

576

KByte

**A csatatérről
jelentjük:**

SUBCULTURE

Tenger(alatt)ji herkentyű

RED BARON II

Nyugaton a helyzet 3D!

BATTLEZONE

Tank You, Activision!

ARMOR COMMAND

Command & Bunker

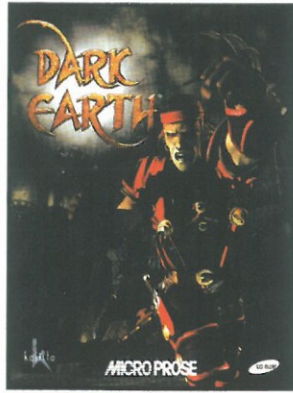
OVERSEER - TEX MURPHY VISSZATÉR!

IX. évfolyam, 4. szám, 1998. április

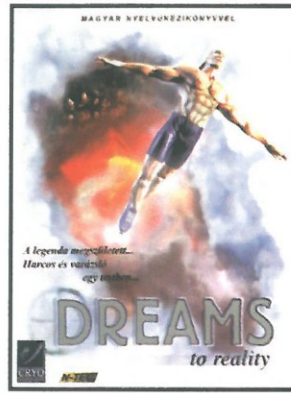
ÁPRILISI TRÉFA AZ 576 KBYTE SHOPBAN. ARLESZÁLLÍTÁS! (VEGYÉL MÉG EGYET, ÉS FOGD RÁ A NYUSZIRA!)



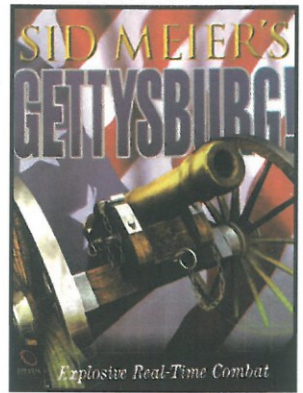
THE OFFICIAL LICENSED GAME
MEN IN BLACK
9999,- HELYETT **7999,-**



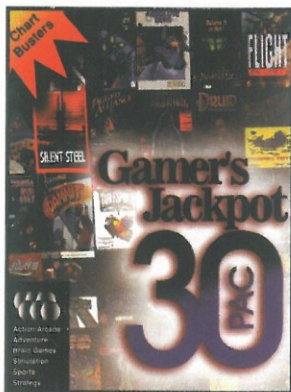
DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



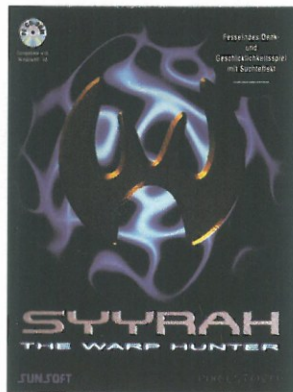
MAGYAR NYELVVERZIÓKÖNYVEL
DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



SID MEIER'S GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



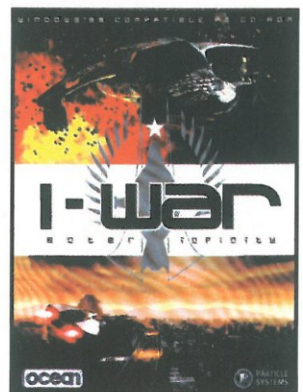
GAMER'S JACKPOT
12999,- HELYETT **7999,-**



SYRAH
9999,- HELYETT **6999,-**



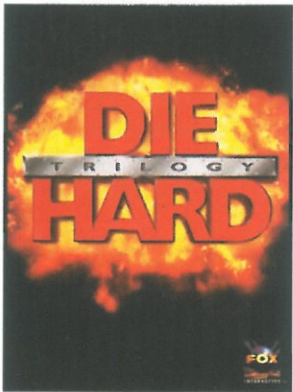
F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**



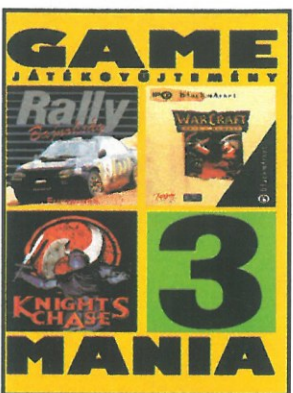
THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



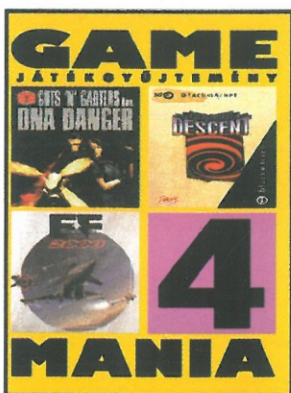
COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **6999,-**

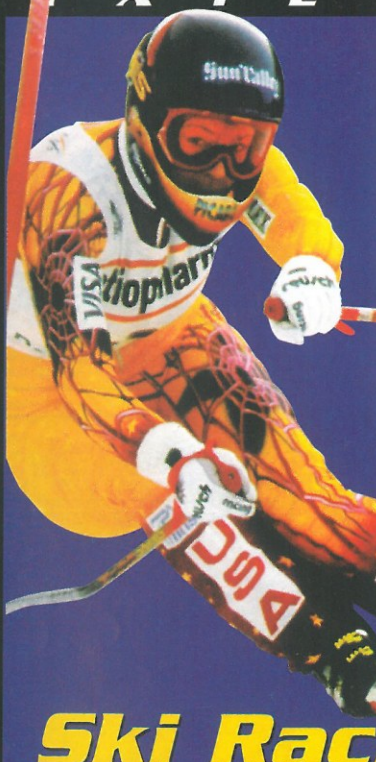
TR: UNFINISHED BUSINESS	6
CONQUEST OF THE EMPIRE	7
SUBCULTURE	8
BALLS OF STEEL	11
CROC	12
PRECISION RACING	14
STREETS OF SIM CITY	16
BATTLEZONE	18
RED BARON II	20
STEEL PANTHERS III	22
SHANGHAI DYNASTY	24
INTERSTATE 76 NITRO PACK	25
F/A-18 KOREA	26
SKI RACING	28
BUGRIDERS	29
TEX MURPHY OVERSEER	30
LAST BRONX	32
JK: MYSTERIES OF SITH	33
ARMOR COMMAND	34
ACTUA GOLF	36
ACTUA ICE HOCKEY	37
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	38
WARBREDS	40

HÍREK	4
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44

ACTUA GOLF	36
ACTUA ICE HOCKEY	37
ARMOR COMMAND	34
BALLS OF STEEL	11
BATTLEZONE	18
BUGRIDERS	29
CONQUEST OF THE EMPIRE	7
CROC	12
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	38
F/A-18 KOREA	26
INTERSTATE 76 NITRO PACK	25
JK: MYSTERIES OF SITH	33
LAST BRONX	32
PRECISION RACING	14
RED BARON II	20
SHANGHAI DYNASTY	24
SKI RACING	28
STEEL PANTHERS III	22
STREETS OF SIM CITY	16
SUBCULTURE	8
TEX MURPHY OVERSEER	30
TR: UNFINISHED BUSINESS	6
WARBREDS	40

tart

X . É V F O L Y A M , 4



Ski Racing

Úgy látszik végre valamelyik kiadónak feltűnt, hogy Naganoban csendben lezajlott egy téli olimpia

28. oldal



F/A-18 Hornet KOREA

Egy kitűnő szimulátor új életre kel, de most már természetesen 3D-támogatással

26. oldal



kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/04-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Működési előkészítés: Kisvárosi Renáta Levélágitás: Recent Kft.
Adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



Bug Riders

Kissé morbid ötlet löversenyt rendezni hatalmas rovarok részvételével - még tiszta 3D-ben is

29. oldal

Balls of Steel

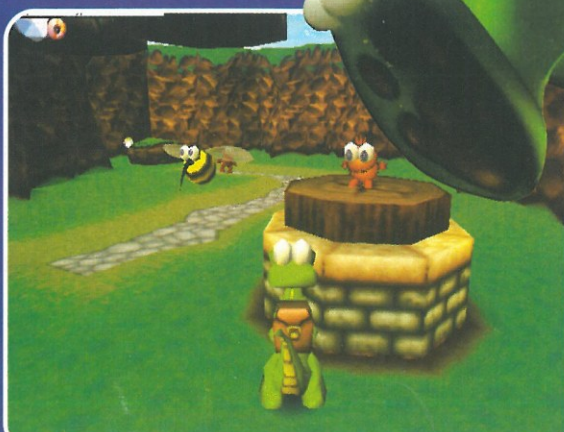
A múltkoriban már szép alaposan kifejtettük, hogy miért nem lehet jó flippert írni PC-re - a gonosz élet pedig a végén még ránkcáfol?!

11. oldal

Croc

A huncut kis PlayStation-sztár PC-n is elindul megmenteni a Gobbo Blues Bandet

12. oldal



AKTUÁLIS

Mivel április elseje van (legalábbis nálam, nálatok már az offline magazinok átka miatt talán egy csöppet már későbbre jár) és amúgy is meglehetősen bolondos személy hírében állok, most nyilván mindenki azt várja tőlem, hogy valami áprilisi tréfával rukkoljak elő. Mivel ilyesmi most épp nem jut eszembe (hacsak az nem, hogy jövő hónaptól kétszer akkora terjedelművel, CD-vel és winchester-melléklettel fogunk megjelenni - természetesen változatlan áron), inkább komolyabb elmélkedésre számom az Aktuális szűkös kerekeit.

Eszmefuttatásom arról szól, hogy már nagyon unom azt a játékkiaadóknál már évek óta tartó tendenciát, hogy az év különböző szakáiban üresjáratokat tartanak, és tartalékolják az igazán izgalmas címeiket valamilyen jelesebb eseményre, amikor a jónépből kitör a vásárlási láz -

nyilván ilyenkor kaszálják le az utolsó piaci tetőpont természetét.

Ez még rendszerben is lenne, ha nem egy időpontban művelnék ezt

a dolgot, és nem tartanának szándékosan olyan anyagokat, amelyek már nyilvánvalóan készen vannak (sorolhatnék számos példát a múltból és a jelenből is). Az ember szíve rendszerint megszakad, hogy karácsony és a nagyobb kiállítások tájékán ki kényyszerül hajítani pár stuffot, később pedig esetleg olyan versenyzők is aratnak babérokat, akik szezonban még a 'futottak még'-kategóriába sem fértek volna bele. Na nem borongok tovább, mert a húsvét nyilván ki fogja ugrasztani a nyulat a bokorból, illetve a húsvéti nyuszi fogja kiugrasztani a nagy durranásokat a kiadók bőségszarujából - szóval nézzünk reménykedve a jövőbe, és örüljünk az e havi termésnek is.

C&C: Tiberian Sun (Virgin/Westwood)

Vannak bizonyos játéksorozatok, amelyek fejlesztői a piaci várakozás miatt egyszerre vannak nagyon kellemes és rendkívül kínos helyzetben: egyrészt eddigi tevékenységük következményeként biztos kasszasikert gyártanak, másrészt olyan magas elvárásoknak kell eleget tenniük, hogy az Damoklész kardjaként lebeg a fejük felett. Kábé ilyen helyzetben lehetnek a Westwood-fiúk is: miután a Quake II megjelent, minden bizonnyal a Command&Conquer-sorozat következő része, a már jó ideje beharangozott Tiberian Sun vált a világ legjobban várt játékává. Szóval jó kitoltak magukkal a szerzők: az első két rész fantasztikus sikerével sikerült elérniük, hogy a real time stratégiák váljanak a játékpiac egyik alapvető kategóriájává – ennek megfelelően szinte a konkurencia összes tagja elkészítette a maga kis ilyen-olyan minőségű klónját, és most nekik mindenképpen felül kell múlniuk az összeset.



Roppant kellemetlen feladat – nézzük, hogy az ígéretek szerint hogyan is képzelik ezt:

Az első két rész ugyebár kicsit rugalmasan kezelte az idősíkokat: a folytatás visszaugrott a jövőből a múltba, így tehát eme logika alapján akár az I. világháború, vagy akár a napóleoni háborúk idejébe is várhattuk volna a folytatást – erről persze szó sincs, mert a harmadik

rész szintén a jövőbe repíti a játékost, amelyben az első részben megismert NOD Testvériség és a GDI csapatai fogják felvenni egymással a harcot. Az alapséma a szokásos: a kitermelt nyersanyagból, különböző gyárakat és védekező épületeket gyártunk, a gyárakban pedig csapatokat termelünk, amelyek stratégiai zsenink útmutatása alapján annak a rendje s módja szerint péppé verik majd a t. ellenfelet. Magától értetődik, hogy az eddigiekén kívül lesz egy rakás új egység is, mint például a területet védő Hunter Seeker űrobotok, a Devil's Tongue nevű lángszórós tank, vagy a magáért beszélő nevű Firestorm Defense. Az egységek kapcsán a legfontosabb újítás az, hogy csapataink az összecsapások folyamán tapasztalati pontokat gyűjthetnek, amelyek függvényében a későbbiekben fejleszthető sebességük, erejük és páncélzatuk, sőt, különböző speciális képességekre is szert tehetnek. Mivel az egységeket így gyakorlatilag szabadon konfigurálhatjuk, ezzel tulajdonképpen végtelen számú mutáns állíthatunk elő.



Kiterjed a térben a hadszíntér is: a GDI csapatait orbitális pályán keringő, a Nod Testvériségét pedig föld alatti parancsnoki állásokból kommandírozhatjuk legalább kétszer akkora pályákon, mint a Red Alertben. Néhány kellemes újításnak köszönhetően új taktikai elemek is belép-

nek arzenálunkba: a szállítógépek használatával lehetőség lesz például légideszant-hadművelekre, amelyekben csapatokat dobhatunk az ellenség hátába. Éjszakai kommandóakciókat is indíthatunk, kiiktathatjuk az ellenfél radarjait, illetve a védelmi rendszer szabotálásával kommunikációs zavarokat okozhatunk az ellenfél vezetésében. Mindehhez jön még a teljesen új arculattal rendelkező 3D terep, a napszaknak megfelelő fényeffektusokkal, lerombolható sziklákkal, ionviharokkal és jégmezőkkel – amelyek ki-vitelezésénél egyébként felhasználták a Total Annihilationben és a Dark Reignben megismert újításokat is. Egy játékos üzemmódban a küldetéseket szokás szerint játszhatjuk egyenként vagy teljes hadjáratban (nyilván a megjelenés után pár hónappal egy-két mission diskkel kiegészítve), illetve a multiplayer pályákat hét különböző erejű AI ellen Skirmish módban. A multiplayer-opció nullmodemmel mehet két játékosal egymás ellen, illetve hálózaton nyolccal, de a Westwood Online-on keresztül nyomhatjuk az Interneten keresztül is, ahol a többi játékosal harci szövetségeket köthetünk, és a ténykedés függvényében különböző előléptetéseket nyerhetünk, a C&C Hírességek Legfelsőbb Parancsnokának eléréséig roppant kellemes többletprofithoz juttatva a telefonszolgálatokat... A promóanyagok és az előzetes képek sokat ígérnek, bár tegyük hozzá, hogy a megjelenés nem holnap lesz: az új rész csak a karácsonyi bevásárlások idejére, előre láthatólag november végére jön ki.



☛ Az Intel épp most jelentette be, hogy "nemsokára" (poétikus időhátró) piacra dobja 333 MHz-en ketyegő Pentium II-eseit. Ideje, hogy elkezdjete Kenőzni, mert fél év múlva mindenki erre fejleszt.

☛ Hidden Worlds címmel új, hét pályából álló mission disket jelentet meg a Blue Byte az Incubationhöz. Ha regisztrált tulajdonos vagy, Interneten vagy postán ingyen hozzáférhetsz. Ezért jó jogtisztá szoftvert vásárolni.

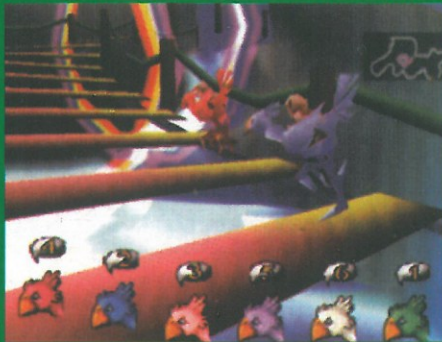
Final Fantasy VII (Eidos/Square)

A Final Fantasy név valószínűleg nem túl sokat mond azoknak a PC-tulajdonosoknak, akik nem foglalkoznak más platformokon megjelenő játékokkal. A konzolok tulajdonosai és Martin (ez a kettő ugyanis két kategória) számára viszont a szépségs erejével bírhat, mert minden ezidáig fennálló rekordot megdöntött: a leghosszabb és legkedveltebb játéksorozat



NÉV	EXP	HP	MP	LÉLET	ERŐ
Barret	7222	8900	615		
Tifa	5219	6500	476		
Aerith	6177	8200	923		

konzolokon, amelynek első részei még NES és SNES-gépeken szereztek népszerűséget maguknak, ráadásul a sorozat legutóbbi, már direkt PlayStationre fejlesztett tagja az eladási adatok alapján méltán viseli a Világ Legkedveltebb Játéka címet – megjelenése óta eddig majd három és fél millió példányban talált gazdára. Nem csoda tehát, ha a kóros terjeszkedésben szenvedő Eidos szemt vetett rá, és nyilván némi pénzmag hathatós segítségével rábeszélte a Square-soft fejlesztőit, hogy írják át a játékot PC-re. Ez igen örvendetes tény, bár tegyük hozzá, hogy maga a stílus, és az ehhez kapcsolódó kezelőfelület meglehetősen szokatlannak tűnhet minden konvenciókhoz szokott PC-snek. A felület (különös tekintettel az összecsapásokra) ugyanis úgy néz ki, mintha C-64-re írták volna – és ezt nem negatív értelemben értem, mert ez "az egyszerűségben a nagyszerűség"-módszer talán ugyanúgy bejön PC-n is, mint konzolokon. A stílust ugyanígy nem lehet megszokott keretek közé szorítani, hiszen roppant távol áll a hagyományos RPG-knél megszokott alapelvektől: egyszerre lesz szükségünk kombinációs készségre és logikára, valamint az akció-ele-



meknél a gyors reflexekre is. A teljesen 3D prerenderelt játéktér (és ebből adódóan a játékmenet is) elképesztő méretű: PlayStationon 3 CD-t emésztett fel (ami már önmagában is egy bizonyos rekord), PC-n ez előre láthatóan 4 CD lesz, aminek tulajdonképpen csak egy részét jelenti a mintegy 60 percnyi átkötő videó – a többi mind a játék lesz. A hosszúságra egyébként jellemző, hogy a mi Martinunk mintegy két hónapot áldozott a végigjátszására (ez csak a fő eseményeket jelenti, a mellékzálalak ebben nem foglaltatnak bele), továbbá úgy tervezte, hogy az 576 Konzol következő 20-30 számában 4-4 oldalakat szentel az események ismertetésének. (Szerencsére egy szakavatott pszichológus segítségével sikerült azt az elképzelését elhessegetni, most már gyógyulófélben van.)

A játékmenet három fő részből áll össze: egyrészt a bizonyos információk, tárgyak, illetve tulajdonságok összegyűjtéséből, másrészt a több-kevésbé izmosabb szörnyekkel történő összecsapásokból, harmadrészt pedig az ügyességi játékokból (mint pl. a Chocobo-verseny). Ezek elképzelhetetlen sokasága biztosítja majd azt a játékelményt, ami semmilyen más PC-s játékhoz nem hasonlítható. Impozáns már a gépígyény is, hiszen a minimum elvárások között szerepel a P166 32MB RAM-mal és melegen ajánlják a 3D-kártya támogatást is. Nem szeretném a továbbiakban látatlanul szótrolni a játékot, mindössze annyit szeretnék javasolni, hogy MINDEN stílus kedvelője mindenképpen nézze meg, mert ha csak ugyanazt kapjuk, mint a PlayStation-verzióban, akkor is egy vadonatúj élménnyel leszünk gazdagabbak, olyannal, amit eddig még sohasem láttunk. Sokat nem is kell várnunk rá, mert ha minden igaz, már júniusban nyomulhatunk vele – tehát nem kizárt, hogy a nyári dupla számban részletesen is foglalkozhatunk vele mondjuk 15-20 oldalon).



NÉV	EXP	HP	MP	LÉLET	ERŐ
Cloud	6784	8700	650		
Barret	6704	8800	615		
Tifa	6604	7300	616		

☛ Kukacrajongóknak kellemes hír, hogy talán még áprilisban megjelenik The Night Missions címmel a Worms II mission disk. Új fegyverek, új pályák (real time-ban – nyumm!), tankok, dzsipek, helikopterek, plusz Chemotox.

☛ A Microsoft is mókás bejelentésekkel ijesztgeti a népet: nemsokára megérkezik a hang- és multiplayer-támogatás tekintetében továbbfejlesztett DirectX 6.0. Fel lehet készülni az új driverek letöltötésére.

Carmageddon 2. (Stainless Steel/SCI)

A Carmageddon nyugodtan nevezhetjük minden idők legbájosabb és egyben legdelebb játékának. A szerzők pontosan azt a Kis Gonoszt célozták meg vele, ami – ha tudat alatt is – ott bújkál mindenki, így tehát tulajdonképpen nincs is olyan játékos, akinek ez a marhaság ne tetszene. A folytatás fejlesztését (Carpocalypse Now) nyilván már akkor megkezdték a szerzők, amikor az első részt először tiltották be valamelyik országban (olyan pedig volt pár) – egy ilyen játék biztos kasszasiker lesz. Az "Autókallipszis, most" ugyanazt ígéri, mint az első rész, a feladat nemes egyszerűséggel: törni-zúzni, a gyalogosokat pedig elgázolni. A folytatásban maximálisan kihasználják a 3D-kártyák adta lehetőségeket, és a legnagyobb hangsúlyt az autók, szanaszét repülő alkatrészeik és a speciális fényeffektek minél tökéletesebb kidolgozására fordították. Természetesen azért van néhány kedves új jármű is: példának okáért itt van mondjuk a szárny nélküli repülőgép – ha szárnya nincs is, azért az orrán ott van egy propeller, ami roppant érdekes változásokat idéz elő a gyalogosok



halmazállapotában... Aztán itt van például a "gyermekek öröme", azaz a fagyisautó, vagy például a kombájn, hatalmas kaszákkal az elején – hogy csak a viccesebb darabokat említjük. Biztos tehát, hogy a 2. részt is be fogják tiltani – tehát kasszasiker lesz. Az előrejelzések szerint karácsonykor már szűk családi körben, a fenyőfa mellett boldogan szagathatjuk apró darabokra vele szeretteinket...

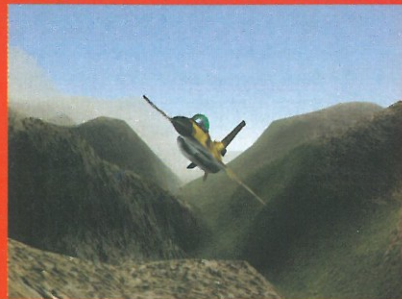


F-16 Aggressor (Virgin/Gen. Sims)

Ugyancsak fel kell kötnie az alsóneműjét annak a fejlesztőnek, aki a modern repülőgép szimulátorok nyilvánvalóan túltelített piacán labdába akar még rúgni. A fejlesztés egyedül lehetséges iránya ugyanis talán már csak a grafikai megvalósításban rejlik – hacsak nem húznak elő valami meglepő dolgot a tarsolyból. A General Simulations a grafikát választotta. Az F-16



Aggressorban a már unalomig ismert F-16 Falconnal fogunk bevetésekre repülni. Ami elsősorban meglepő, az a helyszín lesz, ugyanis a bevetések Afrika négy pontján (Etiópiában, Madagaszkáron a Rift-völgyben és Marokkóban) zajlanak. Négy hadjáratban összesen negyven küldetésre indulhatunk, amelyekben egy vadászbombázó pilótájának összes feladatával szembesülhetünk, köztük a hajók kíséretével, a földi csapatok támogatásával, és az ismeretlen célpontok elleni bevetésekkel. A szerzők azt állítják, hogy a Falcon repülését és a terepet olyan tökéletesen modellezték le, hogy néhány apróságot katonai megfontolások miatt el is kellett távolítaniuk a programból. Igazán érdekes, hogy a játékot a különböző sebességű Pentium procikra külön lehet optimalizálni: elketyeg egy bokorugró P90-esen is, egy PII 266-on viszont akár 1280*1024-es felbontásban, 32 bites színmélységben is futtatható. A 3D-gyorsítók természetesen melegen ajánlottak hozzá. A várható megjelenés: még a nyár előtt.



✎ A világsikerű F22 ADF kiegészítője, a Total Air War sajnos ösre csúszik, de a megszállott pilóták addig is új küldetéseket fabrikálhatnak egy mission editorral. Internet-hozzáféréssel rendelkezők letölthetik a www.gttweb.com-ról.

✎ A hírekben már említett Riot: Mobile Armour nevű Quake-klón egyelőre még nem talált kiadóra. Legutoljára éppen a Microsoft lépett át rajta, így tehát a Monolith tovább hízal a játék-kal.

✎ Comanche Gold címen kerül a boltokba a Comanche 3. új küldetésekkkel, hadjáratokkal és környezettel feljavított felújítása. 3D-támogatás még mindig nincs, de a Novalogic azt ígéri, hogy nemsokára lesz.

✎ Roppant szomorú hír következik: ebben a hónapban semmilyen cukrásztermékkel nem dobták fejbe Bill Gates-t, a Microsoft elnökét. Vigasztaljon viszont mindenkit a tudat, hogy még nincs vége a hónapnak!

Diablo II (Blizzard/Sierra)

A Diablo valószínűleg a legismertebb és legnépszerűbb RPG mostanában (több számítógépes online és offline újság nemcsak a legjobb RPG-nek, hanem az év játékának is választotta 1996-ban), ennek megfelelően ez a Blizzard/Sierra páros eddigi legnagyobb kasszasikere is. A folytatás tehát nem is várat sokáig magára. A szerzők elsődleges célja az volt, hogy megtartsák az első részben jól bevált harcrendszert, de új karakterekkel, fegyverekkel, szörnyekkel, varázslatokkal – szóval a szokásos fantasy-kellékekkel jelentősen kibővítsék és fejlesszék is a játékot. A történetben teljesen új szereplőkkel találkozunk, és egy új hős szemszögéből látjuk az eseményeket. Diablo kiszabadult a fogságából, és hatalma nagyobb, mint valaha. A játék elején mindössze annyit tudunk róla, hogy valahol Keleten tartózkodik, és seregeket támaszt, hogy uralma alá hajtja a világot. A játék négy felvonásból fog állni, minden felvonás egy-egy városban, illetve a hozzá tartozó dungeonokban játszódik. Ahogy az egyes felvonásokban előrehaladunk, egyre többet tudunk meg hol-létéről, illetve terveiről, amelyek között elsődleges fontosságú testvéreinek, Mefisztónak és Baálnak feltámasztása, akikkel egyesülve egyfajta negatív Szentháromságot alkotva legyőzhetetlenné válna.



A játék fejlesztésénél a szerzők három alapvető szempontot tűztek ki maguk elé: 1. A városokat élethűbbé, mozgalmassabbá akarták tenni; 2. Sokkal nagyobb szerepet szántak az NPC-knek (nem a csapatba tartozó karakterek); 3. Sokkal inkább el akarták különíteni egymástól a képességeik alapján az első részben egybemosódó karakterosztályokat.

Az első feladatban természetesen a grafikai csiszolás volt az elsődleges elvárás, és ebben felvonultatták a manapság ismeretes összes technológiát. Ezenkívül egy csomó animáció (szőkőkutak, repkedő madár csapatok, stb.) és az utcákon mázskáló NPC-k színesítik a városokat.

A második feladat az NPC-k nagyobb integrálása a történetbe volt. Minden egyes városnak megvan a maga kis NPC-típusa, akik jönnek-mennek, és teszik a dolgukat (a kovács például néha kinéz a műhelyből, nincs-e valami kuncsaft a láthatáron). Az NPC-kkel beszélgethetünk, csereberélhetünk, tárgyakat szerezhetünk tőlük, sőt, egy-egy küldetés végrehajtása után, akár varázslatokat vagy valami speciális harci tulajdonságot is megta-nulhatunk tőlük. Úgy-szintén újdonság, hogy az NPC-keket fel lehet bérelni (egyszerre csak egyet), és ilyenkor bel-



ép a csapatba és követ bennünket kalandozásainkban (nem az egész játékban, esetleg egy felvonás végéig, vagy csak egy adott küldetés végrehajtásáig.)

Mivel az első játékban megismert karaktereket a folytatásban nem használhatjuk (túl gyengék lennének!), vadonatúj karaktereket kell generálnunk. Ehhez öt karakterosztály áll rendelkezésünkre, amelyeken belül egy figura öt különböző speciális képességgel rendelkezhet. Az öt osztály közül kettő harcos, kettő varázsló, egy pedig hibrid (vagyis mindkettő). A játékban kapott küldetések nem függenek sem a karakterosztálytól, sem a karakter képességétől – tulajdonképpen véletlenszerűen generálódnak, de a szerzők azt ígérték, hogy cikisebb küldetéseknél arra azért vigyáztak, hogy egy NPC beléphessen a csapatba, vagy valami új technikát tanulhasson seregünk. A küldetések úgy szólnak, mind multiplayer játékban egyaránt használhatók. A nyolc játékosban maximum multiplayer-játékban egyébként kiküszöbölték az első rész talán legkellemetlenebb hiányosságát – a cheatelő játékost.

Sorolhatnánk még a Diablo II újdonságait tovább, vagy akár tele is írhatnánk vele az újságot, de a továbbiakat inkább eltesszük egy reménybeli ismertető idejére, ami a kiadó terve szerint már szeptemberben bekövetkezhet.

Már akkor rosszat sejtettem, mi-
kor CoVboy há' fenyegetően
meglóbálta felém az Unfinished
Business/Premier Collection dobozát
(nem kívánt rész törtendő: a fene se
tudja, hogy most épp melyik elnevezés
a hivatalos). Épphogy felépül az ember
a Tomb Raider II. végigjátzását követő
idegi gyengeségből, s az Eidos gaz
programozói rögtön világhódító útra
küldik Larát. Illetve, ha jobban bele-
gondolok... az Unfinished Business újja
sok minden lesz, csak épp világhódító
nem. Persze nem szép dolog egy leírást
ily zord kijelentéssel kezdeni, de e kie-
gészítő körül szerintem nagyon szaglik
valami. Az Unfinished Business ugyebár
két kis kalandból (összesen négy pályá-
ból) áll – ez eddig szép és jó. Csakhogy
ezek az új pályák a Tomb Raider első

dezek ellenére sem nevezhető csúnyá-
nak (ez főképp a 3DFX-es változatra
áll), de az olyan csodákkal, mint a
Tomb Raider II vagy épp a Sub Culture
már nem állja a versenyt. Egyszerűen
érthetetlen, hogy miért nem lehetett
inkább a második részhez kiadni valami
kiegészítőt! Sokkal több munkát ez sem
jelentett volna: az engine ugyebár
adott, tehát tökmindegy, hogy épp melyik
játékhoz írogatnak új pályákat Ei-
dosék.

Egy mellékesnek aligha nevezhető dol-

tól, hogy Miss Croft korábbi kalandjai-
val is megismerkedjenek. Na most az
előbbi kategóriába szerintem a PC-sek-
nek csak igen kis hányadát lehetne be-
sorolni, a nagy többség számára tök
mindegy, hogy rajta van-e az a nyüves
Tomb Raider a két CD-n (hogy miért
kellett két korong a játékhoz, akár egy
külön elemzést is megérdemelne...),
vagy sem. Ugyanakkor viszont az ere-
deti játékot már eleve bekalkulálták az
Unfinished Business árába – ami így
némileg magasabb egy átlagos kiege-

mény meglehetősen harcorientált. Ez
persze nem jelenti azt, hogy könnyű
vagy unalmas lenne – a tonnaszám ro-
hamozó randaságok között még a chea-
teket használva is vért fogunk izzadni. E
kalandok legfőbb pozitívuma, hogy ko-
moly kihívást jelentenek még a legtrüti-

UNFINISHED BUSINESS

BEFEJEZETLEN ÜZLET?

TOMB RAIDER



Hohó, ez a repkedő vörös nyehőce
valami rosszban sántikál



Atlantisz békéjét
kentaur-formájú ide-
genek dúlják fel –
hol vannak ilyenkor
a műemlékvédők?

részéhez íródtak, s alapvetően itt kez-
dőnek a problémák. Nekem kissé furá-
nak tűnik, hogy egy nagyszerű pro-
gramhoz azután adnak ki kiegészítő le-
mezt, miután annak már megjelent a
folytatása is. Mégpedig e folytatás
minden szempontból felülmúlja az ere-
detit, tehát szerintem a legfanatiku-
sabb Croft-rajongók kivételével nem
sokan fognak a régi szép idők (s négy
új pálya) kedvéért visszazokni a Tomb
Raider első részére. Már csak azért
sem tartom ezt túl valószínűnek, mivel
a Tomb Raider a mai szemmel nézve bi-
za nem egy nagy durranás. Mondhatni
nagyon halk és piciny pukkanás. Bő
egy éve ugyan műfajának abszolút csú-
csa volt, ám azóta a mértéktartó szak-
emberek szerint is sokszorosára nőtt a
PC-k 3D-s teljesítménye. A játék min-

Mivel nem szeretek zöldségekkel
beszélni, nem mondom meg,
hogy mi van a képen...



got még nem említettem az Unfinished
Business kapcsán: a kiegészítőhöz
megkapjuk a teljes, eredeti Tomb Rai-
dert is. Nem akarok ünneprontó lenni,
de szerintem ez a tipikus "nesze sem-
mi, fogd meg jól" üzletpolitika. A já-
ték anno domini ak-
kora sikert aratott,
hogy a műfaj szerel-
mesei így vagy úgy,
de megszerezték
maguknak. Az Un-
finished Business el-
vileg azoknak lenne
jó vétel, akiknek
eleddig csak a
Tomb Raider II-höz
volt szerencséjük, s
most égnék a vágy-

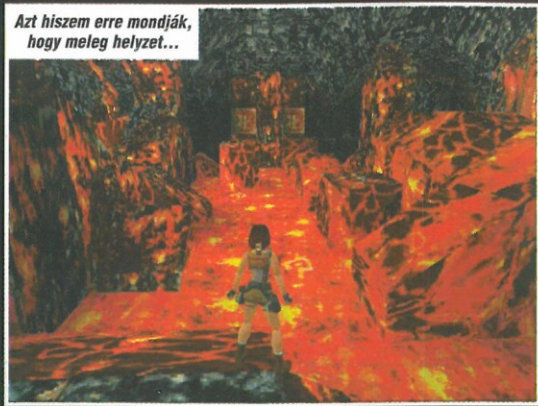
szítóénél. Ügyes,
határozottan
ügyes...
Ami magukat az új
pályákat illeti,
azokkal semmi hiba
nincs. Az igazat
megvallva nem csak
hosszúak, hanem
idegtépően nehezek
is, tehát a reklám-
anyagokban emle-
getett "csak profik-
nak" kitéltelt akár
komolyan is vehet-
jük. Az első két pá-

lyán Egyiptom kies földjén fogunk kóri-
cálni, ahol ezúttal nem a turistacsopor-
tokra leső iszlám szélsőségesek okoz-
nak problémát (pedig ez se lenne egy
utolsó kaland...), hanem egy helyi
macska-istennő (én Bastetre tippelek,
bár az alkotók nem nevezik nevén)
templomában kell tenni-venni. Itt leg-
főbb ellenfeleink a gonosz kallantúyok
és egyéb logikai feladványok lesznek,
néhány brutálisabb ellenféllel fűszerez-
ve. Mit mondjak, a második pálya vége-
re már határozottan megutáltam a pálya
alapotívumaként működő szőrös, nyá-
vógó jószágokat... A második kaland
volna a névadó Unfinished Business,
melyben Lara néni visszatér Atlantiszba,
ahol néhány idegen szörnyű tervek-
et eszelt ki. Szóval a szokásos. A pálya ki-
agyalói alighanem valamelyik Alien film
hatása alatt állhattak, mivel a cselek-

nosabb játékosoknak is, bár a készítő-
k – az eredeti programhoz hasonlóan –
helyenként elvetették a sulykot. Nem
szóltam még az Unfinished Business
második korongján fellelhető egyéb ex-
trákról, úgymint a Windows-alapú képer-
nyővédőről és desktop-témákról, vala-
mint a naptárhoz. Jőmagam ugyan az
efféle stuffok iránt nem lelkesedem kü-
lönösképpen (rendben, a Nude Raider
sorozatot azért annak idején beszerez-
tem, de ez tényleg más történet...), vi-
szont azt el kell ismernem, hogy egész
pofásra sikeredtek.

Hát, elég felemás érzésekkel viselte-
tek az Unfinished Business iránt. Két-
ségtelen, hogy méltó folytatása (kiege-
szítője?) a Tomb Raider első részének,
csak épp ebbéli minőségében késett
egy keveset. Mondjuk úgy egy évet,
úgyhogy ehhez mérten én kétféle játé-
kosnak ajánlanám. Először is azoknak,
akik olthatatlan Miss Croft és Tomb
Raider-lázban égnék – ők minden bi-
zonnyal nem fogják az időt s pénzt saj-
nálni a négy új pályáért. Másodjára pe-
dig azoknak, akiknek csak a játék má-
sodik részéhez volt szerencséjük, s kí-
váncsiak az előzményekre. Nekik való-
ban megéri beszerezniük az Unfinished
Business-t. De az egyszerű földi halan-
dók, kik már kitombolták magukat a
kripták, hajóroncsok és kolostorok mé-
lyén, azok vigyázzó szemüket inkább a
régóta esedékes Deathtrap Dungeonra
vagy Die by the Swordre vessék.

Azt hiszem erre mondják,
hogy meleg helyzet...



CONQUEST OF THE EMPIRE

Az Ensemble Studios Age Of Empires programja méltán örvend nagy hírnévnek (szándékosan nem Microsoftot írtam, hiszen ők tulajdonképpen csak a nevükkel – és persze a nélkülözhetetlen pénzzel járultak hozzá). Amellett, hogy a nagyszerű alapkonceptiót (őkori hadviselés) igen magas audiovizuális színvonalon valósítja meg, stratégiának sem utolsó. Sőt, még divatos is, hiszen real-time – úgyhogy minden adva volt a sikerhez, mely be is következett: a program sokáig vezette (talán jelen pillanatban is dobogós) a stratégiai játékok különböző eladási listáit.

Amellett, hogy készül a második rész, e programot is utolérte a végzet: máris megjelent hozzá egy unoficial, azaz nem hivatalos kiegészítés. Én az ezekhez hasonlókat már elneveztem magamban "Kínai CD-knek", utalva a budapesti bolhapiacok színes egyéniségét által szállított árucikkek minőségére. Volt már ilyen a Warcraft-hoz és a Command & Conquerhez, a Doomhoz és társaihoz – a paletta végtelen, csak – tisztelet a kivételnek – az eredmény szokott ugyanaz lenni. Nincs ez másként a Conquest Of The Empire-rel sem, bár rettentően meg-

vat, de nem tudok magamban napirendre térni afölött, hogy egy CD kapacitásának mindössze 1/30-át használják ki.

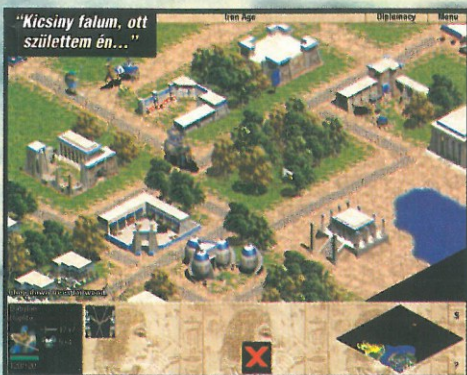
Következik a másik dörgedelelem: ha már egyszer kevés az anyag, legalább tartalmazzon valami újdonságot is.

Újdonság alatt az új egységeket, épületeket, ideális esetben videókat értek. "Természetesen" itt semmi ilyenmivel nem találkozunk, csupán összedobtak egy-két pályát az alap-



lepődtem, hogy a CD behelyezése után a WIN95 elkezdett futtatni egy kb. 45 másodperces AVI-t, mely ugyan kis ablakban futott, de nem volt rossz minőségű. Még feljebb húztam a szemöldököm, mikoron egy nem túl pofás, de legalább áttekinthető és könnyen kezelhető installáló felület jelent meg.

Örömöm azért volt csak kérészerű, mert velem született bizalmatlanságom rögtön megnézte velem, hogy ugyan már mennyi anyagot pakoltak fel a CD-re. No, kérem szépen, ez az előbb említett AVI-val és keretprogrammal együtt nem több, mint 26,7 Mbyte tömörítetlen cucc. Elismerem, hogy manapság az 1.44-es floppy már nem di-



programmal együtt járó szerkesztővel. Ez szerintem azért nem igazán tisztességes dolog, mert ehhez semmi programozói tudás nem szükséges, az ilyen és ehhez hasonló programok kezelésének elsajátításához kb. egy jó órára van szükség, arról már nem is beszélve, hogy semmilyen különleges kvalitást nem igényel. Az alkotók dicséretére legyen mondva, hogy némi történelmi vonalat is megpróbáltak becsiszolni a küldetésekbe,

így lejátszhatunk a játékban szereplő népcsoportok nevével fémjelzett ókori csatákat, pl. a görögöknél a szalamiszi ütközetet. Az megint egy más lapra tartozik, hogy a játéktílusból adódóan ezt itt tökéletesen élethűen egyszerűen nem lehet megoldani. Pl. érdekes lett volna, ha a görögök a thermophüai csatában építhettek volna a meglévőkhöz kívül még párezer gyalogost – Xerxész nyilván roppant meglepetten forgatta volna a fejét...

Nézzük a szilárd tényeket! 26 küldetést választhatunk az előbb említett történelmi szituációkból, ezenkívül 45, úgynevezett "őrült" pálya áll rendelkezésünkre. Az őrültség általában egy fejlesztés letiltását, vagy egy nyersanyagforrás túltelítettségét jelzi a pályán. A real-map scenáriókban egy létező földrész (pl. Afrika, Európa) vagy egy ország (pl. Egyiptom) alakú térképen játszhatunk. Ezekből összesen 40 található a CD-n. Komplet hadjáratokat is játszhatunk, bár ezekből csak három darab van – és igen leleményes módon ez csak annyit je-

lent, hogy az előbb már leírt történelmi pályák immáron egymás után következnek.

A küldetések a menüből a load scenario ponttal tölthetők be – és már rögtön játszhatunk is. Azt talán mondanom sem kell, hogy az eredeti Age Of Empires természetesen nélkülözhetetlen lesz.

Sok mindent már nem tudok hozzáfűzni a dologhoz, és bár a program nyilván budget-áron kerül a mélyen tisztelt vásárlóközönség elé, azért jobb, ha mindenki maga dönti el, hogy megéri-e neki a program az árát. Legnagyobb pozitívumként azt tudom felhozni, hogy a kórtés és az installálás elég jópofára sikeredett.

Ha értékelnénk a játékot (mint ahogy nem fogjuk, hiszen nincs értelme programmodulokat külön értékelni) elmerenghetnénk, hogy milyen százalékot adjunk neki, ugyanis tartalmilag semmit nem kapunk – de azt legalább jól megcsinálták. A grafika az alapprogramból eredően egyszerű, a zene az eredeti CD-ről szól...a tartalomra pedig már kitértem az előbb. Ha van Interneted, egyszerűbb letölteni róla egy-két új térképet – ha nincs, lusta vagy szerkeszteni, viszont új AOE-pályákra áhítozol, akkor esetleg nem lehet rossz választás.

ÚJ HÓDÍTÁSOK FELÉ

Bubba Koshnak pocsek napja volt. Elvégre nem túl örömteli dolog, ha az ember újonnan elkészült, prima kupakolvasztóját agyonnyomja egy AST (azaz Azonosítatlan Süllyedő Tárgy). E hatalmas bádoghengert egy felszínlakó "konzervdoboznak" nevezné, bár Bubba ezt eleve képtelenségnek tartaná. Már mint a gondolatot, hogy a felszínen értelmes lények élnek. Az efféle áltudományos spekulációkat meghagyta a tizedrangú ponyvaregények íróinak, habár néha maga is elmorfondírozott azon, hogy az időről-időre feltűnő hosszúkás izék (csikkék), lapos bizgentyűk (kupakok) és csillogó valamik (érmék) honnan származnak. A Testvériség prédikátorai szerint Valahonnan tartanak a Semmibe, és a Véletlen miatt kötnek ki végül a tengerfenéken. Nem túl világos elmélet, ám Bubbát és fajtársait teljes mértékig ki-elégítette (ha az "ember" alig egy centi magas, ne legyenek túl nagy igényei). Nem mintha hősiüket jelen pillanatban a legkevésbé is izgatták volna az efféle, merőben elméleti kérdések, hisz teljes vagyona egyetlen apró tengeralattjáróra rúgott. Bubba alapvetően ingerült volt, s aligha derítette volna jobb kedvre, ha sejti az igazságot, miszerint mindenről az atlantisiai tehetnek...

vány és a hangulat volt az, amitől elállt a szavam, e két dologban szerintem a Sub Culture jelen pillanatban verhetetlen. A program ugyanis nemcsak támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat, hanem ki is használja azok képességeit – mégpedig jobban, mint bármely más eddigi játék. Ha a Tomb Raider 2 vagy a Wing Commander IV szép volt, akkor a Sub Culture egyenesen gyönyörű!

A tenger félhomályából előbukkanó szirtekhez, a felszínről beszűrődő napsugarakhoz, a világítótoronyok köröző fénycsóváihoz hasonló látványhoz PC-n eddig nem volt szerencsém. Ami azt illeti, más gépen se... Az persze hozzátartozik az igazsághoz, hogy mindezek a D3D-s illetve 3DFX-es verziókra igazak – egyre inkább közhellyé válik, hogy a 3D-s játékoknál a gyorsítókártya már alapkövetelmény. Az viszont már jóval meglepőbb, hogy ettől eltekintve a programnak nincsenek túlságosan komoly igényei. A doboz tanulsága szerint a minimális konfiguráció 16 MB RAM és egy

egyáltalán nem egy magától értetődő apróság, hisz a WinQuake és az ATI-kártyák példának okáért a mai napig ki nem állhatják egymást.

Egy szó mint száz: a Sub Culture igen pofás darab. Ez nem csak azt jelenti, hogy az alkotók telepumpálták a legkülönfélébb köd- és fényeffektekkal, hanem azt is, hogy ezek a külön-külön is bravúros grafikai megoldások egységes

éréséhez egy nagy halom, egyre mace-rásabb missziót át vezet az út. Ezek teljesítéséhez azonban folyamatosan fejlesztgetnünk kell majd a sárga tengeralattjárót – az ehhez szükséges pénzmagot pedig leginkább kereskedéssel szedhetjük össze. Kereskedni lehet a különféle víz alatti városok és bázisok között (sajna ezekből nincs túl sok), bár a játékok kezdetén az igazán komoly tranzak-

ELITE AZ ÓCEÁN MÉLYÉN

SUB CULTURE



Ez a randa izé NEM mentőkabin, bármint is sugalljon a neve. Kipróbáltam...

A fenti, kissé debil történet sokkal inkább tűnhet egy Douglas Adams könyv alaptémájának, semmint egy "mezei" akciójáték bevezetőjének. Az Ubisoft programozói azonban alighanem eltökélték, hogy egy minden szempontból egyedülálló játékot alkotnak a Sub Culture-rel. És láss csodát: ez sikerült is. Már magát a műfaját se könnyű meghatározni: képzeljünk el egy akcióelemekkel megspékelt szimulátort, ahol mindennek tetejébe még politizálnunk és kereskednünk is kell. Ja, és mindez a víz alatt, gigászi teknőcöket és tonhalakat kerülgetve. Határozottan ígéretesen hangzik, nemde?



Igazi tenger alatti idill – de már közeledik a konzervdoboz...

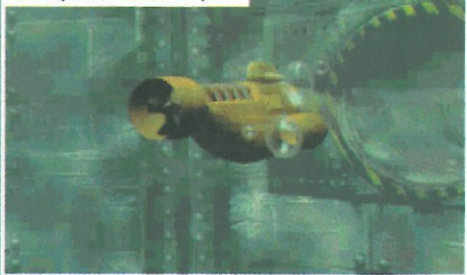
Pentium 90-es, ami többé-kevésbé meg is felel a valóságnak. Az igazán zökkenőmentes játékhoz persze ennél némileg keményebb konfiguráció ajánlott, de a hardware-igény még így is igen korrekt. Főleg, ha a mélyütéssel felérő látványhoz viszonyítjuk. Legjobb tudomásom szerint egyébként a program tökéletesen támogatja a legkülönfélébb 2D/3D-s kártyákat, legyen szó Rendition Verité-s avagy Permedia2-s chipsettel ellátott ketyerékről. Ez pedig a látszat ellenére

egészé álnak össze. A történethez illeszkedik a látványvilág, a látványvilághoz illeszkedik a zenei aláfestés, s mindezt egy tökéletesen eitalált, és egyszerű irányítási rendszer teszi teljessé. Az igazat megvallva szeretem a cikkeket efféle ömlengős részeit néhány cinikus beszúrással színesíteni, de a Sub Culture esetében semmi ilyesmi nem jut eszembe: ez a játék (a külsőségeket nézve legálábbis) úgy tökéletes, ahogy van. Efféle dolgokat persze már az előző számban is írhattam, mégpedig a Dark Omen kapcsán. A hasonlóság ezúttal nem abból adódik, hogy felfedeztem a "Copy" parancsban rejlő határtalan lehetőségeket, hanem – merem remélni – abból, hogy az igényesebb kiadók játékaik fejlesztésekor egyre inkább figyelembe veszik a 3D-s kártyák képességeit. Végre.

KERESKEDELEM...

A bevezető alapján gondolom egyértelmű, hogy ügyködésünk célja Bubba barátunk kissé megviselt egzisztenciájának helyretétele lesz. Pénzügyi problémáinkat alapvetően két módon orvosolhatjuk: kereskedelemmel és a városban begyűjthető küldetések teljesítésével. Maga a cselekmény alapvetően ez utóbbiakra épül, tehát a végső győzelem el-

V2.0: Ím, a fáradt vándor megtér vackára (az eredeti képaláírást többen is szeméremérsértőnek és alpárinak titulálták...)



ciókat még nem engedhetjük meg magunknak. Ezel szemben összeszedgethetjük a tenger fenekén rejtőző tárgyakat, s ezeket jó áron értékesíthetjük a legközelebbi városban.

Kutakodásaink egyes számú célpontjai a tórium-kristályok lesznek, ezeket jóformán bárhol elpasszolhatjuk jó pénzért. A gond csak annyi, hogy az alaplapotban igen méretes kristályok nemcsak hogy erősen radioaktívak (azaz folyamatosan csökkentik a pajzsot), de még csak fel se szippanthatjuk őket a Suck'O'Matic névre hallgató ketyerénkkel. A horog (Grappling Hook) segítségével mondjuk be tudjuk vonatni őket a legközelebbi dokkba (nagy, fekete hengerre emlékeztető építmény a tenger fenekén), ám jóval egyszerűbb a kristályokat apró darabokra robbantani, s ezeket felszedgetni. E módszer előnye, hogy az apró darabokra robbantott tórium-kristályok már nem rongálják a pajzsot,

AZANNYA!!!

Mégsem a fenti, valóban eredeti háttértörténet volt az, ami miatt első pillantásra beleszerettem a játékba. A lát-

viszont így az egész kristály egy része elvész. Na ja, semmi se lehet tökéletes. Szintén jó pénzt kereshetünk a cigaretacsikkok, kupakok, rézpénzek és legfőképp az igazgyöngyök guberálásával. A cigarettacsikkok felszedése igen egyszerű: csak akasszuk bele a horgot és már mehetünk is a legközelebbi városba. A kupakok és rézpénzek gyűjtögetése sem sokkal bonyolultabb dolog, bár itt a horg helyett inkább a mágnes használata ajánlott. A legnagyobb értékű (és legnehezebben felszedhető) tárgy a jókora kagylók mélyén rejtőző igazgyöngy. Tán mondanom se kell, hogy

így a vagyonosabb kereskedők rendkívül sokat kereshetnek akár egyetlen fuvarral is. Mát igen, a szorgalmas egyének termelnek, míg a ravaszak kereskednek – tán mondanom se kell, hogy melyik módszer a nyerő...

...ÉS KÜLDETÉSEK

Küldetésekből aztán nincs hiány, kb. 30 darabbal találkozhatunk a játék folyamán. Ezek sorrendje játékról-játékra változik, s a végső győzelemhez nem is szükséges mindet teljesíteni. Természetesen a tenger fenekén sem uralkodik

nem árt komolyabb fegyvereket vételezni. Egyébként a felszerelések ára folyamatosan emelkedik, így nem rossz ötlet a játék legelején alaposan bespejzolni a drágább kettyerekből.

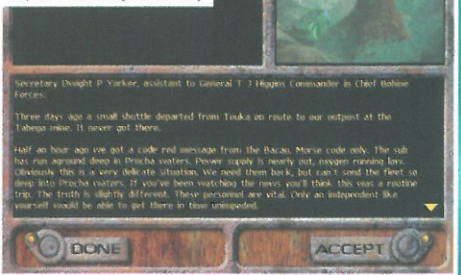
Egy-egy bedokkolást követően nem csak a különféle küldetések között válogathatunk, hanem megszemlélhetjük az új híreket is. Ezeknek mondjuk nincs túl sok gyakorlati hasznuk, viszont igen hangulatosak és tanulságosak – különösen tetszett egy Bohine táborokkal készült interjú csatános vége (errefelé is nehéz az újságírók élete).

FELSZERELÉSEK & FEGYVEREK

Ezekből is igen tisztességes a választék, úgyhogy az egyszerűség kedvéért csak a használhatóbb darabokra térek ki. Mindenekelőtt azonban ejtenék néhány szót a különféle felfüggesztési pontokról, ezek ugyanis lehetetlenné teszik az úszó svájci bicsek építését. Majónkon összesen 10 különféle felfüggesztési pont található, s ezek mindegyikére csakis egy felszerelés illetve fegyver pakolható. Természetesen igen komoly átfedések vannak az egyes berendezések között (például nem lehet hajónkon egyszerre vontatóhorg és mágnes), de ez nem jelenti azt, hogy az épp használaton kívüli szerentyüket el kéne paszszolnunk: ezek a raktérben pihennek és alkalomadtán ismét felszerelhetjük őket. Emiatt érdemes mindentéle és fajta tárgyból legalább egyet beszerezniük, így a küldetések alatt kedvünk szerint átalakíthatjuk tengeralttjárónkat.

Arszénalunk a játék kezdetekor még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető bőségesnek, egy Suck'O'Maticból, egy reflektorból és egy sokkolóból áll. A Suck'O'Maticról már volt szó, a kisebb víz alatti tárgyak felszedésére kiválóan alkalmas. Hasznos darab, bár igen komoly hibája, hogy egyszerűen legfeljebb öt egységnyi árut tárolhatunk benne. A ref-

Az aktuális küldetést most épp T.J. tábornok osztja ki (a Higgins teljes egészében a Win95 számlájára irandó)



Az alatt látható 971.190 krediten senki ne ütközzön meg - inkább kukkantson a Cinkelt Lapokba



lektor működése és használata elég egyértelmű – én amúgy nem szoktam túl sűrűn használni, mivel elharmolja a gyönyörű ködeffekteket. A sokkoló egy rendkívül gyenge és kis hatótávolságú fegyver, viszont nem kell hozzá munició és folyamatosan tüzelhetünk vele. Ennek ellenére alapesetben nem túl használható darab, viszont némi tuningolással (Zapper Upgrade) halálos (na jó: viszonylag halálos) fegyverré változtathatjuk. A hajtótest megerősítése (Hull Strength) szintén nem egy rossz befektetés, e nélkül már az első pár küldetés során vért fogunk izzadni. A háromszorosan-négyszeresen megerősített hajtótest jóformán bármit kibír, bár ezt megszerezni elég drága mulatság lesz. Hasznos felszerelés még a Whoosh-hajtómű is, ezt használva még a legfűgőbb üldözök elől is pillanatok alatt meglóghatunk. Egyetlen komoly hátrulatója (a borsos árán kívül), hogy összesen 99 másodpercig használhatjuk. Ha ez az idő lejárt, a hajtómű megsemmisül és némi szitkozódás után mehetünk is újat venni. Persze ez a 99 másodperc nem is olyan rövid idő, ha tényleg csak végszükség esetén használjuk a szerentyűt. Érdekes

Na jó, ha itt mindenki ilyen ideges, inkább visszakodolok...



béke, hisz két politikai hatalom áskálódik egymás ellen: a demokratikus Bohine köztársaság és a "hatalmas" Procha birodalom. Alapvetően bármelyik fél mögött felsorakozhatunk, bár tapasztalataim (s a történelem tanulsága) szerint a legjobb megoldás a semlegesség – azaz dolgozzunk kétfelé. Igaz ugyan, hogy ez időről-időre beárnyékolja majd kapcsolatainkat, ám ez különösebb hatással

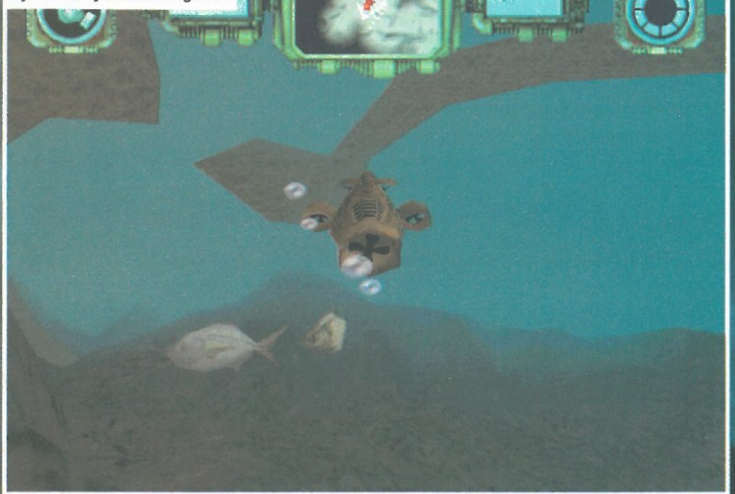
nem mindegyik kagyló rejt igazgyöngyöt, s amelyek mégis, az igen gyanakvó jószág. Magyarán a közelébe lopózva azonnal lecsapja a kagylóhéját, s eme renitens viselkedésén nem is változtat, míg a közelben vagyunk. Csak egyféle-képp kaparinthatjuk meg az áhított kincset: rendkívül idegesítő centizgetéssel manőverezünk a kagyló fölé, és ereszkedünk le PONTOSAN addig, míg a kagyló még tolerálja közeledésünket. Itt használjuk a Suck'O'Matic-ot, s már pucolhatunk is Beluga Basinba, ahol különösen jó pénzt fizetnek az efféle ritkaságért.

Mint azt már említettem, az efféle "bányászkodással" csak a játék első felében érdemes pepecselni, mivel a városok közti, közvetlen árukereskedelemmel jóval rövidebb idő alatt jóval nagyobb profitot lehet kitermelni. Külön érdekesség, hogy hajónk rakterébe jóformán korlátlan mennyiségű áru fér,

nincs a játékra. Az árak nem emelkednek az épp ellenséges városokban, nem rajzanak utánunk a fejtámadások és nyugodtan bedokkolhatunk bárhova. Már csak ezért sem érdemes csak az egyik fél küldetéseit elfogadni, mivel ez esetben a program igen hamar kiadja a végső missziót (ez volna a "Project Armageddon"), s lemaradunk egy csomó mulatságos dologról.

Egyébiránt bármilyen küldetést vállalunk is el, készüljünk fel egy igen bosszantó meglepetésre: amíg nem végeztük el feladatunkat, nem menthetünk állást. Ez mondjuk igen kellemetlen tud lenni (főleg a játék vége felé, ahol az ellenfelek már igen gátlástalanul viselkednek), úgyhogy nem árt a küldetések előtt alaposan felszerelkeznünk. Hogy ez pontosan mit is jelent, azt missziója válogatja: a mentőakciók előtt ajánlatos valamiféle vontatóberendezést beszerezni, míg a vérgőzösebb feladatokhoz

A képen látható gyanús terápia tárgy egy hering gerinc - ennyit az arányokról. Heringettett!



Hohó, itt még a hínár is mélységi bombát rejt!



Hmmm, ezek a Procha-tenger-alattjárók valahogy nem nézik jó szemmel mentőakciómat



darab még a ROV névre hallgató minte-tengeralattjáró, melyet távirányítással küldözgethetünk majd mindenféle veszélyesnek ígérkező feladatokra. Túl sűrűn mondjuk nem fogjuk használni, ám néhány kémkedős illetve felfedező küldetés teljesítéséhez nélkülözhetetlen lesz. A ROV használatakor leginkább arra kell figyelni, hogy még csak véletlenül se kormányozzuk túl messze az "anyahajótól" (erre figyelmeztetnek a hirtelen felbukkanó statikus zörejek). Ez esetben ugyanis a kapcsolat egyszer s mindenkorra megszakad, ami bizony elég drága baklövés. A ROV bedokkolása a tengeralattjáróra nem egy bonyolult művelet: egyszerűen mozogjunk a hajó hasa alá és nyomjuk meg az "Y" billentyűt.

A sokkalon kívül még jó néhány fegyverrel összeakadhatunk a játékban. Kezdjük mondjuk a torpedókkal, melyek lényegesen nagyobbat pukkannak a már emlegetett sokkalonál. Három-négy efféle szeretecsomag a legtöbb ránk vadászó ellenfelet hídre teszi, bár maga a lőszer itt már pénzbe kerül. Méghozzá nem is kevésbe. Amellett a pontos célzáshoz is szükséges némi gyakorlat – főleg a fűr-gébb célpontok esetében. Célpötvő torpedóval (Homer) lödözve már nem kell efféle hívságokra vesztegetni az időt, ezek automatikusan ráállnak a legközelebbi célpontra. Ehhez mérten az árak is meglehetősen borsos, mivel egy adag lőszer mindössze négy torpedót tartalmaz. Főleg a jól manőverező, gyors ellenfelek megrendszabályozásánál érdemes efféle luxuscikkhez folyamodnunk, a mezei kalózok ellen tökéletesen megteszi a tuningolt sokkaló is. A masszívabb célpontok ellen a gépágyú (Ripper) az ideális fegyver – bár hogy ez pontosan hogy is működhet a víz alatt, inkább ne fesse-gessük (tök jó, még a hangját is halljuk...). A kézikönyv szerint másodpercenként tizenkét lövést ad le, ez magában a játékban abban nyilvánul meg, hogy a legizmosabb ellenfeleket is pillanatok alatt ledarálja. Egyébként a lőtávolsága meglepően nagy, bár a célzás ezzel sem könnyű. Legnagyobb hibája a baromi drá-

ga lőszer, így a gépágyú túl sűrű használata hamar az anyagi csőd szélére sodor-hatja szegény Bubbát. Veho-tünk még mélységi bombákat (Depth Charge) is, ezek legtöbb ismérve, hogy a leg-csekélyebb mértékben is mozgó ellenfelek ellen már mit sem érnek. Hogy akkor mégis mire jők? Bizonyos küldetések során (pl. Covert Operation) tereptárgyakat kell majd felrobbantunk, ez pedig mélységi bombák nélkül nemigen fog menni. Az utolsó, s egyben legerő-sebb fegyver a villámszóró (Electro Bolt), ami pusztító energiakisülésekkel tréfálja meg az ellent. Néhány másodpercebe beletelik, míg az energiakisülés létrejön, ezért leginkább a lomha il-letve csapatban mozgó cél-pontok ellen érdemes használni. Területre hat, pontos lövés esetén az ellenfél szin-te bizonyosan elpusztul – szóval nem egy rossz darab.

Hátulütője a borsos ára valamint az a saj-nalatos tény, hogy egy-egy villám után baromi sokáig kell töltenie. Ennek ellenére a végjáték során nélkülözhetetlen lesz, úgyhogy mindenképp szerezzünk be egyet.

NÉHÁNY APRÓSÁG

■ Magát a kezelést nem szándékozom külön fejezetben fessegetni, mivel ez a játék tán legegyszerűbb része. A dokko-lási procedúra teljesen automatikus, az "Y" billentyű lenyomásával bárhová be-dokkolhatunk. A tengeralattjáró kor-mányzása szintén meglehetősen egyér-telmű (ezt a főmenüben kedvűnkre beál-líthatjuk), ezzel kapcsolatban csak annyit jegyeznek meg, hogy nem árt a vertikális irányú hajtóművek kezelésével már a játék legelején megismerkedni. A függőleges irányváltóztatásokkal ugyan-is remekül kikerülhetjük az ellenséges torpedókat, amire a későbbiekben még igen nagy szükségünk lesz. Magában a harcban egyébként a jól felszerelt hajó és némi taktikai érzék lényegesen job-ban számít, mint a villámgyors reflexek. A frontális támadások valahogy nem igazán jönnek be (még egy kellőképp feltáptolt tengeralattjáróval sem), ellen-feleinket egyenként, a tengerfenék fe-dezékei között bújócskázza érdemes el-kapni.

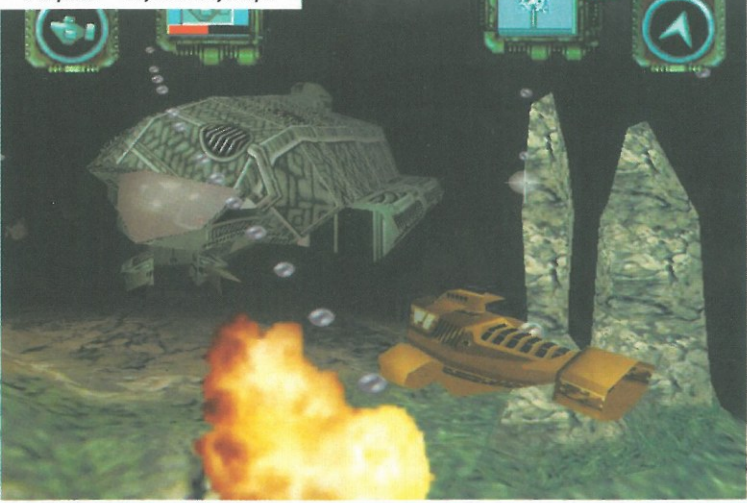
■ A Sub Culture-ben alapvetően két né-zetből irányíthatjuk hajónkat, egy kül-ső/hátsó szemszögből (F2) il-letve a pilótafülkéből (F1). Ez utóbbi főleg a harcok illetve bányászkodás során ajánlott, mivel a külső nézet nem igá-zán alkalmas a pontos célzás-ra illetve centezésre. Nem árt egyébként a műszerfalon időn-ként a felső illetve alsó néze-tet is megjeleníteni, mivel az ellenséges hajókat nem egy-szer csak így követhetjük figyelemmel.

■ Az, hogy a városokban ki-javíthatjuk a pajzsunkat ért

károsodásokat (Shield Repair), aligha hat a meglepetés erejével. Az már sok-kal érdekesebb, hogy "tartalékba" is vehetünk (sima felszerelésként) efféle javításokat, s ezeket akár a harc sűrűjében is használhatjuk. Nem egészen tu-dom elképzelni, hogy ezt pontosan mi-képp is képzelték el a játék írói, de az biztos, hogy eme apró logikátlanság ugyancsak megkönnyíti majd dolgunkat.

■ Maga a kereskedelem első pillantás-ra igen komplex és érdekes dolognak látszik, ám a valóság sajna elég kiáb-rándító. Kétségtelen, hogy elég sok ár-ural seftelhetünk, s ezek ára folyamato-san változik, ám úgy istenigazából csak néhány útvonal és cikk akad, ami meg-éri a fáradságot. A fémek, a tóriumot il-letve a dohányt eladjuk a finomítóban, innen feldolgozott tóriumot viszünk Be-lugába – ennél bonyolultabb tranzakció-kra én még nem kényszerültem.

Ezt a behemótot nem nagyon hatják meg a torpedók – ideje lesz olajra lépni



VÉGSZÓ

Akármi gyönyörű játék is a Sub Culture, néhány hiányossága azért csak megkeserítette a szám ízet. Az el-ső, s tán egyetlen komolyabb problé-mám a játékkal, hogy a látszat ellen-ére sajna nem ígér igazán hosszú távú szórakozást. A küldetések ugyan-összetettek és változatosak, viszont könnyen megtanulhatóak és másodjára akár csukott szemmel is könnyedén teljesítjük őket. A kereskedelem és politikai manőverezés szintén nem kap túl nagy szerepet, három-négy napi intenzív játék után a Sub Culture már nem ígér túl sok újdonságot. A gépi in-telligencia is ellentmondásos, bár a tengeri teremtmények életét például lenyűgözően modellezték le az alkotók. A nagyobb halak bőszen kergetik a ki-

sebbeket, míg a nagyobb testű, villá-mokat lödöző ragadozók valóságos pár-bajokat vívnak a városokat védelmező őrtornyokkal. Ellenfeleink viselkedése viszont nem egyszer igen ostoba, némi gyakorlás és fegyvervásárlás után a mezei kalózok már semmiféle kihívást nem jelentenek.

Ugyanakkor viszont mégsem illene ily módon befejeznem a cikket, mivel a Sub Culture – mint akciójáték – vitat-hatatlanul műfajának koronázatlan kí-rálya. A grafikát már épp eleget dí-csértem eddig is, röviden és tömören: fantasztikus. Emellett a játék alkotói szerintem tökéletesen elkapták a Cousteau-filmekből is megismert víz alatti világ sejtelmes hangulatát. Nem-egyszer azon kaptam magam, hogy minden különösebb cél nélkül úszkálók az óceán mélyén, s nézegetem a ho-mályból előbukkanó szirteket, halakat,

teknősöket és hínárcsomókat. A Sub Culture-ből mindezek ellenére aligha lesz oly legendás játék, mint amilyen az Elite vagy a Civilization 2 volt anno. Egész egyszerűen hiányoznak belőle az igazán nagy ötletek, s érzésem szerint túlságosan is egyszerűre és könnyen emészthetőre sikeredett. De hogy ke-vés eredetibb és színvonalasabb játék-hoz lesz szerencsém a 98-as évben, ab-ban majdnem biztos vagyok.

T.J.

sub culture

Ubisoft/Criterion Studios
http://www.ubisoft.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Nagyon szép, nagyon ötletes,
nagyon eredeti - de nagyon rövid!

90%

Itt a rája, hát másszunk rája (bocs, de kicsit később jár)



Aminap egy elég feledhető mozt nézve a következő aranykópés ütötte meg a fülem: "A világon két fajta embertípus létezik. Egyrészt vannak a videójátékosok, másrészt pedig a flipperjátékosok." Bizony, eme állítás nagy igazságnak tűnik, de ha ez valóban így van, akkor vajon most ki a fenének ajánljam a Balls of Steel?!

A legjobb lesz, ha mindenkinek!

A Duke Nukem alkotói egészen új oldalukról mutatkoznak be: a szenzációs lövöldözős játéku után most egy különleges flipper-szimulációval jöttek ki. No, azért nem maradtak teljesen hűtlenek a híressé vált izompacsirtájukhoz sem: a játékban található öt flipperasztal közül egyet a Duke Nukemnek szenteltek.

Az ízsem pont ez az asztal a legjobb példa arra, hogy bebumassuk, miként vitték az alkotók több szintet a hagyományos flipperjátékokba. Az ún. sztoris flipperokről gondolom már mindenki hallott (hiszen manapság már főmódban csak ilyen automatákat gyártanak), ahol ugyebár arról van szó, hogy miközben mi a golyót különböző helyekre beütjük, a mátrixképernyőn kisebb történetek peregnek le. Küldetéseket kapunk, amelyeket aztán – adott időn belül a golyót a megfelelő célba eljuttatva – teljesítenünk kéne. Nos, így működik a Balls of Steel is, csak hogy ebben a játékban olyan küldetések lesznek, amilyenekkel játéktéremben aligha találkozhatunk. Például elértelnek a Duke Nukem úrból jött szörnyetegei, és ott grasszálnak az asztal közepén. Szépen be kell céloznunk őket, s ha ügyesek vagyunk, a szörnyekből csak egy nagy vérpaca marad hátra, a mátrixképernyőn pedig peregnek a bónuszok. Olyan automatákról van szó, amelyek egy kissé mozgalmassabbak a valódi társaiknál, például akár a golyó is átalakulhat – természetesen azt lökhajtást kaphat, ha aktiváljuk a jetpack módot. Az élethűség itt most csak másodlagos szempont volt, mert ha megfigyeljük, még a golyó mozgása is némileg természetellenes: túl könnyen felsiklik a rámpákra, és kevésbé hat rá a nehézségi erő, mint a valóságban.

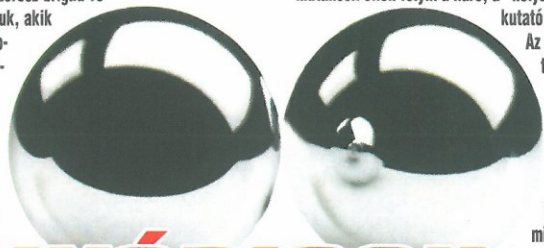


Ha a játéktérmet szimuláló Arcade-üzem módban játszunk, csupán három golyót kapunk, a szabályok pedig meg-egyeznek a valódiakkal (azaz majd csak pontokért kapunk jutalom-golyót). Nem lesz olyan nehéz dolgunk, mint a valóságban, ugyanis az asztalok kialakításánál nem az volt az elsődleges szempont, hogy minél több zsetont nyeljenek el, hanem hogy minél jobb szórakozást nyújtsanak. Például nem eshet el olyan könnyen a golyó, mert csak kis hely van a karok között. Összesen maximum négyen lehet egymás ellen versenyezni, a játékosok számát (az asztal betöltése után) a megfelelő számot lenyomva adhatjuk meg. A játéktérmi üzemmódban kívül

barbárról, akinek célja eléréséhez sárkányokat, szellemeket kell leküzdenie, és drágaköveket kell begyűjtenie. A küldetések során például elpusztítandó csapok, keselyűk jelennek meg az asztalon. A FireStorm-nál egy tűzszerész-brigád vezérét alakítjuk, akik egy őriült robbantatót üldöztetnek egy nagyvárosban. Ez az asztal egy négy karos modell, úgy

szerep idegekenről van szó, akik egy úrállomást támadtak meg. A lényeg persze itt is az, hogy halomra lövjük a szerencsétleneket, vagy visszaküldjük őket oda, ahonnan jöttek. A Mutation asztalon genetikai mutánsok ellen folyik a harc, a "helyszín" tehát egy kutatólaboratórium.

Az egyik feladatunk például az, hogy (golyók helyett) elsza- badult spórát juttassunk el biztonságos helyre – még



CSILLOGÓ GOLYÓBISOK

BALLS OF STEEL

van még egy Regular mód, ahol 3 helyett 5 golyót kapunk és több a bónusz, valamint van még egy kezdőknek való Novice mód, ahol olyan sok újrakészítési lehetőséget kapunk, hogy már szinte elrontani nehéz a játékot. Van még egy negyedik mód is, a Tournament – ha rendelkezünk Internet hozzáféréssel, elküldhetjük az eredményünket összehasonlítani a világ legjobbjaival. Azért, hogy a versenyzőknek egytorma esélyeik legyen, ebben a módban nincsenek extra golyók, mindenért csak pontokat lehet gyűjteni.

Nézzük, milyen asztalokkal játszhatunk! A Barbarian egy klasszikus fantasy-történet a gonosszal viaskodó

is mondhatni, egy kisebb játéktér van a nagyobbban belül. Egyes misszióknál megessik, hogy maga, a golyó a bomba. A Duke Nukem-automata főhősét gondolom nem kell bemutatni – Duke-nak ismét idegen hódítókkal kell leszámolnia. Duke rajongóknak külön élvezet ez a pálya: menet közben az eredeti játék zenéjét hallhatjuk, az asztalon látható akadályokat és csapdákat is az eredeti tereptárgyakról mintázták (például szerepelnek a ventilátorok vagy a robbanékony gázpalcok), és ami a lényeg: jellegzetes hangján és beszólásaival végig Duke kommentálja az eseményeket. A DarkSide pályán is az idegenek a főszereplők, csak itt aolyan bogár-

mielőtt felrob- bannának. Ennek az asztalnak az érdekese- sége, hogy a kezdés előtt három célfeladat közül választhatunk, melyeket a kilövés után rövid időn belül teljesítenünk kell – leg- alábbis ha meg akar- juk szerezni az értük járó pontokat.

Mindegyik automatán úgy 7-8 küldetés vár ránk. Nagyon tudtam értékelni, hogy az asztal mindig csak azok a dolgok villognak, amiket éppen el kéne találnunk, tehát mindig tudjuk, hová kell lö- nünk a golyót. Igazán felhasználóbarát az a mozzanat is, hogy ami- kor egy multiball (több golyós) játék kezdődik, a program automatiku- san átvált a teljes kép- ernyős nézetre, s így valamennyi golyót nyo- mon tudjuk követni. Grafikailag mindegyik pálya jól elkülönül,

mindegyik asztal egyedi vonásokkal rendelkezik. Nagy- gon klassz, ahogy például a DarkSide pályán ballock- ként egy ronda féreg funkcionál, ami egyszerűen lenye- li a golyót. A vizuális élmény tehát maradéktalan – pe- dig még nem is szóltam a mátrix képernyőn látható dol- gokról. Frankó kis aljátékok játszhatók ott is: úrréplő- vel kell meteorokat kerülgetnünk, kötelet húzhatunk Duke-vel a disznók ellen, és ehhez hasonlók.

Bár a Balls of Steel nem éppen a legélethűbbre sik- eredett flipperprogram, mégis azt hiszem, hogy a flip- perrajongók is imádni fogják. Annyi ötlet van benne, hogy a játéktérmi gépeket számba véve két év termé- sében sem találunk ennyit.

V.Z.



balls of steel
 GT Interactive/Pinball Wizards
<http://www.pinballwizards.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBOVA**

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95
 Ajánlott: P133, 32MB RAM, 2xCD

A 20-s flipperrek eddigi legszebb és legkülönlegesebb tagja

85%

Ha egy közvéleménykutatáson megpróbálnák kideríteni, ki a legnépszerűbb videójátékhős, valószínűleg Mario neve jönne ki végeredménynek. A Nintendo kabalafigurája szinte egybeforrta az ugribugri mászkálós játékok fogalmával – tegyük hozzá, nem véletlenül, hiszen ezt a játéktípust mondhatni, a Nintendo "találta fel". A platformjátékok harmadik dimenzióba való átköltetésében is a Nintendo játszotta a főszerepet: a Mario 64 sokak szerint máig a legjobb 3D-s platformjáték. Ez persze sovány vigasz számunkra, PC-sek számára, hiszen egy átlagos PC nemigen tud mit kezdeni egy N64 kazettával. Egészen mostanáig kellett várni, hogy végre megjelenjen egy "multiformat" hős is ebben a stílusban, aki már nem csak az egyik hardvergyártó óriás érdekelt szolgálja, hanem ugyanúgy a PC-seké mint ahogy a PlayStation tulajdonosoké vagy a Saturnosoké: itt van tehát: megérkezett a hátizsákos kis zöld krokodilus, Croc.

A GOBBOK LEGENDÁJA

Mariohoz hasonlóan Croc is egy igazi, hamisítatlan mesehős. Kezdődjék hát a mese arról, hogy hogyan került Croc abba

fel az ifjú jövevényt, aki az idő múltával aztán szépen fel is cseperedett. Boldogan éltek egészen addig a napig, ameddig a gonosz Dante báró be nem tette a lábát az országra. Szentelen kis csatlósai segítségével a báró valamennyi Gobbót elfogatta és börtönbe záratta, a Gobbok királyát pedig a saját játékszerének tette meg. Mielőtt mindez a csúfság megtörtént, a királynak szerencsére sikerült segítségül hívnia egy bűvös madarat, aki kimenekítette Crocot Dante karmai közül, így tehát a Gobbo nemzetség minden reménye immár csakis hősiünkben

A kaland elején még könnyű a Gobbokat megtalálni



A víz alatt Neptuna az úr – legalábbis ameddig le nem győzzük



a gonoszok: a minden hájjal megkent Dante báró mindig valamilyen egyszerű erdei állatot varázsol át a csatlósává. A Croc másik lényeges jellemzője, hogy rengeteg titkos pálya, és bónusz szint van elrejtve, melyek feltárása egészen komoly feladat. A Croc pályáinak rendszere

és biztos kezekre lesz szükség a gombokon.

Az akció menete a klasszikus platformjátékok sémáján alapszik: adva vannak az ellenfelek, amelyeket vagy agyon kell taposni, vagy képen kell törölni Croc farkával, és van egy csomó kincs, amelyeket

CROC



Alig alligátor

a kutyaszorítóba, ahonnan majd nekünk kell kivezetnünk! Kicsit vissza kell mennünk az időben egészen Croc születéséig, amikor is szerencsétlen hősiünket árvaságra kárhajtotta a gonosz sors. A még egészen

van. Crocra vár a feladat, hogy végigjárja környék négy szigetét, és kiszabadítsa a bebörtönözött Gobbokat.

A JÓL BEVÁLT RECEPT 3D-S KÖNTÖSBEN

Ez a történet persze sokkal élvezetesebb élőben, ugyanis mindez megtekinthető a játék introjában is. Talán éppen ez az, amivel az Argonaut egy kicsit túltett

a Nintendon: a Croc egy könnyen "emészthető" játék, egyszerű és aranyos történettel, klassz kis közjátékokkal. Amikor például a fölenségekhöz elérünk, mindig láthatjuk, hogyan is keletkeztek azok

kísértetiesen emlékezteti az embert a SNES-es Mario- vagy még inkább a Donkey Kong-sorozatra: a pályák ugyanúgy szigeteken helyezkednek el, a szigetek végén ugyanúgy föllenségekkel kell megvívunk, és a "kötelezően teljesítendő" pályák ugyanúgy még távolról sem jelentik a teljes játékot. Ha egyszerűen csak megkeressük a szintek kijáratait jelző gombokat, s így csak "végigrohanunk" a játékon, bizony a helyszíneknek alig több, mint a felét látjuk. A Crocot a fiatalabb korosztály a rajzfilmszerű karakterei és jelenetei miatt fogja élvezni, az idősebb játékosok pedig azért, mert bár első pillantásra könnyen teljesíthetőek a pályák, a titkok felfedezéséhez gyakorlott,

pedig érdekes fel-szedni. A Sonic-hoz hasonlóan Croc is sérthetetlen mindaddig, amíg nála vannak a kincsei, azaz a drágakövei – a kövek megke-resése tehát létfontosságú. Ha Croc véletlenül nekiütközik Dante egyik csatlósának vagy netán lábába esik, azonnal elejti az összes drágakövet, amik aztán – ha nem szedjük fel őket nyomban – azonnal el is tűnnek. A kövek között mindegyik pályán található néhány színeset is: az öt színes drágakő a színes kapukat fogja nyitni – ezek a kapuk általában a gombok közelében találhatók, mögöttük pedig legtöbbször újabb kiszabadításra váró Gobbok rejtőznek. A Gobbok felkutatása amúgy a



Dante báró egy jetpackkel lepi meg az egyik áldozatát

apró Croc kosárban hánykódott egy folyó sodrásában, és így érkezett el az apró kis szőrös lények, a Gobbok birodalmába, akik végül kihalászták. A Gobbok királya nagyon megkedvelte Crocot, és ő maga nevelte

A racsok alul-felül járható illetve mászható utat biztosítanak



A szemtelen pókok, életrélelt középkori páncéltartók: vitathatatlanul egy kísértetkastélyban járunk



Ezt az agresszív fókát jobb lesz eltaposni



rendes pályákon sem olyan egyszerű, mert gyakran ketrecekbe zárva találjuk őket, amelyekhez külön kell megkeresnünk a kulcsokat. A Croc-ban is vannak amolyan Mario-féle bónuszládák – ha ezeket szét-törjük, a drágaköveken kívül néha egy-egy szörmók is előkerül belőlük. Mielőtt még törnénk-zúznánk, előbb mindig érdemes alaposan körülnézni (a W



gombot folyamatosan nyomva tartva), nehogy olyan ládát törjünk szét, aminek a tetejéről még tovább lehetne ugrani valahová – ha ezt a hibát elkövetjük, könnyedén elvághatjuk magunk előtt az utat egy bebörtönözött Gobbohoz. A széttörhető ládákon kívül vannak törhetetlen (nyílal jelölt) blokkok is – ezeket csak tologatni lehet. Érdekesek még az itt-ott fellelhető kapcsolók is, aktiválva őket például rejtett

Íme, hogyan lehet egy oszlopból létrát építeni



platformokat tehetünk láthatóvá. Felhívnam még a figyelmet a lefedett kutakra hasonlító lejárókra is: ezeknek a tetejét áttörve sötét barlangokba juthatunk le. Az ilyen helyeken gyakran különféle "szerencsejátékokban" hazardírozhatunk, például "itt a piros, hol a piros"-módjára játszhatunk "itt a Gobbo, hol a Gobbot". Sajnos azért



akadnak olyan aljátékok is, amelyek csak egyszer lehet megpróbálni (ilyen például az is, amikor drágakövek potyognak az egyik barlang tetejéből, nekünk pedig a megfelelő irányba mutató gombra taposva egy üstöt kell alájuk irányítanunk). Ha akárcsak egyetlen kő is leesik, már nem kapjuk meg a jutalmunkat.

A TITKOK

A Gobbok kiszabadítása amúgy nem csak szimpla jócselekedet – nagyon is fontos, ha a játékot 100%-ra akarjuk teljesíteni. A már teljesített szintekre bármikor visszamehetünk, így ha netán valahol otthagytunk egy Gobbot, aggodalomra semmi ok. A térképen az adott pálya neve mellett mindig egy szám mutatja, hogy hány Gobbot szabadítottunk már ki – ha ez a számláló nem hatot mutat, akkor bizony oda még érdemes visszatérnünk. Amennyiben egy szigeten belül mind a hat pályán mind a hat Gobbot kiszabadítjuk, a főellenségek pályái után bónusz szintek fognak megnyílni. A bónusz szintek végén egy-egy puzzle darabot gyűjthetünk be, s ezekből a darabokból áll majd össze a legendás ötödik szigethez a kulcs. Összegezve tehát: hiába győzzük le Dantét a negyedik sziget végén, az ötödik szigetet csak akkor fogjuk látni, ha összeszedjük a puzzle-darabokat. Ha egyébként abbahagyjuk a játékot, ne felejtünk el állást menteni (Save), ugyanis a gép nem ment automatikusan. Egyébként érdekesség, hogy a PC-verzióban is meghagyták a kódszavas állástöltést is (Password).

A SZIGETEK

Lévén egy mesebeli világról szó, a Croc szigetei természetesen nem holmi egyszerű szigetek: mindegyik egy-egy eltérő világot jelképez, eltérő teremtményekkel. A Gobbo-szigeten zöldellő réteken bolyonghatunk, a főellenség pedig egyrészt egy felnagyított csirke, másrészt meg egy nehéz-súlyú katicabogár lesz. A második szigeten már a jég dominál, a sziget felénél pedig először egy jetpackes manus akar agyontiporni minket, később pedig egy jól megtermett yeti akar ránk ülni. A sivatagos, vulkános szintre ugyebár a szárazság jellemző, ám furá módon a vasvillás hal, Neptuna egy akváriumban fogad minket. A sziget végén egy élő kaktusz

akar minket halálra szurkálni. Dante kastélya persze a legagyafúrtabb helyszín, s mellesleg a látványa sem utolsó. (Ahogy például hatalmas fogaskerekeket a helyükre csúsztatva ördögi gépezeteket indítunk be.) A kastélyban először egy bombákat dobáló lufis ember, majd maga, Dante próbálja az utunkat állni. Az ötödik sziget főnöke egyelőre maradjon meglepetés, bár aki ismeri a Donkey Kong-sorozatot, már sejtethet valamit. A főellenségek elintézéséhez természetesen mindenhol más-más taktika szükséges, de általános szabály, hogy vagy ki kell fullasztanunk az ellenfelünket, vagy valamiképpen a saját fegyverét kell ellene fordítanunk.

TÖKÉLETES MÁSOLAT?

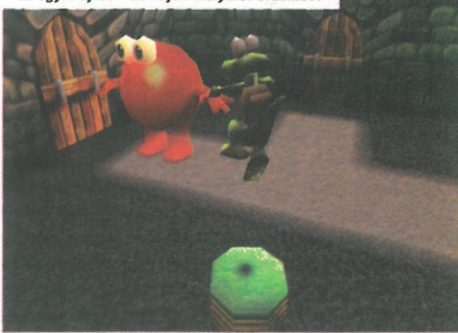
Croc mozgása óhatatlanul Mariót juttatja az ember eszébe: hősünk aprókat lép, de mégis fürgén fut és ugrándozik. Ha agyon akarunk taposni valakit, az ugrás gombját (Space) a levegőben ismételtlen le kell nyomnunk. Croc a farkával is küzdhet, a pofonokat a bal Ctrl-lal oszthatjuk. Ha netán sürgősen menekülnünk kell valahonnan, megfordulni a bal Shifttel lehet. A keskeny platformokon való ugráláshoz nem biztos, hogy az alapbeállításnak tekinthető talajközeli nézet a legalkalmasabb, tehát ha fel akarjuk emelni a kamerát, majd később visszasüllyeszteni, a Q és az A gombokat használjuk. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Croc a falakra is fel tud mászni (ha van miben megkapaszkodnia) és a rácsos platformokon alulról kapaszkodva, lógva is tud közlekedni. Azt hiszem vitathatatlan, hogy a Croc a jelenlegi legjobb 3D-s platformjáték PC-re – vitathatatlan, hi-

szén "ő" az egyetlen. Szemlátomást egy profi munka: a játék az átlagos PC-ken is frankón elfut, ugyanakkor a 3D-kártyák tulajdonosai is örülhetnek, hiszen gyorsítókártyát használva a játék figuráit és tárgyait gyönyörűen világitják meg a színes fények, minek révén kétségtelenül a PC-verzió a legszebb. Az pedig, hogy a Croc látszólag csak egy pofátlan másolata a Mario64-nek, gondolom nem érdekel senkit, hiszen a lényeg, hogy nagyon jól el lehet lenni vele. Arról egyébként is lehetne filozofálni, hogy ki-kit másolt le, ugyanis az Argonaut még anno '94-ben (a fejlesztésnek egy igen korai stádiumában) pont a Nintendonak ajánlotta fel a Crocot terjesztésre, szóval lehet, hogy néhány vizuális effektust éppen hogy Mario vett kölcsön Croc-

A gépezet hamarosan beindul



Pufók barátunkat felpumpálva berobbanthatjuk az egyik ajtót – de vajon melyiket érdemes?



tól. No persze az is megeshet, hogy ez az egész hasonlóság pusztán csak a véletlen műve...

V.Z.

CROC

Fox Interactiv/Argonaut
http://www.foxinteractiv.com

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Egyszerű, de nem könnyű platformjáték kicsiknek és nagyoknak egyaránt

90%

Az ifjú Indy 500 kála

Precision Racing



A grafika ugyan csodálatos, de mint látható, a gép a távoli tárgyakról megfélekedik



Még ha egy versenyző keresztbe is állt, a széles pályákon nem gond az előzés



Néhány lassabb járgány csak feltartja a mezőnyt

Egy autóverseny a MicroSoft-tól? Első olvasatra nem hangzik túl biztatóan – legalábbis számomra nem, az biztos, hiszen a cég Win95 című "kalandjátékát" még máig sem sikerült végigjátszanom. (Most éppen ott vagyok elakadva, amikor a Word a kurzorbillentyű hatására rendszeresen egy "illegal operation" feliratot küld nekem – a legnagyobb öröömre.) Esetünkben azonban szerencsére semmi okunk nincs az előítéletek: bár az autóversenyek rajongói egyre több és egyre jobb játékok közül válogathatnak, a CART Precision Racing-nek megvan minden esélye arra, hogy sokaknak hamarosan az első számú kedvencévé váljon. Remek grafika, végtelenségig menően realisztikus irányítás, profiknak való állítási lehetőségek a valódi minták alapján modellezett gépeken – summázva ennyit kínál a CART Precision Racing. Nézzük akkor mindezt kicsit bővebben!

A GARÁZS

Az Indy Car versenyekről gondolom már mindenki hallott, de ha mégsem, igazi szakbarbár módjára valahogy így fogalmaznám meg a lényegét: Forma 1 amerikai módra. A versenypályák nagyrészt az ameri-

kai kontinensen vannak (négy kivétellel mind az Egyesült Államokban), a versenyautók pedig kizárólag ezekhez a sporteseményekhez felépített egyedi "műalkotások", melyeken mérnökök százai dolgoznak, hogy a legjobb formájukat nyújtsák. A játék segítségével az 1997-es PPG CART Világbajnokságra nevezhetünk be – valamennyi csapat és valamennyi pilóta szerepel a játékban, nekünk csak az a dolgunk, hogy kiválasszuk a kedvencünket. A Drivers menüpontnál 17 csapat 24 pilótája közül jelölhetjük ki, kivel akarunk lenni, és persze mindegyikükről megtudhatunk minden fontosat (Driver Info). Ugyanígy válogathatunk a 17 helyszín közül (Tracks menüpont) és persze informálódhatunk is a pályákról (Track info). A menürendszer nagyon hangulatos, külön figyelmre méltó, hogy egy percre sem hallgat el a zene, és mialatt a pályák betöltődnek, azalatt egy rövid ismertetőt hallhatunk az adott helyszínről.

Mint ahogy már említettem, a CART Precision Racingben különös jelentősége van az autók állítható technikai paramétereinek. (A módosítások elvégzéséhez a Garage menüpontot kell használnunk.) Mindegyik pályához – attól függő-

en, hogy gyorsabb vagy lassabb pályáról van-e szó – más-más technikai beállítások tartoznak, de ezek csak közvetélegesen vannak megállapítva, tehát mi még tovább finomíthatunk rajtuk. A technikusunk, akit egy valódi mérnök, Nigel Bennett hangja személyesít meg, hasznos tanácsokkal lát el minket – már amennyiben rákattintunk a kis hangszórókra. Ha komolyan vesszük ezt a technikai dolgot, először is az a teendőnk, hogy néhány teszt-kört megtegyünk (Test Drive). Miután így kitapasztaltuk, mennyire szimpatikus a kocsí viselkedése, visszalépve a garázsba mindössze a Race Engineerre kell kattintanunk, s máris "elmondhatjuk", mi a problémánk az autóval. Különböző kommentárok közül választhatunk (olyan meghatározásokról van szó, mint mondjuk hogy "jól megy az autó, ám egy kicsit túlságosan csúszkál és így túl széles pályára van szüksége"), melyekre reagálva a mérnökünk rögtön meg is teszi a javaslatait. A gép kiírja, hogy a kocsí mely alkatrészein kéne esetleg változtatnunk, s nekünk mindössze csak jóvá kell hagynunk a módosításokat. Ha egyébként valaki úgy érzi, hogy jobban ért ehhez az egészhez, mint Nigel Bennett, nem muszáj megfogadni a tanácsait, az

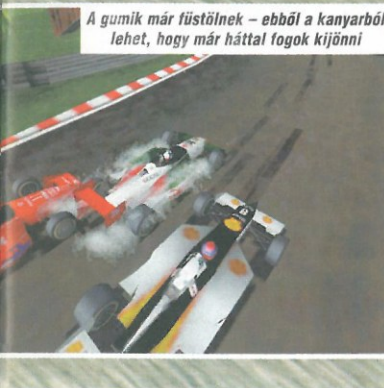
általános összképen (Overview) kívül ugyanis kikérhetjük részletezve is a kocsí paramétereit, s magunk módosíthatunk rajtuk. Állíthatunk azon, hogy mikor menjünk ki a bokszból (Pit Strategy); a kocsíknak milyen aerodinamikája legyen (Aerodynamics); milyenek legyenek a váltó fogaskerekeinek az áttételei (Drive Line); milyen gumikat használjunk (Tires); a felfüggesztések tulajdonságain is módosíthatunk (Suspension); és végül néhány általánosságban is finomíthatunk, úgy mint a fékek határfokán, az üzemanyagtartály telítettségén, a tükrök látószögén, és (ha szükséges) pakolhatunk ballasztot is a kocsíra. Ha mindezekkel megvagyunk, indulhat az igazi verseny!

A VERSENYEK

A Races-menüben négy versenytípus jelenik meg. Arra az esetre, ha kifejezetten egy bizonyos pályát akarunk kipróbálni, a Single Race Weekendet kell választanunk, melynél tét nélkül ugyan, de végigmehetünk egy teljes versenyt. Rendesen, ahogy kell, megvan minden: a pénteki és a szombati gyakorló körök, majd az azokat követő időmérő edzések, és persze maga a vasárnap-i verseny. (A Current Session pont-

ndjai

on



A gumik már füstölnek – ebből a kanyarból lehet, hogy már háttal fogok kijönni



Ha rákanyarodunk egy főútvonalra, nem árt, ha előbb körülnézünk



Az előttem lévő mintha repülésre akarná használni a terelő szárnyait

menüből elmenthetjük vagy visszatölthetjük (Load/Save) az állásainkat, ha pedig csak edzőköröket mentünk, analizálhatjuk a teljesítményünket. Többek között vizsgálhatjuk a motor fordulatszámának a változását, a kocsi gyorsulását, a fékek igénybevételét – egyszóval mindent, amire egy profi mérnöknek szüksége lehet. Ha rendes versenyt mentünk, egy rövid videó-bejátszást is megtekinthetünk – ha épp nem remekeltünk, társaink olyan lelkesítő szavakat öntenek belénk, mint hogy "nem kéne inkább egy biciklivel próbálkoznod?"

A KÖRÜLMÉNYEK

Az igen részletes technikai beállítások mellett a CART Precision Racing az autók viselkedését tekintve is nagyon élethű. Éppen ezért inkább csak a megszállott játékosok fogják értékelni, hiszen aki csak úgy egyszerűen a gázba tapos, hamarosan az egyik palánknak nekicsapódva, majd a menetiránnyal szemben fogja magát találni. Sőt, ha néhány realisztikus körülmény is be volt kapcsolva, akkor könnyen előfordulhat, hogy egy ilyen piruetet az egyik kerék vagy az egész orr elvesztése fogja banni. A Realism menüt az Options menüben találhatjuk (vagy a játék közben az F3-mal hívhatjuk be),

mégis a műszerfal görgetésével és beremegtetésével ugyanazt a hatást érték el: valóban olyan, mintha benne zötykölődnénk a kocsiiban, és jobbra-balra tekintgetnénk. Ez pedig nem csak esztétikai szempontból előnyös, hiszen ennek révén sokkal jobban érzékelhetjük mekkorát csúriunk a kormányon – az egészen apró kormánymozdulatokat is azonnal érzékelhetjük. Ha egy kicsit távolabbra is lehetne látni ebből az alacsony nézetből, esküszöm, belülről lehetne a legjobban irányítani a kocsit. A "V" billentyű lenyomásával fura módon menet közben is átkapcsolhatunk bármelyik közvetítő kamerára – de ugyebár a pálya menti nézetekből nem biztos, hogy a legjobb formánkat fogjuk nyújtani.

Az irányítás már alapbeállításnál, Rookie fokozaton sem egyszerű, nagyon kell ügyelni a megfelelő sebesség megválasztására. Még akkor is, ha egy csomó segítség (mint például automata váltó és fékezés) be is van kapcsolva. A Driving Aids menüt az F2 leütésével hozhatjuk be, ahol három nehézségi fokozat közül választhatunk (Skill Level). A legnehezebb fokozaton a gép már semmilyen segítséget nem engedélyez. A kezdőknek ajánlott a Show Racing Line aktiválása, ezzel az opcióval ugyanis felfestethetjük az aszfaltra az ideális íveket. A gumik tapadása nagyon

AZ "EXTRÁK"

A CART Precision Racing – talán egy Microsoft-termék esetén ezt mondani sem kéne – használja a technika legújabb vívmányait, tehát ráfordulva az információs sztrádára játszhatunk több játékos módban (Multiplayer) az Interneten keresztül, vagy akár hálózatlan is. Ha rákattintunk az Options-menü Graphics pontjára, aktiválhatjuk a 3D-kártyánkat is; a pixelek eltüntetése után a grafika még szebb lesz, noha a látvány amúgy sem csúnya. A beton klasszul tele van féknyomokkal, az autók szépen beárnyaltak, füstölnek a gumik, és még a tükrök is "működnek". Megvannak a főbb épületek, a lelátók – kár, hogy amikor átváltunk a külső nézetekre, a palánkok takarásából jökora üres szürkeségek bújnak elő, azaz a terep mégsem annyira tökéletes, enyhén szólva is hiányos. Az is elég meglepő, hogy csak úgy át lehet menni a bolygók, az út menti abroncsokon, sőt még a felvezető kocsin is. Aztán a következő hátulütő a program gépigenye: egy átlagos gépen ahhoz, hogy minden grafikai effektust bekapcsolhassuk, elég hamar le kell vágnunk a horizontot, és 6-8 ellenfélnél nem szabad többet engedélyoznunk. Ráadásul még így sem árt, ha lecsökkentjük a képernyő méretét is. Persze én is tudom a legideálisabb megoldást (új processzort kell vásárolni), csak hát ki bírja ezt anyagilag?

V.Z.

nál azonban az edzéseket át is ugorhatjuk.) Ha már eléggé felkészültnek érezzük magunkat, kipróbálhatjuk, milyen lehet egy valódi versenyző élete, tehát Miami-ból indulva és Fontanaba érkezve végigversenyzhetjük a '97-es bajnokság 17 futá-

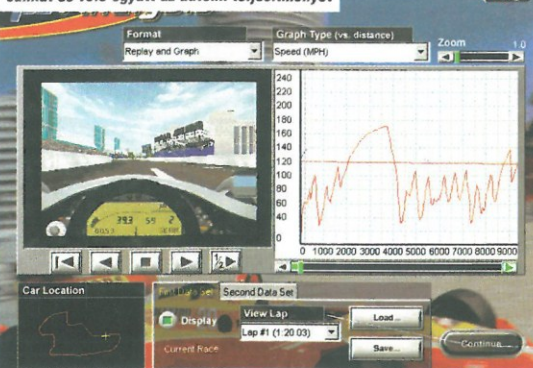
Klassz dolog a kép a képben megoldás – különösképpen a bokszban látványos



mát. A harmadik pontot, a Test Drive-ot már kitárgyaltuk, tehát marad még egy pont, a Quick Race, ami pedig azt a célt szolgálja, hogy minél hamarabb "a lovak közé csap-hassunk", azaz mindenféle szelektálás nélkül rögtön versenyt kezdhesünk. A versenyek befejeztével természetesen visszajátszára is van mód (Instant Replay). Ugyanabból a



A verseny után kielemezhetjük a vezetési stílusunkat és vele együtt az autónk teljesítményét



s ott állíthatunk be olyanokat, hogy például kopjanak-e a gumik vagy sérüljenek-e a kocsik, s még az időjárást (Weather) is befolyásolhatjuk. Nagyon tetszett az az effektus, hogy emberünk a belső nézetből jobbra-balra nézelődik a kanyarokban (Head Panning). Habár a kocsi belső kiképzése valójában nem 3D-s, mint mondjuk a TOCA Touring Carban,

reális, pontosan annyira lehet csak korrigálni a megcsúszásokat, amennyire az elvárható. A megfelelő vezetési stílus elsajátításához nagy segítségünkre vannak a tökéletesen eltalált motorhangok: rövid játék után már a sebességmérőre történő letekintés nélkül is tökéletesen érezzük, hogy momentán mennyivel is tépünk.

cart precision racing

MicroSoft

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

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95,
3D-kártya

Leendő Indy Car-pilótának és mérnöknek ideális gyakorlati lehetőség

82%

STREETS OF SIM CITY

TÖRILECKE

A Maxis cég Sim-sorozata nem kis karriert futott be a számítógépes játékok történetében. Kezdődött ugye az örökzöld Sim City-vel, melynek egy nagyszerű Amigás és egy csapnivaló C64-es verzióját egy viszonylag fejlethető PC-s követett. Szó mi szó, valóban jó játék volt. Ezután mindenféle Símek következtek, melyben egy hangyaboly (Sim Ant) vagy akár az egész bolygónk (Sim Earth) esetleg egy trópusi sziget (Sim Isle) irányítását kellett megoldanunk. Mindegyik műnel biztosak lehetünk benne, hogy ha nem is mindig szemet gyönyörködtető, de az agynkat igencsak megdolgoztató nagyszerű kis

előzőleg általunk tervezett város felett is járörzhetünk. A grafikája is a kor követelményeihez képest meglepően jól sikerült, szóval ez is egy jó próbálkozás volt. Nemrég röppent fel a hír, hogy a Sim City 3000 megérkezése a mennyi magasságokból leszállhatunk a földre is, mert a jól ismert városunkat immár testközelből megszemlélhetjük egy autó volánja mögül. Ez lenne a Streets of Sim City, a sorozat legújabb darabja.

MEGLÁTNI ÉS NEM SZERETNI...

Nos megjött, de jobban járt volna, ha soha nem látom meg. Mivel ez még így nem túl

vonalasabbak, sportosabbak voltak anno, mint az a valami, amiben itt fut a video. (Azért nyugi, 83-as Spectrumos szemmel nézve egész jó.) Apropos, video! Hát ez sem egy nagy durranás, és bár kicsit poénosra vették a figurát - de ez még nem kompenzálja a közepszerűséget. Mindez kicsit előrevetíti sajnos a játék teljes egészét is.

A JÁTÉK MENET

Nyüstölve a játékokat végig az az érzés motoszkált bennem, hogy a producerek és/vagy a főnökök közül valamelyiknek nagyon tetszett az Interstate '76, és kitalálta, hogy "szenzációs" ötlet lenne, ha valami hasonlót most Sim City utcáin lehetne előadni.

Jobbtól lopni nem szabad, csak azt felejtették el, hogy ott egy nagyszerű kerettörténetbe volt ágyazva az egész lövöldözés. Itt az ember pedig csak rója az utcákat és azt sem tudja hány óra van tulajdonképpen. Őt küldetésorozat közül választhatunk, ahol több alfeladatot kell teljesíteni (az ötödikben tulajdonképpen csak versenyzniük kell változó számú ellenfél ellen). Ezeknek nemhogy egymáshoz, de még a Sim Copter-féle emberközeli feladatokhoz (értsd: forgalomirányítás, tüzelés, sebesültek szállítása) sincs semmi köze az égegyadta világon. Kolbászolunk a városban fel alá, meg kéne keresni valamit, amiről nem tudjuk, hogy merrefelé lehet, közben pedig mindenki lö ránk, mint az örült. Nagyszerű élmény. Főleg úgy, hogy ha - és ezt a játék legeslegnagyobb hibájának tartom - többen vesznek körül bennünket, annyira szaggatottá válik az akció, hogy mind az autót irányítani, mind a kesztyűt felvéve harcolni egyszerűen képtelenség. Mindez egy 233MMX-en 64MB SDRAM és egy 3DFX jelenlétében. Hmm... Mi az úristenen tesztelték ezt a programot? Talán fölküldték az ufók-nak, és ők visszazörltek, hogy "Srácok ez itt egész jól fut!" (Bár azon a technikai szinten kötve hiszem, hogy a Win95 lenne a meghatározó platform - már idefelé egy fekete lyukban kötöttek volna ki egy szabálytalan

meggyőző, kifejténém egy kicsit, miért is nyerte el nálam ez a program "az utóbbi idők legnagyobb bukása" címet. Krisztus után 1998-ban az ember elvárná például, hogy egy játék viszonylag pofás introval jelentkezzen be. Ez itt a következőképpen néz ki: teljes képernyős videóról szó nem lehet, ugyan miért is?! Oké, talán azért, hogy fusson egy gyengébb gépen is. De hogy miért kellett ezt úgy megoldani, hogy a jópofaság kedvéért ezt egy TV-keretbe helyezzék, azt nem tudom. Nem magával az ötlettel van a baj (bár felmerülhet, hogy mi köze egyáltalán egy TV-nek a játékhoz), hanem a megvalósítással. A világhírű, a designra legendásan nagy hangsúlyt fektető Junoszty cég készítői áram-



Az ellen száma szemlátomást ismét csökkent eggyel



Döbbenet állók a 2-3 méteres magasságban repkedő kocsik és a 45 fokos dőlésszögű lejtő előtt



Ha az autóra nem is, de a játékra mindenképpen ráérne egy komolyabb javítás

Ha jól látom a "tükörben", éppen be vagyok kerítve



stratégiai programmal állunk szemben. A legnagyobb siker kétségkívül a Sim City 2000 nevéhez fűződik: a maga korában nagyon szép grafikájú, izometrikus 3D ábrázolású játék volt, mely az átlagjátékos számára éppen megfelelő bonyolultsággal mutatta be a polgármesteri pálya gyönyöreit és buktatóit.

A sorozatból egyetlen játék fogott ki eddig, a Sim Copter. Ez már nem stratégia, hanem szimulátor volt, persze nem rendelkezett olyan komplexitással, mint akár egy jobb repülőgép vagy helikopter szimulátor, de ide nem is kellett, hiszen a Sim Cityből már jól ismert városi helikopter pilótafülkéjébe csöppentünk bele. A remekül megkomponált küldetéseken kívül a játék igazi feelingjét az adta, hogy akár egy

művelet következtében...) Amúgy az autót irányítani nem különösebben nehéz, egy műszerfalas belső és 3-4 külső (mind chase, tehát fölülről-hátulról követő, a távolság különböző) nézet közül választhatunk.

Az sem tetszett, hogy míg a Sim Copterben "élt" a város, az emberek másként, forgalmi dugók voltak, balesetek történtek, jelzőlámpák világitottak, addig itt egy-két kő-sza emberen, autón és tehénen (?) kívül nem találkoztunk senkivel, csak a gaz ellenel. Nevetséges. Amennyiben elhaláloztunk, a képregény-szerű képfrissítéssel megáldott csata közben, nemegyszer előfordul, hogy a kocsink roncsa a légtérben ötméteres magasság körül járja a vitustáncot, miközben gyilkosunk alatta vadul porog és mint egy felbőszült bika döfködi a hült helyünket. Kifejezetten rossz megoldásnak tartom, hogy a Sim Copterhez hasonlóan a magas-

POLIGONFALVA LAKÓI

A KÜLSÍN

ságkülönbségek lépcsőzetesen vannak megoldva. Hogy világos legyen, mire gondolok: példának okáért fölmegyünk egy hídra, amelynek a fel- és lehajtója egyaránt 45°-os szöveget zár be mind az úttal, mind a híd testével. Ez a Sim Copter-ben elment, mert ott jobbra repültünk, de hogy ugyanez nagyobb sebességnél milyen hatással van egy négykerekű járműre, azt még egy női vezető is kitalálhatja. Ez sima domboknál is előfordul, nemcsak az előbb említett hidaknál és feljáróknál. Valószínűleg ez a Sim City városainak szintén ilyenén való felépítéséből származtatható (ide is konvertálhatók ugyanis a városaink), de igazán megoldhatták volna legalább valami kis lekerekítéssel, annál is inkább, mert van olyan domb a játékban, ami már közelít a természetes formákhoz. A kanyarok is túl szögletesek, ezáltal természetellenesen hatnak. A játékhoz mellékelik a CD-n a Sim City Urban Renewal Kité, amelylyel pályákat szerkeszthetünk, és van egy saját pályatervezője is, mellyel az említett versenypályákat állíthatjuk össze.

A pályákon fölvehetünk többféle cuccot is, úgy mint pajzs, rakéták, lőszer, üzemanyag. Bár a játék inkább lövöldözős jellegű, mintsem szimulátor, de azért nem mindennap botlik az ember az úttest közepén nyolc rakétába vagy "hirtelen javításba" (csavar-kulcs). Akkor mi a szerepe a játékban a benzinkutaknak, ahol adni-venni-tuningolni lehet?

No ez is megér egy misét. Talán ebben vártam a legnagyobb újítást, tudván, hogy a játék használni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat, amelyek segítségével mostanában már valóban fantasztikus látványélményhez jutunk egy PC-n is. A játék grafikája egy az egyben a Sim Copterét idézi, kissé elmosva a pixeleket. Ez ma már borzasztóan kevés, főleg egy Quake 2, egy UBI F1 vagy egy Wing Commander Prophecy után. Semmi speciális effekt nem látható, ezzel ellentétben igen érdekes a megvalósítása a különféle tereptárgyaknak. A Carmageddon óta valahogy folyamatos készletet érzek arra, hogy kipróbáljam, milyen változást idéz elő a hűtőrácsom egy gyalogos halmazállapotában. A játékban például teljesen szokványos jelenet, hogy egy röhejesen kidolgozott embert (természetesen mind ugyanolyan) megpillantunk egy dombon keresztül (!), amint a várostól egy kilométer távolságra (!) Michael Jackson hőskorát idézően hátrafelé mozog, miközben előre néz (!). Amúgy sem szeretem az ilyen laza fickókat, nosza üssük el! Nahát, nem lehet, ugyanis amint a közelébe kerülünk, rögtön tíz méterrel arrébb kerül egy szempillantás alatt, és ott folytatja az iszonyú animációját. Elképzelhető, hogy ezzel azt akarták szimbolizálni, hogy az emberek elütése csúnya dolog, no de akkor mondjuk legyen pl. vége a játéknak, ha elütök valakit és írják ki a Nana! szócskát. Arról nem beszélve, hogy

semmivel sem humánusabb teheneket elütögetni, ami pedig itt megengedett: elütés után pattan egyet, majd apró szürke háromszögre esik szét...no comment.

Az olyan apróságok egy idő után már fel sem tűnnek, hogy egy komplett erdőn keresztülhaladhatunk bármiféle irányváltoztatás nélkül, ugyanis a fákon úgy csúszunk át mint kés a vajon, sem sérülés, sem elakadás nem hátráltat bennünket. Nem tudom ti hogy vagytok vele, de én valahogy nem tudom beleélni magam a Terminator T1000-es modelljének szerepébe. Az a "speciális effektus", amikor vízbe hajtunk és az autók fröcsköli a félcentis pixeleket, mielőtt egy (!) másodperc alatt elmerülne, pedig egyenesen arra készítetted, hogy a készítő névsorában az Industrial Light & Magic emberei után kutassak.

Sok jót a műszelfalról sem tudok elmondani, de itt legalább vették a fáradságot, hogy az ötféle autóhoz ötféle belsőt rajzoltak. A kormány forog, a mutatók fel, s alá járnak, de semmi extra. Az animációk is a közép kategóriát idézik, az autók roncsolódásáról pedig jobb, ha nem beszélünk.

Talán az egyetlen pozitívum, amit a játékkal kapcsolatban megemlíthetek, az a zene. Nekem ugyanis herótom van már attól, hogy a rádióadók és "zene" csatornák mellett a PC-ből is szinte csak a szemét technó dübörög, de itt pl. egy-két igen jól sikerült country szerzeménnyel is találkoztam, az egyéb műfajok mellett.

VÉGSZŐ GYANÁNT

A Streets of Sim City a sorozat kétségkívül eddigi leggyengébb darabja. A neves stratégia sorozatból egy semmi gondolkodást nem igénylő, rettenetes bugokkal teletűzdelt shot 'em upot kap kézhez a felhasználó. Ebben a kategóriában pedig már jó néhány sikerültebb alkotás született. Az az érzésem, hogy egy elkapkodott, adjunk-már-ki-valamit-a-SC3000-előtt gondolatból született, és ez meg is látszik rajta. Ennyire azért ne nézzék hülyének a vásárlókat! Azt, hogy egyáltalán 60%-ot adtam, a változatos, és aránylag jól

Eredeti szakmám erdőkerülő volt, de ebben a játékban kénytelen voltam feladni



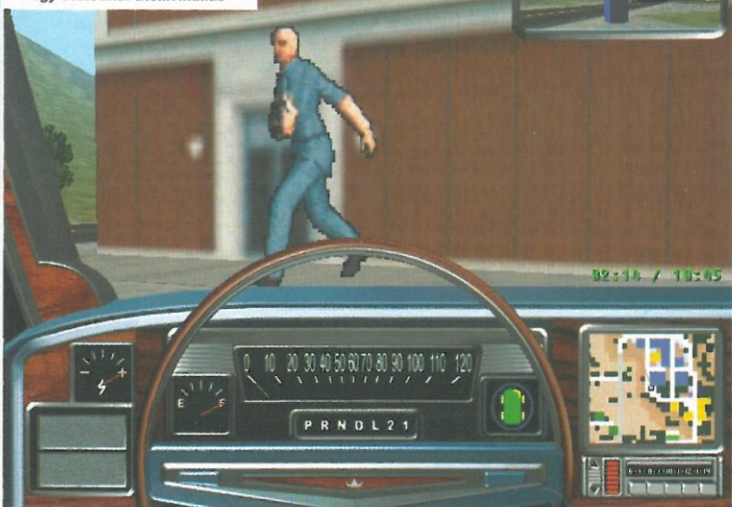
"Sötét, kihalt most a város, Kocsmá, díszkő üres már..."



kidolgozott házaknak és a zenének köszönheti. A gondolatra, hogy több ezer forintot kiadjak érte egyenesen felakad a szemem...

K.Z.

A műszerial és a gyalogos kidoigotottsága – T.J. szavaival élve – "egy esztétikai atomvilág"



streets of sim city

Electronic Arts/Maxis
http://www.ea.com

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

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, 64MB RAM, 3D-kártya

Nagyon nagy bukás, remélem az
SC3000 jóval jobb lesz...

60%

Volt idő, amikor hazánk felelős vezetői még arról vitakoztak, szabad-e a mocskos imperialista videojátékokat beengedni a határon, és ezáltal a játéktérmeteket üzemeltető kizsákmányoló kzebébe juttatni a gyanútlan ifjak uszonára kapott zsebpénzét. A "legvidámabb barakk" azonban csak nem maradhatott videojáték nélkül, így kelleetlenül ugyan, de néhány "erkölcsstelen" maszek mégis csak (fél)zöld utat kapott. Ennek az engedékenységnek volt köszönhető, hogy annak idején magunk is kipróbálhattuk a világ első igazi, három dimenziós játékát, a Battlezone-t. Az automata már csak a külsejével is magához csalogatta a játékost, hiszen a botkormány fölött egy vékony résen kellett bekukucskálni – mintha csak egy igazi páncélozott járművet vezetnénk. Amit pedig ott láttunk, az minden képzeletet felülmúlt: egy 3D-s táj tárult elénk, melyen egyszer csak oldalról begördült egy ellenséges tank. Hirtelesen megállt, elfordította a tornyát és már tüzelt is – hacsak nem mi pörköltünk oda hamarabb. Bár a tankok és a hegyek csak egyszerű, zöld vektorokból álltak, mint valami drótvázak, mégis akkor ez a játék kész csodának számított. Ma már nevésségesnek tűnik az egész, de akkori állítólag még az amerikai hadsereg harcokcsizói is a Battlezone egy módosított változatán gyakoroltak.

EGY ÚJ STÍLUS?

Aki azt gondolja, hogy a most megjelent Battlezone-nal ugyanazzal a játékkal játszhat, csak épp '98-as színvonalon, az téved. A program tervezőinek nem az volt a céljuk, hogy ugyanolyan játékot készítsenek, hanem hogy egy ugyanolyan forradalmian új dolgot hozzanak létre. Így született meg az első ún. "first person combat strategy" játék: egy akció és egy stratégiai játék keveréke. Mintha a Quake-et keresztelnék a Command&Conquerrel. Olyan stratégiai játékot alkottak, ami valódi 3D-s világban játszódik, s melynek mi is aktív résztvevői vagyunk. Szemrevételezhetjük az egységeinket, bejárhatjuk a csatateret, és nem csupán – mint egy is-

technika gyártását teszi lehetővé. A Föld atmoszférájába azonban csak kevés meteorit hullott, így csakhamar elfogynak a készletek. Megkezdődik a naprendszerünk többi bolygójának a meghódítása. (Amikor mi azt hittük, hogy Neil Armstrong elsőként lépett a Holdra, már rég amerikai holdbázisok voltak ott.) Minthogy mindkét nemzet ugyanarra a dologra pályázik, az összetűzés törvényszerűen bekövetkezik...

Az új Battlezone bizony már nem a régi; csupán a dizájnos főcím őrzi – nosztalgia gyanánt – a zöld vektorokat. A bolygók felszíneit abszolúte a tudomány mai állása alapján alakították ki, a tájak csodásak. A Holdon például végeláthatatlan szürkesség fogad minket, a Mars felszínét a Pathfinder által is közvetített jellegzetes vörös

hadsereget. Egy teljes kis csapatot kontrollálhatunk többféle fegyverrel, és persze a kiszolgáló egységekkel. A tankokon kívül vannak kétféle lépegető, talaj felett lebegő vadászgépek, bombázók, stb. Összesen harminc jármű szerepel a játékban, köztük a régi Battlezone valamennyi ellensége. A játékmenet nagyon hasonló a Command&Conquer féle real time stratégiákhoz, tehát először a megfelelő helyen le kell telepednünk, aztán meg kell kezdenünk a termelést, és csak utána jöhetnek a hadmozdulatok. Tiberium helyett itt most a bio-metál lesz az az anyag, amit gyűjtenünk kell – a bio-metál egy részét meteorok nyomán került a bolygók felszínére, másrészt a háború nyomán maradó roncsok között lehet találni. A házi-

Egy játékos mód (Single) indításakor rögtön eldönthetjük, hogy az amcsikkal, vagy a ruszikkal akarunk lenni. Ha a jó fiúkat (azaz a cowboyokat) választjuk, a 18 küldetés kicsit könnyebb lesz, például eleinte csak egyszerűen meg kell védelmeznünk egy-egy hulladékgyűjtő autót. A szovjetek oldalán harcolva viszont jóval keményebbnek kell lennünk, hiszen nagyrészt agresszív akciókat kell sikerre vinnünk.

Mint ahogy azt már említettem, a játékban mindvégig egy embert irányítunk. Ez annyit jelent, hogy végig ott vagyunk a terepen, és miközben a parancsokat osztogatjuk és a termelést felügyeljük, még a saját bőrünkre is vigyáznunk kell. Képletesen szólva ez majdnem olyan, mintha két



Orosz gépek próbálják elpusztítani a szállítmányaimat



Ez a szovjet lépegető már nem menekülhet



Nem törődve velem és a társammal, az egyik bátor amerikai a feldolgozómat ostromolja

ten – a távoli mennyből osztogatjuk a parancsokat.

A csaták színhelyeül a Naprendszerünk bolygói szolgálnak, úgy mint a Hold, a Mars, vagy a Vénusz. A konfliktusok megteremtéséhez az alkotók a már lefutott hidegháborús ellentétet élesztették fel: a történet szerint a Bering-szorosra hullott 1952-es meteorizápor anyagát tanulmányozva mind a szovjet, mind az amerikai tudósok egy úgynevezett bio-metál anyagot fedeztek fel. Az idegen eredetű anyag roppant értékes, ugyanis igen fejlett hdi-

kőzet alkotja, az loról felpillantva égbolt helyett a hatalmas Jupiter tárul elénk, a Jupiter másik holdját, az Európát pedig teljes mértékben fehér jég borítja. A domborzat látványa pazar: a dombok egyáltalán nem szögletesek vagy természetellenesek és – akár az Interstate 76-ban – a bejárható terep rendkívül nagy. Amennyiben 3D-kártyával is rendelkezünk, a textúrák teljesen simák, de még kártya nélkül is szép a grafika, és még elég gyors is.

A Battlezone-ban már nem csupán egy tankot kell irányítanunk, hanem egy egész

sunknak voltaképpen a hulladékfeldolgozó üzemünket (Recycler) kell tekintenünk: ez a leglényegesebb objektum, hiszen az összes bio-metált ebben a szerkezetben dolgozzuk fel. A nyersanyagon kívül a feldolgozó energiára is szüksége van, ezért az üzem csak gejzír fölött lehet lerakni. A bio-metál természetesen nem megy magától a feldolgozóhelyre, a begyűjtéséhez hulladékgyűjtő kocsikat kell építenünk (Scavenger), amelyek porszívó módjára szívják fel a roncsokat és a meteoritokat.

számítógépen játszánánk egyszerre: a bal kezünkkel mondjuk Quake-eznénk, a jobb pedig Command & Conquerezünk. Hogy ne zavarodjunk bele ebbe a kettős feladatba, a programozók maximálisan átlátható irányítás kialakítására törekedtek.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az egérrel forgathatjuk a hajó testét (illetve gyalog a fejünket), a bal gombbal lövhetünk, a jobb gombbal pedig a fegyverek közül válogathatunk. A W-vel mehetünk

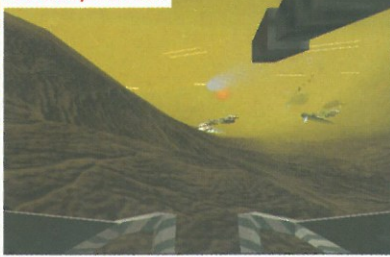
Errefelé kissé veszélyes gyalogni, inkább gyorsan beszállok ebbe a hajóba



A megbízható orosz szerkezet szorgalmasan gyűjti a nyersanyagot



Heves tűzharc alakul ki a transzportok körül



nunk. Felülnézetből persze könnyebb lenne eldönteni, hogy vészhelyzet esetén honnan hová lehet az erőinket átcsoportosítani, ám így, hogy mi is ott vagyunk a terepen, mindent a fejünkben kell tartanunk. Ráadásul a hadműveletek nem is olyan egyszerűek – sokszor rádió, menet közben kapjuk az utasításokat, szóval az angol nyelv ismerete nélkülözhetetlen. Azt ajánlom, mindenképp a gyakorló küldetésekkel kezdjük (Combat Exercises), melyeknél nyugodt körülmények között sajátíthatjuk el a hajó irányítását, az ágyúk elhelyezését, a gyűjtőmunka megindítását és az eszközök gyártását.

Mielőtt befejezném a mondandómat, röviden ecsegtelném a magánvéleményem. Kétségtelenül nagyon

érdekes ötlet volt a stratégiákat a saját maguk teremtette szituációkba helyezni, ám úgy érzem, hogy az események közben tartása egy átlagos játékos képességeit némileg meghaladja. Bármennyire is egyszerű és könnyen megszokható a kezelőfelület, ha egyszer csak a rövid hatótávolságú radarra és a memóriánkra támaszkodhatunk, roppant nehéz átlátni és tudatosan irányítani egy komplex hadművele-

Idegen civilizáció a Marson? Ezt nem árt kivizsgálni...



Hiába a földrengető thumper – az épület biztosan áll a talpán



Csak egy lövés, és nyakamon az egész orosz vadászflootta



gyorsan, a Q-val lassabban, és az S-sel kapcsolhatunk rükkverche. Az E-vel ugrathatunk, a D-vel és az A-val pedig jobbra és balra oldalazhatunk. Ha netán gyalog akarjuk folytatni az utat, a H-t nyomjuk le – bár az egy szál távcsöves puskával nem sok esélyünk van a túlélésre. A járművekbe való beszálláshoz nem kell billentyű, csak az lényeges, hogy az adott gépnek ne legyen pilótája, azaz a földön tartózkodjon. Előfordulhat, hogy eltévedünk; ilyenkor váltsuk át a radar kijelzőjét a térképre, vagyis nyomjunk egy CapsLockot. Ha elfelejtettük, mi a küldetés lényege, az O-t használhatjuk. Nos, mindezek persze csak saját személyünkre vonatkoztak – a többieknek rádió kell elmondanunk a teendőiket. Ha a közelünkben van, akit keresünk, a legegyszerűbb, ha rávisszük a célkeresztet, és egy Space-t nyomunk – ezzel már ki is választottuk, s csak a megfelelő utasítás billentyűjét kell lenyomnunk. Ha nem ismernénk fel egy egységet, az I-vel kérhetünk róla infót. Más a helyzet azonban a távolabb lévő egységekkel. A játéktér bal felső sarkán láthatjuk a kommunikációs panelt, erről olvashatjuk le, hogy melyik billentyűvel kihez tudunk szólni. A kilenc számbillentyű segítségével valamennyi katonánkat elérhetjük.

Az egyes szám mellett az Offenses felirat olvasható, azaz a támadásra való meche-

ket/tankokat szólíthatjuk vele. A kettes számmal ugyanezt tehetjük a védelmezésre zánt egységeinkkel. A hármossal a termelő eszközeinkre vonatkozóan adhatunk utasításokat, a négyessel pedig a lerakott (N billentyű) kamerák képét nézhetjük meg. Az ötös szám talán a legfontosabb, ezzel a hulladékfeldolgozó érhető el. Komolyabb fegyverek előállításához később építhetünk gyárakat is (a 6-os gombbal lehet majd elérni). Pajzsfeljavító csomagokat és rakétákat is elő lehet állítani, ha már van fegyvergyárunk (7-es gomb). Amennyiben aktív már a constructor felirat, a 8-as gomb lenyomásával különféle építkezésekbe kezdhetünk; többek között a folyamatos lőszerutánpótló egységről (Supply) gondoskodhatunk, vagy műholdas megfigyelést hozhatunk létre (Communication Tower). Végül ha már van műholdunk, megvizsgálhatjuk a terepet távolról is (9-es gomb). A felsorolt gyárat, fegyvergyárat és "építészeti" a hulladékfeldolgozóban lehet előállítani. Az eszközök gyártásának egyrészt a nyersanyagkészletünk, másrészt a személyi állományunk szab határt, melyek mennyiségét a Scrap és a Pilot feliratok kijelzők mutatják.

Miután lenyomtuk a megfelelő egység számát, a billentyűk jelentése megváltozik. Attól függően, hogy kit vagy mit választottunk ki, különböző parancsokat

adhatunk. A támadó egységek pilótáinak például a következőket mondhatjuk: kövess, menj a navigációs ponthoz, vegyél föl (csak ha gyalog vagyunk), menj javítani, menj municióért, vadássz, kövess szorosan, védekezz, vidd a járgányt a feldolgozóba. Ez utóbbi parancsra akkor lehet szükség, ha éppen nincs se hulladékgyűjtőnk, sem elegendő anyagunk, hogy gyártsunk egyet. Az utasítások közben (ha meggondolnánk magunkat) a Tabbal lépkedhetünk vissza, a Space-hez pedig – hogy egyszerűbb legyen a dolgunk – mindig a leginkább ésszerű parancs rendelődik hozzá. Például ha csak a kopár felszínre mutatunk, a "menj az adott ponthoz" utasítás, de ha egy ellenséges járműre bökünk rá, akkor a támadás parancs.

TUDJA EZT VALAKI KÖVETNI?

A játékban tehát minden apró részletre nekünk kell figyelniünk, ami nem kis feladat. Magunknak kell megtervezniünk a bázisunkat, majd az összes automata ágyút nekünk kell a stratégiai fontosságú pontokon elhelyezni, a támadó egységeket is nekünk kell útba indítani, és még a könnyen sebezhető hulladékgyűjtőknek is védelmet kell biztosíta-

ni, és mindemellett még szervesen részt is venni benne. A Battlezone egy nagyon jó és nagyon szép játék, ám tartok tőle, hogy csak kevés embernek lesz türelme hozzá – nekem mondjuk volt. Persze az is meglehet, hogy csak vészmadarat játszok egy nagyszerű játéknak, szóval azt javaslom, mindenképp próbáljátok ki!

V.Z.

battlezone

Activision

<http://www.activision.com>

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

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Stratégia és akciójáték egyben: ilyen még nem volt!

88%

Mivel manapság a 3D-kártyák a látványeffekték tekintetében teljesen új irányt szabtak – többek között – a repülőgép szimulátorok fejlődésének is, mostanában a vízcsapból is ilyenek folynak. Minden neves-névtelen fejlesztő újra megfózi a maga kis leveskáját: se szeri, se száma az F-16, F-18 szimulátoroknak és miután megnyerte a Pentagon vadászgép tenderjét, kezd "divatba jönni" az F-22 Lightning is. Ebben a nagy tülekedésben igazi felüldülés, ha egy repülőgép szimulátor-

gi győzelmét elért pilótájának nevét választotta játéka: Manfred von Richthofenét, vagy – ahogy Fokker Dr. I háromfedelűjének jellegzetes festéséből mindenki nevezte – a Vörös Bárót.

A szimulátorok kézikönyvei már csak méretük miatt is rendszerint igen szórakoztató olvasmányoknak bizonyulnak, de ez a Red Baron II-ére különösen vonatkozik: a tetszetős kivitelű, 230 oldalas "füzetkének" csak kisebb része foglalkozik kimondottan a játékkal. A többiben egy történelmi áttekintést olvashatunk a harci repülés első időszakáról a világháború végéig; megismerkedhetünk a repülés alapjaival, tanulmányozhatjuk az alapvető kötélekrepülé-

sérhetetlenséget, végtelen mennyiségű munióciót, végtelen üzemanyagot, a pozitív és negatív nehézkedési erő hatásainak kiküszöbölését, az ütközések letiltását, kikapcsolhatjuk a napsütés okozta látási viszonyokat és az elakadó géppuskákat, valamint állíthatjuk a pilótafülke műszerezettségét és az ellenséges pilóták ügyességét. Minden egyes problémafaktor kikapcsolása egyébként csökkenti fogja a sikeres küldetésért járó pontszámokat. A Graphic és Sound Settings pontokkal állíthatunk a grafikai és audio jellemzőkön, amire talán nincs különösebben nagy szükség. A játékot egy szimpla, 32 megás P133-on teszteltem és legnagyobb részletességnél is élvezhető sebességet produkált (leszámítva azt az apró bugot, hogy a gép-

a pontos célzás és a gyors reflexek (vagyis az akcióelemek) dominálnak, mint az, hogy hogyan is repülünk: olyan gyönyörű hurkokat lehet harc közben csinálni, amitől Richthofennek, Rickenbackernek és Guynemernek is valószínűleg tátva maradt volna a szája. (Aki további ászok nevére és életrajzára volna kíváncsi, lapozgassa a főmenüben az Ace Previewt.)

A Fly a Mission pontnál repülhetünk egyes küldetéseket. (Előtte javasolt a főmenü Object Preview pontjának tanulmányozása, ahol megtalálható a játék összes földi és légi célpont-

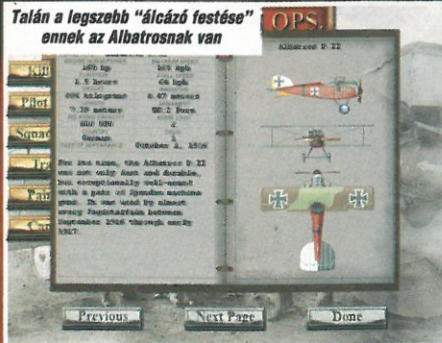
Három komor vadász a sonki földje felett



Red

A VÖRÖS BÁRÓ VISSZATÉRT!

Talán a legszebb "díczázó festése" ennek az Albatrosnak van



Még 3D-kártya nélkül is egész tűrhető a látvány



ban nem a modern csodamasinák pilótafülkéjébe kell csuszannunk, hanem visszautazhatunk nyolc évtizedet az időben, a vadászrepülés hőskorába. Vagy inkább lovagkorába, hiszen az első világháború leghíresebb vadászpilótáira – legyen az akár ellenséges is – olyan romantikus tisztelettel tekint az utókor, mint az egykori keresztes lovagokra.

Érdekes módon a szimulátorok fejlesztői nem nagyon erőltetik ezt az időszakot, pedig megvan a maga sajátos varázsa. Ha nagyon megerőltetem magam, akkor is csak két játékot tudnék megemlíteni, ami direkt erre az időszakra specializálta magát: a brit Rowan/Empire duó a szokásos brit nemzeti öntudattal a Királyi Repülőhadtestnek állított emléket a Flying Corpshban, míg a Dynamix/Sierra páros a háború legtöbb lé-

si és támadási taktikákat, valamint színes tablók mutatják be a nyugati front leghíresebb, a játékban is szereplő vadászgépeit és a szembenálló felek különböző kitüntetéseit. (Ezek egyébként már csak azért is hasznos tanulmányok lesznek, mert a játékban a gyakorlatban is szükség lesz rájuk.)

A felejthető intro után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a Fly Now opcióval azonnal egy légi harc közepében találhatjuk magunkat, de javasolt először a Preferences-menüben megejtenünk néhány beállítást, ugyanis egy kezdő pilótát igen kellemetlen meglepetések fognak érni az alapbeállításokkal. A paraméterek állíthatók abszolút értékben, illetve részletesen is. A Realismnál adjuk meg, hogy mennyire legyen élethű a játék. Kérhetünk

húzni a felszín textúráit). A Fly Now pontban a főmenü hasonló opciójához tehetünk meg néhány beállítást. Ezzel azonnal egy légi harc kelletős közepébe csöppenünk, és a program a felövésünkig folyamatosan generálja nekünk az új ellenfeleket. (Egyéb szimulátorokban rendszerint Instant Action néven fut.) A Preferences-menüben megadhatjuk a saját és az ellenséges gép(ek) típusát, a napszakot és az időjárást, az ellenséges pilóták képzettségét, valamint azt, hogy hány percenként jelenjen meg új ellenfél a légtérben. (Utóbbit a mazochisták nyugodtan állítsák egy percre. Aki így túlél negyed órát, annak küldök egy csokoládé Blue Maxot.) Ha egyébként a realizmust minimumra állítjuk, akkor az Air Warriorkhoz hasonló összecsapást kapunk, amelyben sokkal inkább

puska elsütésénél a program néha rövid időre elfelejtette fel-

húzni a képe, illetve rövid leírása.) A Select ponttal választhatunk a "bennszülött" küldetések közül, amelyekből 5 gyakorló és 5 ász szintű van, normál nehézségűből pedig 15. A játékban ugyan egy vadászgép pilótájaként szereplünk, de a magányos vadászatokon és harci őrzáratokon kívül feladatul kaphatjuk bombázók kíséretét, földi célpontok elleni támadást, vagy akár ballonok lelövését is. Új küldetést választva megkapjuk a küldetés típusát, a feladat leírását, valamint a Squadron oszlopban láthatjuk, hogy melyik fél oldalán fogunk játszani (az angol repülőszázadokat Squadron, a franciákat Esc, az amerikaiakat Aero nevezés mutatja – a többi a német oldalt jelöli). A feladatok a nyugati front négy főbb szektorában (Flandriában, a Marne folyónál, a verduni kiszögellésben és Elzászban)

játszódhatnak. Ha valakinek ennyi nem volna elég, akkor a Mission Builderrel tetszés szerinti helyen, időben, géppel és feladattal annyi új küldetést generálhat, amennyit csak elér a vinyóján.

Mielőtt hadjáratot kezdenénk, itt tudjuk begyakorolni a speciális feladatokat. A küldetés elindítása előtt nem árt tájékozódni a View Briefingnél a feladat céljáról, ugyanis ez nem mindig igazán egyértelmű. Eligazításnál megkapjuk a bevetés elsődleges célját, a feladatban részt vevő pilóták nevét, a jobb oldalon levő térképen pedig megnézhetjük a célpont helyét, valamint – több gépből álló

rendszerint csak a sebesség rovására nyerhetünk, tehát "bólogatva" kell repülni; túl nagy sebességű zuhanórepülésnél rendszeresen elhagyjuk a felső szárnyat; a géppuskák mindig olyankor akadnak el, amikor hosszas manőverezés után végre lehetnének – és mindezt aközben, miközben az állandóan a hátunkban levő ellenséges vadászok nyomjelzői repkednek körülöttünk. Egyszerűbb tehát az olyan könnyítések használata, mint az A-val kikapcsolható harci és a szintrepülő autopilóta használata (Ctrl-A és Shift-A). Az utóbbi ugyanazon a magasságon tartja a repülőgépet, az előbbi pedig a kötelékben tartja a helyünket. Ha legalább a légsavart elindítottuk, akkor ez fel is száll helyettünk, de ha ezzel túl sokat tököltünk,

századosig milyen rangban akarunk szolgálni. A rendfokozat meghatározza a beosztásunkat a századnál is. A század legmagasabb rangú tisztje rendszerint a századparancsnok, ha több hasonló rangú is van, akkor a tapasztaltabb a parancsnok, de a többi is legalább kötelékparancsnokként (Flight Leader) szolgál. Ennek a két beosztásnak vannak bizonyos előjogai: mivel egy-egy napon a század rendszerint több feladatot is kap, és a század ilyenkor több kötelékre oszlik, a századparancsnok pedig választhat, hogy melyik bevetésre akar vezetni egy köteléket. A kötelékparancsnokot a kötelékének minden tagja köteles követni, ami azt jelenti,

majd visszatöltjük a játékba, és a mintát hozzárendeljük a század gépeihez vagy a sajátunkhoz. Erre a marhaságra viszont már csak nagyon fanatikus pilóták képesek...

Az Intelligence-ben az előző ponthoz hasonló infokat találunk, csak egy számmal nagyobb mértékben – vagyis az egész frontra vonatkoztatva (az ászok aktuális top-listája; ugyanaz a könyvecske, mint a főmenü Aces Preview pontjánál, csak az adott időpontra aktualizált adatokkal; valamint a térségben levő vadászszázadok adatai és az általuk repült típusok és festési sémák). A többi pontban különböző személyes dolgunkat (repülési napló, kitüntetések, stb.) szemlélhetjük.

A karriernek célja természetesen a minél több bevetés minél sikeresebb teljesítése – és persze túlélése. Ha jól működünk, akkor előbb-utóbb különféle kitüntetések zsebelhetünk be, amiket mutogathatunk az unokáknak, már amennyiben megérjük a karrier végét, azaz a fegyverszünet (1918. november 11.) napját. Mindent összevetve: nagyon korrekt kis darab a Red Baron 2. Ritka témát választottak, és nagyon csinos és izléeses formában prezentál-

Baron II

bevetésnél – azt, hogy milyen köteléktípusban repülvé kell a feladatot végrehajtani. Mondjuk nem von maga után hadbírósi tárgyalást, ha ez utóbbit nem tartjuk be – már csak azért sem, mert ember legyen a talpán, aki egyáltalán a többiekkel együtt fel tud szállni....

A feladatok egy része már a levegőben indul, viszont néhány a felszállásnál kezdődik, ami egyébként egy külön művészet lesz. Először a Tabbal kapcsoljuk be a motort, majd a fordulatszámot szabályozó számbillentyűkön a legalacsonyabb fokozattal (1) indítjuk el a légsavart. Egyes típusoknál azonnal rá lehet adni a legnagyobb fordulatszámot a O-val, másoknál viszont csak fokozatosan, bizonyos értéket elérve lehet növelni a teljesítményt. Az szintén a típus függvénye, hogy milyen telje-

Három Fokker háromfedélű ellen ...



...rendszerint az lesz az eredmény, hogy kissé "szárnyaszegetté" válunk



akkor vigyázni kell vele, mert felszállás után azonnal a többiek után fordul – és ha túl kis magasságnál viszi fordulóba a gépet, akkor egyszerűen leesünk.

Mivel a játék elég gyors reflexeket kíván, nem árt fejünket buzgón forgatva (numerikus billen-

hogy ha ilyen beosztásban indulunk egy bevetésre, akkor rendkívül ajánlott az autopilóta használata – a navigálás ugyanis nem kimondottan könnyű, és ha nem találjuk meg a célt, akkor nem lesz kimondottan sikeres az akció... A századunkra vonatkozó infokat a Squadron

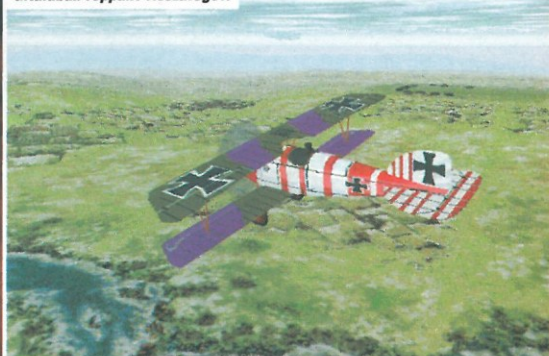
ták a szerzői. Van ugyan egy-két apró hibája (az elfeledett textúra; a gyakori töltögetés; néha nem veszi észre a játék, hogy lezuhanunk), de ezek abszolút nem szúrják a szemet. Nagyon bírtam a hangokat is: nagyobb terhelésnél recsegnek a szárnyak merevítései, a pilóta nyög a rá ható G-erőtől, bekapcsolják a légvédelmi szirénákat, ha átrepülünk ellenséges területre – szóval úgy jó, ahogy van. Akár hetekig is játszhat vele az egyszeri játékos, de ha PC-vel a hátán néhány barátja jelenik meg az ajtajában, akkor sincs vész, mert természetesen itt is megvan az elmaradhatatlan multiplayer-opció helyi hálózaton vagy akár az Interneten keresztül.

A légtér jóképű ura átmenetileg kényszerpihenőt tart egy lakályos intézményben

Horrible CoVbe crashed positions and was captured.



Az ászok személyes festése általában roppant visszafogott



sítményénél hajlandó felszállni. Tök poén egyébként, hogy a szerzők arra a jelenségre is figyeltek, ami a farkerekes (illetve itt még csak farcsúszós) masinák felszállásánál jelentkezik: amint kifutás közben a farfutó elemelkedik a földtől, az egész gép elkezd a légsavart forgásának irányába húzni (asszem "rádlizás" néven ismeretes a szakzsargonban). A gép irányítása maximális realizmussal csak a hozzám vagy SZJVC komához hasonló fanatikuskoknak ajánlott, mert ha egyáltalán sikerülne is felszállni, kábé úgy fogunk repülni, mint holmi holdkőros: túl szűk fordulóba vagy hurkokba bedöntve a gép rendszeresen vagy "át-esik" és/vagy dugóhúzóba kerül; magasságot

tyúk) keresni a gaz ellent. Mivel a sok szárny kicsit akadályozza a kilátást, ebben hasznosak lesznek a különböző külső kameraállások (F2-F8) is, amelyek közül párat az F9-F12 billentyűkkel forgathatunk is.

Az igazi kihívást természetesen a hadjáratok jelentik. Első lépés a New Pilotban szolgálatra jelentkezni, ahol kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színeiben, és melyik vadászszázadban akarunk versenyezni. A név megadása után kiválaszthatjuk, hogy mikortól kezdődjön a játék (mivel a történelmi események figyelembe vétele alapján készült a játék, ez egyébként meghatározza azt is, hogy melyik szektorban fogunk kezdetben ténykedni), és tiszthelyettől a

Ops-menüben találjuk, ahol megnézhetjük a győzelmi top-listát, a személyes és a századra vonatkozó dossziékat, átigazolhatunk egy másik századhoz, továbbá a Paintshopban átfesthetjük a masinákat. Ez két esetben lehetséges: ha ászok lettünk (5 légi győzelem után) személyes jelzésekkel láthatjuk el a gépünket; ha pedig mi vagyunk a századparancsnokok, átfestethetjük a század összes gépét egy megadott séma szerint (kivéve természetesen az ászokét). Géptípus függvénye, hogy melyik részét lehet festeni. A dolog egyébként úgy történik, hogy a Paint-menüből a törzs valamelyik részét lementjük a játék PAINT-könyvtárába, valamilyen képfeldolgozó programmal átpingáljuk a kívánt színekre,

red baron II

Sierra/Dynamix
http://www.sierra.com

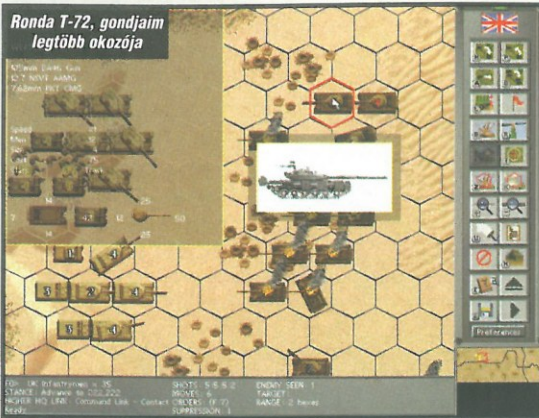
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Jól fest, jól szól, és még izgalmas is – mi kell még?

87%

“Nincs új a nap alatt!” – ez a banális kis közhely keringett kicsiny agyamban, amint először becsúsztatam a Steel Panthers III-at a CD-meghajtóba. Mivel a leendő játék demója már vagy fél éve hozzáférhető volt az Interneten, körülbelül tudtam, hogy mire számíthatok. Nem sok jóra... A játék első része úgy '94 tájékán jelenhetett meg, az SSI/Mindscape páros sajátos üzleti stratégiájának köszönhetően nagyjából a hasonló témájú és kategóriájú Panzer Generallal egyetemben. (Rögtön kiadták saját maguknak egy konkurenciát is...) Habár a kategória azonos volt (körökre osztott stratégia, amelyben a II. világháború hadszínterein szerezhettünk hadvezéri babérokat magunknak), a két játék filozófiája merőben eltért egymástól: míg a PG-ban hadseregeket és frontokat irányítottunk, addig az SP-ben zászlóalj-, maximum ezredszintű csatározások folytak. Ennek megfelelően az utóbbiban jóval kisebbek voltak az időbeni ugrások, például a lengyelországi hadjárat vagy 5-6 csatából állt. Mindkét játékban játszhattunk karriert,



ránézésre azonnal felismerhették a különböző típusokat. Mint az nemrégiben kiderült, a PG 2. része jelentős fejlődésen ment keresztül az elődjéhez képest – ami viszont nem igazán volt elmondható a Modern Battles című alatt mint-



hoz szükséges pontot sem kaptuk meg, nem-hogy fejlesztésre gondolhattunk volna. ... és akkor megjött a 3. rész, amitől a víz kiverit. Amíg csak hallottam róla, az alcím (Brigade Command 1939-1999) elég ígéretesnek hang-

szító csapatokat, amelyek csak az adott küldetésben fognak harcolni (nyilván ők mennek majd a húsdarálóba). Némi eltérés az előző két részhez képest, hogy nemcsak a saját- és a support csapatokat irányítjuk a scenariókban, hanem még plusz csapatokat is kapunk a pa-

STEEL PANTHERS

BRIGADE COMMAND: 1939

amelyben csapatainknak folyamatosan növekedett a tapasztalata, és az időközben kifejlesztett típusokkal folyamatosan modernizálhattuk őket. A PG-ban sikeresen működve akár újra is írhattuk a történelmet, az SP viszont a sírba kergette a karrieristákat: ugyan sikeresebb védelmi akciók után módot adott az ellentámadásra, de hiába vertem agyon a németekkel a szövetségeseket Bengházinnál, Tobruknál, El Alameinnél és a Kasserine-hágónál – mégis partra szálltak a pófátlanok Sziciliában... (hogy csinálták?) A grafikai megvalósítás viszont mindkét programban kiváló volt: a téma iránt egy kicsit is érdeklődők már

egy egy éve megjelent Steel Panthers II-ről. Ennél mindössze annyi történt, hogy míg az engine gyakorlatilag változatlan maradt, kicserélték az egységek fotóit és grafikáit, és a helyszínt átvitték a II. világháború utáni nagyobb összecsapásokra (Korea, Vietnam, arab-izraeli háborúk, stb.). Ez mondjuk sokkal inkább volt tekinthető egy mission disknek, mint egy továbbfejlesztett játéknak, bár a campaignekbe sikerült beépíteni egy “bónusz” szolgáltatást, ami az elsőben még nem volt: a 3-4. összecsapásra a játék rendszerint kifulladt, mert “legjobbaink szépen elhullának a hosszú harc alatt”, de a regenerálásuk-

ROZSDÁSODÓ ACÉLP



zott. Hú de best, összelinkeltek vagy 3-400 scenariót, amiben szerény zsoldosként végigharcoltam az utóbbi fél évszázadot, Lengyelországtól Irakig! (Ei is vermetem volna vele egy fél évre...) Ezzel szemben a kész termék egy Moldova-könyv motívóját juttatta az eszembe: “Beletesz mindent, mint Mari néni a tökösmákos rétesbe”. Úgy a scenariók, mint a campaignek az első két részből vannak tudományos módszerrel (értsd: hasraütés) összeválogatva. A sajátos időrend szerint felsorolt scenariók között egymás mellett mosolyog Guderian meuse-i átkelése különböző vietnami hadműveletekkel és az Öböl-háborúval. A bőség eme zavara nekem már kicsit zavaró volt, szóval rögtön fejest is ugrottam a campaignekbe, amelyekben az szintén változtattam, hogy az itt összelinkelt scenariót – a PG-tól eltérően – nem lehet önállóan játszani. A kezdet kezdetén az ember kap egy bizonyos összeget, amiből összeállíthatja szerény kis csapatát. Ezek fognak fejlődni az egyes összecsapásokban (már amennyiben el nem haláloznak közben, mert akkor új paraméterek kerül a csapat élére és a kezdő paraméterek állnak vissza), míg az egyes küldetésekhez kapott support pontokból vásárolhatunk kiegészítő

rancsnokská- gunk alá. Azt természetesen nem tudjuk előre, hogy milyeneket és milyen létszámban – kár is lenne, akkor esetleg lehetne elképzelés, hogy a support pontokból milyeneket vegyünk... Na mindegy. A campaignek pont ugyanolyan vegyesvágott képet mutatnak, mint a scenariók: van itt minden Szétlángdróttól kezdve Vietnamig, sőt, a fikciók hívei játszhatnak NATO kontra Varsói Szerződést is 1988-ban, vagy egy újabb arab-izraeli háborút 2000-ban.

Bemelegítésnek kezdtem mondjuk Sztálingráddal – arra mindig is király voltam. Gondolom lezavaram 1-2 nap alatt... Ehhez képest majd' egy hétig nyüstöltem, és annyira jutottam, hogy a harmadik küldetésig vergődtem el, viszont a vulgáris szókészletem hihetetlenül kitágult. Most vagy én vagyok hót béna, vagy megint előjött az előző részek azon betegsége, hogy a védelemben levő fél összehasonlíthatatlanul előnyösebb pozícióban van. Ez még talán logikus is lenne – na de nem ENNYIRE, mint itt! Az még hagyján, hogy a kezdőpozíció megadása után (Deploy) az összes gyalogsági és tüzérségi egységet a gép automatikusan beássa (az első rész még csak külön parancsra csinálta) és mivel a védekező fél már eleve fedezékben (városban, aknamező mögött, stb.) van, a gyalogosok is roppant erőseké válnak – ráadásul van egy (illetve egy alkalomra négy!) Molotov-koktél nevű csodafegyverük, amiből hirtelen God Mode-ban kezdenek játszani. Ezzel ugyanis 80-90% találati valószínűséggel támadják a

fogja állítani a csapatait. Elméletileg tehát ezen az alapon meg lehetne tanulni a pályát, de itt belép az a tényező, ahogy a győzelmet számolja a masina: az elsődleges cél az, hogy a zászlókkal jelölt kulcsfontosságú pozíciókat adott időre elfoglaljuk, a másodlagos pedig természetesen az, hogy közben minél kisebb saját veszteség mellett minél nagyobbát okozzuk az ellenfélnek. A gond csak az, hogy most már azt is NAGYON figyelembe veszi a gép, hogy ezeket a pozíciókat a védekező fél meddig tudja tartani, ergo: ha fejfel megyünk a falnak, akkor akkora veszteségeket szenvedünk, hogy nem tudjuk a következő hadműveletre pótolni őket, vagy teljesen elfogy az erőnk már ebben; ha pedig óvatoskodunk, vagy nem tudjuk időre elfoglalni az összes célt, vagy olyan kevés pontot kapunk, hogy nem tudjuk regenerálni/fejleszteni a saját csapatokat és a következő küldetésre nem tudunk megfelelő támogató erőt összeszedni. Ennek lett az a következménye, hogy hiába kezdtem vagy ötször újra minden küldetést, egyszérieren képtelen voltam túljutni a harmadik scenarion.

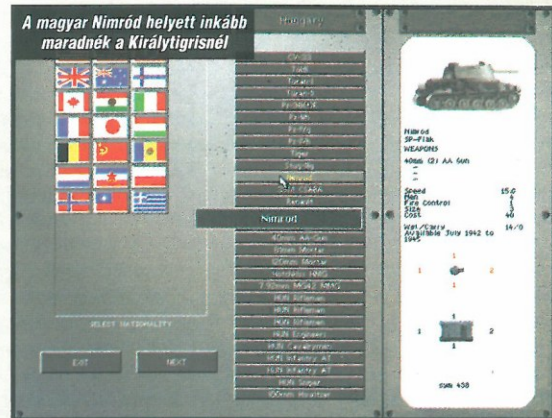
Na jó, gondoltam, akkor játszok Market-Gardent. "A híd túl messze van" című filmből/könyvből mindenki tudhatja, hogy itt a szövetségesek nagy ügyesen ledobtak egy könnyű fegyverzetű ejtőernyős hadosztályt két SS páncéloshadosztályra, és sok sikert kívántak nekik a támadáshoz. Gondoltam, a játékban csak ér már valami sikerélmény – én leszek a németekkel és most én játszom azt a buta masinával, amit ő csinált velem Sztálingrádnál. Háhá. Gondoltam én. A szerzők viszont más-képp gondolták, mert ugyan lehet a campaign elején választani nemzetiséget, és csodaszép Királytigriseket vásárolni – de ettől függetlenül a britek szerepét akarta játszani velem a program. Ismertetném a hadrendet az első küldetésben: az A-jelű parancsnoki csoport (HQ) brit gyalogság, a saját csapatok valamint a kisegítők német páncélgénárosok és Tigris harcokcsik, pluszba pedig kaptam hozzájuk még néhány Sherman és Churchill tankot, meg angol 25 fontos tábori tüzérséget és a masina kiírta, hogy az első küldetés River Crossing, Germany vs. Germany... Yikes! Most ki kivel van?! Meglehet, hogy az ilyen "internacionalista" haderőt a szerzők variációs lehetőségnek gondolták – én inkább hülyeségnek definiálnám.

Bánatomban felvonultam a Golan-fennsíkra, hogy az Iszlám Szent Háborúját megállítsam 2000-ben. Ha az izraeliekkel játszok (mint a program is javasolja), akkor biztos, hogy az arab-izraeli háború szokásos forgatókönyve alapján eleinte védekezni kell. Nnnna, majd itt megmutatom! Veszek pár Merkava tankot, meg egy zsák páncélhárító gyalogságot, beásom őket a dombtetőnkön, azt péppé verem minden rohamot! Gondoltam én. Már a szíriai tüzérségi előkészítésnél elkezdtem csuklani: van valami Urgan nevű sorozatvetőjük (unlimited ammo cheat), ami szabályszerűen lebontotta a hegyet, ahova bevacoltam magam, az egységeim (már ami megmaradt) pedig sikoltozva menekültek hátrafelé... A próféta (meg a szerzők) szakállát viszont akkor kezdtem el emlegetni, amikor megjelentek a szíriai

T-72-esek olyan számban, hogy alig fértek el a képernyőn, és a hatodik körre lezavartak a dombjairól...

Ennyit a hadjáratokban szerzett "élményeimről", most térjünk rá azokra a "fejlesztésekre", amit az engine-en elkövettek a t. szerzők (mert-hogy törtétek ilyenek is). Kezdjük rögtön a grafikai modulal, amiben egyetlen változtatás történt: nemnemem, nem kell at-
től tartani, hogy 1024*768-as true color terepet csináltak volna (pedig az nem ártott volna) – nem, azt cserélték ki, ami nekem a legjobban tetszett az első részben: az egységek grafikáját. Általában érdekel a haditechnika, és bohó ifjúkorom üres perceit különféle makettek pingálgatásával töltöttem, így vannak elképzeléseim róla, hogy hogy néz ki egy Sturmgeschütz III és egy Marder II rohamlőveg között – na, ez is egy olyan dolog, amiben különbözök az SP III grafikusaitól (szerintük ugyanis ugyanolyanok). Nem értem, hogy ha egyszer már tökéletesen megcsinálták az első részben, akkor mostanra miért kellett lebutítani? Gondolom azért, hogy minél szebben felpokolhassák rájuk az egység létszámát (ami csak gyalogságnál értendő személyben, a többi egységénél a típusra vonatkozik). Ez tényleg hasznos info, de mivel szakasz méretű csapatokról van szó, annyira azért nem lényeges. De menjünk csak tovább. Az egységnek roppant fontos tulajdonsága ugyebár a tapasztalat és a morál, valamint a parancsnok képességei. A gyalogosokon kívül ezt az első részben a legénység (Crew) hordozta: ha mondjuk egy tankot kilöttek vagy megrongáltak, akkor a legénység túlélhetette a csapást – kiugrottak a tankból, és ijedten menekültek hátrafelé. Viszont le lehetett őket csillapítani, nem kellett újakezdeni a fejlesztésüket, sőt, néha vissza lehetett zavarni őket az elhagyott járműhöz vagy ágyúhoz, és újra fel lehetett venni velük a harcot (ami teljesen logikus is). Most erről szó sincs: nincs Crew.

Ugyancsak eltűnt a járművek sérülése. Ha az első részben egy tank komoly, de nem halálos találatot kapott, a fegyverei közül amortizálódott egy vagy több – ez most szintén eltűnt, mert vagy az összes fegyver működőképes, vagy a csapat az örök vadászmaszkokra távozott. (Nem tévesztendő össze ez azzal, amikor a rögzített toronyban levő rohamlőveg ágyúja nem tud gyalogos egységre tüzelni). Ugyancsak kimaradt a mozgásképtelenség (immobilizáció): az első részben egy páncélost oldalba támadva egy gyalogos egységgel



mozgásképtelenné tehetjük, mint ahogy folyóátkelésnél is megfeneklethettek páncélosaink – most maximum fakesztriket gyártunk, ha egy gyaloggal bátran nekirontunk egy tanknak. Fontos jellemzője volt egy-egy járműnek, hogy mely részen milyen erős a páncéltáza – legalábbis az első részben, mert ott a program figyelte, hogy honnan támadták meg a járművet, azaz melyik része fordul a lövés felé. (Sunnyin a háta mögé osonva így lehetett gyalogos egységekkel likvidálni az egyébként elpusztíthatatlan T-34/85 és KV-1 tankokat.) A páncéltáza jellemzői ugyan most is megvannak, csak már nincs szükség rájuk: amíg löszere van, addig az egység ugyanis mindegyképpen szembefordul a mellé lépő csapatál – vagyis ezzel a módszerrel már nem lehet taktikázni.

Ha valaki az eddigiek alapján azt gondolná, hogy nekem nem tetszik a játék, az téved, ugyanis a Steel Panthers egyike a legjobb stratégiai játékoknak. Hihetetlen mennyiségű változatos egységek, végtelen kombinációs lehetőség, szakaszonként illetve nagyobb alegységekben mozgatható egységek, izgalmas és hosszú játékmenet, egyszerű kezelés – csak hogy ami jó volt a játékban, az benne volt a négy évvel ezelőtti első részben is! (Ami egyébként most is kaphatna vagy 85%-ot tőlem.) Az alapvető probléma az, hogy ha egyszer már jól megírtak egy majdnem tökéletes elképzelésre alapuló játékot, akkor miért dolgoznak az SSI-nál azon, hogy szisztematikusan elrontsák?! Miért írnak tökéletesen megnyerhetetlen scenariokat hozzá? Meg egyébként is: miért kell ennyire erőltetni egy ilyen régi engine-t – nem lenne egyszerűbb egy újat gyártani, ami egy kicsit is kihasználja a modern gépek lehetőségeit? Isten örjön bennünket a IV részé!!

CoVboy

melléjük lépő páncélosokat... Az eredmény természetesen az, hogy óvatlan hadvezérek-nél villámgyorsan páncélostemetővé válik a csatatér. Egyébként az óvatos hadvezérek-nél is, de azok már Deploynál kimentik a játékot, és így bármikor újakezdehetnek az egészet, ugyanis a gépi intelligencia (ha egyáltalán lehet itt ilyesmirel beszélni) még mindig tök sötét: abszolút nem érdekli, hogy hogyan állítjuk fel a csapatainkat, melyik száron van a nagyobb erő – ő MINDIG ugyanoda

Dicső seregeim erőszakos folyóátkelést hajtanak végre Sztálingrád külvárosában



steel panthers III
Mindscape/SSI
<http://www.ssionline.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486DX66, 16MB RAM, 2xCD, D056.22
Ajánlott: 58-kompatibilis hangkártya

A játék még mindig jó, de folyamatosan fejlesztik vissza

73%

Az egyik legrégebbi játék, ami az ősi EGA-videokártyák adottságait PC-n kihasználta, az a Mah Jongg volt. Ifjúságom bohó percelben hónapokat töltöttem vele a munkahelyemen (hol mást?), hogy 65.535 tábláját szép szisztematikusan végignyűstöljem, és megállapítsam, hogy melyik játszható, és melyik nem (illetve azon mennyi lehet a legjobb eredmény). Az első 250-300 pályáig jutottam, mikor feltűnt a főnökeimnek, hogy én kizárólag egyetlen tevékenységet folytatok azon a helyen, melynek haszna számukra viszonylag csekély – így nem tudtam befejezni az összes pályát. A világ szegényebb lett egy teljes listával, én meg gazdagabb egy játékelménnel és egy munkakönyvvel.

Legközelebb akkor botlottam bele a játékba, amikor rákényszerültem a Windows nevű közteher

A harmadik (tipusú) találkozásom a múlt héten volt a játékkal, amikor az Activision Shanghai Dynasty játékába kukkantottam bele. A névből, a dobozon díszelő kacskaringós kínai frásjelből, és az intro elején bólogató sárkányból ugyan egy újabb Mortal-klónrá kezdtem gyanakodni, amelyben bájos fiúk és lányok verik egymást nagy rudakkal – ehhez képest roppant kellemes volt a meglepetés, amikor a jól ismert, gúlaiba rendezett dominók jelentek meg a képernyőn. Kevésbé volt kellemes a meglepetés, amikor kiderült, hogy vagy egy évtizede tevédesben élek, és az annyira komált logikai játékok neve nem is Mah Jongg, hanem Shanghai.

Ha valaki esetleg nem ismerné a játé-

egy, hogy melyiket milyen párban szedjük le – szóval a pálya elrendezésétől függően több-kevesebb kombinatív készség is szükségesetetik.

Na, most ezt már hátra megmagyaráztam, szóval nyilván teljesen érthetetlen – a gyakorlatban azonban pofonegyszerű az egész. Akárcsak a többi, tulajdonképpen egyszerű játék (mint pl. a sakk, malom, stb.), magában hordozza a nagyszerűségét is, hiszen gyakorlatilag végtelen kombinációs lehetőséget nyújt. Jellegzetessége miatt szinte kínálja magát a számítógépes megvalósításra – amit a szerzők a lehető legtökéletesebb módon hajtottak végre. Kilenc különböző készlet és tizenhat elrendezés közül választhatunk. A készletek három csoportra van-

ték bonyolítását hivatott elvégezni: a hagyományos, piramis alakú elrendezéshez képest mondjuk a lórúgás nemes bájával hat mondjuk például a nindza rendszer. A pályákat a számítógép generálja, de egy külön opcióban lehet figyelmeztetni rá a masinát, hogy mindig végigjátszható pályát gyártson. Van még jónéhány felhasználóbarát funkció is: visszaléphetünk, a Help-ikkonnal a játék mutat egy lehetséges párt, jobb kattintással megkapjuk a dominó leírását, stb.

A CD-n a Shanghaion kívül megtalálható az igazi Mah Jongg játék is. Ezt a több játékos által, akár multiplayerben is játszható dolgot legjobban talán az általunk ismert dominó és rómi Shanghaios keverékéhez tudnám hasonlítani, amelyben a játékosoknak különböző figurákat és sorozatokat kell gyűjteni. Mivel ebből egy nagyobb rakás is van, továbbá a kézikönyv legnagyobb része en-

DOMINÓ ELMÉLET

SHANGHAI

DYNASTY

használatára, melyben természetesen rögtön a Games-könyvtárát vettem szemügyre, és ott mosolygott Solitaire néven. Igaz, hogy nem a jó öreg kínai kockákkal (Északi Szél, Tavasz, meg ilyenek), hanem valami ronda ákombákomokkal – de azért mégiscsak a derék Mah Jongg volt!

kot, annak röviden ismertetném a szabályait: adva van 36 különböző figurával jelölt dominó, van minden figurából négy darab, és ez a 144 dominó valamilyen séma alapján egy 3-4-5 szintből álló gú-

lába van rendezve. A játék célja az, hogy a dominókat a figurájuk szerint párosítva szépen leszedegesük és eltüntessük a gúlát. Leszedni olyan dominókat lehet, amelyeket nem blokkol mindkét oldalról egy másik dominó, illetve részben nem fed, ha egy szinttel feljebb van. Van azonban egy apró bökkenő is: mint azt már minden matematikai zseni kiszámolhatta, minden figurából két pár van, viszont abszolút nem mind-



nek a szabályaival foglalkozik, ennek boncolgatásától most inkább eltekintünk. A Shanghai Dynasty klasszikus példája annak, hogy nem kell 266-os MMX és 8 Megás 3D-kártya ahhoz, hogy jó játékot csináljanak. Igaz, hogy csak 640*480-ban fut, de a grafikai megvalósítás és a dominók leszedését kísérő kis animációk tökéletesek, az aláfestő keleti zenéről már nem is beszélve. Ez az a játék, amit mindenkinek és minden időre csak ajánlani tudok, bár – mint a bevezetőből is kiderült – elsősorban a munkahelyen eltöltendő keserves órák kellemes eltöltésére a legtökéletesebb.

CoVboy



shanghai dynasty
Activision/Quicksilver
<http://www.activision.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

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

**5 és 500 év között mindenkinek,
mindenhol és mindenkor!**

94%

Interstate '76

NITRO PACK

Ha egy kicsit is szereted a '70-es éveket (az akkori divatot, az akkori autókat, és a koraibeli disco zenét), akkor az Interstate '76 gondolom már réges-régen ott van a gyűjteményedben – ellenkező esetben sürgősen pótolod a hiányosságot! Ha azonban számodra semmit nem jelent ez az időszak, úgy próbáld ki ezt a játékot, és garantálom, utána meg fogod szeretni! Már lassan egy éve, hogy tavaly május-

leg meg kell védelmeznünk másokat. Tulajdonképpen ez a felsorolás már tartalmazta is a küldetések összes típusát, de ennek ellenére ne-hogy azt higgye valaki, hogy akár csak egy kicsit is unalmassá válik az egész. Erről szó sincs, hiszen az eseményeket mindig valamilyen izgalmas sztori kapcsolja össze, akár egy amerikai sorozatban. Belemerülve a történetekbe már nem is annyira egy autós játékkal, hanem sokkal inkább egy kalandjátékkal játszunk.

Az Interstate '76-ban annak idején csupán egyetlen apró hibát véltem felfedezni: a durva textúrákat a tájon. Az Activision azonban hamarosan ezt a csorbát is kiköszörülte, hiszen kiadta az Interstate '76 Gold-ot, ami már feljavított grafikát, és 3D-kártya támogatást is tartalmazott. A nemrégiben megjelent kiegészítő,

az időbe enged nekünk betekintést, amikor Grove (az Interstate '76 főhőse) nővére még élt. Taurus, a hosszú hajú néger és Skeeter, a gyagyás szerelő akkoriban még Jade-dal alkotott triót, háromjuk közül választhatunk tehát, kivel akarunk menni egy-egy küldetés. A Scenarios menüpontnál 20 új küldetésen indulhatunk (plusz még egy gyakorló pályán), amelyek 1973-76-os időintervallumban játszódnak. A helyszínek nem kronológiai sorrendben következnek, sokkal inkább olyan misziókról van szó, mint a régi játékok különálló küldetései. Nem is kötelező a kiválasztott szereplő saját autójával menni,

ezúttal is igen nehéz lesz ép bírral megúsznunk a haramiák támadásait. Épp hogy megszabadulunk az egyik bandától – akik szinte totálkáros-sá lőtték közben a kocsinkat – és máris jön is a következő csoport... A rendes küldetések kivül több mint 20 új multiplayer pályát is találhatunk a CD-n, melyeket játszhatunk hálón vagy modemen keresztül, de akár egyedül is, amennyiben az Instant Melee opcióval a számítógépet választjuk ellenfélnek.

A grafika – főleg ha egy 3D-kártyával nyomulunk – döbbenetes, az autók híhetetlenül élet-hűen rugóznak és fordulnak, rajtuk az árnyékok teljesen valósnak tűnnek. A belső nézetből nagyon állat, hogy körbe lehet nézni, így – ha nincs már más fegyverünk – a leeresztett ablakon keresztül egy pisztollyal is lövöldözhetünk. Mindezekkel azonban csak ismétlem önmagamot, hiszen már az eredeti játék is tökéletes volt. Aki esetleg nem boldogul az irányítással, vagy további infokra vágyik, bátran lapozza fel a tavaly májusi számunkat.

V.Z.



Ezt a táblát komolyan gondolták?

ban volt alkalom egy felettebb lelkes ismer-tetőt kanyarítani erről a játékról, és a lelke-sedésem – mint látható – azóta is változatlan. Bár naponta jelennek meg újabb és egyre jobb játékok, még mindig úgy vélem: az Intersta-te '76-nál nem akad jobb autós játék.

Hihetetlen hangulata van ennek az anyagnak: pár órára mindenki beleképzelheti magát a ma-gányos amerikai hős szerepébe, aki csak azért cirkál a fegyverekkel felspezített járgányával az új-mexikói sivatagban, hogy a rendet és az igazságot szolgálja a minden hájjal megkent gengszterekkel és a semmirekellő autós bandákkal szemben. A '70-es évek Amerikája per-sze egy kicsit gyászosabban van lefestve, mint amilyen az valójában volt: burjánzik az erőszak, amivel már csak amolyan Mad Maxes stílusban lehet szembeszállni. Nincs mese: fel kell fogat-ni a gépágyukat és egyéb hathatós fegyvereket a kocsi karosszériájára, és irtani kell a férges-sét! Küldetéseket kapunk, melyek során útta-lan utakon kell áthajtanunk, sokszor halálos mélységek fölött átugratnunk, autós üldözése-ken, leszámolásokon kell részt vennünk, eset-



Egyesek nem akarják, hogy a tartálykocsi célba érjen

a Nitro Pack ismét egy tökéletes munka: tö-kéletes, hiszen nem kényszeríti rá az egyszeri játékos, hogy megvegye az előző részt (mivel anélkül is elindul), ám garantáltan kedvet csi-nál hozzá. A Nitro Pack nem a folytatása az ere-deti játéknak, hanem éppen ellenkezőleg: abba



A kocsi oldalára szerelt kamera egészen egyedi látványt nyújt

bármilyen járgányt, például most már mentőautót vagy egy böhöm tartálykocsit is választhatunk. (Több új autó is van.) Érdekeség, hogy már nemcsak a siva-tagban akad dolgunk, hanem például havas tájon is lesznek küldetések, a te-rep tehát némileg változatosabb. A kül-detések ismét nagy-on szórakoztatóak, a CB-n lenyomott du-mák ezúttal is hatal-masak. Jade első pályája például félkomoly stí-lusban kezdődik: versenyeznek Taurusszal a kö-vetkező benzinkútig, s e közben egyfolytában ugratják egymást – Taurus javaslatára a vesz-tes fogja kitarítani Skeeter furgonját. A kül-detésekben amúgy most is meg fogunk izzadni,

I'76: nitro pack

Activision

<http://www.activision.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA**

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

**Bárcsak minden küldetéslemez
ilyen lenne!**

94%

Kedves CoVboy barátom! Elnézésed kérem, amiért a szokástól eltérően, nem személyesen adom át ennek a csodálatos programnak a digitalizált kéziratát. Összedróttozott állal ülök egy sebészeti klinika klórszagú kórtermének eldugott vaságyán, három centiméternyire faragott hordozható grafit szövegszerkesztővel, kelkáposzta-főzelékfoltos szalvétára titokban fo-

sem után, személyesen kívánom megosztani veled. (Kemény próbatételeket kell kiállnom éjszakánként e nemes cél érdekében. Eláru-lom, hogy testsúlyom intenzív csökkenése, nem csak a szívószálon történő betáplálás egyedüli eredménye...)

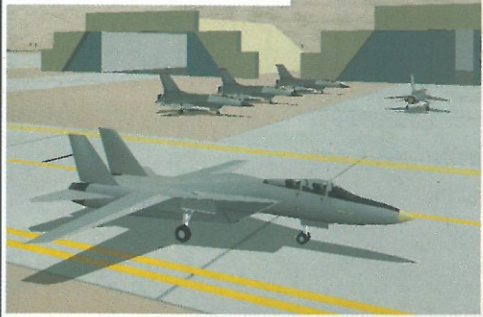
1997 szeptemberében még nyíltak a völgyben a kerti virágok, és még zöldelt a nyárfa az ablak előtt, (nem örültem meg, csak éppen március idu-sán vetem papírra e sorokat) amikor az F/A-18 Hornet 3.0 ismertetője kedvenc magazinunkban megjelent. Tetszett a program, de különösebb ovációra nem adott okot. Az F/A-18 Koreát, a Hornet 3.0 továbbfejlesztett, 3DFX támogatással átirított verzióját meglátva, azonban kiült arcomra a döb-be-

zett gondolatoknak. A programot elindítva minden ismerős, mégis nagyságrendekkel szebb, gyorsabb, jobb, és más, mint az elől! Néhány percig ugyan eltűnődtem afelett, hogy miért éppen egy kiéhezett, gyengén felsze-relt, hadseregen veretik el velem a port ebben a játékban, de gyorsan eszembe jutottak egy-kori kiképző őrmesterem szavai: "a katona nem gondolkodik, hanem végrehajtja a parancsot"! Egyébként a nagypolitikát figyelve, nem is teljesen elképzelhetetlen, hogy a következő válság-övezet éppen abban a térségben "érel-

lődik". Értelődésre, a feladatok ráhangolódására nekünk is szükségünk van,

Cockpit, a küldetés betöltő (asztalfiók: Load Mission), a felvett filmek visszajátszása (számítógép monitor: Play replay), a gyakorlás-oktatás (fehér fali tábla: Training), a feladat ismertető (printer: Debrief), a program készítői (másik tábla: Credits), és a kilépés a programból (az EXIT feliratú ajtó: Leave Game). Katonai pályafutásunkat elődönthetjük, hogy a haditengerészet, vagy netán a tengerészgyalogság kötelékében kívánjuk-e építgetni. Ezt megelőzően azonban ajánlatos átesnünk egy alaptanfolyamon. A Hornet 3.0 legkiemelkedőbb erényének az osztályteremben (Classroom) felszedhető ismeretanyagot tartottam. (A '97. szeptemberi számban erről a következőket írtam: "... rengeteg olyan új információt tartalmaz, amit pár évvel ezelőtt még szigorú titokként kezeltek volna, ill. a szakirodalomban eddig soha, sehol, nem találkoztam! Nem valószínű, hogy ezt az információátadási kényszert mások is érezni fogják, ezért gyanítom, hogy ezt a progra-

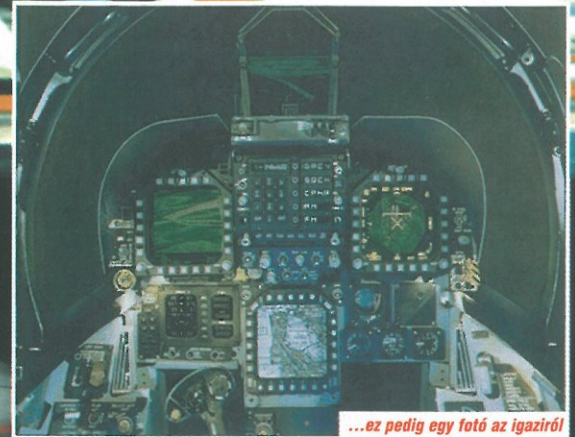
Ha a gurulópályán egy Hornet kocog, a Falconok meghúzódnak a háttérben...



HOR VOLT, HOR NET VOLT

F/A-18 KOBRA

Csak a valóságosság érzékeléséhez: ez itt a játékból kieszett kép a műszerfalról...



...ez pedig egy fotó az igaziról!

galmazgatva e sorokat. Titokban, mert orvosaim – meghallván különleges balesetem történetét – elejét veendő állapotom további romlásának, megtiltottak minden további kontaktust számítógéppel, és programokkal. (Az ápolónővérkével is, de az egy másik történet...) Elkobozták tőlem a programot, és a vizitekről is megfélemedve lázasan kutatják, mitől esett le állam oly vad erővel, minekutána, most drótkalodába kényszerítve próbálja visszanyerni eredeti állapotát. Hogy ezen, tilalmak ellenére mégis teljesíteni tudom a rám bízott feladatot, annak titkát felépülé-

net. (Ettől pottyant állam a földre, s törött ottan darabokra).

Sosem hittem volna, hogy egy "továbbfejlesztés" ekkora változásokat eredményezhet: szinte hihetetlen, hogy mire képes a 3DFX támogatás. A múlt havi szám 13. oldalán, a Joint Strike Fighter leírásában írtam (idézem önmagam), hogy: "Engem a JSF győzött meg arról, hogy a 3DFX-kártya nem egy buta, ránk erőltetett befektetés, hanem általa egy új, minőségileg más, egy magasabb szintű számítástechnikai világba emelkedhetünk". Az F/A-18 Korea remek megerősítése az idé-

amit kezdünk a program főmenüjében, a készenléti szobában (Ready Room). Katonás puritánsággal berendezett kis helyiség, melynek egyes berendezési tárgyaira bökve jönnek elő a menüpontok, így: a küldetésstervező (az asztalra kiterített térkép: Mission Editor), a repülőgépből ülés (az ajtón bekukucskáló Hornet: Enter

mot – ha másért nem is – e miatt a szolgáltatása miatt a közel- és távoljövőben sűrűn előjövünk venni...") Szerencsére – úgy tűnik, változtatás nélkül – átmentették ezt a nagyszerű "tankönyvet" ebbe a programba is. Hat fő területet érint tananyagunk: -Takeoff (felszállás), -Landing (leszállás), -Carrier (repülőgép-hordozó), -Navigation (navigáció), -Air to Ground, -Air to Air (levegő-föld, ill. légi hadműveletek). Ugyanígy tanulmányozhatjuk tehát a különböző manőverek mikéntjét, a műszerfalon megjelenő adatok jelentését, mint azt az előd programnál tettük. Mivel a teljesítményünket pontokkal, és rendfokozatokkal jutalmazták, érdemes felkészülten indulni a nagy "versenyen". Mire a zászlósi rendfokozattól eljutunk az ezredesi rendfokozatig, ha jól számoltam, minimum 38 kifogástalan küldetést kell végrehajtanunk. Vigyázat, az elbaltázott dolgokért nemcsak ke-

vesebb pont, hanem esetleg kemény pontlevonás is jár(hat). Nem könnyű ezzel a programmal hibátlanul "repkedni". Gyorsan szembesülünk azzal az igazsággal, hogy a legprofibb számítógép-repülő tudásunk is kevés akkor, amikor a valóságosságig egyszer csak hirtelen, nagyságrendekkel kerülünk közelebb. Az is igaz viszont, hogy aki egy ilyen programon "átgyúri" magát, egyre közelebb jut ahhoz a szinthez, amellyel talán az "utcaról betévedve" már a profi Hornet-szimulátor kezelőszemélyzetét is el tudná kápráztatni. (Nem arról írtam, hogy a Blue Angels kötelékében tudnák azonnal villantani!) Remélhetőleg a cikk mellé a képek közé, az eredeti F/A-18 műszerfalának képét is be tudom suvasztani, mert azt látva válik nyilvánvalóvá, hogy mily magasságokba is emelkedett e program, a realitást illetően. További példával alátámasztva előbbi állításom nézzük, pl. a talán legalapvetőbb műveletet, a felszállást. A műszerfal baloldali megjelenítőjén célszerű figyelni az "Engine page" üzemmódban dolgozó DDI adatait. Amennyiben nem ezt látnánk a képernyőn, nyomjuk le az "E" billentyűt. Nem kevesebb, mint 2x13 adat nyújt tájékoztatást a hajtómű- és üzemanyagrendszer tökéletes (netán tökéletlen) működé-

matikusan elkezdik tölteni a fedélzeti akkumulátorokat is. Rendkívül lényeges momentum, a repülőgép rendszereinek további, problémamentes működésének érdekében. Shift-"G"-vel felvesszük a kapcsolatot a földi irányítással. (Gurulási engedélyt kérünk.) A sikeres kapcsolatteremtés után, akár meg is kezdhetjük a taxizást. Ez a művelet egy repülőtéren nem azt jelenti, hogy egy bérautóval pénzért elvitetjük magunkat A-ból B-be, hanem a gurulótakon történő manőverezést (pl. a hangártól, a felszállópálya elejéig) nevezi a szakzsargon taxizásnak. Tehát óvatosan elkezdjük növelni a hajtómű teljesítményét, és amikor megmozdul alattunk a madár, az oldal-kormány-pedálokkal kormányozva az orrfutó kerekeit, a kerékfékek (Space bill.) és a gázkar finom "játékával" a sárga vonalat követve kigurulunk a felszállópálya elejéig. Természetesen a sebességünket (10-15 csomó) végig figyelemmel kíséjük a HUD-on, nehogy a szárguldozásnak szántás, vagy (bukfenc) vetés legyen a vége. Ha már a HUD szóba került: gurulás közben a magasságmérő közelében az "NWS" rendszer normál, ill. "Hi" módjára történő visszajelzés látható. A gép guruló sebességének függvényében a (nose wheel steering) automatikus rendszer is vigyáz a pilótára. 20 csomó felett ("Hi" üzemmód) lecsökken

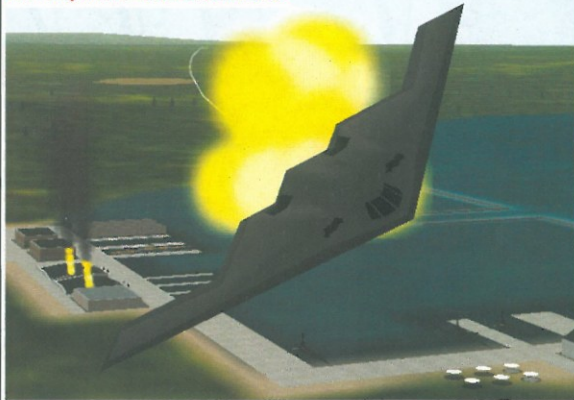
nal előtti megállás nagyon lényeges! (Alkalmam volt részt venni egyszer egy ferihegyi "üzemeltetőgáton". Nagyon érdekesnek találtam, hogy az autóbusz, amivel az irányító toronyhoz szállítottak bennünket, megállt a guruló út előtt, és mielőtt áthaladt volna rajta, rádióan engedélyt kért erre a toronytól.) Miu-tán megkaptuk a felszállási engedélyt, gördülhetünk ki a felszállópálya középvonalára.

szokott programoknál. A valóságosság nemcsak abban nyilvánul meg, hogy az apró, mások által elhanyagolhatóknak tűnő részletek itt esetleg sorsdöntő jelentőséggel bírnak. A tökéletes hanghatásokhoz, műszerfalhoz, külső-nézeti képekhez, remek hangulatú küldetések is tartoznak, melyek együttese olyan magasságokba emeli illúziókat, hogy a tesztelés jelenlegi szakaszában, a legrosszabb szándék-

Éjszakai műszak az anyahajón



Szerintem már észrevették, hogy itt valami lopakodik – csak most már késő



kal sem tudtam a programról negatív előjelű észrevételeket tenni. Képzeltbeli rangsoromban tehát, ünnepélyesen bejelentem, hogy az F/A-18 Korea lett a "number one". A dobogó legfelső fokára pusztán a CD-n található program is felverekedte volna magát, de örömmel számolhatok be arról,

hogy a dobozban található járulékos kiegészítők is (Command Keyboard Reference, és Pilot's Operating Handbook) méltó társbérleői a CD-nek. A hűsvéti locsolópénzeket – tiszta lelkiismerettel javasolhatom – érdemes az F/A-18 Koreára költeni!

Széchenyi János

f/a-18 korea

Empire/Graphic Simulations
http://www.empire.co.uk

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Soha rosszabb fejlesztést,
soha hosszabb idő alatt!

92%

A látvány egyszerre szép és felemelő – leszámítva azt az esetet, ha koreai vagy iraki állampolgár a szemlélő



séről. A következő lépésben indítsuk be, a két darab F404-GE-400 típusú után égetős hajtóműveket. A hajtómű indítása a "+" billentyűvel történik. Az Engine Page-en figyelendő értékek: RPM: 60-67%, FF: 3000-6000 PPH és az EGT: 400-550 Celsius fok. Amennyiben hajtóművünk megfelelő paramétereket felvéve pörög, úgy a repülőgépünk generátorai auto-

az orrfutó kitérhetősege, kizárva az esetleges túlkormányzásból eredő, és balesethez vezető hibázási lehetőségeket. A gurulóút végén, a felfestett vonal előtt meg kell állnunk! Shift-"T"-vel rádióunk egyet a toronnyal. Ha valamit nem az előírás szerint végzünk, törölhetik a felszállási engedélyünket, esetleg kigurulunk egy éppen leszálló gép elé/alá. A vo-

Talán hat éves lehettem, amikor télen elmentünk kirándulni azzal a feltett szándékkal, hogy megtanulok sielni. Természetesen a huszadik esés után feladtuk a reményt, így maradtam inkább a mazsola szánkósok között. A sieléssel azóta sem próbálkoztam, viszont nagy örömmel kaparintottam meg a Ski Racinget, hiszen már évek óta nem jelent meg rendes sí szimuláció PC-re.

HEGYEK URAI

Kétségtelen, hogy a program az eddigi leg-

many), Vail (Colorado), Whistler (British Columbia), Val d'Isère (France).

A különféle versenyszámok lényegeit nem részletezem, mivel arra ott van Picabo Street, aki mindent részletesen elmesél, amennyiben óhajtuk. Egyébként rengeteg hasznos tippet osztogat még az arra rászorulóknak, mesél a különféle "figurákról", és a program helpjébe is szorult néhány oldalnyi jótanács.

Külön említésre méltó a Skier Setup, melyben saját figuránkat szerelhetjük fel. Azon kívül, hogy az öltözéken és a szponzoron változtathatunk, még tízhúsz lábbeli és lécs is a rendelkezésünkre áll. Ezek mind valós típusok, tehát fényképet és néhány mondatos jellemzést is

grafika nagyon szép lett, de szerintem pár dolgot javíthatnak volna még. Például néhány treptárgy csak későn vagy egyáltalán nem jelenik meg, ami elég idegesítő tud lenni, ha az éppen a pálya közepén álló fa. Persze ott van a térkép is, ami jelzi az akadályt, csak 80 Mph-nál kinek van kedve azt nézegetni? Vagy ott van a hó, aminek textúrája mindig ugyanaz, akár "püderre", akár jegesre állítjuk. Egyébként nagyon tetszett, hogy az utóbbiaknál másképp serceg a lécs alatt a hó. Nagyon hasznosnak találtam, hogy a még hátra lévő kapuk fölött nyílnak jelzők azokat. Ez egyes pályákon nélkülözhetetlen, mivel sok kaput egy-egy domb mögött "rejtettek el". A hangokkal nagyon meg voltam elégedve, minden kis szurko-



lasztani, de től sok értelmét ennek nem láttam. Itt a játékot le is menthetjük, amit aztán a "VCR"-ben nézhetünk meg újra.

AZ ÖSSZEKÉP

A néhány kisebb hiba ellenére nagyon tetszett a program, végül is minden megvolt benne, ami

SKI RACING

Lefelé a lejtőn!

szébb sí szimulátor, amivel valaha is találkoztam, bár ez annak is köszönhető, hogy egy ideig nagyon elhanyagolták ezt a témát. Sajnos ez az az idő, hogy maximális látvány mellett még egy komolyabb Pentium is megizzad, így erősen

találhatunk róluk. Érdemes ezeken átrágnunk magunkat, mivel a léceket ver-

senyítípusonként kell beállítani (pl. más léceket kell használni downhillhez, mint slalomhoz). A pályákról is részletes leírásokat lehet olvasni néhány fotóval, de aki ezekről bővebben akar hallani, az ellátogathat ezeknek a web-oldalaira is. Mint azt már említettem, a

lőtábor mellett hallani lehet az éljenést (vagy éppen röhögést), az ugratoknál emberünk nagyokat kurjongat, és az időjárás beállításaitól függően még a szélfúvást is hallhatjuk. Egyébként a Train with Picabo menüpontnál az előbb említett hölgygel gyakorolhatunk, aki ilyenkor szinte minden mozdulatunkat kommentálja. A célba érés után mindig visszanezhetjük a menetet, ilyenkor az alap hat kamerán kívül még lehet egy "forgó" nézetet is vá-

kellett. A zenei aláfestés nem rossz, sokat dobott a hangulaton. Az élesebb fordulónál kegyetlenül fel lehet kenődni a korlátra, ezért ajánlatos a "fék" használata (az mondjuk nehezen fért a fejembe, hogy akár milyen kis szögben érjük a korlátot, a vége mindig egy triplaszaltó). A kapukat ajánlatos szabályosan venni, mert amennyiben túlhaladnánk azokon, azonnal diszkvalifikálnak

minket. Mindent összevetve nagyon hangulatos és szép a játék, nem kevésbé élethű is, úgyhogy bátran ajánlom mindenkinek. Ja, és akiknek van Internet hozzáférése, feltétlenül látogasson el a következő címre: www.sierra.com/titles/ski

Gulyás P.



ajánlott egy 3D-kártya. Az irányítással nem lesz sok probléma, a kurzorgombok mellett még két-három gombot fogunk gyakran használni. Ezen kívül a kameraállítások között a Tabbal lehet váltogatni, a grafikán pedig az F2-F12 gombokkal tudunk állítani.

A mókának háromféleképpen kezdetünk neki: indíthatunk egy gyors játékot (Ski Now), vagy magányos farkasként vágunk neki egy idénynek vagy versenynek (Single Player), esetleg humán partnerrel próbálunk szerencsét (Multiplayer). A játékban öt féle versenyszámban bizonyíthatjuk tudásunkat, nevezetesen a Downhillben, a Super G-ben, a Giant Slalomban, a Slalomban, és végül az All Around-ban, amely magában foglalja az előbbieket. Melyszínek hat pályát választhatunk, ezek a következők: Aspen (Colorado), Mt. Bachelor (Oregon), Garmisch (Ger-



ski racing

Sierra

<http://www.sierra.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZAVENEBONNA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 5B-kompatibilis hangkártya

Lehet, hogy egyszer mégis megtanulok sielni?

85%

Mint ahogy a bogarasabb "bogarológusokon" kívül általában nem sokan rajonganak a rovarokért, őszintén szólva nem tudom mennyien lehetnek, akik csillapíthatatlan vágyat éreznek arra, hogy meglovagolhassanak egy őrési izettlábut. A GT Interactive-nek viszont úgy tűnik, szilárd meggyőződése, hogy sokakat foglalkoztat az a gondolat – persze az is lehet, hogy a cég alkotói válságban szenvedő koponyái már nem tudtak mit kitalálni.

A BugRiders sztorija egy elég furcsa, középkori fantasy milőben játszódik. Mint ahogy arról a tetszetős introból értesülünk: egy versenyen fogunk részt venni, ahol az Entymion birodalom trónja a tét. Elég fura módja ez az új uralkodó megválasztásának, de még furcsább maga a verseny: a lebegő bójákkal határolt pályákon a résztvevők hatalmas izettlábutak hátán lovagolnak, ostorozzák a "jóságalkat", és mindeközben varázslatokkal próbálják az ellenfeleiket a nyeregéből kitesztítani. Az eseményre a birodalom szinte mindegyik nációjából akadnak jelentkezők, a karakterválasztékban tehát találhatunk hercegnőt, papnőt, lovagot, parasztot, de még holtából feltámadt, gonosz udvari bolondot is. A versenyzők képességei főként attól függenek, milyen "paripával" érkeztek. A lovasok egyéniségének megfelelően többek között van itt halálfejes lepke, méh, szitakötő, moszkító, vagy imádkozó sáska. A versenyek a birodalom öt tar-

jelenti a fentebb említett "lovagi tornát". A bajnokság versenyein az első három helyről lemaradók automatikusan kiesnek – számunkra minden egyes kudarc egy életünkbe kerül (a háromból). Az első, könnyű pályán még nem használhatunk fegyvereket. Ha sikeresen továbbjutunk, mindegyik pálya után menthetünk

Bogaras lóverseny



BUGRIDERS



Erdei futam, papírfák között



Jöttünk legalább fellobogózták a környéket

tományában kerülnek megrendezésre – mindegyik helyszínen három különböző nehézségű pálya van kialakítva. Az első helyszín Nessel, ahol hullámzó tenger mentén folyik a verseny. Másodjára Borasilába megyünk, ahol sűrű erdő lombkoronái alatt fogunk repkedni, a harmadik tartományban, Danubusban pedig egy mocsárvilágba érkezünk. Tannusban kanyonokban, sziklák között, bányákon keresztül kell navigálnunk, végül Amadorban pedig buja dzsungelben csaphatunk oda "lovunknak". A versenysorozat utolsó futamát a kastélyban rendezik meg.

Amennyiben új játékot indítunk (New Game), három lehetőség közül választhatunk, közülük a Campaign

méltó vonása, hogy nem lehet tövig a gázba taposni – mint ahogy élő állat hátán lovagolunk, csak egyetlen módon növelhetjük a sebességet: az ostorral (Space) Ostorozni viszont nem lehet végtelenségig: ha jobboldalt a bogarunk kijelzője átmegy pirosba, a járművünk bizony megmakacsolja magát. Rádásul az ostor mellett rovarunkat az ütközések is idegesítik. A másik fontos momentum a fegyverek használata,

amelyekből két fajta is van (bal Alt és Ctrl). Egyre erősebb fegyvereket a megfelelő gyűrűkön átrepülve kaphatunk, s ugyanígy érhetjük el, hogy az időlimit is állandóan kitolódjon. A gyűrűk hatásfoka és az ellenfeleink tudása attól függ, milyen nehézségi fokozatot választottunk.

A játék indító menüjéből multi-player játékot is választhatunk, tehát modemen vagy hálózaton keresztül többen is lehet versenyezni.

Az az igazság, hogy ha már a BugRiders alkotói egy ilyen phent agyi ötlettel álltak elő, igazán többet adhattak volna a gyakorlati megvalósításra. Sajnos a játék grafikája – annak ellenére, hogy bekapcsolhatjuk a 3D-kártyánkat – nem mondható korszakalotónak; némelyik pálya egészen pofás, némelyik viszont egyszerűen csapnivaló. A fák például nevenségesek – mintha papírból vágták volna ki őket. A játszhatósággal még ennél is súlyosabbak a problémák, egyes pályákon (például a kanyonban) csak úgy találomra nyomkodjuk az irányokat, olyan váratlanul jönnek a kanyarok, és olyan kevéssé belátható a terep. A tempo túl gyors, a bogarak túl hirtelen fordulnak, a két nézet közül a távolabbi pedig nem távolodik el annyira, hogy többet látnánk előre – tulajdonképpen törlőleges is. Egyedül az Enigma-stílusú zenét tudtam

Ekkora forgalmi dugót már csak egy flaska Chemotox oldhat meg



pozitívan értékelni – hogy ezért valami szépet is mondjak a játékról. Csak sajnálni tudom azokat, akik ezért a programért pénzt adnak ki, bár valójában nem tudom mi készíti őket erre, hiszen még a játék doboza is roppant igénytelen: a fehér alapon a kék BugRiders logo igazán "nagyon impresszív".

V.Z.

Ez akár egy lovagi torna díszlete is lehetne



bugriders

GT Interactive/n-Space
http://www.gtgames.com

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

Minimum: P133, 1GB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

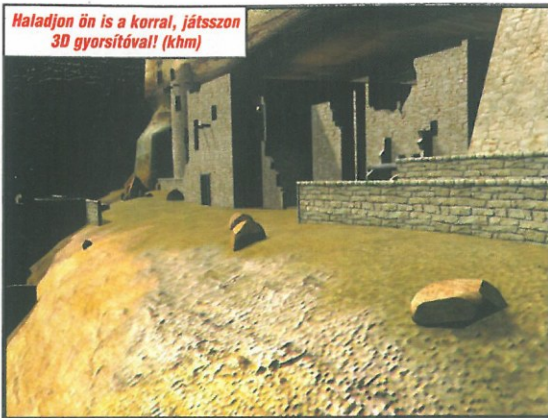
Kicsit több ráfordítással egy érdekes versenyjáték lehetett volna

52%

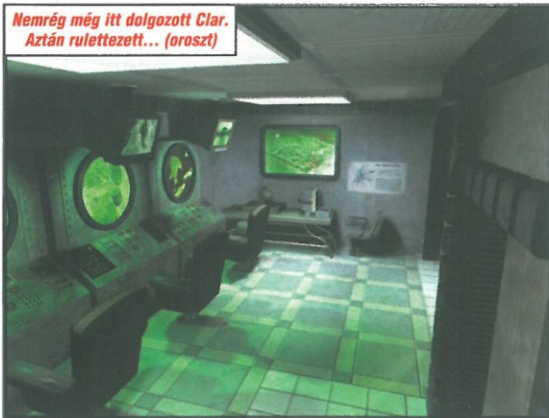
Már megint Murphy! Körünkben köszönhetjük ismét Tex Murphys, a laza stílusú, bourbon szagú magánnyomozót. Ez picivel több egy mezei kalandjáték sorozatnál. Hangulata, stílusa egyéni, s ma már minden jóra való, megszállott kalandornak ugyanazt jelenti a Ritz motel: nosztalgizva elmerengenek, ha meglátják egy bourbon whiskys üveget. Az 1930-as évek magánnyomozóinak mintájára újraalkotott detektív történetek különös, olykor rejtélyes hangulatot árasztanak a 2040-es években, San Franciscóban.

Akik nem ismerik az előző részeket, azok hunyják le szemüket, huppanjanak bele képzeletbeli időgépekbe és röpjüenek el 2043-ba. A 2030-as évek derekán atomháború pusztított a Földön, most ezen utaznak keresztül. A háború utáni mérleg: tömegtelen rom és halott, s a ráadás az állandó háttérsugárzás. A lakosság többsége elpusztul, de a népességre igaz a nagy számok törvénye: a katasztrófa után is marad jócskán túlélő. A lakosság jelentős része immunis a sugárzásra, ők elhagyták a régi várost és Új Friscóba költöztek. A többiek – akiket csak mutánsként emlegetnek – a régiiben maradnak. Az egészséges társadalom kirekeszti őket, de éppen elegendő ahhoz, hogy állapot alkossanak az államban. Murphy is közöttük él. Bár ő nem mutáns, de cseppet sem vonzza Új San Francisco világa. Inkább marad a régi városban, jó a kapcsolata a mutánsokkal, s valahogy eltengődik alkalmi munkákból. Ha úgy érzi bever egy üveg bourbont és megpróbálja jól érezni magát.

Haladjon ön is a korral, játsszon 3D gyorsítóval! (kfm)



Nemrég még itt dolgozott Clar. Aztán ruletkezett... (oroszt)



kalauzolja el az embert. Bemutatja, hogyan lett a világmegváltó eszméket dédelgető, nyitott és optimista Texből cinikus, minden hajjal megkent detektív. Tex a Pandora-ügy után összejött Chelsea-vel, s az egyéves évfordulójukat ünneplik. Ennek keretében meséli el Tex karrierje (?) kezdetét, első komoly ügyét és élete legnagyobb baklövését, amikor feleségül vette Szilviát.

Most értem el oda, hogy szépítgetés nélkül írni kell a történetről. Kiméletlen leszek. Nem állíthatom, hogy feltétlenül nekem van igazam, mert előfordulhat, hogy valakinek az Overseer seria a legkedvesebb kalandjáték-

32 MB-os 200MMX-en, ami még nem ócskavas. 1994 decemberében még a következőt írtam: "Előre megnyugatom a kedélyeket: az Access alkotói tudnak programozni, hála Istennek nem Windows alatt fut, s így nem kell Pentium egy élvezetes játékhoz." Ebből mára semmi sem igaz. Az Access programozói kiváló szaktudók a ma kapható leggyorsabb hardvert, és arra fejlesztették az engine-t (PII 233 AGP-s gépet ajánlanak...). Ez minden, csak nem szakértelem. A Windowsról nem is beszélné... Csupán egy-két Don Quijote fejleszt ma már DOS alá programot. A 3Dfx tulajdonosoknak nem tudok mit mondani: az

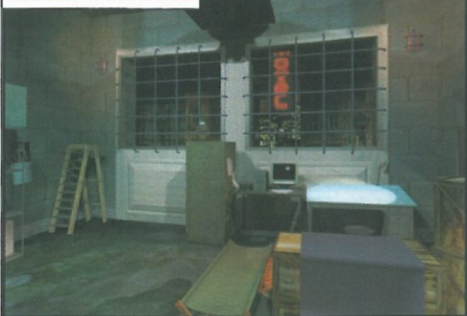
Access nem tesz említést a 3Dfx kártyákról, így csak remélni lehet, hogy a program használja, ha van. Egyébként a pixelelmosás bekapcsolható kézileg is, ha valaki átírja a tex.ini fájlt. (RasterMode=0 és a Bilinear=1). A már említett konfiguráción (4MB-os Virge kártyával) egy kisebb szobában sikerült elérnem a 2.1-es képkocka/másodperces sebességet. Király! Így átlagos konfigurációval megáldott rajongók nem kapnak sokkal jobb minőséget, de lassabb sebességet igen – mindezt gyors Pentiumon. Abba bele se merek gondolni, mit művelhet a program egy Pentium 90-en (állítólóg ez a minimum...)

TEX MURPHY

EGY KIS VISSZATEKINTÉS

A Tex Murphy-sorozatnak ez már az ötödik darabja. Az első a Mean Streets volt még a hőskorban, még C-64-esen próbálkoztam vele zöldágra vergődni, még a Mansion és Zak McKrackenelőtt. A következő epizódot nagytól fejlődött, apró videobejátások tarkították, s a szereplők beszéltek. A címe Martian Memorandum,

A raktárház – itt kezd érdekessé válni a történet



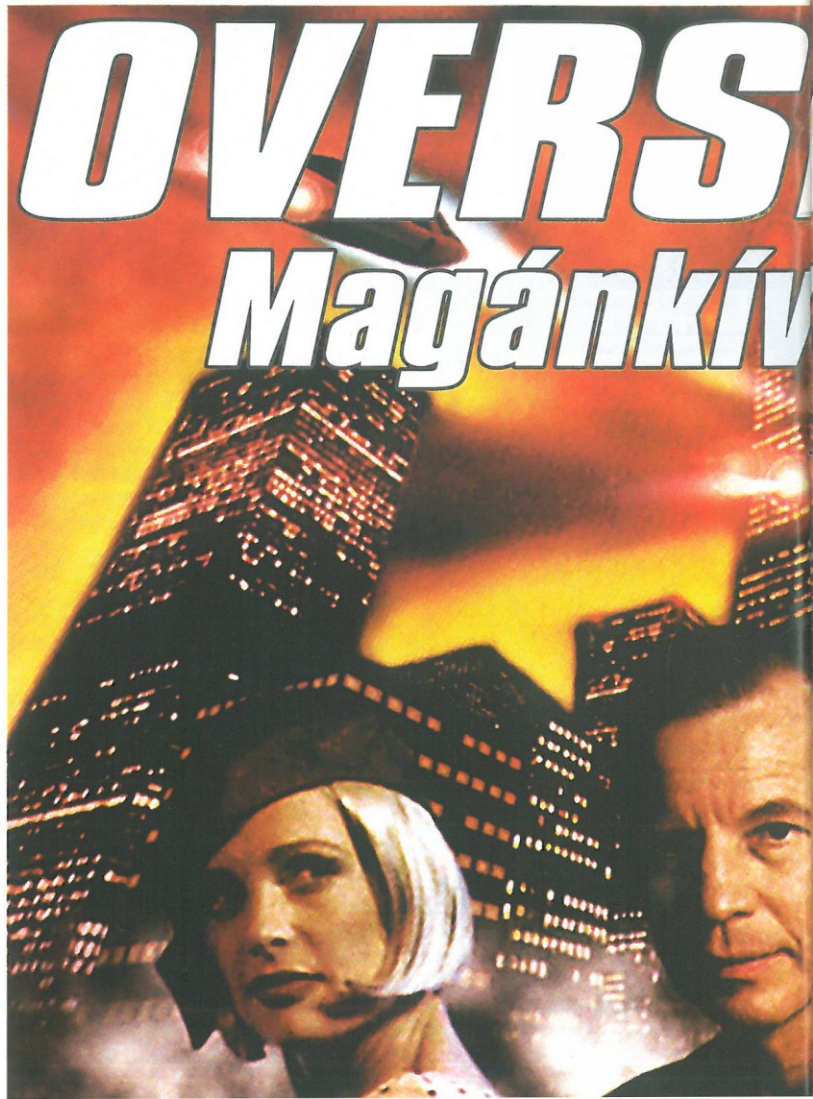
akiknek már 6-7 éve van PC-jük, azok még emlékezhetnek rá. Az igazi siker 1994 végén született: megjelent az Under a Killing Moon, amely akkor egészen fantasztikus anyagnak számított. Szabad 3D mozgás, SVGA grafika, teljes képernyős videók. Akkoriban ez félelmetes, elképzelhetetlen csústechnika volt. Grafikus engine-je díjat is nyert, valamint elnyerte Az év kalandjátéka megtisztelő címet. A Pandora Directive 1996-ban jelent meg, amelyben az engine nem sokat változott, csak egy új történettel találkoztunk régi köntösben. A piacon azonban így is megállta a helyét, nemigen akadt vetélytársa az elmúlt két év során sem. A története fergetegesen jóra és borzasztóan hosszú sikerredett, a legtöbb Tex Murphy rajongó kedvence.

AZ OVERSEER

Nem csak én tekintek vissza a múltba – az Overseer is visszaemlékezés: Tex Murphy pályafutásának elejére

ka. Közrejátszhat az is, hogy 3D gyorsító nélkül játszottam, s így alig múlja felül az elődök grafikáját a program (sebességben jelentősen alul). Nem kerülgetem a forró kását – egy kicsit fáradtnak tűnt a játék. Mindenki találkozott azzal az érzéssel, amikor egy sikerkönyvnek vagy filmnek 2., 3., sokadik része jelenik meg, s egyre gyengébbek az új epizódok. Az előző részekhez képest nem annyira magával ragadó a történet, s bár a gép elé szögeztett a program, de ez inkább Tex Murphy legendás figurájának és stílusának, köszönhető, és kevésbé a sztorinak. És a feladatok se passzolnak mindig túl jól a történetbe, környezetbe. Példának okáért az Asanazi romoknál – mely turista látványosság – össze kell gyűjteni 8 régi téglát, s ezekkel nyitható meg egy kapu. Ahogy a turistákat ismerem, már rég összeszedték volna a köveket, s az ősi "zárral" lezárt ajtók sem jellemzőek egy ilyen helyen. Ez mondjuk nem azt jelenti, hogy az Overseer unalmas játék – csak hát az előző részek jobbabbak voltak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba. Hardver igény, 3D engine, videóminőség. Csupa kényes kérdés, kritérium, amik az elmúlt évek során követhetetlenül változnak (legalábbis pénztárcailag). Amikor felütöttem az Under a Killing Moon, nedves szemekkel olvastam (ez enyhe túlzás), hogy 4MB ram, 486, és a program máris játszható. Amit az Overseer igényel az már erős túlzás. De nézzük csak meg közelebbről mire is képes: a dobozban megtalálható a DVD és a sima CD-s változat. Előbbi 1, utóbbi 5 CD-s. Előbbi mpeg2 formátumban nyomja a filmet 5 csatornás AC-3 dolby surround hangokkal. Ennek a minősége veri az SVHS-t. Szerény. Kipróbálásra sajna nem volt még lehetőségem.

A 3D-s engine... boldog leszel vele, ha van egy AGP-s 3D gyorsító kártyád, nem mindennapi élményben leszel részes. Ha nincs (az a sejtésem, hogy a legtöbben ilyen helyzetben vannak), akkor nem lesz túl nagy az öröm. Pixelmosás híján meglehetősen morzsás a kép, ha közel megyünk valakihez. Alig-alig szebb a grafika, mint az előző két részben. Ráadásul a képkocka/másodperces sem akaródzik nagyon 10 fölé emelkedni. Minder egy



Új San Francisco.
Blade Runner feeling?



Na, eddig tart a fröcsögés, de ez nyomta a szívemet. Persze a változtatásoknak nincs még vége, hisz az irányítás is változott egy picit. En szerettem és megszoktam a régi irányítópantelt, minden kézre esett és látható volt. A korszerűsítésen megpróbálták egyszerűsíteni a vezérlést – nem rossz, de a konzervatívoknak nem biztos, hogy tetszeni fog. Amiótt kicsit orrolok, az az, hogy némely tárgy eltűnik, ha már egyszer megvizsgáltuk. En szerettem valamit többször is megnézni, s volt hangulata annak is, amikor a sok értelmetlen tárgyat próbálgattam valamin, s sokadszorra akadtam a megfélemlőre. A vezérlés röviden abból áll, hogy a képernyő bal oldaláról beíró ablakban választhatjuk ki, hova akarunk utazni, a jobbról beíróban pedig a tárgyakat vizsgálhatjuk, használhatjuk egymáson. Fent van az állás mentés/töltés, beállítások stb. ablak. Szókratés szerint két út van a végigjátszáshoz: a játékos (ga-

mer) módban sokkal több feladatot kell megoldani. A szórakoztató módban (entertainment) kevesebb a feladat és segítséget is lehet kérni. Játékosról bármikor átválthatunk, de vissza nem lehet váltani.

VISSZA A TÖRTÉNETHEZ

Tehát Murphy mesélni kezd Chelsee-nek. A történet kezdete 2037. Hősünket kirúgta munkaadója és jóaka-

Chelsee Bando. Murphy nézhetett volna egy fiatalabb hölgyet is maga mellé



OVERSEER

Újli nyomozó

rója, Colonel, mivel Murphy rájött, hogy etikátlan eszközöket használ az öreg magán detektív. Tex ezt jelentette a magánnyomozók etikai tanácsának, s Colonel engedélyt felfüggesztett. A fiatal, energiától és álomtól duzzadó Tex megpróbált a saját lábára állni: felvett egy nagyobb kölcsönt, bérelt egy csinos irodát, vett egy klassz speedert (ez az autó és repülő keresztezése), s munkához látott. Azaz csak látott volna. Az első heteket magányosan töltötte kedvenc társasjátékával. Ekkor még nem oltotta szomját bourbonnal, s a hamartatójában is egészséges, finom édes nyalókák díszeltek. Nátha egy betévedt dohányzó kuncsaft inkább azt szopogatja, mint a szivarveget. És egyszer csak betoppant az első kuncsaft, Szilvia, aki édesapja halála ügyében kérte Tex segítségét. A rendőrségi álláspont szerint apja öngyilkos lett (leugrott a Golden Gate-ről, de Szilvia szerint ez képtelenség, apja nem az alkat volt). Tex nevelő szándéka már nála csődöt mondott, a nyalókák a társasjáték dobozában landoltak. Igaz, Szilvia keveset tud fizetni, s az ügy sem kecsegtet sok sikerrel, de legalább valaki igényli Murphy szolgáltatát.

Itt kezdődik a játék, amelyhez teljes megoldás is dukál. Ezt néhány oldalal arrébb, a Cinkelt Lapok alatt találjátok (pontosabban magán a lapon).

Bücsüszóul a szereplőgárdára – lehet, hogy első ránézésre főlegesennek tűnik ez a felsorolás, de nekem is nagy segítségemre volt, amikor egy szűkös hétvége alatt játszottam végig a programot, s olykor gondban voltam a nevekkel, nem tudtam ki kicsoda. Es még valami: ha valakinek lefagyna a program, amikor végez Greg laborjában a puzzle-vel, az valahonnan kerítsen Internet hozzáférést vagy kérje meg egy cimboráját, hogy töltse le a patchet a programhoz. Ugyanis valami hiba csúszott az eredeti room. Is fájlna, s ezt

szenved, és ez nem italozási szenvedélyt jelent.

Robert Knott (Roger Davis): Már megszokhattuk, hogy Tex kalandjaiba valahogy belebonnyolódunk a politikusok is. Ebben a részben ő képviseli a politikát.

Eve Clements (Silvana Gallardo): A San Franciscói rendőrség oszlopos tagja, fontos informátorunk. Apró dugó, de nagy hatalma van és jók az információi.

Arnold Sternwood (Howard Mungo): Az exkluzív North Hill klinika igazgatója. Csak azért érdekes, mert valaha itt dolgozott Carl.

Wanda Peck (Monique Lanier): Egy hölgy a Capricorn-tól, a húzószabó kategóriából. (Ez a szervezet egyébként az polgári és szabadság jogok védelmét szolgálja). Szépek a lábai.

Carl Linsky (Ron Ross): Valami nem tiszta a halála körül, s ez nem abban merül ki, hogy a rendőrök egy eltaszított banánhéja találtak a hídon. Ki akarthatta a halálát és mivel foglalkozott halála előtt az öreg idegsebész? Kérdések, kérdések, s a válasz csak valahol az ötödik CD végén.

Jorge Valdez (Emmett Grennan): Mutáns, sakkboltot vezet.

Vanessa (Regina Cronenweth): Mint neve is mutatja, az illető egy hölgy. Amit viszont nem árul el a neve, hogy egy hálózati információs rendszer kezelője, minden üzletét a hálón keresztül bonyolítja le.

Delores Lightbody (Micaela Nelligan): Delores, Carl Linsky ex-menyasszonya. Finoman szólva nagydaráb, emellett jogász és ismeri Carl végakarátát, valamint tud Szilvia egymilliósi életbiztosításáról.

Frank Schimming (John Gavigan): A világ egyik legbefolyásosabb vállalata, a Gideon Enterprises vezetője. Ebből következik, hogy ő maga is befolyásos ember, tehát nem jó vele ujjat húzni.

Harry Rice (Jim Cash): A Törvény és Rend szervezet egyik félnótása. Jobb vele vigyázni, fél szemét mindig rajtunk tartja (többet nem is tudna). Sok

A sakk végigkísér a játékban



le kell cserélni az Overseer könyvtárban.

Tex Murphy (Chris Jones):

A 21. századi detektív, aki 100 évet késett a megszületésével. Tex érzékenysége a vasmacskaéval vetekszik – most megismerjük fiatal énjét, s nyomon követhetjük, hogy miként nőtt be a feje lágya.

J. Saint Gideon (Michael York): Multimilliomos, de nem a dzsesszdobos, hanem iparmágnás, a Gideon Enterprises alapítója. Ahogy a vállalat növekedett, úgy vetettek rá szemet a tőzsdécápák, s szépen átvették az irányítást. Ma már igazi beleszólása nincs a vezetésbe. Magányosan él luxuskürjében. Tex idealizmusában, optimizmusában fiatalkori énjét látja.

Sylvia Linsky (Rebecca Broussard): A magán detektívek kézisztára figyelmeztetése: "Sohase ess szerelembe egy klienssel!". De Szilvia ellenállhatatlan, az ujjja köré csavarja Texet.

Sonny Fletcher (Henry Darrow): Az öreg magánnyomozó, Carl Linsky bízza meg néhány személy felkutatásával. Ő mutatja be a bourbon whisky Murphy-nek, amellyel tartós barátságot köt. Emellett igyekszik kigyógyítani Murphys ifjúkori ábrándjából, s megszeretteti vele Latino Elvis muzsikáját.

Big Jim Slade (Richard Norton): Már a neve sem barátos, s foglalkozását nézve sem ápolónő. Sikertől felküzdenie magát az Interpol tízes listájára.

Chelsee Bando (Suzanne Barnes): Tex jelenlegi barátnője, neki meséli el karrierje kezdetét, egyúttal a játék történetét.

John Klaus (Joe Estevez): A Kis Aljas Féreg és a Szadista Disznó leszármazottja. Napóleon-komplexusban

bosszúságot fog okozni.

Greg Call (Aaron Conners): Komputerspecialista, alig mozdul ki földalatti laboratóriumából, állandóan ír valami programot.

Koronczai Gáspár

overseer

Access Software

<http://www.accesssoftware.com>

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD,

DirectX-komp. hangkártya

Ajánlott: MPEG2 kártya, DVD-kitek, úrhajó...

Kellemes egy darab, de rettenetes erőművet igényel!

82%

Ilegális távol-keleti fegyverek, brutális ütések, gyönyörű szép mozdulatok – mindez egyszerre jellemzi a Sega játéktérmi automatáját, a Last Bronxot. Miután a Sega "hivatalos" platformja, a Saturn hardvere felett egy kissé már eljárt az idő, a PC-sek megszokhatták, hogy a japán mammutcég ki-tüntetett figyelemben részesíti őket. Nincs ez másképp a Last Bronx esetében sem: noha a játék Saturn-konverziója is nagyon jó lett, a PC-s szinte egy az egyben megegyezik a já-

hiszen itt mindegyik harcos valamilyen speciális fegyvert használ, és pont ezek a fegyverek adják a karakterek egyediségét. A harcművészetek kedvelőinek igazi csemege ez a játék: veredhetünk nunchakukal, különféle botokkal, tonfával, törökkel, vagy akár egy méretes fakalapáccsal. Az összecsapásokra Tokió különböző kerületeiben kerül sor – a történet a közeljövőben játszódik, egy nagy gazdasági válságot követően. Abban az időben az igazi hatalom

dóstitulusok. A fiús külsejű kislánynak, Yokonak például a lábtechnikája figyelemre méltó, míg Zaimoku a kalapácsával egyszerűen letaglózza az ellenfeleit. A fegyverhasználaton kívül a Last Bronx másik érdekessége, hogy a küzdőtérrel nem lehet kiesen: akár egy háztetőn, akár a nyílt utcán zajlik a bunyó, a ringet mindenhol körül veszi körül. A korlát pedig nem csak hogy megakadályozza a ringből való kisesést, de még fel is lehet használni egy-

Players), vagy akár hálózaton keresztül (Network Play), ezeken belül pedig rendezhetünk egy-egy különálló küzdelmet (VS), vagy alkothunk csapatokat is (Team Battle). Azt hiszem a PC tulajdonosok igazán elégedettek lehetnek a Segával, hiszen az utóbbi idők legjobb játéktérmi átiratait hozza ki a gépiükre, ráadásul bunyós anyagokból amúgy is hiány van mostanában. Nem lehet panasz a felhasználóbarát környezet-



Egy kis másolási feladat: valahogy ezt kell majd Joe után csinálnunk



A karakterek még premier plábnál is egészen tetszetősek



Kurosawa vascsővel tanítja mőresre az engedetlen lányokat

téktérmi géppel. Legalábbis azok számára, akik valami nagyon izmos Pentiummal rendelkeznek, ugyanis azt már itt a cikk elején jobb ha elmondjuk: sajnos a játék egyáltalán nem támogatja a 3D kártyákat. Értelmetlen ez a húzás a Sega részéről – még akkor is, ha esetleg később majd innen-onnan beszerezhetünk hozzá valami 3D patch file-t. Ami a külső megjelenését illeti, a Last

már inkább az utcáról jött bandák kezében összpontosul, ami elkerülhetetlenül bandaháborúhoz vezet. Egy időre már-már sikerül a Soul Crew nevű bandának viszonylagos rendet teremtenie és kivívni az egyeduralmat a városban, de vezérüket váratlanul meggyilkolják. Ezel megkezdődik a Második Bandaháború, ismét kiújulnak a harcok. De alighogy megindul a küzdelem, városzerte különös graffitik jelennek meg a háztalalkon. A Redrum Gang felhívásban fordul az összes bandához: egy mindent eldöntő, végső összecsapásra invitálják valamennyi banda vezérét. A bandák eleinte azt hiszik, hogy va-

egy mozdulatnál. Például fel lehet rá ugrani, vagy akár onnan csaphatjuk földhöz az ellenfeleket. Az egy játékos módon belül öt lehetőséget kapunk. Az Arcade Mode-ot választva a játéktérben érezhetjük magunkat, vagyis a riválisaink leküzdése után egy igen kemény főellen-séggel, RedEye-jal mérkőzhetünk meg. A PC-mód majdnem ugyanez, csak ott mindegyik karakterhez egy személyre szóló sztori párosul. Ez annyit tesz, hogy mindegyik szereplőnek van egy vetélytársa, és azzal fog utoljára meg-



A földön fekvő ellenfelet tisztelni kell – Yoko is megtiszteli a tonfájával



CSÁLL EGY POFON A SZÉLBEN!

LAST BRONX

csak szórakozik, vagy valamelyik rivális banda cselfogása az egész, de miután sorra halászták ki az embereiket a Tokiói-öbölből, rá kell döbenniük: a Last Bronx bajnokságon kötelező a megjelenés. A játék indítása után öt keménykötésű srác, és három harcias kislány közül válogathatunk. Mindegyikük a harcművészet más-más területén járatos, tehát attól függetlenül, hogy az alapmozdulatok mindegyiküknél megegyeznek, teljesen más a küz-

küzdeni – az utolsó küzdelmet rövid párbeszéd előzi meg, és a győzelmünk jutalmaként egy rövid rajzfilmet nézhetünk meg. A következő pont a Survival-mód, ennél a túlélő képességünket tesztelhetjük: csupán egy életcsíkot kapunk, és ezzel kell minél több ellenfél ellen, minél tovább kihúznunk. A Team Battle a Mortal-rajongóknak már ismerős lehet: itt csapatokat állíthatunk egymással szemben (a küzdők természetesen egymás után következnek). Akik pedig még csak most ismerkednek a kombókkal, nos, nekik találják ki a Training módot, aminél a gép megmutatja nekünk a különböző kombókat, és nekünk csupán "le kell másolnunk" őket. A Last Bronxot ketten is lehet játszani (Two

re sem: a gyengébb géppel rendelkezők például beállíthatják a 320x240-es felbontást (F4-gyel jön be a menü), ugyanakkor az "erőművek" büszke tulajdonosai minden effektust bekapcsolhatnak, ami a játéktérben is látható volt, beleértve még a valódi három dimenziós háttérket is. Csak hát ez a 3D-kártyás "malőr" ne lenne...
V.Z.

last bronx
Sega/AM3
<http://www.sega-europe.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, win95,
SB16-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM.

Gyönyörű bunyós játék szokásos
SEGA minőségben, 3D-kártya

82%

JEDI EMANCIPÁCIÓ! STAR WARS JEDI KNIGHT

MYSTERIES OF THE SITH

Kyle Katarn lézerekardja nem sokáig roszdált a hüvelyben – már persze csak képletesen szólva. Még fél éve sincs, hogy a Star Wars játékok legújabb darabja, a Jedi Knight megjelent, és máris megjelent hozzá egy új küldetéslemez. Igaz, a történet szerint már kicsit több idő telt el: öt éve is van már, hogy a Jedi Völgyben Katarn leszámolt Jereckel. Kyle azóta egyfolytában arra törekedett, hogy minél jobban megismerje az Erő jó oldalát, s eközben csatlakozott az egyelőre még törékeny Köztársaság harcához a Birodalom maradványaival szemben. Megbízásai folytán hősünknek egy távoli bázisra kellett utaznia az Altyr rendszerbe, ahová elkíserte őt Mara Jade, az ifjú csempész nő is, aki mellel szintén birtokában van az Erőnek. A lány azért kereste fel, hogy Kyle a segítséget edzeni. Mara Jade-ről annyit kell tudni, hogy valaha a Császár legféltettebb ügynöke volt, ám Luke Skywalker átállította őt a jó oldalra. Most egy részt keresi az Utat, hogy visszanyerje az erejét, másrészt keresi a helyét, hogy hogyan segíthetne galaxisért folyó háborúban.

Nos, éppen innen indulnak a játék első képkockái, csattognak a lézerekardok, ám a vívőleckét hirtelen egy riadó szakítja félbe. Hőseink azonnal a parancsnokságra sietnek, ahol értesülnek róla, hogy a bázis felé két meteor közeledik. A köztársaságiak sajnos

megtalálnak. Persze a helybéli kreatúrák sosem hagynak nekünk békét, szóval új ellenfelek is akadnak dögivel, úgy mint kalózok, kínzó droidok, vagy a Sith zombijai. Sőt még egy ahhoz hasonló szörnyvel is találkozhatunk, amelyet Luke Jabbánál küzdött le. A grafika semmit nem változott, sajnos ezúttal is ez a legkevésbé dicséretre méltó része a játéknak. Az engine szemponyjából mindössze annyi az újdonság, hogy a birodalmiak létesítményeit biztonsági kamerák pásztázzák, amelyeknek a képét a monitoroknál – a Duke Nukemhez hasonlóan – magunk is megnézhetjük. A helyszínek amúgy ezúttal is életszerűtlenekek, a kontúrok túlzottan szabályosak. Egyes objektumokon (mint például az olda-

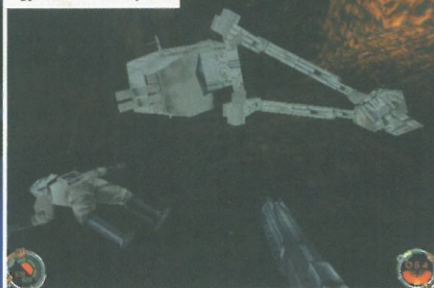
használatuk a sötét oldal képességeit is. A már ismereteken kívül öt új módja is van az Erő használatának; például most már lökdösődhetünk is, esetleg talolva nézhetünk (mintegy kilépve a testünkől), vagy – ahogy anno Darth Vader is tette – eldobhatjuk a lézerekardunkat, akár egy bumerángot.

lemez, mint az eredeti játék, s még azt sem vettem zokon, hogy elmaradtak az olcsó színészekkel és blue box-technikával forgatott videojelenetek. Szerintem ha már nem futja a költségvetésből mozifilm minőségű betétekre, sokkal jobb megoldás az, amit most alkalmaztak, nevezetesen hogy a közzjátékok is

Minthogy az erőpajzs még aktív, bátran nézhetek farkasszemet a bázis őreivel!



Az AT-ST és gazdája ugyanazon sorsra jutott



A biztonsági kamerák segítségével előre felmérhetjük a terepet

A távcsövet használva a birodalmiakat váratlanul éri a támadás – itt például nyitva felejtettek egy ajtót



Mara Jade egy gyors dicsővívást rögtönzött



csak későn fedezték fel, hogy a meteorok valójában nem is meteorok, hanem álcázott birodalmi fegyverek. A Tie Bomberek már ki is rajzottak róluk, és – amint hallhatjuk – már a bázis kapuit bombázzák, s a birodalmi rohamosztások első csoportja is landolt már. A helyzet kilátástalannak tűnik, ám Kyle-nak hirtelen támad egy ötlete: ha esetleg el tudna csórní egy birodalmi hajót, talán belülről szabotálhatná az ellenség támadását...

Az új küldetéslemez összesen 29 új pályát tartalmaz, ebből 14 tartozik az egy játékos misziókhoz. A játék elindításához meg kell lennie a Jedi Knight CD-nek is (habár csak ellenőrzés gyanánt kell berakni). Természetesen a meteorok csak a játék elejét jelentik, a sztori tehát bonyolódik tovább: Kyle egy Sith templom létesítéséről szerez tudomást, aminek a felkutatása során most is elég egyedülálló helyszíneket járhatunk be. Wampakkal telj mocsaras vidékeken, komor erdőségekben, sőt katakombákban kell a helyes utat

lukkra dőlő lépegetőkön) egyszerűen át lehet sétálni, az emberi mozgások pedig borzalmasan mesterkéltek – nem éppen egy Turok színvonal. Persze ezek a negatívumok már az alapjátékban is szerepeltek, úgyhogy számítani lehetett az ismételt felbukkanásukra.

Néhány tekintetben azért tapasztalható fejlődés: először is ugyebár itt van az új, játszható karakter Mara Jade, aki egy-két küldetésben beugrik Kyle helyett. Aztán van négy új fegyver és három új típusú bomba – most már majdnem mindegyik fegyvergombhoz két eszköz is tartozik. Például a rohamosztagos karabélyra felcsatolhatunk egy infra-vörös, automatá nagyítású távcsövet is, s találhatunk egy új gyorstüzelő blaster ágyút is. A lézerekard persze változatlanul megvan, ám a használatba vétele átkerült az 1-es gombra (az öklünk mellé). Amint az a bevezetőből kiderült, ebben a részben Kyle már elkötelezte magát a jó oldalnak, tehát elhagyta az Erő jó és sötét oldala közti választat, de ennek ellenére

A küldetések jóval igényesebbek, vagy legalábbis jóval trükkösebbek, mint a Jedi Knight-ban – nem lehet csak úgy végigrohanni rajtuk. Már rögtön a játék legelején egy nehezen észrevehető rácsot kell kiharítani, ha tehát ez netán elkerüli a figyelmünket, alaposan elakadhatunk. A második küldetésben meg egy örbödéba kéne bejutnunk, ám kulcs nincs sehol. Mit lehet tenni? Az ablakon ke-

gyanolyan grafikával peregnék le, mint maga a játék. A legjobban azonban – csakúgy mint a Jedi Knight-nál – most is a 100%-osan eltalált eredeti hangok tetszettek, a megszkott lézersüvítések és ajtószisszenések túl zseniális, ahogy például a katonák a rádióon beszélgetnek – néhol úgy figyelhetünk fel rájuk, hogy az ajtók mögött beszélgetnek.

V.Z.

mysteries of the sith

Virgin/LucasArts
<http://www.lucasarts.com>

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Nem rossz játék, csak hát az igazi Star Wars-rajongók elvárásaihoz kevés

79%

resztül szétlőni a nyitó szerkezetet! Itt jegyzem meg, hogy az automatikus célzás a kapcsolókra és némelyik robotra nem vonatkozik, tehát ha valamit pontosan akarunk becélolni, akkor az egeret használjuk! A feladatok amúgy mindig logikusan következnek, például ha megvan a távcső, értelemszerűen a közeljövőben majd távolról kell megfigyelnünk valamit. Ha pedig valahol elakadnánk, nézzünk körül, hol tudnánk esetleg a Jedi Erőt használni! – az Erő nemcsak bősüzfegyverként funkcionál. Ha ez sem segít, akkor valami egyedül megoldást kell találnunk. Különösen tetszett például az, amikor egy ágyú egy erőpajzs mögött lövöldözött rám. Először bevehetetlennek tűnt a helyiség, ám aztán észrevettem, hogy elég felelőtlennül robbanóanyagot pakoltak le nem messze az ágyútól. Egy kicsit elsétáltam jobbra, s az automata szerkezet – figyelmen kívül hagyva a tűzvonalba került ládát – önmagát és a pajzsot robbantotta fel. Személy szerint nekem jobban tetszett a Küldetés-

Mikor először beleolvastam az Armor Command előzetesébe az Interneten, már a kezdőmondatától heveny émelység vett rajtam erőt. Aszongya: "Ed annyira évezetesnek találta a Tie Fighter küldetésrendszerét, a Mechwarrior II teljesen 3D-s világát és a C&C gyűjtögetős/építgetős játékmotívumát, hogy megpróbálta mindezeket ebben a játékban egyesíteni". Először is ki a fene ez a Zed az Ed? (Zed egy halott ember - C) A fenti tervek alapján egy dühöngő örült és egy kellemesen naív fickó keverékére tippeltem, mivel elég valószínűtlennek tűnt az ügy. Majd egy kis, sehol sem jegyzett cég (a "Ronin Entertainment" név mond valakinek valamit?) forradalmasítja a stratégiai játékok műfaját, s mindezt még megfelleli egy Mechwarrior szintű 3D-s engine-nel...persze. Mindezek ellenére tovább lapozgattam az előzetesben, s néhány perc múlva már kezdtem komolyan venni a dolgot. Először is e titokzatos Ed annak idején részt vett az X-Wing illetve Tie Fighter kiállításában, ami azért nem egy rossz ajánlólevél. Aztán megtekintettem néhány screenshotot is - ezek úgyszintén nem festettek

mogatott) gépen akár 1024x768-as képernyőméret mellett is írhatjuk az ellent. Ilyen felbontásnál az Armor Command szerintem ver minden más PC-s játékot, tán még az úgyszintén pazar grafikával büszkélkedő Sub Culture-t is. Egyetlen komolyabb problémám akadt a külsővel - ettől viszont még a mai napig is a sikítófrász kerülget. Egész pontosan arról van szó, hogy harckocsijaink halálal nyugalmommal átgördülnek egymáson. Nem összeütözköznek, ATGÖRDÜLNEK! Nem is értem, hogy ilyen durva hiba miképp maradhatott egy amúgy tökéletes játék végső verziójában. Remélem a lehető leghamarabb felbuknak az Interneten egy patch-file, ami orvosolja ezt a rendkívül illúzióromboló bugot.

Amúgy nem csak a grafika, hanem a zenei aláfestés is minden elismerést megérdemel. A muzsika rendkívül hangulatos és eredeti, ami már magában sem kis fegyvertény. Jómagam ugyan nem vagyok különösebben muzikális alkat (erről korán megöszült, általános iskolai énektanárom is szörnyű dolgokat tudna mesélni), de még az én fületem is megcsapták a kellemes dallamok. Ami viszont a legmeg-

HÚZZÁK A HARANGOT, JÖNNEK A PISZKOS VARANGYOK...

Szegény jó öreg Orion űrhajó, bizony eljárt felette az idő - a sok évi átlagnál is idegesítőbb dalszövegek fenti sora viszont tökéletesen megfogalmazza az Armor Command alapmotívumát. A varangyokat mondjuk most épp Vrassoknak hívják, de sok különbség amúgy nincs köztük: gonoszak, militaristák és mindenkit utálnak, akik nem ők. Különösen az Egyesült Földi Hadsereget. A demokrácia (?) hős (?) védelmezőivel nemrég akasztották össze a tengelyt a Nebula térségében. E környék különösen gazdag nyersanyagokban, úgyhogy a Vrassok és emberek az értelmes fajok kedvenc hobbijának, a hódító háború nem mindennapi örömeinek hódolnak. Sajna a Nebula környékén nem lehet a szokásos "addig-bombázzuk-öket-atommal-amíg-el-nem-takarodnak" módszerrel hadat viselni, mivel ez kissé negatívan érintené a leendő bányavidékek geológiáját. Mindennek tetejébe még hatalmas űrflokkotak sem lehet bevetni az állandó

bolygókon kutakodva majd különféle idegen szeren-tyűkre is lelhetünk...de ez már a jövő zenéje. Egy szó mint száz, nem unalmas az élet a Nebula környékén. A játék során egyébként egy kisebb szárazföldi expedíciós haderőt fogunk irányítani, s célunk általában a bolygón található erőforrások elfoglalása lesz. Ezekre egyébként bányákat is építhetünk, az ezekből kinyert nyersanyagokat pedig felkúldhetjük az anyahajóra. E ténykedésünk jutalmaként újabb és újabb csapatokat igényelhetünk, melyeket postafordultával le is dobnak a támaszpontra - tehát e szempontból a játék valóban nagy hasonlóságot mutat a C&C-stílusú anyagokkal. A különbség csak annyi, hogy maga a cselekmény egy teljesen 3D-s környezetben játszódik, s jóval nagyobb figyelmet kell majd fordítanunk az egyes egységek irányítására is.

AZ IRÁNYÍTÁS

Gondolom most a tapasztalt stratégák fejében egyetlen kínos kérdés motoszkál: egy ilyen összetett játék esetében vajon meg lehet-e oldani a kezelést

ARMOR

COMMAND

csúnyán. Ami azt illeti, határozottan ígéretesnek tűntek, de kétségeimet még ezek sem oszlatták el. Úgyhogy kíváncsian vártam a kész játékot, vajh' mennyit sikerült az előzetes ígéretekkel megvalósítani?

Na most kéretik megkapaszkodni: az Armor Command készítői megtartották szavukat. A játék csakugyan ötvözi a Command&Conquer, a Mechwarrior II és a Tie Fighter legszimpatikusabb vonásait. Először is a grafika csodálatos. Egyszerűen nincs rá jobb jelző. A képernyőn nem csak textúrával felhúzott poligonok kavalkádjá tómbol - az égen felhők gomolyognak, hó (esetleg por?) szítal a levegőben, az összevissza repülő lövedékek pedig megvilágítják még a legapróbb tereptárgyak oldalait is. Mindezek mellé még félelmetesen gyors is az engine, egy kellőképpen izmos (és a megfelelő gyorsítókártyával megtá-

lepőbb (és legszenialisabb): a program a harctéri eseményektől függően keveri a számokat. Az ellenséges egységek felbukkanása, vesztes ütközet vagy egy támadó csapat megsemmisítése után az eseményekhez illő téma harsan fel a - ilyen megoldást én PC-s játékokban még nem láttam (illetve hallottam).

Mindezek így együtt, az igen változatos küldetésekkel és játékmotívumokkal egészen egyedül hangulatos teremtettek. A szédítő perspektíva-váltások, vad tűzharcok közepette gyakran fogott el az érzés: mintha moziban ülnek. Egész pontosan a Starship Troopers nevezetű, szerintem remek sci-fi film képkockái jutottak eszembe - akinek tetszett ez a Verhoveen-féle anti-eposz, az FELTÉTLENÜL szerezze meg az Armor Commandot. Illetve ne szűkítsük a kört: mindenki nyugodtan szerezze meg az Armor Commandot, nem fog benne csalódní.

mágneses illetve ionviharok (vagy mifénék...) miatt. Ehelyett kicsiny (legalábbis viszonylag kicsiny) flották kergetőznek a bolygókon, bázisokat építenek és szárazföldi egységekkel próbálják az ellenséget mielőbbi távozásra bírni. Maga a sztori ennél mondjuk jóval összetettebb és érdekesebb, az emberek oldaláról játszva például szép lassacskán fény derül a Vrassok titokzatos eredetére (tehát a játéknak nem csak cselekménye, hanem története is van).

A Nebulának is megvannak a maga őslakosai, akik balszerencsésükre rossz időben a rossz helyen tartózkodnak. Szegények... Némi ellenállást ugyan megpróbálnak kifejteni, ám túl sok esélyük bolygók megvédelmezésére nincs. Az emberek még csak-csak megpróbálkoznak szövetséget kötni e "bennszülöttekkel" (igen nyomós érveik vannak...), ám a Vrassok a jóval drasztikusabb módszereket részesítik előnyben. A

viszonylag egyszerűen és áttekinthetően. A válasz egyértelmű: nem. Egyszerre kell a különféle nézetek között váltogatnunk, a bányászatot felügyelnünk, az erősítéseket lekérnünk, s mindemellé még az ellentel sem árt abajgatnunk. Ehhez mérten nem is javasolom, hogy bárki elsőre belefogjon egy hadjáratba - a kezdő játékosok mindenképp a gyakorlópályán próbáljanak szerencsét. Ezeket a rövid küldetéseket végigjátszva tökéletesen elsajátíthatjuk a kezelést, bár nem árt a billentyűzetkiosztást (Help Screen) külön is memorizálni. Ez utóbbi már csak azért sem árt, mert a különféle nézeteket nem óhajtották a készítőkhalmi ikonerdővel lerontani - tehát jóformán minden fontosabb parancsot a billentyűzetten keresztül adhatunk ki. Hát igen, a gyors és gépiró szakmában jártas játékosok határozott előnyben vannak...

Ami magát a játékmenetet illeti, az nem különöseb-



Hát, bekerített csapataink sajnos nem jósok túl nagy jövőt



A galád Vrassok most aztán beleszaladtak a késbe - a kombinált tüzérségi, légi és nehézharcosai támadások közepette (az aknamezőmet nem is említtem) éppen össze is omlik a támadásuk



Békés napfelkelte a Nebulán, bár a bevetésre induló helikopterek kissé megtörik az össznépi idilt

Az ellenfél támaszpontjéért vívott parázs páncéloscsata végkimenetele még bizonytalan, de hogy túl sok túlélő nem lesz, az bizonyos



Ezért biza fejek fognak hullani a főhadiszálláson: a csapatokkal dugig tömött szállítóhajó óvatlanul a Vrass léghárítás hatósugarába merészkedett



Hát ez pech: egy ellenséges csapat szépen oldalba kapta a nyersanyagszállító-konvojt. Még szerencse, hogy hagytam a környéken némi tüzérséget...

ben bonyolult: adott egy támaszpont, ahová az erősítések érkeznek és adottak a nyersanyagleőhelyek, amik fölé bányákat építhetünk. A legtöbb épület egyébként teljesen mobil, azaz szétszerelhetjük őket, majd átszállíthatjuk egy másik helyre (Deconstruct

sem pedig könnyűnek nem nevezhető. Időnként valósággal el fogunk veszni a különféle parancsok és billentyűk tengerében, szóval a komolyabb offenzívákat megelőzően nem árt kicsit visszavenni a játék sebességéből. Mindezek tetejébe még a gép he-

zezében találják el az ellenséges egységek, úgyhogy soha ne állodgáljunk egy helyben. A páncélosokat amúgy mindig egy csapatban, a terepnek megfelelő formációban érdemes mozgatni. A magányos páncélosoknak egyrészt körülmé-

VÉGSZÓ GYANÁNT

Az Armor Command azon játékok exkluzív klubjába tartozik, melyekről csakis elismerő hangon lehet nyilatkozni. A grafika, zene, hangulat és játékmenet tő-

A jövő páncélos hadviselése



A klasszikus angolszász hadviselés szerint mindent lebombáznak, ami mozog

parancs). Az épp úton lévő épületek persze az ellenfél kedvenc célpontjai, tehát nem árt melléjük némi védőkisérletet is biztosítani. A támaszponton egyébként magasabb technológiai szintet is "vásárolhatunk", s így újabb, jóval fejlettebb egységeket és épületeket is kérhetünk az anyahajóról. Maguk az egységek és épületek amúgy nem igazán különböznek a szembenálló feleknél, majdnem minden emberi technológiájának megvan a maga Vrass megfelelője. Egyébként magukat az egységeket is fejleszthetjük, ilyenkor új képességeket és továbbfejlesztett fegyverzetet kap a delikvens – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Egyébként a győzelemhez vezető taktika pályáról-pályára változik, s nem egyszer elképesztő túlerővel leszünk majd kénytelenek felvenni a harcot. A játék tehát sem rövidnek,

ilyenként meglepően intelligensen harcol, habár a klasszikus hibákat azért időnként elköveti. Erőit megosztva támad, nem gondoskodik a nyersanyagszállító-járművei biztosításáról – úgyhogy az efféle óvatlanságokat mindig használjuk ki. Különben aligha fogunk boldogulni.

NÉHÁNY TANÁCS A KEZDÉSHEZ

Az első, s legfontosabb alapszabály a játékban: az épp harcban álló csapatok soha ne álljanak meg. Tankjaink szabadon mozgathatják tornyukat (ez mondjuk egy tanknál annyira azért nem meglepő), s pontosságuk sem romlik le különbözőbb mozgás közben. Őket viszont sokkal ne-

gyes a parancskiadás, másrészt pedig mindig más ellenfelet vesznek célba. Holott a siker titka épp az, hogy az ellenséges nehézharcokocsikat egyenként intézzük el. Amúgy remek taktika, ha az ellenséges egységeket saját ágyú illetve rakétatornyaink elé csaljuk, ezt a trükköt legtöbbször megessi a gép.

A második alapszabály, hogy egy nyersanyagleőhelyet elfoglalva azonnal építsünk ott fel egy bányát, s hozzunk előre a "hátszázgból" néhány ágyútornyot. A győzelmet legkönnyebben a klasszikus szalámi-taktikával vívhatjuk ki, tehát szép lassan felőröljük az ellenfél erejét, s elfoglaljuk a bányáit. A támaszpontok elleni váratlan támadásokkal néha ugyan megszerezhetjük a győzelmet, ám az esetek túlnyomó többségében csak a veszteséglistánk fog nőni. Remek célpontok még az ellenséges nyersanyag-szállítók, ezek ellen különösen hatásosak a felderítők illetve a légierő. Vicces dolog még az ellenfél forgalmas útvonalainak elaknásítása is, bár ez már nehezen kivitelezhető manóver.

Ha már a légierőnél tartunk, a későbbi pályákon bizony ez lesz a győzelem kulcsa. Tapasztalataim szerint a légi egységeket az ellenfél hősiesen rohamozó páncélosai illetve magányos épületei ellen éri meg bevetni, a nagyobb komplexumok környékén igen komoly a léghárítás. Ja, és a technológiai szintet mindig növeljük a maximumra – nagyon megéri.

A fenti tanácsok persze csak nagy általánosságban igazak. A játék során számtalan különféle taktikához illetve hadmozdulathoz folyamodhatunk, ezek megfelelő kombinálásával még a legnagyobb túlerő is legyűrhető.

Zárszóként még annyit megjegyeznék, hogy a látzat ellenére minden egységnek megvan a maga haszna és felhasználási területe, még a későbbi pályákon is tudunk mit kezdeni a fejlettebb járművekkel.

kéletesen eltaltát, s új ötletekben sem szűkölködik a Ronin Entertainment remekműve. Azt azért halkán megjegyezném, hogy az igazán zökkenőmentes és szemképrázható grafikához már elég komoly konfiguráció szükséges, a szokásos 3D-s gyorsítókartán kívül erősen ajánlott a 32 Mb Ram és egy MMX technológiájú processzor is. Ilyesmivel pedig kis hazánkban még korántsem rendelkezik minden felhasználó – szóval ki-ki vegye figyelembe gépe teljesítményét, mielőtt még mohóságtól fénylő szemekkel lenyomolna a legközelebbi boltba. Más dolog hirtelen nem is jut eszembe, ami az Armor Command ellen szólna. Alig hiszem, hogy a Populous 3 megjelenéséig bármi is letaszíthatná a programot a 3D stratégiai játékok trónjára!

T.J.

armor command

Take 2/Ronin Entertainment
http://www.take2games.com

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
5B-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166MMX, 32MB RAM, 3D-kártya

No comment. Mindenki nézze meg maga. Megéri.

93%

A golf programoknak mindig is meg volt az a nagy előnye, hogy elvánszorogtak a "lustább" gépeken is, nem kellett hozzájuk erőmű. Köszönhető mindez annak, hogy csodálatos állóképek előtt folyt a játék, ami köztudott, hogy nem túl processzorizasztó feladat. Manapság már megvan a lehetőség arra, hogy a terepet valós időben generálja a gép, de ennek ellenére sokan még mindig a jól bevált módszerrel próbálkoznak, vagyis a sporttársan és a labdán kívül minden szép fotó, vagy éppen renderelt kép (márpedig a két megoldás között van némi látványbeli különbség...). Az Actua Golf 2 CD-jén azonban egy 3Dfx logo díszelgett, amiből arra következtettem, hogy ez az előbbi, igényesebb kategóriába tartozik.

Sejtésem beigazolódott, és bátran állíthatom, hogy megszületett minden idők leglátványosabb golf programja.

EZ MÁR VALAMII

Attól, hogy a kamera szabadon foroghat, követheti a labdát, ugrásszerűen megnőtt a hardver igény. Ez persze várható volt, de egy 3D-kártyával ez a probléma is megoldódik. Amennyiben nem rendelkezünk egy ilyennel, a program elin-



Ez a kacsza most megúsza, pedig nem sokon mulott, hogy jól tejbőljem...



A szigeten keresztül nehezebben ugyan, de kevesebb ütésből is megközelíthető a lyuk

dul anélkül is, de egy P166-son csak VGA-ban volt játszható. Ma viszont megvan a kellő gépiük hozzá, a látvány nem lesz hétköznapi: a fák düllöngélnék a szélben, a tavakban halak úszkálnak, a víz hullámszik és tükröződik, és még sorolhatnám.

Ha többen játszunk egyszerre, a játékosok ott mászkálnak a pályán, beszélgetnek, esetleg elszaladnak az utunkból, szóval zajlik az élet. Ütéseink-

ről két kommentátor fogja véleményét elmondani, nevezetesen Peter Allis és Alex Hay.

Ahogy belépünk a fõmenübe, rögtön jobb oldalon ikonok fognak sorakozni. Kezdjük az elsõvel, vagyis az irányítással. Itt a jól bevált félköríven mozgó labdán alapuló irányításon kívül megtalálható még az actua swinget is. Ennek lényege, hogy amikor az egeret hátrahúzzuk, azzal meghatározzuk az ütés erejét. Alul a piros vonal jelzi a kitérést, tehát amikor "kihúzzuk" az egeret, ezt állítsuk be mindig középre, különben az ütés eleve mellé fog menni. Ha ezzel megvagyunk, próbáljuk meg minél

repülhetjük a pályát, és meghallgathatjuk a kommentátorok tanácsait. Játék közben az egérrel kívül csak a Shiftre és a Ctrl-ra lesz szükségünk. A térképen egy vonal mutatja az ütésünk irányát. Ezen a kurzorgombokkal tudunk változtatni, vagy az egérrel egyszerűen ráklickeelünk a terep egy pontjára. A Shifttel és a kurzorgombokkal tudunk a labda oldal irányú ívén állítani. Ez nagyon jól jöhet, ha például egy fa áll elõttnk. Ha a Shift helyett a Ctrl-t tartjuk nyomva, akkor a kamerát tudjuk forgatni illetve emelni.

A LÉNYEG

A hangokkal meg voltam elégedve, egyedül a zene torzult el néha. Nagyon tetszett, amikor egy

actua GOLF 2



Angolf hidegvérrel



Tiszára mint a kertünk, csak a 600-as Mercimet éppen eltakarják a fák...



A gyakorlópályán lehet igazán látni az ütök közti különbséget

egyenesebben gyorsan előretolni az egeret. Ez első hallásra kicsit komplikáltnak hallatszik, de ha úgy mondom, hogy képzeljük az egeret az ütő végének, és annak megfelelően mozgassuk, talán egyértelműbb. Ha ez egy kicsit nehezebb is, mégis inkább ezt ajánlom, mert sokkal inkább hasonlít az "eredetire", mint a már említett, reflexeken alapuló irányításmód. Egyébként itt megtalálhatjuk még az előbbi laptopokhoz kitalált változatát. Tovább haladva beállíthatjuk az időjárást (esős vagy száraz időt), valamint a szél erejét. Lentebb kiválaszthatjuk az ütőket: szám szerint 19 ütőből választhatunk, amelyek közül egyszerre csak 14 lehet nálunk. A lemez ikonnal tudjuk elmenteni illetve visszatölteni a játékot, a "szemmel" állíthatunk a grafikán, a legalsóval pedig a játékos öltözetét változtathatunk. A többi ikonnal megnézhetjük a toplistát, állíthatunk a hangokon és a hálózati játékon, stb... Nyolcféle játéktípus közül lehet választani, ezek a Practice, a Strokeplay, a Matchplay, a Skins, a Fourball, a Foursome, az Ama tour és a Pro tour. A helyszínek (az angliai Oxfordshire és a Forest Downs Golf Club, az amerikai River Valley Country Club, a Kiawah Island Ocean Course és a sivatagos Orange Rock Golf Course, a skóciai Royal Glen Golf Club és a Carnoustie Links, valamint a japán Sunny Green Country Club) egyenként 18 pályára oszlanak. Mielőtt elkezdjük a játékot, a Fly by Hole-lal körbe-

tengerparti pályán hallani lehetett a hullámszást, vagy éppen a skót pályákon időnként a tehénböngést. A kommentátorok gyakran felváltva és elég sűrűn locsognak, megjegyzik hogy éppen ütőt váltottunk, vagy az aktuális ütésünket elemzik. A grafikát nem gyözöm dicsérni, a magas gépigényen kívül nem találtam rajta kivetnit valót. A visszajátzásoknál lehet akár háromfelé osztott nézetet is választani. Ezeknél néha elég durván elkezd szagatni a kép, még 3D-kártyák mellett is. Mások ellen akár az Interneten keresztül is játszhatunk, de ha belegondolunk, hogy egy játék akár két-három óráig is eltart, ezzel a lehetőséggel nem fogunk túl gyakran élni. Összességében egy nagyon hangulatos és gyönyörű golf programmal van dolgunk, ami a kétségtelenül a legjobb ebben a kategóriában.

Gulyás P.

actua golf 2
 Gremlin Interactive
<http://www.gremlin.co.uk>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
 Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy rossz szavam sem lehet: szép grafika, jó jó hangulat...mi kell még?

92%

Úgy látszik, az EA Sports jó magasra tette a lécet a konkurenciának az NHL 98-cal. Mert ugye itt van ez az Actua Ice Hockey – megvan hozzá minden, ami kell: csillogó-villogó grafika, élethűen mozgó játékosok, lelkes kommentátor, stb... csak éppen játszani ne kelljen vele.

NEM AZ IGAZI.

A játék a nagani téli olimpián történeteket hivatott a képernyőre varázsolni. Sajnos a végeredmény elég halvány lett, pedig ránézésre nem is néz ki olyan rosszul a program. Az mondjuk meglepett, hogy intro helyett egy "szép" állóképpel találkoztam, ami már önmagában is megadta a kellő alaphangulatot (később aztán megtaláltam, csak éppen nem volt hajlandó lejátszani, így külön kellett elindítanom...). Na mindegy, gyors kinlódás az irányítás beállításával, majd belevetem magamat egy barátságos mérkőzés közepébe. Az él-

láványos, de hogy abszolút lehetetlen vele játszani, az is biztos. A játékosok irányításával valószerűleg mindenkinek meg fog gyülni a baja, mert össze-vissza csúszkálnak, nem lehet velük megfordulni, stb... Például, ha a koronggal szeretnél a kapu felé fordulni, tuti, hogy két-három métert fogsz oldal irányba csúszni. A korongért a szó szoros értelmében meg kell küzdeni, mert a legtöbbször csak körülötte forgolódunk, és az Istennek sem hajlandó azt "magához venni" a játékos. Az eddig szerzett góljaim 90%-a csak a véletlen műve voltak, nagy lökdösődés közben véletlenül becsúszott a korong, esetleg nekirohantam a kapunak és úgy ment be. Próbálkozhattam én akármilyen passzjátékkal, a kapus mindent ki tudott védeni. Ami nagyon tetszett, az a gólok után következő jelenetek. Az egész pályán színes fények cikáznak, amik az egész stadiont bevilágítják. Nagyon szép, csak az a baj, hogy

állandóan elakadtam valamiben, holott semmi sem volt az utamban. Ennél már csak az idegesítőbb, hogy a játékos nem "csúszik el" az előtte lévő testen, hanem szépen

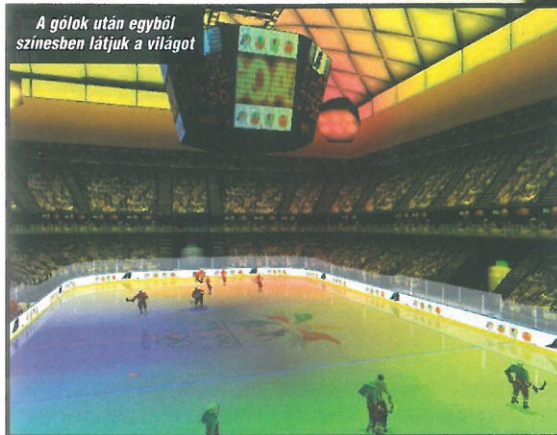


Egy igen sajátos, stadion ALATTI nézet

actua ICE HOCKEY

Te magasságos Gretzky!

mény lehangoló volt, minden játékos össze-vissza kapkod, az ember azt sem tudja mi történik, szóval az összhatás nem valami meggyőző. A grafika, a hangok, minden a helyén volt, mégis olyan gagyinak tűnt az egész. Hogy miért? Talán kezdjük az elejétől. A főmenüben jobb oldalt sorakozó ikonokkal állíthatjuk be a hangot, az irányítást, a szabályokat, stb... Középen választhatunk az Olympic Tournament, a Custom Tournament, a Friendly, és a Practice között. A csapatok kiválasztásánál láthatjuk mindegyiknek a minősítését, bár ennek



A gólok után egyből színesben látjuk a világot

sok értelme nincs, mivel játék közben semmi különbséget nem éreztem közöttük. A gondjaink csak itt fognak kezdődni, mivel nekünk kell irányítani azt a néhány ütővel rohangáló balfácánt. Játék közben négy gombot kell használni, pontosabban három, mivel a gombok jelentései a játékos helyzetétől függenek, így az egyik gombnak két funkciója is lehet. A kamerák közül csak egy bizonyult használhatónak, mégpedig az alapként beállított "oldalnézet". A többi lehet, hogy

minden gól után ugyanez jön. A kommentátorral szintén ehhez hasonló problémáim voltak. Néha akár háromszor-négyszer is ugyanazt a szöveget mondta. Ez annak köszönhető, hogy egy eseményhez (pl. játékos fellökése) csak egy hozzászólás "tartozik", és ez elég idegesítő tud lenni. Érdekes, hogy, az erősebb lövéseknél a korongból csak egy fekete csík látszik, és az egész elmosódik. Nagyon bosszantó volt, amikor egy játékos valamiben "megakadt". Például a kapu mögött

meg kell fordulni, hátramenni, és csak onnan tudunk továbbhaladni. Egy szó mint száz, az irányíthatatlanság elrontotta az egész hangulatát.

FALURA JÓ LESZ...

Persze lehet, hogy valakinek az előbbieket ellenére is tetszeni fog a program, és csak én voltam ilyen kötekedős. A grafikára végül is nem sokat panaszkodha-



Szemtől szemben a kapussal



Ajaj, itt valami gonoszságra készül az ellentét. A kapusomnak is egyből leesett a véryomása...

tunk, egy P133-as mellett is tökéletesen játszható (persze csak VGA-ban). Támogatja a 3D-s kártyákat is, de a sebességen kívül a látványon nem fog sokat dobni. Nekem igazán csak azok a dolgok hiányoztak, amiket az évek során az NHL-sorozatban láttam és megszoktam. Furcsa volt, hogy a pálya szélén a hirdetések mind visszatükröződnek a jégről, ellenben a kapu és a játékosok nem. A hangoktól nem voltam elájulva, nem is beszéve a kommentátor hibáiról. A játékosok animációi nem voltak rosszak, csak nagyon sűrűn "ugrottak" egyet, vagyis átmenet nélkül megfordultak vagy mondjuk felálltak. Az irányításban rejlő problémák kiküszöbölésére nem tudok mit mondani, biztos, hogy meg lehet szokni, mindenesetre számomra kifejezetten idegesítő volt. Aki kedveli a hokit, annak mindenképpen tudom ajánlani. Nem azt mondom, hogy néha egy-két órát nem lehet eljátszani vele, de senki ne várjon csodát tőle, főleg az NHL 98 után.

G. P.

actua ice hockey

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.com

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Ha a sok apró hibától eltekin-
tünk, végül nem is olyan rossz

78%

Nem értem ezeket a software-fejlesztő cégeket. Itt van például az Interplay: igen jónevű cége fantasztikus játékok egész sorát adta már ki az évek folyamán. Példának okáért említhetném a Fallout nevezetű szerepjátékukat, amiről az előző számban írdogáltam egy keveset. Igen sikerült darab (s akkor még finoman fogalmaztam), minden bizonnyal egy kalap pénzért ke-restek vele már eddig is. S még számos hasonló

ségeinek. A gondok alapvetően magával a játékkal vannak. Ezúttal kissé szokatlan formában fogalmaznám meg a programmal szembeni kétségeimet és észrevételeimet – a fejezetcímek ezúttal a különféle promo-anyagokban talált reklámszövegek lesznek, melyek nem teljesen harmonizálnak a rideg valósággal. Kissé sajátos megoldás, elismerem, viszont a hagyományos stílusnál maradva önkéntelenül is az előző szám Battlespire-cikké-

rája és animációja félelmetes – csak épp más előjellel, mint azt a fenti reklámszöveg alapján gyanítaná az egyszerű vásárló. Nem ártott volna az alkotóknak figyelembe venniük azt a sajnálatos tényét, hogy ebben a műfajban a 8-bites (azaz 256 színű) textúrák napja egyre inkább leáldozóban van. A Duke Nukemben vagy a Doom2-ben még csak-csak elviselte az ember, hogy az ellenfelek közelről nézve bazi nagy, szétésett színű pixelhalmazok, ám a Descent to Undermountain esetében már elég zavaró a dolog. Először is a már emle-

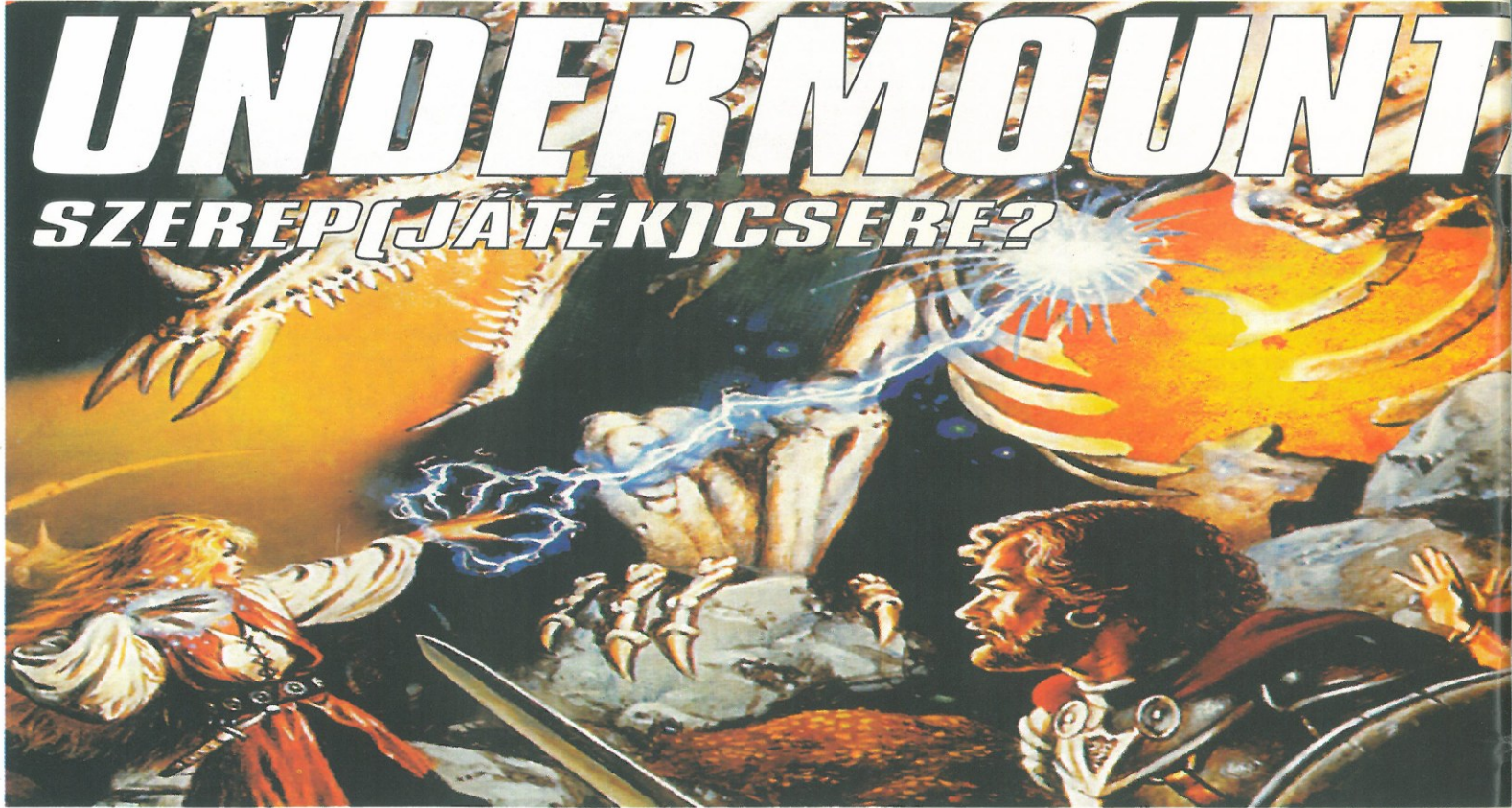
“VÁLTOZATOS, AZ EREDETI AD&D SZABÁLYRENDSZEREN ALAPULÓ KARAKTER-ALKOTÁS”

El kell ismernem, hogy a Descent to Undermountain karakteralkotási rendszere remekül sikerült. Azal, hogy különféle képességű karakterekkel vágnunk neki a kalandoknak, már a Hexen2 alkotói is megpróbálkoztak, ám itt még elég kezdetleges szinten mozgott a dolog. A játékmenetet választásunk nem igazán befolyásolta, s karakterünk nem is fejlődött túl sokat a kalandok során. Jó, szerezhetünk három, kasztonként különböző új fegyvert, de ezzel nagyjából ki is fűjt a tápolás. A Descent to Undermountainben viszont nem csak karakterünk kasztját, hanem fáját és egyes tulajdonságait is

DESCENT TO THE

UNDERMOUNTAIN

SZEREPI(JÁTÉK)CSERE?



játékuk van. Mindezek után viszont tényleg nem értem, hogy minek adnak ki egy olyan... programot, mint a Descent to Undermountain. Merthogy ez nem lesz egy nagy durranás, abban biztos vagyok. Rendben, a dobozon ott vigyorognak az AD&D, TSR illetve Forgotten Realms logók – ezeket a szerepjátékok világában otthonosan mozgó olvasóknak aligha kell külön bemutatnom.

Tehát az ajánlólevél nem rossz. Maga a témaválasztás sem rossz, hisz az Undermountain névre hallgató gigászi, föld alatti labirintus egyike Forgotten Realms világának legismertebb nevezetes-

ben leirtakat ismételném, mivel a Descent to Undermountain igen nagy hasonlóságot mutat ehhez (az örökbecsűnek igazán nem nevezhető) műhöz. Ez pedig már eleve rútdolgokat sejtet.

“FÉLELMETESEN KIDOLGOZOTT, TELJESEN 3D-S ELLENFELEK”

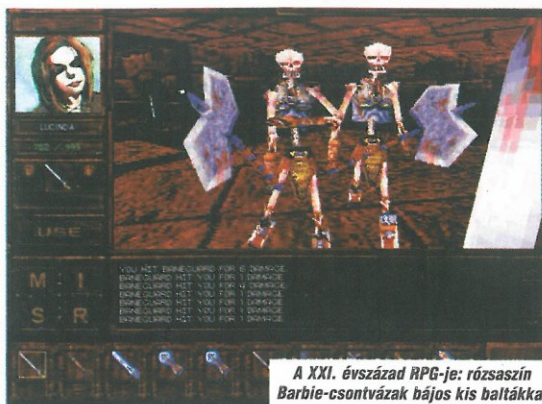
Na, ezt szerintem még az Interplay sales managerei sem gondolták teljesen komolyan. A ránk leselkedő szörnyeknek legfeljebb a textú-

tett elődök fölött ugyancsak eljárt az idő, manapság már sokkal inkább a Quake vagy épp a Hexen2 számít etalonnak (ezekhez viszont inkább nem mértem vizsgálódásom jelen tárgyát, már csak a békeesség kedvéért se...). A másik probléma, hogy a programban meglehetősen használhatatlanok a távolsági fegyverek és varázslatok, így kénytelenek leszünk lépten-nyomon közelharcokba bonyolódni. Ez viszont oly rettentően randa dolgokat eredményez, hogy még a legfanatikusabb kalandoroknak is elmegy az életkedve.

meghatározhatjuk. Mi több, ezen dolgok VALÓBAN befolyásolják a játékmenetet és a követendő taktikát. A harcos ugyebár a szokásos mészáros karakter, jól bírja az adok-kapok jellegű párviadalokat és a legnehezebb vértetek is viselheti – ezek alapján gondolom elég egyértelmű az ideális taktika. A tolvaj már jóval nehezebben játszható osztály, mivel viszonylag kevés HP-vel (életerőponttal) bír, viszont észrevétlenül becserkészheti ellenfeleit és mestere a zarak felfeszítésének is. Ez előbbi képessége mondjuk elég kellemes tud lenni, bár azt azért hal-kan megjegyzném, hogy a szörnyek mozgása elképesztően rosszul van megírva, így némi gyakorlás után akár egy fémvértes harcossal is kicselvezhetjük az össze-vissza ténfergő szörnyeket. A tolvaj legnagyobb gyengéje, hogy nehezebb páncélokba bújva elveszti már emlegetett képességeit. Ja, elvileg remekül bánik a különféle löfegyverekkel is, ám a játékok legkevésbé sem támogatja az efféle körmőfont mód szereket. A mozgó ellenfeleket szinte lehetlenség eltalálni, s még ha sikerül is, a sebész neveléségesen kicsi. A tereptárgyak mögé szorult ellenfeleket mondjuk elég jól ki lehet végezni íjjal, de ez így magában azért egy kicsit kevés. A pap afféle keverékosztály, azaz jártas a harcban és mágiában is. Sajnos nem használhat szűrő- illetve vágófegyvereket, az istenek ugyanis nem szeretik a vérontást (hogy a halál istenét ez mennyiben zavarja, ugyan nem világos, ám gonosz karaktereket amúgy



A rövidgyatás zombik határozottan a "Hullajó" c. filmet idézik



A XXI. évszázad RPG-je: rózsaszín Barbie-csontvázak bájos kis baltákkal

sem indíthatunk – szóval a kérdés költői). Varázslatai sem túl erősek, bár az eredeti AD&D-ben nélkülözhetetlen volt gyógyító igéi miatt. Ez ebben a játékban már csak azért sem igazán jön ki, mert kalandjaink során rengeteg gyógylöttyre fogunk lelni. Emelett a forgó ankhokkal jelölt helyeken teljesen nyugodtan pihenhetünk, ilyenkor életerőpontjaink visszaállnak a maximumra és a már elmondott varázslatainkat is visszakapjuk. Ez a pihengetős dolog egyébként két okból sem igazán jó ötlet: 1. teljesen értelmetlenné teszi a papok indítását, 2. monoton "zsilipelessé" teszi a játékot. Minden legyilkolt szörny után visszamehetünk egy pihenőpontra szunyálni egyet, tehát a kellőképp türelmes játékosok a legcsekélyebb nehézség nélkül végigdarálhatják a legnehezebb kalandokat is. A szörnyek természetesen nem háborgatják a pihenő karaktert, még ha

illetve egy dologban a Descent to Undermountain sokszorosan felülmúlja elődeit: ez pedig a gépigény. Először egyik kedves cimborámnál tekintetem meg a játékot, ám az ő P166-osán (32 Mb Ram, 4 megás videokártya) normál felbontásban saccra 5-6 fps-t produkált a játék, ami azért nagyon nem az igazi. Oké, ugrás felfelé, másik cimborára, másik gép, ezúttal 200-as MMX, 128 Mb Ram, 8 megás Hercules Dynamite. Sajnos ezúttal sem jártam szerencsével, mivel a játék az istennek sem hajlandó Win95 alól elindulni, legfeljebb DOS parancsablakban. Magyarán a programból csakis és kizárólag DOS-os verzió létezik. Zseniális ötlet, a DirectX előtti időkben még megjelente volna – ám ezek az idők már jó rég tovatűntek. Az már csak hab a tortán, hogy az emlegetett grafikus kártyához eddig nem hoztak ki működő-

a levitáció tudományában... No comment. S ez csak egy vaktában kiragadott példa, a program valósággal hemzseg a durvánál-durvább bugtölt. Az ellenfelek belelőgnak a falba, "beakadnak" a tereptárgyakba, az alacsonyabb szörnyeket szinte képtelenség eltalálni a kretén mozgásuk miatt és még hosszan sorolhatnám. Egy szó mint száz: ilyen pocskék, hibás és igénytelen kóddal nagyon rég találkoztam.

...ÉS AMI MINDEN PROSPEKTUSBÓL KIMARADT

Elég furcsán hangzik, de pont a program legfőbb erénye és erőssége az, amiről az alkotók egy szót sem szóltak! Ez pedig a hangulata. A

ges, hogy e szép, fekete-fehér világban akár a szürke legvilágosabb árnyalata is felbukkanjon (még elveszteni kicsi Joe a fonalat...). Mind-egy, ennek ellenére igenis van a játéknak hangulata, vannak benne ötletek – s manapság bizony ez is nagy dolognak számít.

Rendhagyó játékhoz rendhagyó cikk dukál – márpedig a Descent to Undermountain egy igen furcsa darab. Furcsa, mert egy ilyen külsővel megvert játékot normál körülmények között sikoltva tépnék ki a CD-meghajtóból, s hajítanék a sarokba. Ebben a programban azonban van valami, ami minden vérbeli szerepjátékost megfoghat. A feltételes módot külön aláhúzom,



A szkarabeusz valahol elhagyta a galacsinját, így tehát jogosan vertem a hátára egy hetest



Az eddigiek után már valóság felüldülésnek számít ez a szabályt lengető Ila goblin



Kezdem azt hinni, hogy a grafikus NAGYON rossz (hónapot fogott ki



Rebecca nyilván hálát rebek az égnek ha megússza a találkozást ezzel a hármastaggal

történetesen egy szobában tartózkodnak is vele. Logikus, nem? Nem szóltam még a varázslókról, ök eleinte nem igazán használhatóak, viszont az igazán nagy erejű igéket eltanulva a játék vége felé erősebbé válnak bármely más karakterosztálynál – elméletileg. A gyakorlat viszont azt mutatja, hogy állandóan vissza kell rohagálnunk a pihenőpontra, mivel a már "ellőtt" varázslatokat csak alvással kaphatjuk vissza. Egy csomó varázslat teljesen haszontalan, a maradékkal meg célozgatnunk kell, úgyhogy szerintem mindenki maradjon a harcossal vagy a tolvajnál. Az egyes tulajdonságokra és fajokra nem térnék ki külön, ezekkel egyébként érdekes sokat kísérletezni, mivel a megfelelő karakterosztály/faj/tulajdonság kombináció rendkívül megkönnyítheti a játékot.

"A JÁTÉK A NAGYSIKERŰ DESCENT TOVÁBBFEJLESZTETT ENGINE-JÉT HASZNÁLJA"

Ez mondjuk teljesen igaz, ám én a fejlesztők helyében erre azért nem lennék ilyen büszke. Mondhatni nagyon mélyen hallgatnék a dologról... Ha emlékeztetem nem csal, a Descent nem épp egy mai játék (a második része például bő két éve jelent meg), s ehhez képest biza nem valami szembeszökő a fejlődés.

képes DOS-os drivert, ami a legújabb fejlesztésű videokártyáknál bizony nem ritkaság (az eddigiek alapján aligha szükséges külön megemlítenem, hogy a játék a legcsekélyebb mértékben sem támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat). Ilyenkor merül fel az emberben a kérdés, hogy szabadidejét vajh? miért nem inkább a bályeggyűjtés nemes tudományának szenteli? Otthoni gépem (ami hasonló konfiguráció az előbbihez, csak egy hagyományos videokártyával) már hajlandó normális sebességgel futni a drága, viszont még így is randa a játék, de legalább élvezhető sebességgel hajlandó futni. Mi több, a teljes képernyős üzemmódot is kerüljük, mivel ilyenkor még inkább lelassul az amúgy sem villámsebes scroll.

Visszatérve a Descent engine-re, ezzel kapcsolatban van még egy igen komoly gond: alapvetően nem erre a stílusra íródott. A Descent ugyebár egy 3D-s, úrhajós/lövöldözős játék volt, ahol például az ellenfelek nemes egyszerűséggel felrobantak. Egy szerepjátékban viszont ez elég furán vennie ki magát – tehát kissé át kellett alakítani az eredeti kódot. Na most ez nem sikerült tökéletesen, mivel a legtöbb elhullott ellenfél meghökkenően jártas

Descent to Undermountain ugyanis minden hibája ellenére jóval közelebb áll a szerepjátékokhoz, mint bármelyik elődje. Habár maga a cselekmény fix pályán mozog, s időnk java részét a szörnyilkolás teszi ki, de mégis van benne valami, ami megfogja a játékosot. Tán a régi AD&D-partik kellemes emlékének köszönhető, de én a botrányos grafika, pocskék engine és hihetetlenül ostoba szörnyek ellenére is egész kellemes órákat töltöttem el a programmal. Példának okáért a kocsmá, ahonnan lejuthatunk a labirintusba, tökéletes hangulatot teremt a játékhoz. Hirtelen felzendülő középkori zene, újabb és újabb pletykákkal előrukkoló törzsvendégek, Khelben remekül eltalált szinkronja – külön-külön apróságnak tűnnek, ám így együtt tökéletes aláfestést nyújtanak egy fantasy témájú programnak. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy maga az alapsztori a leglényegesebb TSR-könyvek színvonalát is alulmúlja. Vanak a nagybetűs GONOSZOK (szadisták, fekete-ben járnak, néha félig el vannak rohadva és úgy általában mindent el akarnak pusztítani), vannak a nagybetűs JÓK (általában mindenki e táborba tartozik, aki a GONOSZOKAT öli, amúgy derék és rendes emberek, még ha idejük java részét a mézárítás nemes tudományának szentelik is), s e két tábor között semmiféle átfedés nincs. Pont. Már a pusztá gondolat is nevetség-

mert szerintem ezt a véleményt sokan épületes marhaságnak fogják tartani. A kritika mindazonáltal szubjektív műfaj, s én fenntartom: aki kedveli a szerepjátékok világát, az mindenképp próbálja ki az Undermountaint. Hátha.

T.J.

descent to undermountain

Interplay

<http://www.interplay.com>

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

Minimum: P90, 32MB RAM, 4xCD, DOS 6.22
Ajánlott: P150, 50-kompatibilis hangkártya

Ennyire ronda grafikát még egy Descent-engine sem feledtethet

62%

Miként a mondás is tartja: minden kezdet nehéz. Különösen igaz ez az olyan ismertetőkre, melyek vérbeli C&C-klónokkal foglalkoznak. Az igazat megvallva meglehetősen hálátlan téma ez, mivel minden valamire való közhelyet elsűtöttek már legalább háromszor (újságoként). Ezen okok miatt nem is ismétlem meg a Warwind II kapcsán világá kiűrtölt klónozáselleni dörgedelmeimet. Úgy tűnik, hogy a "Clone&Conquer", mint műfaj szilárdan megvetette a lábát a PC-s játékok között és nem hajlandó békében porladni. Az ellenállás értelmetlen. Azt viszont el kell ismernem, hogy mostanában a kiadók már – kéretik nem nevetni – megpróbálnak néhány új elemet is belecsempészni efféle próbálkozásaikba. Nincs ez másként a legújabb, WarBreeds névre hallgató program esetében sem, mely a maga módján határozottan eredeti darab. Már maga a témaválasztás is igen érdekes, mivel embereknek (illetve viszonylag emberszabású lényeknek) nyoma sincs a játékban. A háttértörténet amúgy igen nagy hasonlóságot mutat a Jurassic Park illetve az Alien 4. forgatókönyvével – tehát ezúttal is a génsebészet a problémák gyökere. Tömören összefoglalva: egy szuperintelligens faj elkezd istenesdít játszani, azaz bolygójuk néhány őshonos (s többé-kevésbé ártalmatlan) állatkájából gondolkodó (s már nem is annyira ártalmatlan) lényeket hoznak létre. Ez pedig stratégiai léptékű hibának bizonyult. Az utóljára megalkotott, s kissé deviánsra sikeredett Maghák ugyanis teremtőik ellen fordulnak, s többé-kevésbé sikeresen ki is irtják őket. E

nagyszerű hadított után azonban kellemetlen meglepetés éri a hódítókat, mivel rajtuk kívül még három, mestersegesen létrehozott faj bukkan fel és veszi birtokba a bolygót. És ők a Maghákhoz hasonlóan bizony elég barátságosan jószágok... Mi több, a már emlegetett (és kiírtott) teremtetők módszerei alapján elkezdik magukat tökéletesíteni, hogy létrehozzák a tökéletes fajt (röviden az überszluttyt). Tán mondanom se kell, hogy jó nagy hirig lesz a dologból.

AZ ALAPOK

A WarBreeds mind a kezelőfelületet, mind pedig a játékmenetet szempont-

kednek, magyarán a nekik szimpatikus közegben igen gyorsan elszaporodnak. Elég három-négy, egymástól kellő távolságra elhelyezett palánta és energiagondjaink hamarosan megoldódnak. Egyébként e növényeknek léteznek egy másik, maghásas (Spore) verziója is – ezek ugyan kevesebb energiát termelnek, viszont nehezebb őket elpusztítani és gyorsabban szaporodnak. Ennek ellenére szerintem a Pod termesztése jóval kifizetődőbb, mivel nem egyszer épp ezen a kevés többletenergían fog majd múlni a sorunk. A legnagyobb bunkóság, amit ellenfelünk ültetvényeivel tehetünk, ha beleplántálunk gaz módon némi gázt (Weeds), ami "kissé" megnehe-

ható fegyver, ami remekül használható ilyen gonosz célokra is). Maguk az épületek nem sokban különböznek a Red Alert-ben megismert klasszikusoktól. Vannak ágyútoronyok, "lénygyárak", fejlesztési központok és néhány, fajként változó különleges építmény. Némelyiket lehet fejlesztetni is, példának okáért egy feltuningolt pszi-torony több lényt képes irányítani, mint egy alapszintű. Apropos, pszi toronyok! Ezek az építmények képezik dicső hódításaink alapját, mivel az önálló gondolkodásra képtelen harcos-organizmusokat csakis ezeken keresztül irányíthatjuk. Amíg nincs elég toronyunk, nem gyárthatunk újabb lényeket, tehát nem árt még idejekorán felhúzni belőlük néhányat. Egyébiránt az épp építés alatt álló építményeket

GENETIKAI HADVISSELÉS

WARBI

jából követi a Command&Conquer-sorozat hagyományait, ám néhány érdekes újításra azért lelhetünk benne. Ezúttal is nyersanyagot termelve szerezhetjük meg a terjeszkedésünkhöz szükséges pénzt/üzemanyagot/energi-

át, am a hason-szörű játékokkal ellentétben itt nem merülnek ki a lelőhelyek. Ez a nyersanyag ezúttal egy igen gyorsan szaporodó növény (Pod), mely csak a bolygó bizonyos részein képes életben maradni. Az alapképlet tehát igen egyszerű: keressük meg az ilyen területeket, a sámánokkal vessük be és az egyre terebélyesedő veteményes köré húzzunk fel különféle épületeket. Ezek az építmények a növények termelte energiával működnek, tehát nem építkezhetünk csak úgy bele a nagyvilágba. A növények amúgy növényhez illő módon visel-

ziti a kertészke-dést. E módszer egyetlen hibája, hogy csak multiplayer-játék során használhatjuk (a gép úgyis előre kiépített állásokból kezd, szoval sok hasznát amúgy se vennénk).

Rendben, a dolog eddig egyértelmű: vannak az ültetvények, vannak a növények, de vajon hogy nyerjük ki belőlük az energiát? A dolog igen egyszerű: építsünk mellé egy finomítót, mely egy megadott sugarú körben begyűjti a növények energiáját és továbbítja azt a környező épületekbe. A szokatlan az a dologban, hogy a növények nem pusztulnak el, nem merülnek ki és legfőképp nem kell velük külön foglalkozni. Amíg áll a finomító, addig nem lesz gondunk az energiára – tehát nyugodtan hadakozhatunk az ellennel, nem kell állandóan a nyersanyagokkal szórakoznunk. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a finomítók csak egy elég kis területről gyűjtik be az energiát, tehát az ültetvény közepe felé érdekes építkezni. Amúgy támadni a növényeket is lehet, bár ez szerény véleményem szerint nem a lehető legjobb kihasználása szörnyű seregünknek (habár akad néhány területre



(amennyiben egy salátaszerű, földből kinnövő izét építménynek nevezhetjük) is javíthatjuk épp ráérő sámánjainkkal, amivel ugyancsak sok időt spórolhatunk meg. Az építményekkel kapcsolatban akad egy igen komoly probléma: a pálya térképét csak akkor láthatjuk, ha rendelkezünk radarral (Listener). Ez eddig tiszta sor, csak hogy radarral alapesetben csak a Kelika nevezetű faj rendelkezik. Hoppá! Tőlük mondjuk el tudjuk tanulni a radarépítés nemes művészetét (erre a tanulgató módszerre később még visszatérek), de ha épp nem ellenük harcolunk, eléggé meg vagyunk löve. A játéktér ugyan az esetek többségében nem túl nagy, ám baromi idegesítő dolog állandóan össze-vissza rángatni az egeret, hogy végre megleljük az ellenfél egy szál, épp a finomítónkat püfölő felderítőjét...

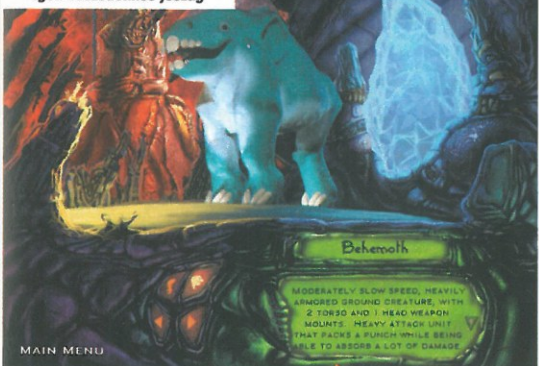
A laborban igen kedves kis szeren-tyükkel szerelhetjük föl lényeinket



Nekem valami azt súgja, hogy ez a váratlan érdeklődés kertészekm iránt nem pusztán esztétikai jellegű...



Ez a kék tapír a látszat ellenére igen veszedelmes jószág



GÉNSEBÉSZET RULEZI

Már a bevezetőben is volt róla szó, hogy a szembenálló fajok a génsébeszet termékei, s folyamatosan módosítják saját fizikai felépítésüket. Épp emiatt a WarBreedsben nincsenek is egységek a szó klasszikus értelmé-

ni, az ellenfél is ezt fogja tenni). A képlet meglehetősen egyszerű: több ültetvény=több pszi-torny=több lény. Defenzív taktikával (ami a Warcraft II-ben például tökéletesen működött a gép ellen) tehát mit sem érünk, hisz az ellenfél erőforrásai soha nem fognak kiapadni. Szerintem ez a megoldás emeli ki a Warbreedsset a

nek. Kijelölhetünk navigációs pontokat, s ha a kezdő és végpont egybeesik, a kijelölt lények a megadott útvonalon járőröznek. A nagyobb csapatok formációit szabadon váltogathatjuk, bár érzésem szerint nem ez a játék legelitaláltabb része. Teremtényeink mindenféle

Sámánom nem is törődik semmi mással, csak a beoltott virággal



megtámadják. Ha komoly fölényben vagyunk, csak adjuk ki ezt a parancsot, ugorjunk ki a konyhába egy kávéra s mire visszaérünk, már meg is nyertük a pályát...

SOHA ROSSZABBAT!

Az igazat megvallva elég szkeptikusan álltam neki a WarBreeds tesztelésének, ám nem kis meglepetésemre kiderült, hogy egész kellemes játékkal hozott össze a véletlen. Meg merem kockáztatni, hogy a C&C-klónok közül jelen pillanatban ez a legélvezetesebb darab. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék hibátlan lenne. Maga a grafika mondjuk a botrányos introtól és főmenütől eltekintve egész kellemesre sikeredett – 800x600-as felbontásnál. Az alapértelmezett, 640x480-as képernyőméret mellett a játék már csak az arányai miatt is egyszerűen élvezhetetlen, s a sebességet sem árt levenni. Ez utóbbi trükk eredményeként viszont a különféle lények mozgása szétesik, ami elég illúzióromboló tud lenni. Maga a harc egyébként még mindezen biztonsági intézkedések megtétele után is elég kaotikus. Az igazat megvallva harcosaink kiszámíthatatlan mozgásából és a gyors játékmenetből kifolyólag nem is érdemes túl összetett hadmozdulatokban gondolkodni, csak gyűjtjük össze a megfelelő csapatot, kap-

dossuk el az ellenfél magányos lényeit majd rohamozzuk meg a kívánt célpontot. Innentől sajna a gép jóindulatán múlik katonáink sorsa, úgyhogy a WarBreeds inkább taktikai, semmint stratégiai játék. Mindezen hiányosságok ellenére én maximálisan meg vagyok elégedve a programmal, elsősorban a változatos játékmenet és eredeti újításai miatt. A Red Alert-fanok számára egyenesen kötelező darab, de nyugodt szívvel ajánlhatom minden, a stratégiai (jó, taktikai) játékok iránt a legkevésbé is fogékony olvasónak.

T.J.

REBREDS

ben, kedvünk szerint szerelhetjük fel katonáinkat különböző végtagokkal, fegyverekkel illetve érzékszervekkel. Először is megadhatjuk, hogy milyen torzót kívánunk alapul venni, ezekből fajoként öt különböző "típus" akad. A kisebb, kevésbé robusztus testeket hamarabb le tudjuk gyártani, viszont ezek kevesebb életerővel rendelkeznek és kevesebb fegyver is fér rájuk. Ebből adódóan a lények erőssége igazából nem is a torzón múlik, hanem a ráaggatott fegyverektől (a gyártáshoz szükséges idő természetesen ezektől is függ). Nem szoltam még a lények gyártásához szükséges energiáról... mivel ilyesmi nem is létezik. Ez gondolom a legharcedzettebb Red Alert-rajongók számára is felér egy mélyütéssel, ilyen megoldással én e műfajban még nem találkoztam. Gyorsan hozzá is teszem: a dolog itt tökéletesen működik, s nem teszi sem élvezhetetlenné, sem pedig irreálisá a játékot. Az előző bekezdésben már emlegetett pszi-tornyok ugyebár eleve korlátozzák a legyártható lények számát, ezek működtetése pedig elég sok energiát emészt fel. Emellett nem elég egyetlen gyárban tenyészteni a harcosokat, mivel az ellenfél valósággal ontja a lényeket. Tapasztalataim szerint egyszerre legalább 3-5 gyárban kell folyamatosan termelnünk, hogy fel tudjuk tartóztatni az ellenséges hordákat. Ez annyit tesz, hogy a játék során nem lesz túl sok üresjárat, hisz folyamatosan támadnunk kell (nem kell fél-

C&C-klónok végeláthatatlan tengeréből. Itt nem kell spórolnunk, nem kell állandóan számolgatnunk – összegyűjtjük a hordát, lerohanjuk az ellenfél állásait s megpróbáljuk a lehető legnagyobb veszteséget okozni. Nem kell egy rosszul sikerült támadás után rögtön visszatöntenünk az előző állás, van időnk (és módunk) újrafegyverkezni és visszavágni.

A WarBreeds másik, szintén igen jól kifundált újítása a génlopás. Magyaráz az elhullott ellenfelek genetikai anyagát összeszedve leutánozhatjuk annak különleges képességeit, legyen szó épületről avagy fegyverről. Ez szintén tökéletesen illeszkedik a program hangulatához, s ad egy érdekes csavart a játékmenetnek. Elvégre eltanulhatjuk az ellenfél erősségeit, használhatjuk épületeit és fegyvereit – ha elég tetemet transzírrozzot fel sámánunk. Azt azért megjegyzem, hogy a sámán a nem túl szívós alkat, úgyhogy az efféle génszerző körutakra nem árt mellé rendelni néhány testőrt.

A lények irányítása nem különösebben bonyolult, de minden szempontból megfelel a kor követelményei-

E rút épület rejti az elhullott ellenfelekből kinyert géneket



alakzatváltások nélkül is épp elég ostobán mozognak: állandóan beragadnak az épületek mögé, letérnek a kijelölt útvonalról és a kijelölt célpontot csak a lehető legtrikákb esetben támadják meg. A legtöbb ütközet annyiból áll, hogy összeszedünk egy nagy halom agyaras/karmos/plazmavetős szörnyet, rázúdítjuk az ellenfél ültetvényére és elgondolkodva szemléljük a képernyőn kavargó öskáoszt. Nem említettem még, hogy lényeink viselkedését is beállíthatjuk – ami elméleti síkon ugyan nem rossz dolog, de a gyakorlatban úgyis összevissza rohangálnak (vagy megállnak egy helyben és nem lónek vissza az ellenfélre, ez még rosszabb). Egyedül a "Harass" opció használható, mivel ilyenkor a csapat szerteszét szalad és elkezdi felderíteni a térépet, az útjukba kerülő ellenfeleket pedig azonnal

warbreeds

Broderbund Red Orb
http://www.redorb.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 800x600 SVGA

C&C-klón létére határozottan kellemes darab

83%

CINKELT LAPOK

OVERSEER

Első helyszín – amint azt az előző Tex Murphy kalandokból megszokhattuk – Murphy irodája. Pontvadászok vegyék fel az ajtó elől a Boyd magazint, lökjék meg az örökmozgó gombjátékot a kis asztalon, továbbá figyelmükbe ajánlom az asztalon heverő "Szabálykönyv magánnyomozóknak" c. művet. Akinek ennyi felesleges tennivaló nem elég, az hívja fel a videofonon az Amerikai Információs Adatbázist és kérje le Tex Murphy adatait. Az információ faxon érkezik. Nézzünk néhány hasznos cselekvést is: emeljük ki az Irattároló alsó fiókjából a felhúzó egert, a polcra pedig a mérőszalagot. Az egyik fiókban levélre akadunk. Menjünk át a hálószobába és vessünk egy pillantást India nemzeti társasjátékára, a Parcheesi-ra. Tex visszaemlékezik az előző napra, amikor Sylvia betoppant Irodájába és megbízta apja elhalálása körülményeinek kiderítésével. A film után ugorjunk el a rendőrségre, ahol Eve Clementsből szedjük ki minden lehetséges információt. Következő helyszín Linsky háza. Sylvia fogad, őt is faggassuk ki, majd kezdődhet a kutatómunka: az asztalról vegyük fel a dominókészletet és a mellette lévő jegyzetet. Utóbbin az áll, hogy vízszintesen, függőlegesen és átlósan 21. Vajon mi lehet 21? Természetesen a dominókön lévő pontok száma, ha he-



lyesen rakjuk ki. Tegyük így, jegyezzük meg a számokat, amik mellett a led villog, majd fáradjunk át a konyhába. A hűtőben egy nagy fűt banán vár, az asztalon pedig Linsky orvosi készlete. Most Irány a hálószoba, ahol egy üzenetet találunk Delorestől, a kedvesétől. Delores címét a bal oldali éjjelszékenyben lévő telefonkönyvből tudhatjuk meg. Mielőtt meglátogatnánk, vegyük ki az asztal közepű fiókjából a levelet, majd vessünk egy pillantást a sakktableára. Hiányzik a királynő... hmmm. Delores méreteit tekintve érthetetlen, hogyan lehetett Carl kedvese... Mindenesetre nemcsak a kedvese, de az ügyvédje is ő volt, és a végakarataról sokat tud, tehát kiváló információforrás. Faggassuk ki, majd térjünk vissza Carl házába, a padlásra. Ismét Sylvia fogad Carl néhány személyes

holmijával, amiket visszaadott a rendőrség. Két kulcs, egy a búcsúlevél. A padlásan keressük meg a hátsó helységet, nyissuk ki az Irattárolót és vegyük ki belőle Blaine Werner fura levelét. Nyissuk ki a szekrényt és vegyük magunkhoz a Sylvia adósságait tartalmazó kimutatást. Szép kis összeg! A kulccsal nyissuk ki a fiókos szekrényt és keressük meg benne Carl raktárberletli szerződését. Természetesen ez egy új címet jelent...

... ami Igazi kincsösbánya. Az Irattároló középső fiókjában rejtélyes levél található S.F aláírással. Az alsó fiókban egy project adatai olvashatók. Az asztalon egy levél Wanda Pecktől, a fiókjában néhány átutalási csekk komolyabb összegekkel. Ami nagyon fontos, az a tábla mögötti cetli. Szedjük le a falról a táblát és vegyük magunkhoz a ragaszt. Az egyik földön heverő dobozban egy készlet biztosítékra leülünk. Carl nem lehetett valami jó alvó – legálábbis ezt bizonyítja a bivalyerős altató, amit a kis ágy párnája alatt találunk. A létra melletti egészségügyi dobozban néhány mágneskártya darabot találunk. Rakjuk össze, de egy apró darab hiányzik a kártyából. Másszunk fel a létrán, vegyük le a nap-tárt és nyissuk ki a mögöttes lévő széfet – a kódszám a dominós puzzle kirakásakor volt látható. A széfben két dolog érdekes: egy kártyaolvasó és egy egymillió dolláros életbiztosítás Sylvia nevére kiállítva. Tudott dolog, hogy öngyilkosság esetén nem fizet a biztosító... A kártyaolvasót csatlakoztassuk a számítógéphez, majd ugorjunk el Deloreshez és kérdezzük az S.F. monogramról, valamint az életbiztosításról. Mint kiderül, Sonny Fletcher magánnyomozóról van szó, akit Carl bérelt fel valamire. Ugorjunk haza, ahol Sylvia videofon üzenete látható. A kellemes kis filmbetét után, a következő napon a North Hill klinika kezdünk.

Faggassuk ki az Igazgatót mindenről. Túl sok érdekes adattal nem szolgál, de megtudjuk, hogy kicsoda Wanda Peck – a CAPRICORN nevű polgárjogi védőegyesületnél dolgozik, amely a korrupcióval, a visszaélésekkel stb. kapcsolatban nyomoz, kutat – egyszerűen a "jó" oldal megtestesítője. Menjünk haza és kérjünk információt Fletcherről az Információs adatbázistól. Cím sajnos nincs, de Eve Clementsből azt is kihúzhathatjuk a rendőrségen. Miután megvan a cím, utazzunk oda. Sonny zúrós ügybe keveredhetett – a világ elől elrejtőzve egy lepusztult motelben tengődik whiskey és szivarokon. Sokat nem mond a munkájáról, annyit tudunk meg, hogy embereket kellett volna megkeresnie és figyelmeztetnie Carl kérésére, de mindig elkésett – már halottak voltak. Búcsúzóul átad egy sakkfigurát: a hiányzó királynőt. Vizsgáljuk meg a bábút közelebbről, s az aljába rej-

SUB CULTURE

A cheateket simán begépelve akkor tudjuk aktiválni, amikor a tengeralattjáróban, és az óceánban tartózkodunk:

KAMIKAZE: öngyilkosság
REFILL: feltölti a pajzsokat
BILLY: gyorsítás
RINSE: kezdés
COTTON: ugrás a 1. küldetésre
TUMBLE: ugrás az 4. küldetésre
HALFLOAD: ugrás az 6. küldetésre
BEDLK: Isten mód
HAVESOME: cucc az adott küldetéshez
SCOTTY: vissza Touka Reefbe

TONKA: növeli a hajótest erejét
MUTANT: növeli a sugárzást
TICK: Geiger-Müller számláló
DRYER: ugrás az 1. küldetésre
DELICATES: ugrás a 3. küldetésre
COLOURS: ugrás az 5. küldetésre
DIDIT: küldetés sikeres befejezése
HAVEALL: cucc minden küldetéshez
WONGA: 1.000.000 szotyinka

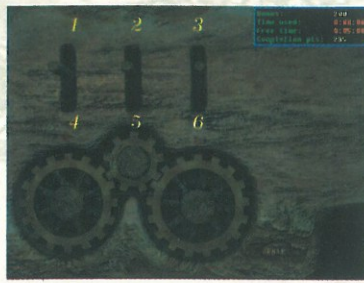
tett kártyadarabot illesszük a többihez, majd menjünk Carl raktárába. A kártya helye a kártyaolvasóban, a kódszó pedig: BISHOP (ahogy a kis cetlire írt betűket megfelelően összerakjuk). Carl Fletchernek írt rövid levélben biztosít afelől, hogy halála csak gyilkosság lehet. Valamiféle projectet is emleget, mely kapcsán el akarhatják tenni láb alól. A projecttel kapcsolatosan három nevet említ, melyek közül Clark felkutatását szorgalmazza, aki további információkkal szolgálhat. Ezen kívül egy címet is hagy, ahol tovább nyomozhatunk – tehát Irány Fresno irodája.

Fresno Irodájában nézzük meg a határidőnaplóba felvett időpontokat és helyeket, nézzük meg a világtérkép időzónáit, majd toljuk arrébb a szekrényt. Mögöttes egy széf található, amely a falon lévő óraszerű szerkezettel áll kapcsolatban. Ezen a szerkezeten állítsuk be a következő időpontokat:

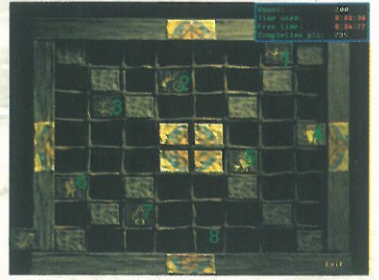
SF : 6 p.m. Paris: 3 a.m. Sydney : 12 p.m.
Paris : 2 p.m. SF : 5 a.m. Sydney : 11 p.m.
Sydney : 9 a.m. SF : 3 p.m. Paris : 12 a.m.

A széfből egy fénykép kerül elő, amin Carl Linsky egy új társaságában látható. Vigyük el a CAPRICORN-ba, ahol megvizsgáljuk, s Wanda rögtön fellemeri a másik úrlembert: John Klaus. Menjünk Fletcherhez, nincs ugyan otthon, de cetilt hagy az ajtaján, hogy az Asanazi romoknál vár.

A romoknál kezdjük a fejtörővel, a kerekékkel. A karokat a mellékelt képen látható sorrendbe és



Irányba húzva máris megvan az első tégl. Menjünk fel a lépcsőn az emeleti terembe, ahol az egyik köcsög alatt megtaláljuk a második téglát. A harmadikét sőtáljunk át a romok másik részébe az ajtón át. Balra fordulva néhány rúdra és egy fadóbozra leülünk. Vegyük magunkhoz ezeket, majd a keressük meg a harmadik téglát (a kis teremben), majd a negyediket (a figyelmeztető tábla mellett). Menjünk a hátsó lépcsőhöz, vegyük fel a lépcső mellől a téglát, majd lépünk a terembe. Keressük meg a rudacsakát és a kötelet, ami a plafonról lóg. A hatodik téglát itt van, de egyelőre egy kigyó a tulajdonosa. Hagyjuk el a termet, menjünk le a lépcsőn és lépünk be azon az ajtón, ahol még nem voltunk, majd rövid séta után találunk egy paplát és egy cserepet, alatta pedig a hetedik téglát. Ugyancsak erőrefelé van egy lándarab, ami felettébb hasznos lesz a későbbiekben. Készítsünk a fadarab, a lán, a fadóboz és a felhúzó egér segítségével egy remek kigyócsapdát. Kapjuk el a kigyót, s máris miénk az áhitott tégl. Az utolsó darab a kútban van, pontosabban a kút mélyén, egy vödörben – szereljük a pipát a kötélre, s húzzuk fel vele a vödört. Teljes a készlet, keressük meg a kaput, s helyezzük a téglákat a melléte lévő szerkezetbe. Akinek nem menne a kirakás annak segítségül mellékelem a megoldást. Egy újabb terembe érkezünk, ahonnan nincs



tovább – a híd leszakadt. Vegyük fel a bórdaarabokat és a náluk lévő hosszú és rövid fadarabokból, valamint új szerzeményünkkel ácsoljunk egy létrát, amellyel – ha nem is könnyedén, de áteickélhetünk a szakadék felett. A túlódalon felettébb modern ajtó vár. Vegyük fel a földről az érmét, az órát és a szemüveget. A szemüvegről tekerjük le a ragtapaszt, az órából szedjük ki a rugót, majd nyissuk ki a témpanelt az érmével és illesszük össze a két drótdarabot a rugó és a ragtapasz segítségével.

Clark laboratóriumába érkezünk, ahol mindenféle szatellitelt megfigyelő komputer dolgozik. Keressük meg a nagy számítógép oldalára ragasztott cetilt, az tartalmazza a kódot a kódkártyához. Vegyük le a falról a füstdetektort, vizsgáljuk meg közelebbről, mire kiderül, hogy az valójában egy kamera, s még a lemez is benne van. Valahol a pad alatt találunk egy lejátszót hozzá. Nem túl deris a felvételt: Clark kivégzését mutatja. Kivégzése előtt beültött egy hangkódoló a számítógépébe, amely jól jön nekünk, ugyanis ezzel nyithatunk ki egy titkos rekeszt (aki nem emlékszik: piros, sárga, kék, fehér, piros, sárga, zöld). A jutalom egy mágneskártya. Már csak a leolvasóra van szükség, amely a szekrényében található. Leolvasó a gépbe, kártya a leolvasóba – csak rutinosan, a kódszó pedig CHECKMATE. Innen Irány a CAPRICORN.

A fényképet sikerült analizálni, s mindkét személyen látható egy STG jelvény. Sokat nem tudnak az STG-ről, de egyszer kaptak egy "Poisoned Pawn" fedőnévű alakítól egy levelet, amelyben felhívta a figyelmet John Klaus, a Jog és Rend Szervezet és az STG kapcsolataira. A levél egyetlen támpontja: Jorge Valdez neve, mint lehetséges információforrás. Azonban rengeteg Valdez él a környéken, s nem sikerült megtalálni akit kerestek. A beszélgetés végeztével Irány haza, s kérjünk információt az STG-ről (erre képtelen volt a CAPRICORN???) mire megjön a válasz: a Gideon Enterprises egy leányvállalata. Keressük fel Ismét Wandát, aki a Gideonnal kapcsolatban Schimming – a vállalat jelenlegi vezetője – nevével említi. Mr. Gideon címét (ő alapította a vállalatot és ő a fő részvényese) Schimmingtől kaphatjuk meg. Am ehhez előbb fel kell hívni Schimminget – az ő számát egy ismeretlen "barát" küldi el faxon az Irodánkba. Schimminget nem könnyű szóba bírni (A,A,C,B), s egyedül lényeges információja Mr. Gideon címe. Mr. Gideon hosszú monológja után kérdezzük a sakkról, Jorge Valdeztől. Jorge sakkboltot vezet, beszélgetésünk el vele, megtudhatjuk tőle mi is az a "poisoned pawn" (parasztáldozat a sakkbán). Térjünk haza, vegyük fel a videofont – egy ismeretlen barát keres, aki Val Davis és az STG project kapcsolatát emlegeti. Val Davis néhány hete autóbalesetben meghalt. A barát állítása szerint nyitva találjuk a laborját, ha sletünk.

MYSTERIES OF SITH

A kódokat a T megnyomása után kell bepötyöröszni, ahol pedig 1 áll, azt 0-val lehet kikapcsolni:

IAMAGOD	- "Jedi, jedi über alles"
DIEDIEDIE	- Az összes fegyver
GIMMESTUFF	- Az összes tárgy
GAMEOVER	- Szintugrás
STATUESQUE1	- Lefagyasztja az ellenfeleket
TRAINME	- Növeli az Erő szintjét
FREEBIRD	- Repülés
BOINGA1	- Isten mód
TRIXIE	- Teljes mana
CARTOGRAPH	- Megmutatja a térképet
GOSPEEDG01	- Lassítás
QUICKZAP	- Teleport egy meghatározott helyre

Első menet:
 MegaHali CoVboy!!!
 Tudod úgy volt, hogy ez a szám lesz az utolsó amit megveszek az 576 KByte-ból. **(Na, ez a nap is jól kezdődik...)** Abból a lapból, amit a kezdetektől fogva ismerek, és aminek 5 éve rendszeres olvasója vagyok. Nem azért, mert a lap rossz lenne, hanem mert manapság már alig játszik a géppel, mivel nincs egy igazán jó játék PC-re. Emlékszel még a Pirates!-re, a Maniac Mansion-ra, a Street Rod-ra vagy a Defender Of The Crownra? Igen, ezek mind-mind C 64-es játékok. Merem állítani, hogy - néhány kivételtől eltekintve: Dune 2, Doom, Tomb Raider - azóta se jöttek ki olyan jó progik, amik ennyire megfogták volna az embert. Amikor viszont a csevegőhöz értem, megláttam Sandra Bullock képét (ami sajnos fekete-fehér volt), amit Embraiz küldött be nektek. Ha minden számba betesztek Sandráról egy képet, ígérem, hogy továbbra is hűséges olvasótok maradok - miatta ejtettem Leia-t is :-). Ellenben, ha nem, akkor kénytelen vagyok elbúcsúzni. **(Jaj, csak azt ne! Sandrából már kapunk vagy ötvenet - egyet esküszöm berakok a következő Csevegőbe, csak most épp a másik irodában felejtettem őket. Egyébként lenne egy üzleti ajánlatom: lesz öt Sandra Bullock a következő Fecsegőben - te pedig öt darabot veszel. Áll az alku?)**

AZ ERŐ LEGYEN VELETEK!
 Han Solo
 SANDRA BULLOCK RULEZ FOREVER
Második menet:
 Hi CoVboy!

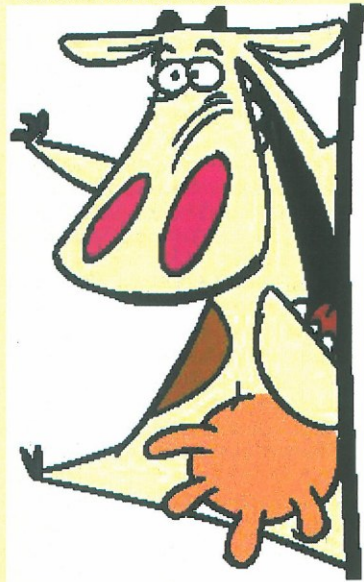
Erős érdeklődéssel nyitogattam ki a márciusi 576-ot (mely érdeklődés nem kis mértékben volt köszönhető a címlapon figyelő Lula babának), és amikor a Csevegőhöz értem, hát pislantottam erősen párat. Mi a fene, újabban már moziújság is lett az 576-ból, hogy Sandra Bullock enyhen baráti kinézete is helyet foglal a lapokon? **(Hogyne. Itt minden van, mint a mesében. Sandra Bullock, Lara Croft, jövő hónapban tán még Gobbi Hilda is lesz.)** Aztán gyorsan elővastam a Csevegőt, és legnagyobb megdöbbenésemre nem igazán a művésznőről szóló frást találtam. Micsoda hanyagság! :)))

Bár meg kell adni, ez egy elég kommersz kép róla, ha igényt tartasz rá, bármikor szívesen küldök egy másikat, mely azért jóval furcsább helyzetben mutatja a kis aranyost. Az irányú fenyegetésem pedig, hogy bárki küldhet hasonló kellemes képeket, gondold meg erősen! Mivel kb. egy éve már (mióta betört kis lakomba a net), üres órámban folyamatosan gyűjtögetem az ilyen kellemes neénik képecskéit, melyek manapság meg az erős szelekálás mellett is tízezres nagyságrendre rúgnak. **(Szent Matáv! Gazdag egy family! Nem kérdeznéd meg aput, hogy nem óhajt-e örökbe fogadni egy szup, okos, ügyes és hasonló pozitív tulajdonságokkal rendelkező főszerkesztőt?)** Ennek bemutatására mindjárt küldök is párat ;) Szóval ha esetleg úgy gondold, hogy el tudod viselni az ilyesmit, csak szólj nyugodtan, biztos vagyok benne, hogy szegény Martin rövid időn belül meg se fogja találni a Konzolos képeit a vincsin... :)))

Mielőtt a harmadik menetet begonagatnám (nahát, de jó kis szó!), némi magyarázattal tartozom. A múltkori Csevegőben szereplő black&white lányka (roppant félművelt vagyok, és csak utólag tudtam meg, hogy ez Sandra Bullock) ugyanis egy igen ígéretes népi mozgalmat indított el elekt-

ronikus postaládánkban. Mindenki csillápfáthatatlan vágyat érzett, hogy különféle lánykákat mellélkeljen emiljéhez (mennység tekintetében Nr. 1 lett az előbbi, Pola nevű úriember). Sandra is volt egy rakás, de voltak egyéb lenge öltözötű hölgyek is - így tehát ha pusztá véletlen folytán elfelejténék megcsinálni az intergalaktikus 576 site-ot, akkor még mindig elegendő "kezdőtőke" van egy más típusú homepage-hez. Tudjátok, olyanhoz, amiért 40 dolcsit kell fizetni havonta...

Következik a harmadik menet:



Kiütéssel győzött ennek a hölgynek a beküldője. (A meztelenségért a felháborodott anyukáktól az úton szeretnék elnézést kérni.)

Mivel elektronikus postabatyunkban még akad néhány gyöngyszem (meg egyébként is április van, vagy mi a széjsz), tovább folytatjuk benne a katorászást:

Hei!!!lo-BE!!!loooo CoVBoy!
 Bocs hogy nincsenek ekezetek.
 Itt vagyunk a VPG szamtech termeben.
 Tok jo az ujsag, az egyik haverom most szokott at az 576-ra a ****-rol. **(A *-ok én voltam. Nem személyeskedünk nyomtatásban.)**
 Jo lenne egy CD-s melleklet,de egy másik, kulon ujsagban.
 JO lenne ujra bevezetni a toplistat, a nyere menyijatekot,a KENO szamok lekozleset. Log a slicced! **(Drámai váltás. Vagy ez egy új rovat? Nem kizárt, itt mindig én tudok meg mindent utóljára.)**

Csal! En vagyok a te jo oreg Nevrokonod, a Lacika.
 (Ne lepodj meg a hirtelen temavaltason ,ezt mar egy másik, 13 éves, szemuveges kolok írja.)
 Hagyjatok abba a posztermellekletet, mert nincs tobb falam.
 (NE torodj Lacikaval,majd viszunk neki teglatl-Balazs)

Egyebkent CoVBoy!Mi volt az a multkori egy oldalas poen nelkuli CSEVEGO? **(Előzetes a mostani két oldalas poén nélkülülhöz.)**
 Ha meg egyszer ilyet csinalsz, megettetlek Pedigree Pal budapesti lakossal.(Ennek nem TOM mi volt az értelme, a hulye Hunor írta!)(Nem is a Hunor, a Tohotoml-Balazs.)

(Nagyszerű. E-mailt kaptam a teljes hun-magyar mondanakörtől.)
 Nnnnnnn!Most elkezdjuk felsorolni a pozitív-

vumokat,es azokat a dolgokat,amin lehetne meg elonyere változtatni.
 Pozitívumok:
 -A legjobb ujsag MO-n.(Természetesen a Nok Lapja utan.-Huba.)
 -Poszter melleklet.
 -Jo leirasok.
 "Negatívumok": (Bocs,de ilyen is van.)
 Ja,meg sincs.

(Ez korrekt. Az ilyen kritikát bírom.)
 Vaghatod a levelet,csak tedd be a Csevegőbe. (Ha beteszlek kuldunk neked egy Steffl-t,es melle egy olyan hulye kutyat is, es egy Borsodit,mert most meg van ido kimenni egy Borsodiert.(Ugyanis itt van egy kopesre a helyi Hiper-market,Gizi neni boltja.))
 Ui:Egyebkent ay egyesj levelet igz irtam,mert megszoktam mar a magzar bil-lentzuyetet.

Na hello, csa.
 Denes,Laci, Balazs, Gergo,And(riska)
Gratulálók a közös erőfeszítéshez, amely ezt az - ügymond - levelet előállította. Egy másolatot megküldtem Bálint gazdának (asszem így hívják a közoktatói miniszterterület), hogy lássa, milyen jól halad az új nemzeti tanterv megvalósítása. Persze tőlem telhetően kimerítő választ is adok rá: - Igen. Persze. Aha.
 (Nna, ma is megoldoztunk a pénzünkért. Lehet küldeni a Stefflit, a Borsodit, meg mindent e-mailben. Majd binárisan felhőrpintem.)

Most pedig következék az a levél, amelytől kiújult régóta szunnyadó paranoiam:

Hello (Bello) CoVBoy!
 Nézd mit kaptam a kis postaládamba : Szeretettel minden lehetséges
 Ezt a levelet azért kuldtuk, hogy szerencset hozzon. Az eredeti NEW ENGLAND-ban van. Kilencszer jarta korbe a vilagot. A szerencse Hozzad érkezett el.
 A levél megerkezese utan szerencse fog erni. Gondoskodj rola, hogy tobb add a levelet, ne szakítsd meg a lancot. A szerencse postan jon el Hozzad. **(Ajaj! Már megint az APEH próbálkozik...)**
 Ne kuldj penzt! **(Tévedtem. Ez mégsem az APEH.)**

Olyan embernek kuldd el a levelet, akinek szuksege van szerencsere. Ne kuldj penzt, mert a szerencsének nincs ara ! Ne tartsd meg a levelet, 96 oran belül kuldd tobbabb!

Egy tiszt 46000 dollart nyert, mert tobbabbította. Joe El 40000 dollart vesztett el, mert megszakitotta a lancot, ugyanakkor Philadelphiaban Bonni Seel e level megorzese utan 51 nappal elveszítette a feleséget, mert elfelejtette tobbabbkuldeni, felesége halala utan tobbabbította es 77500 dollart nyert. **(Megvan kik ezek! Valamelyik biztosító köstolgot!)**

Kerlek, kuldj masolatokat, es figyeld meg, mi tortenik 4 nap mulva ! **(Visszajön 16?)**

A lanc Venezuelabol indult el, egy Senaui Anthoni Degron nevu del-amerikai misszionariustol. **(A jó nénikéjét! Inkább az indiánokat tértgett-nő!) Azota**

tobbszor korbejarta a vilagot.
 20 masolatot kell keszitened es elkudened ismerosoknek, barátoknak, azoknak akiknek szerencset kivansz. 4 nap mulva meglepetesben lesz reszed. Ez igaz ! **(Ja, megszűnnek ismerőseidnek és barátaidnak lenni.)**
 Akkor is jegyezd meg, ha nem vagy babonas!

Constanius Piushoz 1953-ban jutott el a lanc, megkerte a titkarat, hogy keszitse el a 20 masolatot es kuldje el azokat. Nehany nap mulva lotton 20 millio dollart nyert. **(A titkár vagy Constantinus Pius?)** Csortha Coeti megkapta a levelet, de mivel nem hitt benne, eldobta, 9 nap mulva meghalt. **(A temetkezési vállalkozó viszont továbbküldte és egy új megrendeléshez jutott.)**

1963-ban egy fiatalasszony kapta meg a levelet, a szerencse levelet, mivel nagyon halvany volt, at akarta gepelni. Ido-közben mas problemai akadtak, ezert elfelejtette. Kocsija osszetort, nagyon dragan javították meg, ekkor eszebe jutott a level, legepeltte, tobbabbitotta es nyert egy uj autot.
 Emlkez ! Bizz ! Abban Aki Jot Akar Neked !

Ne kuldj penzt ! Hasznalni fog ! **(Ti viszont csak nyugodtan küldjétek nekem pénzt. Az is használni fog.)**

Feladonak ezt ird: WIEDEBET 183 R

Nem gondoltam, hogy ez a hülyeség az Interneten is elindul. (azért a biztonság kedvéért továbbküldtem) Ha már ügyis írtam neked (hirtelen nem jutott eszembe más balek, akinek elküldtem volna a levelet) **(Köszö...)**, szeretném megkérdezni (hátha te még emlékszel rá) hogyan kell továbbjutni a Goblins 2-ben, azon a hasforgató pályán, ahol Prince Buffont kell kiszabadítani a búborékból. Az 576Kb idevonatkozó számát kölcsönadtam valakinek, csak az a baj, hogy ennek a valakinek a személyazonossága számomra rejtve van, és érdekes módon senkinél sincs, akit megkérdeztem. Egyébként még egy jőpár számnak lába kélt. Szóval, ha tudod, hogy sze-



rezhető meg a Safety Pin, akkor írd meg. Viszlát.

Blahut Viktor

AAAAAAAARRRRRRGGGGGGGGHHH! (Na mit szóltok, milyen pontosan végigkibáltam egy sort?!) Ezt a levelet én már egyszer megkaptam egy jópár évvel ezelőtt, amikor egy másik újságnál CoVboyongtam. (Nézd má' a bold Wordöt, aláhúzza az előbbi szót – pedig én eddig azt hittem, hogy a Microsoft-termékeknek van humorérzékük.) Már akkor is a gutaütés kerülgetett tőle, de a biztonság kedvéért lesokszorosítottam vagy 15.000 példányban. Ennek megfelelően már rég multimilliárdosnak kellene lennem, de ez szerintem feltűnt volna nekem. (Hacsak nem tekintjük szerencsének azt, hogy azóta ellopták a kocsimat, és most már nem javítják drágán.)

Mondjuk nem vagyok megrettenve a levélitől, mert mióta élek, fenáll az a lehetőség, hogy meghalok, mindenesetre ha már ennyi

hulla szegélyezi a levél útját, nem ártana felhívni az Interpol figyelmét arra, hogy ugyan kasztlizzák már be sorozatgyilkosságért ezt a venezuelai misszionáriust. Természetesen a levelet most is sokszorosítom tetemes példányszámban, bár nem vagyok babonás. (Ezt le is kopogom.)

Apropó. Kedves Vilmos, aki ezt a levelet elküldted nekem: négy nappal az e-mailed után téged **HIHETETLEN SZERENCSE ÉRT!** Küldtem neked egy csekket, amelyen postai utánvétellel megrendelheted a Goblins 2-vel foglalkozó számunkat! (Sőt, több csekket is küldtem, hogy a töb-

bi hiányzó számot is megrendelhesd! Mi ez, ha nem szerencse?!) **NE, NE DOBD EL!** Kukkenstein Egon, matolcyszabolcsi lakos eldobta, és egy pár nap múlva elkapta a BKV-ellenőr. Újabb csekk állt a házhöz. Sajtusz-tai Pál, Hevenyszántódról viszont pénzt küldött nekünk, és pár nap múlva hatalmas szerencse érte: megkapta a megrendelt újságot. **IGEN, KÜLDJ PÉNZT! AZ NAGYON HASZNÁL!**

Üdv Tehenészlegény! Na. Már öt éve tervezem, hogy írjak az újságnak, és persze most nem jut semmi se az eszembe. (Várj még öt évet.) Logikus, mint Máté fiam fülcimpája. Na jól van, jöhet egy enyhe kritika az újságról. (ne húzd be füled farkad, mert pozitív lesz) Nagyon jó. Sehr gut. Meg minden. Nna, komolyra fordítva a dolgot. Szerintem nagy ötlet volt betenni az újság elejére a technikai cikkeket, mert ezt is egy csomóan elolvassák. Legalább már nem kell V.Z.-magyar, magyar-V.Z. szótárat mellékelni. (Ezt viszont azért nem állítanám teljes bizonyossággal...) De azt a két cheat-programot minek tették bele az újságba? Az ezelőtti számokba már a földbe tiportátok ezeket a kiegészítőket, és mit látok? (C: Újsá-

got) Ez nem volt túl szép dolog. Más téma. A szerkesztőség egyöntetű véleménye szerint mi a világ legjobb számítógé-

pes játéka? Mert erre igazán kíváncsi vagyok. Na, ennyi teltet tőlem öt év alatt. Nem baj, van vaj.

Hogy mi a szerkesztőség kedvenc játéka? Na, ez fogas kérdés. Ízlések és pofonok, ugyebár... De azért menjünk szépen sorban, kezdjük mondjuk a Vári Zolival. Ő már eleve egy nehéz szakma, mert nekem néha úgy tűnik, hogy mindig az a játék a kedvence, amivel éppen játszik. Mivel a játék egyszerre történik PC-n és három különböző konzolon, napjában két-három játé-

csevegő

kal, kicsit nehéz nála megállapítani. Véleményem szerint a kedvenc játéka PC-n jelenleg az Interstate '76. A Martin egyszerűbb kérdés, mert most már abszolút nem játszik PC-n (legfeljebb valami régebbi konzol emulátorával), PlayStationön pedig a Final Fantasy VII-em és a Gran Turismo kívül még semmi nem töltött fél óránál hosszabb időt a gépben. T.J. a fantasy és a stratégiai játékokat bírja, mindenkifelelt a Diablo, a Civ II-t és a Panzer General 2-t. (Egy időben bírta a Dungeon Keeper is, de aztán egy hétfői hajnalon leült ellenem játszani, és azóta kevésbé rajong érte...) SzJVC kedvence attól függ, hogy épp van-e 3D-kártya a gépében (a-verzió: JSF, b-verzió: Apache). Részemről még mindig a Civ II a király, a Panzer 2-n kívül csak az van fenn a gépemen (illetve most meghagytam a Shanghai Dynastyt is, mert 10-20 perces játéokra ideális).

Hella CoVboy és az egész 576!!! Úgy látszik, hogy az emilen küldött levelet nem csípitek, vagy csak CoVboy kollégának nem tettett az irományom... Na, nem baj, úgyis addig fogok írni, amíg be nem teszel, Tehenész!!! (Rendben, vegyük elejét a további leveleknek...) Fenyegetés után pedig jöjjön állandó rovatom, az 576Kritika. Lássuk az e havi áldozatot, a februári Nagy öt. Haaaaáááááát, tulajdonképpen minden nagyon szép és jó, nem is tudok csak egyetlen dolgot lebaláztani, az is piti lesz. Konkrétan: a Lucky Luke és a Battlespire cikk kapcsán kérdezném Vári Zolitól, hogy most már csak a CD-alapú játék, a 200 MHz felett ketyegő Pentium MMX, és a 3D-gyorsítókártya az isten?! (Szerintem a Battlespire-t a T.J. írta. Bár ha jól belegondolok, ez nem biztos – az viszont igen, hogy ő állt sorba pénzért érte...) Igazán nem akarok nagyon maradi s***fejnek tűnni, de ez olyan sznob szöveg volt... Nem tudom, ismeritek-e a NetWars c. játékot. Ezt, mint a nevéből is kiderül, a NetStormhoz teljesen hasonlóan hálózati nyomulásra szánták. Totálisan egyszerű, vektoros, úrhajós-lövöldözős játékokca ez. Az úrhajók olyanok, mintha ZX81-ről származnának, az ellenfelek szintén, a robbanások nem többek pusztá villanásnál, és néhány mega az egész. Mégis oltári jókat lehet vele játszani multiplayerben, és eseten grafika ellenére. Mi itt a Bánkin szoktunk vele néha játszani, persze csak a rendszergazda távolléte alatt, mert nem nézi jó szemmel az efféle alantas dolgokat, mint a játék...Nincs se 3Dfx támogatás, se DirectX, se semmi, csak a JÁTEK ÓRÓME. Úgy látom, ez kissé kiment V.Z. fejből...

Tényleg nem vagyok egy olyan ember, akit nem érdekel a fejlődés meg az új cuccok, de mostanában nagyon a még-gyorsabb-Pentium-III-háromdefiksz-278*os cédé-udma wincsi felé ment el a világ. Azt hiszik a fejlesztők, hogy ha ehhez hasonlókkal kábítanak el minket, az már garancia a sikerre. Pedig nem mindig, lásd éppen az 576-ot, illetve természetesen az Overboardot, a Nightmare Creatureset.

Ugye, Vári Zoli?! Remélem, hogy ezentúl nem csak ebből fog állni az 576, mert akkor vehetjük az egyik konkurens számítógépes lapot is ennyi erővel, ahol az a legfőbb téma, hogy hányszorosára pörgette fel az órajelet a néhány százéves konfigurációban a tisztelt szerző úr... Öszintén óva intelek titeket az efféle vakvágyanoktól. Inkább maradjon meg az 576 a JÁTEKOK magazinjának, ahol csupa olyan game fordul elő, ami LEKÖTI. ELSZÓRAKOZTATJA, vagy éppen TOTÁLISAN MAGÁBA BOLONDÍTTJA a jüzet...

A feketelevesen túljutva csak dicsérni tudlak titeket: a címlap az eddigi legjobb, jó ötlet volt a 3D-kártyákról szóló cikk, a Takeru üdítő színlítt a tengerben. A Sabre Ace-től egyszerűen valami melegséget éreztem a szívem táján...Épp olvastam az ehavi Top Gun, amikor megjött a postman, és megláttam őt!!! Végre egy játék a repülés egyik hősköréről, ami nekem épp a kedvencem...Ezzel nagyot nöttetek az szememben, pedig már eddig is óriások voltatok! Szóval szinte minden OK, csak így tovább.

Egyébként mégis maradt egy lecsellőzós: Kedves CoVboy! MIÉRT NEM CSINÁLTÁTOK MÁR MEG AZT A #%!*@&#<#*\$** STÁB-FOTÓT?!?!?!? Már 10 hónapja húzod-halaszto a témát. Úgysem menekülsz, ha hamarosan nem teszed be a fotót, akkor az Origin2000 szerverünkhöz bilincselem magam, és csak folyékony ételeket (értsd: sör) fogadok el a kiszabadulásomig. Csókoltatok mindenkit és legmélyebb hódolatom:

Kovács Gábor
rookie@sparta.banki.hu

Nocsak. Úgy látom, hogy pakkot kapott a Vári Zoli! Sebaj, kiterjesztem fölé védelmező szárnyaimat. A Battlespire-ről mondjuk nem igazán tehet, de a Lucky Luke-ban azért mégiscsak igaza volt: négy évnél is öregebb SNES-játékok átiratai, 320*200-ban 256 színnel tényleg nem mondhatók igazán korszerűnek manapság. Mivel nekünk is pont ugyanannyiba kerül a gépünk fejlesztése, mint bárki másnak, nyilván mi sem rajongunk érte, ha egy game csak valami rettenetes erőművön hajlandó futni – na de hát könyörgöm, azt azért mégsem kívánhatjuk, hogy '94-es technikai háttérre fejlesszék a játékokat! Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy ha jól tudom, nem a Vári Zoli csinálja a játékokat (vagy legalábbis még nem figyeltem meg ilyet nála). A harmadik fele meg az, hogy az ellenpéldaként felhozott Overboard! és a Nightmare Creatures nem talált – ez a kettő éppenhogy 3D-kártyával és valami gyors gépen hozza magát igazán. Na mindegy ne vitatkozzunk ezen. A stábfotó pedig azért nem készült el időig, mert mindenki sikoltva menekül előlem, ha valami képrögzítő berendezést sejt nálam. Nem akarnak híresek lenni... Sebaj, majd megoldom valahogy. Addig is pusszant mindenkit:

CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

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

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-344-391

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

Http://www.oditech.hu/transam/

Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.560,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	15.920,-
33600 Fax Modem Internal	8.960,-
14" LICOM SVGA Monitor	28.800,-
15" LICOM SVGA Monitor	38.600,-
15" TATUNG dlq. Multimédlás!!!	39.920,-
Sony 24x-es IDE CD drive	14.600,-
2.1 Gb Quantum winchester	25.600,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	9.920,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.800,-
Pentium TX/PRO 1 Mb cache!!!	15.680,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	19.600,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMM, X, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	86.720,-

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

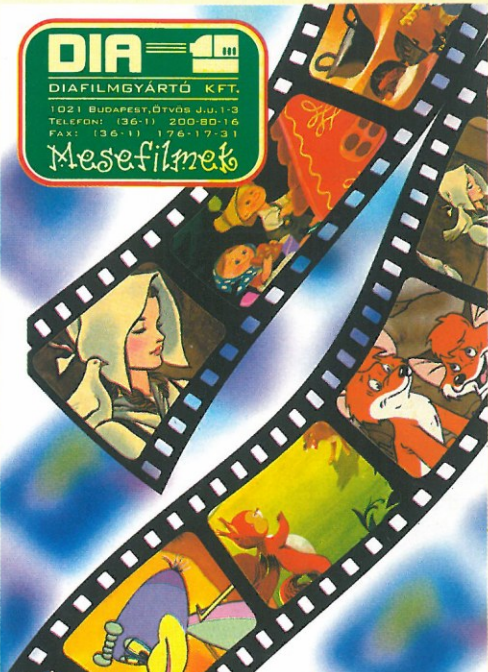
Komplett gépek teljes körű összeszerelésben, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszttel.

1+2 év garanciával, rakfarról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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



VISSZA A MÚLTBA!

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

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

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

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

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



Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

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.

Intel 166MMX, TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", ház,

105g. bill., Virge DX 2MB VGA

119.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

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

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

AMIGA KÍNÁL

Commodore64 - Amiga Gyors szervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítmések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Commodore Amiga1200 eladó színes Philips monitorral, joystickkal és programokkal. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06/35/310005

C64 és Amiga500 számítógépek rengeteg kiegészítővel és lemezzel igényeseknek eladók. Érdeklődni: Tel.: 75/311-213 (Paks)

C64 KERES

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó,

nyomtató). Érd.: Bóka Bea, Monor Tel.: 06/29/413-816 (15h-ig)

C64 KÍNÁL

C64 Terminator2 Set (floppy meghajtó, T2, joy, 30 db eredeti játék, 9 db üres lemez) díszdobozban, kitűnő állapotban eladó. Irányár: 12.000Ft. (csak egyben) Tel.: 220-09-01 Varga Tamás du. 16-tól

PC KERES

Megvételre keresem az Absolute Pinball, Fireball és Steelshot c. játékokat. Egyéb flipperprogramok is érdekelneek. Tel.: délelőtt 208-0795

Megvételre keresem a Premier Manager 97-et. Tel.: 169-84-32 (18 után) Boldizsár Péter

PC KÍNÁL

Eladó egy komplett Compaq I 486DX33, 1,3GB

HD, 8MB RAM, 144 FDD, TSENG Labs Video Card, SVGA monitor, bill. + egér 80.000Ft-ért. Érd.: 06-34-360-792 délutáni órákban

A következő original játékok igen olcsón eladóak: MDK, Tomb Raider, Need for Speed2, Full Throttle, Earthworm Jim 1-2, Alien Odyssey. Érd.: 87/471-923

EGYÉB KERES

Playstation-t vennék, valamint Csaba, Berény és bekési PSX-esekkel keresem a kapcsolatot. Baji János 5630 Bekes, Kispince u. 33. Tel.: 06-66-415-282

EGYÉB KÍNÁL

SEGA MD Magnum Set2: 2 joy, 4 játék (Sonic1, Super Monaco GP, Alien Storm, Super Thunder Blade). Diszcsomagolásban eladó. Irányár: 15.000Ft. Tel.: 220-09-01 Varga Tamás (du.16-tól)

Eladó SEGA MD, 2 db Turbo joy, 1 db Mega con-

verter, 2 db játék. Darabonként is megvásárolható. Tel.: 56-428-065

Eladó 1 GameBoy 3 játékkal. Érd.: 0626343541

Eladó 4 hónapos PSX, joy, demo, m.kártya 30000Ft. Dark Forces, Overblood, Broken Sword, Space Hulk, Hexen 5-6000 Ft/db. Csere is érdekel. Tel.: 92/327-212 (18 h után)

SMDII-re eladó: NBA Live 97, I.S Soccer Deluxe, NHL 96, Sampras Tennis 96, Super Street Fighter2, Sonic1, Sonic Spinball (USA), Star Trek (USA), 1 Arcade joystick, 2900-8900 Ft/db. Balogh István Tel.: 92/331-303, 465-4264

Eladó Sony PSX-re Tomb Raider2 - 7500 Ft-ért, NBA JAM Extreme 2500 Ft-ért (cserére is). Érd.: Kis Dániel 06-62-293-723 (15 óra után)

Hardcore CD-ímet olcsón eladom (Thunderdome, Cyberdome,). Cím: Kis Dániel 6821 Székkutas, Vásárhelyi u. 58. Tel.: 06-62-293-723 (20 db CD) 15 után

Eladók az 576 KByte 1993/6 - 1995/8. számai, lehetőleg egyben. Novák Tamás Tel.: 82/494-454

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

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

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

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

GÉPTÍPUS: ROVAT OPCIÓK

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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

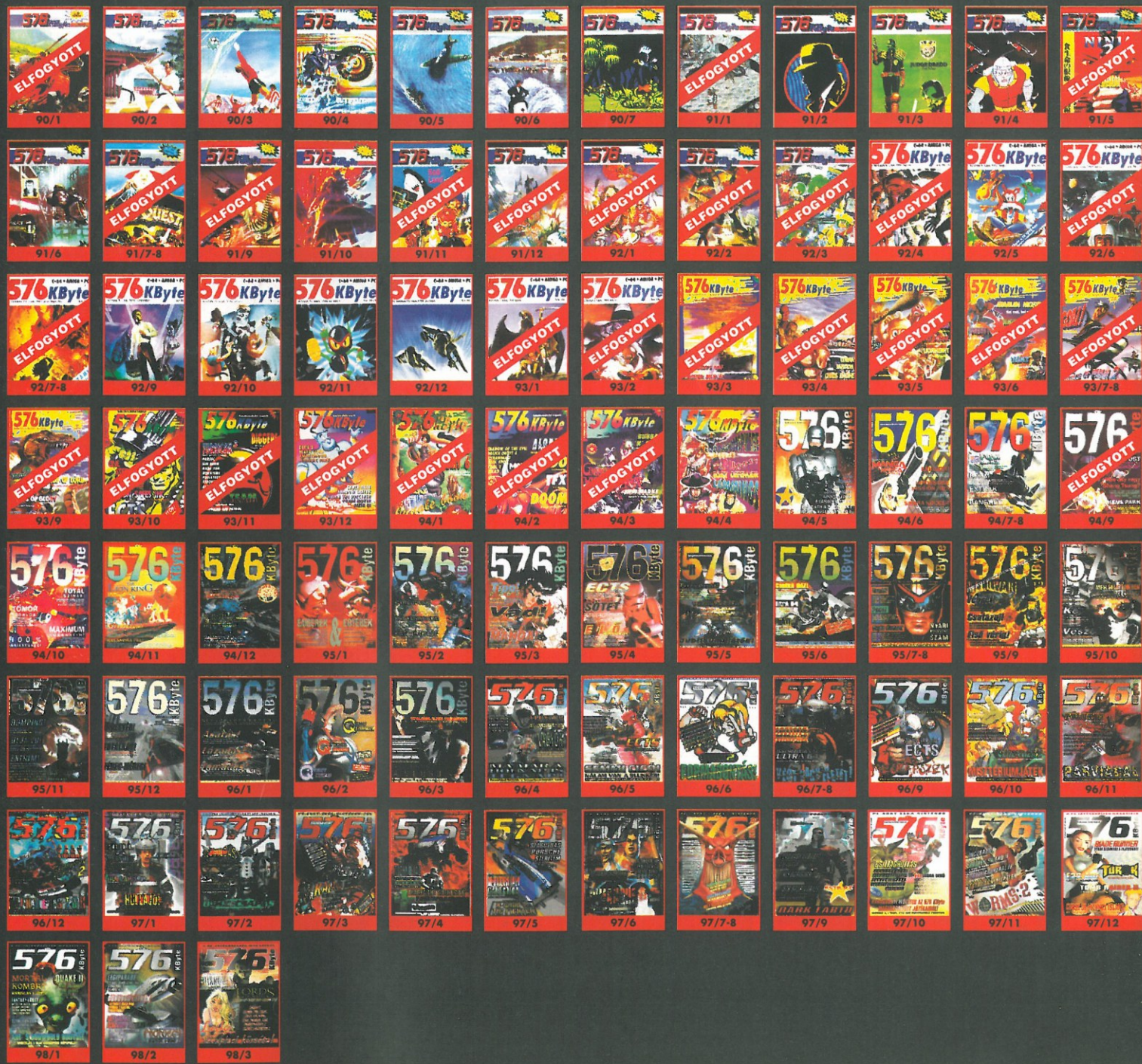


COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

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

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

Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

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

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénygel érvényesek!

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

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

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-	
PC JOY - ACTION PAD	4999.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-	
PC JOY - FX3000	6999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16999.-	
+ X WING VS TIE FIGHTER		
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-	
PC JOY - MASTER PAD	5999.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-	
PC JOY - POWER PAD	3999.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-	
PC JOY - SABRE	5999.-	
PC JOY - SABRE PRO	6999.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TORNADO	3999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
CHUCK ROCK	3999.-	999.-
HUMANS	3999.-	999.-
INTER KARATE +	1999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999.-	999.-
BOB S BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
RISE OF ROBOTS A500+	4999.-	999.-
SECOND SAMURAI A1200	3999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
EGM(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
N64 MAGAZINE	999.-
PC FORMAT+CD	1999.-
PC GAMER+CD	1999.-
PSX OFFICIAL+CD	1999.-
SEGA SATURN OFFICIAL	999.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	
A KASTÉLY	999.-
ACTION FIGHTER	699.-
ALIEN 3	999.-
BAAL	999.-
BBURAGO RALLY	999.-
BOOM	999.-
CAPTAIN FIZZ	999.-
CREATURES	999.-
CREATURES 2	999.-
DALEK ATTACK	599.-
DIE HARD	999.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-
DYNASTY WARS	599.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-
F16 COMBAT PILOT	999.-
FACE OFF HOCKEY	999.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-
FINAL FIGHT	999.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-
HUDSON HAWK	799.-
JAMES POND 2	999.-
JAWS	699.-
LAST NINJA 3	999.-
LETHAL WEAPON	599.-
LONG LIFE	999.-
LOTUS ESPRIT	999.-
MC DONALD LAND	999.-
NEW ZEALAND STORY	999.-
NEWCOMER	999.-
NO LIMIT	999.-
NORTH & SOUTH	999.-
PINK PANTHER	999.-
POLE POSITION F1	999.-
PREDATOR	999.-
RAINBOW ISLAND	999.-
RAMBO 3	999.-
RETURN OF THE JEDI	999.-
ROADRUNNER	999.-
ROBOCOP	999.-
ROBOCOP 2	999.-
RUNNING MAN	999.-
SHADOW DANCER	999.-
SHADOW WARRIOR	999.-
SHINOBI	999.-
STAR WARS	999.-
STREET FIGHTER 2	999.-
STREET ROD	999.-
SUPER MARIO	999.-
SWORD OF HONOUR	999.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-
TERMINATOR 2	999.-
TEST DRIVE 2	999.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-
TOM & JERRY 2	999.-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

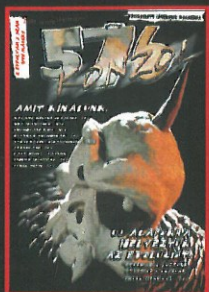
CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMAXX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Áprilisi számunk április 23-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Star Wars: Masters of Teras Kasi (PSX),
Need for Speed III (PSX),
Fighter's Destiny (N64),
Armored Core (PSX),
Gran Turismo (PSX),
Tetrisphere (N64),
BomberMan World (PSX),
NHL Breakaway (N64),
Last Report (PSX),
Diablo (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árakat csak ezzel a szelvényvel együtt érvényesíthet. Egy számvényül több játék vásárlására is jogosít!



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 Pópusban is!

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

