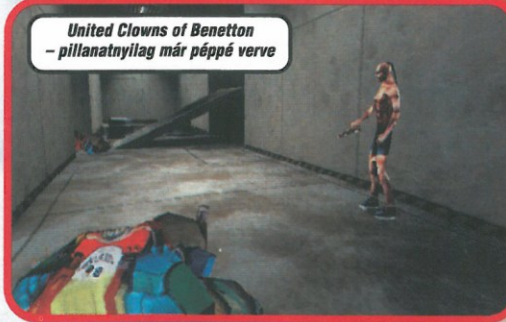
CoVBoy "kedvenc" együttesét idézve: "Repül a bálna..." – mi meg repülünk rajta



Roppant érdekes játékban roppant érdekes a víz színe is – viszont frankón tükröződik



Popeye, sose kop ely – kivéve, ha a hátára nem verek egyet ezzel a kicsiny zsebkéssel



United Clowns of Benetton – pillanatilag már péppé verve

gel nyomul, hogy a hamarosan megjelenő Deathtrap Dungeont és Fifth Elementet ne is említsem.

AZ ELSŐ PRÓBATÉTELEK

A játék alkotóinak szeme előtt egyetlen cél lebeghetett: megalkotni minden idők legszebb PC-s játékát. Azt ugyan nem állítom, hogy ez sikerült is nekik, de a Dreams kétségtelenül gyönyörű. Ezzel a mellékelt képek megismerése után gondolom mindenki egyet ért, de már most megjegyzném, hogy a képek a 3DFX-es verzióról készültek. Ha azt mondom, hogy e hasznos kis ketyere nélkül a játék nem az igazi, IGEN finoman fogalmaztam. Az mondjuk teljesen érthető, hogy egy mezei PC-n a grafika kissé

Á L O M S Z É P D R E A M

ménynek. Ők a "Szervezet" nevű szervezetnek (ez mondjuk nem túl eredeti...) dolgoznak, s rövid úton ki is faggatják még ifjú hősünket. Eztán, a jegyzőkönyvek tanúsága szerint rejtélyes módon vízbe fulladnak... Maga a játék tíz év múlva veszi kezdetét, mikor Duncan, az azóta felcseperedett ifjú

visszatér az álmok földjére, hogy beteljesítsen egy próféciát. Hogy mi ez a prófécia, s pontosan mi is történt a múltban, a játék során tudjuk meg. Elvégre az álmok földjén a múlt, jelen s jövő egybefolyik, a történet csak a fináléban válik teljes egészé (csak ize-lítőképp: a cselekmény az ókori Egyiptomban indul). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ellenfelünk a "Szervezet" lesz, akinek tudásai az álomvilágban eltöltött idő alatt egy kissé megzavarodtak, s lidércnyomásos lényekkel árasztották el ezt a valaha békés földet.

Mint azt már említettem, a Dreams nagyon sok mindenben hasonlít az MDK-ra. Ugyanaz az alapvetően lineáris játékmenet, ugyanaz a 3D-s grafikai környezet, s ugyanaz az ugrálós-

nagyszerű – már amennyiben rendelkezünk a már emlegetett 3D gyorsító kártyával.

Először is megemlíteném a magyar nyelvű kézikönyvet, ami az angol nyelvet nem túl magas fokon bírok számára nem kis könnyebbség. Ebben minden megtalálható a kezelésről és a kerettörténetről, s mindemellé még egész potásra sikeredett. A kerettörténet egyébként egyike a lehangulatossabb, legeredetibb történeteknek, melyhez egy számítógépes játékban szerencsém volt. Nagyon röviden: 1986-ban egy kisfiú átcsöppen az álmok világába egy rejtélyes kapun keresztül, mely egy tó vizén nyílik meg. E fantasztikus utazásból visszatérve azonban néhány marcona fickó fogadja, akik tanúi voltak e furcsa ese-



cselezős-lövöldözős harci rendszer. A Crye programozói viszont nagyobb hangsúlyt fektettek a kaland- illetve logikai elemekre, mint a nagynevű előd alkotói. Duncan nem csak öklével (illetve lábával) irtja az ellent, hanem útja során különféle varázslatok is megtanulhat. E varázslatok

használatát manába kerül, mely szabadon áramlik az álomvilágban. A szabadon áramló manát kis buborékok jelképezik, ezeket összeszedve "töltődhetünk" ismét

AMS

fel, és tudunk repülni is. Itt állunk is meg egy pillanatra, mivel ez a röpdősés az, ami igazán megfogott a játékban. Amikor először "szárnyra kaptam", alig akartam hinni a szememnek. Egy repülő szigetről felemelkedve szabadon szállidoshattam az égen úszó halak és manabuborékok között, alattam ködhe vesző szigetek úsztak el – ilyen látványhoz PC-n



"Jedi Knight"

eleddig nem volt szerencsém. Nyugodt szívvel állíthatom: a Dreams szinte tökéletesen kihasználja a 3D-s kártyákban rejlő lehetőségeket. A víz alatti illetve ugrálós részek szintén fantasztikusak, a Crye grafikusai egyszerűen zseniális munkát végeztek. Ha a programozók is hasonló szinten állnának, alighanem ez lehetne az év játéka...

AZ IRÁNYÍTÁS

Magát a billentyűzetkiosztást nem részletezem, ezt bárki megnézheti a kézikönyvben (illetve az F10-el is lekérhető). Az ESC billentyű lenyomásával léphetünk be a főmenübe, itt tudunk többek között a varázslataink és tárgyaink között váltogatni. Mentésre sajnos nincs lehetőség: ezt minden epizód elején magától megteszi a gép. Ez ugye egyfelől nem rossz dolog, mivel csak a játéka kell koncentrálnunk és bármikor visszaugorhatunk egy előző helyszínre. Más-

részt viszont egyes ügyességi részeknél e megoldásnak köszönhetően igen sokat kell majd tökölni, ami már kevésbé

szerencsés. A kézikönyvben ugyan találtam egy talányos utalást arra, hogy a TAB billentyű lenyomásával a Load menüben bármikor elmenthetjük a játékot. Hát ez nekem eddig valahogy nem akart összejönni. A játék egyébként egyáltalán nem nehéz, még a legbonyolultabb logikai illetve ügyességi részek megoldása sem jelent túl nagy kihívást. Ezt ellensúlyozandó viszont mindkét

CD rendesen tele van írva, szóval nem egy egyedülutános játékról van szó...

Egyszerre három különféle varázslat lehet aktív (jobb alsó sarok), ezeket az 1-3 billentyűkkel használhatjuk. Ez persze fogyasztja a manákat, amit a bal alsó sarokban lévő gömb kék része jelképez. A manát egyébként nemcsak a különféle varázslatok, hanem a repülés is fogyasztja. Az össze-vissza repülő buborékok becserkészése pedig még kigyúrt hősiünknek sem egyszerű feladat, úgy-hogy takarékoskodjunk a manával. A gömb vörös része jelöli az életerőt, míg a középső csík a levegőt (ennek

értelmszerűen a víz alatt van jelentősége). Játék közben előfordulhat, hogy egy-egy perspektíva-váltás miatt a játéktér egy fontos részét kitakarja a játéktér egy kevésbé fontos része, ilyenkor az ALT+5-0 billentyűkkel válthatunk nézetet. Ez főleg a legvérmesebb küzdelmek közepette szokott előfordulni, ami elég idegesítő tud lenni.

Ami a harcot illeti, itt egy dologra kell különösen figyelni: soha ne álljunk egy helyben. Leginkább ugró rúgásokkal és szaltókkal érdemes operálni, de a túl közel merészkedő lé-

nyeknek nyugodtan ki lehet osztani egy-két maflást is. Ugrásnál a Duncan alatt megjelenő árnyék jelzi, hogy hova fogunk érkezni, erre mindig érdemes figyelni. A marconább szárnyak ellen már varázslatokat is be lehet vetni, mint például a játék legelején megszerezhető varázsnylat. Ez a roppant hasznos kis varázslat: jó nagyot sebez és csak kevés manát emészt fel (emellett egész távolra elszáll, ami szintén pozitív dolog). Egy ellenséges érzületű lény közelébe érve a játék automatikusan átvált harci üzemmódra, ilyenkor a jobb felső sarokban látható gömb pirosra vált. Természetesen magunk is átválthatunk erre a harc üzemmódra, s e ravasz módon bárkit/bármit megtámadhatunk (ez mondjuk a történet szempontjából nem feltétlenül javallott, de legalább néhány gusztustalan kis tündért agyon lehet rúgni).

A második szigeten egyébként kapunk egy kis varázsgömböt, mely mindig jelzi a bal felső sarokban, ha az adott helyszínen tudunk valami lényeges dolgot cselekedni (egy ajtót kinyitni és hasonló). Ez szerintem már túlságosan is szájbarágós, elvégre egy ravasz és tapasztalt kalandor általában magától is rájön, hogy mondjuk a két szörny őrizte kapcsoló nemcsak esztétikai célokat szolgál.

ÉRTÉKELÉS

Minden adott ahhoz, hogy a Dreams to Reality igazi sikerprogram legyen. A grafika tényleg gyönyörű, a történet lebilincselő és a határozottan kellemes zenére se lehet egy rossz szavunk se. A gond csak az, hogy játék közben



Duncan motorizálta magát (Danken Schön)



Itt pedig épp Robin Hood babérjaira vágyik

olyan érzésem volt, mintha egy béta-verzióval játszanék. A már említett bugokon kívül ugyanis az engine sem tökéletes. Előfordul, hogy a poligonok egyik oldala eltűnik, ami elég randa és kiábrándító látvány. Aztán a már emlegetett perspektíva-váltások néhol teljesen el lettek szűrve. Roppant zavaró tud lenni, ha harc közben egy oszlop hirtelen kitakarja az ellenfeleket (még ha ezt egy kameraváltással orvosolni is lehet). Azt, hogy DOS alól játszva a Dreams időnként kifagy, meg sem említem – manapság már örömtüzeket kell gyújtani, ha egy játék nem csak Win95 mellett hajlandó futni.

Száz szónak is egy a vége: a Dreams, noha számos bosszantó hibával borzolja a felhasználó idegeit, egyike az utóbbi időben megjelent legszínvonalasabb játékoknak. Mondom ezt annak ellenére, hogy szerintem még legalább egy hónapig kellett volna tesztelni a játékot. Ez esetben persze a Dreams aligha jelenhetett volna meg karácsony előtt – s az efféle érvek sajna igen gyakran győzedelmeskednek az igényesség felett. Sebaj, egy ilyen ka-liberű játék esetén még ez is belefér...

T.J.

dreams to reality

Kiadja:
Cryo

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

P90, 16MB RAM, 4xCD, 64k color SVGA

✓ Érdekes hangulat • rekord mennyiségű átvezető animáció
X Teli van bugokkal • csak 3D kártyával igazán élvezetes

82%

Sajnos (vagy talán inkább szerencsére) véget ért a magyar labdarúgás legutóbbi őszi idénye. Teljesen szokványos dolgok történtek: folytattuk az utóbbi pár év(tized) "nemes" hagyományait, ismét lejjebb csúszunk a világranglistán, megint nem jutottunk ki egy nemzetközi versenyre és jó párszor elkalapálták minket, mind válogatot, mind klubszinten. Mivel a lab-

Juventus ellen. Amennyiben a mérkőzés összes statisztikai adata, a nézőszámától kezdve, a gólszerzőkön keresztül, az egyes játékosok értékelésig bezárólag minden. Tegyük fel, hogy a négy gólból hármat a Horváth Feri rúgott, és 10-es osztályzatot kapva ő lett a mérkőzés játékosa. Milyen jól mutatna ez a fiú az én csatársoromban a

számolja minden egyes mérkőzés eredményét a másodosztálytól a szuperkupáig. A nemzetközi kupák (BL, KEK, UEFA, európai és világ szuperkupa) és tornák (EB, VB) természetesen folyamatosan futnak egy ország választása esetén is. A ki nem jelölt országokban is zajlanak a bajnokságok, legalábbis minden évben új arcok tűnnek fel a nemzetközi porondon, csak innen nem kérhe-

Championship MANAGER 2



SEASON 97/98

darúgás egy életforma, ezért a fanatikusokat nagyon nehéz eltántorítani tőle – bár a magyar "foci" legutóbbi "eredményei" és látványa már-már elérte ezt a szinte teljesíthetetlen feladatot. Mivel ott is kezdődik a téli szünet, ahol ezt a sportágat még játsszák, és a baráti meccsekhez is kicsit hűs már a levegő, az egyszerű PC-s beszorul kicsiny lakása füstös melegébe, és megpróbálja a gép segítségével feledtetni búját-baját. Erre ki valóan alkalmas a most ismertetésre kerülő játék. Meg kell mondjam, hogy a cikkírásnál semmiképpen nem tükrözhetek egy objektív véleményt, ugyanis a program első verziója (Championship Manager 2, '95 őszén jelent meg) nagyon sok felejthetetlen órát (mit órát, hetet!) okozott nekem – máig az egyik legjobb focimanager programnak tartom az én kis kedvencemet. Talán a Premiership Manager 97 közelítette meg valamennyire mind a mai napig, amely, bár jóval látványosabbra sikerült, de összehasonlíthatatlanul kevesebb adatot tartalmazott. Ezen okok miatt nagyon vártam, hogy a kezembe kaparíthassam a legújabb verziót. A játék minden szempontból beleilleszkedik a hagyományos, jó értelemben vett manager programok által sok éve lefektetett sémákba. Ez kicsit bővebben annyit jelent, hogy nem túl látványos, de rengeteg adatot és kezelési, irányítási lehetőséget felvonultató programról

Signori, Casiraghi és a Mancini mellett, mondja az egyszerű, jelenleg a Lazio irányító manager. Nincs is más dolgom, minthogy visszatérve az eredményjelző képernyőre, a Ferencváros csapatának a nevére clickelünk, ahol megjelenik a csapat játékosállománya. Ha akad olyan ember, aki nem tudná, hogy a Fradi stadionja az "Ulloi uti" és 18 ezren férnek bele, az azt is megnézheti, vagy akár a csapat taktikáját, de miniket a csatár érdekel. Nyomjuk meg a nevén az egérgombot, máris szemezgethetünk az adatok közt, amik csak erre a fiúra vonatkoznak: az ára, a tulajdonságai (mintegy 20-25 téle szempontból) a sze-



rintem ez a játék tipikusan egyszemélyes. Egy hasznos tipp a végére: ha van egy játékos, akinek a skilljei nagyon jók, de már öreg (egy-két éven belül visszavonul), ne vegyük meg, csak vegyük fel a várakozólistánkra. Amennyiben visszavonul, a helyén feltűnik egy új, ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkező fiatal, akit megvehetünk századannyi pénzért. Értékelés: Mint említettem, a játék nem túl látványos, de ennek ellenére rengeteg fotót tartalmaz. A program óriási előnye a már-már lexikális méretű adat-

England 3 Moldova 0

W/Cup Cling From Wembley - Full Time

Shearer	42	A. Grudlerko sértől oli	37
Le Saux	49		
Ferdinand	56		
Shearer missed pen.	37		
Attendance	63,030		

A világbajnoki selejtezőkben a neves magyar író enyhén lezakozott Angliától

zonbeli teljesítménye, rúgott góljainak száma. Ha megnyerte tetszésünket, a megvétel ikonra kell clickelünk, és ha minden oké, nemsokára megérkezik. Nézzük, miféle újdonságokat tartogat számunkra a program az előző verzióhoz képest! Azt hiszem a névből adódik, hogy a legfrissebb, a 97/98-as szezon adatait tartalmazza. Az irányítható bajnokságok összes (!) játékosai és csapatai benne vannak, és nemcsak a legismertebb gárdák, hanem az alsóbb osztályok is. Mindez természetesen az eredeti neveikkel, mert a halálom volt, amikor egyik fociprogramban megláttam a Kolinsgan nevet Klingsmann helyett. Az országok: Anglia, Olaszország, Spanyolország, Belgium, Hollandia, Németország, Franciaország, Skócia és Portugália – tehát jelen pillanatban az európai focinagyhatalmak mind egyikét választhatjuk. Mivel rengeteg adatot kell a programnak számolnia, éppen ezért a 8 mega rammal rendelkezők egy ország, a 16 megások 3 ország bajnokságát futtathatják párhuzamosan. Ez nem azt jelenti, hogy csak az adott ország(ok)ban játszódó eseményeket követhetjük figyelemmel, mert akkor ez nem lenne jó megoldás. Ez csak arra vonatkozik, hogy a kiválasztott ország(ok)ról a lehető legrészletesebb információkat tudjuk meg, a program ki-

tűnk adatokat (ez vonatkozik az Európán kívüli országokra is). Újdonságként feltűnt az U21-es csapatok listája is, ahonnan a fiatal, tehetséges játékosokat érdemes kiválasztani, még megfizethető árárt. A program az újkéltű európai szabályokat is tartalmazza, például a hírhedt Bossmann-törvényt, vagy a 24 csapatos Bajnokok Ligáját. Megújították az unalomig ismert rádiókommentár szövegét, valamint a pályán történő események summázására irányuló feliratokat is. A játék tartalmaz még egy szerkesztőt is, melynek segítségével a fanatikusok naprakészre tölthetik az adatbázisra régi verzióban). A játékot egy gépen nyolc játékos játszhatja egyidejűleg, bár kétféle, hogy kettőnél több összeállna, mert akkor egy bajnokság már több napig is eltarthat. Sze-

Serie A (Top)

Club	P	W	D	L	F	A	Pts
Milan	1	10	4	0	17	5	30
Lazio	2	9	4	1	16	7	28
Florentina	3	8	4	2	15	8	26
Juventus	4	7	5	2	14	9	24
Sampdoria	5	6	5	3	13	10	21
Vicenza	6	5	5	4	12	11	19
Bologna	7	4	5	5	11	12	17
Bari	8	3	5	6	10	13	14
Inter	9	3	4	7	9	14	13
Empoli	10	2	4	8	8	15	10
Roma	11	2	3	9	7	16	9
Brescia	12	1	3	10	6	17	6

Az új verzióban már a dígő bajnokságban is nyomulhatunk

bázis, amely amellett hogy naprakész, még áttekinthető is. Kiváló a nemzetközi kupák megvalósítása is. Az egyetlen negatívum a viszonylagos lassúság, bár ez is más, ha azt vizsgáljuk, hány adatot mozgat és elemez a program. Egy szó, mint száz: ez a legjobb focimanager!

van szó. A Championship Manager-sorozat azonban ezek közül is toronymagasan kitűnik elképesztően hatalmas adatbázisával és remek kezelőfelületével. Remélem a legtöbb focimanager kedvelő már ismeri a programot, így nem igazán szaporítanám a szót az irányítás ismertetésével. Aki már játszott az előző részek valamelyikével, annak semmi problémája nem lesz, dícséretes módon nem változtattak a már jól bevált rendszeren. Aki először látja ezt a programot, annak bizony bonyolultnak tűnhet a végeláthatatlan menüsorozat, de minimális angoltudással szinte egy-két óra alatt világosnak tűnhet minden. Ha már az irányításnál tartunk, hadd említsen meg a program egyik legnagyobb pozitívumát: minden, mindenhol elérhető egy gombnyomásra. Mit értek ez alatt? Lássuk mindezt egy példán keresztül. Tegyük fel, hogy éppen a legutóbbi UEFA-kupa eredményeket böngészjük. Megesik a szemünk azon, hogy a Ferencváros idegenben 4:0-ra győzött a

ik fociprogramban megláttam a Kolinsgan nevet Klingsmann helyett. Az országok: Anglia, Olaszország, Spanyolország, Belgium, Hollandia, Németország, Franciaország, Skócia és Portugália – tehát jelen pillanatban az európai focinagyhatalmak mind egyikét választhatjuk. Mivel rengeteg adatot kell a programnak számolnia, éppen ezért a 8 mega rammal rendelkezők egy ország, a 16 megások 3 ország bajnokságát futtathatják párhuzamosan. Ez nem azt jelenti, hogy csak az adott ország(ok)ban játszódó eseményeket követhetjük figyelemmel, mert akkor ez nem lenne jó megoldás. Ez csak arra vonatkozik, hogy a kiválasztott ország(ok)ról a lehető legrészletesebb információkat tudjuk meg, a program ki-

Lipcsei még a Portóban – de azért hátrétek még jó lesz

cm 2 season 97/98 **Kiadja: Eidos**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENE BONA

486DX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ **Iszonyú adatmennyiség**
 • **jó kezelhetőség**
 X **Időigényes** • **nem túl látványos**

92%

Hát ez a Tone Rebellion egy nagyon furcsa játék! Tudom: ez nem túl frappáns kezdőmondat, de jobb (s talán jobb) bevezető hírtelenjében nem jutott eszembe. Nem mondom, már akkor hatalmába kerített egy baljós előérzet, mikor a játék nem túl izléses, de határozottan randa dobozát kezembe kaptam. A rideg valóság viszont valósággal letaglózott. Pedig a Tone Rebellion nem egy rossz játék. Elvégre ötletes, korrektil kivitelezett és megvan a maga sajátos hangulata. Ugyanakkor viszont jó játéknak se nevezném, pont a már említett sajátos hangulata miatt. A Tone Rebellionról valahogy azok a kiváló holland lemezek jutnak eszembe, melyek hátulján a mindenféle haszontalan adatot (dal címe, hosszúsága stb.) kívül az is fel van tüntetve, hogy hallgatása közben a tisztelt vásárló miből és mennyivel löjje be magát. Efféle tanácsokat a Tone Rebellion kézikönyvébe is belevéselhettek volna, mivel a játék így magában nem igazán élvezhető. Jömagam például csak egyszer tudtam másfél óránál többet elszórakozni a programmal, s akkor is némi alkoholos rásegítéssel. Ma most vagy én indultam meg viharos sebességgel lefelé a lejtőn, vagy a játék sikerült egy kicsit nehezen emészthetőre. Már maga az a tény is, hogy kalandjaink során kocsonyás, medúzászerű, kaffogó ízűket kell egy Leviathan (roppant eredeti név...) nevű főszluttly ellen vezetni, kissé megféküdté

The TONE REBELLION

titokzatos valami spóráira meg csápjaira vadászik. Akkor már inkább jöjjenek a láncfűrész kukacok...

A LÉNYEG

Hosszas meditálás után úgy döntöttem, hogy a gyengébb idegzetű (illetve józan) olvasók idegeit kímélendő a részletes háttértörténetre nem térek ki. Tömören: négy különböző, igen mulatságos névre hallgató faj közül választhatunk, s célunk a Leviathan legyőzése lesz. A Leviathan nem egyetlen lény: számtalan spórája illetve kinövése van, melyek az idő múlásával egyre szaporodnak. A játék során ezek megsemmisítése valamint a különféle létsíkok elfoglalása lesz fő feladatunk. Alapvetően kétféle lényt fogunk irányítani: harcosokat és dolgozókat. Új dolgozókat a birtokunkban lévő, Tone Pool névre hallgató pocsolajából születnek. A dolgozókat a Dojo nevezetű épületekben képezhetjük át harcosokká. Minden faj négy különböző harcos-kaszttal rendelkezik, s ezek mindegyikéhez egy külön Dojo tartozik. Építkezni csak a térképen világító kis körökre lehet, s azokra is csak akkor, ha rendelkezünk elég nyersanyaggal (illetve Hanggal). A Hang (Tone) nem egyéb, mint az univer-

Most elkezdhetnék hosszasan regélni a különféle épületekről, harcosokról illetve magáról az irányításról – már amennyiben egy rövid ismertetőben lenne hely ilyesmire. Azt még megjegyzném, hogy a Hangterjesztők (Tone Spreaders) építésével terjeszkedhetünk a térképen, más létsíkokra pedig a kapukon át juthatunk. Minden kapuhoz tartozik egy kulcs is, melyet valahol elrejtve találhatunk meg – sok már érdekes stuffal egyetemben.

Szóval nagy vonalakban ennyi a játék: terjeszkedünk, harcosokat képezünk, lenyomjuk a Leviathan spóráit és egyéb kinövéseit, tovább terjeszkedünk, más létsíkokra lépünk át, ott építkezünk, terjeszkedünk, lenyomjuk a... szóval ennyi. A



A bal alsó sarokban látható orményos hőseink épp bevetésről térnek vissza

A JÁTÉK ERÉNYEI

Ha más miatt nem is, de merészségükért mindenképp dicséret illeti a Tone Rebellion alkotóit. Olyasmibe vágták a fejcsüjükét, melyet előtük nem sokan próbáltak meg: egy tökéletesen egyedülálló játékot létrehozni egy olyan univerzumban, mely semmilyen módon nem kötődik a mi világunkhoz. Maga a kivitelezés sem rossz, bár a grafika helyenként sivár, a zene pedig enyhén elvont. A játékon mindezek ellenére érződik, hogy nem kevés energiát és ötletet feccöltek bele alkotói, s ez mindenféleképp tiszteletet érdemel. Hogy a Tone Rebellion ennek ellenére egy igen szűk rétegnek szól? Semmi sem lehet tökéletes. És minden bizonnyal akadnak majd olyanok is, akiknek elnyeri majd tetszését a program. De hogy nem lesznek túl sokan, abban biztos vagyok.

T.J.



A Leviathan spóráiból kinövő épületek rendkívül épületes látványt nyújtanak

gyomromat. Ehhez a remek témához a hol kellemes, hol éteri, hol pedig idegesítően monoton zene remekül illeszkedik, a kissé vontá-

CSÁPHADARÓ!

A Leviathan-fertőzéstől mentes idilli kis tájban büszkén növekszik dicső metropoliszunk



zum alapját képező elemi erő (vagy valami ilyesmi...),

tott játékmenettel egyetemben. A gond csak annyi, hogy a program nem kínál semmi fogódzót, támpontot a játékos számára. Pedig minden játék (film, könyv, mese és amit akartok) alapja az, hogy legalább egy kicsit bele tudjuk magunkat élni a főhős szerepébe. Én viszont egyszerűen képtelen vagyok magam egy másik dimenzióban lakozni, Dyla névre hallgató, bazi nagy ormányos démon helyébe képzelni, akiről/amiről mindössze annyit tudok, hogy a Leviathan nevezetű

minden élet forrása. Ezt a Hangot összesen háromféle formába önthetjük, s erre a háromféle nyersanyagra lesz szükségünk a játék folyamán. Ezt a minden bizonnyal bizonyított transzmutációt külön épületekben hajthatjuk végre, az itt termelt nyersanyagok a törzs központjába kerülnek, s a dolgozók innen hordják szét a különféle építkezésekre.



Középen az a bizonyos híd, amelyen a különböző világok között bókászunk

cselékmeny hol élvezhetetlenül vontatott, hol pedig követhetetlenül gyors, a játék vége felé pedig már akkora területre kell felügyelnünk, hogy tudatos tervezésről még csak nem is álmódozhatunk.

Taktikázni jóformán lehetetlen, hadvezéri feladataink mindössze abból állnak, hogy minél több guszttustalan izét szabadítsunk a még guszttustalannabb betolakodókra. Ennyi.

tone rebellion **Kiadja: Virgin**

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

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az alapötlet eredeti • nagyon jó a zenéje
Az alapötlet talán túlzottan is eredeti • a végjáték áttekinthetetlen

75%

A Nintendo 64 európai megjelenésével szinte egy időben jött ki a Turok – Dinosaur Hunter. A játék az akkori mércével mérve kétségtelenül a legklasszabb saját perspektívájú lövöldözős játéknak számított. Rádásul nemcsak N64-es viszonylatban volt a legszebb, hanem minden más platformon egyaránt. Az új Nintendo 64 tulajdonosok dagadó mellett dörgölték oda a játékot a PC-sek orra alá, mondván: "Hol jön ehhez látványban a Quake?" Most azonban hűledezhetnek, hiszen a híres nevezetes játékokból egy olyan PC-s konverzió született, ami nem hogy csak megközelíti a konzolost, hanem még le is

események. Ennek köszönhetően a mozgások csodálatosan simák, a fényhatások pedig szinte már szebbek mint konzolon.

dián, aki a mi világunkból került át ebbe a szörnyű birodalomba, ám nem a saját jószántából: a családja már századok óta apáról fiúra adja át a Turok nevezetű tisztséget. A Turokknak igen fontos küldetése van: neki kell megakadályoznia, hogy ennek az idegen világnak a gaztevői megvessék a lábukat a mi Földünkön. Bár a Turok látszólag a Doommal mu-

tat hasonlóságot, én mégsem említeném őket egy lapon – de nem azért mert az egyik jobb vagy rosszabb. (A kettő szerintem közel azonos fajsúlyú.) A Turok semmiképp nem nevezhető egy szimpla Doomklónnak, hiszen a rengeteg ugráló ügyességi résznek köszönhetően a program a rejtett akrobata képességeinket is alaposan próbára teszi. Elég egyetlen helytelenül megítélt távolság, és Turok szörnyű üvöltéssel zuhan a mélybe. Még szerencse, hogy vi-

A csontvázharcos a legjóképűbb fickók egyike, akivel eddig találkoztam



pipálja. Bevallom magam sem gondoltam, hogy a PC-s akciójátékok ilyen rövid idő alatt ekkora fejlődésen mennek keresztül, noha az igazsághoz hozzátartozik, hogy ehhez a megnövekedett teljesítményhez mindenképp szükség volt a 3D-s gyorsító kártyák tudására. Ha pedig erről az oldalról nézzük a dolgot, már korántsem annyira rózsás a helyzet, hiszen egy ilyen kártya (még ha le is ment az utóbbi időben az ára) elég drága mulatság, csaknem annyiba kerül, mint egy N64. Tulajdonképpen bosszankodnom kéne, hogy manapság egyre több az olyan játék, ami már csak gyorsító kártyával hajlandó elindulni, de azt hiszem ez teljesen fölösleges. Ma már a napnál is világosabb, hogy a jövőben egyre nélkülözhetlenebbé válnak ezek az eszközök, s aki nem akar lemaradni a kortól, az már ma holnap kénytelen lesz beszerezni egyet. A Turok méltóan demonstrálja egy 3D-kártya erejét: 24 bites színpalettával, 800x600-as felbontásban 60 képkocka/másodperces sebességgel peregnek az

Hogy egy példával is szemléltessék: gyönyörű animációval üldöz minket egy hatalmas T-Rex (még a föld is beleremeg), majd szélesre tárja az állkapcsait, és fényes tűzcsóvát fúj felénk. Az összkép fenomenális – legfeljebb a méregdrága játékkermi gépek tudnak ehhez hasonlót produkálni. (Na meg a N64.) A terep kidolgozása szintén remek: őserdőkben, barlangokban, ódon épületek között bolyonghatunk, mohával benőtt sziklafalakon kaptathatunk fel, kristálytiszta vízben merülhetünk alá.

Ha esetleg nem olvastátok volna a N64-es változatról szóló cikkünket, akkor bizonyára kíváncsiak vagytok, miről és kiroi is szól ez az egész hajcihő. A történetet egy amerikai képregény sorozatból formálták: egy misztikus dimenzióban járunk, egy olyan helyen, ahol a modern ember találkozik az ősi dinoszauruszokkal, és ahol a mágia ugyanúgy hozzátartozik a mindennapi élethez, mint a csúcstechnológiájú – már szinte az atomkorszakot idéző – fegyverek. A főhős egy fiatal in-

RÉSZKESSETEK DÍNÓK!

Úgy látom, ma sült T-Rex lesz vacsorára



Egy egész érdekes mutáns a hüllők családjából: lézerágyú van az egyik mancsa helyén



Az egyik főellenség egy hormonzavaros imádkozó sáska – már amennyiben kicsit nagyra nőtt



szonylag sűrűn vannak ellenőrzési pontok, ahol időnként elmenthetjük az állást.

Turok fegyverarzenálja roppant széles skálán mozog, bármelyik más akcióhős megirigyelhetné. A harceszközök természetesen szintén három dimenzióban lettek megalkotva, klasszul fénylik a puska csöve, az ultramodern fegyverek pedig különösen frankó látványt produkálnak: elővéve őket a szemünk előtt nyílnak ki, azaz helyezik magukat kibiztosított állapotba. Az alapfelszerelés

spriccel a vérük, és egy halálhörgés kíséretében holtan terülnek el a földön. Ha valamelyik fickónak a nyaki ütőerét találjuk el (az ilyen találatokat ha jól vettem észre véletlenszerűen generálja a gép), a látvány még brutálisabb. De persze nem csak emberekre kell lőnünk,



Mi a szűz lehet ez? Mindegy: a biztonság kedvéért kilyuggatom

köpködő, óriásira nőtt sáskával kell hadakoznunk, a harmadik főgonoszt pedig már jól ismerhetjük a Jurassic Park-ból: személyesen egy T-Rex-hez lesz szerencsénk. A végső cél persze megölni Campaignert, az idegen hordák vezérért – magától értetődően ez lesz a legnehezebb csata. Összefoglalva a lényegét: a PC verzióban minden megvan, ami a N64 változatban – minden, de semmivel

egy indián esetében természetesen a fj – igaz, még ehhez is lehet különleges vesszőket találni. A legegyszerűbb lőfegyver a szimpla revolver, amit már rögtön az indulás után felvehetünk. A választékból természetesen a shotgun sem hiányzik, aztán egyre brutálisabb eszközöket vehetünk be: többek között géppuskát, gránátvetőt, lézerfegyvert, valamint olyan rakétákat is kilőhetünk, amik kisebb atomrobbanást okoznak – néha még fákat is kidöntenek.

Persze az sem mellékes, hogy milyen "vadra" lövünk! Szerencsére a PC-s verziót sehol nem cenzúrázták meg, tehát folyik a vér rendesen. Morcos ábrázatú barbár harcosok rohannak felénk, majd a közelünkbe érve máris lendítik a bárdjaikat – de mindhiába: a lövéseink nyomán azonnal

tennünk. Energiaszerzés céljából lepuffanthatunk néhány békés, növényevő jószágot is – már amennyiben sikerül ezeket a fűrge teremtményeket eltalálnunk. Az irányítás tetszőlegesen – azaz vagy billentyűzetről, vagy egerrel – történik, de használható joystick is. Szubjektív véleményem szerint a N64 irányítója a legalkalmasabb az ilyen játékokhoz,

de azért az eger sem rossz. Billentyűzetről az a kellemetlen, hogy nem lehet például tetszőlegesen gyorsítani vagy lassítani, magyarul csak a gyaloglás van, meg a futás.

A szintek hatalmas kiterjedésűek, ezért felderítésük nem egy, de nem is két perc lesz. Bizonyos fókig sajnos ez az élvezhetőség rovására is megy, hiszen ha egy eldugott zugot véletlenül nem találunk meg és ott marad egy kulcs, könnyen előfordulhat, hogy órákig bolyongunk, de nem haladunk előre egy tapodtat sem. A kulcsokat amúgy biztos, hogy észre lehet venni, ugyanis kisebb állványokon vannak elhelyezve. Ezek a varázskulcsok majd nem bizonyos ajtókat, hanem telepörtöket fognak nyitni. Az első pályán egy sötét barlangból nyílik az összes (további hét) szint telepörtje. A dimenziókapuk egy kört alkotnak. A kör közepén egy oszlopocsarnok helyezkedik el, ott található a telepörtökhöz tartozó panelokat, és a megtalált kulcsokat ezekbe kell behelyezni (egyszerűen csak melléjük állva). A nyolc pályát négy igen keménykötésű főellenség őrzi. Az első közülük még csak egy sima vadász, aki dzsipekkel próbál elűzni minket. Másodjára egy savat

se több. Pedig nem bántam volna, ha az eredeti verzió néhány zavaró momentumát megszüntették volna. Kétlem, hogy a hardver nem tette lehetővé, hogy a terep vágását kicsit távolabbra tegyék, így ugyanis – csakúgy mint N64-en – a sűrű köd-effektus túlságosan is sűrű lett, gyakran csak megkésve vehetjük észre a támadóinkat. Nem jött volna rosszul egy több játékos üzemmód sem, ha máshogy nem, legalább osztott képernyővel.

V.Z.

turok - dinosaur hunter

Kiadja: Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

PI33, 16MB RAM, 2xCD, 3D-kártya

✓ Remek animációk • hatékony fegyverek

X Túl sűrű a ködeffekt • könnyen el lehet akadni benne

85%

TOTÁLIS LÉGIFŐLÉNY - AZ ÉGEN ÉS A GÉPBEN EGYARÁNT!

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Digital Image Design nevű kis szoftverészbriád, akik üres perceiket jobb híján mindenféle repülőgép szimulátorok kreálásával töltögették. Egy ilyen időtöltés eredménye egyszer az F-29 Retaliator (emlék-

szárnyalják a EF2000-t, azaz megint megcsinálják a világ legjobb szimulátorát. (Az ember legyen maximalista, ugyebár.) Az új szimulátor főszereplője adódott magától, hiszen a Pentagon akkortájt jelentette be, hogy a jövő évezred első évtizedében a Lockheed konzern által gyártott YF-22 Raptorok veszik át a jelenlegi rendszerben álló F-16 Falconok és F-18 Hornetnek szerepkörét: ezek fogják biztosítani az USA totális légitőlétét a világ bármely pontján. (Természetesen az F-22-esek lesznek a főszerep-

ket is bevonhatnak szórakoztató célokra készülő játékaik fejlesztésébe, továbbá hozzáférhetnek olyan adatokhoz is, amelyek a nyilvánosság előtt természetesen rejtve vannak. Bár a kézikönyvben is jelzik, hogy az F-22 majd minden adata katonai titoknak minősül, és tulajdonképpen a gép még fejlesztés alatt áll, így tehát néhány műszer vagy rendszer különbözhet a repülőgép végleges verziójától – de hát nem is Rap-

való, akik jobbra 10-20 percet szeretnek játszani egy játékkal. A szimulátor rész ugyan küldetésekre tagolódik, és akadnak közöttük igen húzósak is, tulajdonképpen gyakorlásnak fogható fel, amelyben felkészülünk eljövendő dicsőséges hadműveleteinkre. Az első részében megismerkedhetünk egy vadászpilóta "szürke" hétköznapijaival: itt gyakorolhatjuk az olyan szokásos légi manővereket, mint a le- és felszállás, üzemanyagfelvétel a levegőben, illetve egyes meghibásodásokból adódó vészhelyzetekben kell helytállnunk. A máso-

Az AWACS-rendszer képernyője



szik vajon még rá valaki?), más-szor pedig a Eurofighter 2000 nevű szerény kis megmozdulásuk volt. Utóbbit úgy a szakma, mint a vásárlóközönség minden idők legjobb repülőgép szimulátorának tartotta, és tartja még ma is, majd' két évvel a megjelenése után. (Mellesleg hazai viszonylatban is messze ez a szimulátor dicsekedhet a legkiválóbb eladási eredményekkel. A másolt példányokról sajnos nem áll rendelkezésre autentikus statisztika, de valószínűleg ott sem kategóriájának sereghajtója...)

DID komáék új projektjük beindításakor azt a szerény feladatot tűzték célul maguk elé, hogy túl-

lői a mostanában megjelenő repülőgép szimulátorok legtöbbször is, ld. az iF-22-t az Interactive Magictól, az F-22 Raptort a Nova-logictól, vagy a Full Burnt a Take 2-től – utóbbival valószínűleg következő számunkban is találkozni fogtok.) A DID-nek egyébként is fekszik a téma, hiszen – a játékfejlesztők között egyedül – kizárólag katonai célokra szánt szimulátorok fejlesztésével is foglalkoznak, s így katonai szakértő-

tor-pilótákat kell képezniük mindenikből, hanem szórakoztatni a közönséget.

Hogy hogyan sikerült megvalósítani a tökéletes szimulátor készítésére vonatkozó célkitűzést? Hm. Fogalmazzunk úgy, hogy tökéletesen. Kezdjük mondjuk az elemzést a grafikával, ahol ugyan a 3D gyorsító kártya nem alapkövetelmény, mégis a real time fény- és árnyékeffektek maximális élvezetéhez azért szükség van rá. A változtatható felbontásokkal ugyan hozzáigazíthatjuk gépünk teljesítményéhez a játékot, de a totális vizuális élvezetért – szó-kás szerint – egy erőmű szükségeltetik, ami esetünkben egy 200-as Pentiumot takar, 32 mega RAM-mal és 3D kártyával.

A játék főmenüjében a már szokásos opciók és a demo mellett indíthatunk gyors harcot, ahol azonnal a bevetés kellős közepében találjuk magunkat, és másodperceken belül tüzet is nyithatunk valamilyen célpontra. Ez azoknak

dik csoport küldetéseiben az F-22 különböző fegyvereinek használatával ismerkedünk éles bevetés közben, míg a továbbiakban a különféle támadó elektronikai be-rendezéseket, valamint a kötelékben történő harcot próbálhatjuk ki éles helyzetekben. Az utolsó csoportban az AWACS-rendszer használatába mélyedhetünk bele (ld. később).

Ezek természetesen már önállóan is elég izgalmasak, de csak bemelegítésként szolgálnak arra, amikor valamelyik Tours of Duty-t, azaz a légi hadviselést fogjuk beindítani. Hadjáratból három különböző van, egyenként tíz-tíz küldetéssel. Ezek mindegyikének színhelye a Közel-Kelet (Vörös-tenger, Eritrea és Szaúd Arabia), a világ jelenlegi és jövőbeni első számú háborús góca. A terep több ezer négyzetkilométerét olyan tökéletes pontossággal és élethűséggel modellezték le, hogy az szinte már elképesztő. (A DID akkurátusságára egyébként némi

A gép is szép, de mellékesen felhívnam a figyelmet a fényhatásokra is



DID AIR DOMINA

A kondenzcsík is egy igen jó sikerült effekt

fényt vehet az a szimpla tény, hogy a NATO-ban kiképzési célokra is használják a Eurofighter 2000-et.) Ugyancsak a főmenüből érhető az ACMI repüléskieértékelő rendszer, ami az USA légierőjében használt eszköz alapján készült. A rendszer rögzíti a repülés minden egyes pillanatát, amit a bevetés végeztével három dimenzióba kivéve, kockáról-kockára visszajátszhatunk – azaz saját hibáinkból tanulva fejleszthetjük pi-

sze-reinek automatizálhatóságát jelenti, mert akár a teljes hadművelet irányítását is kézbe vehetjük. Ennek elsődleges eszköze az AWACS, az USA légierő légtérfigyelési rendszerének irányításának. A rendszer az AWACS-felderítőgépeken alapul – tudjátok, azok a nagy benga repülőgépek, gomba alakú radarokkal a hátukon, amelyek

kel megjeleníti a szövetséges/ellenséges/azonosíthatatlan légi és felszíni célpontokat, rendszerezi a légi őrzőjáratokat – majd a legfrissebb adatok fényében meghatározza a légtérben levő szövetséges egységek tevékenységét. Az AWACS-parancsnok szerepében így tulajdonképpen a szimulátorból átcsöppenünk egy stratégiai játékba, ahol kedvünkre tologathatjuk ide-oda csapatainkat, mindig a helyzetnek megfelelően. Ha egyébként valaki volt NATO-katonának..., ismerős környezetben találja magát, mert az AWACS a standard NATO-kódokat használja az egységek megjelenítésére. A parancsgenerálás az egerrel történik, pofonegyszerűen.

vadászgépre, hogy személyesen vegyük kézbe valami rázóssabb feladat elintézését. Miután a dolog bevégeztetett, vagy meadajsten kilövik alólunk a masinát, ismét az AWACS-panelon landolunk. Természetesen az AWACS parancsai ékes angol nyelven hangzanak el, és változatosságukra jellemző, hogy több mint 10.000 sornyi szöveg támogatja a kommunikációt. De térjünk át a repülőgép megvalósítására. Nyilván ez lesz egy szimulátorhoz nem igazán szokott játékos számára a legizsztóbb rész, hiszen itt felvonul tulajdonképpen az összes bonyolult ketyere, amelyet az emberi agy csak kitalált a katonai technológiában. Már előre megnyugtatom a kedélyeket: a sok villogó bigyón gyorsan el lehet igazodni, és az alapvető rendszerek működése részben vagy egészen automatizálha-

ANCE FIGHTER

lótatásunkat.

A játék teljesen egyedi és grandiózus abból a szempontból, hogy a játékos hadműveletben nemcsak egy repülőgépet irányít, hanem bármilyen szinten beavatkozhat az események irányításába: ez nemcsak a repülőgép egyes rend-

akár egy doboz sört is be tudnak mérni vagy 400 kilométeres sugarú körben. (Ezt speciel én is tudom, de repülni még nem igazán...) Az AWACS-rendszer a légi hadműveletek irányításának kulcsa: felderíti és 2 illetve 3D formátumban, kék/piros/zöld színek-

A légi utántöltés meglehetősen körülményes manőver – bár autopilotával nem annyira

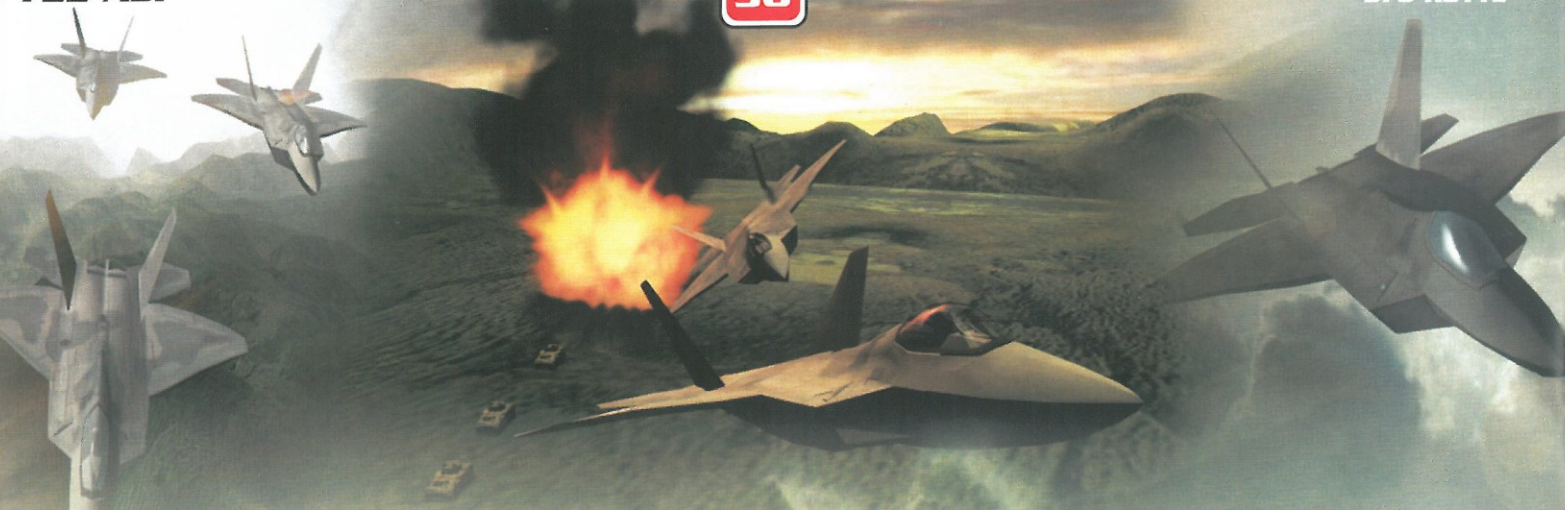


Földi célpontok elleni támadásnál az alapfegyverzet természetesen egy szép csokor bombából áll



Egy szövetséges egységre clickelve megjelenik a típusa és a legutolsó parancsa, majd – a stratégiákban megszokott módszer szerint – mozgathatjuk ide-oda. Ha egy másik szövetségesre mozgathatjuk, akkor kötelékbe sorol vele vagy támogathatja; ha egy ellenségesre, akkor természetesen támadhat; ha pedig ismeretlen vagy semleges célpontra, akkor kíséri és azonosítja azt. Mivel az események meglehetősen gyorsan változnak, természetesen vigyázó szemünk állandóan az AWACS-kijelzőjén fog lógni. Ha pedig a szükség úgy hozza, egyetlen gombnyomással átválthatunk a

tó. Az alapvető fedélzeti műszerek a következők: radar, IRST (infravörös kereső), IFF (barát/ellenesség felismerő), RHAW (radarelhárító) és MAW (rakétazavaró). Ezek az elektronikai rendszerek az EMCON-rendszer alá vannak rendelve, amely a lopakodó technológiát használó F-22-n felügyeli, hogy mennyire legyen rejtve a gép az ellenség őt kereső szeméi elől. Történik pedig ez a módszerrel, hogy a beállítás fokozatától függően bizonyos mértékben korlátozza az elektronikai rendszerek használatát. Hm, ez egy kissé poétikus így, megpróbálom kicsit egyszerűbben: szóval arról



van szó, hogyha maximális a lopakodási beállítás, az EMCON kikapcsolja azokat a műszereket, amelyek radarjelei bemérhetővé teszik a Raptort.

Az elektronikai berendezések legtréfásabb darabja a rádió, ami négy különböző frekvencián üze-

robotpilóta lesz, amivel tulajdonképpen az égvilágon minden dolgunk automatizálható a felszállástól a légi utántöltésig és a célpont meghatározásáig – sőt, még le is lövi a célpontot...

Célpontból pedig többszáz vagy, hiszen csak csak repülő-

hetséges földi és légi objektumon, és azt több nézőpontból vizsgálhatjuk, vagy akár annak szemszögéből kövessük árgus szemekkel az eseményeket.

Külön műsorszám a multiplayer játék, ami egyébként már a EF2000-nek is igen erős oldala volt. Játsható soros kábelén és modemen keresztül, de természetesen érdemes benézni a DID oldalára is az Interneten

(<http://www.did.com>), ahol mindig böklászik néhány ál-Richthofen. A játékosok maximális száma elméletileg 16, de mivel felső határt ennek nem adtak meg, a szerveren levő játékos határozza meg a játékosok maximális számát. A játéknak természetesen nem feltétlenül muszáj a 'mindenki-mindenki-ellen'-mozgalom jegyében üzemelnie, természetesen lehet kooperatív módon is üzemelni egy-egy adott feladat végrehajtása közben.

Egy ilyen ismertető keretei sajnálatos módon gátat szabnak olyan törekvéseknek, hogy kicsit alaposabban elmélyedjünk a játék ilyen-olyan részeinek elemzésében, a különböző fegyverrendszerek illetve támadási taktikák boncolgatásában, és hasonló nyalánkságokban – de se baj, mert bőségesen megteszi ezt helyettem az online help, valamint a majd 200 oldalas kézikönyv, ami az 576 Kbyte jóvoltából magyar nyelven kerül a boltokba.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor értékelnem kell a játékot – hogy az ürdögben értékelhetném a majdnem tökéletest? A grafikai megvalósítás csodaszép, még ha a maximumot csak a milliemosok háztartásában fellelhető masinák tudják csak kihozni belőle. A kezelésben nagyon tetszett, hogy majdnem minden egyetlen egér gombnyomással elintézhető, nem kell százötven billentyűkombinációt fejben tartani. Kiváló ötlet volt, hogy összekombinálták a stratégiát a szimulátorral, vagyis

belevették a játékba, hogy átvehetjük a parancsnokságot az AWACS felett – ez egyébként figyelemre méltó perspektívát jelent az eljövendő repülőszimulátorok előtt (kérdés, hogy ez eddig miért nem jutott másnak is az eszébe). Egyéb vonatkozásokban is elzengedezhetnék még egy-két dicshimnusz, de azokból már szerintem éppen elég lesz ennyi – most térjünk rá a "negatívumokra", ami egyébként nem lesz egy hosszú felsorolás. Az imént azt állítottam, hogy a játék MAJDNEM tökéletes. Az a majdnem azért leledzik ott, mert a játékból kimaradt egy dolog, amit azért előzetesen beígértek hozzá: nevezete-



Érdekes: nemcsak amerikai gyártmányú gépek vannak a légtérben – legalábbis pillanatnyilag

mel. Köteléktársunkkal bármely frekvencián érintkezhetünk, és kilenc különböző parancsot adhatunk neki. A reptérrel és a földi irányítással viszont csak az első, az a AWACS-rendszerrel a második nyílt és a harmadik zárt, míg az utántöltő géppel a negyedik csatornán tudunk kommunikálni. Mielőtt bátran kiröppennénk az éter hullámaiba egy bohó eszmecsere, nem árt megnézni a kézikönyvben a kommunikációra vonatkozó passzusokat, mert a rádióztatás egy kissé neuralgikus pontja a játéknak.

Újnc pilóták kedvenc elektronikai berendezése természetesen a

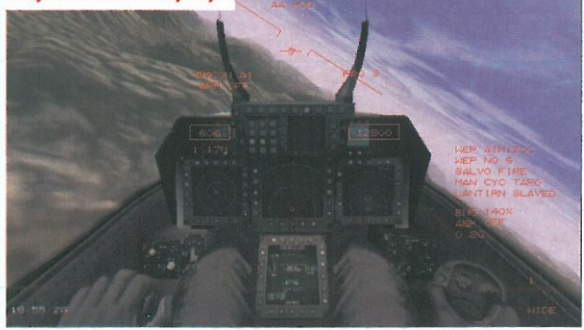
gépből majd hatvan különböző típust vonultat fel a játék. Ezek között vannak ugyebár már régi ismerősök is, de – lévén a cselekmény a jövő évezred elején játszódik – találkoznak néhány pillanatnyilag még csak tervezőasztalon létező típussal is (pl. Szuhoj 33-37). Ehhez jönnek még a felszíni célpontok (tankok, SAM-rakétasilók, épületek, stb.), hogy a vízen úszókat már ne is említsem...

A mőkát egyébként fokozza a nézeti képek hihetetlen mennyisége. Az F-22 külső-, belső- és műszerfal nézeti képe természetesen magától értetődik – de a nézetek között tulajdonképpen ez csak töredék a tömördek virtuális kamera mellett. A játék szerzői ugyanis biztosították, hogy "kamerákat" helyezzünk el minden le-

Szemelvény Vári Zoli örökzöldjelből: "Egy impresszív külső nézeti kép"



Mondtam, hogy nem is olyan bonyolult a műszerek kijelzője



f22 adf

Kiadja: Ocean

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

PI00, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az egész játék egy szép nagy pozitívum - ha nem hiszed, nézd csak meg!

95%

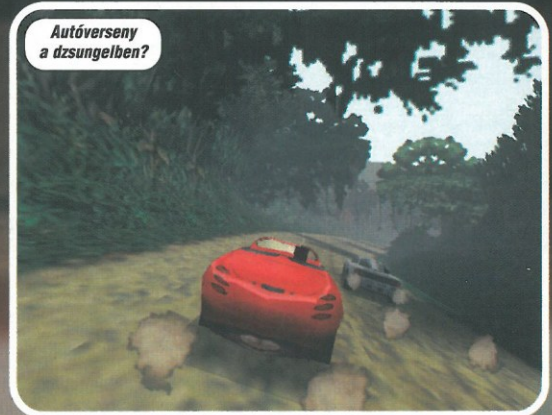
Túl jó ahhoz, hogy kihagyd! – hangzott a reklámszöveg a Need for Speed 2-höz, ám úgy látszik mégis sokan kihagyták, hiszen csupán fél év kellett hozzá, és máris itt van egy állítólag még jobb, úgymond speciális változat. Egy autóversenyről van ugyebár szó: az eredeti játékot a szaksajtó világszerte tulajdonképpen alaposan leköz-

ti játék is nyolc résztvevő számára. A Special Edition természetesen mindezeket tartalmazza, és ezeket egészíti ki néhány újdonság. Elsősorban van négy új csodaautó: egy Ferrari 355F1, egy Italdesign Nazca C2, egy Ford Mustang Mach III, és végül egy Ford Indigo. (A Fordok közül ráadásul mindkettő cabriolet.) Az új járgányokhoz új pálya is dukál, ebből azonban csak egy van. A Last Resort nevű pálya valahol Dél-Amerikában kanyarog: kezdetben a tengerpart mentén indul neki a mezőny, aztán esőerdőbe kanyarodunk be, majd barlangokon, egy függőhídon és azték templomokon vezet át az út. Mint az a pálya ismeretéből is látható, sajnos ez is egy olyan helyszín, mint a többi: ahelyett, hogy a tervezők valami normális, élet-

felet állítunk be), de a civil autók többnyire nem nagyon illenek oda a pályákra. A pályákat tekintve egyébként újdonság az is, hogy most már van visszafordított és tükrözött mód is, s ezáltal a pályák száma tulajdonképpen többszöröződött.

Ennek az új változatnak a megvásárlásával elsősorban azok nyernek, akik rendelkeznek egy 3D kártyával. A program maximálisan támogatja a hardvert, a látványt tekintve majdnem ég és föld a különbség. Ez pedig nem csak abban nyilvánul meg, hogy a képráfrítés roppant

Autóverseny a dzsungelben?



Bár a Need for Speed 2 továbbra sem tartozik a kedvenceim közé, egy biztos: a Special Editionnel a korábbi változat legdurvább hibáit szépen lecsiszolták (még mintha jobban is lehetne irányítani), s ezzel versenyprogramok "futamá-

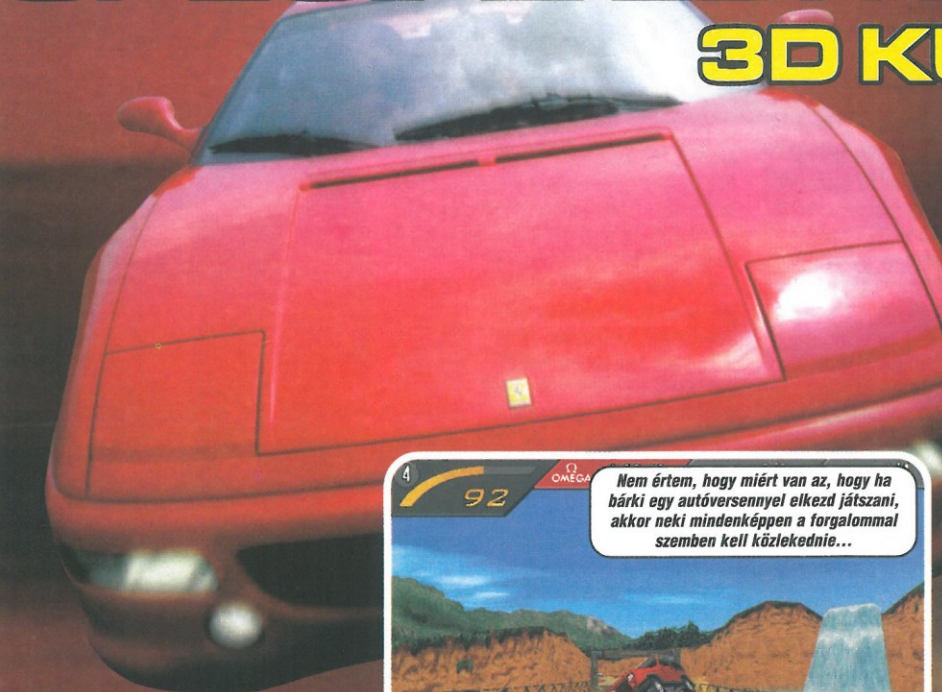


Ez az 50-es évekből idecsöppent benzinfaló rejtett autó a játékban

NEED FOR SPEED II

SPECIAL EDITION

3D KÜLÖNSZÁM



ta, ami elsősorban a játék sivár grafikájának, és az ötletlen pályatervezésének volt köszönhető. Tudván, hogy az ilyen speciális változatok lényeges újításokat nem szoktak tartalmazni, túlzottan sok jót nem vártam a Special Editiontól.

Először is lássuk azt, ami már megvolt! A lényegesebb paraméterek: 7 pálya a Föld különböző pontjain elhelyezve (köztük jeges, sivatagos vagy városi pályák), ezeken a világ nyolc leggyorsabb autójával versenyezhetünk. Tehettük mindezt akár a gépi versenyzők, akár – osztott képernyő segítségével – egy emberi játékos ellen, továbbá az általános elvárásoknak megfelelően természetesen biztosítva volt a hálóza-



Nem értem, hogy miért van az, hogy ha bárki egy autóversennyel elkezd játszani, akkor neki mindenképpen a forgalommal szemben kell közlekednie...

szerű útvonalat alakítottak volna ki, mindent egybeömlesztettek, amit csak Dél-Amerikában fel lehet lelteni. Bár, lehet, hogy akadnak, akiknek ez tetszik, számomra még mindig a NFS első része a nyerő, ahol teljesen hétköznapi utakon, hétköznapi körülmények között – azaz a zsaruk zaklatásától sem mentesen – folyt a verseny. Közúti forgalom ugyan ezúttal is bekapcsolható (már amennyiben csak egy vagy nulla ellen-

pedig stílszerűen szakadni fog az eső. Az esőcseppek pontosan a képzeletbeli "kameránk" lencséjébe hullanak, pár másodpercre minden egyes csepp kisebb maszatot okoz. Ezzel a sok aprósággal megtűzdelve még a régebbi pályák is egész pofásak lesznek, ennek köszönhetően jobban átélhetőkké válnak – ezért állítom, hogy egy ilyen kártya segítségével zongorázni lehet a különbséget.



Na jó, valljuk be, hogy a kulisszák így már egész pofásan festenek

gyors lesz, a pixelek pedig eltűnnek, hanem a pályákat egy csomó plusz látványeffekt is ékesíteni fogja. Minden egyes tárgy reális árnyékot fog vetni, a kocsi klasszul csillognak, az ablaküvegeken megtörik a fény, az esőerdőben

ban" sikerült felküzdenie magát az erős középmezőnybe.

V.Z.

need for speed II se **Kiadja: EA**

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

P90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

✓ Feljavított grafika (3D esetén)
 X Unalmas pályák

79%

ELITE DARAB

Az öreg számítógépes rókáknak alligha mondok újat azzal, hogy az Elite annak idején műfajt teremtett. Ez az "annak idején" persze még a rendszerváltás daliás korát jelenti, mikor a lelkes fiatalok a Számalk székházban típtarták sárba a szerzői jogokat és a C-64-es lemez meghajtó (meg maga a C-64) kultikus értékű ritkaságnak számított. Azóta már sok víz lefolyt a Dunán, de az úrbéli szimulátor/kereskedő játékok népszerűsége a mai napig töretlen. Hol Mark Hamill borostás képe vigyorgott az űrharcra szomjúzó játékos képébe, hol Darth Vader szörcsögött vidáman – legutóbb az Oceanant szállta meg az ihlet, hogy egy efféle programmal lépje meg a nagyérdeműt. Az I-War megjelenését igen vakmerően a karácsonyi nyüzisre időzítették a bölcs marketing-managerek, ami azt jelezte, hogy igen megbízhatóság a fiúk. Elvégre olyan programokkal versenyezni, mint a Panzer General '97, Monkey Island 3 vagy épp a Worms 2 – nos, nem csekélység. Az igazat megvallva, a külföldi lapok hozsannái ellenére kissé szkeptikusan viszonyultam a dologhoz, elvégre az Ocean nem épp színvonalas szimulátor-programjairól híres. Az meg külön gúnyosság volt a részükről, hogy a screenshotok mellé csak az utolsó utáni pillanatban tudták magát a játékot elküldeni (halál a PR-managerekre!), úgyhogy nem is tudtam igazán elmélyedni a játékban. De az a viszonylag kevés idő is, melyet az I-Warral eddig eljátszogatam pont elég volt ahhoz, hogy rájőjjenek: ennél jobb és eredetibb űrhajó-szimulátorral az Elite első része óta nem találkoztam! A készítőik nem kevesebb, mint három éven át dolgoztak a programon, s ez maximálisan meg is látszik rajta. Azt mondjuk nem állítom, hogy mindenki önkívületbe esve fog sikongatni az I-War-

tól. Elsősorban azért nem, mert a játék a maga módján egy igen nehezen emészthető darab. A kezelése rendkívül összetett és reális, a készítőik ugyanis szentségtörő módon a va-

Na most akkor vagy túl gyorsan haladok, vagy pedig a világháborúban is néha esik az eső



lós fizikai törvényeket is figyelembe vették. Épp ezért nem kevés idő és gyakorlás kell ahhoz, hogy valaki igazán profi módon tudja a hajót kezelni. Ez viszont egyúttal azt is jelenti, hogy a program nagyon hosszú ideig leköti a legfanatikusabb játékost is – ami szintén nem egy utolsó dolog.

A TÖRTÉNET (MERTHOGY AZ IS VAN...)

A háttértörténet a szokásos science-fiction sémára épül: 23. század, erős központi hatalom (ezt most épp Egyesült Nemzetközösségnek hívják), lázadó kolóniák (ők az Indie-k) és marcona haditengerészek. Erre

kár is lenne több szót vesztegetni. VISZONT NINCSENEK SE GO-

NOSZ IDEGENEK, SE GONOSZ ELYNOMÓ BIRODALOM!!! Meg úgy általában nincsenek jók és rosszak, a szembenálló erők indítékai emberek és logikusak. Az angol-szász kultúrszférában az ilyesmi a sors ritka és csodálatos ajándéka. Mi több, a cselekmény szálát magunk szöhetjük, tetteink helyenként az egész emberiség sorsát meghatározhatják. Hogy kőemény irtóhadjárata

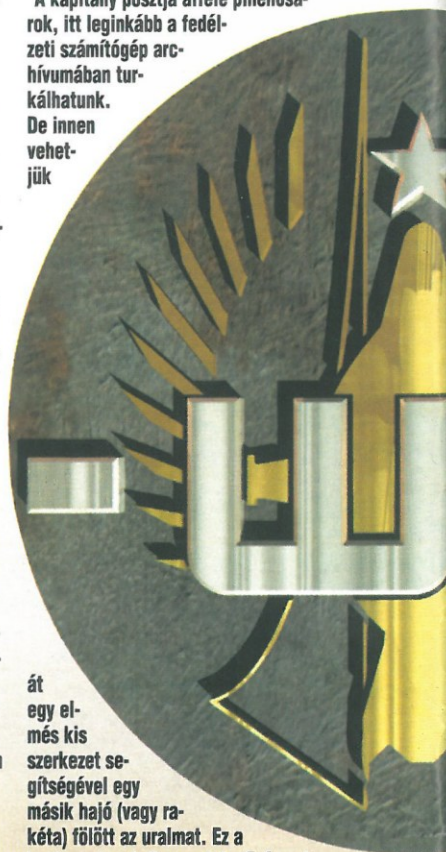
kezdünk a szeparatista féreg ellen, vagy liberálisabb elvek alapján próbálunk békét teremteni – csak rajtunk áll. Ha még nem említettem volna, a Haditengerészet egy fiatal tisztjeként kell fényes karriert befutni és túlélni Nemzetközösség vs. Szakadatok mérkőzés egyre keményebb meceneit. A már emlegetett fényes karrierhez különféle küldetéseket kell sikerrel végrehajtani (ravasz...), melyeket a gép igen szigorúan pontoz. Itt mondjuk kicsit visszaköszönek az Operation Wolfos hagyományok, mivel a pontozás szó szerint értendő, ami azért nem a lehető leghangulatosabb és legstílusosabb értékelési forma egy kalandelemekkel átszótt szimulátor esetén. Az viszont nagyon tetszik, hogy válogathatunk a folyamatosan változó küldetések között. Természetesen az egyes küldetések közti átvezető képsorok az I-Warból sem hiányozhatnak, ami a program csekély 3 CD-s terjedelmét figyelembe véve nem igazán meglepő.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

A kezelés az a téma, melybe túl részletesen most nem mennék bele. Ott az igen terjedelmes magyar nyelvű kézikönyv, abban lehet mindenféle billentyűzetkiosztásról és egyéb nyálánkságokról olvasni. Meg aztán az I-War irányítása tényleg nem egy felhasználó téma: Dreadnought osztályú kis hajócskánk nem egy könnyen kezelhető jóság. A gondok ott kezdődnek, hogy mind a négy tisztet, névszerint a kapitányt, a pilótát, a mérnököt és a tüzért nekünk kell irányítani. Ez persze nem

jelenti az, hogy nincs módunk az autopilotát bekapcsolni vagy a szerelők maguktól nem ügyködnek – csak épp a vezetésünkkel jóval olajozottabban mennek a dolgok. Mindegyik tisztnek megvan a saját posztja a parancsnoki hídon, ahova bármikor átkapcsolhatunk.

A kapitány posztja afféle pihenősarok, itt leginkább a fedélzeti számítógép arc-hívumában turkálhatunk. De innen vehetjük



át egy elemes kis szerkezet segítségével egy másik hajó (vagy rakéta) fölött az uralmat. Ez a határozottan kellemes lehetőség sajna csak ritkán áll rendelkezésünkre, mivel a roppant taktikus szakadatok (illetve a még taktikusabb kereskedők) mindenféle biztonsági rendszerrel védik le hajóik számítógépét.

A pilóta posztjáról irányíthatjuk a hajót, tüzeltünk a fontosabb fegyverekkel – tehát időnk java részét itt fogjuk tölteni. Mint azt már pedzegettem, a hajó irányítása embert próbáló feladat, így alap esetben a fedélzeti számítógép segíti a manőverezést. A gond csak az, hogy bizonyos nyaktörő mutatványokat csak 100%-ig manuális irányítással lehet végrehajtani, tehát idővel el kell sajátítani ezt a lényegesen nehezebb módszert is. A mérnök bölcs útmutatás alapján tényked-

Ez pedig csakis és kizárólag egy vagon űrhajó lehet



kezdve egészen az elhárító pajzsokig. Ez utóbbi dolog elég érdekesen működik: mindig, csakis és kizárólag egy ellenféltől védi hajónkat (viszont elég sokat kibír). A Dreadnought alsó és felső részét külön pajzs védi, hátulról viszont teljesen védtelenek vagyunk. A pajzsok egyébként automatikusan befogják a legveszélyesebb ellenfelet, így ezzel nem kell külön be-



Az a távolabbi bigyó enyhe Star Wars-feelinget sugall

nek a szerelők, akik hihetetlen módon parázs légi harcok során szerzett sérüléseket javítgatják. A játék egyébként rendkívül intelligensen kezeli a sérüléseket, figyelembe veszi az egyes fedélzeti rendszerek kapcsolatát is. Példának okáért a ré-

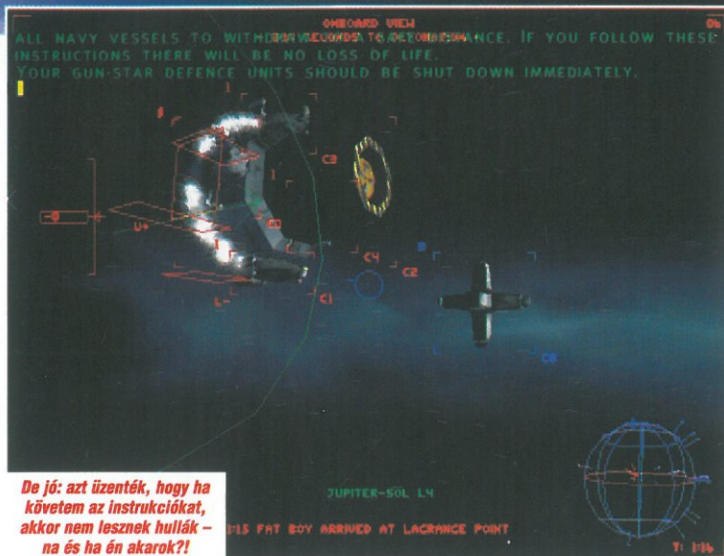
belődnünk.

Ami a hajtóművet illeti, ebből rögtön három is akad. Az első a hagyományos, fúvókákkal működő hajtómű. Légi harcnál ezt érdemes használni, mivel egészen finom manőverekre is képes. Példának okáért: ha csak a baloldali fúvókát használjuk, a hajó elfordul jobbra, de egy kapcsolóval olyanra szögre is átalálíthatjuk a fúvókát, hogy fordulás helyett oldalirányú siklás legyen a művelet eredménye. Tán mondanom se kell, hogy a fúvókák igazán profi használatát eltanulni elég macerás dolog, viszont segítségükkel számtalan olyan mozdulatsort is meg-

tehetünk, amiről az eddigi űrhajószimulátorokban legfeljebb álmódzhattunk. Az LDS meghaj-

tással akár 1/3 fénysebességet is elérhetünk, ez főleg a rugalmas elszakadó-hadműveleteknél hasznos. Ekkora sebesség mellett sok mindent lehet, csak harcolni nem, úgyhogy a gaz ellent beérve nem árt visszacsatlakozni a hagyományos hajtóműre. Egyébként van egy LDSI névre hallgató rakéta, ami roppant vicces dolgot tud: rövid időre lehetetlenné teszi az LDS hajtómű használatát. Ez mondjuk a sérült és épp menekülni igyekvő hajók megtrefálására kiválóan alkalmas...

A hiperhajtómű a paprendszerek közti utazásokra alkalmas, mivel efféle utaknak elég reménytelen dolog LDS meghajtással nekivágni. "Hipertrugrani" csakis a bolygók körül keringő űrkapuk között lehetséges, ami eléggé leszűkíti a hiperhajtómű használhatóságát. Mindennek tetejébe még csak egy bizonyos irányból egy bizonyos sebesség mellett működik a



De jó: azt üzenték, hogy ha követem az instrukciókat, akkor nem lesznek hullák - na és ha én akarok?!

hajtómű - tehát gyors menekülésekre nemigen használható.

ZÁRSZÓ

Az eddig leírtak alapján alig hiszem, hogy bárki is átérezné a játék nagyszerűségét. Ezért is hálátlan feladat egy I-War bonyolultságú anyagról ismertetőt

A Tarantula pont oly ronda, mint az a helyes kis rovar, amiről a nevére kaptam



nehezen körülírható. Ki kell próbálni, és kész. Hopp, még mielőtt valaki a veséremre illesztene 100 kilopond nyomással egy baseball-ütőt, búcsúzóul megemlíteném a 90 oldal körüli, magyar nyelvű kézikönyvet.

T.J.

i-war

Kiadja:
Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4XCD, WIN95, hangkártya

✓ Grafikailag ott van a spiccen • a végtelenségig lehet játszani
X Kicsit bonyolult egy érző léleknek
• automatán nem a legjobb

93%

AZ NS0-929 "DREADNOUGHT" SAJÁTÓSÁGAI

A fenti hajóosztály alkotja a Haditengerészet gerincét. Ehhez mérten el is van látva minden jóval, a hiperhajtóműtől

Az emberiség fantáziáját mindig is izgatta naprendszerünk legnagyobb bolygója, a Jupiter. Vajon mi rejtezhet a gázóriás végtelen, számkra elképzelhetetlen heveségű viharok által szagattott felhőrétege alatt? A válasz mindmáig várható magára. 1997 decemberét írjuk. A NASA Galileo nevű űrszondája több éves útját bevégezve

ménnyel. A jovian Biztonsági Testület egyértelmű hadüzenetnek tekinti az esetet. Az adatok elemzése és az idegen test röppályájának analízise után a hihetetlenül agresszív idegenek otthonának az oxigénen alapuló légkörű, a Naphoz túlságosan közel lévő, s épp ezért általuk eddig lakhatatlannak tartott harmadik bolygó bizonyult. A Tanács egyhan-

Az EIDOS kiadhatta volna előbb is a programot, mert hogy remélnék ebből profitot? No mindegy, lehet, hogy az utolsó számunkat olvassátok - de azért elemezzük csak ki a programot, ha más nem, akkor legalább a hamarosan megérkező jovianok okulnak majd belőle. A Conquest Earth első ránézésre egy újabb Command&Conquer-klónnak ígérkezik. Azonban ha jobban belemélyülünk a programba, kiderül, hogy nem egészen erről van szó: a játék bizonyos szempontokból többet, más aspektusból vizsgálva viszont kevesebbet nyújt. Szerepünk természetesen a két bolygó megvédésére/kolonizálására és az ellenséges faj elpusztítására korlátozódik.

Az indulásnál több lehetőségünk van: indíthatunk New missiont, illetve New Campaignt. Az első

sőbb bővebben is szólók, most térjünk át az irányításra, méghozzá az egyszerűbb Mission módban (ha valami a Campaign módban másképp működik, azt külön jelezni fogom).

Aki hozzá van szokva a C&C irányításhoz, az az első egy-két órában igen sűrűn veszi majd szája-ra a készítőik felmenőit, ugyanis itt egy kicsit meg vannak kavarva a dolgok. Kizárólag a JOBB egérgombbal választhatjuk ki az egységeket, akár egyesével, akár csapatostul (a kerethúzással). A kijelölt csapatokat is ezzel a gombbal irányíthatjuk a cél felé. A bal egérgomb megnyomása a tüzelésre szolgál, de ez sem akárhogy: bárhol is járnak az egységek, ha a bal gombot megnyomjuk, akkor megállnak (!), és arra a pontra tüzelnek, ahová clickeltünk (még akkor is, ha ez

Ideges idegenek idegtépió időtlenkedései a bázisomnál. Csak nem idegre akarnak tenni?



belép a hatalmas bolygó atmoszférájába. A földön tudósok ezrei lesik a képernyőket, melyeken a szonda közvetíti a régen áhitott adatokat. Azonban nem csak ők az egyetlenek, akik figyelemmel kísérik a Galileo minden mozdulatát... A Jupitern kialakult intelligens létforma tudósai is megbüvölve figyelik a szerkezetet, amely lassan bolygójuk légterébe ereszkedik. Eddig is érkeztek az aszteroidaövezetből meteorok a bolygóra, de ilyen anyagból levővel még sohasem találkoztak. Egy számukra teljességgel idegen faj adja most tanújelét létezésének. Nem telik bele sok idő, s egy új, pusztító erejű vírus kezd szedni áldozatait a landolás környékén, a déli szektorban. 36 órával ezelőtt ütötte fel fejét a viharosan terjedő betegség, mely kezdetben csak az objektumon vizsgálódó tudósokat fertőzte meg, 16 órával később már a bolygó populációjának 85%-át. Sürgősen összeül a jovianok vezető testülete, az Öregek Tanácsa, élükön vezetőjükkel, a Legfelsőbb Teremt-

A jovialis jovianoknál a kezelőfelület szinte egyértelmű...



CONQUEST EARTH FÖLDÖ

esetben lineárisan egymás után következő küldetéseket kell teljesítenünk, adott céllal, illetve kezdéskor meghatározott számú egységgel. Kb. ez az eddigi C&C-klónok hadjárat módjának megfelelője. Campaign választása esetén egy jóval inkább stratégiaorientált módba kerülünk. Itt a bolygó felszínén a különböző hadszíntereken nekünk kell megszervezni a védekezést, illetve a támadást, méghozzá azokkal az egységekkel, melyeket kifejlesztettünk, legyártottunk és elhelyeztünk a kritikus pontokon. Ez már jóval több gondolkodást, illetve hadvezérvé válni igényel. Minderről azonban egy kicsit ké-

kívül esik a hatótávolságukon (!) - semmi hatótávon belülre lépés, csak lönek, mint az ágyú. Az építési, védekezési, támadási menü, csak úgy hozható elő, ha NYOMVA TARTJUK a space billentyűt - hogy ezt miért kellett így, azt nem tudom, mert a szövegnél általában nem foglal el nagy részt a... ből. Az építkezés teljesen egyértelmű, általában misszióként egy-egy új egységgel gyarapodik a kínálat. Campaign esetén azokat az egységeket használhatjuk, amiket már kifejlesztettünk.

Gondolom a legtöbben az emberekkel kezdenek (bár nemes dolog az is, ha az ember a párját ritkítja...) - ezt ajánlom is, mivel itt még felismerhetőek a menük, illetve a gombok. Az idegenekkel játszva érdekes érzés kerít minket hatalmába: úgy járunk, mint a 80-as évekbeli átlagmagyar az osztrák Shopping City Süd-ben - szüntelenül kavarog a



Az idegenek generátora egy UTE-drukker tövisrőzsára emlékeztet, de a környékén mászkáló csapatainál sem sokkal (tövis)rőzsásabb a helyzet

színes kavalkádban, és az a kérdés tolu az ajkára, hogy hol vagyok tulajdonképpen, és mit is kell itt csinálni? Jópofa, hogy teljesen máshogy néz ki a képernyő, de az, hogy a karakterkészletet is a jovianokra optimalizálták, az enyhé túlzás volt. Kb. fél órán át küzdöttem, amíg megtaláltam a save game opciót. Ezután is sok szerencsét kívánok mindenkinek az irányításhoz.

Ami az egységeket illeti: az emberekkel játszva jóval több fajta létezik, mint az idegenek oldaláról. Mindez azonban még így sem éri el mondjuk a Dark Reign egységeinek számát. Külön-külön nem fogom őket elemezni, mert az egy kicsit hosszadalmas lenne – elég legyen annyi, hogy a szokásos gyalogos és gépesített egységek állnak a rendelkezésünkre. Szárazföldi és légi egységek egya-

zelji nekünk az idegenek által előszeretettel használt kén lelőhelyeit); geológiai (3D terepletapogatóval rendelkezik, megmutatja az idegenek épületeit és a föld alatti kénforrásokat); a harmadik pedig egy harci típusú lesz, ami a sztratoszférában kering fölöttünk, és 24 óránként egyszer használható. Amikor a csatatér fölé érkezik, átvehetjük a direkt irányítását, és lézere hatását látva a jovianoknak általában elmegy a kedve a harcolhatnéktól.

Egy kis kitérő: mire való a kén? A jovianok kedvenc trükkje, hogy egy kénfelhőt bocsátanak a harcmező fölé, mely alatt ők tökéletesen, mi pedig sehogyan sem tájékozódunk. A felhő eloszlása egy különleges, aknavető-szerű fegyverrel történik (a sárga színű gyalogosok használják). Campaign-

sunk sok creditre, anélkül meg akár fel is köthetjük magunkat.

A jovianok egységeinek száma jóval kevesebb. Nagyon jó, és fontos viszont, hogy teljesen másfajta harcmodort kell használnunk, mint az embereknél. Gázalapú létfarmájukból adódóan a jovianok kiváló alakváltók, és ezt mi is bőven kamatoztathatjuk. Szabadon alakulnak át a gyalogos egységek bármilyen járművé, igaz, ehhez már nehezebb csapat kell. Ha velük vagyunk, előszeretettel használjuk a kénfelhőt is. Örülök neki, hogy nem ugyanazok az egységek szerepelnek mindkét oldalon, más köntösbe ültetve.

Taktika: mindkét oldalon van háromfajta támadási módszer: 1. *Rampage*: csak easy fokozatban használható. A kijelölt egységek azonnal betá-

re várunk, a végén kiderül, hogy már nincs hol és miért végezni a dolgunkat. Ez a része a játéknak jóval túlmutat az eddigi real-time stratégiákon, bár az eddigi tapasztalataim azt kell, hogy mondassák velem, hogy ez még nem tökéletes.

Értékelés: A grafika gyönyörű, 65k színben pompázik, ezzel legjobb tudomásom szerint az első a sorban. Külön indíthatunk 16, illetve 32 mega RAM-ra optimalizált változatot, a különbség, hogy a 32 megában a terep nagyszerűen néz ki, sokkal élhetőbb és szebb, mint a kisebb verzióban. Az épületek és az egységek is remekbe szabottak, bár az animáció a Total Annihilationét nem éri el. Külön szót érdemelnek viszont a robbanások. Ezt valami fantasztikusan szépen megoldották, akciójátékban is ritkán láttam ilyet. A zene CD audio, így a minőséggel nem lesz probléma, más kérdés, hogy a mostanában divó techno irányzatot igyekszik meglovagolni, így hát nálam a tizből nulla pontot ér el – de lehet, hogy valakinek ez fog a legjobban tetszeni. A hangok átlagosak, ellenben a videojelenetek nagyon szépre és látványosra sikerültek (főleg az intro). A gépigény viszont magas, annak ellenére, hogy a játék DOS-ból is játszható. A minimum konfiguráción nem

WEST RTH NFUTÓ

A nagy stratégia előrelátóan
tallal biztosítja a fontosabb
épülethez vezető utat



madják a legközelebbi ellenfelet, majd ha végeztek vele a következőt, és így tovább. 2. *Seek & Destroy*: hasonlít az előzőhöz, különbség, hogy nekünk kell kijelölni a célpontot, majd az egységek a védekezéssel sem törődve elkezdik a mészárlást. 3. *Hunt*: a

legösszebb támadási módszernek tartom, szintén hasonlít az előzőre (itt is ki kell jelölni a célt), de ha közben megtámadnak, a csapatok a védekezésre is figyelnek. A védekezés különbözik a két oldalon: az embereknél egy a támadáshoz hasonló hármas használható, az idegeneknél az átváltás tűnik megfelelőnek, majd a későbbiekben használhatunk más taktikákat is, de ez legyen meglepetés! Mindkét oldalon megtalálható a waypoints lehetőség, ez mindenki számára ismerős kell hogy legyen, aki figyelemmel kíséri és kedveli a real-time stratégiákat.

A Campaign mode egy jóval összetettebb feladat: tulajdonképpen arról van szó, hogy most már globális, bolygónyi méretű területet kell figyelniük – és csoportosítani az egységeket, kutatni, nem utolsósorban pedig megszervezni a védekezést és a támadást. Helyszüke miatt nem térhetek ki minden képernyő és ikon ismertetésére (természetesen gyökeresen különbözik a földiek és a jovianok kezelése), csak azt a jótanácsot adnám, hogy akkor kezdjünk bele, ha már a mission mode-ot végigjártuk. Az események itt is valós időben folynak, szóval az időgyorsítást nagyon óvatosan alkalmazzuk, mert igen könnyen előfordulhat, hogy amíg egy kutatás illetve gyártás befejezésé-

tudom elképzelni, hogy megfelelő sebességgel futna. Egy gyors CD-rom viszont nagyon kell neki (legalább egy 8X-ra gondolok). A program egyetlen hibája, hogy az irányítás elég pocskéra sikeredett, vagy legalábbis borzasztó nehéz az eddigiek után megszokni. Az idegenek irányításához pedig szünetelt javiannak kell lenni, hogy sikeresen és gyorsan megtanuljuk kezelni azt a rengeteg krikz-krakszot.

K.Z.

ránt megtalálhatóak, a víziek hiányoznak. Van cserébe viszont egy újfajta lehetőség: a Föld körül kering, szőrös és nagy fogai vannak, mi az? Természetesen a műhód. Három fajtát lehetünk felbőle: meteorológiai (csak campaignben használható, jelentősége csupán arra korlátozódik, hogy

módban tovább bonyolódik a dolog: a földi életformák egyikének sem igazán kedvező, ha tömény kénfelhőben kell lélegeznie – az emberek (jelen esetben az adófizető polgárok) számának drasztikus csökkenésével jár egy kénfelhő huzamosabb megléte, így ne számít-

A 65k színmélység és
a robbanások a játék
grafikai ékességei



conquest earth

Kiadja:
Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P 90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD

✓ Rendkívül látványos • a stratégia
részben különbözik a két oldal
X nehéz irányítás • az idege-
nekkel játszva áttekinthetetlen

85%

Az 1947-es roswelli eset óta már mindenki jól tudja: űrlények valóban léteznek. Azt azonban már talán kevesebben tudják – leszámítva persze azokat, akik már látták a Men in Black című filmet – hogy ezek a lények is itt élnek közöttünk. Lévé, hogy nem ismerjük fel őket, nem is tudunk róluk, pedig az utcán naponta elme-

nik meg a pre-renderelt helyszíneken, s a cselekményt rögzített (vagy ha úgy tetszik: filmszerű) kamerazetektől irányíthatjuk. A poligonos figurákat az eredeti színészekről mintázták, így teljesen jól fel lehet ismerni őket, s aki már látta a filmet, az a fegyverek típusával és azok hatásfokával is tisztában lehet. Itt van minden, amire

szükségünk lehet – beleértve a kis trükkös villantót is, mellyel bármely emberi lényt megszabadíthatjuk nyomasztó emlékeiktől. A játék fejlesztői minden információt megkaptak a film készítőitől, ezért még olyan fegyverek is feltűnnek, amelyek a film-ből már kimaradtak.

HASONLÓ, DE TELJESEN MÁS

A zsaruk hétköznapijaihoz nemcsak az ufók hajkurászása, hanem a szimpla bűnözők lepuffantása is hozzátartozik

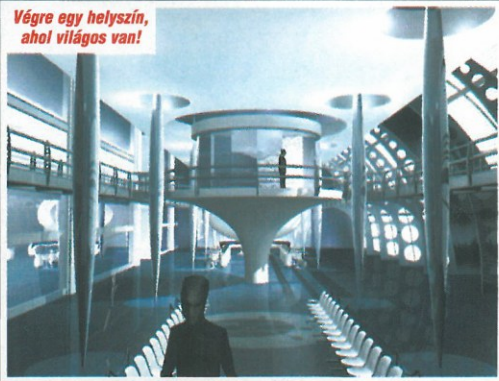


gyünk mellettük. Egyesek menekülésként tartózkodnak a Földön, mások meg egyszerűen csak azért, mert szeretnek itt lenni. Hogy ezek a lények zavartalanul élhessék hétköznapijait, s megőrizhessék "inkognitójukat", erre a célra létrehoztak egy titkos szervezetet. A Sötét Zsaruk az intergalaktikus békét és biztonságot szavatolják: ők azok a fekete napszemüveges, fekete öltönyös fickók, akik hivatalosan soha nem is léteztek.

Nem hiszem, hogy akad olyan ember aki nem ismerné ezt a történetet (hacsak Tommy Lee Jones bele nem villantott a szemébe), ugyanis a mozifilm nyomán egész Men in Black-divatóriület uralkodott el először Amerikában, aztán az egész világon. Én nem igazán tudom, hogy a közönség mit eszik annyira ezen a suvickos képű Will Smith-szen, mindenesetre tény, hogy a film sikere nem kis mértékben az ő főszereplé-

A játék ugyanúgy indul, mint a film. Kezdetben még nem választhatunk karaktert,

Végre egy helyszín, ahol világos van!



hanem James Edwardsot, a Will Smith alakította New York-i zsarut kapjuk. Egy külvárosi ház koromsötét folyosóján találjuk magunkat. Hősünk még nem is sejti, hogy épp egy földönkívülit vett üldözőbe. Miután benyitunk balra az egyik lakásba, néhány közönséges bűnözőt kell összevernünk/lelőnünk, valamint egy bombát kell hatástalanítanunk (amikor sípol, akkor szabad a drótot leoldozni). Egy alak – pontosabban csak egy árnyalak – mindig egy lépéssel előttünk jár, s a tüzlépcsőn keresztül keréket old. Ilyen könnyen azonban nem rázhat le minket: ugorjunk le a szemetes konténerbe, rúgjuk ki az oldalát, s üldözzük tovább. Az eközben utunkat álló banditákat lövjük le, a kerítést rúgjuk be, majd a ládákon keresztül ugrálunk fel a háztetőkre. Fontos: a hullákat mindig kutassuk át,

Ha nem megy a kulccsal, akkor talán megy majd cipőtálpal



sének volt köszönhető (nekem a másik sztár, Tommy Lee Jones játéka jobban tetszett). Szerencsére a film alapján készült játékban mindenki megtalálja az izlésének megfelelő figurát, ugyanis mindkettőjükkel lehetünk, sőt még Linda Fiorentinóval is, aki ugyebár csak a film végére vált a testület oszlopos tagjává.

A játék az Alone in the Dark, illetve a Resident Evil sémájára épült, azaz minden egyes szereplő frankó 3D figuraként jele-

hatjuk a "barátunkat", aki a többiekől eltérően immunis a golyókra! Csak ökölcsapásokat és rúgásokat használva tudjuk elintézni. A hullánál egy különös szobrocskát találhatunk, ám amint magunkhoz vesszük, egyszer csak megjelenik egy napszemüveges pasas és vajon mit csinál? Természetesen villant!

Jön az átvezető animáció: láthatjuk, hogy hősünk önszántából távozott a hétköznapi emberek világából, a személyazonosságát törölték, s ezután már csak "J" ügynökként fogják szólítani. Nos, eddig tart a hasonlóság a film és a játék között – legalábbis ami a sztorit illeti. Ezután embereink teljesen más ügyekben fognak nyomozni, mint a vásznon, és a kezdetektől fogva választható lesz az ex-boncnok is. Csak a főhadiszállás épülete változatlan, mivel hőseink

szállás nem csak átvezető helyszínként funkcionál: remek szórakozás a Shooting Gallery, a filmben is látott gyakorlótér. Ezen majdnem olyan fifikásan mint Will Smith-nek, nekünk is ki kell szűrünk, hogy melyik céltábla a gonosz és melyik a civil, s persze csak a rossziúkat (lányokat?) szabad eltalálni. A gép számolja, hogy melyik kategóriából mennyit puffantottunk le, s ha sikeresek vagyunk, átléphetünk a következő szintre – vagyis a lötér egy teljes értékű aljáték. Majd' elfelejtettem: a lötér bejáratánál bármilyen típusú fegyvert vételezhetünk. (Kár, hogy nem vihetjük magunkkal őket a küldetésekre.) A történet összesen három misszióból áll. Az ügynökség elsőként egy sarkkutató bázisra küld ki minket, ami azért vált gyanússá, mert már hosszabb ideje nem jött onnan egyetlen rádióüzenet

FEKETÉBE

ugyanúgy onnan fogják a küldetéseiket megkezdni, illetve oda térnek majd vissza. A játékban felbukkanó idegenek legtöbbször is szerepelt már a filmben, lesznek például nagy fejű "roswelloidok" és persze találkozhatsz csótányokkal is. A főhad-



sem. A második küldetés egy Amazonas menti kis faluban játszódik, ahol a helybeliek szintén különös dolgokat tapasztalnak: természetfeletti lények embereket esznek a közeli bányákban. Végül harmadjára a világ egyik leggazdagabb emberének, Skip Frales-nek a szigetére látogatunk, aki számítérek fejlesztésével foglalkozik – ám mint később kiderül, nem teljesen egyedül munkálkodik.

NÉHÁNY MEGSZÍVLE- LENDŐ TANÁCS

Kalandjaink során többnyire csak az akció részek okozhatnak gondot, a fellelhető tárgyak használata elég értelemserű. Nekem inkább a kissé nehézkes irányítás okozott gondot, például a legtovább azon voltam

megakadva, hogy nem vettem észre, hogy a kutatóbázis számítógépes rendszerén külön rá kell kattintani a belépési kód beírására, noha teljesen úgy tűnt, hogy csak a bejelentkezés gombja aktiv. Hogy lássátok, mire számíthattok, mindjárt átnézzük nagyjából az első küldetést. Először azonban jöjjön az irányítás!

A különböző tárgyakat felvenni/használni a Space-szel, letenni pedig a Del-lel lehet. A tárgylistánkat a CapsLock-kal tekinthetjük meg. A fegyverek és a tárgyak közül közvetlenül is szelektálhatunk, ehhez a Home/End és a PageUp/PageDown gombokat kell lenyomnunk. Futni a Shifttel, ugrani a Ctrl-lal tudunk. Külön említésre méltó a Ctrl+Alt+valamelyik irány kombináció, ezzel ugyanis – akár egy bokszoló – körbeugráhatjuk az ellenfelünket. (Kézitusánál egy

mesztő hidegben hófödte tájra érkezünk, a kutatóbázison teljes kihaltság fogad minket. Az itt-ott fellelhető apró feljegyzésekből hamar kikövetkeztethetjük, mi is történt: valami vírus támadta meg az alkalmazottakat, amitől teljesen becsavarodtak. Később ugyan összefutunk néhány "túlélővel" azok viszont se szó, se beszéd nekünk támadnak. Akkor tehát következzenek a tippek: elsőként csak a kutyaürülékkel ékesített "ölba" juthatunk be, ott egy ködkartya hever. A közeli barakk mellékhelységében egy shotgunt találunk.

Kudlik Julin kívül én is nagy komátója vagyok a bióikiknek



AZ ÉRTÉKELÉS

A játéknak mindegy, melyik szereplővel vágunk neki, az eltérő szereplők csupán

majd eltérő stílusú poénokat fűznek a különböző szituációkhoz. A játék grafikája összességében kielégítő és a hangok sem rosszak, viszont a képregényes stílusú átvezető animációk szerintem abszolút nem passzolnak a program hangulatához. Külön idegesítő, hogy meghalás esetén csomó időt elvesz az animációk betöltése – nyugodtan kihagyhatták volna őket. Az se lett volna rossz, ha

Idegen a cowboyok között (ha már úgyis a filmeknél tartunk) – vagy fordítva?



keményebb ellenfél ellen ez szinte nélkülözhetetlen.) Ha állást akarunk tölteni/menteni, de nem akarjuk ehhez az Esc-pel behívni a főmenüt, az F9 és F10 gombokat használhatjuk. Az első küldetés leginkább a Thing című filmre emlékezteti az embert: der-

Ugyanott az egyik szobában egy csakány fekszik a földön, ezzel levághatunk egy darabot a hűtőkamrában csüngő húsról. A kamrához egy padlóra nyíló csapóajtó vezet, lemászva mindaddig nem látunk sokat, amíg fel nem kapcsoljuk a villanyt. A kamrától nem messze egy generátort találunk, amit az ajtaja melletti kapcsolóval indítsunk el. A levágott húst a rádiós szobában fekvő eb tányéjába rakjuk, vészjelzést pedig a rádió melletti morse géppel adjunk. A kórházi részleg nem nyílik, rúgjuk tehát be az ajtót. Bent a dokitól elvehetünk némi vakcinát, ezzel oltjuk be magunkat, a sarokból pedig egy kémcső vért vihetünk el. A generátor beindítása és beoltásunk után térjünk vissza a portához, s ott a hátsó helységben vegyünk ki a computer alól a jelzőfényt. Lépjünk be a computeres rendszerbe: kódszónak a főnök kedvenc kutyusának a nevét használjuk. (A szoba egyik fényképeről olvasható le.) Ezután visszakapcsolhatjuk a biztonság rendszert, mire a portánál lévő monitoron egy titkos utat fedezhetünk fel a generátornál. Az út egy befagyott tóhoz vezet, de a jég alá beszakadva valami különös világba érkezünk – tele furcsa (és ellenséges szándékú) lényekkel. Miután a piros kulcs megszerzése után beindul az idegnek önmegsemmisítője, igyekeznünk kell! A piros kulccsal nyíló járatból el kell vinnünk a tartályt és a szomszédos ajtót nyitó kék kulcsot, hogy végül egy computer segítségével "kinyithassuk" azt a vészjáratot, amit a folyosón már korábban láthattunk...

Sikeres derszant hadmozdulattal partraszálltam a második küldetésben



a játékot az eredeti színészek szinkronizálják, bár a szinkronhangok tónusa nagyjából el van találva. Szóval mi is lehetünk sötétöltönyösök – csak legyen türelmünk a sötét hátterekre meregetni szemünket!

V.Z.

men in black

Kiadja:
Gremlin

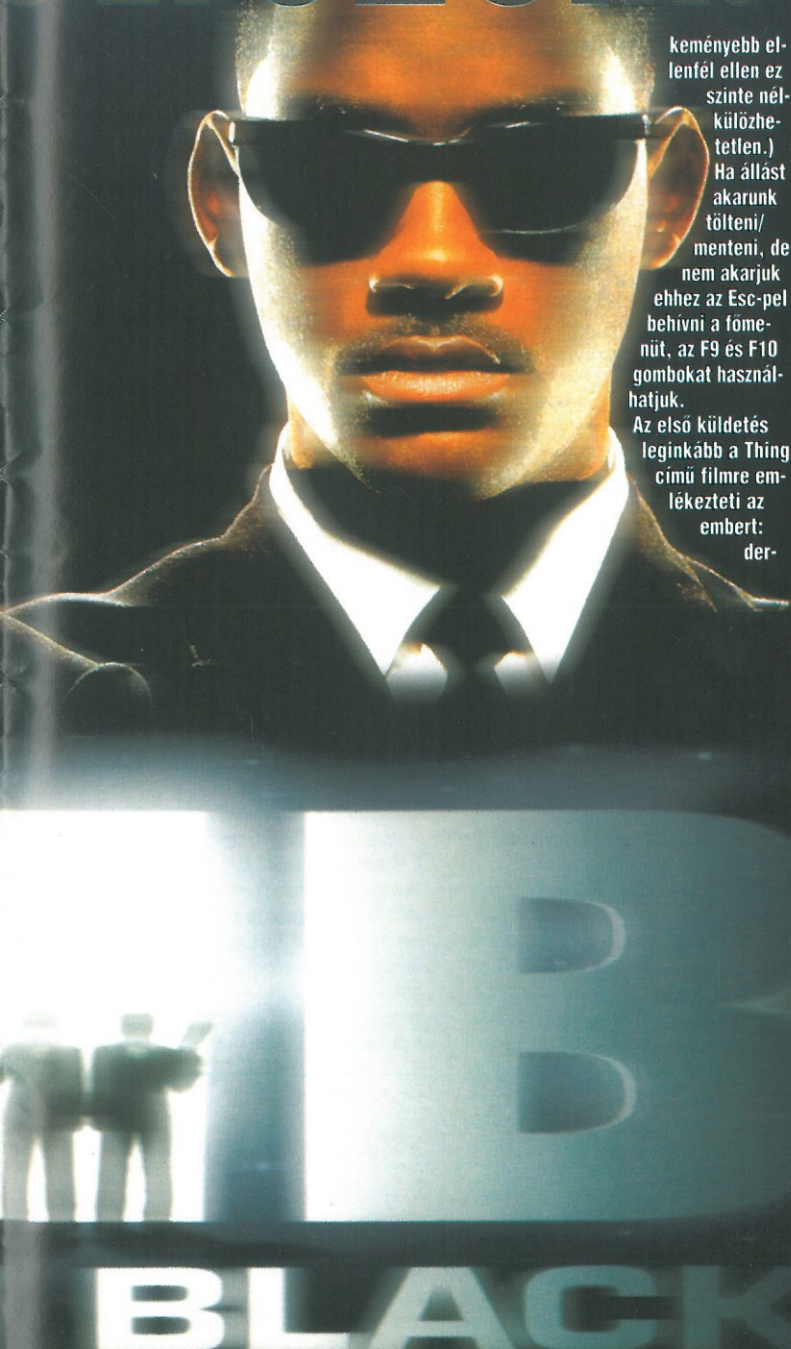
L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PI00, 16MB RAM, 5VGA 2MB, 4xCD, WIN95

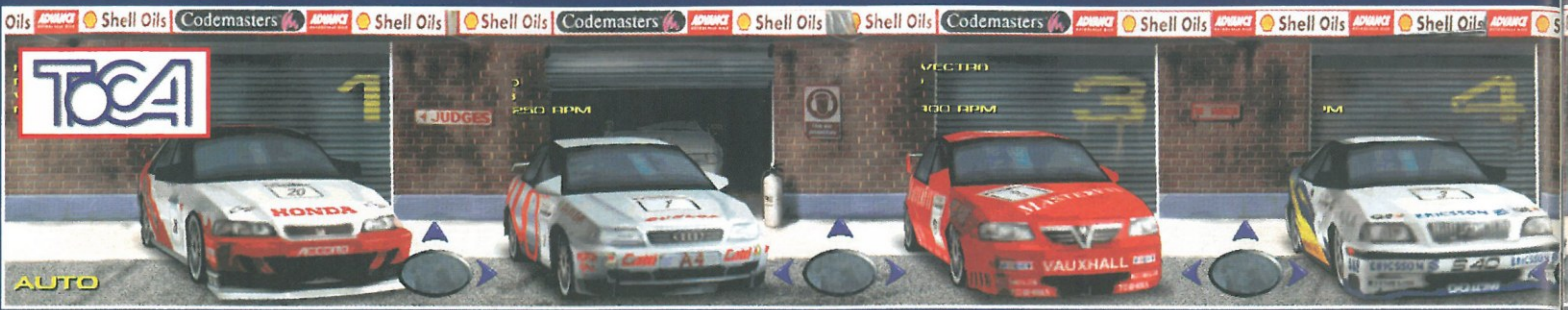
✓ Eredeti szereplők egy vadiúj történetben
✗ Sokat töltöget • az átvezető animációk nagyon gyengék

80%

ÖLTÖZÖM!



BLAC



TOURING CAR

champion



Óriási reklámhadjárat és várakozás előzte meg a Codemasters legújabb autóversenyzős programját, a Touring Car Championshipet. A cég, amely mostanában elsősorban a konzolokat, azon belül is a PlayStationt helyezi előtérbe (ld. például a Micro Machines 3-at, aminek PC-s változata csak vagy fél évnyi lemaradással követte a PSX-est), felismerte, hogy a PC egy 3D kártya segítségével ismét ott van a versenyben: ennek a felismerésnek az eredménye a TOCA. Az ismertetés előtt annyit mondanék, hogy a játék még nem a forgalomba kerülő végleges verzióját volt szerencsém tesztelni, hanem egy review-példányt, amit a Code Masters volt szíves eljuttatni szerkesztőségünkbe. Ez a végleges verziótól még néhány dologban különbözik. Ami nagyon

szíven ütött az a CD-re nyomtatott minimális konfiguráció volt, idézem: "Pentium 166 + 3D gyorsító kártya (de ez még nem a végleges konfiguráció)" Hm. Eddig azt hittem bika gépem van – most rájöttem, hogy minimális a kiépítettsége. (Egyébként ha ez még nem végleges konfiguráció, kíváncsi leszek, hogy mi lesz...) Maga a játék hivatalos szimulációja a RAC Autotrader British Touring Car Championshipnek, azaz a szériautók brit bajnokságának. Nem tudom, kinek mennyit mond ez a tény, mert nálunk inkább a Forma 1-et favorizálják, így a sportág szerelmesei csak a műholdas adókon élvezhetik a különféle versenyeket. Mindenesetre az biztos, hogy a játék tartalmazza az 1997-es évad összes versenyzőjét, csapatát és pályáját.

Mivel tizenhat autó versenyez és nyolc csapat van, kissé megerőltető fejszámolás után kiderül, hogy nyolcfajta autó nyergébe pattanhatunk. A választék: Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406, Nissan Primera, Ford Mondeo, Vauxhall Vectra (ld. kis galériánkat odafent). Azt hiszem innen mindenki ki tudja választani a szívének leginkább kedves járgányt. Talán hibának tűnhet, hogy túlságosan hasonlóra sikeredett minden autó teljesítménye (egészen minimális eltéréseket tapasztaltam csak közöttük) – de végül is poén, hogy így tulajdonképpen bármelyik autó esélyes a győzelemre. Legjobb választásnak talán a Renault Laguna tűnik, hiszen míg vezetői zsenialitásunkat ki nem bontakoztatjuk, általában az nyeri a versenyeket. Egyébként nekem nagyon jól bejött, ha az Audival mentem, sorra nyer-

tem a versenyeket – hiába no, a német ipar, az tud!

A pályák: Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brand Hatch Indy, Oulton Park Fosters, Donington Park Short, Croft, Knockhill, Snetterton. Nyilván a nevek csak a fanatikuskoknak mondanak sokat (talán az egy Silverstone-t kivéve, tekintve, hogy itt Forma 1-es futamokat is rendeznek), de ne aggódjunk: igen változatosak mind az útvonal hosszát, mind a kanyarok számát, mind az időjárás tényezőket figyelembevéve. Természetesen senki ne számítson sivatagi, ne adj' Isten dzsungelbéli pályákra, ugyanis a versenysorozat Angliában játszódik. Egyébként nagyon tetszett a pályák környezete, amire jó példa a doningtoni pálya, amelynek szomszédjában található a légshowknak is otthont adó Castle Donington reptér: ennek megfelelően a légtérben utasszállító gépek cirkálnak, ha pedig egy bizonyos ponton sodródunk ki, akkor egy életnagyságú Spitfire figyelni csapnivaló stílusunkat.

Apropos, időjárás viszonyok: minden pályának van egy előre meghatározott időjárása, Silverstone például viharos időjárással, a Donington Park viszont szikrázó napfényrel köszönt minket. (Viszont ha a megfelelő hajlakot használjuk, akkor tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy milyen az időjárás...) Ez csak akkor érint minket, ha bajnokságot indítunk. Amennyiben csak szimplán versenyezni szeretnénk az egyik pályán, mi magunk állíthatjuk be az időjárás lehetőségeket, még hozzá öt fajta közül: napos, esős, viharos, felhős, havas. Hatodikként a default szerepel, ekkor az eredeti viszonyoknak megfelelő közegben vezethetünk.

Térjünk át a legizgalmasabb részre, magára a versenyre! Előbb az általános szabályokról: sok más autó-

Silverstone-han állandóan esik az eső

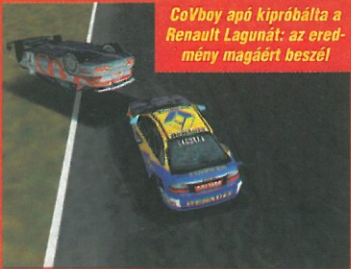


Négy dudás egy csárdában

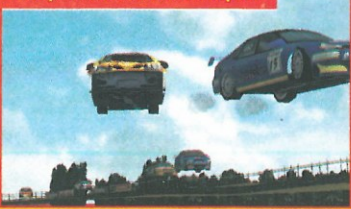


versenyhez hasonlóan csak akkor mehetünk szimpla versenyt az első két pálya (Donington Park, Silverstone) után következőkkel, ha azokat már Championship módban, azaz teljes szezon játszva teljesítettük. Pihá, mondhatja az egyszerű játékos, majd gyorsan végigrohanok rajtuk, azt annyi! Erre a legnagyobb jóindulattal is csak annyit mondanék, hogy: Nana! Két dolog miatt mondanám: az egyik, hogy a játék nem túl könnyű, főleg nem a nagyrészt csak billentyűzetről küzdő PC-sek számára, a másik, hogy a teljes szezon 24 versenyből áll (van olyan pálya, amit négy (!) alkalommal kell teljesítenünk), hosszú bajnokságot játszva pedig 18 és 38 körös versenyek lesznek (plusz a három kvalifikációs kör minden verseny előtt). Ez még gombócból is sok, de ezt nyilván

CoVboy apó kipróbálta a Renault Lagunát: az eredmény magáért beszél!



A review-példányba beépített képlöpő segítségével akár az aszfalt alatti nézőpontból is csenhettem képhet





AR Macro Machines

ampionship

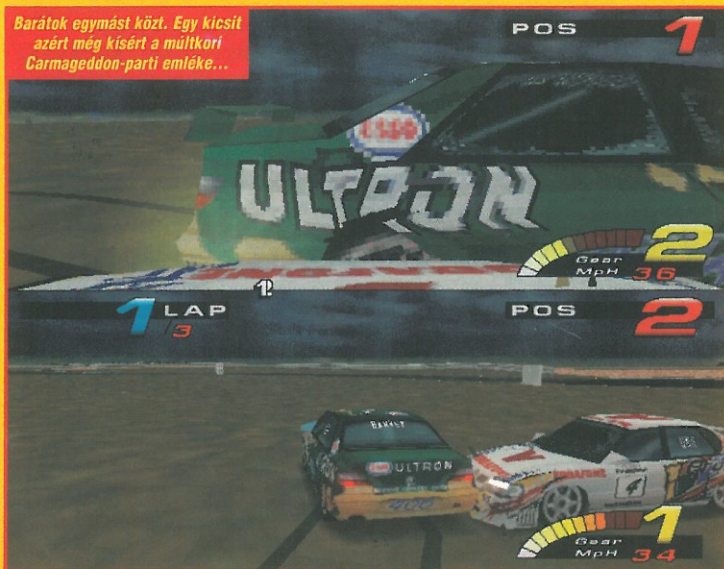
ván a készítők is érezték, mert beépítettek egy rövidített bajnokságot is. Itt is ugyanannyi a futamok száma, de a körök száma már "csak" 6 és 12 között ingadozik. Az meg végképp gonosz dolog, hogy bizonyos pontszámot is teljesítenünk kell a továbblépéshez. Az első 15, a második 12, a harmadik 10, a negyedik 8, az ötödik 6 pontot kap, innentől egyesével megy le a pontszám a 10. helyig, amely 1 pontot ér. Külön jutalompont jár azért, ha az időmérő futamokban a legjobb időt futva a pole positionból, azaz az első rajtkockából indulunk. Pontvesztéssel járhat a veszélyes vezetés is: a harmadik alkalommal 4, az ötödik alkalommal 6 pontot vonnak le tőlünk, míg a hatodik figyelmeztetés már a versenytől való kizárást vonja maga után. A kuparendszer hat versenyenként lép életbe, de csak annyi a jelentősége, hogy amennyiben jól teljesítünk, kapunk egy pár titkos kódot a játékhoz.

Szabályokról ennyit. Nézzük, milyen nézőpontokból irányíthatjuk az autót. Két külső nézetünk van, egy távolabbi és egy közelebbi, szerintem ezekből lehet legjobban irányí-

tani az autót. Ezenkívül még van egy nézet a motorháztetőről és egy a pilóta szemszögéből. Itt próbáltuk valamit újítani, mert ez nem a szokványos műszerfal nézet, hanem mozgás közben látjuk a kezünk, ahogy kormányoz és sebességet vált. Maga a karosszéria is mozog, ahogy kanyarodunk és dőlünk az ülésben, vagy pattogunk egy-egy ütközésnél. Az ötlet nagyszerű, de a műszerfal belső kinézete valami olyan silány és elnagyolt, hogy egészen meglepődtem – arról nem beszélve, hogy így olyan marha sokat nem látunk a pályából.

Az autók mozgása nagyszerű, eddig talán a legjobb, legélethűbb, amit láttam. Ebből adódik, hogy vadabb kormányozdulatoknál vagy a pályáról kisodródva az autó azonnal megfarol – bár egy mondjuk 200-as tempónál talán el is várható. Mivel nagyon valóságosan viselkednek a gépek, éppen ezért az irányításuk is kicsit nehéz. Ha kicsúszunk a fűre, lehetőleg ne kormányozzunk, vagy csak nagyon óvatosan, mert rögtön megpördülünk. Ugyanezt az aszfalton is előadhatjuk egy hirtelen kormányozdulattal, úgyhogy vigyázzunk! A kavicságyra kifutva nagyon lelassul az autó, az ilyesmit lehetőleg kerüljük, de ha egy S-kanyart szeretnénk levágni, és ehhez elengedhetetlenül szükséges a ráfutás, akkor is minél kisebb darabon hasítsuk át. A kocsi fara úgy mozog, hogy egy autómániás a "már-már szexis" kifejezéssel illetné. A ver-

Barátok egymást közt. Egy kicsit azért még kísért a múltkori Carmageddon-parti emléke...



seny izgalmas, már csak azért is, mert elég jól mennek az ellenfelek, de külön figyelték rá, hogy azért ők is tudnak bénázni: kicsúsznak, néhol keresztbe állnak. Nehéz elsőnek lenni, de nem lehetetlen – úgyhogy a kihívás éppen megfelelő.

Ütközéseknél is az egyik legjobbat produkálja a program, érte ezt az autók törésére. Betörnek az ablakok, horpadnak az ajtók, lerepülnek a motorháztetők – egy rázósbabb futamban úgy leamortizálhatjuk az autót, hogy rá sem lehet ismerni. Az effektus talán még a Destruction Derby-nél is jobb, azt leszámítva, hogy itt nem füstöl az autó.

Természetesen játszhatunk hálózatban, illetve – ami az újabb autóversenyekben PC-n még újdonság – játszhatunk osztott képernyőn is, egy gépen, akár négyen is! No ehhez azért rettenetesen bika gép kell, az én P166-osom még épphogy bírta a két játékost.

Sokan mondhatjátok most nyilván magatokban, hogyha ilyen jó a program, akkor miért nem adtam neki magasabb százalékot – azaz térjünk rá a hibákra. Ez jobbára annak tudható be, hogy bár a grafika szép, de azért láttam már jobbat is. Az autók kidolgozása például nem rossz, de ahhoz képest, hogy 3D kártyát használ, azért még kissé pixeles. Az International Rally Championshipben szebbek voltak az autók (igaz, ott egyáltalán nem látszottak rajtuk a sérülések). A háttér is szép, de szerintem a Psynosis

F1-é szebb volt, ráadásul ott az elsőben autózva a víz is felverődött a kerekekről. A zene CD audio, és nincs vele gond, de remélem, hogy a béta-verzió hibája, hogyha vége a számnak, már csak a motorhangot hallhatjuk. A riporter csak a verseny elején és végén beszél az újonnan feltűnt ifjú versenyzőről, de a verseny közben nincs semmi közvetítés (hova tűnhetett?).

Egyébként egy nagyon szép grafikájú, élvezetes autóversenyt kap kézhez a játékos. A Codemasters ismét egy jó játékot alkotott, bár szokásosan maximalista várakozásaitól egy picit elmarad.

K.Z.

Az élen nagy a túlekedés, szóval én inkább a kertek alatt próbálok elosonni a Lagúnával



toça

Kiadja:
Code Masters

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

P166, 16MB RAM, 3D kártya, 2xCD, WIN95

✓ Négy játékos üzemmód • hosszú bajnoki szezon • hibázó ellenfelek
✗ Elképesztő gépigény • helyenként elnagyolt grafika

81%

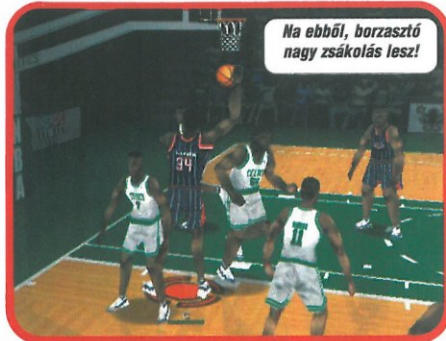
ÁJLAVDISZGÉM!

Az Electronic Arts legújabb remekművének elkészítésében 139 ember segédkezett. Volt aki rajzolt, volt aki tesztelt és volt aki az aláfestő zenéhez gitározott. Nem tudom, közülük ki mennyire híres saját szakmájában, de az biztos, hogy most mindenki tökéletes munkát végzett. A játék egyszerűen lenyűgözött, magával ragadott. Csak leültem, játszottam és képtelen voltam abbahagyni. Az előző változathoz képest a legnagyobb változások az irányításban jelentkeztek, új lehetőségeink egyszerűen döbbenetesek. A játékot ugyan játszhatjuk sima Joy-jal (de így semmi trükkre nem leszünk képesek), vagy billentyűzetről (ehhez azonban három vagy négy kéz sem elegendő). Az összes funkció eléréséhez azonban egy 10 gombos botkormányra vagy joypadre lesz szükségünk. Ezzel viszont néhány hét gyakorlás után a kosárlabda

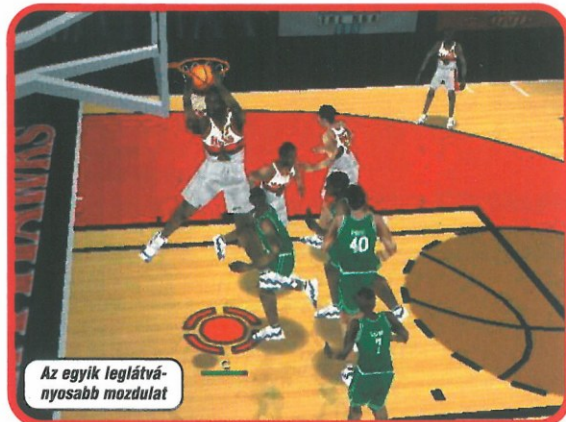
ciójával az összes zsákolási formulát kipróbálhatjuk. Szintén két gomb kell ahhoz, hogy a palánk felé repülő játékosnak zsákolásra adjuk fel a labdát. A pontos dobásokhoz vagy a gép segítségét kell kérnünk (ilyenkor a találati arány az adott játékos NBA statisztikáitól függ), vagy eléggé oda kell figyelniünk, hogy milyen távolról és milyen időzítéssel engedjük el a labdát. A védekezés ehhez képest egy egyhangú, unalmas feladat. A lepattanó felszedésén és az irányított játékos váltásán túl csak a labdaszerzés és a támadó odébb-lökése marad.

A csapat a támadásnál és védekezésnél alkalmazott stratégiát automatikusan választja ki, de ha kedvünk és időnk engedi, ezzel is foglalkozhatunk. Ilyenkor a rendelkezésünkre álló formulák közül kiválaszthatunk nyolcat-nyolcat, melyeket a játék közben a tűzgombok nyomogatásával változathatunk. Támadás közben normál esetben

van és folyamatosan követi az eseményeket, de ezt szerintem már sokan tudják. A programban ezek mellett néhány apróbb bővítést is felfedeztem. Játshatunk például 3 pontos versenyt, amikor a



Na ebből, borzasztó nagy zsákolás lesz!



Az egyik leglátványosabb mozdulat

NBA Live 98

elemeinek szinte teljes skáláját be tudjuk mutatni, mégpedig akkor, amikor mi akarjuk, s nem a gép véletlen döntésétől függően. Labdavezetés közben például a védőnek háttal fedezhetjük a játékot, lefordulhatunk a védőnkől, vagy a lábunk között pattintva csaphatjuk be őt. Passznál a legegyszerűbb mód, hogy az előttünk álló társunkhoz dobjuk a labdát. Két gomb nyomogatásával azonban bármely másik csapattagot is elérjük (persze annak érdemes

passzolni, akit látunk a képernyőn). A labdánál szintén teljes az arzenál. A labdát a levegőben bármikor elengedhetjük, s közben akár előre, akár hátradrólve kerülhetünk minél távolabb a védő kezétől. A gyűrűnek oldalvást állva egy szépen kivitelezett horog következik, a palánk alól pedig két gomb kombiná-

mindig azt az embert irányítjuk, akinél a labda van. Az NBA Live 98-as változatában viszont már azt is választhatjuk, hogy az egész meccs során egy játékost, mondjuk a centert mozgathatjuk. Ilyenkor amellet, hogy szaladgálunk össze vissza, továbbra is beleszólhatunk a játékba, hiszen kikövetelhetjük a passzot társunktól vagy akár dobásra is rávehetjük a labdát birtokló gépjátékost.

A program grafikája szintén felülmúlt minden eddigit és talán minden várakozást is. Maximális felbontásban a figurák arcvonásaiban valódi NBA játékosokra ismerhetünk, egy egy közeli képnél pedig jól látható, hogy a figurák felépítésében még az izomkötegeket is külön-külön, teljes részletességgel dolgozták ki. Emellett csak érdekes ráadásnak tűnik, hogy a csillogó, famintás parkettán a játékosok tükörképe és árnyéka váltja egymást, a nézők tombolva hullámanak a helyükön, hogy a forgó reklámtáblákról ne is beszéljünk.

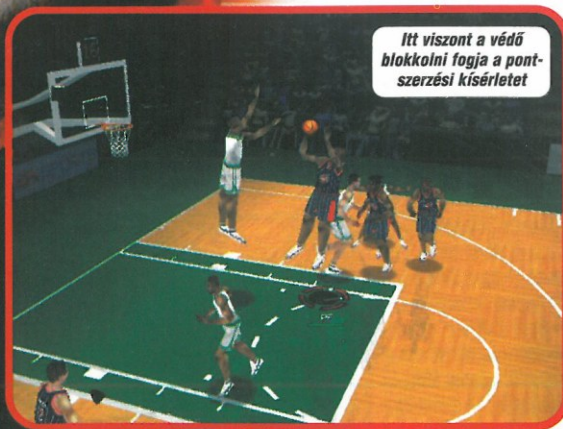
A hangon túl sok újat nem tudtam felfedezni. Egy Verne Lundquist nevű pali dumálja végig a meccset. Elég jó szövege

jól ismert módon egy perc alatt kell a 25 labdából minél többet a gyűrűbe juttatnunk. Az eddigi három mellett most megjelent egy negyedik nehézségi fokozat is, amelyet a program szerzői kizárólag vérbeli profiknak ajánlanak. Én még csak a második szintet próbáltam, hiszen eleinte a többet néztem a botkormány gombjait, mint a képernyőt, de már ez is elég szoros meccset eredményezett.

Ahhoz, hogy a program minden lehetőséget bekapcsolva normális sebességen fusson, egy 166 Mhz-s Pentiumra lesz szükségünk. Akinek ennél gyengébb vasa van, annak döntenie kell, hogy a mintegy húsz lehetőség közül melyiket tudja nélkülözni. Bár a játék így is elég látványos lesz, azt hiszem az igazi fanatikusok hamarosan processzoruk lecserélésén fogják törni a fejüket.

P.K.

Itt viszont a védő blokkolni fogja a pontoszerzési kísérletet



nba 98

Kiadja:
EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Eddig is minden évben egyre jobban felülmúlták magukat a készítőik, és ez már önmagában a sorozat legnagyobb pozitívuma

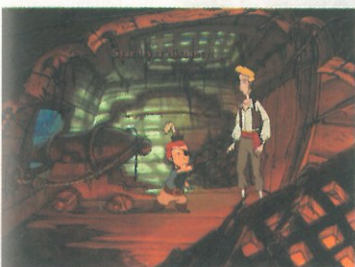
93%

CINKELT LAPOK

CURSE OF MONKEY ISLAND

1. RÉSZ

Kezdekör a hajófenékben találjuk magunkat. Van egy bezárt ajtónk, és egy dühös, pici kalózunk, aki vadul durrogat ágyújával, közben ijesztő szavakat intéz a vár védőihez. A durrogatást ugyan ez nem szünteti meg, de azért vegyük magunkhoz a puska-pordöngölőt a hátsó falról, majd elegendjünk szóba a marcona vitézzel. Per pillanat Orrvérzés, a rettenetes kalóz néven fut – de Guybrush nemsokára felismeri benne Wallyt, a térképész, akivel egykoron együtt rabos-



kodott LeChuck börtönében. Hála LeChuck átképző szemináriumainak, mostanra rettegett kalózává vált, bár az összképen azért egy kicsit ront a füleire ragasztott állszakáll. Csevegjünk vele a kalózképzés rejtelméről, majd kérjük el tőle a 'LeChuck módszere' c. kalóztankönyvet. A csevegés további részében hecceljük egy kicsit Wallyt, míg sírva nem fakad bánatában, miszerint nem képes leölni csekélységünket. Közben elhullatja a jobb kezére szerelt műkampót, amit magunkhoz is szőlíthatunk, majd vegyük használatba az ágyút. A partraszálló csontvázhorádak csónakjait szépen el kell szállítszogatnunk (a várba bevitt találatoknál Guybrush sűrű bocsánatkéréseket ordít), majd kukkantsunk ki az ágyúnyíláson. Odakint némi roncs úszik, továbbá egy deszkán Murray, a beszélő koponya, aki éppen karja elvesztésén sópánkodik. Szereljük rá a műanyag kampót a farúdra, és az így nyert csákyával halásszuk ki a vízből Murray egykori karját, amelyben még – szintén egykori – kardja is benne van. (Esetleg puszta szórakozásból fejbe is verhetjük a méltatlanlankó koponyát.) Mivel az ajtó zárva van, és ráadásul otthon felejtettük az álkulcsunkat is, kinyitásának az ortodox-

tól némileg eltérő módját választjuk: vágjuk el a karddal az ágyút a fedélzethez rögzítő kötelet, majd durrantsunk egyet az ágyúval. LeChuck épp most vetette volna be a szörnyű voodoo labdát, de a detonáció miatt kiejti a kezéből, és ezt a hajó állapota egy csöpöt megsínyli, már amennyiben felfordul és csendben süllyedni kezd. LeChuck csizmája távozik a csatamezőről, mi pedig a hajó kincseskamrájában térünk magunkhoz, ahol olyan hihetetlen értékek vannak felhalmozva, mint például egy "lebegtető egység" (egy kacsza alakú úszógumi), egy kombinált mosógép és centrifuga, egy koszorú "Légy a feleségem, avagy döögölj meg!" felirattal, stb. A legnagyobb kincs a néhány fabatkrát tartalmazó erszény, aminek felvétele után egy szép gyémántgyűrűt is a zsebünkbe mélyeszt-hetünk. Mivel a tetőn levő nyílás túl magas-an van a feljártat pedig momentán a tengerfenék felé vezet, kénytelenek leszünk a hajóablakon keresztül kijutni: vágjuk ki az üveget a gyémántgyűrűvel. A tengervíz bezúdul a hajófenékbe, de a "lebegtető egység" szerencsésen a felszínre emeli Guybrush-t.



A parton Elaine várja a büszkén partra evic-kelő hősünket, aki azonnal az után érdeklődik, hogy emlékszik-e mit mondott LeChuck-nak a szeretett férfitől. Szó szót követ, a két szív egymásra lel, és Guybrush eljegyzti a hölgyet a gyémántgyűrűvel – happy end, függöny, vége a játéknak.

Illetve mégsem, mert megjelenik Wally, aki szerencsésen túlélte a robbanást, mert nem volt bekötve a biztonsági öve. Elég ünneprontó, amikor a gyűrű láttán kijelenti, hogy az LeChucké, és valami szörnyű voodoo varázslat ül rajta. Ettől Elaine csöpöt ideges lesz, és nekikészülődik, hogy jó szokása szerint lekeverjen mátkájának egy frászt – ami-

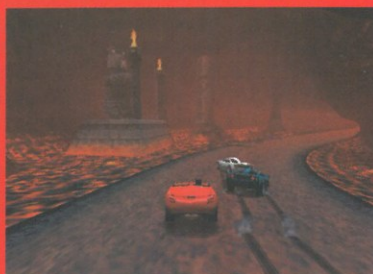
SHADOW WARRIOR



SWCHAN, a CTRL+J-vel repülhetünk, míg az SWTREKxx a kívánt szintre repít bennünket (xx a szint száma).

Eidos atyánk ugyan kicsit elcsúszott a játék megjelentetésével, már legalábbis ami a technikai színvonalat illeti (ld. cikkünket), de azért a Duke-rajongók kelleme-ese elsőzorakoznak majd vele. Különösen az alábbi kódokkal, amit a Ctrl megnyomása mellett kell bepötyögni. A már szokásos isten módot kapcsolja be/ki az

NEED FOR SPEED II SE



Az Electronic arts üdvöskéjének folytatása világszerte enyhe csalódást aratott, így tehát mindenki kíváncsian várta, hogy a különkiadásban sikerül-e visszaszerezni valamit a megcsappant lelkesedésből (ld. ismertetőnket). Cheat viszont van hozzá dögvél:

A cheateket rendszerint a főképernyőn kell bepötyögni (ha nem arra külön kitérünk), és ha valamelyik

aktív, akkor a képernyő jobb felső részén egy ábra figyelmeztet rá. Nyitáskor kezdjük valami marhasággal: a főképernyőn gépeljük be: **MAD**. Ha ezek után a játékek közben a korlátnak csapódunk vagy fékezünk, akkor nem füstfelhő, hanem tehene (igen, tehene!) fognak a nyomunkban terjengeni. (Csak 3Dfx kártyával működik!) Ha azt pötyögjük be, hogy **CHASE**, akkor az ellenfél autója mindenható követ majd bennünket (árókba, szakadékba, stb.). Ha csúsós pályán akarunk haladni, a **SLIP** begépelésével érhetjük el, ha pedig esőre vágyunk, akkor a **RAIN** vár bepötyögésre a főmenüben. További szipkát csinál nekünk a **RUSHHOUR**, amitől marha nagy lesz a forgalom az úton, míg amatőr játékosok használhatják a **PIONEER** cheatet, ami a normálisnál jóval nagyobb motorteljesítményt biztosít. Ha éjszakai versenyt akarunk indítani, a pálya töltése közben (szóval nem a főmenüben!) nyomjuk az N billentyűt. A játékban van egy bónusz pálya és három autó, amelyet szintén a főmenünél aktiválhatunk: a pálya kódja **HOLLYWOOD**, az autóké **BOMBER** (egy ötvenes évekből származó benzinfaló), **FZR200** (sportkoscsi), illetve **TOMBSTONE** (egy Nascar-szerű versenyautó). További – néha elég meglepő – járgányok választása:

G018: iskolai busz
G019: Comanche pick-up
G021: traktor vontató
G031: Mercedes Unimag, katonai
G033: mint az előbbi, csak téli
G034: busz
G035: limuzin

G040: fadóbox
G042: stand
G043: Tyrannosaurus
G044: vadnyugati kocsi
G050: sörösdoboz

... a többit majd a számtani sorozatok vonatkozó passzusainak figyelembe vételével kipróbáljátok.

kor a varázslat hatni kezd, és Elaine só-akarom mondani: aranybálványá dermed.

2. RÉSZ

Guybrush ugyan elemélikedik, hogy hány karátos lehet Elaine, de felvenni sajnos nem tudja – nyomhat vagy egy tonnát. Ennek öröme vegyük fel a földről a parázsló végű botot. Távolban egy fehér vitorla és a vár, jobbra a város névadóinak, a vadcsirkéknek egyik jeles tagja – egyik sem érdekes, tehát menjünk balra, ahol Puerto Pollo városának üdvözlő táblája hívogat bennünket. A város egyelőre még várhat, nézzünk be előbb a sziget közepén levő mocsárba.

Itt egy igen lakályos kis hajóroncsra lelünk, amit egy erre járó tájfun röpíthetett ide. Egy újdonsült ismerőse bukkannak: mióta utoljára fejbe vertük, Murray magas állásba került: egy pózna tetejére. Per pillanat vidám jóindulással szórakoztatja a mocsárba tévedőket. Miatán befejeztük vele az elmés társalgást, nézzünk be a hajóba. Az első figyelemfelkeltő objektum egy szép nagy krokodil, szokatlanul hosszú nyelvvél, amit a bátor és taktikus kalandor természetesen azonnal megrángat. Erre az alagsorból előkerül egy régi ismerős, a Voodoo Lady. Hosszas csevegés veszi kezdetét a régi szép napokról, majd az új rondákról, az arannyá vált Elaine-ről, aki a természetes asszonyság szerint biztonságban van addig, amíg sikerül megtörni az átkot – feltéve, ha jól elrejtettük. Tessék? A Voodoo Lady szerint nem kimondottan bölcs dolog egy tiszta arany szobrot elől hagyni egy kalóztólkólt hemzsegő szigeten... A parton szomorú búcsút intünk a szoborral elhajózó fregattnak, majd vissza a varázslónőhöz, aki szerint a Veszej Öbömben (Danjer Cove) hor-

gonyzó kalózkok szőlítették magukhoz értékes barátunkat, az átkot megtörésének a módja pedig az, hogy kicseréljük az Elaine kezén levő gyűrűt egy hasonló értékűre. Egyetlen ilyen gyűrű létezik és az a Blood Islanden található. Az adajutáshoz mindössze három do-



logra van szükség: egy térképre, egy hajóra és legénységre. Az asszonyság nem óhajt velünk jönni, szóval ha nem vagyunk kíváncsiak néhány diétás receptre, akkor be is rekeszithetjük a csevegést. Vegyük magunkhoz a tűt a földön heverő voodoo babából, majd hajtsunk egy fabatkrát a rágógumi automatába (esetleg meg is kóstolhatjuk, marad még bőven). Irány a város.

Rögtön a város szélén be is térhetünk a borbélyműhelybe, amit három nyugállományú kalóz üzemeltet, és "ahol minden hajvágás egy kaland". Guybrush kicsit túl sokat kukkorel a aranszobrokról meg a gyémántgyűrűkről, de hamarosan lenyugszanak a kedélyek, és mindenki visszatér a munkájához. Legénységnek talán beválnának, de mind-egyik csak akkor hajlandó visszatérni a tengerre, ha találnak egy igazi kapitányt (nem olyat, amelyik csak állítja magát). Van Helgen például neves párbajhős: ő csak akkor hajlandó beállni valakihez, ha az legyőzi

Szeretettel köszöntök mindenkit szerény kis háztájimban, ami hosszas vérfagyaló küzdelem után mégiscsak visszakerült az illetékes kezekbe. (Mi fáradságomba került, hogy a trónbiatorlónak csináljak egy újságot! Felkarolom, egyengetem az útját, dédelgetem, hagyom, hogy galaktikus kis rovatomat földhöz ragadtá változtassa – és tessék: a Konzolban bezeg nem csinál levelezési rovatot! Na mind egy...) Mielőtt bármibe is belekezdénék, felhívnam a figyelmet ízléses illusztrációkra, amely egyben ars poeticának is felfogható. Ifjabb korában a Battles of Hannibal c. Interactive Magic játék reklámjaként szerepelt, de azóta jelentősen feljavult. Most már szomorú vagyok, hogy előre elkészítettük az oldalt, mert menet közben kaptam egy személyre szóló karcsosnyí ajándékot Pukler András, cellőmölki olvasónktól is – na az aztán tényleg ott van a spiccen! Kár, hogy nem volt nálam zsebéli fotóapparat, mert mindenképpen az is idekíváncozott volna. Csak azért nem áruolom el a kiváló darab mibenlétét, mert januárban esetleg sort keríték a műalkotás elemzésére. Na, ássunk lyukat a levélhegy közepébe! Első vendégünk a "Legalább olvassatok el!" jelgére érkezett kritikus darab:

Martin és CoVboy+ (Mi van, felhúzható az órajellem? Csak nem lepentiumprocesszoroztál!?)

Tisztelt 576 én már négy éve veszem az újságot de némi romlás vélek felfedezni a lap minőségében. Pl: a 4 év alatt egy alkalommal sem emlékszem, amikor pontosan megjelent volna az újság, na jó lehet, hogy ebben a magyar posta is közrejátszott "mint általában mindenkor".

Az meglehet. Egyébként MIHEZ KÉPEST nem jelent meg pontosan az újság?!

2 az újságban levő információk nem mindig hitelesek, magyarul van benne elég sok kacsa, itt a játékok megjelenésére teszteredményeire sok cheat hibás leközlésére, téves hírek a hírek című rovatban.

Pardon, álljunk meg egy szóra!

1. A játékok megjelenési időpontjának eltévesztését elég ostoba dolog számon kérni rajtunk, mert ha akad valaki, aki nekem egy félkész játékról hétre pontosan megmondja a megjelenését, annak én a nyílt színen beny... izé, Benyovszky Mór, vagyis odaadom a fele sörömet, hamut hintek a fejemre és nagyon nagy istenként imádom. Ha jól emlékszem, idén részéről csak én legalább hatszor írtam le ennek a csodaszép újságnak a hasábjain, hogy egy előkészületben levő játéknál a megadott megjelenési időpontok erős fenntartásokkal kezelendők. Nyilván nem az ujjunkból szopjuk ezeket (bár lehet, hogy nagyobb lenne a találati arány) – a kiadó cégek hétről-hétre különböző faxokkal, előzetes infokkal és hasonló nyálánkságokkal szórakoztatnak bennünket a megváltozott megjelenési időpontokról. Néha egy csúszásnak lehetnek üzleti okai is (pl. nem akarnak együtt kijönni valami hasonló stílusban futó nagy névvel), de a legfőképp azért találhatunk ők is, mert ők vi-

szont a fejlesztőtől függenek: ha azok nincsenek készen, nekik nincs mit kiadniuk. Szép példa erre mondjuk a Dungeon Keeper három éves kálváriája, vagy mondjuk mostanában a Dai-katana, amit az Eidos még novemberben is novemberre ígért, miközben Romeroék már szélteben-hosszában híresztelték, hogy március előtt akkor sem lesznek kész, ha az Eidos teljes igazgatótanácsa a feje tetejére áll és japán népdalokat énekel nekik. Gondolom sikerült megvilágítanom a problémát: az a biztos megjelenési időpont, amikor az az üzletekben már kapható. Ma, november 29-én például biton állíthatom, hogy a Tomb Raider II november 28-án jelenik meg... Ez az egyik fele. A másik fele meg az, hogy egy előzeteshez azért csak illik annál valamivel pontosabb megjelenési dátumot megadni, minthogy "majd egyszer". A harmadik fele meg az, hogy optimistán kell nézni a világot: például egy csomót el is találtunk.

A teszteredményekről (amiről asszem szintén volt már szó, de azért átvesszük még egyszer): ízlések és pofonok különbözőek. A végeredmény általában a szerző véleményére van bízva, azzal a megkötéssel, hogy ha több ellenkező vélemény van, akkor esetleg felülbírálok. A szerző véleménye rendszerint azért mérvadó, mert általában olyan stílusú programot adok ki neki tesztelni, amit szeret, tehát bőven van összehasonlítási alapja. Az egy más kérdés, hogy vannak szörösebb és lágyabb szívű szerzőink is. Nálam például egy verekedős vagy másképlős játék nem nagyon menne 60% fölé, mert egész egyszerűen nem érdekelnek – egy stratégia meg nem nagyon menne 70% alá, mert még akkor is órákat el tudok szöszmötölni vele, ha olyan ronda, mint a bűn.

Cheatek: a cheatek beszerzésének helye természetesen az Internet, a kiadó vagy a fejlesztő site-ja. (Szép példa erre egy jó kis magyar újság, ami angol kísérszöveggel közli a csalásokat.) Mivel egyelőre még nem a Daily Newshoz hasonló apparátussal dolgozunk, nem mindig jut idő a beszerzés, installálás és kipróbálás procedúrájára. Sorry. (Arról nem is beszélve, hogy vannak olyan játékok, amelyeknél – ki tudja mi okból – más cheatek üzemelnek az amerikai és európai változatokban.) Vigasztaljon a tudat, hogy egy pár azért működött is...

3 Túl sok felesleges, igénytelen játékokat tesztelték le, lásd: túl sok a stratégia jellegű játékteszt, vagy tömegszáragyártott ma megjelenő szimulátoros vacak "csak az igényesebbeket kéne ezek közül letesztelni, nem minden vacok, ami a kezetek ügyébe kerül".

Mivel kicsit rugalmasan bánás az írásjelekkel (nemkülönbben a szöközőkkel), nem tudtam eldönteni, hogy igazából túl sok a stratégiai játék tesztje, vagy túl igénytelenek a stratégiai játékok tesztjei. Végül is mind egy – szerintem TÚL KEVÉS a stratégiai játék. Ízlések és pofonok – lásd, mint fent. A szimulátorok természetesen "vackok".

Nagyon sok olyan PC-s játékot tesztelték ami még a NASA erőgépein is alig szólal meg, vagy esetleg kell hozzá

MMX, vagy 3D kártya, ez eddig mind rendben de melyik magyarnak van erre pénze!

Nem tudom, hogy feltűnt-e már neked, de az 576 KByte egy hírűség: a friss játékokat teszteljük benne. Sajnálatos módon ez a bunkó újság olyan játékokat tesz, amelyet a bunkó fejlesztők írnak. A bunkó fejlesztők meg olyan konfigurációra fejlesztenek játékokat, amelyet a bunkó hardwaregyártók forgalomba hoznak. A bunkó hardwaregyártók meg drágán adják a cuccaikat. Szomorú dolgok mennek mostanában. Mennyivel jobb lenne öt évvel ezelőtti konfigurációra íródott stufokat tesztelni, pl. a Secret of Monkey Islandet. Egyébként ajánlom figyelmedbe '94-95-ös évfolyamunkat, amelyben 200-as MMX-nél gyengébb gépre íródott játékok ismertetőinek valóságos hegyeit találhatod. Utánvéttel kedvezményesen megrendelhető, csekket tudunk küldeni, részletek a 48. oldalon.

(Hihi. Most hallom először, hogy a NASA PC-ket használ. Nahát! Esetleg Windows 95 alatt? NAHÁT!!! Kíváncsi lennék, hogy mihez kezdenek, amikor mondjuk a Columbia leszállítása közben egy egyszerű lemezműveletnél megjelenik az a bizonyos kedves kis ablak az "Illegal operation" felirattal. Közben rájöttem, hogy semmit: reménykednek, hogy a gép a Mikropuhányok

szék-házára esik.)

Egyébként az nagyon jó ötlet volt, hogy külön-szeditek a konzolt és a PC-t.

Ja, csak abban a bunkó újságban mindenféle N64-meg PlayStation-játékokról hablatyolnak a Martinék, amelyek nemhogy az otthoni Jaguaromon, de még a NASA Gameboyain sem hajlandóak elindulni!

Több cheatet kéne írni, mert összegezve a két oldalon lévő cheateket, géptípusonként szerintem nem egyenlő arányban vannak elosztva terjedelmében.

Most ugyan nem volt száz, de biztosíthatatlak, hogy egyenlő arányban vannak elosztva. (Mondjuk a Shadow Warrior meg az X-COM sajnos nem működik. Jaj, most látom, hogy az NFS II SE sem – sebjáték, cheat nélküli is tök jól lehet játszani a játékokkal!)

5 a total 64 című újság miatt N64 Magazine néven szerepel az angol újságok között?

Csak. Bővebben: azért, mert egy N64 magazin. Total 64 néven megzavarhatna néhány C-64 tulajdonost.

6 tudom, hogy nehéz de meg lehetne megint próbálkozni játékok program készítésével "rég szép idők" itt nem átirásra gondolok, hanem az 576 által kiadott (fejlesztett) programokra.

Hm, az ötlet nem rossz, csak annyit a baj, hogy a piac elvárásai a "rég szép idők" óta kicsit átalakultak. Akkor egy ügyesebb emberke akár egy-két hónap alatt összedobott egy frankó kis lövöldözős játékot – most már 40-50 csóka is eldolgozgat néhány évet egy-egy darabon. Persze természetesen senkit nem fogunk elzavarni, ha beállít ide mondjuk a Quake III-mal

CSEI



vagy a Populous 4-gyel, de házon belül egyelőre nem óhajtok játékot fejleszteni. Bár ha jól belegondolok, alkalmasint én szoktam néha fejlesztve menekülni...

7 az utóbbi időben túl sok volt a PC-s leírás, "aminek legalább az 50%-a az igénytelen egyhangú unalmas játékokról készült", lásd 97/10-s szám 15 PC-s játékoszt, 6 db PS játékoszt, 1 db N64 játékoszt, valamiféle hasonló arányokat vélek felfedezni az utóbbi számokban is! Még szerencse, hogy valakinek eszébe jutott, hogy szét kéne választani a Konzolt és a PC-t "na ez már valami" "hála isten végre valakinek van valami esze és üzletérzéke a szerkesztőségben". Na csá az említettek próbáljátok odafigyelni a továbbiakban üdvözlöm a szerkesztőséget és sok szerencsét kívánok az elkövetkező időben a lap sikeres folytatásához. Horváth Balázs, Keszthely

A hetes pontra már nem is tudok válaszolni. Mindenestre gratulálok, valószínűleg matematikusnak kellett volna menned. Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy egyáltalán te milyen típusú játékokat szerethetsz,

valamint hogyan néz ki egy ismertető, ami szerinted "igényes". Kérem a következőt!

Csőkulcs CoVboy!
Na igen. Végre véget vetettél (vetettek) a vitának, amely a konzolosok és a PC-sek között folyt. Úgyes vagy. Ezzel kapcsolatban azt szeretném kérdezni, hogy az új, PC-s 576 KByte Magazinban lesz CD-melléklet? Vagy tartjátok magatokat az eredeti koncepcióhoz? (erre mindenképpen válaszolj a Csevegőben, ha vagy olyan kedves!) Na. A másik kérdés az lenne, hogy: ugyebár olvashattuk az újságban, hogy cikkírókat kerestek. Csak a konzolos újsághoz vagy a PC-shez is? Én ugyanis egy PC-s táborhoz tartozó egyén vagyok és szívesen készítenék leírásokat az 576 számára (természetesen nem mint főállású újságíró, hanem mint egy próbálkozó, aki esetleg helyet kap egy extra jó magazinban). Ha van igény ilyenre, írd ler légy szíves a Csevegőben a választ! Úgye bízhatok benned?!

Oskü Ambrus, Budapest.

Na igen. Martin kitűnő ötlete volt, hogy csodaszép levelezési rovatomba tévedve újságírókat toborozzon a konzolba. Jelentkeztek úgy ezren is PC-sek – és majdnem kétharmad konzolos. (Ennyit az arányokról.) Én viszont nem keresek PC-s játékosztelőköt, mert a jelenleg meglévők is állandóan megénekelnek, ha ilyen-olyan játékot valaki másnak adok ki ismertetésre. Min-

denesetre a szerénység nemes tulajdonság. A másik témához annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy ehhez a számhoz biztosan nem lesz CD-melléklet. (Ha valaki mégis találna, akkor azonnal küldje vissza, mert akkor mégsem a Martin dugta el a Panzer General II-met.) A januárihoz sem. Később meg – ki tudja? A Sors útjai kifürkészhetetlenek...

Helló CoVboy vagy Martin vagy mit tudom én! (Igen azt hiszem ebben a zűrzavarban ez a korrekt megszólítás.)

Én azt kérném tőletek, hogy legyen CD-tek, Hogy mit tegyetek rá? Nos, szerintem válogassátok ki az a hónapi számból a legjobb játékokat! Pl. novemberi szám: Lands of Lore 2., Agent Armstrong, Incubation, stb. és még valami légszíves aggy a WARCRAFT2-hoz

(PC) cheatoket és részletezd le ezt a csomagküldő szolgálatunkat. Kösszz! Ja és még légszíves tegyél be a Csevegőbe.

Podolszki Ákos, Mezőhegyes
Redben, betettelek. (Egyszer van karácsony.) Fejből viszont nem tudok Warcraft-cheatokat (mondtam, hogy csak egyszer van karácsony), trainelem van hozzá. A CD-ötlet egyébként nem rossz, majd elemlékded rajta. Helló CoVboy!

Egy ideig gondolkodtam, hogy megírom-e ezt a levelet, mert szerintem úgysem fogod betenni a CSEVEGŐBE (ugyanis ez a levél oda íródott). **(Mindenkinek karácsony van. Na jó: majdnem mindenkinek.)** Arról lenne szó, hogy nagyon elszaladt a ló MARTINKÁVAL. **(Nicsak. Akkor nemcsak nekem tűnt fel...)** Ne engedjétek PC-s cikket írni, mert nem tud reálisan cikket írni. Martin hülyeségei a 97/11-es számban: Jedi Knight-cikk:

– szidja a kiváló játékot
(Fentebb már többször volt szó az ízlések és pofonok különbözőségéről. Ha megengeditek, én is elmondanám a véleményemet: én el nem cserélném a Redneck Rampage-emet a JK-ért! Nálam nem az effektek, hanem a játék a fontos. A JK egyébként tényleg nem érdemelt 77%-ot – jóval kevesebbet kellett volna kapnia, ha a Hexen II-höz viszonyítjuk!)

– a 4x83MHz-es megjegyzéséhez csak annyit szólnék hozzá, hogy ha egy másik újságban levő emberről beszél, akkor irigy, mert neki csak azért van olyan jó gépe, mert egy számítéceget vezet. **(Martin senkiről sem beszél, csak úgy nyomja a pitét, bele a levegőbe. Ha valakivel kekeckedni akarna, úgyis megcenzúráznám! Egyébként sem nagyon fog a továbbiakban itt írni, lesz elég dolga a konzolban...)**

Agent Armstrong cikk:
– lekirályozza a játékot és ad rá 80%-ot. Hogy van ez? Erre azt fogod írni, hogy az összehát számít. **(Az összehát számít. Interaktív levelezés.)** A Martin viszont ezeket írta:

– "bombajó játék, tökéletesen játszható, állati szép, elég nehéz...tök szuper."
(Végletes pasi.)
– nem írt egyetlen negatívumot sem **(Pozitív gondolkodás.)**
– megint leszólja a PC-s verziót, mert "a PSX verzió talán szebb"

(Mondjuk szerelmes a PlayStationbe, de nem a PC-s verziót szóltá le, hanem a PS-t dicsérte. Egyébként is szív-joga, hogy melyik tetszik neki jobban.)

Levelezési rovat:
– a felét elvette az 576 Konzollal **(A bunkó. Pedig én azt mondtam neki, hogy az EGÉSZET a szétválásra érkező reakciókkal töltse fel...)**
– a másik felében szidja a levélírókat (mondjuk szerintem is elég nagy bunkóság azon kiakadni, hogy Rain kivégzését nem jól írtátok)

(Akkor most te is szidod a levélírókat?)

Egyelőre csak ezek jutottak eszembe, de légy szíves reagálj valamit a levelemre, de inkább vágások nélkül tedd be a Csevegőbe, mert mint már mondtam, szerintem nemcsak az én véleményem. Előre is kösz, csá!

Farkas Sándor/Ede/, tájfutó, Jászapáti **Betettem. Kellemes karácsonyt!**
U.i.: Ismersz valakit, aki tájfutó, vagy az volt?

Hogyne, a Monspart Saroltát. Meg a Rézműves Bélát. Ja, bocs, az nem tájfutó, hanem tájbokszos.

(Hopp, egy kis intermezzo következik: MIKI-ng maestronak üzenem Tapolcára, hogy a továbbiakban nem muszáj két példányban elküldenie a levelét, azonkívül emlékszem még rá. "Nézd, leheg a vízen...")

Hello CoVboy! Először is szögezzük le, hogy Bencének hívnak. **(Valami szöveget ütött a fejembe...)** De ha akarsz szólíthatatsz Kíllernek is, ugyanis hálózatban ez a nevem (fedő). **(Kedves Fedő! A hálózat csapdájában vigyázz a kíllerrel!) ÉN PC-s vagyok! (Nahát. Pedig azt hittem, hogy egy Nintendo-hálózatból üzensz.)** A konzol *****

***** (Sponsored by Fedő, Censored by CoVboy)
Az újság kétfelé bontása szerintem nagyon jó ötlet. Ezért tippekkkel szolgálnék a Kbyte-hoz (NEM KONZOLI!)

1. Például negyedévenként lehetne CD, rajta game demoival... stb. **(Ugorjunk.)**
2. Siralmas játékokról NE legyen leírás, pl 97/11 Spirou, Tin Tin in Tibet. Lehetne helyettük valamilyen rovat vagy leírás értelmesebb játékokról.

3. Szerinted melyik játék jó úgy mostanában! **(Hát mostanában a fájjer. De egyébként én tűrhetőnek tartom a Panzer II-t, a Gettysburgot, Age of Empiret, Monkey 3-at is mostanában. A Civ II-t pedig mindörökké. Ámen.)**

4. Hány oldalas lesz a KByte? **(Hát ahogy így elnézem, ez még mindig ugyanúgy 48+8, mint eddig. Közérdeklő közlemény: ha árat nem is, de terjedelmét bármikor módunkban áll csökkenteni, ha a nép is úgy akarja...)**

5. Mi a Doom 1-nek a története, mert én még ma sem tudom. (Röhej, mi?) **(Már nem nagyon emlékszem, pedig vagy négy éve nagyon belemélyedtem. Majdnem két percre.)**

6. Nem értem azt a kifejezést, hogy szilikonyerek. Mit jelent? **(Martin nevezí így azokat a gyerekeket, akik fejből tudják minden Mortal összes kivégzését illetve mindenféle -ityjeit. Meg egyébként így hív mindenkit, aki meg tud különböztetni egy winchestert egy hangkártyától.)**

Na ennyi lett volna. Az utóbbikkal már vallatni is lehetne, mert kérdések, ha nem vettél volna észre. Please válaszolj, különben hiába pazaroltam a papírt, a tintát, meg a bélyeget.

Sir Benco Csányi, Győr

Na ennyi fért bele ez évi utolsó levelezési rovatunkba. Az ünnepek alkalmából kívánom mindenkinek azt duplán, amit ő nekem. Egyébként meg vigyázzatok magatokra szilveszterkor, ne essetek be a dolgok alá (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább puhára), ne dobáljátok petárdákat (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább tizes kötegekben), ne dudáljátok az ablakom alatt féjfél után (de ha muszáj, akkor a kutyám 75 kilót nyom és idegesíti a dudálás (én is és engem is)) – hirtelen most nem jut más eszembe, szóval búcsúozom is.

CoVboy

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

Novembertől szombaton is nyitva 9-13-ig!!!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - től

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.440,-
33600 Fax Modem External	12.600,-
33600 Fax Modem Internal	9.200,-
14" Tatung Monitor (2 év garancia)	31.600,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	39.600,-
17" Apple SVGA monitor	88.000,-
Pentium TX Pro alaplap 512kb cache	13.760,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.920,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra	73.440,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMM, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	96.800,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban

Komplett gépek teljeskörű összeszerelésben, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakítárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkét!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,

CD lemezek, hangkártyák,

GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

1166MMX, Acarp TX, 1.44, 2.1GB UDMA,

32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill.

132.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit
beszámítjuk.**

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576
KByte-ban kapható progra-
mokat adnék régi könyvekért,
papírrégiségekért, 1920 előtti
képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

OMEGA ZIP Drive párhuzamos port 29.500,-

Külső kivitelű, 100MB-os cserélhető
lemezes meghajtó

Diamond Monster 3D 3400 34.900,-

3DFX Voodoo, 4MB EDO RAM, 8 játék CD-vel
(3D-s kiegészítő kártya, már megfelelő VGA
mellé)

33600-as külső voice MODEM 13.900,-

S3 Virge PCI, 4MB RAM 8.800,-

VIP 88 aktív hangszóró pár,
saját táppal 5.600,-

ASOUND aktív speakerpár,
saját táppal 2.500,-

**Gravis és Sound Blaster hangkártyák, Gravis,
Thrustmaster botkormányok teljes kínálata!**



PILOT-COMP Kft.

Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva

1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Telefon/fax: 351-2338, tel: (30) 427-086

Az árak az ÁFA-t
nem tartalmazzák!

HP Duna Szakáruhá

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

JÁTÉKBOX

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

SÜBA Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

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

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba ird be:

“RÉGI SZÁMOK”!

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

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

576 KByte shop

ÚJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

**576 KByte
a Pólusban is!**

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

576 KByte



Budapest
Varázsváros

576 KByte

**Ugye Te is felkeresed
bennünket
december 1. és január 4.
között a budapesti
Vörösmarty téren,
ahol hatalmas akciókkal,
leértékelésekkel vár téged
karácsonyod első számú
szállítója az 576KByte!**

HERTA



bruttó ÚJDONSÁG!
399.900,-

**Az ideális konfiguráció
csúcsteljesítményű alkalmazásokhoz!**

- TYAN (USA) ATX Pentium alaplap
- Intel TRITON TX 512kB cache
- Intel PENTIUM 166MHz MMX processzor
- 32 MB SDRAM -1,44 MB floppy drive
- 2100 MB winchester - CD ROM
- SoundBlaster AWE 64 hangkártya
- 300W aktív hangfal
- 33600 belső faxmodem

1 hónap ingyenes Internet hozzáféréssel

- Hercules Stingray 128 6 MB PCI VGA csatoló + 3 ajándék játék CD
- Goldstar 15" SVGA LR/NI digitális monitor
- ATX miditorony ház
- 104 gombos magyar billentyűzet
- Genius F20 joystick + ajándék játék CD
- Microsoft OEM egér + pad

AJÁNDÉK!
A szelvény bemutatója
ajándékba kapja a joystick-
et és a hangfalat



e-mail: hertaktf@herta.hu

BUDAPEST XV., SZENTMIHÁLYI ÚT 131. TELEFON/FAX: 419-4020 (Pólus center)

BUDAPEST V., NYUGATI TÉR 7. TELEFON/FAX: 302-4175 (Griff áruház)

BUDAPEST X., KEREPESI ÚT 73. TELEFON/FAX: 262-3164 (Plazza üzletközpont)

BUDAPEST V., BELGRÁD RAKPART 12. TELEFON/FAX: 266-5052

BUDAPEST III., VÖRÖSVÁRI ÚT 23. TELEFON/FAX: 368-8864

BUDAPEST VII., DOHÁNY U. 37. TELEFON/FAX: 322-7846 (Számítástechnikai szaküzlet)

BUDAPEST XX., KOSSUTH L. U. 33. TELEFON/FAX: 285-6006 (Erzsébet áruház)