

576

KByte

STARSHIP

TITANIC

Csak semmi pánik,
de Douglas Adams visszatért

Might and Magic VI

Az RPG-k reneszánsza

HÁROMDÉ PARÁDÉ

FORSAKEN, INCOMING, HEAVY GEAR, UPRISING

FUTBÓLIA ÜNNEPEL!

WORLD CUP 98 ÉS NYÁRI FOCITURMIX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

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

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

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 CLASSIC ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINCSTITKA	9999.-	
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
7TH LEGION	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADDITION PINBALL	7999.-	
ADV TACT. MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGE OF EMPIRES	12999.-	
AGENT ARMSTRONG	4999.-	
AH64D LONGBOW 2	11999.-	
AH64D LONGBOW GOLD	4999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	HIVJ	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
AWARD WINNERS	9999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	7999.-
BACK OF POWER	5999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE YONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	4999.-	
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	2999.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	4999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BEST OF MICROPROSE STRATEGY	HIVJ	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLACK DAHLIA	11999.-	
BLOOD	5999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUG TOO	9999.-	7999.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CAESARS PALACE	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	2999.-	
CAR & DRIVER	9999.-	
CARMAGEDDON	5999.-	
CARMAGEDDON SPLAT PACK	12999.-	
CART PRECISION RACING	7999.-	3999.-
CHAOS CONTROL	9999.-	
CHASM THE RIFT	12999.-	9999.-
CITY OF LOST CHILDREN	4999.-	
CIVILIZATION /H	7999.-	
CIVILIZATION II	5999.-	
CIVILIZATION III FANTASTIC WORLDS	4999.-	
COLONIZATION /H	9999.-	6999.-
COMANCHE 3	6999.-	
COMMANDER BLOOD	7999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUER THE SKIES	11999.-	
CONQUEST EARTH	4999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	11999.-	
CONSTRUCTOR	11999.-	9999.-
COUNTER ACTION	4999.-	
CREATURE SHOCK /H	9999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CROC	9999.-	
CRUSADER NO REGRET	4999.-	
CYBERIA	3999.-	
CYBERIA 2	12999.-	
DARK EARTH	4999.-	
DARK FORCES /H	11999.-	
DARK OMEN	9999.-	
DARK REIGN	6999.-	
DARK REIGN EXPANSION	4999.-	
DAWN PATROL /H	5999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	9999.-	
DAYTONA USA	4999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	9999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	5999.-	
DEEPER DUNGEONS	11999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	5999.-	
DESECRATED LANDS	11999.-	
DIABLO	4999.-	
DID VIRTUAL WORLD	12999.-	9999.-
DIE HARD TRILOGY	4999.-	
DIG	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
DISNEYS CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DOOM 2	4999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE 3D KILL A TON COLLECTION	4999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUNE	5999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	9999.-	
DUNGEON KEEPER	9999.-	
EARTH 2140	4999.-	
ECSTASIA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTASIA II	11999.-	9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ELF	1999.-	
EMPIRE SOCCER	1999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F17A	2999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEDBACK FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIGHTING FORCE	9999.-	
FLASHBACK /H	3999.-	
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS GOLD	9999.-	
FORMULA 1 / 3DFX	12999.-	9999.-
FORMULA 1 97	11999.-	
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSAKEN	11999.-	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE /H	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
G POLICE	11999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	HIVJ	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-	
GRAND PRIX MANAGER II	4999.-	
GRAND THEFT AUTO	11999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HALF LIFE	HIVJ	
HEART OF DARKNESS	HIVJ	
HELLCOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HEROES OF THE 357TH	3999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
IGNITION	9999.-	
IM1AZ ABRAMS	11999.-	9999.-
IMPERIALISM	9999.-	
INCOMING	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INFERNO	9999.-	3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76	4999.-	
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS	6999.-	
IRON HELIX	3999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 1 & 2	HIVJ	
JEDI KNIGHT	11999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-	
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-	
JUDGE DREDD PINBALL	HIVJ	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
LANDS OF LORE	4999.-	
LANDS OF LORE II	11999.-	
LAST BVRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEISURESUIT LARRY CASINO	HIVJ	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF MAGIC	11999.-	
LORDS OF MAGIC EXPANSION	HIVJ	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
M1 TANK PLATOON 2	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	HIVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA 3 PACK	HIVJ	
MEGARACE	1999.-	
MICRO MACHINES V3	HIVJ	
MIGHT & MAGIC VI	11999.-	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MONKEY ISLAND 3	11999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MYSTERY OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NHL 98	11999.-	
NIGHTMARE CREATURES	9999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NUCLEAR STIKE	9999.-	
OF LIGHT & DARKNESS	HIVJ	
OLYMPIC GAMES	4999.-	
OUTLAWS	4999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER DRAGON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PERFECT WEAPON	12999.-	9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PIRATES GOLD /H	4999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST SWAT	4999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PRECISION RACING	12999.-	
PRINT ARTIST	3999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	9999.-	
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAPTOR	2999.-	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
RED ALERT AFTERMATH	5999.-	
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.-	
RED ALERT DOMINATION PACK	14999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK RISES AGAIN	HIVJ	
RESIDENT EVIL	11999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-	
RIVEN	11999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE SOCCER 98	HIVJ	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SETTLERS II GOLD	9999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHRAK FOR QUAKE	6999.-	
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA PRO PILOT DOUBLE PACK	HIVJ	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIM SAFARI	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SOLDIERS AT WAR	HIVJ	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	HIVJ	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROUET VR	6999.-	3999.-
STAR CRAFT	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT	HIVJ	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARTEK PINBALL	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BURS	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYRAH	11999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	11999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-	
TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	4999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER	4999.-	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-	
TONKA CONSTRUCTION	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANIHILATION	9999.-	
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999.-	
TOUGH ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK DINOSUAR HUNTER	11999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	9999.-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-	
UNREAL	HIVJ	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL LULA BABE	HIVJ	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR BREEDS	9999.-	
WARCRAFT II DELUXE	11999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WING COMMANDER	3999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	11999.-	
WORLD CUP 98	11999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
ZOOL	1999.-	
ZORK GRAND INQUISITOR	7999.-	

1 + 5 JÁTÉK

CRAZY CARS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
LAST NINJA 2	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	399	

576°-OS NYÁR LESZÁLLÍTÁS



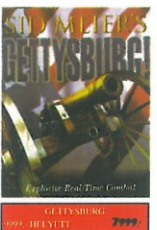
THE OFFICIAL LICENSED GAME
MINESWEEPER
1999. BEVEÉLT 2999.



DARK EARTH
1999. BEVEÉLT 2999.



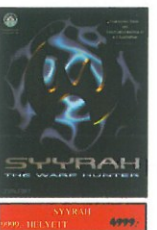
DREAMS
1999. BEVEÉLT 4999.



GETYSBURG
1999. BEVEÉLT 2999.



GAMER'S JACKPOT
1999. BEVEÉLT 2999.



SYRAH
1999. BEVEÉLT 4999.



F22
1999. BEVEÉLT 2999.



I-WAR
1999. BEVEÉLT 2999.



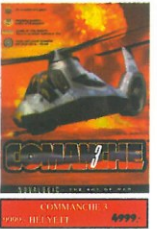
SUPER F150
1999. BEVEÉLT 4999.



DIE HARD BRIGADY
1999. BEVEÉLT 2999.



HOME HOSPITAL
1999. BEVEÉLT 2999.



COSMASCHEVA
1999. BEVEÉLT 4999.



GAME MANIA 1
1999. BEVEÉLT 4999.



GAME MANIA 3
1999. BEVEÉLT 4999.



GAME MANIA 4
1999. BEVEÉLT 4999.



GAME MANIA 5
1999. BEVEÉLT 4999.



GRAND PRIX MANAGER
1999. BEVEÉLT 2999.



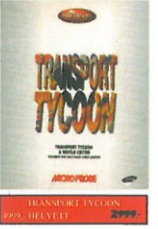
COLONIZATION
1999. BEVEÉLT 2999.



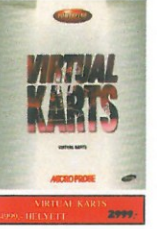
GRAND PRIX
1999. BEVEÉLT 2999.



STAR TREK
1999. BEVEÉLT 2999.



TRANSPORT TYCOON
1999. BEVEÉLT 2999.



VIRTUAL KARTS
1999. BEVEÉLT 2999.



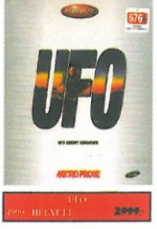
1942
1999. BEVEÉLT 2999.



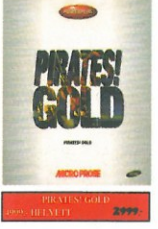
1944
1999. BEVEÉLT 2999.



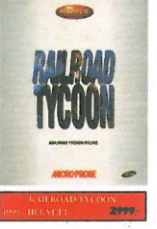
F15
1999. BEVEÉLT 2999.



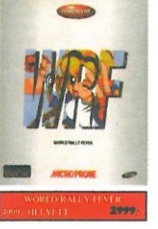
UFO
1999. BEVEÉLT 2999.



PIRATES! GOLD
1999. BEVEÉLT 2999.



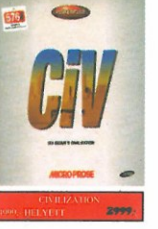
RAILROAD TYCOON
1999. BEVEÉLT 2999.



WONDERFULLY EVER
1999. BEVEÉLT 2999.



X-COM
1999. BEVEÉLT 2999.



CIVILIZATION
1999. BEVEÉLT 2999.



SINIS WISDOM OF SOULS
1999. BEVEÉLT 2999.



DARK FORCES
1999. BEVEÉLT 2999.



RED ASSAULT
1999. BEVEÉLT 2999.



ASCENDANCY
1999. BEVEÉLT 2999.



NAVY SHORE
1999. BEVEÉLT 2999.



FLIGHT UNLIMITED
1999. BEVEÉLT 2999.



FULL THROTTLE
1999. BEVEÉLT 2999.



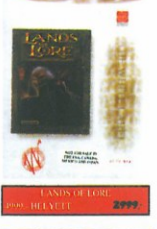
TOMB RAIDER
1999. BEVEÉLT 2999.



JET
1999. BEVEÉLT 2999.



WIZARD OF WOR
1999. BEVEÉLT 2999.



LANDS OF LORE
1999. BEVEÉLT 2999.



DAWN PATROL
1999. BEVEÉLT 2999.



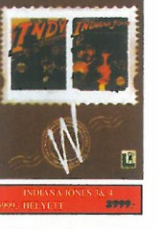
DESIREE SOOK
1999. BEVEÉLT 2999.



CANNON FODDER
1999. BEVEÉLT 2999.



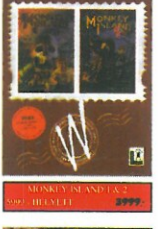
HAND OF FATE
1999. BEVEÉLT 2999.



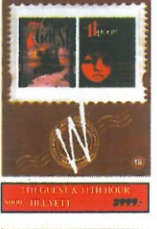
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM
1999. BEVEÉLT 2999.



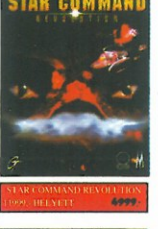
DAY OF THE TENTACLE
1999. BEVEÉLT 2999.



MONKEY ISLAND 1 & 2
1999. BEVEÉLT 2999.



FOG OF WAR
1999. BEVEÉLT 2999.



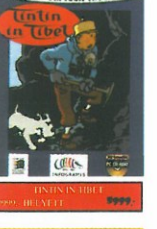
STAR COMMAND REVOLUTION
1999. BEVEÉLT 4999.



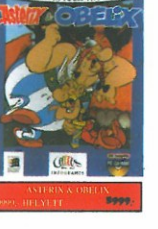
THE SIMPSONS
1999. BEVEÉLT 2999.



SPROKE
1999. BEVEÉLT 2999.



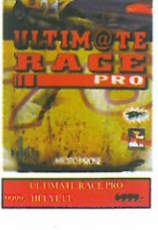
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
1999. BEVEÉLT 2999.



ASTRIA & ORION
1999. BEVEÉLT 2999.



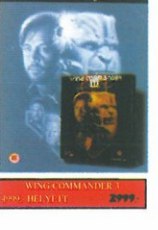
THE ADVENTURES OF THE FISH MERCHANT
1999. BEVEÉLT 4999.



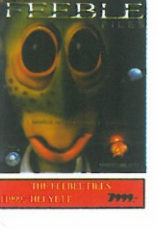
ULTIMATE RACE PRO
1999. BEVEÉLT 2999.



DESCENT UNDER MOUNTAIN
1999. BEVEÉLT 2999.



WING COMMANDER 3
1999. BEVEÉLT 2999.



THE FLEBIBLES
1999. BEVEÉLT 2999.



AHX-1
1999. BEVEÉLT 2999.



3 SKULLS
1999. BEVEÉLT 4999.

Akciós szelvény!
Érvényes július 10-ig

WORLD CUP 988

NYÁRI FUTBALLDÖMPING10

MIGHT&MAGIC VI12

ADDICTION PINBALL15

OUTWARS.....16

STARSHIP TITANIC18

NHL POWERPLAY 9821

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE22

BATTLEGROUNDS24

UPRISING25

ARMY MEN26

F-1528

MONSTER TRUCK MADNESS 2.....30

HEAVY GEAR32

INCOMING34

FORSAKEN36

X-FILES38

REDLINE40

HÍREK4

A FOCI VB-K RÖVID TÖRTÉNETE6

CINKELT LAPOK:

BLACK DAHLIA (2. RÉSZ)41

CSEVEGŐ44

ADDICTION PINBALL15

ARMY MEN26

BATTLEGROUNDS24

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE22

F-1528

FORSAKEN36

HEAVY GEAR32

INCOMING34

MIGHT&MAGIC VI.....12

MONSTER TRUCK MADNESS 230

NHL POWERPLAY 9821

NYÁRI FUTBALLDÖMPING10

OUTWARS16

REDLINE40

STARSHIP TITANIC18

UPRISING25

WORLD CUP 988

X-FILES38

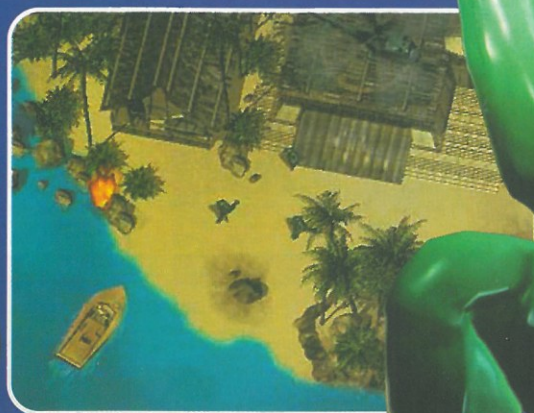
start

I X . É V F O L Y A M , 6

Army Men

Felmerült már benned az a kérdés, hogy mi lenne, ha rettenetes zöld műanyag katonák támadnának a félelmet nem ismerő sárgásbarnákra. A 300-ban igen...

26. oldal



Starship Titanic

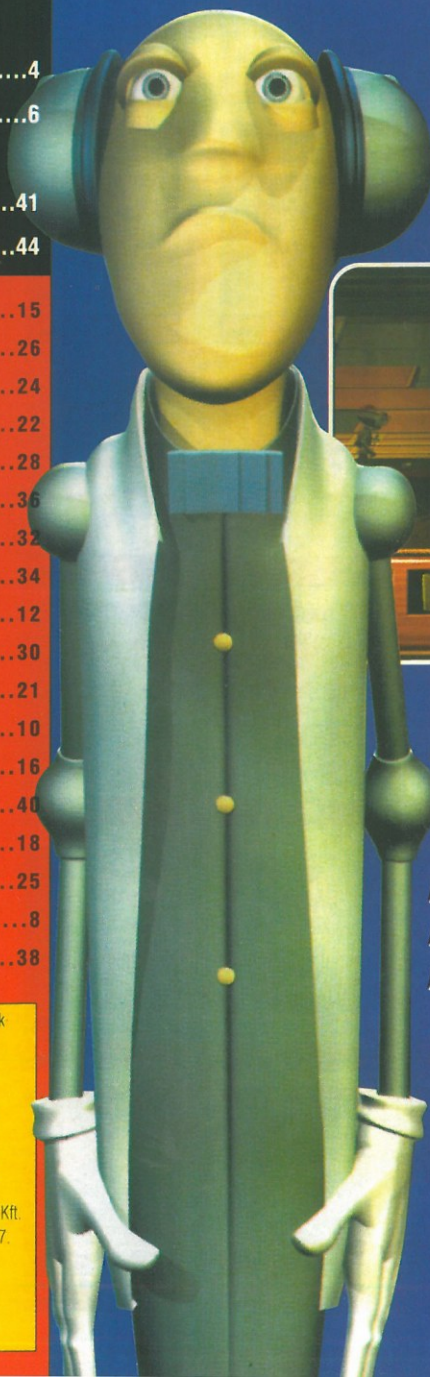
Douglas Adams fergeteges humora ismét áldozatokat szed a PC-s kalandorok között

18. oldal

Heavy Gear

Bádog-bádogtalan látja, hogy itt bizony újraszületett a MechWarrior

32. oldal



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

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/06-66-22)

A címlapon: World Cup 98

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Yomdai előkészítés: Kismaros Renáta Levitágítás: Recent Kft.

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

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjesztő: A Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132

Outwars

Flash Gordon újkori reinkarnációjának erőteljes Starship Troopers-képzetei támadtak - ez jellemzi a Microsoft új 3D-játékát

16. oldal



World Cup 98

Bemutatjuk minden idők legjobb fociprogramját.

8. oldal



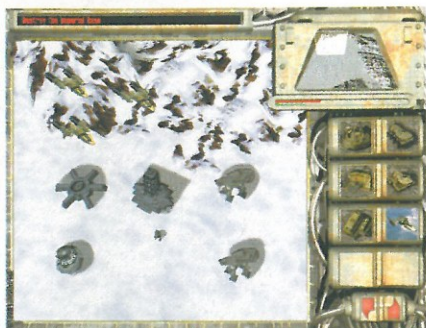
AKTUÁLIS

'Héolé-héolé-héolé-léolé...' - bocs, nem egy jódlí zenekarba óhajtok ily módon belépőjegyet váltani, csak kitört rajtam is a négyévente aktuális futball-láz. MINDJÁRT KEZDŐDIK A VB! Ilyenkor minden jóézésű drukker rekesszel a kezében és különös fényel a szemében elvonul a világ dübörgő zajától, hogy csendes magányában meredt szemmel bámulja pár hétig a varázslatos fehér boggyót. A vb-láz kicsit meglegyintette e havi számunkat is: egyrészt szedtünk nektek egy kis csokrot azokból a játékokból, amikkel a meccsek közötti szünetekben játszhattok, másrészt egy rövid Világkupa-történettel is megpróbáltunk kedveskedni a hozzánk hasonló foci-őrülteknek. A jéghegy csúcsa viszont mindenképpen az, hogy közben megjelent az EA Sports World Cup 98-a, és ennek láttán valószínűleg minden számítógépes focirajongó - hozzánk hasonlóan - örömtüzeket gyújt a lelátón. Egyébiránt nem kizárólag fociprogramokkal tömtük tele e havi számunkat (bár most, hogy jól belegondolok, nem is lett volna olyan rossz ötlet), akadt azért más is raktáron mostanában. Kék az ég, zöld a fű, csiripelnek a madarak, és főleg virulnak a 3D-kártyák, sőt, - mint ahogy azt a csodás Forsaken, Incoming vagy Outwars is bizonyíthatja. Talán egy új játéktrend van születőben? Nem tudhatjuk - viszont én halaszthatatlan magánéleti elfoglaltságom miatt most nem is tudok tovább ezzel a kérdéssel foglalkozni: mindjárt kezdődik a brazil-skót! (Reménykedjétek, hogy a nyári összevont számra valamennyire azért felépülök. Addig is maradtam kiváló tisztelettel és Gazza ruzs!

Star Wars: Force Commander

(Virgin/Lucasarts)

Nem fogjátok elhinni, de a Lucasarts boszorkánykonyhájában véletlenül megint Star Wars-levest főztek a szakácsok. A múltkor számunk Rebellion-ismertetőjében ugyan már kifejeztem őszinte csodálatomat, hogy hány-szor képesek eldurantani ugyanazt a petárdát, szóval most inkább nem is ismétlem magam. Már csak azért sem, mert mindig találunk maguknak valamilyen új stílust vagy kategóriát, ahova be tudják gyömöszölni a Star Wars-univerzumot. (Ha másként nem, akkor maximum kitalálnak egy újat.) A Rebellion ugyebár kurióznak számított abban a tekintetben, hogy egy Masters of Orion-szerű stratégiai játék volt, és a Force Commander szintén egy olyan kategóriába látogat, amelyben eddig még nem szerepeltek Vader apóék. Igen, ha ránéztek az első képre, akkor már messziről ordít, hogy ez bizony egy real time-stratégia lesz a javából.



A játék története a mindenki által jól ismert filmtrilógián alapul az Alderaan elpusztításától a jedi visszavágásának drámai végéig – mivel ezt nyilván mindenki az analógia ismeri, most inkább nem boncolgatjuk. A hadjáratban szerencsére nemcsak a Lázadók szövetségének csapatait irányíthatjuk, hanem a Birodalomét is (részemről szeretek rossz fiú lenni). A hadjárat a hadműveletekkel tulajdonképpen fejezetekre van osztva, és minden új fejezet helyszíne természetesen egy új, teljesen más természeti adottságokkal rendelkező bolygó. Ezek között vannak

már ismerős helyek (zsonglőröködhünk a Tatooine kiszáradt sivatagaiban, Corellia füves pusztáin, a Yavin 4 őserdeiben, vagy éppen a Hoth bolygó jégmezőin), de lesz néhány újabb is (mint például a Kessel fűszerbányái, vagy Coruscant, a Császár székhelye). Minden egyes hadművelet három küldetésből áll, amelyekben különböző taktikai feladatokat kell megoldani: hadműveleti bázist kell kialakítanunk,



stratégiai fontosságú épületeket kell elfoglalnunk, vagy éppen – hasonlóan a 'Birodalom visszavág' Hoth bolygón lezajlott csatájához – a térerőben levő ellenfelet kell feltartanunk, amíg a főerők biztonságban visszavonulnak.

A Force Commanderben több mint 100 különböző csapat, jármű és épület vonul fel. Ezek közül jónéhány szintén ismerős lesz: rohamosztások rontanak a felkelők sorkatonáira, AT-ST-k és birodalmi lépegetők botladoznak az ellenséges állások felé, a légtérben Y-Wingek és Tie Fighterok húznak – de lesz néhány sosem látott ketyere is.

A dicsőségben megöszült real-time stratégákon mondjuk valószínűleg erős csuklás vesz erőt, ha bejelentjük, hogy a Force Commanderhez 3D-kártya szükséges – márpedig így van, köszönhetően a kivitelezésnek. Ebben ugyanis a Lucas-fiúk megint valami újat találtak ki, különös tekintettel a kamerakezelésre. A perspektíva ugyanis nem rögzített, hanem tetszés szerint változtatható, sőt, akár az is megoldható, hogy orbitális pályán keringjen a csatater felett.

Most már tényleg kezd elképesztő lenni, hogy hány bőrt húz le a Lucasarts a Star Warsról – de egyébként le a kappalal előttük, mert ezt mindig a tőlük megszokott magas színvonalon művelik, és ezzel mindenki tök jól jár. (Ez mondjuk nem vonatkozik a Masters of Teras Kasi című konzolos szörnyűségre, de hál'istennek annak nem fejeget PC-verziója.) A megjelenésnek egyelőre még nincs pontos dátuma, annyit lehet tudni róla, hogy valamikor az év második felében (a Virgin az igen diplomatikus "összel" megjelölést használta), de még karácsony előtt.



Hamarosan új TV-állomás kezd sugározni Nyugat-Európában, amely teljes műsoridejét (!) a számítógépes játékoknak szenteli. Na meg a promóciónak, mert a Canal+ mellett legnagyobb részvényese az Infogrames

A Tomb Raider filmváltozatát a Paramount Pictures készíti, és két olyan nagy nevet kértek fel producereknak, mint Lawrence Gordon és Lloyd Levin, akik egyébként a Die Hardnál és a Predatornál is bábáskodtak.

Mechcommander

(Microprose/FASA)

Gondolom páran még emlékeznek az Activision frankó kis Mechwarrior-játékaira, amelyben hatalmas, két lábon járó páncélozott robotokkal csépelhettük a hasonló szerelésben pompázó konkurenciát – ha más nem, hát az Activision biztosan és szomorú szívvel, mert a Microprose elcsaklítja tőlük a hivatalos jogokat. (Sebaj, mint nemsokára látni fogjátok, megvigasztalták magukat az igencsak hasonló Heavy Gear licenccel.) A Microprose Battletech-világban játszódó első játéka a Mechcommander lesz, ami csak nevében emlékeztet az eddig látott meches játékokra, ugyanis a szerzők egy izometrikus perspektívában megvalósított real time stratégiát csináltak belőle. Ez ugyan felfogható a piaci trendhez való igazodásnak is, de ezen túl nem volt rossz ötlet, hiszen visszahozták vele az eredeti táblás játék fő elemét – a stratégiát. Nem is egy szokványos C&C-klónról van szó, hiszen abszolút nem kell például építkezéssel és termeléssel bibelődni – a hangsúly azon

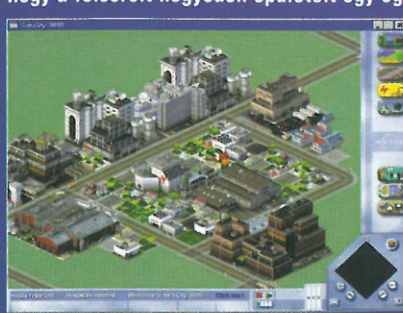


van, hogy a 18 fajta közül kiválasztott, egyedileg is részletesen konfigurálható robotjainkat a lehető legjobban vezessük harcba a 30 küldetésben. Érdekes húzás, hogy a csatamezőn akár tűzérési támogatást vagy légicsapást is kérhetünk. További részletek hamarosan egy helyre kis tesztben, hiszen a játék valószínűleg még júniusban a boltokba kerül. T.J. koma már nagyon feni rá a törét...



Sim City 3000 (Electronic Arts/Maxis)

Nyugodtan megállapíthatjuk, hogy a jó öreg Sim City Amíg megjelenése arany betűkkel írta be magát a számítógépes játékok történelmének könyvébe. Egy új kategória született meg vele, amelyben mindenki Demszkyt játszhatott anélkül, hogy megénekelte volna a Magyar Narancs. A Sim City 2000 egy rakás új lehetőséggel koronázta meg a nevet, így tehát igen nagy érdeklődéssel várhatjuk, hogy mit találnak ki Maxisék a legújabb verzióra. Az alapfelállítás nem változik alapjaiban: lakótelepeket építünk a polgároknak; ipari negyedet, hogy legyen hol dolgozniuk; üzleti negyedet, hogy legyen hol elkölteniük a pénzüket; erőművet, hogy nézhessék este a Dallast; és utakat, amelyek a felsoroltak közötti közlekedést biztosítják. Na és persze mindent kegyetlenül megadóztathatunk. Ami változik, az elsősorban a 3D renderelt képeken alapuló kinézet, valamint az, hogy a felsorolt negyedek épületeit egy egyszerű szerkesztő segítségével



kedvünk szerint alakíthatjuk ki, és ezek között aztán már tényleg minden megtalálható, ami a való életben csak előfordul. Mazochista játékosoknak megmaradnak a természeti katasztrófák, de egyébként a város lakói is különféle "küldetéseket" fognak kitalálni nekünk. Várható megjelenése előre láthatólag szeptember lesz.

Hongkongban világsúcsot állított fel a rendőrség, ahol egy (szoftver)kalóztanyán ütött rajta: többek között felfogták 7 millió kalózlemez és a másolóapparátus, amely napi kapacitása több mint 1 millió CD volt.

Talán már csak a legidősebbek emlékeznek rá, amikor először hírt adtak arról, hogy megjelenik az előzetesen minden idők legszebb kalandjátékának kikiáltott Heart of Darkness. A számtalan újradesignolással,

Superbikes WC (Virgin/Milestones)

A Screamer révén már meglehetősen patinás névvel rendelkező olasz Milestone csapat igen kellemes kis feladatot kapott, amikor megnyerte a Virgin Superbike-licencének kivitelezését, mert a múltkori számunkban bemutatott egy Redline-t leszámítva nincs igazán konkurenciája a piacon. Talán már mondani sem kell, hogy a Superbike World Championship kivitelezése teljes mértékben a 3D-kártyákra épül, és a gyorsasági motorosvilágbajnokság 12 helyszínére látogathatunk el benne. A szerzők a fejlesztés során végig látogatták a versenyben szereplő összes gyártót (Kawasaki, Suzuki, Honda, Ducati, Yamaha), ugyanis az volt az elképzelésük, hogy minden egyes motor saját karakterisztikával rendelkezzen: például a különböző formájú üzemanyagtartályoknak különböző perspektívából másképp is kell kinéznie. Ehhez jött még az az elgondolás, hogy a versenyzőket a motoroktól



függetlenül animálják, és ez – legalábbis az elkövetők szerint – egészen egyedi eredményt szült. Külön büszkéek még a direkt ehhez a játékhoz tervezett 3D engine-re, amely akár 30 motorkerékpárt is képes egy időben kezelni a képernyőn. Hogy milyen sebességgel, arról nem szólt a fáma, de szeptemberben majd ez is kiderül.



Stratosphere (Ripcord Games)

Miből lesz a cserebogár: fél éve még a kutya sem hallott erről a Ripcord Games nevű brigádról (legalábbis hozzám nem ért el a hírük) – mostanában meg úgy ontják a játékokat, hogy na! Legújabb projektjük egy igen furcsa környezetben játszódó real time stratégia, ami A.C. Clarke vagy H.G Wells szürrealista álmait kelti életre. A játék főszereplői a semmi-



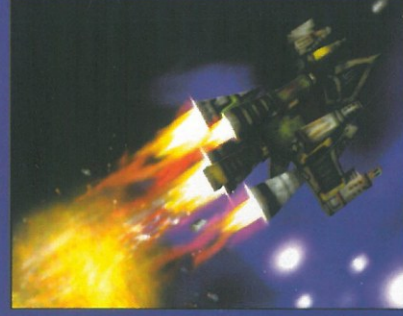
ben lebegő szigetek manővereznek benne ide-oda, és az összes csőből tüzelnek a légtérben feltűnő bármilyen objektumra, ami nagyobb egy légy-nél. Több mint hatvan különféle építmény közül választhatunk, hogy támadó tüzerőt, védelmi berendezéseket, erőműveket avagy javítóállomásokat telepítsünk bázisunkra a rendelkezésre álló energiából. A karrierben 24 küldetést teljesíthetünk négy kontinensen, amelyben új technológiákat és előléptetéseket gyűjthetünk be, de lesz majd 10 single- és multiplayer pály is, valamint egy Instant Action, amelyben állandó regenerálódás mellett folyamatos akciót játszhatunk. A legnagyobb poén az, hogy nemcsak az egyes fegyvereket konfigurálhatjuk, de akár teljesen saját tervezésű erődot is designolhatunk magunknak. A dolog ugyan elég hóbortos ötletnek hangzik így elsőre, de attól még lehet jó – majd meglátjuk mi sül ki belőle. Megjelenés a második félévben.

amit a fejlesztés közben megjelenő új processzorgenerációk és technológiák tettek szükségessé, még a Dungeon Keeper rekordját is megdöntötték. Az Infogrames most váltig esküszik, hogy az atlantai E3-ra elkészülnek.

☛ A multimédia úgy látszik idővel magába szippant más szórakoztató ágazatokat is: az Oasis "interaktív daloskönyve" után hasonló produkcióval fog jelentkezni Kylie Minogue, a Simple Minds és az Iron Maiden is.

StarCon (Electronic Arts/Origin)

Az Origin Star Control-sorozata eddig három részt ért meg, tehát már elég régóta gyarmatosítgatjuk segítségével a galaxis különböző régióit. Úgy látszik, hogy megérettnek tartották az időt, hogy a következő részben változtassanak valamit az eddig megszokottakon. Ez nem csak abban nyilvánul meg, hogy nem sorszámmal, hanem egy fantáziadús rövidítéssel címkézték fel az új művet, hanem abban is, hogy – legalábbis a kivitelezés tekintetében – felfedezték a harmadik dimenziót is. Sokkal több lesz a harci rész, mint a kolóniákkal való bibelődés, de ettől függetlenül, ez nem azt jelenti, hogy egy Forsaken- vagy Incoming-szerű lövöldözős játékra számítsunk – itt még mindig inkább szűkség lesz stratégiai érzekre, mint gyors reflexekre. A játékban három faj



küzd a galaxis feletti hatalomért, akik hatalmas cirkálókkal vonulnak hadba egymás ellen. A cirkálók és egyéb repülő tárgyak fedélzetén rakásnyi, önállóan irányítható fegyver halmozható fel, és az összeecsapások kimenetele attól függ, hogy hogyan alkalmazzuk őket a harcban. További részletek majd az év végi megjelenés után.

Fighter Legends (EA/Jane's C5)

Ha valaki esetleg azt hinni, hogy a Jane's a kiváló F-15-tel egy időre ellátta a puskaporát, az roppant nagy tévedésben van, mert gőzerővel folyik több játékok fejlesztése is. A Fighter Legendsben egy tőlük eddig szokatlan milióbe repítenek bennünket: az 1944-es Európa légterének zürzavaros poklába, ahol a szembenálló felek hét legismertebb vadászgépet nyergelhetjük meg. (Szövegszerűen P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang és Spitfire IX, németről pedig Messerschmitt BF-109G, Focke Wulf FW190A és a sugárhajtású Messerschmitt Me-262.) A Jane's-tól megszokott precizitásnak megfelelően minden egyes gépnek önálló repülési karakterisztikája és természetesen műszerfala van, amelyeket egyaránt repülhetünk élethű és könnyített modell alapján, sőt, minden egyes gépnél külön kiképzési programot is teljesíthetünk. Külön élmény természetesen a környezet: a kizárólagos fegyvert a gépágyúban ki is merül – az ellenfeleket nem radarral és automatikus irányítású rakétákkal kell ledurrintanunk, hanem férfi módjára szemtől-szemben.



(Vagy hátulról, ami azért kézenfekvőbb.) Az engine teljes mértékben a 3D gyorsító-kártyákra épül, amelyekből már az új generációhoz tartozó Voodoo2-ket is támogatni fogja – az F-15-ből már el lehet képzelni, milyen eredménnyel. Megjelenés '98 negyedik negyedévében.

☛ Nemcsak Lara Croftból lesz mozi-filmvászaronra kerülnek a gyengébb nem képviselői is, a Duke Nukemből és a Doomból is. Azt még nem tudni, hogy Arnold Schwarzenegger vagy Bruce Willis lesz-e a főszereplő...

☛ Rúgja meg a ló a hardvergyárosokat! Még alig jelentek meg a Voodoo2 chipsetre épülő 3D-kártyák, a CEBIT-en máris bemutatott a Voodoo3 egyik korai verzióját. V2-es videó-kártyára tehát már nem is érdemes befektetni.

Ünnepre készülődik a futballrajongók világa. Ünnepre, amire – sajnos – csak négy évenként kerül sor. A világ országainak legjobb nemzeti tizenegyei most Franciaországba zárandokolnak, hogy nemes versengésben eldöntsék, ki a legjobb közülük. (... legalábbis ezen a nyáron) Nincs még egy sport, ami ennyi ember szívét dobogtatná meg a világon; nincs még egy sport, ami ennyi embert ültetne a TV-képernyők elé; nincs még egy sport, amiben ennyi pénz forogna (+ÁFA, mert az a pénz mellett manapság marha fontos) – szóval nincs még egy sportesemény, ami ehhez fogható lenne, még az olimpiákat is figyelembe véve. Ez a számítógép (-es játékok) által képviselt médiát is igencsak mozgásba hozó esemény készítette bennünket arra, hogy az alábbiakban, a magunk szerény kis keretei között emléket állítsunk az eddig lezajlott foci VB-knek – és persze azon belül a magyar válogatott szereplésének is.

1930. Talán a futball olimpiákon elért hihetetlen népszerűsége vetette fel az ötletet Jules Rimet-ben, a FIFA akkori elnökében, hogy egy négyévenként megrendezésre kerülő tornán hoz-

Brazília kivül csak Kuba és a roppant komoly játékerőt felvonultató Holland-India képviselte, ez a világbajnokság a magyar focitörténet vonatkozásában igen fényes lapokra került: a Sárosi dr-Zsengeller-Titkos (nemes egyszerűséggel "agytröszt" néven emlegetett) belső hármast felvonultató magyar csapat ugyanis bejutott a döntőbe. Miután az elődöntőben egy ötöst rúgtunk a svédeknek, a szakértők már képesnek látták a magyar csapatot, hogy megállítsa menetelésében a döntő másik résztvevőjét, a címvédő Olaszországot. Sajnos az olasz csapat bebizonyította, hogy mégsem volt véletlen '34-es diadala, mert 3:1-es félidő után 4:2-re diadal-maskodott a magyarok felett, és ezzel másodszor is elhódította a Rimet-kupát.

1942-ben és 1946-ban nem rendeztek futball világbajnokságot, mert a világ a labda bővülése helyett azzal volt elfoglalva, hogy vasdarabokkal hajigálja egymást, majd helyrehozza a ténykedése nyomán keletkező jelentős mennyiségű romokat.

1950-ben ismét a dél-amerikai kontinens (Brazília) adott helyszínt a világ legjobbjai talál-

közés szállította: a brazilok nem bírták elviselni a magyar válogatott fölényét, és rugdosódní kezdtek. Mondjuk emberükre találtak, mert a mérkőzést így is 4:2-re megnyertük. Nemkülönböztetve a "harmadik féldönt", azaz az öltözőfolyosón kitért verekedést. Az elődöntő még keményebb diót tartogatott számunkra, mert itt a címvédő Uruguay-jal találkozott a csapatunk. A szakma által az igazi vb-döntőnek kikiáltott összecsapás hatalmas küzdelmet hozott, amelyben a csapatok a rendes játékidőben nem is bírtak egymással: az 1:0-s félidő után 2:2 volt a végeredmény, de a hosszabbításban Kocsis két briliáns megmozdulással befejezte a válogatottat a döntőbe. Ahol az az NSZK várt bennünket, akinek két hét-tel előtti nyolcat rúgtunk. Puskás ugyan felépült a döntőre, de egyébként minden roppant rosszul alakult: a csapat szállodája előtt egész éjszaka fűvőzenekarok játszottak, ráadásul a döntő napján zuhogott az eső, ami távolról sem kedvezett a technikás magyaroknak. Ennek ellenére negyedóra elteltével Puskás és Czibor góljaival már 2:0-ra vezettünk. Aztán a sárfürdőben meghozta az eredményét a német rakkolás:

dig megkapná a pesti Nagykörutat...)

1958-ban Svédországban adtak randevút egymásnak a világ legjobb focicsapatai. Sajnos az '56-os októberi sajnálatos események miatt a magyar csapat már nem favoritként indult, hiszen az egykori Aranycsapat három világlklasszisa (Puskás, Kocsis és Czibor) elhagyta hazáját – de azért ott voltunk mi is, és a csoportmérkőzéseken helyt is álltunk. Aztán folytatódott a szokásos magyar pechséria: azzal a walesi válogatottal kerültünk szembe, akik sem addig, sem azóta soha nem jutottak túl még a selejtezőkön sem. Az első meccsen 0:0-ra végeztünk ellenük, majd a megismételt meccsen (akkoriban – szerencsére – még nem dönthettek továbbjutásról, vagy pláne világbaj-

A foci VB-k rövid története

za össze a világ legjobb csapatait. A torna akkor még Rimet-kupa néven szerepelt, és az eredeti kiírás szerint az az ország nyeri el véglegesen, amelynek nemzeti tizenegye háromszor bizonyul a világ legjobbjának. Talán az első helyszín (a dél-amerikai Uruguay) és az időpont (a világgazdasági válság kellős közepe) nem igazán volt szerencsés, ami az érdeklődésben is megnyilvánult: a 13 induló csapat közül mindössze három (Jugoszlávia, Belgium és Románia) képviselte az európai kontinentet, az összes többi amerikai csapat volt. A házigazda Uruguay számára tulajdonképpen sétaló volt a torna, hiszen mindössze döntőbeli ellenfele, Argentína képviselt hozzá hasonló játékerőt, amelyet 1:2-es félidő után 4:2-re győzött le.

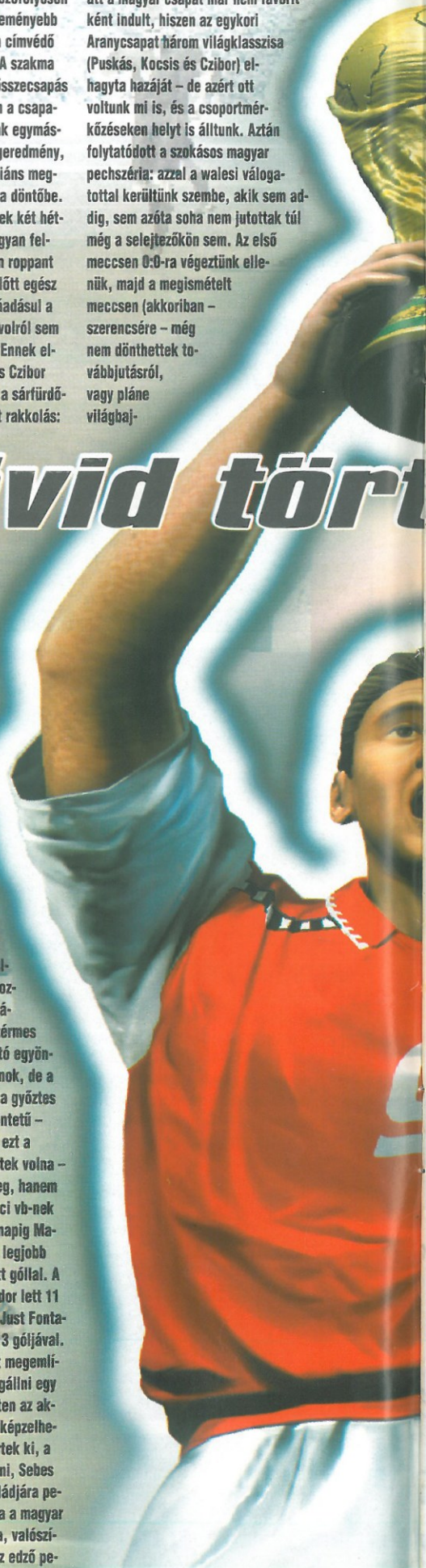
1934-ben már a kontinens, közelebről Olaszország adott otthont a Rimet-kupa következő álmásának, bár – az 1936-os berlini olimpiai játékokhoz hasonlóan – a helyszín itt sem volt egészen szerencsés: Benito Mussolini ugyanis presztizskérdésnek tekintette az olasz válogatott minél jobb szereplését, amely botrányos mérkőzésekhez vezetett. Először játszott 16 csapat a döntőben, bár a dél-amerikai futballt mindössze az eléggé gyengén szereplő Argentína képviselte (végül a 9. helyet szerezték meg), a címvédő Uruguay például el sem jött. Szintén először képviseltette magát az afrikai kontinens, Egyiptom személyében. A világbajnokság legnagyobb meglepetését Csehszlovákia szereplése jelentette, akik elsősorban kiváló kapusuk, Planicka teljesítményének köszönhetően bejutottak az olaszok elleni döntőbe. A legnagyobb botrány természetesen itt tört ki. A félidő 0:0 után, a rendes játékidő 1:1-es eredménnyel ért véget, majd következett a hosszabbítás, amelyben az olasz csapat szerzett egy máig is vitatott gólt (mindenesetre a bíró megadta, tehát a gól érvényes volt). A bíráskodás minőségére mondjuk jellemző, hogy a döntőt vezető svéd Eklindet a FIFA a későbbiekben örökre eltiltotta a meccsek vezetésétől... (A magyar csapat egyébként a 6. helyet szerezte meg a tornán.)

1938-ban Franciaországban került megrendezésre a foci vb. Ugyan az amerikai kontinentet

kozájának, és talán innen számít igazán világbajnokságnak a Rimet-kupa, hiszen tényleg Európa és Dél Amerika-legjobbjai jöttek össze. Ráadásul ezen a vb-n indult először a futball hazájának, Angliának a csapata is. (Az angol szövetség addig tüntetően távolmaradt a tornákról.) A meglehetősen szokatlan rendszerben lebonyolított negyedöntő után (az ide jutott négy csapat körmérkőzést játszott egymással) Uruguay és Brazília válogatottja vonult ki a világ akkori legnagyobb stadionjának számító, 120.000 férőhelyes Maracana stadion gyeperé. Ez szintén egy botrányos világbajnoki döntő volt, mindenesetre 0:0-as első félidő után Uruguay 2:1 arányban diadal-maskodott a házigazdák felett. A brazil közönség hozzáállására egyébként jellemző, hogy a mérkőzés vége után két néző levetette magát a Maracana teteféről... (Magyarországon akkoriban épp virágkorát élte a kommunizmus, következésképp csapatunk nem szerepelt a vb-n.)

1954. A svájci vb talán a legfájdalmasabb világbajnokság az összes magyar focirajongó szemében, hiszen a magyar Aranycsapat toronymagas esélyesének számított. Az előző négy évben Puskásék egyetlenegyszer sem szenvedtek vereséget, és diadalt diadalra halmoztak: imponáló magabiztossággal nyerték meg az '52-es helsinki olimpiát, a római olimpiai stadion megnyitóján 3:0-ra verték a kétszeres világbajnok Olaszországot, és a 6:3-mal először kényszerítették kétvállra az otthonában 90 éve veretlen angol válogatottat (a pesti 7:1-es visszavágó már csak a hab volt a tortán). A dolgok pedig szépen kezdődtek: a csoportmérkőzések során először 9:0-ra intéztük el Dél-Koreát (egyébként ez majd három évtizedig a legnagyobb különbségű győzelemnek számított a vb-k történetében), rúgtunk egy hatost a törököknek, aztán 8:3-ra csaptuk meg az NSZK-t. Ezen a mérkőzésen egyébként Liebrich lerúgta Puskást, így a világ akkori legjobb játékosának számító magyar csapatkapitány pont a legrosszabb pillanatban esett ki a csatársorból. A középdöntőben ugyanis a nagy-szerű együttest felvonultató, és egyébként titkos favoritnak kikiáltott Brazília várta a magyar csapatot. A már szinte soros botrányt az a mér-

két bolond potyagóllal az első félidőben kiegyenlítették. Ezután pedig már semmi nem jött össze Hídegkútiéknak: rúgtunk kapufát, Horst Eckel a gólvonalról mentett egy lövést, Toni Turek, a német kapus lábában pedig még akkor is elakadt a labda, amikor teljesen más irányba vetődött, mint ahova a lövés tartott. Ráadásul Helmut Rahn hat perccel a lefújás előtt megint betalált a gyengébb napot kifogó Grosics hálójába. (Góllövő cipője egyébként a mai napig az Adidas-múzeum legféltettebb ereklyéje.) Puskás ugyan a 87. percben egyenlített, Ling bíró közepre mutatott – aztán majd egy perc múlva a walesi Griffith partjelzőre hivatkozva les címén érvénytelenítette a szabályos gólt. Magyarország "csak" ezüstérmes lett. Apró öröm az ürömben a szaksajtó egyöntetű hozzáállása ("Az NSZK a világbajnok, de a világ legjobb csapata a magyar!") és a győztes NSZK-csapat tagjainak – szintén egyöntetű – nyilatkozatai ("Ha tiszter lejátszanak ezt a meccset, kilencszer a magyarok győztek volna – a berni döntőt nem az NSZK nyerte meg, hanem a magyar csapat veszítette el") A svájci vb-nek köszönhetően egyébként mind a mai napig Magyarország tartja a vb-k történetének legjobb góllátját, mérkőzésenként 5.5 rúgott góllal. A világbajnokság gólkirálya Kocsis Sándor lett 11 találattal, és öt eddigi csak a francia Just Fontaine tudta túlszárnyalni '58-ban elért 13 góljával. (Ha egyébként a brazilok hozzáállását megemlégtetjük, érdemes a magyaroknál is megállni egy szóra: a döntő lefújása után Budapesten az akkori kommunista államokban addig elképzelhetetlennek tartott utcai zavargások törtek ki, a csapatot úgy kellett titokban hazalopni, Sebes Gusztáv szövetségi kapitányra és családjára pedig hetekig rendőrök vigyáztak. Ha ma a magyar csapat hasonló eredményt produkálna, valószínűleg a nevére íratnák a Balatont, az edző pe-



nokságról a 11-esek) 1:1-es állásnál Grosics valami furcsa ötlettel vezelve egy walesi csatárhoz gurította a labdát, aki ettől úgy megdöbbszent, hogy ijedében berúgta a hálónkba, és ezzel szépen ki is estünk. (Az összesítésben

egyébként a 10. helyen végeztünk.) A svédországi vb egyébként egy új korszak kezdetét jelentette a futballtörténelemben: a brazil hegemoniát. A toronymagas esélyesként induló brazil csapat olyan világsztárokat vonultatott fel, mint Garrincha, Didi vagy Vava, ráadásul a 20-as mezben már ott vigyorgott a bal-összekötő helyén egy 17 éves leányke: Edson Arantes do Nasci-

története

mento – azaz Pelé. Ezt a brazil csapatot senki nem állíthatta meg, és tulajdonképpen roppant kényelmesen nyerték meg a világbajnokságot, úgy, hogy a döntőben 5:2-re győzték le a házigazda Svédországot válogatottját.

1962. A chilei vb 16-os döntőjébe egy reményteljes magyar csapat utazott ki, hiszen a legjobb formában levő "öreges" (Sándor Csikar vagy Grosics) mellé új csillagok (Tichy, Albert) nőttek fel. A csoportmérkőzéseken simán túljutva azonban a megint kiváló csapattal megjelenő Csehszlovákiával, és a valami pokoli bugyorból előbukkant kapusukkal, Schroiffal kerülünk szembe. Márpedig ezen az 1:0-ra végződött mérkőzésen a végig egykapuzó magyar csatárok egyszerűen képtelenek voltak gólt lőni neki – ha a labda véletlenül túljutott volna rajta, akkor a kapuá mentett. (A végelszámolásnál az 5. hely lett a miénk.) A brazilokat most sem lehetett megállítani, különösen, hogy a sérült Pelét kiválóan helyettesítette Amarildo. A végül döntőbe jutott csehszlovákok ugyan megszerezték ellenük a vezetést, de a brazil henger csak bepakolt három gólt a döntőn gyengélkedő Schroiff hálójába, és így újabb négy évre Braziliába került a Rimet-kupa

1966-ban hazaérkezett a futball, hiszen Anglia adott otthont a nyolcadik világbajnokságnak. A magyar csapat hozta a szokásos paches formáját, hiszen egy halálcsoportba került: Bulgária mellett megkaptuk a BEK-győztes Benfica-ra épülő (és egyébként későbbi bronzérmes)

Portugáliát – meg a címvédő brazilokat. A portugálok elleni nyitómeccs is elég rosszul sikerült, mert néhány kulcsembert gyengélkedése miatt Eusebioék 4:1-re elporolták csapatunkat. Baróti szövetségi kapitány viszont néhány tartalékjátékos csatásorba állításával felrázta a válogatottunkat, amelyik sziporkázó játékkal 3:1 arányban legyőzte a megsérült Pelét nélkülöző Braziliát. (Azt a borzalmas nagy Farkas-kapásgólt, amelyen Szentmihályi kapus kezéből négy labdaérintéssel, 40 másodperc alatt jutott a brazil hálóba a labda, egyébként hosszú évekig tanították az angol edzőtanfolyamokon.) Az angol sajtó szuperlatívuszokban írta a magyar csapat játékaról, és Albertékát Puskásékkal kezdték összehasonlítani. Bulgária legyőzésével továbbjutottunk a csoportból (Brazília szégyenszemre utolsóként kiesett), viszont következésképpen állandó mumusunkat, a Szovjetuniót kaptuk. Balszerencsecsillagunk ezen a mérkőzésen sem hagyott el bennünket (Csizslenko például Szentmihályi keze közül rúgta a második góljukat), és a 2:1-es vereséggel ki is estünk. (Az összesítésben a 6. helyen végeztünk.) A brazilok kiesése után a kiváló csapatot kiállító Angliának már csak Németország jelenthetett komoly ellenfelet, és a két csapat nem mindennapi ellenőt vívott egymással. Az 1:1-es féldő után a rendes játékidőben 2:2 volt az eredmény, úgy, hogy a németek a 90. percben egyenlítették. A hosszabbításban viszont a németeknek kellett lenyelniük ugyanazt a békát, mint a magyaroknak '54-ben: gól az, amit a játékvezető megad. Hurst bombája ugyanis a német kapu felső léceiről a gólvonalra pattant, majd onnan kifelé – a bíró viszont megadta, amin a németek a mai napig vitatkoznak – ami már csak azért is elég ér-

telmetlen, mert az utolsó percben Hurst ismét betalált, és 4:2-re módosította az állást.

1970-ben Mexikóban került megrendezésre a vb. Mivel a magyar futball mélyrepülése akkor már javában tartott, mi csak nézőként vehettünk részt rajta. Ezen a tornán tulajdonképpen a papírforma érvényesült: Brazília ismét bejutott a döntőbe, ahol a németek elleni párizs elődöntőt vívó Olaszországgal (csak a hosszabbításban tudtak 4:3-ra győzni) kerültek össze. Az áldomdöntőben két játéktípus csapott össze: a brazilok labdabúvólásra épülő játéka a catenaccióra épülő olasz védekező stílussal (nevezhetjük egyébként antifutballnak is). A tét már csak azért is óriási volt, mert mindkét csapat kétszeres világbajnok volt, tehát aki a döntőben győzedelmeskedik, az végleg elhódítja a Rimet-kupát. A brazilok Pelé vezérletével 4:1-re leiskolálták a digókat, hazavitték a kupát és Pelé egyébként – mindmáig egyedülálló módon – megnyerte harmadik világbajnoki aranyérmét.

1974-ben az NSZK-ban került megrendezésre az új világbajnokság. A magyar válogatott itt sem zavart sok vizet, lévén már a selejtezőkben elhullott. Leszámítva a brazilok botlását és a lengyelek váratlanul jó szereplését (a kisdöntőben a brazilokat verve bronzérmesek lettek), ezen a vb-n is a papírforma érvényesült: a világ két akkori legjobb klubcsapatára, a Bayern Münchenre és az Ajaxra épített NSZK és Hollandia vívta a döntőt. A mérkőzés már az első féldőben eldőlt, a németek 2:1 arányú győzelmükkel másodszer – és tegyük hozzá: most már megérdemelten – szerezték meg az akkor már Világ Kupa néven szereplő világbajnoki trófeát.

1978-ban Argentína adott helyt az új világbajnoki viadalnak, amelyre 12 év után végre kijutott a magyar válogatott is. A csoportok sorsolásán szokásos szerencsénk most is hozta a formáját: a házigazda argentinok mellett megkaptuk Olaszországot és a Platini vezérelte franciákat. Ráadásul mi játszottuk Buenos Airesben a vb nyitómérkőzését Argentína ellen. Ezt már volt szerencsém tv-n követni, bár túl sok örömem nem telet az ügyben. Csapó bombájával ugyan mi szereztük meg a vezetést, de aztán – hála a "kissé" részrehajlón fűjő bírónak – az argentinok fordítottak, ráadásul az utolsó két percben a sipos ember kiállította két legjobbunkat, Nyilasit és Törőcsikét is. Formalitás gyanánt még az olaszoktól és a franciáktól is lezakóztunk 3:1-re, és már repülhettünk is haza. Meglepetés az a címvédő NSZK gyenge szereplése (ha jól emlékszem a sógorok búcsúztatták őket), de az első négy hely sorsa igazán nem küzdelmet hozott. A hollandok egy nem mindennapi csatában a brazilokat búcsúztatták az elődöntőben, a brazilok pedig az olaszok legyőzésével kerültek a döntőbe. Itt szintén hatalmas küzdelem alakult ki: a rendes játékidő végén 1:1-re álltak a csapatok, a hosszabbításban viszont a hollandok összeomlottak, és Argentína 3:1-re győzött.

1982-ben Spanyolországban jöttek össze a világ legjobbjai, akik között a magyar csapat is képviseltette magát. Az első csoportmérkőzésünkön Nyilasiek megdöntötték Puskásék gólkörödjét, mert Salvador csapatát 12:1 arányban győztük le (talán csak a kapusunk nem rúgott gólt). Utána tisztességes csatában lezakóztunk a címvédő argentinoktól 4:2-re, tehát az utolsó meccsünkön mindenképpen nyernünk kellett Belgium ellen, ők ugyanis leiskolálták az argentinokkal. A pechmadarunk most sem hagyott el minket: egy korai gól után majd a teljes meccsen át vezettünk 1:0-ra, míg az utolsó negyedóra elején a belgák úgy egyenlítették, hogy a góllövő majd 60 méteren

keresztül vezette a labdát a kapunkra, és közben hat magyar védő szerelhetet volna. Ezen a vb-n láttam életem legjobb meccsét is, az NSZK-Franciaország elődöntőt. (Ez lehet, hogy nemcsak az én véleményem, ugyanis a magyar tv már kétszer megismételte, ami egyébként nem különösebben szokása.) 1:1-es féldő után úgy végeztek 2:2-re a csapatok, hogy a döntőre tartalékoztak, és csak az utolsó negyedóra beállói Rummenigge az utolsó percben egyenlített. A hosszabbítás első félidőjében megint Platiniék szereztek előnyt, de a svábok ismét kiegyenlítették, és végül 11-es rúgások után, 8:7-es végeredménnyel ők jutottak a döntőbe. Ott Olaszország várta őket, akik az egész vb-n förtelmes antifutballt mutattak be fávágó hátféldeikkel és falábú csatáiraikkal. (A csoportjukból úgy jutottak tovább, hogy még gólt nem rúgtak...) Egyetlen meccsükön játszottak jól, de azt a legjobbkor: a döntőben 3:1-re verték az elődöntőtől holtfáradt németeket.

1986-ban Mexikóba utazott a Világ Kupa. Meg a magyar válogatott is, amelytől egy kicsit talán túl sokat is várt a közönsége, mert a Mezey-csapat túl magabiztosan jutott tovább a selejtezőcsoportjából, ráadásul a januári fagyban legyőzte 3:0-ra a felkészülési időszak elején járó brazil válogatottat is. Roppant jól kezdődött számunkra minden: a nyitó mérkőzésen a Szovjetunió ellen léptünk pályára, aki nemes egyszerűséggel úgy gázolt le bennünket 6:0-ra, hogy a felpályáról rugdalták a gólokat. Olyan volt, mint egy rossz álom – felejtsük is el. Ezen a vb-n szerepelt egyébként 24 csapat először a döntőben (köztük egy rakás ázsiai és afrikai csapattal), de a legnagyobb szenzációt az NSZK-Argentína áldomdöntő hozta, mert a két csapat olyan összecsapást produkált, amit senki nem felejt el, aki látta. Egy-mástól ragadták el állandóan a vezetést, amely a lerúgás végén Argentína 3:2-es diadalát, és ezzel második világbajnoki győzelmét hozta.

1990-ben ismét Olaszország rendezte a világbajnokságot, ahonnan – talán szerencsére – a magyarok ismét távol maradtak. Ismét a papírforma érvényesült, hiszen az elődöntőbe az elhulló brazilokon kívül a világ akkori egy legjobb csapata – Argentína, Olaszország, NSZK és a meglepően jól szereplő Anglia – került. Olaszország nemzeti gyászba borult, amikor Maradonaék 11-es rúgások után elbúcsúztatták őket – egyébként most is megérdemelték. A döntő az előző vb-döntő visszavágóját hozta, amelyben ez egyhuzamban harmadik vb-döntőjüket játszó Matthäusek egy 11-es góllal végre megnyerték a kupát. Már rájuk fért.

1994. Az utolsó világbajnokságról a házigazda Egyesült Államok igen jól játszó csapatán kívül semmi nem jut eszembe. Pedig az összes meccset végignéztem, párat többször is. A nagy nevek (Romario, Bebeto, Sztójcskov és a többiek) néha meg-megvillantak, de összességében igazából elég szürkék voltak. A legemlékezetesebb játékok egy védekező középpályás, a brazil Dunga nyújtotta. Igazi futballt talán csak az afrikai csapatok mutattak be, a régi brazil labdasonglőrök két idős stílusukkal – azt is csak akkor, ha az ellenfél engedte, hogy játszanak. A vb végére is lehetett volna a 0:0-ra végződött Brazília-Olaszország döntő is, amelyet 11-esekkel 3:2-re (!) végül is Romarioék nyertek meg. Az első focimeccs volt, amin elaludtam; úgy ébresztettek, hogy jönnek a büntetők – ráadásul egy vb-döntő...

Öszintén remélem, hogy a 98-as franciaországi világbajnokság ennél lényegesen jobb futballt hoz. Ha legalább csak annyira jó lesz, mint az EA Sports hivatalos PC-feldolgozása, akkor már nagy baj nem lehet...

Az előző számban már írtam egy előzetest a World Cup 98-ról, és azóta hál'Istennek megjött a végleges verzió. Erre melegebben rá is vetettem magam, szóval éppen itt az ideje, hogy egy teljeskörű értékelés szülessék a játékról.

Egy hónappal ezelőtt azt írtam, szinte biztos vagyok benne, hogy ezé a programé lesz az aranyérem a focik közt – nos, a "szinte" szócskát nyugodtan el lehet felejteni a mondatból. Az EA Sports műhelyéből eddig rossz játék még nem nagyon került ki – és szerintem most a World Cup 98 jelenti a csúcspontot. A játék alapvetően a FIFA 98 – Road To The World Cup továbbfejlesztett, illetve direkt a világbajnokságra kihegyezett változata. A fejlesztő dicséretére zenghetnek a fanfárok, ugyanis nem csak szimplán kicserepítették a csapatokat, hanem lényegesen

A spanyol fűk hazájuk himnuszát hallgatják



eseményén. (Azon viszont NAGYON...) Sajnos el kell fogadnunk a tényt, hogy a világszínvonalról még nagyon messze vagyunk – bár nem tudom, hogy akkor például Kína, ami köztudottan nagy labdarúgóhagyományokkal rendelkező ország, miért kapott helyet a még választható csapatok közt. Elég lett volna a sa-

A GRAFIKA

Csodálatos. Talán így tudnám egy szóban összefoglalni ezt a vizuális katarzist. Az első pixeltől az utolsóig látszik, hogy a grafikusok és a "dizajnerek" is átlagon felüli produktáltak. A játékosok kidolgozása majdnem olyan szintű, mintha egy TV közvetítést néznénk. Természetesen minden a helyén van, aki fehér az itt is az, a négerek is feketék, sőt van egy köztes állapot is, bizonyos ázsiai és afrikai csapatoknál – bár szerintem ez

szövegetnél is. Látszik, hogy az alkotók már láttak egy-két meccset.

Ahogy a múltkor leírtam, mind a tíz vb-helyszín teljesen valóság-hű ábrázolásával találkozhatunk a játékban. Sok mindent nem tudok hozzáfűzni: a stadionok kidolgozása tökéletes – mintha valóban bent lennénk a lelátón. A nézőközönség kidolgozása is javult, bár az egy kicsit durva, hogy úgy van ábrázolva a két tábor, mintha pontosan fele-fele arányban töltenék meg a stadiont – jó az ötlet, de valóság-hűbbnek találtam volna egy színesebb közönséget egy-egy országot jelképező színfolttal. Ez azonban már csak egy kis kukacoskodás, hogy ne mondhasdátok, hogy mindenre azt írom, hogy tökéle-

AZ IDEI VILÁGBAJNOKSÁG

WORLD CUP 98

javították a grafikai "motoron", a játékosok intelligenciáján, és még egy rakásnyi egyéb dolgon is.

A CSAPATOK

Magától értetődik, hogy a vb-n résztvevő csapatok közül választhatunk (ez tekintve, hogy most emelték a létszámot, 32 gárdát jelent), de egyébként még bekerült egy pár olyan is, akiknek nem sikerült a kijutás (pl. Portugália, Oroszország). Némileg szomorúan konstatáltam, hogy a magyar nemzeti tizenegy nincs benne a programban – pedig csupán két mérkőzésen múltott, hogy nem szereplünk a világ legrangosabb labdarúgó-

ját programjukba belenézni az EA Sportsos fiúknak, és betehettek volna egy kétszeres vb-döntős, a vb-k eddigi történetében egy tornán mindmáig legtöbb gólt szerző csapatot (na vajon kiről van szó?). Na, mindegy, elég a füstölégből.

Mivel a franciaországi vb alkotja a program alapkonceptióját, éppen ezért klubcsapatokat ne keressen senki – ebből a részből kimaradtak.

98-ban már alapkövetelmény.

A különlegesebb egyéniségek is felismerhetők: például a nemesi csengésű francia Ba (ő ugyebár egy szőke néger) vagy Zamorano indián tincsei is kilógnak a mezőnyből, nem beszélve Mathias Sammer vörös sérójáról. (Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ő egy súlyos sérülése miatt nem lesz ott a vb-n.) Erről jut eszembe – a nevek frissességét illetően is minden dicséret megilleti a készítőket, annak dacára, hogy sok helyütt csak a selejtezőkben szereplő csapatokat ültették át. Fogadatlán prókátorként a védelmükre kelnék: ugye a játékot még a torna megkezdése előtt ki kellett adni – és sok szövetségi kapitány még mindig nem jelölte ki, illetve a napokban adja meg a 22-es keretét. Az animációk átlagon felüliek – a FIFA 98-ban sem volt semmi, amit láthattunk – de itt rátettek még egy lapáttal! Ez nemcsak magánál a labdakezelésnél látszik, hanem gólrörmnél, bedobásnál,

tes. Nagyon jó poénnak tartom, hogy a lelátókon egyre-másra villognak a fényképezőgépek vakui, ami szintén nagyban megközelíti a valóságot. Nemcsak a meccsen látszik a grafikusok teljesítménye, hanem a menükön és az EA Sportstól már megszokott videókon is. Nagyban emelik az amúgy is kiváló hangulatot, és kellőképpen rá tudnak hangolni egy-egy mérkőzésre.

A HANGOK

Különösebb változást nem tapasztaltam az elődhoz képest, kivéve talán (de ez egy fontos dolog!), hogy megoldották a riporterek akcióközelben maradását – tehát nem a középkezdés után veszik észre, hogy egy gól esett. Itt is a már megszokott két kommentátoros szisztemát részesítik előnyben, akik között olyan nevek is szerepel-



nek, mint Gary Lineker vagy Chris Waddle (egykori angol válogatottak). A szöveg minden igényt kielégít, bár meg kell jegyeztem, hogy az idegeimre megy, hogy az angolok képielenek egy nem angolszás nevet normálisan kimondani.

A meccsek alatt hallható hangok is átlagon felüliek, a kapufán csattan a labda, egy brutálisabb becsúzás után fújol és füttyöl a közönség, lefújásnál óriási hangzavar tör ki – nagyon jó.

A zene a Chumbawamba Thubthumpingjára épül, de hallhatunk egy-két dub, illetve rock számot is. Majd mindenki előönti maga, hogy ez az eklektikus kutyulék tetszik-e neki vagy sem, én annyit tennék hozzá, hogy a technikai megvalósítással nincs gond.

Érdekes, hogy az amateur és az utána következő professional fokozat közt mekkora a különbség! A leggyengébb fokozaton szinte gól sem kapunk, és egy nyolcperces meccsen egy haloványabb csapattal is rúgunk minimum hat gólt, míg a következő szinten már szinte csak az állandó egyérintős passzjáték eredményezhet gólt, illetve még az sem, mert a kapusok megtájosodnak és mindenhova odaérnek. Hmm, ez azért kicsit durva ugrás volt, de legalább van kihívás a programban (egyébként ebből adódóan az elődjénél jóval nehezebbre sikeredett).

(Hopp, egy technikai kommentár: néha nagyon lelassult és szagatottá vált a játék – ezt egyelőre nem tudom mire vólni, de nem hiszem, hogy programozói baki lenne, erős a gyanúm, hogy a Win95-öm partizánkodik a háta mögött. Minden-



Úgy néz ki most is tökéletesen zár a német védelem

BONUSI

A "Régi idők focija" toronymagasan a játék leghangulatosabb része, ha másért nem, hát ezért mindenképpen érdemes legalább egyszer megnyerni a vb-t. A részleteket már leírtam a múltkor, most ezzel nem is szaporítanám a szót. Sajnos nem szerepel az összes döntő összes mérkőzése, de nagyon sok régi kedves ismerős visszaközölnhet a képernyőről. Külön érdemes a két, szívünk-

A KONKLÚZIÓ

Oldalakat tudnék még írni a játékról, sok minden kimaradt (pl. az irányítás, a taktikák, illetve a menük), de sajnos a CoVboy beszorított két oldalra, szóval a kezelés felfedezésének örömeit mindenki a saját bőrén tapasztalhatja meg. Túl sok gondja talán nem lesz, lévén, hogy a PC-verzió magyarországi disztribútorának jóvoltából a játék magyar nyelvű kézikönyvvel. (A csúcs egyszer majd az lesz, ha a Knézy és a Vitray magyarul is kommentálja...) Semmi kétség: a World Cup 98 toronymagasan az eddigi legszebb, legjobb és leghangulatosabb focijáték – mindenkinek látnia kell. A megfelelő látványhoz és sebességhez ugyan elengedhetetlen egy gyorsabb Pentium és egy 3D kártya – de ha hozzáférsz ezekhez, és focifanatikus vagy, mindenképpen ajánlom. A játék annyira jó, hogy én a VB meccsei közötti szünetben biztosan evvel fogom eltölteni az unalmas perceimet. Na szvasztok, mindjárt kezd a brazil-skót – megyek is melegíteni...

K.Z.

NOK

A JÁTÉKME-NET

Valljuk meg őszintén, ezen lehetett a legtöbbet finomítani, ugyanis a FIFA 98-ban nem mindig úgy viselkedtek a játékosok, ahogy azt egy normális labdarúgótól elvárta volna az ember. Nos az egyik szemem sír, a másik nevet, mert sok mindenben javítottak, de ugyanakkor akadnak még bugok is.

Már nem tudjuk kapuskidobásnál megszerezni a labdát (vagy csak nagyon ritkán), azon egyszerű oknál fogva, hogy itt már inkább kirúgják a kapusok. Ezáltal veszített az életszerűségéből a játék, mert a valóságban igen sokszor kézzel indítanak a hátlőrők – de legalább nem az ellenfélhez dobják a boggyót. Szerencsére a 16-oson belül már mozognak, egy hosszú indításkor elébe jönnek a labdának, nem pedig két méterre állva tőle várják ki azt az öt másodpercet, hogy odaérjen az ellenfél csatára, és gólt rúgjon – magyarul együtt élnek a játékkal. Kifejezetten jól is védenek, különösen nehezebb fokozaton.

A gépi célzás is előnyére változott – egy távolabbi lövésnél, már nem szépen ívelik a labdát, hogy még véletlenül se tudja a kapus elhibázni, hanem megrúgják kegyetlenül. Az viszont nem tetszik, hogy keveset szabálytalankodik a gép. A FIFA 98-ban gyönyörű szabadrúgásokokat lőttem, és jópár tizenegyet rúghattam – itt maximum két szabadot kaptam egy meccsen. Lehet ugyan a bíró szigorúságát állítani, de ez csak abban nyilvánul meg, hogy nem a sárgalapokkal bohóckodik, hanem egyből lezavar a pályáról.

Nagyon kell vigyázni a beadásoknál, mert a fejelés és a becsúsztató szerelés irányító gombja ugyanaz: ebből következően ha nem jól időzítünk, akkor a tizenhatoson belül felrúgjuk a kapust, és ez persze azonnali kiállítás von maga után.



Csak egyszer kell megnyernünk valamelyik csapattal a vb-t, és már utazhatunk is vissza a múltba



Egy propagandakép még a fejlesztés időszakából (nézettek csak meg a résztvevőket...)

esetre kapcsoljuk ki indítás előtt a memóriarezidens programokat.)

Nagy ötletnek tartom, hogy a tényleges játékon kívül egy futballtörténelmi kislexikon is helyet kapott a játékon belül, sőt, a meccsek szünetében innen kiollózott kérdésekkel játszogathatunk egy tippelődít (a le-

fújás után mondja meg a helyes választ). Érdemes kipróbálni, legalább kicsit fejlesztjük tudásunkat a sporttörténelem ezen szelvényéből.

nek oly kedves magyar csapat döntőt végigjátszani és ezzel is tisztelni nagyszerű sportteljesítményük előtt. Reméljük megérvük még, hogy egy hozzájuk hasonló generáció nőjön fel, akik méltóan képviselik a nagymúltú magyar nevet a világ előtt.



Legszebb öröm a góllöröm

world cup 98

Electronic Arts/EA Sports
<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: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

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

"We are the champions, my friend..."

95%

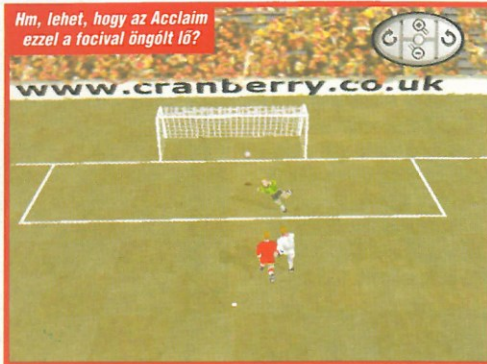
NYÁRI FUTBALL

PUMA WORLD FOOTBALL 98/UBISOFT

Az Ubisoft mostanában igen jó játékokkal lepett meg minket és annál is inkább jó hír, hogy a vb apropójából ők is szülnék egy focit. Ebben 358 (!) csapatot irányíthatunk, amelyek közt lesznek európai, dél-amerikai és afrikai csapatok egyaránt – mind nemzeti, mind klubszinten, és ez összesen mintegy 6000 különböző játékost jelent! Ötféle játékmódban mérkőzhetünk: bajnokság, kupa, torna és persze az elmaradhatatlan edzőmeccsek. A készítőket azt állítják, hogy a játék "izometrikus 2D rendereléssel készül" (az mi lehet?), továbbá a "fűt-fát ígérünk" kategóriába még beletartozik egy továbbfejlesztett mesterséges intelligencia (amelyről már csak az a kérdés, milyen szintről fejlesztették tovább), 340 féle animáció és több, mint 100 mozgásfajta. Modern fociknál szinte már magától értetődik a kommentátor is, jelen esetben Martyn Tyler látja el ezt a feladatot. Mit sem ér egy játék, ha nem támogatja a többjátékos módot: egy gépen maximum ketten, de hálózaton akár kétszer ennyien játszhatunk egymás ellen. Internetes site-ja is lesz a programnak, ami a "Movements Of Glory" névre hallgat – nincs róla bővebb infonk, de valószínűleg jól sikerült akcióinkat vihetjük majd ide fel, illetve mások játékstílusát tanulmányozhatjuk a segítségével. Három az ubi igazság: éppen ennyi időjárási körülmény, kameraállítás és nehézségi fokozat keseríti meg (avagy segíti) az életünket. A nagypályás mérkőzések mellett itt teremfociban is kamatoztathatjuk lábunk helyett a kezünk gyorsaságát. Mostanság igencsak meglepő a roppant alacsony gépigény: Pentium 60-ason ugyanis mostanában már nem sok foci élvezhető...



SUPER MATCH SOCCER/ACCLAIM



A mikor először megláttam ezt a programot, azt hittem, a Cranberry Source (ők az elkövetők) valami shareware-cuccot szeretne rászóni a jónépre. A grafika mai szemmel nézve kissé puritán kivitelezésről árulkodik. Egy egyszerű kis fociprogramról van szó, amit inkább a fiatalabbaknak ajánlanék, mert bár csak a demo verzióhoz volt szerencsém (ami pedig az első lőtt gól után véget ért), de arra rájöttem, hogy nagy gépigénye nincs (bár használja a D3D-t – más kérdés, hogy minek?) és rendkívül könnyen kezelhető még billentyűzetről is. A játék egyik atyja szerint manapság sok rendkívül látványos fociprogram jelenik meg, de ezek jó része játszhatatlan (szó mi szó, van benne valami). Ha szép focit szeretne látni, leül a TV elé és megnéz egy meccset – ha viszont jót szeretne JÁTSZANI, akkor betölti a Super Match Soccert. Hmm... csak nem a Sensible Soccer babérajaira pályázik itt valaki??? Na erre kíváncsi vagyok! Mindenre fény derül majd a végleges verzió megérkezésekor. A teljes játékban 24 nemzet csapatai közül választhatunk, és akár a PC-nk, akár egy társunk ellen játszhatunk, sőt hálón keresztül egyszerre 20 játékos nyomulhat, akár 60 perces marathoni csatákat vív egymás ellen. Mire ezt olvassátok, talán már meg is jelent.

ADIDAS POWER SOCCER '98/PSYGNOSIS

Ha már van Puma-foci, miért ne legyen egy modernbb Adidasos is – gondolhatták a Psygnosis programozói a Power Soccer továbbfejlesztésénél (ami igazán a Playstation-tulajdonosoknak volt emlékeztető), amit egészen sajátos propagandafogással hirdettek: úgy gondolják, hogy programjuk megszerezheti a második helyet a World Cup 98 után... A játék 210 különböző csapatot vonultat fel, és kivitelezésnél a hagyományos (sprite-okon alapuló) programozási technikát kombinálták a motion capture technológiával. Az eredmény az ígéretek szerint egy játékerő stílusú, jól játszható fociprogram lesz. Egy játékos mintegy 120 féle mozgásfajta tud majd bemutatni, ami mondjuk igen érdekesnek tűnik így első hallásra. A szokásos mozdulatok mellett megtaláljuk az ollózást, a jól ismert Kocsis-szaltót, különböző buktatásokat, sprinteket. A játékban öt fajta



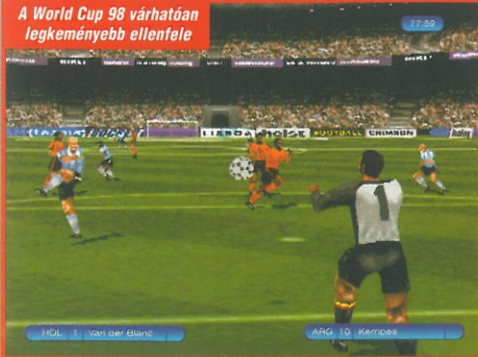
kameraállítás fog segíteni minket, valamint egy állítható 2D vagy 3D radar. Mondjuk azt nem értem, hogy a 3D radar minek, mert legjobb tudomásom szerint a labdarúgók még nem tudnak repülni – bár kétségtelen, hogy ezáltal igencsak megváltozna a játék képe... (fejelni legalábbis könnyebb lenne). Angol, francia, német, spanyol és olasz bajnokságokból irányíthatunk csapatokat a nemzeti válogatottak mellett. A játékmenetet illetően annyi infót sikerült szerezni, hogy többek közt a bíró szigorúsága is állítható lesz. A kiadó ígérete szerint megjelenése július 8-ra datálódik.



ALLDÖMPING

VIVA FOOTBALL /VIRGIN

Egy újabb nagygyú, a Virgin is beszáll a bajnokságba. "A foci a világ legkedveltebb sportja, és a Viva Football lehet a világ legkedveltebb fociprogramja!" – imígyen szóla most nem Zarathustra, hanem a producer, és a programnak meg is van az esélye, hogy megszorítsa a World Cup 98-at. Az 1958-as évtől kezdődően a mai napig bezárólag irányíthatunk legendás gárdákat, hatalmas neveket. A focitörténelem megváltoztatása a kezünkben van, sőt, akár olyan extremitásokat is előidézhetünk, mint egy mai és egy 20 évvel ezelőtti csapat párharca. A közismert motion capture eljárással készül a program, ehhez a világhírű (azt hiszem, az angol negyedik osztályban szereplő) Barnet játékosait kérték fel – de megvan a magyarázat is, hogy miért őket: nem az a lényeg, hogy kiről mintázzuk a mozgást, hanem az, hogy HOGYAN! Na, ez érdekes – meglátjuk, mi süil ki belőle. A program legnagyobb erénye kétségkívül hatalmas adatbázisa lesz: 1033 csapat, ennek megfelelően 2066 féle mez, 16224 játékos, mintegy 259584 különböző tulajdonsággal, a világ 300 különböző stadionjában. Imponáló és hatalmas számok – én személy szerint nagyon csípem az ilyesmit – hogy ez a gyakorlatban mit is jelent, azt még pontosan nem tudjuk megmondani, de valószínűleg egy nagyon élvezetes dolog kerekedik ki belőle. A játék készítői szerint legnagyobb vonzereje a régi csapatok irányítási lehetősége, "csak hunyjuk le a szemünket, és képzeljük el, amint a mi csapatunk sikert-sikerre halmoz..." Elképzeltém, de most már szeretném kipróbálni is...



SENSIBLE SOCCER 2000/GT INTERACTIVE

Sorry. Bár a reklámkampánya már hetek óta folyik, a játékhoz se égen, se földön nem lettünk egy képet sem

Sensible

SOCCER 2000

Meg kell jegyezmem már itt az elején, hogy nem tudok elfogultság nélkül, objektíven írni a Sensiről, mert az Amigás (és később a PC-s, a 96/97-es verzió) sok óra (hét, hónap) önfeléd szórakozást biztosított nekem (és havonta egy új joystick beszerzésének szükségességét...). Az idők és a VB szavára hallgatva a Sensible Software kiadja az új, a modern igényekhez és lehetőségekhez igazított verziót. A maga idejében sem túl falrangető grafikával rendelkező játék elsősorban kiváló játszhatóságával, hatalmas adatbázisával nyerte meg a játékosok millióit. A program szerzői szerint nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik: "Sok olyan ember van, aki nem szereti megtanulni a bonyolult speciális manővereket, és nem szeret végigolvasni egy többszáz oldalas kézikönyvet. Nekik készül a játékunk." A nagy kérdés szerintem az lesz a sikerrel kapcsolatban, hogy a manapság hiper-szuper grafikával megjelenő, álomszép játékok után milyen lesz a játékosok általi fogadtatása egy nem kimondottan csicsás, de talán sokkal nagyobb játékélményt nyújtó programnak. Természetesen összes benyomásunkról értesítünk titeket – mihelyt sikerül végre a kezünkbe kaparintani egyet.

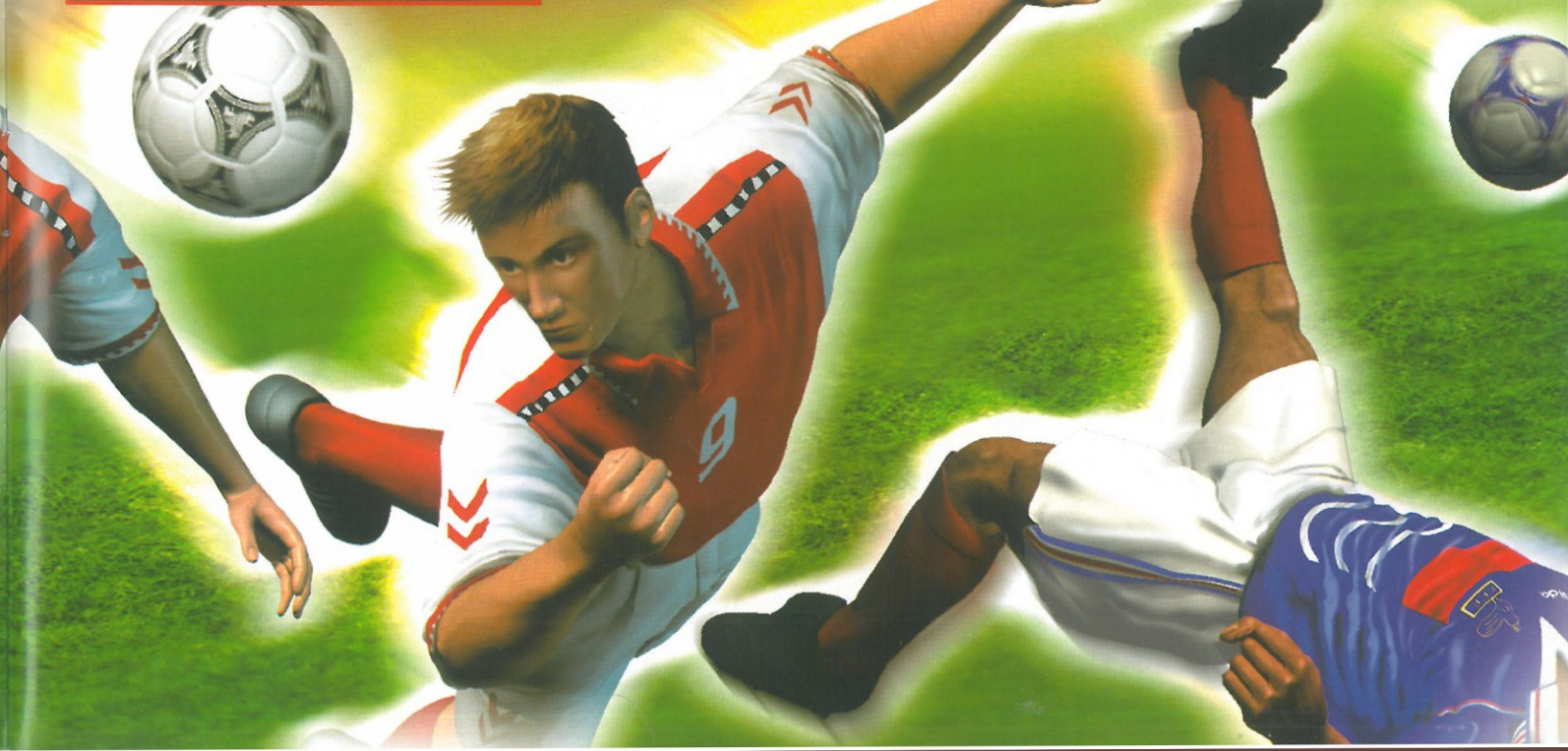
KICK OFF 98 /UBISOFT

A Kick Off sorozat még Amigán kezdte meg pályafutását, és ott igen szép sikereket ért el. A Win95 alatt futó játék Agépigénye egy P133-as, 16 mega rammal, ami átlagosnak mondható, 3D kártya nem szükséges. 120 csapat áll a rendelkezésünkre körülbelül 3000 játékosal, és itt még ráadásként 30 bíró közül is választhatunk, természetesen mindegyikük különböző tulajdonságokkal rendelkezik. Játshatunk barátságos és vére menő összecsapásokat egyaránt, amiben



Modern mese: "Hol land, hol nem land, volt egyszer egy labda a németek halójában..."

kupák, bajnokságok és a vb is benne foglaltatik. A felállások és taktikai variációk száma 100 fölött van, ami azért a legényencebbeket is kielégítheti. Minden játékos 500 poligonból épül fel – ebből már igazán szép dolgokat ki lehet hozni. Többek közt azt is, hogy az ubisoftos fiúk szerint a játékosok szemé színe is látható lesz – ez jól hangzik, csak semmi értelme. (Bár ami azt illeti egy bandza csatárt rögtön kirúgnék a csapatból, ő ugyanis biztosan nem találná el a kaput...) A küzdelem renderelt stadionokban zajlik, itt is a már "továbbfejlesztett" mesterséges intelligencia ellen, de tegyük hozzá, itt van viszonyítási alap, a régebbi Kick Off-ok személyében. A játékosok itt is rendelkeznek az unalomig ismert speciális mozdulatokkal, mint például a becsúszo szerelés, sarkalás stb. A program legnagyobb változását a grafikában hozta: a régi két-dimenziós megjelenítés helyett immáron teljes 3D-ben látjuk az eseményeket.



Rossz idők járnak mostanában a szerepjátékok szerelmeseire. Tán maga a műfaj veszített a varázsából, vagy egyszerűen csak túl sok energiát és időt emészt fel egy igazán színvonalas szerepjáték program kifejlesztése? Nem tudom. Az viszont tény, hogy a különféle szoftver-fejlesztő cégek nem igazán érdeklődnek a témát, és inkább az akció és kalandjátékok egyre inkább túltelített piacán próbálnak érvényesülni. Pedig valaha mily halátralan népszerűségnek örvendtek a számítógépes szerepjátékok, például csak a Wizardry, Ultima, Bard's Tale illetve Might and Magic sorozatokat említeném meg. Az elmúlt évben azonban csak egy említésre méltó szerepjátékkal hozott össze a sors: a Fallouittal. Akadt persze egy-két érdekes próbálkozás, melyben a szerep és kalandjátékok legkellemesebb elemeit próbálták összeötvözni, ám ezek valahogy nem sikeredtek igazán emészthetőre. Mindezek után ugyancsak meglepett a hír, hogy a 3DO kiadta a legendás Might and Magic sorozat legújabb, immáron hatodik részét.

Hogy miért használtam a "legendás" szót? Hát, először is a Might and Magic I. jóval több mint tíz éve jelent meg, még

történetében (ha más nem, legalább azt jelzi, hogy mégsem tűnt el a kategória a süllyesztőben). Ez nem nevezhető különösebben meglepőnek, hisz ez a brigád alkotta a Heroes of Might and Magic nevezetű stratégiai játékot is, ami szintén igen kellemes darab volt.

MÁR MEGINT AZOK A FRÁNYA ŪSTÖKÖSÖK...

Úgy tűnik, a szegény védtelen bolygókat maceráló űstökösök Hollywood mindenre elszánt forgatókönyvírói mellett a Might and Magic sorozat alkotóit is megihlették. A bizonytalmak itt is egy méretes kódarabban kezdődnek, ami egy kisebb falu mellett csapódik be. A második meglepetés, ami a helybelieket éri még kellemetlenebb: egy nagyobb hordányi démon rajzik elő a meteor mélyéből, s azonnal munkához is látunk. A tapasztalt kalandorok bizonyára már sejtik, hogy e munka pontosan miből is áll: tömeges népirításból, fosztogatásból, városok felperzseléséből és hasonló antiszociális cselekedetekből. S ami kü-

Might and Magic VI

MÉGSEM HALNAK

Távirati stílusban: a nemesurak egymással harcolnak, az utakat ellepték a fosztogató bandák, s mindenek tetejébe egy Baa Temploma nevezetű csoport a világvége elhozatalán fáradozik. Hát, ezt a zűrzavros helyzetet kéne a hősiess... vagy viszonylag hősiess kalandoroknak megoldaniuk. Azaz Roland királyt megkeresni, Baa Templomával leszámolni és a titokzatos démonokat megrendszabályozni.

KARAKTERALKOTÁS, KÉPZETT-SÉGEK ÉS EGYÉB BO-HÓSÁGOK

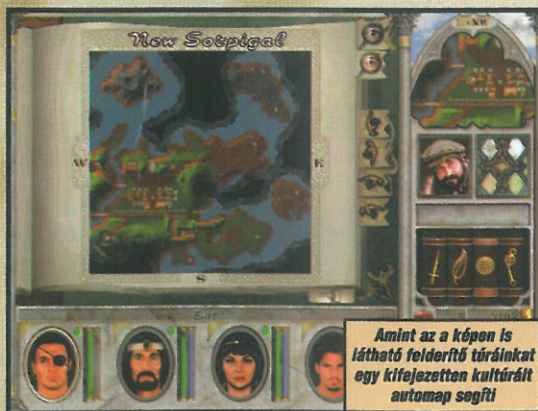
A játék kezdetekor kicsiny csapatunk tagjai leginkább a "ta-



Mi tagadás, az Aladdinban azért jóval szimpatikusabb szerzetek voltak a két őrszínnek

Apple II-re. Legjobb tudomásom szerint ez volt a világban a harmadik szerepjáték program (az Ultima és a Wizardry után), s az évek során még négy remek folytatása is elkészült. Jómagam először még C-64-en találkoztam a Might and Magic II-vel, s a négy vonalból "megrajzolt" folyosók és hasonló paraméterekkel megvert szörnyek ellenére is heteken át nyűstöltem a játékot. Hiába, a régi szép idők...

Az igazat megvallva a legújabb epizódtól már nem vártam valami frenetikus szórakozást, legfeljebb néhány kellemes nosztalgia-délután. Aztán hamar rá kellett döbönnem, hogy a 3DO/New World Computing páros keblén működő programozók ezúttal (is) egy hihetetlenül színvonalas és eredeti anyaggal rukkoltak elő, ami minden bizonnyal mérföldkő lesz a szerepjátékok

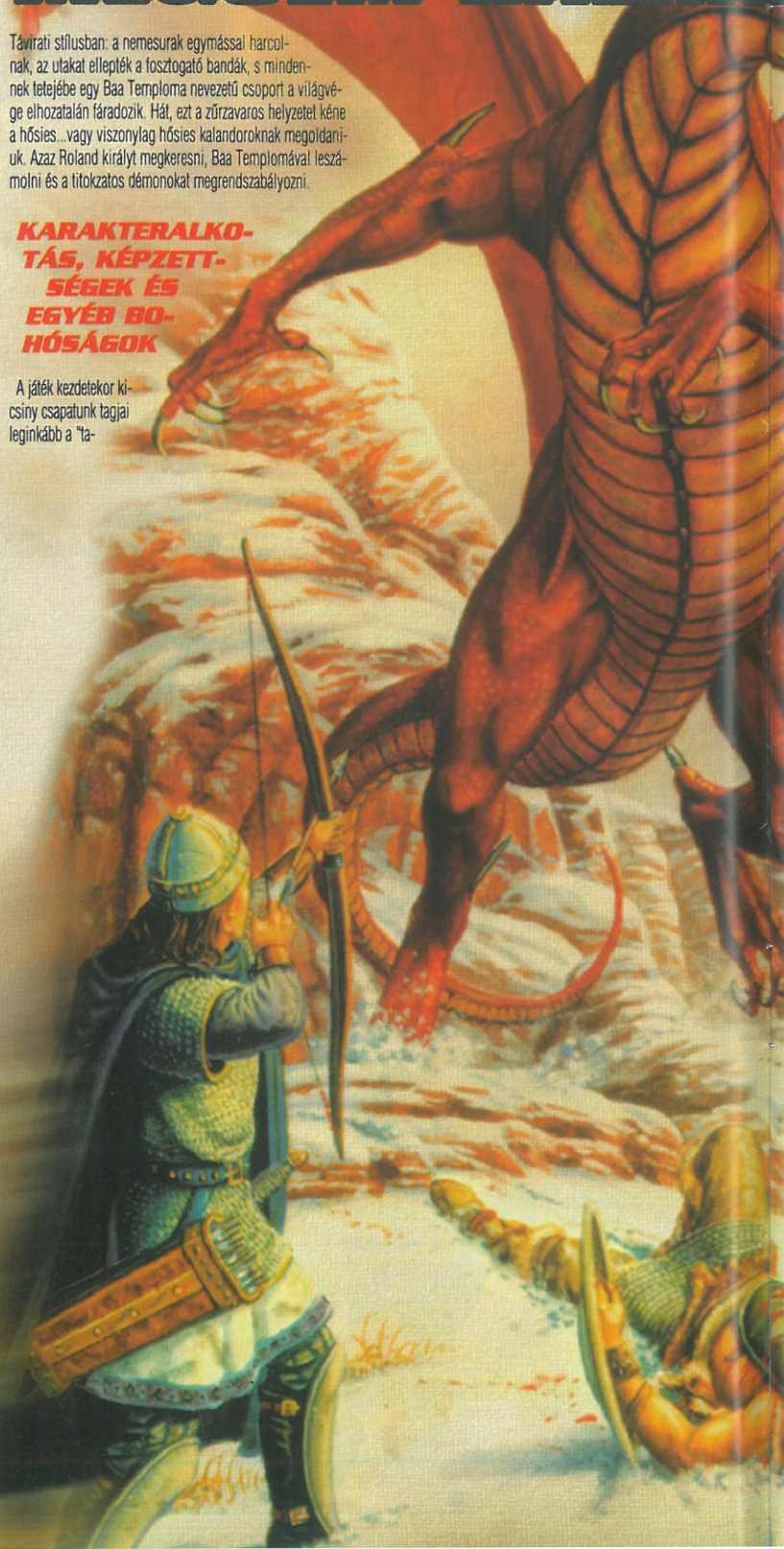


Amint az a képen is látható felderítő tőrűnk egy kifejezetten kultúrát autotmap segíti

lönösen kellemetlenné teszi a helyzetet. Roland, az ügyeletes király egy lázongás "kivizsgálása" során eltűnt, s fia még nem igazán érett meg a trónra. A játék elején például legfőbb problémája, hogy szeretne cikruszba menni, s ebből már sejtethető, hogy Enroth földjén milyen viszonyok uralkodnak.



Ez a népes Anubis-kolónia nem sok jót ígér - lehet hogy inkább a zord északon kéne szerencsét próbálnom?



Magic VI

K KI AZ RPG-K?

pasztalaton suhancok" kategóriába sorolhatók, ez maximálisan meg is látszik képességeiken. Természetesen a karakteralkotás illetve fejlődés itt is a szerepjátékok irratlan szabályai szerint történik: először ki kell választanunk az illető kasztját, majd megadnunk az induló tulajdonságait és képzettségét. Magasabb szintre tapasztalati pontok gyűjtögetésével juthatunk, ilyenkor a kaszttól függetlenül nő az életerőnk és varázserőnk, valamint fejleszthetjük már meglévő képzettségünket is. Számomra az volt a legmeglepőbb, hogy hőseinket nem rajzolt figurák, hanem különféle gyanúsabbnál gyanúsabb színészek személyesítik meg. Na, ettől a megoldástól kezdve borsózott a hátam, de néhány napi játék után csak hozzá szoktam a dologhoz. Mi több, játék közben ezek az arcok a helyzettől függően vágnak például okéért az örület hatása alatt álló illetve erőlködő grimaszok láttán egész jól mulattam. Első pillantásra úgy tűnhet, hogy a kasztokból kissé szegényes a választék. Összesen hat különböző hivatás akad: harcos, lovag, pap, druida, fűjsz és varázsló. Azonban ezeken a kasztokon belül még három további kör is létezik, a játék kezdetén a legalacsonyabb "alosztályból" indulunk. Példá-
nán okéért a kezdetekkor lo-

vagként induló karakter egy szent küldetés teljesítése után keresztelovagvá, majd további próbatételek után hőssé válhat. Tán mondanom se kell, hogy egy keresztelovag jóval több életerőt és varázserőt kap szintlépéskor, mint egy mezei lovag. Egy-egy magasabb körbe lépés már magában is embert próbáló feladat, tehát mind a négy hősrünk "lefejlésé-
se" már így magában nyolc igen kemény küldetést jelent. Azt hiszem, ebből már sejthető is, hogy a Mandate of Heaven nem egy egyszerű játékos.

Ami hőseink induló tulajdonságait illeti, ezekhez nem szükséges különösebb kommentár. Bizonyára mindenki kitalálta, hogy melyik kaszthoz melyik tulajdonságokat érdemes feltuningolni a kezdetben rendelkezésünkre álló bónuszpontokból. Egyébként a jobb gombbal bárki lekérhető az adott kaszt (valamint tulajdonságról, képességről és varázslatról) egy rövid tájékoztató, ami alaposan megkönnyíti majd dolgunkat. Az egyes tulajdonságokat kalandozásaink során is tudjuk majd tuningolni mindenféle mágikus lötyök segítségével.

Az eddig leírtak azt sugallhatják, hogy a Mandate of Heaven rendszerében nem sok újdonságra és eredeti ötletre lelhetünk. Valójában a képzettségek rendszere az, amivel a játék írói igazán nagyot alkottak (legalább is ami az alapszabályokat illeti). A legtöbb eddig megjelent szerepjátékban az egyes figurák ismeretei és képzettségei nem zavartak túl sok vizet.

Hiába no, a jó öreg AD&D-s bevezetőket nehezen vetkezi le az ember... Ebben a programban viszont jóformán MINDEN ezektől függ, harcosunk még egy nehéztárcát sem vehet fel, ha nincs meg hozzá a megfelelő jártasság. S még ha fel is vette azt a nyavalvás páncélt – hogy az mennyit is véd, az részben a "Plate" képzettség szintjétől függ. Szintlépésekkor is ezeken a jártas-

ságokon keresztül növelhetjük karakterünk harci erejét, s az egyes varázslatok hatása is ezektől függ. Például a villámcsapás nevezetű varázslat sebzése annyiszor 1-8 életerőpont, amennyi a levegő varázslatokban való jártasságunk. Ez eddig szép és jó – ám a dolog nem ilyen egyszerű. Minden képzettségnek három fokozata van: az alapfok, a középfok és végezetül a mestertok. Következően egy újabb példa: karakterünk a csapdák eltávolításában nyolcadik szinten áll, s a gép e szint alapján sorsolja ki, hogy sikeres volt-e az adott művelet. Amennyiben középfokon állunk e képességben, a jelenlegi szintünk kétszeresét(!) alapján számol a program, míg mestertoknál háromszoros a szorzó. A közép és mestertok pontos hatása persze minden képzettség és varázsigé esetében változó – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Ezek után sokakban felmerülhet a kérdés, vajon hogy is lehet egy jártasságban magasabb fokra jutni? Természetesen meg kell keresni a megfelelő mestert, aki egy komolyabb összeg fejében kioktatja hősrünket. Ezek a mesterek azonban galád módon hajlamosak a lehető legelégeltőbb helyeken elrejtőzni a világ elől, s mindenek tetejébe még feltételekhez is kötik az oktatást. A középfok eléréséhez még elég csak nyegledik szinten ismerni az adott képzettséget, ám a mestertok elnyerése már macerásabb feladat lesz. A tervezők (előig idétlen fordítás, elismerem, de hát a Body Buildingnek tényleg ez a magyar megfelelője...) mestertokához például hetedik szinten kell ismernünk a jártasságot, s legalább 30-as Endurance, azaz kitartás kell. És természetesen jó sok pénz.

ENROTHI VÉG NAPJAINK

A legtöbb eddig megjelent szerepjátékban meglehetősen egyszerű volt a világ felépítése: voltak városok, ahol hőseink felkészültek a kalandokra (illetve kipihenték azokat), voltak kifosztásra váró labirintusok felkoncolásra váró szörnyekkel megtöltve. Pont. A labirintusokat és városokat a vadon kötötte össze, ahol túl sok dolog nem történt. Néha ugyan rámszótt a csapatra néhány kőborító szörny, ám ezen kívül nem sok érdekesség várt az emberfiára. A Mandate of Heaven alkotói viszont elkölték, hogy egy összefüggő, egységes, folyamatosan változó – egyszóval élő és reális világot próbálnak létrehozni. Efféle könnyításkiszóan szép előzetesében olvashattunk már, ám sanyarú tapasztalataim szerint ezeket azért nem volt tanácsos túl komolyan venni. Nem állítom azt sem, hogy a Might and Magic VI. 100%-ban eleget tenne ezen követelményeknek. Mondjuk úgy 90%-ban. Namármost a félreértések elkerülése végett: ezt dicséretnek szántam. IGEN nagy dicséretnek. A játék alapvetően egy, teljesen 3D-s nézetet használ. Legyen szó városról, vadonról avagy labirintusról. Az idő múlása, a napszakok váltakozása valamint a különféle élőlények viselkedése is egységes.

A 3D-s engine-re visszatérve, itt azért senki ne gondoljon holmi Quake2-szintű csodagrafiákra. Ami azt illeti, a program még csak a különféle 3D-

ságokon keresztül növelhetjük karakterünk harci erejét, s az egyes varázslatok hatása is ezektől függ. Például a villámcsapás nevezetű varázslat sebzése annyiszor 1-8 életerőpont, amennyi a levegő varázslatokban való jártasságunk. Ez eddig szép és jó – ám a dolog nem ilyen egyszerű. Minden képzettségnek három fokozata van: az alapfok, a középfok és végezetül a mestertok. Következően egy újabb példa: karakterünk a csapdák eltávolításában nyolcadik szinten áll, s a gép e szint alapján sorsolja ki, hogy sikeres volt-e az adott művelet. Amennyiben középfokon állunk e képességben, a jelenlegi szintünk kétszeresét(!) alapján számol a program, míg mestertoknál háromszoros a szorzó. A közép és mestertok pontos hatása persze minden képzettség és varázsigé esetében változó – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Ezek után sokakban felmerülhet a kérdés, vajon hogy is lehet egy jártasságban magasabb fokra jutni? Természetesen meg kell keresni a megfelelő mestert, aki egy komolyabb összeg fejében kioktatja hősrünket. Ezek a mesterek azonban galád módon hajlamosak a lehető legelégeltőbb helyeken elrejtőzni a világ elől, s mindenek tetejébe még feltételekhez is kötik az oktatást. A középfok eléréséhez még elég csak nyegledik szinten ismerni az adott képzettséget, ám a mestertok elnyerése már macerásabb feladat lesz. A tervezők (előig idétlen fordítás, elismerem, de hát a Body Buildingnek tényleg ez a magyar megfelelője...) mestertokához például hetedik szinten kell ismernünk a jártasságot, s legalább 30-as Endurance, azaz kitartás kell. És természetesen jó sok pénz.

s kártyákat sem támogatja, az ellenfelek pedig közönséges sprite-ok. A poligonokból felépített táj helyenként biza igen szögletes, s közelről nézve némelyik textúra sem az igazi. S az egészben az a legfurcsább, hogy mindezek ellenére néhány percnyi játék után valóságosan beleszerettem a programba. Először is a tájnak, a már említett hiányosságok ellenére is megvan a maga hangulata. Reggelente ködben úszik a Tronlist kastély faláról szemügyre vehetjük az alatt nyüzsgő falu parányi lakóit, s a megfelelő varázslat birtokában akár számyra is kaphatunk. Na, ez utóbbi közlekedési forma egészen egyszerűen leírhatatlan – ilyen érzésben legutoljára a Magic Carpet nyüstölésekor volt részem. Aztán megemlíthetném azt is, hogy a bebarangolható terep valami elképesztően hatalmas. Egyheti, meglehetősen intenzív játék után is Enroth földjének csak egy részét sikerült bejárnom, holott igen sokfelé megfordultam. És sok mindent elmondhatok ezekről a hosszú gyalogutakról csak azt nem, hogy eseménytelenek lettek volna. Egy szép napon például elhatároztam, hogy a meglátogatott a New Sorpigtaló északra fekvő, látszólag lakatlan kis szigetet. A vízen járás nevezetű varázslat után átértek erre a vulkanikus kis képződményre: néhány házikó, egy (nem is annyira) elhagyott régi templom, minden békés. Már épp fordulnék is vissza, mikor egy hatalmas rablóbanda szakad a nyakamba, akik mindvégig lesben álltak. Hmmm, ez így nagyon nem lesz jó, inkább visszalátogatok a királyi palotába, lássuk mi újság a nemeseknél. Hát nem sok: az ifjú



Íme kedvenc karakterem, Von Terror és kicsiny egészségügyi csomagja



Ez a gaz medúza igen ritúl megrtáfáta egyik hősmet

trónörökös épp unatkozik, így megkéri szerény személyünket, szórakoztassuk egy kicsit. Ki is szókik ökelme a hátsó kapun s beáll a csapatunkba. Yikes, van egy királyfink! Nosza járjunk egyet. Az első pihenőnél aztán jó a rossz hír: megszökött a kis elkényeztetett mocskok. Nem baj, majd csak lesz vele valami... Egy hónap múltán visszanéztek a palotába, ám itt visszahelyeztet van: valami galád banda elrabolta az ifjú herceget, s senkit nem engednek be, míg tart a nyomozás. Anyátok, nekem sürgősen beszélnem kell a gergessel! Sebaj, biztos a cirkuszba ment ökelme, ami messze a városból székelt a legutóbb. A cirkuszról rút meglepetés fogad: a fiúk meghatározhatatlan időre odedbáltak, s most épp egy nagyobb kánibálörzs vert itt tábor. Egy gyors menekülés után megpróbálok kifaggatni a környező falvak lakosságát, hogy hol a búsba van a cirkusz. Sajna senki nem áll szóba hőseimmel, mivel csúnya dolgokat pletykálnak a népek (lehet, hogy nem kellett volna egy bohó pillanatomban minden szembejövőt megfenyegetni?). Na akkor jó gyerek leszek, megyek adakozni a lemplomba, ezután már szóba állnak velem a népek, s megtudom, hogy a cirkusz decemberben tér vissza. Tök jó, most épp február van. Később kiderül, hogy a cirkusz egész évben Enrothot járja, most épp egy fél kontinenssel (s vagy félucat rablóbandával) odedb haktálnak. S ez még csak egy rövidke mellékzáró a cselekménynek!!! Re-



"Görény a helyzet, lehet hogy ez már a vég?"



mélem, e hosszúra sikeredett példabeszéd után már mindenki ráértett a játék nem mindennapi hangulatra – a lineáris "menj oda, öld meg, vedd el, hozd vissza" típusú kalandokat nyugodtan el lehet felejtani. Ami magát a játékmenetet és hangulatot illeti, a Mandate of Heaven fényévekkel ver minden eddigi megjelent, hasonló kategóriájú programot. Ezt a témát nem is ragozom tovább: aki nem hiszi, járjon utána.

A BENSZÜLÖTTEK

Ideje lenne néhány szót Enroth lakóiról is ejtenem, akik nagyjából három különálló fajt alkotnak. Az első a falusi kőszálók népes családja. Őket különféle témákról faggathatjuk, ha nem hajlandók kommunikálni fényeghetjük illetve kérlelhetjük őket. Néha hajlandók hőseink mellé szegődni segítenek, ilyenkor a képernyő jobb oldalán láthatjuk arcképüket. Egyszerre legfeljebb két segítőtök lehet, ők nem vesznek részt a csatákban, viszont elszedik a megszerzett kincsek egy részét. Pozitív jellemvonásuk viszont, hogy a lehető legkülönfélébb módokon segíthetik csapatunkat. Például egy-egy vajákost felfogadva az napon-ta X alkalommal felgyógyítja a csapatot, míg a kovács a sérült vérték kikalapálásában jeleskedik. De van itt mindenféle és fajta népség, a bárdtól kezdve a vadászótl át egészen a tanítóig. A második nagyobb csoport a házban élő kőügyszintén elég népes családja, ide tartoznak többek között a különféle boltosok, céhek valamint a néhány bekezdéssel előbb már emlegetett mesterek. A céhekben tanulhatunk meg új képzettsé-



Éz a pentagramma előtt áll-dogáló csontj nagyon nem tetszik nekem (a repkedő arc-támadókról nem is szólvá)...

getek, ám ide csak akkor hajlandók beengedni, ha céhtagok vagyunk. A céhtagságot egy bizonyos, a környéken éledgelő úriembertől lehet megszerezni, egész pontosan megvenni. Más házakban viszont küldetéseket vagy épp értékes információkat kapunk – s itt álljunk is meg egy pillanatra. Adott ugyebár tucatnyi város sok száz házal, lakóval, bolttal, céhvel, labirintussal, mágius kúttal, pletykával. S adott a korántsem határtalan memóriával bíró játékos. S adott ugyebár a hihetetlenül nagy játéktér, egy csomó beszerezni, beszélni és tanulnivaló, amit csakis egy bizonyos helyen szerezhethetünk meg. Aki tehát nem akar tökéletesen és totálisan elveszni a különféle információk, adatok és tulajdonnevek hömpölygő tengerében, annak bizony jegyzetelnie kell. Méghozzá jó sokat. Mint a régi szép időkben (emlékszik valaki még a Bard's Tale monumentális méretű, kockás lapra vésett térképeire?). Aztán ott van az utolsó, s úgyszintén igen népes faj: a különféle ellenfelek (illetve potenciális ellenfelek). Ők főként a vadonban illetve a stratégiai fontosságú utak körül szoktak kószálni, s nem a kommunikáció az erős oldaluk. Magyarán mindenkit megtámadnak, aki él és mozog (kedvencem a "Magyar" névre hallgató női ellenfél, ami azért egy kissé megborzongtatta honfitáj szívemet). Igazából persze a labirintusok mélyén bujkáló lények a veszélyesek, ezekkel nem árt igen szórómertlenül bánni. Először is nagyon nézzük meg, hogy hova és milyen állapotban csörtetünk be. Egyik ismerősöm 26 (!) szintű csapatát például úgy pofozták ki egy keményebb kazamatából, hogy azt még nézni is

rossz volt. Egyébként ezeket a labirintusokat csakis és kizárólag a "zslipelő" módszerrel tisztíthatjuk meg, azaz a keményebb csaták után keresünk egy nyugodt helyet s álljunk meg szunyálni egyet. Pihenni csakis a labirintusok bizonyos, teljesen megtszított helyein lehet – amit a program rendkívül logikusan kezel. Sőt, néha kőszá szörnyek is rajtaütnek a békésen bóbiskoló csapatunkra, s ilyenkor hosszú körökön át egy-két emberrel kell feltartanunk az ellent, míg a többiek az ébredéssel vannak elfoglalva.

Jegyzetelni már csak azért sem árt, mivel a városokat állandó hajó- illetve postakocsiutak kötik össze. Ezek használatával jóval gyorsabba, veszélytelenebbe és persze drágábbá válik a közlekedés. A gond mindössze az, hogy postakocsi illetve hajó csak a hét bizonyos napján indul az egyes falvakból. Mi több, egyazon állomásokról más és más helyekre is indulnak járatok – minden azon múlik, hogy mikor és hol próbálkozunk. Az egyes régiók között természetesen gyalog is mozoghatunk, bár ilyenkor az "átlépés" jópár napba (s ezzel arányos kajamennyiségbe) kerül. Az út közben nyakunkba szakadó szörnyhordákat már meg sem említem, az efféle kellemetlen események az eddigi összeíralkat után gondolom már senkit sem lepnek meg.

S AMI EGY JÁTÉKBÓL SEM MARADHAT KI: A HARC

Ami magát a harc kezelését illeti, ezt igazán nem bonyolították túl a játék alkotói (ami úgy általánosságban is igaz a Mandate of Heaven irányítására). Összesen három alapvető akció akad, melyeket kombinálnunk kell majd: támadás fegyverrel, mágiahasználat valamint a menekülés.

A "támadás fegyverrel" gondolom meglehetősen egyértelmű: rábökünk egy közelben álló ellenfélre, s épp aktuális hősünk (akit fehér keret jelöl) a kezében tartott szerzőmással megdorgálja. Egyébiránt az, hogy épp ki az aktuális figura, nemcsak harc közben számít. Példának okáért egy csapatdókkal bőségesen felszerelt ládát né nagyon próbáljuk ki a kard és egyéb hegyes szerszámok forgalásán kívül semmihez nem értő harcossal felteszíteni – a program kevésbé tolerálja az efféle figyelmetlenségeket. Külön érdekessége a játéknak, hogy nem kell a távolsági illetve közelharc fegyverek állandó átpakolásásával műkölni az időt. Egyszerre lehet hősünk hátán egy íj s kezében egy közelharc fegyver, a gép a kiszemelt célpont távolságától függően dönti el, hogy bajnokunk melyiket is használja. A nyilvánvalóval annál egyszerűbb sem kell bibelődni, így a távolsági közelgő ellent alaposan megpuhíthatjuk néhány jól irányzott nyílzáppal. Mindezen okok miatt abszolút nem árt minden karakterünknek elsajátítani az íjászat jeles tudományát.

A mágiarendszer már egy csöppet bonyolultabb jószág, közel száz, összesen 11 különböző szférába sorolt varázsigét tanulhatunk meg. Az egyes szférákat mint külön jártasságot kell fejlesztenünk, míg magukat a varázslatokat az igen borsos összegeket érő varázskönyvekből tanulhatjuk el. (Csak az arányok kedvéért: egy igazán erős könyvről akár 10.000 aranyat is elkernek a hiénalelkű boltosok.) Némelyik szféra kaszthoz kötött, míg a fény illetve sötétség varázslatokhoz tartozó képzettséget csakis kalandjaink során sajátíthatja el egy megfelelően nagyhatalmú varázsló – efféle nemes tudományoknak az induló karakterek még csak a közelébe sem szagolnak. Egyébként akad még jónéhány, ehhez hasonló "rejtett" képesség, melyeket csak egy bizonyos kaszt igen tapasztalt tagja sajátíthat el. Tán mondanom se kell, hogy ezen különleges jártasságok elsajátítása már magában is felér egy komolyabb kalanddal.

Ami a menekülés nem túl bátor, ám annál praktikusabb lehetőségét illeti, ezt senki ne becslje le. Először is a klasszikus, "egy szuszra végignyomom a dungeont" módszer a Mandate of Heavenben nem igazán működik. Mondhatni egyáltalán nem. Vannak olyan szörnyekkel telepakolt termek, melyeket csak harmadik-negyedik nekifutásra sikerült megtszítlanom devians lakóitól. A sérült



Lépni vagy nem lépni – egy zsák-mányra éhes kalandorcsapat számára ez nem kérdés

szörnyek ugyan felgyógyulnak az idő múlásával, ám a holtak igen szimpátiikus módon nem támadnak fel, így a siker kulcsát a hosszabb pihenésekkel megtűzdel "gerilla-harcmodor" jelenti. Ez ugyan kevésbé heroikus, ám annál logikusabb megoldás. Ja, még nem szóltam arról az apróságról, hogy az Enter lenyomásával átválthatunk egy körökre osztott harci rendszerre, ami lényegesen praktikusabb a real-time küzdelmeknél. Először is az ellenfelek nem mászkálnak össze vissza a képernyőn, valamint egy kevés időnk is marad holmi tudatos stratégia kiagyalására. Mozogni viszont nem tudunk, így a különféle elszakadási hadműveletek előtt sajna vissza kell váltanunk a szokásos való-iddős üzemmódra.

A harc fejezethet tartozik meg az az apróság is, hogy karaktereink igen magas (ez szó szerint értendő...) kapcsolataink hálá nem igazán szokatlanok maguknál: egy elbukott csata után Kharon enroth-beli megfelelője egyszerűen kivágja őket a túlvilágról, s pénz nélkül, félholtan New Spigal előtt térnek magukhoz. Tárgyaik, képességeik viszont megmaradnak, így aztán nem kell a Load Game nevezetű nagyhatalmú varázslathoz folyamodnunk. Nem egy technokrata-beállítottságú ismerősöm idegeit ez a megoldás kissé megviselte – de hát ezért fantasy a fantasy, nemde?

VÉGSZÓ

Ahogy így elnézem a monitoromról rám mosolygó doc-fajlt, csak sikerült úgy másfélszer annyit írkalnom a játékról, mint amennyit szándékoztam. Nem baj, a Might and Magic legutolsó epizódja ennyit minimum megérdemel, mivel jelen pillanatban kétségkívül ez a legjobb PC-s szerepjáték. S ezzel a summás megállapítással minden, a témához értő ismerősöm is egyetért. Ezek után alig hiszem, hogy más kritikai észrevétel hozzá kéne fűződn a programhoz. A végszó végszavaként csak annyit jegyez-nék meg, hogy a 3DO már határozottan célozgat egy, az Interneten keresztül játszható online Might and Magic-verzióra is. Ha ez a program egyszer megjelenik, aligha-nem méltó vetélytársa és utódja lehet a Diablonak. Tán még a Diablo2-nek is, ugyanis szeretek előre inni a medve bőrére...

T.J.

might&magic VI

New World Computing/3DO
http://www.3do.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,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

**Minden idők legjobb számítógépre
íródott szerepjátéka**

95%

Talán nem túlzás, ha azt állítom, hogy manapság a PC-s flipperek a reneszánszukat élik, sőt: meglehetősen túlkínálat is mutatkozik ebben a kategóriában. (Bár ez mondjuk az összes többire is igaz, szóval eme megállapítás információértéke nem szenved a bőség zavarában.) Az még hagyján, hogy van néhány fejlesztő, ami egy több-kevésbé tűrhető engine kidolgozásával direkt ilyen játékokra specializálja magát, de alkalmasint patinás kiadók és fejlesztők is a fejükbe veszik, hogy vásárlóikat meghökkentendő (kém, itt az ideje, hogy beiratkozzak valami magyar nyelvi alapozóra...), flippereket varázsolnak elő bőségszarujukból. Példának okáért itt van mondjuk a kalandjátékai folytán méltán világhírű Sierra – de nincs ez másképp a csini kis szimulátorairól és stratégiáiról

hetünk, ami melleleg különféle bónuszokat is eredményez. A rakásnyi kombináció (illetve "küldetés") boncolgatásától inkább most eltekintek, mert egyszerűen valószínűleg kinyúlna a hátsó borítóra, másrészt a játék kézikönyve hosszas oldalakon keresztül cseveg róluk, harmadrészt pedig itt is érvényes a flipperlamerek általános alapszabálya: rendszerint oda kell(ene) löni, ahol villog a lámpa. A küldetések mibenlétét egyébként informálja a modern flippereknél már elmaradhatatlannak számító CGA-videóképernyő is, amely rendszerint ékes angolsággal tájékoztat róla, hogy momentán hova is kéne löni a golyót. (Na most az

delkező flipperfanok az F5-F8 billentyűkkel bármikor megváltoztathatják a felbontást és a színmélységet (640*480*256-től 1024*768*65K-ig) – ráadásul a legkisebb sebességsökkenés nélkül! (Tesztelésre egyébként egy szimpla P133-at használtam.) Igazi kellemesség egyébként, hogy kimaradt a legtöbb flipperprogram átka, a karok melletti csatornában hihe-

jó. (A *** helyére bármilyen, akár a szótárban vulgáris kitételrel szereplő minőségjelző is helyettesíthető.) Igaz ugyan, hogy ettől a két pályától nem igazán osik a bőség zavarába az egyszerű játékos – na de az a két pálya marhára még van ám csinálva! Flippernek még akkor is első osztályú, ha az ember nem ismeri az alapul szolgáló já-

KUKACOK GOLYÓHÁTON

stratégiáiról elhíresült Microprose-nál sem. Az állandó kukacüggyi főelőadójukként ismert Team 17 legutóbbi műve ugyanis a csillogó acélgolyók megszállottjait célozta meg, bár tegyük hozzá, hogy némi önös érdektől vezérelve, ugyanis a játék két világsikerű opuszuknak, a Rally Fevernek és a Worms II-nek állít újabb mementőt. Ennek megfelelően mondjuk az Addiction Pinballt ("Flipper-mániakus") már csak karaktertakarékossági okokból is célszerűbb lett volna Addition Pinballra ("Rádás-flipper", vagy még inkább: "Flipper-tiszteletkőr") keresztelni – na de hát ne kukacoskodjunk (illetve rallylázkodjunk), inkább nézzük, mi sült ki a dozból!

Mint a bevezetőből is kiderült, a játékban két asztalon küldhetjük a go-

egy más kérdés, hogy – akár csak az újabb játéktérmi flippermodelleknél – a játékos előbb-utóbb felfigyel arra az apró önhibájára, hogy a golyót és karokat figyelő két szemén kívül még nem értett volna egy újabb szemet növesztene, mondjuk a homloka közepére. Az iménti megállapítás nem vonatkozik a normál humanoidák és a küklpszok frigyéből származó lényekre – nekik semmi problémájuk nem lesz játék közben.) A két pálya közül egyébként ebben a tekintetben a Worms II sokkal átgondoltabb (vagy inkább változatosabb).

Térjünk át egy kicsit a tyéhnykal paraméterekre. A kezelés a flippereknél már hagyományosnak számító módszert követi: F1-F4 gombokkal indítunk 1-4 játékost, Shifttel irányítjuk a karokat, és Enterrel löjük ki az új golyót. Terrence Hill követői a Ctrl-akkal rázhatják az asztalt oldalirányba, azzal a hosszú billentyűvel (most

nem jut eszembe a neve) pedig előre. A játék elején a két tábla kiválasztása mellett öt különböző nézeti kép közül választhatunk, amelyek egyben nehézségi szintet is jelentenek a hibőre elbírálásánál, de – rövid töltikézésel – ezeket menet közben is változtathatjuk az 1-5 billentyűkkel. Normális videókártyával/monitorral ren-

tellenül felgyorsuló golyó. asszem mindent el is mondtam.

Külön műsorszám a játék hangja, ugyanis a két pályát nem kevesebb, mint 38 (harmincnyolc!!!) audiotrackerről szóló, profi módon megkomponált zene festi alá. Ez a Rally Fevernél nyilván rendszerint valami pörgősebb hard rock, de a Worms-nél aztán felvonul minden zenei stílus, a heavy metaltól kezdve az ír népzeneig keresztül a countryig szinte minden – ami egyébként önállóan is az igencsak hallgatható kategóriába tartozik. Már csak azért is, mert végre valakinek feltűnt, hogy marha idegesítő ám, amint a zsinórba tartó golyó futását megszagattja a tracket váltó lejátszó...

Kém. Itt az ideje a zöld rakéták kilövése, ugyanis a játék szerintem ***

CoVboy

Légicsapás történik: a golyók besoróznak a bal oldali kis szatyorokba



A Frenznél derül ki igazán, hogy mégsem értett volna azt a bizonyos harmadik szemet növesztene

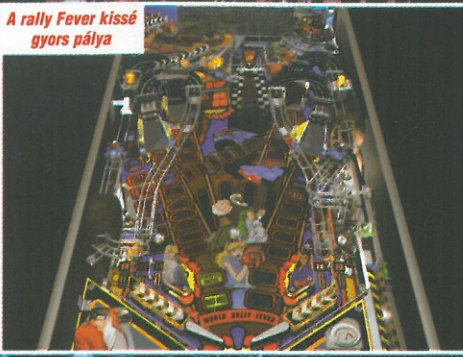


Egy igen látványos, de annál használhatatlanabb nézet



lyókat, a normál flipperek között uralkodó trendnek megfelelően két, egymással szöges ellentétben álló környezetben: a Rally Fever már nevéből adódóan is természetesen a gyorsaságra épít és ontja a pontokat, míg a Worms II inkább a kombinációs játékosoknak fog feküdni. Mindkét pályát – szokás szerint – a játékstílusnak megfelelő "küldetésekre" osztották fel: ha meglövünk egy bizonyos kombinációt, akkor valamilyen küldetést (és ennek megfelelően egy rakás pontot) teljesít-

A rally Fever kissé gyors pálya



addiction binball

Microprose/Team 17

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

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

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

Az a két pálya nem túl sok, de egyébként a prezentálás csúcsa

91%

Az izeltlábúakat valahogy senki sem kedveli, különösképp, ha azok akkorák, mint egy bivaly, és hódító szándékkal egy idegen bolygóról érkeznek. Erről győződhattünk meg ugyebár legutóbb a mozikban a Starship Troopersben, és ugyanezt tapasztalhatjuk most az Outwars című játékban is. Az alaphelyzet hasonlósága szinte kísérteties, pedig közvetlen kapcsolat nincs a két dolog között, hiszen a film "megjátékosításának" a jogát nem a MicroSoft, hanem a Microprose kapta meg.

A történet tehát a következő: a jövőben járunk, amikor is az emberiség már más naprendszerekben is megvetette a lábát. A világegyetem azonban úgy tűnik ennek ellenére sem elég nagy – legalábbis ahhoz nem eléggé, hogy két intelligens faj békességben megérjen egymás mellett. Egy olyan katonát irányíthatunk, aki megjárta az utóbbi idők legnagyobb poklát, az úgynevezett Mikhal's worldi mészárlást. Ez volt az első összecsapás az idegekkel, és a bolygón működő obszervatórium őreit teljesen védtelenül érte a támadás. Minthogy em-

A szembejövő forgalom most roppant (vélhetően érintett)



gyem, ugyanis az Outwars egy szinte hibátlan kommandós játék. (És ezalatt nem csak a kódolás minőségét értem.) Hatalmas nyílt területeket járhatunk be, akár az MDK-ban, a 3D-s mozgások pedig megdöbbentően életszerűek, amiket a változa-

lóban a saját bőrünket vinnénk a vásárra. Nincs felesleges hősködés, nincsenek irreális feladatok – ha valaki mégis Rambot játszik, hamar elvérzik. Természetesen a fegyverekhez való lőszer is limitált, ráadásul a jetpackkel csak rövid ideig le-

közül választhatunk. A hadjárat (Solo Campaign) jelenti a "komoly" játékot, tehát ezzel foghatunk neki az idegen hadak visszaverésének (New Game), avagy itt tölthetünk állást (Resume Game). A második üzemmód a Single Mission, ezzel lejátszhatjuk a már látott küldetéseket külön-külön is. Végül természetesen van több játékos, hálózati üzemmód is (Group...), ám az igazat megvallva szerintem az Outwars azon ritka játékok egyike, melyek inkább csak egy játékos módban élvezetesekek.

A küldetésekről először mindig szöveges tájékoztatót kapunk, majd jön

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ OUTWARS

A liftaknában három grácia várakozik. Sebjaj, mindjárt megmondjuk őket a Flash Gordonnak...



berünk a csekély számú túlélők közé tartozik, s tapasztalt katonának számít, ezért őt is kiválasztották az új jetpackes elit alakulatba, a Dreadnautok közé. A Dreadnaut-katonák roppant fontos szerepet töltenek be a kibontakozó háborúba: ha be kell szívárogni az ellenség vonalai mögé, csakis ők jöhetnek számításba. A jetpack meghajtású öltözék egyben egy igen masszív páncélzat is, nem beszélve a rájuk szerelhető extrém fegyverekről – szóval egy ilyen harcos majdnem olyan, mint egy repülő tank.

Noha hön szeretett Bill Gates-ünk cége előtt nem sűrűn szoktam megemlíteni a kalapom, most mégis minden okom megvan rá, hogy megte-

tos küldetésekkal egyetemben leginkább a Tomb Raiderhez hasonlíthatnánk. Bár az ilyen játékoktól azt szoktuk meg, hogy csak barlangokban, folyosókon zajlik az akció, itt most többnyire a szabad ég alatt ténykedhetünk. A gyakorló pályákon például zöldellő szigeteken találjuk magunkat, majd egy keskeny patak mentén gyalogolhatunk. Sőt, le is merülhetünk a víz alá, majd leúszhatunk egy szép kis vizesésen. Vagy említhetném a szoba méretű teherliftet, esetleg a szétlőhető épületeket és fákat is, mint a látványosság többi részét. Legfeljebb azt hozhatjuk fel negatívumként, hogy bármilyen fegyvert használunk, a bogarak mindig ugyanúgy robbannak szét.

het haladni, vagy a magasba menekülni, mert utána várni kell, amíg feltöltődik. Az ellenség pedig nem tréfál: vagy fedezéket kell keresnünk, vagy elkerülnünk az idegeneket, s csakis akkor érdemes harcba bonyolódni, ha feltétlenül muszáj.

A JÁTÉKMENET

Hogy mennyire "kalandos", és fordultatos a cselekmény, azt rögtön az elején megtapasztalhatjuk. Az ötödik küldetés még gyakorlásnak indul, ám hirtelen a kék égen idegen hajók tűnnek fel, és máris átcsap minden élesbe. Rádióon kapjuk meg az értesítést, hogy a hajók idegen hordákat hoztak, tehát innen már csak egy dologra kell koncentrálnunk: odaérni a leszállóhelyre, ahova a mentő hajót értünk küldik.

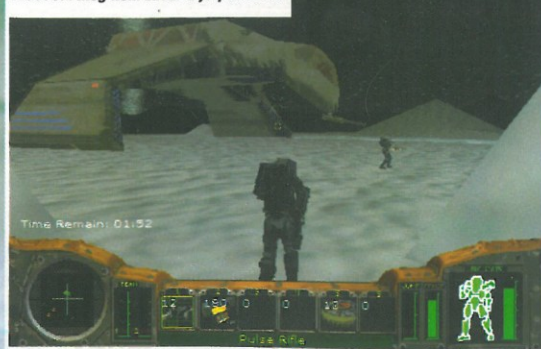
A főmenüben három játékmód

a fegyver (weapons) és a páncélzat választása (armor). Azt is meghatározhatjuk, hogy ki legyen a bajtársunk (team), mert hát kérem az is van. Segítségképpen mindenkiről, illetve mindenről a Librarynél olvashatunk néhány infót. A megfelelő eszközök és a kollégák egyébként

Na szükdöljetez ide, bogárkám, Zoli bácsi majd helyre rázza azokat az izelt lábaitokat!



Az első küldetés roppant bonyolult: oda kell menekülni a hajóhoz, és ráadásul még nem zavar a jetpack sem



automatikusan kijelölődnek a küldetéshez igazodóan, tehát ha ez így megfelel nekünk, akár rögtön nyomhatjuk az indítást, azaz a Launch ikont.

támadnak, amíg ki nem tapasztaljuk az irányítást. Az Outwars nem egy Quake-klón – szóval itt nincs semmiféle automata célzás, nem beszélve arról, hogy amikor a levegőben vagyunk, a létező összes irányba figyelnünk kell. A pontos célzás a harmadik személy perspektívája miatt eleinte nehezen fog menni, ám emberünk mozgása annyira pofás, hogy azt hiszem vétek lenne "belső" nézetre kapcsolni. (A nézetet a funkció billentyűkkel változtathatunk.) A célzás az egérrel történik, emberünket pedig a kurzorgombokkal irányít-

zák az egérrel történik, emberünket pedig a kurzorgombokkal irányít-

A bomba nyilván rendkívül áldásos hatással lesz a reaktor egészségi állapotára



elő számokkal lehet válogatni, ha pedig épp célkövetős eszközön vagyunk, a célpontot az Enterrel lehet befogni. (A kijelölést a Backspace-szel törölhetjük.) Nagyon fontos – ám csak a későbbi küldetésekben lesz használható – a G billentyű: amikor már sikló szárnyakat is kapunk a jetpack mellé, ezzel csukhatjuk be, illetve nyithatjuk ki a szárnyainkat.

Az Outwarsban nagyon meg voltam elégedve a társaim munkájával is. Külön – a C billentyű lenyomása után – adhatunk nekik specifikus parancsokat, de enélkül is remekül helytállnak, mintegy testőrködnek körülöttünk. Amikor például silókat kell felrobbantanunk, nekünk elég mindössze a bombákkal foglalkoznunk, s a tisztogató munkát elvégzi helyettünk a barátunk. Mellesleg az is ötletes, hogy az éteren keresztül mindegyik karakter más-más beszélősokkal fűszerezi az akciót.

A tájékozódás a csatatéren sosem okoz gondot, hiszen azon túlmenően, hogy a küldetések ismertetésekor minden le van írva, a játék közben egy kék négyzet mutatja a következő navigációs pontot. Ezeket a pontokat – a küldetés lényegétől függően – vagy csak érinteni kell, vagy felrobbantani ott valamit, stb. Nem mindent rágnak persze a szánkba, például egy úrhajót ugyebár nem olyan nehéz megtalálni, és logikus, hogy egy kulcsot meg a korábban zárt kapunál kell használni. Még egyszer hangsúlyozom: ne keveredjünk feleslegesen tűzharcba, fő a gyorsaság. (Szégyen a megfutás, de nagyon hasznos.) A jetpack használatához is lenne egy instrukció: ha szárnyak nélkül hosszán akarunk repülni, apró "gázfröccsökkel" tartuk magunkat szinten, különben a tartály hamar lemerül, és csak lassan töltődik fel. Az észrevétlen haladáshoz pedig

nem árt, ha figyelemmel kísérjük a bal alsó sarokban látható mozgásdetektort. Ez egy olyan műszer, ami az Allen-filmekből már ismerős lehet: piros ponttal jelzi a szörnyeket. A kis zöld futófény a saját "láthatóságunkat" mutatja, ha tehát egy idegen már e mögé került, ő is ugyanúgy lát minket, mint mi őt.

A VÉGSZÓ

Számomra az Outwars azért jelentett különösen nagy élményt, mert ez egy olyan játék, ahol nem sérthetetlen szuperhőst kell játszani – szerintem így sokkal jobban átélhető a dolog. Persze a hangok és a látvány összhangja sem elhanyagolható, a kellő atmoszférát például az elképesztő csataaj biztosítja. Egyfolytában cikáznak a lézerek, a bombák meg olyan detonációval robbannak, hogy az egész játéktér belemeg. A nehézségekről pedig csak annyit, ha netán meg is haltam, sosem láttam reménytelennek a helyzetet, mindig tudtam, hol rontottam el, így mindig volt kedvem újra nekifogni. Egy akciójátéktól pedig azt hiszem mindezeknél többet nem is lehet elvárni.

V.Z.

WARS

A hadjárat során nagyjából 25 küldetésen kell részt vennünk. Elkezdjük onnan, hogy újrászimulálják nekünk az idegenek első támadását (ahol ezert még jetpackünk sincs), majd jönnek az egyre nehezebb feladatok, úgymint: megvédeni egy szerelés alatt álló hajót, vagy a "felperzselt föld" taktika részeként felrobbantani a bázisunk generátorát, stb. Szerecsére mondjuk amennyivel keményednek a küldetések, annyival kapunk egyre jobb lézereket, rakétákat, lángszórót, sőt páncélzatokat – szóval nehézség nagyjából korrekten marad.

AZ IRÁNYÍTÁS

Nehézségeink leginkább csak addig

hatjuk. Ezen belül is kétféle metódus létezik: egyrészt (alapban) arra megyünk, amerre célunk, másrészt ha lenyomjuk a CapsLockot, a menetiránytól függetlenül nézelődhetünk. Ezért látható tehát két "célkereszt", az egyik ugyanis állandóan a menetirányt mutatja. (Ha esetleg már nem tudjuk, merre is nézünk, az E-vel automatikusan előre fordíthatjuk a fejünket.)

Az egér jobb gombjával a jetpack tolóerejét adhatjuk, a bal gombbal pedig a fegyverünket hozhatjuk működésbe. A fegyverek közül a megfe-

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

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: P200, DirectX-komp. hangkártya, 3D-kártya

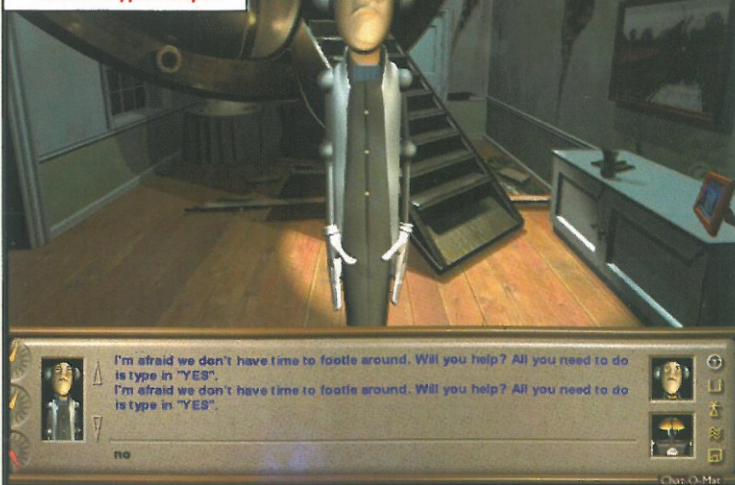
Ha a jövő fegyvere a jetpack lesz, a játékkal máris lehet kezdeni gyakorolni

87%

Douglas Adams nevével valamikor a nyolcvanas évek közepén találkoztam először. Épp valami olvasmány után tébláboltam valamelyik könyvesboltban, amikor egy rendkívül ronda borítással megáldott könyv vonta magára a figyelmet, amelyen a "Galaxis Útikalauz stopposoknak" felirat díszelgett. Ugyan nem kimondottan rajongok a sci-fiért, de azért mégis befektettem rá vagy 20 forintot (mondom, hogy a nyolcvanas évek közepén történt!), mert a borítón levő fergeteges zöld élőlény (mint később kiderült, egy vagon) annyira megfogott – gondoltam, ha rossz a könyv, zsebükörként még mindig használható. Mondjuk azt, hogy nem volt rossz. Ordítva röhögtem rajta végig. Annyira blőd marhaság volt az első szótól az utolsóig, hogy azt el nem lehet mondani. A történet azzal kezdődik, hogy a Földet vagon úrlények eltakarítják, mert pont ott kering, amerre egy újonnan épülő csillagközi autópálya fog vezetni. Az egyetlen földlakó, aki túléli ezt a kellemetlen eseményt, Arthur Dent, aki kénytelen egy szál fürdőköpenyben nekivágni a galaxisnak Ford Prefect nevű barátja társaságában, aki egyébként valahonnan a Betelgeuse mellől származik, és a Galaxis Útikalauz című kis csillagközi orgánium munkatársa. A történetben a későbbiekben is kizárólag súlyosan elmebeteg szereplők tűnedeznek fel, különös tekintettel például Zaphod Beeblebroxra, a galaxis kétféjű elnökére (aki üres perceiben űrhajókat lopkod), vagy Marvinra, a paranoid androidra, (aki ugyan robot, de azért mindig nagyon rosszul érzi magát). A sok sületlenség mellett azért az olvasó az Élet, a Világmindenség, meg Minden kérdését illetően is megkapja a Választ. (Ami egyébként negyvenkettő.) Szinte magától értetődik, hogy egy ilyen klasszikus ökörség hamarosan világszerte kultikus művé vált, elsősorban a billentyűzetet nyűszítő fiatalság körében. Ennyit a Galaxis Útikalauzról – ha valaki nem olvasta volna a négy (illetve a későbbiekben öt) részből álló "trilógiát", az azonnal pótolja ezt a súlyos mulasztást, mert ezzel valami végérvényesen kimarad az életéből.

A fentiek ismeretében talán érthető, hogy nagyon készültem az Adams apó bábáskodása mellett készülő Starship Titanicra: kivettem két hét szabadságot, előre bekészítettem egy nagy halom vizes borogatást, páncélt szögelttem rekeszizmaimra – és midőn megérkezett, áhítattal csúsztatam be a csillogó korongot a CD-be. Pár perc játék után kiderült, hogy az előkészületek nem voltak teljesen feleslegesek...

Az este tulajdonképpen a szokásos módon telik, leszámítva azt az apróságot, hogy egy űrhajó landolt a nappali közepén



A HAJÓ, AMI NEM ROMOLHAT EL...

Valahol messze-messze innen, a Galaxis szívében él egy hihetetlenül fejlett civilizáció, amelyről a földhöz ragadt (illetve: a Földhöz ragadt) emberiség mit sem tudhat. Olyannyira fejtettek, hogy üres perceiket már csak a szórakozásainak szentelhetik. Most például azt vették a fejükbe, hogy megépítik a valahol volt legnagyobb, legszebb, legmegbízhatóbb és legfejlettebb csillaghajót a Galaxisban – a Hajót-Ami-Nem-Romolhat-El. Mivel ez névnek kicsit sután hangzik, a csillaghajót inkább a sokkal frappansabb Titanic néven törzkönyvezzük. A név roppant szerencsés önmennek bizonyul, mert a hajó az első útján, éppen a Naprendszer nevű kies porfészek harmadik

össze a hajó dukkózása pattogzott le egy kicsit – egyébiránt menetekész. Fentible egyetlen problémája csak az, hogy sem ő, sem a fedélzeten tartózkodó többi robot nem tudja megjavítani a megbolondult Titaniát, így tehát a mi segítségünkre van szükségük. (Bár szellemi színvonalunkat tekintve nem lehet különösebben nagy elismeréssel, lévén a "Tudsz nekünk segíteni?" kérdésre adandó válaszunkat igen aprólékusan elemzi: "Mindössze annyi dolgod van, hogy begépeled: igen. I-G-E-N.") Ha ezt a bonyolult feladatot végrehajtottuk, Fentible felvisz bennünket a liften (illetve egy újabb komoly IQ-teszt alá vet bennünket, amelyben az a feladatunk, hogy megnyomjuk a lift felső gombját). Miközben megkezdjük utunkat az ismeretlen magasságokba, a hajó is szép lassan a magasba emelkedik...

tunk, de egyébként viszonylag intelligensen is viselkedik, mert rendszerint az a funkciója aktiválódik, amelyre az adott helyszínen szükségünk van. **Chat-o-mat:** Kommunikációs panel. A különböző rejtélyek megoldásához sajnos elengedhetetlen, hogy szóba elegyedjünk a hajót benépesítő robotok népes táborával. Miután egy-egy robot előadta mondókáját, a kommunikációs panelon szövegesen is megjelenik a monológja, és itt pötyöghetjük be mi is kérdéseinket, válaszainkat, avagy parancsainkat. A szövegértelmező több mint tízezer különböző frázist tud értelmezni (vagy legalábbis ennyit mondanak a szerzők – mivel nem számoltam le őket, egye-

S T A R S H I P TITANIC

bolygójánál apró véletlen folytán lezuhan.

Bele a házunk kellős közepébe.

Nem túl szívderítő, amikor az ember megszokott esti kis pihenését a zavarja meg, hogy egy űrhajó esik a házára, de a helyzet még fokozódik, amikor a mennyezetből kikandikáló hatalmas tökesúlyon feltáruul egy ajtó, és megjelenik körünkben Edmund Lucy Fentible, első osztályú ajtóbot. Miután tőle telhetően rendet tesz (felállítja az egyik vázát), a robotok legújabb generációjának e prominens tagja a maga szerény, visszafogott stílusában vázolja a tényállást: a hajó központi számítógépe, Titania valamilyen apró üzemműködés okán kissé megárgyult. Szerencsére ennek a kis balesetnek nincs különösebb következménye: mivel a házunk elég puha volt, mind-



Világéletemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairól egy lifttel...

lőre higgyük el nekik), a "MOND CSÚNYA SZAVAK DOUGLAS ADAMS"-típusú lebutított (vagy akár egy-szavas) mondatoktól kezdve a nyelvtanilag korrekt, ragozott szentenciáig. Ezt a kilencvenes évek elejére emlékeztető módszert egyébként nem volt rossz ötlet leporolni, mert ezzel

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A SZEKSZ

Az irányításra gondolom nem kell sok szót pazarolnunk, hiszen a Riven- vagy Zork-kategóriájú 3D kalandjátékok már-már klasszikusnak számító hagyományain alapul: a nyílak irányában ballaghatunk, kéz mutatja, ha felvehetünk egy tárgyat, és egy ujj jelzi, ha használhatunk valamit (legálábbis a legtöbbször...). A hajón belüli mozgást a kezdéskor megismert külső liften kívül négy belső lift (Elevator), valamint egy helyi csővasút (Pellerator, a Top of Well-szinten, az Elevator 1 és 2-vel szemben) segíti. A hajót benépesítő szedett-vedett gépi teremtményekkel való kommunikáció, továbbá egyéb parancsaink alapvető eszköze pedig a Személyi Elektromos Kézi Szörnyűség, rövidebben a SZEKSZ. (Bocsánat, de itt életem a szabad fordítás adta lehetőségekkel.) Ez öt különböző részre osztható, amelyek között a panel jobb oldalán levő ikonokkal váltogathat-

megkerülték az előre felépített kérdésekből/válaszokból álló, manapság divatos társalgási struktúrát, továbbá a robotokkal a kalandunkba vágó dolgokon kívül hosszan elbeszélgethetünk olyan mellékes témákról is, mint például az Élet, a Világmindenség, meg Minden... (Arról nem is beszélve, hogy az utolsó néhány társalgásra alkalmasint vissza lehet lapozni.) A panel bal oldalán látjuk a robot képét, amellyel a csevely folyik (folyt.), míg a mellette levő, állandóan változó mutatók jelzik, hogy a robot milyen hangulatban van, illetve per pillanatot mennyire tud nekünk segíteni. (A harmadik talán az EEG-jeiket mutathatja, mert az rendszerint a minimumon áll) Erre egyébként majd nem árt figyelni... A jobb oldalán levő két képpel egyes helyszínekre adrendelhetjük Fentible-t vagy Krage-et, a londonit, hogy segítséget kérjünk tőlük, illetve elvégezzünk velük valamit.

Personal Baggage: Másnéven Inventory. Itt láthatjuk a nálunk levő cuccok listáját és nevét. A tárgyak felvételéhez elég csak simán a panelra húzni őket. Eldobni nem lehet egyiket sem, csak használni (következésképpen nem lesznek "red herringek").

Remote Thingummy: Távirányító bigyó, amivel különböző cuccokat működtethetünk (például hívhatunk egy liftet vagy pellerator, aktiválhatunk egy Szív-O-Matát, stb.) Pár cuccnak (TV, bútorok az SGT osztályú kabinban, stb.) van ON/OFF állapota is, továbbá a TV-ken lehet kapcsolni az állomások között is.

Designer Room Numbers: A tájékozódást segíti, elsősorban például a szobánk megjelését. Ha a panel aktív, akkor szöveges tájékoztatót is kapunk pillanatnyi tartózkodási helyünkről, de a játékban minden egyes helyszínek van egy bizonyos vonalkódja is, amit a panel jobb oldalán levő keretben találunk, és ezt a bal oldali ablakok valamelyikébe áthúzva elmenthetjük. A leltárban szereplő ablakok vonalait Shift-csikkel lehet editálni, miről viszont az deríthető ki, hogy egy adott vonalkóddal jelölt helyszín merre is található... (Ahogy így elolvastam, ez egy kicsit épületesen hangzik – mindenesetre a játékban majd így tudunk megtalálni



Világéletemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairól egy lifttel...

hogy mi ebben a kedélyállapotban találjuk. A ponytutasok ellen természetes viszolygást érez, de – kizárólag a nyúl szívű Fentible doorbtra való tekintettel – hajlandó kiutalni nekünk egy Csillagközi Utazó-osztályú szobát. Ezt az eseményt ugyan hosszas társalgás előzi meg a "lakosztály"

Krago Koytoal IV, a hullbot: Fénykorában talán állólámpaként működhetett valamelyik ultramodern művészek rémségeit bemutató galéria várótermében, de öreg napjainak mindennapi betevő gépölaját kénytelen londínerként megkeresni. Ha eszébe (illetve RAM-jaiba) jutnak azok a boldog

ÚRDILISSZEA 2001, AVAGY 42

egy szobát, amelyet a TV-ben láttunk.)

The real life: Különféle felhasználóbarát opciók. Például quit vagy save. Utóbbira egyébként nincs különösebben nagy szükségünk, mert a játékban nem lehet "meghalni".

PÁR PARANOID ANDROID

A Starship Titanic szerzői a következő mélyértelmű jótanácsot mellékeltek útravalónak a játékhoz: "Miatán beléptél az űrhajóba, hamar fellütnék, hogy nem vagy egyedül. A hajót egy rakás megzavarodott robot, valamint egy közepesen űrült papagáj népesíti be. Mi történhetett itt? Mi történtek? Miért nem kérdezed a hajó lakóit? Előbb-utóbb rájössz, hogy beszélnek. Beszélnek. És beszélnek. És beszélnek..."

Na igen. TÉNYLEG beszélnek. Sokat. Személyiségük megalkotásánál minden biztonnal Douglas Adams talán kedvenc figurája, a bevezetőben is említett Marvin szolgált alapul: a robot, amely létezése egyedülálló céljának tekinti, hogy rosszul érezze magát. A nyitányban megjelenő, kedélyesnek csak nagyon erős költői túlzással nevezhető Fentible még hagyján, hiszen ő viszonylag még normálisan működik – a többiekéről mindez már nem igazán mondható el. Pedig mindjárt megvan a maga feladata, amelyet meglehetősen vegyes érzelmi (és nemritkán fizikai) állapotok szerint el is tudnak végezni – az már egy más kérdés (meg a játék célja is egyben), hogy hogyan bírjuk rá őket erre. Ismerkedjünk meg tehát a díszes kompániával!

Marsinta Drowblish, a deskbot: A modernkori luxusszállodák recepcióisai jellemének alapján, direkt a Starship Titanicra kifejlesztett kompakt robot, ami nyugalmi állapotban csengőként is üzemel. Rossz hangulatban a Tralfamadooron tenyésző kedélybeteg sárkányokra emlékeztet, és talán mondani sem kell,



Az igen kompakt SGT-osztályú szoba, TV-nézésre felkészítve

szép napok, akkor rendszerint jó (ez ebben a játékban egyébként a közepesen nem rossz színvonalú) hangulatba kerül, és ilyenkor HELP parancsra különféle ötletekkel is szolgál. (Kevésbé nem rossz hangulatban rendszerint elvesztett memóriablokkjaira hivatkozik.) A tippeket egyébként a helyszín függvényében csepegteti, vagyis nem árt gyakran "megidézni".

berendezését, elhelyezését, az ágy méretét és egyéb paramétereit illetően – mindazonáltal szobánk első meglátogatása után kiderül, hogy az SGT-osztályú elhelyezés körülbelül a mai alban vasutak poggyászkartárainak megfelelő kényelemmel várja a gyanútlan utazót. Marsinta egyébként mély undort érez minden utas iránt, aki annál magasabb szintű kiszolgálásra tart igényt, mint amiért fizetett. (Mivel a hajónak jelenleg egyetlen utasa van, nem kétséges, hogy ki is lehet ez a személy.) Kellemesebb komfortfokozattal rendelkező elhelyezési körletre tehát kénytelenek leszünk nyerevényjáték, illetve az alternatív képzőművészeti kiállításon végrehajtott hangulatjavító intézkedések útján szert tenni. Erre már csak azért is szükség van, mert a Titanic csillaghajó egyes helyszínei csak a frekvenciátalibb vendégek számára látogathatók...

Egyébként nem csak ötletekkel szolgál: el lehet végezteni vele pár helyi érdekű javítást is. (Például egy összetört lámpabúra cseréjét...)

Succ-a-Bus V2.0: A Titanic csillaghajó minden egyes helyszínén megtalálható üvegalickában trónoló Szív-O-Mata, melynél a 2.0 verziószám azt jelöli, hogy inverzben is működik, azaz fújni is tud. Pár dolog majd rajta keresztül érkezik. Illetve megy, mert kis képzőművészettel egyébként csőpóstként is felfogható: ha az egyik helyszí-



Nem biztos, hogy Asimov pont így képzelte, mindenesetre ez is a robotika egyfajta csodája: szív, fúj, továbbá beszél

nen levő egységnek kijelölünk egy célpontot (mondjuk egy vonalkóddal), akkor át is lehet küldeni vele egy pakkot (vagy parrot). Sajnos küldetésünk kezdetén az összes egység gyengélkedik, mert a Főfő-Szív-(Vagy-Fúj)-O-Mata torkán akadt valami, ami eldugaszolja az egész rendszert. A főnököt az Embarkation Lobby alatti szinten találjuk, és valami csiklandós dologgal ki kellene piszkálni a torkában rekedt cuccot...

Nobby, a liftbot: Bár örökmozgó apja roppant vallásos névvel rendelkezett (Noszter páter), mint az összes többi mai liftes, Nobby is harci robotként szolgál valahol és valamikor. Ezt onnan tudja, hogy kar nélkül tért vissza valahonnan, bár a helyszín mibenlétét némi homály fedi, mert üres perceiben egy csomó amerikai akciófilmet is nézett, és ez egy pöttyet összezavarta. Mind-egy. Lényeg az, hogy mind a négy elevátorban van belőle egy (Bobby, Lobby és Hobby – bocss, ez csak úgy eszembe jutott), amelyik rendkívül boldog, hogy megismertethet bennünket a vertikális helyváltoztatás eme csodálatos vívmánya nyújtotta lehetőségekkel. Alkalmassint egyiküknél néminemű "fejtelenség" uralkodik el, amelynek kulcsa szerintem az alagsorban lesz megtalálható...



A kék norvég a tál pisztácia láttán rögtön felépült az utazás okozta sokkból

Parrot, a nembot: Mert ő a félorült papagáj, amely a tudomány jelenlegi állása szerint szerves létformának tekinthető. Monty Python-rajongókkal sajnálattal közlöm, hogy ez nem pihen, viszont kék norvég és a magyar – illetve angol – hangja Terry Jones. (Aki nem tudja ki az a Terry Jones, az kérdezzen meg egy kék norvéget.) A "félorült" jelző egyébiránt nem véletlen, mert némi beszélgetés után kiderül, hogy a papagáj nem teljesen az. (Bár tegyük hozzá, hogy én azért komoly fenntartásokkal viseltetnék mindazon ismerőseimmel szemben, akik üres perceik kitöltését virtuális papagájokkal történő beszélgetésnek szentelik...) Szegény kék norvég jelenleg mozgáskorlátozott, már amennyiben mozgását jelentős mértékben korlátozza a kalitka. Innen persze át is transzportálhatjuk a tárgyaink közé, de a rohadts dögus (ez a kék norvég latin neve) azonnal meglóg, mihelyt elhagyjuk a szobát. Csak egy tóla marad utána... A meglógással nincs gond, mert legközelebb megint a kalitkájában találjuk. A kék norvégokról egyébként köztudott, hogy imádják a pisztáciát. (Akinél ez nem van köztudva, annak a kék norvég elmondja. Már legalábbis ez.) A pisztácia pedig elengedhetetlen tartozéka bármely másodosztályú lakosztálynak. A gond már csak az, hogy a papagáj rögtön meglóg, ha kimegyünk az ajtón. Megoldás: valami más módszer szükséges a papagáj és a pisztácia csupor összehozására...

Fortillan Bartobum, a barbot: ROPPANT fontos gépi technológia, hiszen ő látja el frissítővel az eddigiektől jelentősen lefaradt kalandorokat a pellerattal megközelíthető vendéglátóipari

egységben. Nem különösebben konstruktív személyiséget programoztak belé, mert szkeptikus mosollyal szemléli az ide látogató vendégek bármilyen megmozdulását – szóval kénytelenek leszünk egy egészen speciális recept alapján készült piókat mixeltetni vele... (Nem tudom megfigyelték-e az elmúlt bekezdések végét, de kezdtek ...bottá válni...)

D'Astragar "D'Astragar" D'Astragar, le maft-re'obot: Tényleg ez a neve, de inkább rövidítsük Garçonnak, mert főállásban főpincér, és egyébként is erős francia akcentussal beszél. A pellerattal megközelíthető, az első osztályon utazó vendégek számára fenntartott étteremben lelünk rá. Garçon családjából néhány kiváló bérgyilkos is kikerült, és talán ez a vérvonal magyarázza, hogy akut Schwar-

ra nem az én kis szerény ismertetőm méri az igazán komoly csapást, hanem a játék, szóval miután túlesztünk egy rövid értékelőn, mindenki befeküdhethet az intenzívre. Technológiaiailag ugyan nem vonultat fel semmi olyan újdonságot, mint ami mondjuk a vele egy kalap alá tartozó Zork – The Grand Inquisitorban melett volna meg (sőt, a mozgási szabadságot tekintve inkább kevesebbet), de az agyatekert Douglas Adams-humor és a látványfelelősök (akiknek egyébként egy szerény filmes Oscar is nyomja már a tarsolyukat) magasan kiemeli a játékot a mostanság megjelent csekély számú kalandjáték közül.

Kiválóak a hangok, nemkülönben a rakásnyi aláfestő zene, ráadásul pont jól eltalálták a nehézséget is: a feladatok nem túl könnyűek, de rá lehet jönni a megoldásukra, és

magának a Mesternek a patinás szavaival méltatom (ő egyébként a krikett leírására használta az "Élet, a Világmindenség, meg Minden'-ben): "Le gyünk öszinték, szemét egy játék – mondja a Galaxis Útikalauz –, de aki már megfordult bármelyik magasabb dimenzióban, az tudja, hogy azokat egy nagy szemét pogány bagázs lakja, akiket egyszerűen ki kéne nyírni és kását aprítani, és ez megvalósítható is lenne, ha végre valaki kitárlálná, hogy hogyan lehet a valóságra merőlegesen rakétákat kitalálni." Ennél jobban én sem tudtam volna összefoglalni a dolgot...



Nna. Az első osztály elhelyezése már kezd normálisabban festeni

zeneger-komplexusban szenved: alkalmasint beleköt az erre járó vendégekbe. Legutóbbi összecsapása a vendégcsapat győzelmével végződhetett, mert meglehetősen szétszórót állapotban találunk rá. Az alteste viszont

még most is igen destruktív hangulatban van, tehát kénytelenek leszünk néhány keményebb ütést mérni legsebezhetőbb pontjára (arra, ahol más humanoid felépítésű robotok ülni szoktak), hogy hajlandó legyen az asztalunkhoz kísérenni bennünket. Illetve ez nem egészen a mi asztalunk lesz, hanem valaki másé, aki épp egy levesestálban próbál

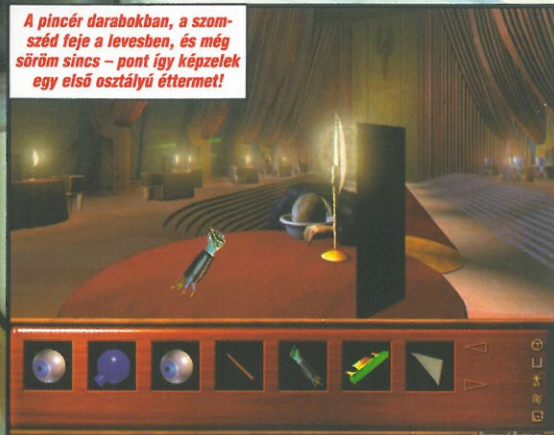
A zöldségek nemcsak audio, hanem vizuális úton is eljutnak hozzánk



felüldülést keresni Douglas Adams világának nyomasztó támadásai ellen. (Ja, bocss: ...)

DON'T PANIC

Nna, itt az ideje, hogy befejezzem. Nem mintha unánm, de gondolnom kell a sokkal kisebb terhelésre tervezett Olvas-O-Matákra is – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a játékosok szürkeállományá-



A pincér darabokban, a szomszéd feje a levesben, és még söröm sincs – pont így képezek egy első osztályú éttermet!

Tehát a legjobb lesz, ha magatokhoz veszték egy fűrődököpenyt, egy törülközöt és egy 576 előfizetési csekket (a Galaxis Útikalauz szerint ez a három dolog nélkülözhetetlen felszerelés egy átlagos stoppos számára – átlagon felüliek az első kettőt elhagyhatják), és szépen nekiugrotok a játéknak. Ha nem menne valami, akkor esetleg a következő Cink Pantherben kivesézzük, hacsak addig valami véletlen folytán be nem menekülök egy zárt, de legalább nyugalmas intézetbe. Csók:

CoVbot
(cikkíró-, posta-, és néhatók-mata)

starship titanic

Zablac Entertainment/Digital Village
<http://www.starshiptitanic.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: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 58-kompatibilis hangkartya

Klasszikus

92%

– főleg – logikusak is. A Starship Titanic, azaz a Soha-El-Nem-Romló-Hajó motívuma ugyan már Adams mesterrel sem számít újdonságnak (szerepelt a Galaxis Útikalauz 3. részében), de csak üdvözölni tudom, hogy egy önálló számítógépes történet nőtte ki magát. (A gond már csak az, hogy miért nem történt ez meg a Galaxis Útikalauz ÖSSZES TÖBBI részével!?) A játékot tekintve a legnagyobb elismerés talán az lesz, ha

NHL 98. Ha idén most hallanánk először róla, akkor is tudnánk, miről van szó, hiszen az okosak tudják, hogy az EA Sports minden évben megújítja nagy játékeit: az NBA-t, a FIFA-t és az NHL-t. Sokan töprengenek mindig azon, hogy vajon mit tudnak majd újítani az akkor még (majdnem) tökéletesnek hitt programokon. A színvonalon kívül azonban még egy valami sokat biztosan nőni: a gépigény. Nincs ez másként egy másik nagyágyú, a Virgin által kiadott NHL Powerplay 98-nál sem: a játék elsődleges vágya nem a játékos lesz, hanem egy jó combos kis masina.

tékosok mozgása is nagyon szép. Jól néz ki, amikor egy játékos a pálya szélén nekiszáll a plexinek, és az majdnem teljesen bedől, majd kis lengés után visszaáll. A technikai megoldásnak köszönhetően az árnyékok is elég látványosra sikerültek: nem valós időben számítják ki azokat a gép (annak megvannak a maga hibái), hanem egy textúrát mozgat a játékos alatt, és ez távolabbról szemlélve sokkal szebbnek tűnik. Egy szó, mint száz, a grafikának megvannak a maga hibái és pozitívumai, de a helyzet az, hogy az NHL 98 még mindig a legszebb ezen a téren.

passzolásra használjuk. A kamerák közül csak a játék megállítása után lehet válogatni, bár felesleges ezt tennünk, mivel az "alap" kamera az egyetlen használható játék közben. Ugyancsak a játék megállításánál lehet eltüntetni valamelyik csapat játékosát (hatását gondolom nem kell részleteznem), és nézhetjük vissza az utolsó néhány másodpercet.

lényegesen megdobnánk a programot, vagyis az NHL-sorozatnak valami konkurenciát tudnának teremteni. Például jó lenne, ha stadionok közül is lehetne választani. Vagy mondjuk, ahogy a FIFA-ba is belekerült a teremfoci, úgy itt is megcsinálhatnák esetleg a hasonlóan parkettán zajló görhököt is (tudom, hogy ez első hallásra kicsit hülyén hangzik, de mekkora poén lenne már!). Meg hát azért

NHL Nyári Mikulás POWERPLAY 98

Míg a kapus egy csésze kávé mellett üldögél a büfében, a hazaiak vígan gólt lönek...



Azt talán már mondani sem kell, hogy a program támogat 3D-s kártyákat, s ha még élvezni is akarjuk, bizony nagy szükségünk is lesz rájuk. Maradjon kettőnk között, hogy egy Monster-kártya mellett is erősen szaggatott néha a program, úgyhogy nincs mese, elég bika gépre lesz szükségünk hozzá. Most persze mindenki azt gondolhatja, hogy a grafika ennek megfelelően a konkurencéknél jóval szebb is lett. Nos, én erről nem vagyok igazán meggyőződve. Tekintsétek meg például az első képet, amelyen látni a játékosok fejének kidolgozását. Szerintem ez elég érdekesre sikeredett, amik az EA Sports 3D-kártya nélküli NHL 97-ében voltak, azok is százszor jobban néztek ki. A nézőtér sem nyerte el a tetszésem, mert igaz, hogy a góloknál a tömeg elkezd ordibálni és integetni, de lehetett volna legalább egy-két intető szurkolót az első sorban rendezni megcsinálni (lásd például a FIFA 98-at), mert így azért elég fagyosnak tűnik a hangulat. Az sem ártott volna, ha 3D-s kártya mellett a jég textúráját és a játékosok árnyékát "elmosná" a gép. Persze ez csak egy-két szemétt bántó dolog, az összkép azért nem ilyen rossz. Nagyon tetszettek a jégen visszaverődő reflektorfények, és a já-

szokhattuk már, hogy minden játékosról és csapatról rengeteg infót olvashatunk. Nos, itt ebből annyi igaz, hogy a meccsek előtt megnézhetjük a két aktuális csapat tulajdonságait (sebesség, stb...). Minden játékosról található némi információt, és persze fényképeket is. Egyébként ha megnézzük, hogy egyes játékokba még a játékosok pontos nevét sem képesek belerakni, akkor már azért is érdemes megvenni a programot. A különféle menük részletezését most inkább hanyagolom, mivel azok szerintem elég egyértelműek, különösebb kommentárt nem igényelnek. Az irányítással sem lesz problémánk, csupán két gombra lesz szükségünk játékok között. Ha nincs nálunk a korong, az egyik gombbal tudunk a játékosok közül válogatni, a másikkal pedig gyorsítani; ha pedig már nálunk van, akkor az egyiket a lövésre másikat pedig a

A játékosok feje már egy kissé torz – nyilván abunyótól



A KÖRÍTÉS

AZ ÖSSZKÉP

A hokiprogramok legtöbbjében meg lehet nézni, hogy a felsorolt negatívumok ellenére (amelyek végül is nem olyan veszélyesek) tulajdonképpen meg voltam elégedve a programmal. A játékélmény maradt a régi, a látvány pedig egy 3Dfx-kártyával már egész jónak mondható. A zene hangulatos, és a hangok is elég jól sikerültek, bár mintha a kommentátor egy kicsit szűkszavú lenne.

Végezetül szeretném leszögezni, hogy a felsorolt negatívumok ellenére (amelyek végül is nem olyan veszélyesek) tulajdonképpen meg voltam elégedve a programmal. A játékélmény maradt a régi, a látvány pedig egy 3Dfx-kártyával már egész jónak mondható. A zene hangulatos, és a hangok is elég jól sikerültek, bár mintha a kommentátor egy kicsit szűkszavú lenne.

Az összhatás tehát nem rossz, de mondjuk lenne néhány ötlet, amik egy esetleges frissítésbe belekerülve

nem ártana egy kicsit csiszolgatni azt a 3D-grafikát sem. Seba, még nincs veszve semmi, talán majd jövő-re...

Gulyás P.

...s miután visszatér a kapuba, továbbra sem izgatja magát: békésen ücsörög a kapu előtt



nhl powerplay 98

Virgin/Radical Entertainment
<http://www.vie.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, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya.

Nem rossz, de azért egyelőre maradjunk csak az NHL '98-nál

80%

NOSZTALGIAHULLÁ

A mennyiben figyelemmel kísértétek mostanában a Csevegőt (márpedig ki ne kísérné figyelemmel eme rovatunkat?) **(A szerzője - Anonymus)**, már tapasztalhattátok, hogy van egy visszatérő olvasói téma: a játékok súlyos gépigénye, és az, hogy miért nem írunk olyan programokról, amik már régebben jelentek meg. Bár továbbra sem kívánunk négy-öt éves játékokat újra elővenni (ha valakit azok érdeklik, neki ott vannak a régi számaink), azért engedünk az olvasói kéréseknek: a jövőben esetleg hébe-hóba olyan anyagokról is kanyaríthatunk egy-egy cikket, amelyek a maguk idején hogyhogy nem kimaradtak az újságból, de még ma is megállják a helyüket a piacon. A Bud Tucker in Double Trouble például már két

talált*, immár klasszikus szisztéma alapján. A játéktér alatt láthatjuk a parancsikonokat (a piktogramokat egyébként az F1-gyel átválthatjuk szöveges parancsokra is), mellettük pedig a tárgylistánkat. Ha állást akarunk menteni, vagy tölteni, azt is egy tárggyal, a számítógép használatával kell megtennünk, sőt, a programból kilépni is ugyanígy lehet. A billentyűk közül csak az F2-nek van még jelentősége: ezzel kapcsolhatjuk be a párbeszédke feliratozását.

1. EPIZÓD

A hotelszobában először is olvassuk le újra a gyűfásdobozról a címet. Ezután nyissuk ki a fiókot az ágy mellett, és vegyük ki a horgászknövyet. A mosdóról vegyük fel a ragtapaszt, a csap feletti polcra pedig a biztosítóút és a szappant. Mivel a szoba ajtaját eltorlaszolja a taxi roncsa, az ablakon kell távoznunk, de hogy sikerüljön kinyitnunk, előtte a szappannal le is kell tisztítanunk. A sikátorban beszéljünk a pékkel, majd vegyük fel a kék valamit és a hanglemezt. Menjünk ki az utcára, és ott beszéljünk a kerítést festegető Dave DIY Man-nel. Bírjuk szóra Verát, a keresett bár kidobó emberét is, aki a megfelelő kérdések után

neki, mire a kaszt tagjaként máris rendelkezhetünk egy halászhálóval. Új eszközeinket nyomban vigyük is el egy bevetésre, s a szomszédos kávézóban kapjunk el egy hamburgert. Álljunk tovább a sétálóutcából, és látogassuk meg a parkot. Vegyük fel az újságot és olvassuk is el. Adjuk oda a hamburgert a csavargónak, aki hálából megmutatja nekünk az otthonát. A papírmásé palota egész tágas - miután kényelmesen elbeszélgettünk, vigyük el a rákászkosarat. Ismét a parkban ragasszuk meg a slagot a ragtapasszal, és nyissuk ki a csapat a fogó segítségével. A víz hatására egy kukac bújjik ki a földből, akivel elegegyedjünk szóba. Vegyük még fel a vízhatlan zsákot a szobor mellől, majd menjünk el a múzeumba. Beszéljünk az épület előtt újságot olvasó pasasszal, majd húzzuk ki a cernát, ami a ruhájából kilóg. Rakjuk rá a biztosító tüt a cerna végére és máris van egy fél-kész horgászbótunk. Térjünk be a múzeumba, ahol vegyük fel a

görkorsolyát és adjuk rá a teremőre - így már nyugodtan elvihetjük az esőköpenyt. Irány ismét az információs iroda, s kérdezzük meg az agyat a dokkoltól-téről. A dokkognál vegyük fel a fűrészhalat, és vágjuk le vele az ágat a parkban látható fárol. Kössük rá a horgot - kész is a horgászbót. Most beszéljünk a kikötőben posztoló őrrrel, aki csak akkor enged be minket a raktárakba, ha van engedélyünk. Ereszkedjünk le a létrán a matrőzhoz, és vele is beszéljünk. Beleegyedik, hogy nála dolgozzunk, de van néhány követelmény, aminek meg kell felelnünk. A nagy részükkel már rendelkez-



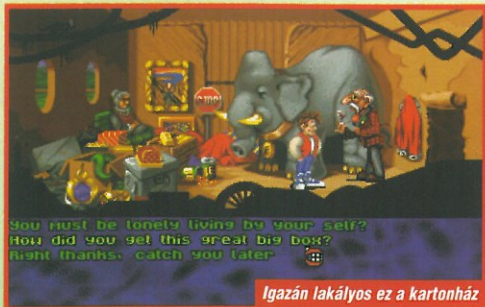
Egy pizzát rendel, kettőt kap - egy ilyen gép nekem is jól jönne

éve hogy elkészült, de még ma is bárkinek lehet ajánlani, aki a humoros kalandjátékokat kedveli. A grafika ugyan csak VGA, és (mai szemmel) az animációkat sem vitték túlzásba, viszont elég hozzá egy sima 486-os gép 8 megával, és máris nekifoghatunk a pizzafutár nagy kalandjának.

A játék grafikáját és kezelőfelületét szemlélőmást a kora kilencvenes évek kalandjátékainak ássa, a Day of the Tentacle ihlette, tehát kissé szabados stílusú háttereken egy igen egyszerű irányítópánel segítségével kalandozhatunk. A sztori és a szereplők is gyanúsán "Tentacle-beütésűek": itt is egy örült elme, Professzor Goonhilly és annak találmánya okozza a problémákat, melyek megoldása ifjú barátjára, Bud Tuckerre hárul. A történet ott kezdődik, hogy a prof felhívja Budot, és rendel egy friss pizzát. Nem az éhségét kívánja csillapítani, hanem legújabb találmányát, a duplázó gépet akarja tesztelni vele. A próba sikerül, hőseink örvendeznek - örömiük viszont nem tart sokáig, mivel megjelenik a harmadik főszereplő is: a gonosz Dick Tate, a totál golyós, világalomra törő maffiózós lehallgatta a prof telefonját, és most gorillával váratlanul beállva elrabolja mind a profot, mind a gépet. Amikor az időközben ártalmatlanná tett Bud feleszmél, már csak a gép hűt helyét találja. Viszont a földön egy gyufaskatulyára lesz figyelmes, amitől úgy dönt, hogy a prof keresését a skatulyán olvasható bár címén fogja kezdeni. Taxiba vágja magát és visszasiet Barryville-be.

Innentől kezdődik tulajdonképpen a játék. Az első "képkockára" Bud elég hatásos belépővel érkezik (az alkotók talán egy kicsit túlzásba is vitték a poénkodást): a keresett utcában a taxis ripityára tőri a járművét, hősiünk pedig a szélvédőn keresztül a helyi szálloda egyik "apartmanjában" landol. Az irányítás az eddigi történet, egy az egyben a LucasArts által "fel-

végül kibőki, hogy hajlandó minket beengedni - belépés viszont csak nyakkendőben. Beszéljünk a seltelő Shifty Spivel is, akinek van ugyan nyakkendője a raktáron, de csak egy édes süteményért hajlandó tőle megválni. A következő átfogó "hadműveletre" lesz szükség: be kell néznünk a pékségbe, ahol a gyufával szőltassuk meg a tűzriasztót, majd menjünk vissza a sikátorhoz, ahol eddig a pék állt - most már bemehetünk a konyhába, és elvihetjük a süteményt. Ha beszélünk a feketézővel, megkapjuk a nyakkendőt, tehát irány a bár. Beszéljünk a csapossal - hármiről is



You must be lonely living by your self? How did you get this great big box? Rent thanks, catch you later

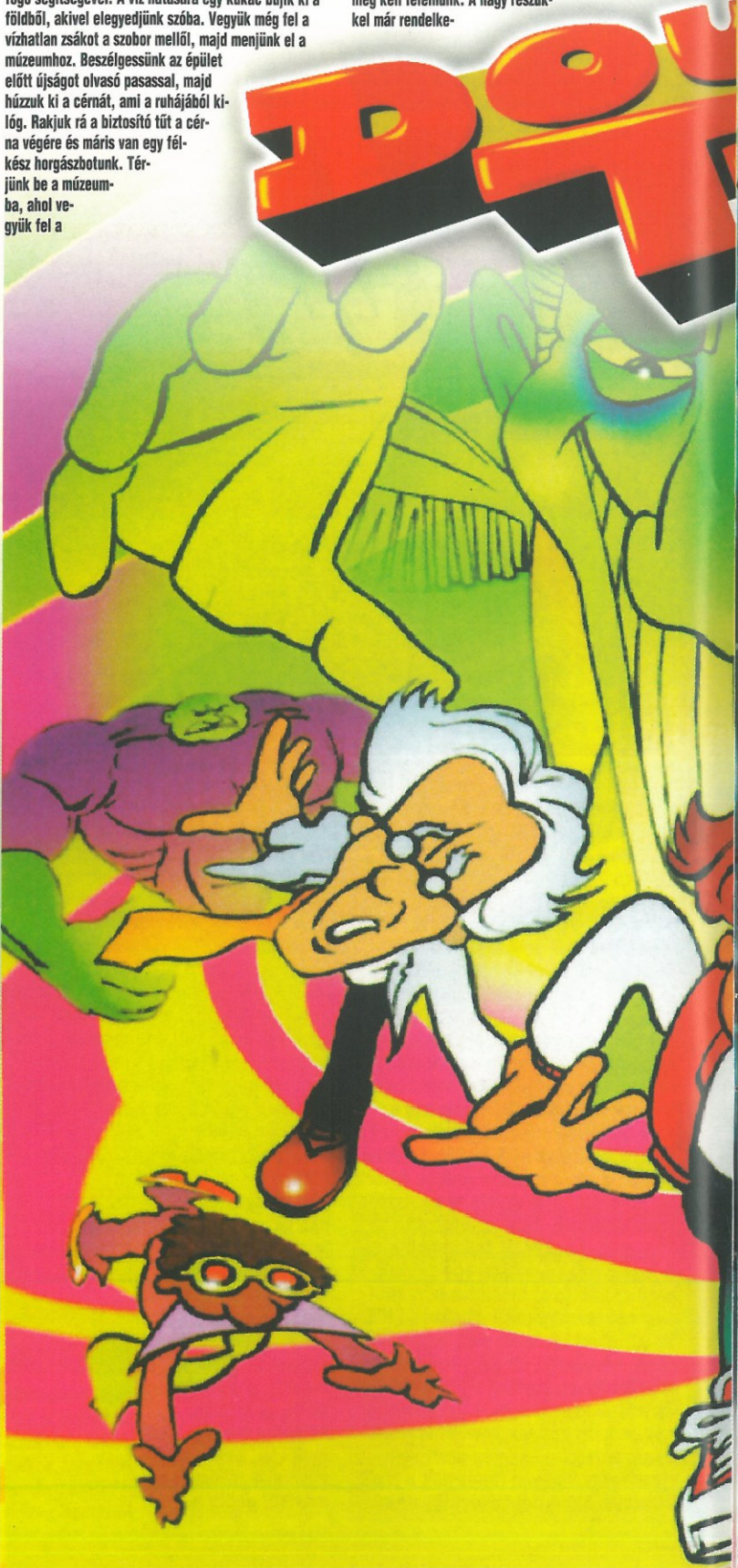
Igazán lakályos ez a karterház

diskurálunk, a vége az lesz, hogy megnézzük Lola, a táncosnő műsorát, majd cseveghetünk a művésznővel. Miután megtudtunk egyet s mást, és már épp távozófélben lennénk, egyszer csak megjelenik a rendőrség, és - látszólag minden ok nélkül - letartóztatnak minket. A cellában vegyük fel a vödört, és tegyük a lyukas vízcső alá. "Hamarosan" az edény vízzel telik meg, amit lötyintünk az alvó rabtársunk nyakába. Beszéljünk Pansy-vel, mire ő készségesen megnyit nekünk egy titkos járatot. Egy sétálóutcában lyukadunk ki, benne több üzlettel. Menjünk be az információhoz, és beszéljünk Mary Putty-vel, és a hatalmas aggyal is. Menjünk be a szomszédos üzletbe, és ott is beszéljünk az eladóval, majd kint, az ajtónál ácsorgó Del E. Gate-el is. Térjünk be a zenéboltba, ahol kapcsoljuk ki a lemezjátszót, és dumáljunk az eladóval. Adjuk el Dr7-nek a lemezeinket, cserébe kapunk egy ezüst érmét. Ezzel az érmevel menjünk vissza az előző üzletbe, és az automatával csináltassunk néhány fotót, majd vegyük fel a kész képeket. Most sétáljunk el a fogorvoshoz, beszéljünk az "orvossal", majd diszkrétan csenjünk el a fogóját. Ezután a horgászbóti meglátogatása következik, ahol vegyük rá az eladót, hogy beléphessünk a halászos egyesületbe. Csupán a fotókat kell átadnunk



Dick Tate kormányzása alatt szemesnek áll a világ

Talk to the eye



Mzünk, csupán a kukacot kell megkérni, hogy álljon be csalinak, és a festő barátunkat kell rávennünk, hogy fesse át a köpenyünket sárgára. Mondjuk el a matrónának, hogy megvan minden, s máris a miénk az engedély. Mutassuk meg a kártyát az őrnék. A raktárban találjuk magunkat, ahol épp a prof megkínzása folyik...

2. EPIZÓD

Dick Tate persze nem hagy minket angolosan távozni – a következő képernyőn hőseink egy-egy székhez

kötözve találják magukat. Faggassuk a professzort a szabadulási tippjeiről mindaddig, amíg végre igénybe nem veszi a lézeres óráját. Másszunk be a szellőzőnyílásba, a csatornából pedig balra menjünk ki. Miatán kijutottunk, menjünk el jobbra, s ott a távoli dokkokra (far docks) kattintsunk. Halásszuk ki a vízben látható kulcsot a proftól kapott órával, és nyissuk ki vele a szekrényt. Vegyük fel a kiborult táncoló babát és a rózsaszín valamit. Menjünk vissza az előző helyszínre, és ott menjünk be a különös, mondhatni absztrakt ajtón. Egy hálóterembe jutunk, ahonnan vigyük el a melegvizet palackot. Térjünk vissza a kikötőbe és haladjunk

tovább jobbra. Beszéljünk a technikusokkal, majd másszunk vissza a szellőzőbe, de most a másik végén távozzunk belőle. Egy biztonsági ajtóhoz jutunk, aminek a titkát a kifüggesztett figyelmeztetésről olvashatjuk le. (Ez lesz a szabadulásunk útja.) A balra látható ajtón távozzunk, majd kápráztassuk el Berylt (az őrt) a táncoló babával, aki leejt egy kulcsot. Nyissuk ki a professzorhoz vezető ajtót. Most keressük meg a konyhát, ahol egy gorilla szakácskodik, és pattogtassuk a falon lévő festménynek a rózsaszín valamit. (Mivel a fal pont merőleges ránk, egy kicsit nehéz megtalálni a megfelelő pontot.) Mialatt a gorilla odébbáll, gyorsan ürítsük a melegvizet palackunkat a kancsóba. Vigyük el a rádiót és szedjük ki belőle az elemeket. A készítményünkötl im-már kikészültek a technikusok, tehát menjünk hozzájuk, és vigyük el a konzolról a magnókazet-

tát. Menjünk tovább és hajtsuk el a festményt, a kulcsunkkal pedig nyissuk ki a széfet. Vigyük el az állort. Most menjünk a parton található oxigénpalackhoz, és fújjuk fel vele a melegvizet tömlőnkét. Ússzunk át vele a tenger alattjáróra. A tenger alattjárón először is nyomjuk meg a gépteremben a nagy gombot, mire leáll a motor, és elvethetjük a kulcsot. Ezután menjünk be a parancsnoki szobába, és lessük el a falújságról az aznapi kódszót (BIG YELLOW PANTS). Csőrjük el a magnót, majd tegyük bele az elemeket és a kazettát. Menjünk a fedélzeti komputerhez és üssük be a kódszót. A keletkezett hídron irány ismét a part, s a hálóteremben vegyük magnóra az egyik ór hangját, ugyanis álmában beszél. Mivel a tenger alattjáróról lopott kulcs egy kissé túlméretezett, mossuk ki a konyhában a mosógéppel. Ezután már kompatibilis a metró mechanikus vezetőjével, akit tehát húzzunk fel. Vegyük fel a kódkártyát a metró mögül, s térjünk vissza a professzorhoz, mert immár minden megvan, ami a biztonsági ajtó kinyitására szükséges.

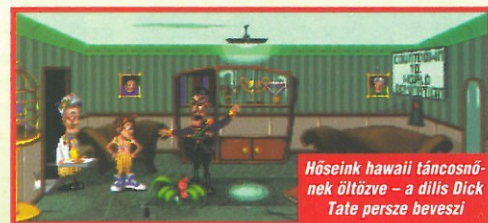
3. EPIZÓD

A pékség melletti sikátorból kezdünk. Vegyük fel a pizzásdobozt és a leeresztett ugráló-gumit, majd nyissuk ki az óránkat a pinceajtót. Menjünk le és szedjük össze az esőköpenyt, a kurlit és az asztal aljáról a használt rágógumit. A kurlit a kint lévő ablaktisztító állványon használva tekerjük fel magunkat az épület tetéjére, ott ragasszuk meg a rágóval a gumit, és ugorjunk be vele a tetőablakon. Vegyük fel a TV-újságot, olvassuk el, majd keressük meg a helikopter-leszállót. A helikopterrel vegyük fel a franciakuksot, és szereljük le vele a hátsó rotort. Ne felejtjük el felvenni az elguruló alátétet sem. Vigyük meg el az olajozót is és mindjárt használjuk is az előző helyszínen a baltán, amit csak ezután tudunk lekasztani. Menjünk tovább, és vegyük magunkhoz a mobiltelefont. Egy többszörös elágazáshoz értünk. Fent a Dick Tate által elrabolt nemzeti vezetékkel beszélhetünk – végre fény derül a zsarnok tervére. A duplázó gép azon tulajdonságát használja ki, hogy a gondolatokat és az emlékeket nem lehet lemásolni, tehát világ vezetői üres fejjel, az alkotójukat imádó klónokkal helyettesítette. Menjünk tovább a váróterembe, és kapcsoljuk be a TV-t. Váltunk a hármas csatornára, és hívjuk fel a vételkedőt. A nyereményünk egy kakukkos óra, igaz, kakukk nélkül. Az elágazás utolsó aj-

taján keresztül visszajutunk az alagsorba. Hívjuk fel a professzort, akinek már van egy terve, s át is nyújtja a listát, mire lesz szüksége hozzá. Mostantól ismét használhatjuk a térképet, és utazgathatunk az időközben Dick Tate által átfarmált Barryville-ben. A megszerzett tárgyakat elméletileg majd egyenként kéne elvinnünk a profnak a programozó ehhez igazították az idő elteltét, azaz a kózzjátékok bevágását), de ha akarjuk, "ömlésztve" is szállíthatjuk őket. Az átadásukhoz egyszerűen csak beszélni kell a profnal. Először is a pék palacsintásitőjére lesz szükségünk: kérjük tehát, hogy segítsen. Mivel nem adja oda, bosszantsuk fel – a végén a fejünkhez fogja vágni. (A sértések közül azt kell keresni, hogy a tészta vize-nyős.) Ezután látogassuk meg a bárt, ahol vegyük fel a gyufát és a krétát, majd uszítsuk egymásra a tüzlőt. Vegyük fel az elejtett dákót. Most menjünk a dokkhoz, és ott kutassunk át a papírdobozt – egy előjegyzés kerül elő a fogorvoshoz. A dákóval akasszuk le az inget, és ne felejtjük el felvenni a csipeszt se. Irány a park, ahol a barterüzletet nyitott csavargóval cseréljük el a köpenyünket egy büdös halra. Ugyanítt rajzoljunk egy súlyos számot a súlyemelő súlyára (a krétával), majd vegyük fel az elejtett



Ezt a szöveget bizony elég nehezen találtam meg

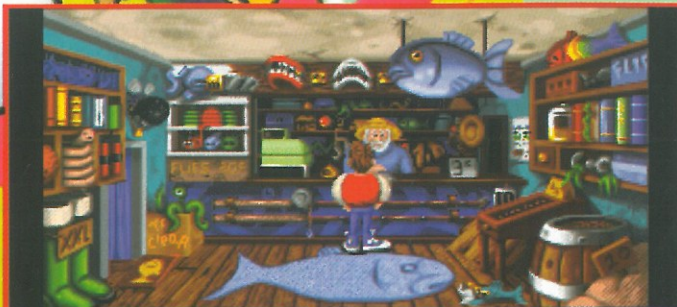


Hőseink hawaii táncosnőnek öltözve – a dilis Dick Tate persze beveszi

súlyzó felét és a madarat is. Ez utóbbit tegyük be a kakukkos órába. Beszéljünk a kislánnyal is, aki a léggömbjéről csak egy cukorkáért hajlandó megválni. Menjünk vissza az utcára, és zavarjuk ki a csatornalakót a büdös hallal. Ereszkedjünk le a csatornába, de előbb rakjuk a csipeszt az orunkra. Lentől csupán a közüti bójára lesz szükségünk, amit rögtön cseréljünk is el a csavargóval egy csőre. A sétálóutcában a fotógép helyén most egy cukorka-automata van, dobjunk hát bele az alátétet és vigyük el az édességet a kislánynak. Előtte azonban még eladóval is akad dolgunk: beszéljünk vele, majd amikor elfordul, csőrjük el a füldugókat. A dugókat a zeneüzletben kell használnunk, mert Bud csak így hajlandó a pultr közelébe menni. Ha beszélünk Dr7-tel, elvitet velünk egy láda kacatot, köztük egy lapát nélküli ventilátort és egy narancssárga valamit. Javítsuk meg a ventilátort a rotorral, narancssárga valamit pedig kérjük vissza az esőköpenyünket. Menjünk be az agyhoz is, aki időközben lecsereledődött egy hatalmas szemre. Csak akkor hajlandó segíteni, ha megvalósulunk neki egy találós kérdést. A kérdésre a prof majd tudja a választ. Ha átadtuk a megfejtést, egy tubus ragasztót kapunk érte. Látogassuk tovább az üzletet: a horgászbot helyén egy "Kémbolt" nyílt. Hogy ne legyünk feltűnőek, öltözzünk magunkra a köpeny, és így csenjünk el a kesztyűt. Hátra van még a fogorvos – az ajtónál csak az előjegyzést felmutatva engednek be minket. Bent csupán egy tyúkot találunk, akit beszéljünk rá, hogy működjön velünk együtt. Már majdnem az utolsó összetevőnél tartunk, csupán a múzeumban kell még körülnéznünk. Törjük be a bedeszkázott ajtót, s vegyük fel a szöveget a küszöb mellől. (Eltéve nehéz megtalálni.) A teremőr még mindig a görkorsolyával bénászkodik, tehát segítsünk neki, s öntsünk alá egy kis ragasztót. Názunk le a korcsolyát a lábáról, és vigyük el a hula-táncos ruhát. Készítsünk vitorlás gördeszkával a dákót, az ing és a görkorsolya felhasználásával, s ezt is vigyük el a Profhoz. Ezzel megvan minden alkatrész, már csak várunk kell, hogy barátunk milyen találmánnyal lepi meg Dick Tate-et, azaz jöhet a finálé.

V.Z.

DOUBLE DOUBLE



So how do I join? Hey those are the big fish. Catch you later

A halászkó céhébe ettől az öreg tengeri medvétől nyerünk bebecsajátást

Harcmezők végtelen sora Battleground-sorozat

Talán mindenki előtt nyilvánvaló, hogy minden játéknak (vagy kategóriának), legyen az sikeres avagy sem, megvan a személyre szabott kifutási ideje: a t. közönség elfogadja, megemészt, és elfogja, hogy adott korszakban az adott trendhez igazodva kénytelen kiélni egy adott kategóriához való vonzódását. Ma-napság erre eklatáns példa mondjuk a

lomba. Másik módszer az egy játékról több bőr lenyúzására, ha a kifutott játékokat 2-3 játékból álló mega-, power- és egyéb fantáziadús nevű pakkokban dugják ismét a vásárlók orra alá. Ezt a megoldást választotta most az Empire is.

Ha jól emlékszem, a Talonsoft első Battleground-játéka, a Battleground Ardennes volt az első, kizárólag Windows-környezetre tervezett stratégiai játék úgy '93-94 környékén. Ez első látásra az én DOS-os páncéloscsatákat megszokott lelkemet ugyan erősen megrázta, mert számtalan pulldown-menüjével és parancsikonjaival kábé úgy nézett ki, mint egy Photoshop – mindenestre idővel megtanultam megszokni. Szintén az egyik első lépés volt az Ardennes a harmadik dimenzió meghódítása felé, mert megpróbálta a terepviszonyokat – az akkori technikai lehetőségek függvényében – érzékeltetni. Ez mai szemmel mondjuk megmosolyogtató (nézzetek

csatákban scenariokat kell teljesíteniük) dolgozza fel:

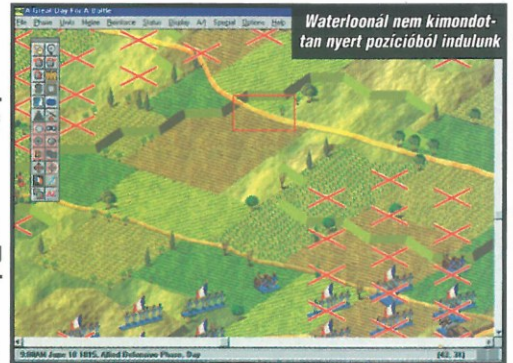
Az 1. számú kollekcióban találjuk Napóleon oroszországi hadjáratát (Napoleon in Russia), a száznapos császárság alatti összecsapásokat (Prelude to Waterloo) és természetesen a waterlooi csatát. Az amerikai polgárháborúban, Bull Runnál, Antietamnál, Shiloh-nál és természetesen a Gettysburgnál szállhatunk harcba. Ugyan ugyanazzal a szerkesztővel készült, de teljesen más kaptafára tartozik a napóleoni gyűjtemény negyedik darabja, az Age of Sail. Ez ugyanis nem a szárazföldön, hanem a tengeren játszódik, és a XVIII. század közepétől a napóleoni háborúk végéig lezajlott tengeri összecsapásokban vehetünk részt vele, ráadásul real time-ban! (Lásd részletes

lemzőjük (erő, lőtáv, mozgás, minőség, fáradtság) határozza meg – matematikai úton ez dönt az összecsapásokban is.

Nem tudom, hogy a real time-stratégiai manapság mindent elborító áradata között lesz-e igény erre a kissé elavult grafikára, stílusra és kezelőfelületre – én mindenestre elég kellemesen elnosztalgiztam velük. Egy-egy rész scenario-ival ugyanis akár napokig is el lehet



real time-stratégiai vagy a Tomb Raider-klónok mindent elborító áradata. A játékiadók pedig azt fogták fel, hogy egy-egy sikerprogram kifutási ideje is mindössze hónapokban (legfeljebb egy

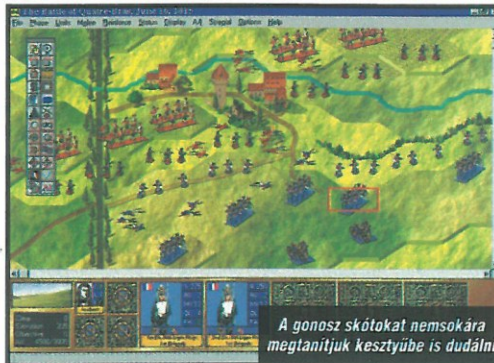


Waterloónál nem kimondottan nyert pozícióból indulunk



évben) mérhető, tehát jól megfontolt üzleti érdekeiket szem előtt tartva azt az egyszerű alapigazságot tették magukévá, hogy – különféle nosztalgiahullámokat meglovagolva – játékaik újra forgalomba hozhatók. Persze lényegesen csökkentett áron. Ez a tendencia hozta létre a budget-kategóriát, amelyben már kifutott játékok eredeti áruk feléért-harmadéért kerülnek kereskedelmi forga-

csak a képekre), akkor viszont úttörő próbálkozásnak számított. Ha ugyan a BA maga idején nem is volt akkora világsiker, mint mondjuk a Panzer General, mindezt valamelyik pénzért csak hozhatott a konyhára, mert a Talonsoft az "engine"-állandó apró csi-



A gonosz skótokat nemsokára megtanítjuk kesztyűbe is dudálni



A janki centrum még erősen tartja magát

szolgáltatásával egyből három témakörben (II. világháború, napóleoni háborúk és az amerikai polgárháború) kezdte el ontani az ezzel készült játékokat. A Battleground Collection az utóbbi két témakör 4-4 nevesebb csatáját (pontosabban szólva hadműveletét, ugyanis az egyes

ismertetőjét a 97/2 számunkban.) A játékok tehát körökre osztottak, sőt, a körökön belül fázisokra, ugyanis külön-külön adhatunk ki a mozgásra, támadásra és utánpótlásra vonatkozó parancsokat. Az egységekből nincs különösebben sok főbb típus: a kornak megfelelően gyalogság, lovaság és tüzérség (illetve egyes csatákban parancsnok) alkotja a seregünket, és típuson belül elsősorban a minőség tesz különbséget. Az egyes egységek harcértékét öt jel-

szórakozni, amíg mindenhol rájövünk a megfelelő stratégiára. Szóval négy játék egy félnél az árért – nem túl rossz.

battleground
Empire/Talonsoft
<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, Win3.1/95

**A felület már elavult, de így
ömlesztve még nem rossz a pakk**

73%

Elméleztetek még a Battlezone-ra? Nyilván a kérdésre sokaknak igen a válasza, hiszen két számunkkal ezelőtt írtunk erről a remek akció/stratégia játékról, szóval most a "nagy" Battlezone kisöccséről lesz szó. Igazság szerint mondjuk inkább bátyját kéne mondanom, hiszen az Uprising jóval korábban "jött a világra" és csak az anyagok torlódása miatt számolunk be késedelmesen róla – de azért mégis maradok az előbbi megszólításnál, nehogy félrevezessek valakit a két dolog fajsúlyát illetően.

Az Uprising szintén egy jövőbeli háborúról szól: az egyik oldalon egy gonosz rezsim áll, a másik oldalon pedig a felkelők. Jömagunk a felkelők egyik vezérére fogjuk alakítani, s a Birodalom pereméről indulva, egyre közelebb férkőzve a központjához egyre nehezebb küldetéseket kell teljesítenünk. A Battlezone-hoz hasonlóan a játék két feladatot ránk: egyrészt egy különleges vezértankot, az ún. Wraithet irányítva élen kell járnunk a harcban, másrészt a bázisunkként szolgáló gyárak telepítésével megfelelő "hátszínzást" kell biztosítani. A Wraith pilótájaként tehát egy hadvezér szerepét töltjük be: a csatatéren nekünk kell dönté-

küldetésben vehetünk részt. A játék teljesítéséhez nem muszáj minden csatát megnyernünk, elég csupán a főlényt megszerezni az adott térségben, és máris átélhetjük a következő bolygó(k)ra. Persze nem biztos, hogy a legrövidebb a legkönnyebb út, ugyanis kevesebb misszióért kevesebb technológiai pont jár, márpedig ezekből a pontokból fejleszthetjük a haditechnikánkat. Nem csak a saját tankunkat és azok fegyvereit javíthatjuk fel, hanem növelhetjük gyáraink hatékonyságát, és egységeink ütőképességét. Minimális mértékben mindig muszáj fejleszteniünk, különben az "elavult" fegyvereink később már nem okoznak sérülést a jobban felvezetett ellenségnek.

Minden küldetés az ún. citadella lerakásával kezdődik, amit csak a claim feliratú mezőről tehetünk meg. Ezzel máris biztosítva van a bázisunk, azaz jmentől fogva ha "hazatérünk", mindig feltölthetjük a pajzsunkat (a claim mezőn az F lenyomásával). Figyelem: automata ágyúkat és SAM-állásokat ne felejtsünk el a citadella köré helyezni. Ezután a gyárainkat kell leraknunk, amit a műholdnézetről, az O lenyomásával tehetünk meg. Alaposan meg kell gondolnunk, hogy mit kérünk,

átvehetjük (F12-vel) a citadella lézerágyújának irányítását is. A tankot a kurzorgombokkal és az egérrel irányíthatjuk (a gombok két szabadon választható fegyvert működtetnek). Az X billentyűvel egy háromszöget hozhatunk be, melyen átcsoportosíthatjuk a tankunk erőforrásait a fegyverek, a motor és a pajzs között. A legfontosabb, hogy a tankunk épségét őrizzük meg, ugyanis az életeink száma korlátozott. Ennek érdekében az alap lézereken és rakétán kívül többféle fegyvert vásárolhatunk, például beszerezhetünk vakond-torpedót, ami a föld alatt közelíti meg a célpontot – hogy csak a legérdekesebbet említsük. Mindent összegezve az Uprising tehát inkább akciójáték, az eltérő egységek ugyanis inkább mint plusz fegyverként

A bombázás rendszerint jó hatással van ellenfeleink idegrendszerére



földbe csapódnak. De említhetném a szépen animált gyalogosokat is (alig lehet észrevenni, hogy csak két dimenziósak): rendíthetetlenül igyekeznek az épületek felé, s ha átgázolunk rajtuk, hangos halálhörgésekkel

Kozmikus lázadááááás...

UPRISING

nünk, hol, mikor, és milyen egységek kerüljenek bevetésre. A játék lényege kétségtelenül hasonlít a Battlezone-hoz, de mégis túlzás volt az elődjének nevezni, mert az Uprisingban sokkal korlátozottabbak a lehetőségeink. Hogy csak a legalapvetőbbet említsük: gyárakat csupán bizonyos helyeken, és ott is csak meghatározott számban létesíthetünk. Igaz, hogy mi rakhatjuk le a csatatérra a gyalogosokat és a tankokat, és mi rendelhetünk el bombázást – de miután kiadtuk a parancsot, már nincs beleszólásunk a dolgok menetébe, legfeljebb visszatelportálhatjuk fiainkat a bázisra.

A játék természetesen biztosít hálózati játékokat is (maximum négy fél részvétellel), de a szűkös egy oldal miatt most inkább csak az egy játékos móddal, és azon belül is a birodalmiak elleni hadjáratral foglalkoznék. (Amúgy van még egy Quick Start opció is, ahol szabadon választhatunk pályát, és van még három tréning küldetés is.) Szóval hét naprendszerben lendülhetünk támadásba, melyekben darabonként úgy három bolygón folynak hadműveletek, azaz összesen több mint húsz

ugyanis csak annyit vásárolhatunk, amennyi mező adva van a citadella körül. Ha később az épületeink renoválásra szorulnak, esetleg el akarunk adni valamit, azt is a műholdnézetről végezhetjük el. Az energiakitermelő épületek alapvetőek, ugyanis ezek termelik az energiát a gyárakhoz. A gyáraknak négy csoportja van: gyalogosokat, tankokat, vadászgépeket, és végül bombázókat állíthatunk elő. Ha már van rá fődzejünk, később rendelhetünk műholdas fegyvert is, ám ez az eszköz "zabálja" az energiát, ráadásul két energiaforrás is kell hozzá.

Az egységeinket – beleértve a műholdról érkező halálos sugarat is – a megfelelő funkcióbillentyűk leütésével uszíthatjuk rá az ellenfeire. Bár a sérülékeny gyalogosok látszólag nem is tudnak ártani az ellenségnek, nagyon fontosak. Az épületeket jömagunk nagyon nehezen tudnánk szétlőni, ők viszont robbanószert helyezhetnek el rajtuk. Ugyanerre használhatók a bombázók is, de ha őket alkalmazzuk, muszáj lesz előbb megtisztítanunk a légtérrel az ellenséges vadászköztől. Szerény személyünk mindvégig a Wraithben fog ülni, bár ha megtámadják a bázisunkat,

A pisai ferde torony helyi hasonmása morcosan szemléli a légtér fura urát



telik meg a csatatér. A digitalizált hangoknak egyébként is különleges szerepük van: ha például megtámadták az egyik citadellánkat, egy női hang közli velünk a hírt. Jópofák az éterben leadott szövegek is: ha egy bombázótól például azt halljuk, hogy "heves tűz alá vetek minkef", már tudhatjuk, hogy nincs sok nekik hátra; ezenkívül a repülőket jellegzetes zajt csapnak, s így mindig tudjuk, mikor kell az eget kémlelnünk.

Az Uprising tökéletes választás azok számára, akik a Battlezone-t túlságosan bonyolultnak találták. Az akció szépen keményedik, de mindvégig áttekinthető marad, szóval egyszerű, de még sem unalmas. Dögös.

V.Z.

Éntelenség deszantja, az ellent mindig bosszantja



uprising

300 Cyclone Studios
http://www.3do.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z 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, 128MB RAM, 2xCD, Win95
Ajándék: PE3, 16MB RAM, 3D-kártya

Izgalmas háborús játék, ráadásul még egy kis stratégiai érzék is kell hozzá

88%

funkcionálnak, semmint különálló hadtestekként. Az intelligenciájukkal ugyan nincs semmi baj, egyszerűen arról van szó, hogy fogyóeszköznek tekinthetjük őket – legyen az akár egy tank, akár egy vadászgép, csak pár másodperces élettartamot jósolhatunk nekik. Stratégiailag mindössze annyit kell megtennünk, hogy az adott küldetéshez mindig megfelelő fegyverzetet biztosítsunk, és hogy átgondolt lépésekben, intenzíven támadjunk. Nem szabad hagyni, hogy az ellenfél regenerálja önmagát – ha például lerak egy új citadellát azonnal vegyük tűz alá, ugyanis amíg nem kapcsolódik be a rendszerbe, roppant sérülékeny.

Az Uprising – mint akciójáték – a maga nemében kiváló: a 3D-es grafika és a kiftűnő zajok megteszik a magukét, és a gyorsító kártya sem alapkövetelmény. Nem is annyira a speciális effektek különlegesek (hiszen például a lángszóró effektusa enyhén szölvá is furcsa), hanem a csaták mozgalmassága, és változatossága tetszetős. Állati klassz, ahogy például a bombázók lezuhannak – mintha csak Star Warst néznénk. Elkezdnek pörögni, majd egy jellegzetes hang kíséretében a

Eddig abban a tévhitben éltem, hogy a "Válogatott Ökörsegek Almanachjának" összes szócikkét feldolgozták már valamiféle számítógépes játék formájában. Mosolygott rám már minden a monitortól, a nagymamákat dobáló kukacoktól kezdve a zombimód menetelő zöld hajú lemmingeken át egészen az autók elől menekülő békákig. E válogatott kreációk melegségére legyen mondva, hogy kiagyalóik az esetek többségében elegendő képi humorral és ötlettel fűszerezték remekműveiket, hogy azokat még pont bevegje az ember gyomra. Mi több, a Lemmings vagy a Worms mai szemmel nézve is határozottan kellemes darab, dacára meglehetősen debil témaválasztásuknak. Vagy tán épp emiatt? Mindenesetre a napokban megjelent Army Men története is igen tanulságos egy darab: műanyag játékkatonák öldöklő küzdelméről szól. Egész pontosan a sárgásbarna (a "sárgás" helyett más jelzőt is használhattam volna, ám ezt sajnálatos módon nem igazán bírni el a nyomdafesték...) katonák hatalmas armádiája elárastotta a zöld katonák szülőföldjét, akiknek ez nem igazán tetszik. Hm. Alig hiszem, hogy e nagyívű és eredeti hőseposz miatt kítőrne az Army Men-hisztória, de hát istenuccse erről szól a játék. Magyarán egy örmi (kevésbé magyarán: Sarge) nevű katonával kell mászkálni és lelő-



Lehet, hogy ez a kis pukkanás megviselte az elem siető barnák idegeit?

jelzöt még a lehető legpozitívabb hozzáállás mellett sem tudom ráaggatni. Esetleg a "tűrhetőt". Vagy még inkább a "középszerűt".

A TÉNYEK KEMÉNYEK

A történeten kár lenne tovább rágódnni, az olyan amilyen. Sőt, a megfelelő grafi-

annyt tartalmaz, mint a Magyar Értelmező Kéziszótár egy különösen száraz lapja. Rendben, azt elismerem, hogy a lángszóró által múlt időbe tett ellenséges katonák szétolvadásos haláltusája igen szórakoztató látvány. Azt is elismerem, hogy a kúszó/guggoló/menetelő katonák kísérteties hasonlóságot mutatnak műanyag kollégáikhoz. Na most meglehet, hogy bennem van a hiba, de mindezek után én nem omlottam a nosztalgiától fátyolos szemmel az Army Men elé, to-

vatúnt ifjúkoromat siratva. Nem tudom, hogy a készítőik pontosan mit akartak: a) alkotni egy Worms hangulatú, egyértelmű-

szont kár volt mindenféle ólomkatonákkal vacakolni. Bár az is igaz, hogy ezzel a csomagolással könnyebben el lehet szólni a csapnivaló animációt, az egyszínű katonákat s meglehetősen egysíkú küldetéseket. Merthogy az Army Men grafikájával sem nyújt feledhetetlen élményt, abban biztos vagyok. Az a tény, hogy a játék 640x480-as felbontás mellett 256 színben fut magában még nem jelent semmit – erre a hasonló paraméterekkel megáldott Starcraft a legjobb bizonyíték. Azt éppenséggel nem állítanám, hogy a játék grafikáját látva sikítva menekültem volna a monitor elől. Ha jóindulatú vagyok, úgyis fogalmazhatnék, hogy a vizuális aláfestés tökéletesen illik a játék témájához. A figurák mozgása és halála (lerobbantott végtagok, bűzös töcsébe olvadó katonák, milliónyi apró darabra robbanó ellen-

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK...

ni a gaz barnákat. Néha persze más Greenpeace-aktivisták is betársulnak keresztes hadjáratunkba (az alkalmasint felbukkanó kék illetve szürke katonákról nem is beszélve, akik az esetek többségében a lelövendő kategóriába tartoznak), s ekkor elvileg némi stratégiai rész is belép a dologba. Hangsúlyozom: ez a játék készítőinek a véleménye. Szerény véleményem szerint ugyanis az Army Men egy meglehetősen könnyen emészthető akciójáték, melybe a készítőik megkíséreltek valami olyasmit erőszakolni, ami nem odavaló. Etféle szarvashibákat persze a legkiválóbb játékok készítői is hajlamosak elkövetni (például az Incoming esetében), ám az Army Mennel messze nem ez a legnagyobb gond. A fő gond az, hogy a játékra a "legkiválóbb"

ARMY MEN

kai és hangulatbeli körítés esetén még el is menne, hisz ifjúkorában ki ne töltött volna hosszú órákat mindenféle guggoló, hasaló, vagy délcegen menetelő műanyagkatonák tologatásával? Jógam legalább olyan jól elszórozottam ezekkel a fröccsengett randaságokkal is, mint a mai ifjak a legújabb Playstation játékokkal (bocs Martin, nem rád céloztam). Az Army Men azonban a bevezetőben emlegetett képi humorból és ötletességéből körülbelül

en poénos játékot; b) egy kommandós/irtós/lövöldözős stuffot megpékelni néhány eredeti ötlettel. Ha az a) pontban foglaltakkal próbálkoztak, akkor igen nagy bakot lőttek – az Army Men hangulata és játékmenete leginkább egy huszadrangú shoot'em'up rettenetet idéz. Méghozzá a jó öreg Amigás korszakból. Amennyiben nem is volt más szándékuk, mint egy huszadrangú shoot'em'up játékkal előrukkolni, akkor vi-



A gaz ellen folyami átkelése véres... akarom mondani olvadt műanyagos véget ér

felek stb.) határozottan játékkatona-szerű, ezt el kell ismernem. A különféle járművek és tereptárgyak kidolgozása szintén nem rossz, bár a térbeli érzet azért hagy némi kívánnivalót maga után. Szóval nem rossz. De nem is jó. Különösen akkor nem, ha összevetjük mondjuk a Forsaken vagy az Incoming csodálatos grafikájával. Ez persze nem túl fair összevetés, elvégre ezek mind gyorsítókártyákat támogató (illetve követelő) játékok. De még akkor is

EGY VÉRBELI SHOT'EM'UP

Egy dolog biztos: az Army Men, mint stratégiai/akció játék abszolút bukás. Ezen sajna nincs mit szépíteni. Az egyes küldetések nem sokban különböznek egymástól, mint ahogy a megoldásukhoz szükséges taktika sem igen változik. Minden pályához tartozik egy fix útvonal, melyet követve szinte biztos a sikerünk. Ha

felderítő repülés. Aztán beszállhatunk a különféle járművekbe is, ami ugyancsak egyedi ízt kölcsönöz a játéknak. Ezek a járművek egyébként nem csak az ellenfél legyilkolására alkalmasak, a teherautó volánja mögé pattanva példának okáért amúgy nem túl mobil katonáinkat mozgathatjuk villámgyorsan. Meg kell hagynom: efféle húzással azért nem sok lövöldözős játékban találkoztam.

Maga a játék ennek ellenére sem egy túl komplikált darab: követjük a rádión jövő utasításokat, löjük az ellent, s mindeközben megpróbáljuk a célterületet a lehető legkisebb veszteségek árán elérni. A többi zöld katona fogyóeszköz, birka módjára rohannak bele a legerősebb ellenséges zárótűzbe is. Arról nem is szólva, hogy igazán meleg helyzetben amúgy sem nagyon lesz időnk velük foglalkozni – szóval nagy vonalakban ennyi a játék. Ezt ellensúlyozandó viszont elég sok és hosszú pályán keresztül kell hősünket kommandírozni, s maga a terep is meglehetősen változatos.

Vannak sivatagos, erdős és mocsaras terek, bár ezek nem igényelnek különösebben eltérő taktikát. Akit nem kötne le a gép elleni küzdelem (ami az A.I. teljesítményét figyelembe véve cseppet sem meglepő) természetesen multiplayer játékban is szeretnénk próbálhat. Jómagam nem éreztem magamban túl sok ingerenciát ahhoz, hogy hosszabban elmélyedjek az egymás elleni játék rejtelmeiben – így túl sok gyakorlati tapasztalatot nem is szereztem e témakörben. Alapvetően kétféle játékforma közül választhatunk: a szimpla hack'n'slash és a zászlógyűjtögetés közül. Meghatározhatjuk azt is, hogy mennyi utánpótlással (azaz járművel s emberrel) indulunk, így egész méretes (s érdekes) ütközeteket is össze lehet hozni. Az viszont nagyon nem tetszett, hogy hősi

mondjuk nem sok rajongóra számíthat az anyag – a már említett úriemberek viszont igen kellemes órákat fognak eltölteni. A szürkeállományukat leterhelni kívánó PC tulajdonosok viszont nagy ívben kerüljék, mert ők bizony nem sok jóra számíthatnak. A látvány meglehetősen közepszerű, az egyes pályák legfeljebb grafikájukban különböznek, az AI egész egyszerűen a csapnivaló a hangulat pedig... hát az valahogy nekem nem jött be. A Cannon Fodder a maga módján (s a maga idejében) sokkal élvezetesebb, játszhatóbb és eredetibb program volt, pedig isten tudja hány évvel ezelőtt adták ki. Egyértelműen pozitív kritikát legfeljebb a gépigény szempontjából érdemel,



Tankocskámat elnézve a barnák létszámfőlnye hamarosan erősen apadni kezd

ott van a hasonló nézetel és alapulajdonságokkal rendelkező Starcraft illetve Fallo ut – s ezek külcshin szempontjából messze felülmúlják az Army Ment.

Aztán van még egy dolog, ami ugyancsak megkeserítette az életemet: ez pedig az irányítás. Elvileg ugyebár egyszerre kéne a billentyűzetet és egeret használnunk, ami így magában még nem lenne egy megoldhatatlan feladat. A játék alkotói azonban hosszú hetek kutatómunkájával kifejlesztették azt a billentyűzetkiosztást, mely teljes-séggel lehetlenné teszi a keyboard és egér együttes használatát. Ez pedig a következő: az egérrel forgatjuk emberünket, míg a numerikus iránybillentyűkkel mozgatjuk ökelmét. Bravó. Aki jót akar, az ezt a jobbkezes emberek ellen irányuló mérnyletet még a kezdetek kezdetén átállítja, ellenkező esetben készüljön föl a legrosszabbra. Ettől eltekintve mondjuk egész kezelhető a program, bár több katonát irányítva már elég sok billentyűt kell(ene) egyszerre nyomkodni. Amúgy a hozzánk csapódó zöldek nem közvetlenül mozgathatók, mindössze különféle parancsokat üvölthetünk nekik, úgymint Kövess!, Támadj!, Védekezz! Ennyit a stratégiai elemekről...

viszont eltérünk ettől az optimális megoldástól, jóformán biztos a vég (főleg a későbbi pályákon). Az ellenfelek tökéletesen ostobák, jóformán semmi önálló és váratlan cselekedetre sem képesek. Ezt kompenzálóvalóság rajzanak a stratégiai fontosságú pontok körül, s lönek mindenre, ami mozog. Különösebb agymunkára még a későbbi pályákon sem lesz szükség, 3-4. nekifutásra könnyedén kikapaszthatóak az ellenséges védelem gyenge pontjai.

A fentiek alapján gondolom már érthető, hogy miért is sorolom az Army Ment a shot'em'up játékok mostanság amúgy nem túl népes táborába. Jóformán magán viseli e műfaj összes védjegyét: a félig-meddig felülnézeti (na jó, inkább izometrikus) perspektívát, a ládák szétlövésével felszedhető extrákat s a meglehetősen lineáris játékmenetet. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy sok szempontból jóval összetettebb és érdekesebb darab, mint egy szokványos shot'em'up játék. Először is a felszedhető extrák igen változatos képet mutatnak, a különféle nagykiberű gyilkolószerszámokon kívül olyan egzotikus dolgokat is felszedhetünk, mint légitűzcsapás, aknák vagy épp



Egy ellenfél ugyan már kifeküdt, de nekem mégis van egy olyan érzésem, hogy ez a híd túl messze lesz...



A mocsárban békésen oszladozó ellenfelekből is látható, hogy Őrmi barátunk jó úton halad

mivel az igen szolidra sikeredett (ami egyébként a játékot elnézve érthető is). Ez pedig így magában azért egy kicsit kevés...

T.J.



Nocsak, hát ezek a szürkék hogy merik akadályozni a béketeremtést?

army men

3DO/Ubisoft
http://www.3do.com

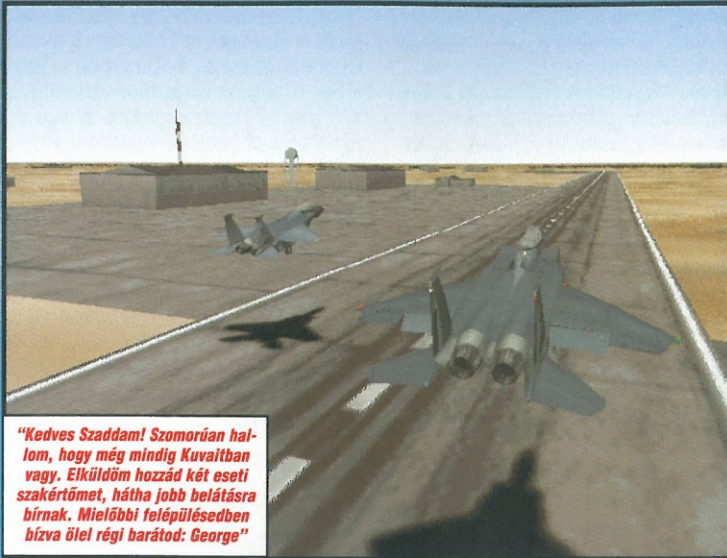
L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 5B-kompatibilis hangkártya

Könnyen játszható és könnyen felelhető...

72%

Hát, körülbelül ez minden, amit az Army Menről érdekes elmondani. A lövöldözős/kommandós játékok lelkes és elhivatott rajongóin kívül



"Kedves Szaddam! Szomorúan halom, hogy még mindig Kuvaítban vagy. Elküldöm hozzád két eseti szakértőmet, hátha jobb belátásra bírnak. Mielőbbi felépülésedben bízva ölel régi barátod: George"

Nem tudom, ki hogy van vele, de mostanában kezdem kis szkepszissel szemlélni a modern repülőgép szimulátorokat. Igen nagy bátorságról tesz tanúbizonyságot az a kiadó, aki mostanában ilyesmi játék kiadásán töri a fejét, mert ha mással nem is, hát repülőgép szimulátorokkal manapság már véggépp tele van a padlás. Ráadásul ez pont egy olyan

nerációi) pedig egyre tökéletesebb vizuális kivitelezést tesznek lehetővé – márpedig ez egyre újabb és újabb csapásnév erőket jelent a szimulátorok egén. (Meg azt, hogy a fejlesztők csúcsgépekre gyártják a játékaikat.) Jelen program elkövetői, a Jane's Combat Simulations a kiváló Longbow-helikopter szimulátoraival már elég rendszeresen letette a névjegyét, tehát a



"Mögöttem robbant fel egy szerelembomba, hú-hú..." – illetve egy flare. Egyébként ennyit a fényhatásokról



Nem szeretem a kötöttségeket: inkább magam pakolom össze a cuccot

kategória, amelyben a konkurenciához képest különösebben újat nem igazán lehet nyújtani: a világon jelenleg rendszerben álló típusok száma igencsak véges, és már mindegyiket megnyergelhetjük a játékos vagy tíz másik programban. A szimulátorok ettől függetlenül élnek és virulnak, aminek egyetlen oka van: a PC-platform villámgyors technológiai fejlődése. Az évente megjelenő új processzorgenerációk egyre nagyobb sebességet biztosítanak, a 3D-gyorsítókártyák (illetve most már azoknak is következő ge-

vadászgépnek készült, de tulajdonságai miatt leginkább vadászbombázó (vagy modernebb kifejezéssel élve: csapásmérő vadászgép) szerepkörben csillogtathatja tehetségét. Na nézzük, mit tettek vele ebben a játékban:

MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

... szeretnék néhány megjegyzést tenni a prezentációra vonatkozóan. Nem tudom, hogy manapság hányan vettek közületek valami komolyabb

repülőgép szimulátort, de akik megtették, azok tudják, hogy súlyos tudományok foglaltatnak bennük, mert a doboz súlya usque 5 kiló körül szokott mozogni. Nem volt ez másképp most sem: a játék magyarországi disztribútora által "magyarított" játékot teszteltem (ez azt jelenti, hogy magyarok a doboz hátoldalán levő fülszövegek, de egyébként a kézikönyv angol), és kilóra ugyan úgy tűnt, hogy a dobozban megvan minden. Kibontás után azonban némi hiányérzetem támadt: a CD-n kívül találtam egy méretes, olyan 3-400 oldalas Expert Flight Manualt és egy regisztrációs kártyát – mást semmit. Azért az ember elvárna egy billentyűzetkiosztást (netán sablont), egy referenciakártyát, vagy valami hasonlót. (A vásárlók érdekében merem remélni, hogy csak én voltam a teszt példánnyal ilyen szerencsés.)

A másik meglehetősen esemény instilláláskor következett, ugyanis a játék kétféle módon telepíthető: a Casual választásával a repülési tulajdonságok, a valószínűség és a kezelés tekintetében jóval barátságosabbak lesznek, mint a szinte teljesen élethű Expertnél. Szeretek minél előbb túl lenni a "Telepítővarázsló" varázslatain, így tehát Express Installt választottam. Akkor kezdtem gyanakodni, hogy ezt mégsem kellett volna, amikor már a második cigaretta is elfogyott, és még mindig ment az installálás. A szerzők ilyenkor ugyanis azt a roppant kézenfekvő megoldást választották, hogy a CD-t kalap-kabát bemásolták a vinyóra (elvégre az még mindig gyorsabb). Ez ugyan nem rossz ötlet, de én nem támogatom. Custommal lehet kevésbé rémisztő méretű installt is kérni, amelyekre a szerzők igen diplomatikusan "apróbb szüneteket és töltögetést" ígérnek – hm, maradjunk annyiban, hogy mégis jobb az a 630 megás.

Éjszakai csendélet (?)



ELSŐ LÉPÉSEK

Az első negatív benyomásaimat már a fantasztikusan jó intro is kezdte elhessegetni, aztán a főmenüből elvonultam gyakorolni, és ettől már kezdett lenyugodni a kedélyem. A Trainben begyakorolhatjuk a felszállást és leszállást, a navigálást, az irányított és irányítatlan levegő-levegő és levegő-föld fegyverek használatát, légi utántöltést – szóval minden manővert, amire harci helyzetben csak szükségünk lehet. A feladatról természetesen részletes szöveges eligazítást kapunk, illetve megnézhetjük a helyszínt. Különösen szórakoztató a légénység kiválasztása: jellemző az élethűségre, hogy az összes, valóságban is létező F-15 Eagle-t repülő század közül választhatunk, továbbá az



Talált-süllyedt! Éljen a Greenpeace, vesszen Jockey!



adatok szerelmeseinek nagy boldogság lesz, hogy a játékban megtalálhatjuk a századok részletes történetét megalakulásuktól (rendszerint a II. világháború idejétől) egészen napjainkig. Ugyan a program minden küldetéshez felkínál több előre meghatározott fegyverkombinációt, de természetesen módunk van önálló pakkok létrehozására is az amerikaiaknál rendszerben levő összes fegyverrendszerből. (A valószínűsége egyébként garancia

lehet, hogy fő ténykedését tekintve a Jane's tulajdonképpen haditechnikával foglalkozó kiadó.) Kiváló ötletnek tartom egyébként, hogy az általunk létrehozott kombinációkat el is lehet menteni.

SINGLE PLAYER

Ha csak single player játékot akarunk játszani, akkor a gyakorlásra kívül a főmenüben még három, a szimulátorokból már igen jól ismert lehetőség áll rendelkezésünkre: az Ins-

lesztett feladat közül választhatunk, amelyekben a legváltozatosabb, földi és légi célpontok elleni küldetésekben csillogtathatjuk tudásunkat. Aki nek ez esetleg nem lenne elég, annak a szerzők mellékeltek egy kiváló küldetésszerkesztőt is, amelyekkel új missziókat generálhat. Itt nem árt megállni egy szóra, mert ez a program egyik legnagyobb erőnye: a többi szimulátorban már eddig is találkozhatunk hasonló opcióval, de az F-15-éhez képest csak a nevük volt hasonló, mert én még soha nem láttam szí-

ultrakonzervatív iráni kormány ellen kell szigorúbban fellépniük. A játék tulajdonképpen az egyes küldetésekben kapott feladatokat adogatja, csak állandóan variálja bennük a környezeti paramétereket (a bevetésben részt vevő gépek és a célpontok száma, napszak, stb.) Sajnos az eddigiek után itt azért egy kis keserű ízt érezhetünk a számban, mert nem lehet logikailag is összefüggő hadműveletről beszélni – csak küldetések egymást követő sorozatáról.

SASFIÓKA

15

Utánégetőcsóva, kondenzcsíkok, Sidewinderek – minden kulissza együtt a nagy égháborúhoz



tant Action, az egyes küldetés, illetve a hadjárat.

Instant Action: Folyamatos küldetés az előre megadott paraméterek szerint. Saját csapatoknál meg kell adnunk repülési magasságunkat, a kívánt gépek számát, valamint pilóták képzettségét és a kötelék formációját. Az ellenfélnél a hasonló paramétereken kívül még vagy 40-50 gépből kiválaszthatjuk a gépének típusát, megadhatunk földi célpontot, valamint a légvédelmet és annak képzettségét.

Single Mission: Egy küldetés teljesítése. Itt 15 különböző, előre megszer-

mulátorban olyan küldetésszerkesztőt, amelyben ehhez hasonló szabadságfokkal tervezgethettünk kényünknekedvünknek különböző akciókat. Az ehhez hasonló cuccokat a szerzők eddig jó mélyre süllyesztették előlünk a fiókjaikba, hogy alkalomadtán jó kis mission diskekkel újabb pénzt bővíljenek ki az egyszerű vevő zsebéből.

Campaign: Hadjárat, azaz folyamatos küldetésekből álló karrier. Mondjuk itt nem szenvedünk a bőség zavarában, mert összesen két hadszíntér között válogathatunk: vagy az Öböl-háborúban poroljuk ki Szaddám és csatlósai nadrágját, vagy pedig 2002-ben, egy

MULTIPLAYER

Manapság már bármilyen stílusú játék elmaradhatatlan kelléke a többjátékos üzemmód. Nincs ez másként itt sem: az F-15-öt maximum nyolc játékos játszhatja helyi hálózatban és az Interneten keresztül, illetve soron porton keresztül ketten nyomulhatnak egymás ellen. A parti különböző paraméterei az Instant Actionhoz hasonlóan konfigurálhatók (napszak, fegyverzet, stb.), továbbá lehet kérni regenerációt is. A multiplayer-aréna nyolc részre van osztva, és mindegyik játékos választhat egy hívőjelet és egy bázist magának (ha valaki olyan bázist választott, ami már foglal, az a kooperatív módnak felel meg, azaz egymást támogatva fognak játszani).

ÍTÉLET

Kis gondban vagyok az ítélethirdetésnél a cikk elején elhangzott sápiózás miatt – ugyanis maga a játék elképesztően jó! Megkíméllek benneteket attól, hogy elkezdem lelkesedve dicsérni a grafikát (ami egyébként még 3D-kártya nélkül is roppant kellemes), a műszerfal részletességét, stb. – de inkább nem teszem, mert a képek úgyis magukért beszélnek. A hangokról viszont mindenképpen illik megemlékezni: az aláfestő zene mondjuk valami másodosztályú heavy metal rövid pihenőkkel (mindegy, olyan-amilyen), a rádióforgalmazás és a többi hanghatás viszont tökéletesen sikerült. (Aki akarja

egyébként a küldetésszerkesztőben akár saját hangokkal is díszítheti misszióját.) Mint az apró részletek szerelmese, nagyon tetszett a főmenü References pontja, ami egy hatalmas adatbázis a játékban szereplő mindenféle fegyverrendszer rendeltetésével, technikai paramétereivel és típus történetével. Ezenkívül sorolhatnám még napestig a program erős pontjait, de teljesen felesleges lenne, mert szinte csak olyan van neki – minden téren kiváló. A kivitelezéséből adódóan egy apró kis baj azért van: a tökéletes élvezethez egy igen szépen feldíszített konfiguráció szükségeltetik hozzá.

f-15

Electronic Arts/Jane's
<http://www.jane's.co.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: PIII, 16MB RAM, 4xUD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gepkártya

Egyelőre övé a trón a modern repülőgépszimulátorok között

94%

ÖRÜLET KÉT KERÉKEN

A Microsoft természetesen nem hagyhatta annyiban, hogy a legjobban eladott autós játéka folytatás nélkül maradjon – és bizony milyen jól tette ezt! A hatalmas Monster Truckok tehát visszatérnek, és fényesebben csillognak-villognak, mint valaha. Oriási kerekek, szépen "kidekorált" kasznik, egzotikus tájak – minden

pálya mentén dolgozó olajkukakkal – bővült a tereptárgyak repertoárja. Vannak egyébként olyan tereptárgyak is, melyek alaposan beleszólhatnak a verseny alakulásába is, vegyük példának okáért azt az esetet, amikor egy hosszú tehervonat miatt kell egy átjárónál rostokolnunk. Egy ilyen robosztus járművel vandál ösztöneinket is

az apró köveket a földutakon. A versenyek hangulatát egy amerikai módon tüllekesegett kommentátor biztosítja, olcsó poénokat sütve el (például szerinte halászni támadt kedvünk, amikor épp nyakig gázolunk a vízben). A legjobban az tetszett, amikor kajakra elmerültem: olyan az effektus, mintha a víz alól hallanánk a bemondót.

versenyek és vannak a rallyversenyek. A lényeg tulajdonképpen mind a kettőn ugyanaz: áthaladni az ellenőrzési pontokon – a különbség csupán annyi,

MO



Lehet hogy így készülnek a kis Monster Truckok?



Mint a mellékelt ábra is mutatja, az autóversenyek ezen típusa meglehetősen rázósz mulatság



Hulk Hogan stílusa a rally pályákon is célravezető



adva van, ami csak egy örült versenyhez kell. A programhoz ugyan nem alapkövetelmény a 3Dfx kártya, de persze azzal mutatja meg a valódi arcát. (Mellesleg – ha jók az értesüléseim – ez az első játék, ami támogatja az új Voodoo2 chipset-et.) Talán az autók grafikája az, ami a leglátványosabban fejlődött: változatos textúra borításokat kaptak, és azon túl, hogy be vannak árnyékolva, még fénylik is a felületük. Az is meglehetősen, hogy a poligonos grafikával milyen szép gömbölyű gumiabroncsokat hoztak létre. Az említett gumik ráadásul elképesztően realiztikusan rugóznak – úgy csuklanak, ahogy azt a terep viszonyosságai és a fizika törvényei megkívánják, és ráadásul még nyomot is hagynak a poros talajon. Mondani sem kell, hogy persze a helyszínek is tetszetősebb külsővel büszkélkedhetnek: egyrészt szebb a grafika (a tükröződő vízfelületek például igazán hatásosak), másrészt néhány objektummal – mint például a

maximálisan kiélhetjük: a tárgyak nagy része nem igazán áll ellen egy ötönnás monstrumnak, így helyes kis csokorba gyűjthetjük például a kerítéseket vagy a villanyoszlopokat, elszodorhatjuk az útjelző táblákat vagy az út mentén felhalmozott gumiabroncsokat és ládákat. A hátrahagyott romok ráadásul ott is maradnak, és a további körökre akadályokat képeznek a többiek és jómagunk számára egyaránt. Az ütközések kihatással vannak autónk állapotára is (ha a grafikai opcióknál be van kapcsolva sérülékenység): frankón behorpad például a kaszniteteje, és egyre deformáltabb járgánnyal vagyunk kénytelenek versenyezni.

De hogy ne csak a grafikát méltassam, szólnék pár szót a hangokról is. Kezdjük a motorhangnál, ami szinte muzsika a fülünknek, hiszen igazi Bigfootról mintázták. Gyorsulásnál illetve fékezésnél a gumik által csapott zaj is jól kivehető: nyikorognak a kerekek a betonutakon, avagy ropogva morzsolják

A LEHETŐSÉGEK

A játékról alkotott első benyomásunk tehát mindenképp pozitív, de nézzük, mi a helyzet a versenyek menetét illetően! Sivatagos, avagy füves-fás területeken összesen 12 vadonatúj pályán indulhatunk, és (20-ból) 9 teljesen új kocsi közül választhatunk. Jó ötlet volt, hogy a játékhoz megvásárolták a WCW és nWo licencjogát, így most híres pankrátorok (mint például Hulk Hogan, vagy Sting) autóit vezethetjük. A kocsik amúgy is az összetörhetetlen felépítésű kolosszusokra emlékeztetik az embert, hiszen még az 5 méter mély vízből is ki lehet evickélni velük anélkül, hogy lefulladna a motor. Nehézségi szintből van három, ezt szintén a bejelentkezésnél kell meghatározni. A magasabb szint beállítása nem csak az ellenfelek tudását növeli, de a kocsink is "természetesebben" fog viselkedni. A versenypályák a szokásos módon két osztályba vannak sorolva: vannak a kör-

hogy a körversenyeknél zárt a pálya, tehát több kört kell megtenni, míg a rallynál egy hosszabb táv van meghatározva, és azt kell teljesíteni. Találhatunk még három pályát, melyek mellett a Summit Rumble felirat olvasható: ez az üzemmód a játék harmadik és egyben új típusa, egy ún. "Enyém a vár" játék. Ezt a játékot kizárólag csak multiplayerben lehet játszani (maximum nyolcan), és nem a sebesség a lényeg, hanem pontozásra menő küzdelem zajlik az adott ring birtoklásáért. Az eredményünk attól függ, mennyi ideig sikerült benmaradnunk, illetve hogy ellenfeleink mennyiszer löktek ki minket.

Ha a hagyományos pályákon egyjátékos módot indítunk, alapban két ellenfél van kijelölve, azonban a pályaválasztásnál (a Computer Opponents ikonnal) beállíthatunk többet is. Ha jól emlékszem, az előző részben még nem volt változó időjárás tényező sem, most viszont szinte nincs olyan "természeti csapás", amit ne tudnánk beállíta-

ni. Versenyezhetünk felhős égnél, szürkületben, ködben, esőben, hóban, vagy éjszaka is. Külön van egy koromsötét opció is – na ezt érdemes kipróbálni, tényleg csak annyit láthatunk, amennyit a fényszórónk, illetve a többiek fényszórója látni enged. A lámpák grafikai kivitele-

szükségünk, mint mondjuk az F1 GP2-ben, de azért itt is van néhány műszaki dolog, amin a jobb eredmény érdekében finomíthatunk. Ha rákattintunk a Garage menüpontra, három dolgot láthatunk. Állíthatunk a gumik mintázatának a mélységén, a váltó áttételeinek az arányán,

Annak ellenére, hogy a belső nézetből is lehet nézelődni (insert/delete/numerikus +), azért természetesen most is jóval használhatóbbak a külső nézetek. A követő nézetnél a numerikus + és – gombokkal a rálátás szögén is változtathatunk. A poén kedvéért néha megszólal-

ni az éppen elérhető legmagasabb technikai színvonalat, ezért a 3D-kártyák támogatásával nincs semmi meglepő abban, hogy a grafika nagyságrendileg jobb lett, de ezt leszámítva valóban nincs sok fejlődés. Főként azt lehet hiányolni, hogy nincs valamilyen "karrierista"

MONSTER TRUCK

MADNESS 2



Éjszakai tumultus a kanyarban



A Monster Truckok tengeralattjáróként is beválnak



Ennyi ellenfél bekapcsolásához azért nem árt egy izmosabb PC

zése nagyon klassz: nem csak a terep világosodik meg, de a fény csóvját is láthatjuk. Bár az első fényszórók jól vannak védve, és így a tetőn elhelyezettektől eltérően sosem törnek ki, azért ha már alaposan eldeformálódott a kasztni, jól látni, hogy azok is félrevisznek. Sötétben egyébként a Monster Patrol kocsi néz ki a legjobban, a reflektorain kívül egy piros villogó körző a tetején. De kanyarodjunk vissza egy kicsit még az időjárásra! Esős időben csapkodnak a villámok, dörög az ég, és perze az útviszonyok is megváltoznak. A hatalmas kerekek jócskán felcsapják a vizet, és jobban csúsznak a felázott sárban. Az mondjuk azért elég érdekes, hogy még a sivatagba is "rendelhetünk" hóesést... A télies időjárás természetesen a tavak halmazállapotára is kihatással van: ilyenkor nem elsüllyedni, hanem csúszkálni fogunk. A Monster Truck Madness 2 nyilvánvalóan az arcade versenyek kategóriájába tartozik, tehát nincs olyan precíz kocsikra

és végül a felfüggesztések keménységén. Legfőképp az nem mindegy, hogy milyen váltót használunk, hiszen egy Summit Rumble versenyhez például jobb egy jól gyorsuló kocsi, míg egy körversenynél inkább a magasabb végebességre érdemes koncentrálni.

A KEZELÉS

Az irányítás maradt a régi, most is ajánlott a joystick használata. Ha nincs ilyenünk, a kurzorgombokkal kanyaroghatunk, az A-val és a Z-vel pedig válthatunk. Sajnos manuális váltás esetén a gép elég nehezen veszi be a rükket – nem tudom mi értelme van annak, hogy teljesen le kell fékezni a kocsit, s csak utána kapcsolhatunk hátramenetbe. Tízfajta nézet közül választhatunk, melyek között V-vel, vagy a Ctrl+szám-billentyűkkel válogathatunk. Megújult, kissé realiztikusabb lett a belső nézet, bár sajnos a műszerfal továbbra is csak 2D-s "lapként" van elénk varázsolva.

tathatjuk a dallamkiűrtöt (Space), vagy ki/bekapcsolhatjuk a fényszórónkat (L). A kocsi irányításán kívül még van néhány igen fontos billentyű, közülük a leglényegesebb az F, amivel az ún. keresőt kapcsolhatjuk be. Ez mutatja, merre kell keresnünk a következő ellenőrzési pontot (koromsötétben például csak erre támaszkodhatunk). Néha hasznos lehet a térkép is, amit a Tabbal jeleníthetünk meg. Aztán előfordulhat, hogy olyan hasadéka vagy tóba esünk, ahonnan nincs kiút – ilyenkor muszáj segítséget hívunk, amit a H-val, azaz a helikopter igénylésével tehetünk meg.

EPILÓGUS

A Monster Truck Madness 2 végső értékelésnél egy kicsit gondban vagyok, ugyanis nekem például nagyon tetszett. Ugyanakkor azoknak is igazuk van, akik azt mondják, hogy nem sok minden változott. Egy új program mindig igyekszik kihasznál-

üzemmód – mindössze külön-külön megnyerhetjük a futamokat, és ezzel kész. Ha valakinek viszont ennyi is elég, és Monster Truckozásra vágyik, ennél a játéknál biztosan nem fog jobbat találni.

V.Z.

monster truck madness 2

Microsoft/Terminal Reality
<http://www.microsoft.com/games/monster>

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, 4xCD, Win95
 Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy gyönyörű versenyjáték,
 egy kicsit kevés üzemmóddal

87%

MECH ÉLEK, AZ EZERMESTER

HEAVY GEAR

Robotech, Mekton, Battletech...bizonyára sokaknak már ismerősen csengetnek e nevek. Akiknek mégsem, azoknak megemlíteném a Transformers nevű rettenetet is – erről már mindenkinek eszébe juthatnak a bazi nagy robotszörnyek. Illetve a robot megnevezés nem igazán pontos, elvégre ezeket a hatalmas harci gépeket emberek vezetik, méghozzá az esetek túlnyomó többségében őzikeszemű manga-leányzók. Ez a sajátos űrület (aki vitatkozna az űrület megnevezéssel, az vegyen kezébe egy amerikai képregény vagy játék-katalógust és lapozzon bele – tanulságos élmény) ugyan Japánból indult ki, ám hamarosan Uncle Sam is felfigyelt a dologra. A többit már mindenki kitalálhatja: szerepjátékok, rajzfilmek, könyvek, bőgrék, kártyajátékok, gusztustalan mű-

lette meg, hisz művük határozottan emlékeztet a Mechwarriorra. Mondhatni kísérteties a hasonlóság. Ez persze nem lenne baj, főleg akkor nem, ha az eredeti ötlethez ezt azt még hozzá is tenne az utód.

EZ MI?!

Az igazat megvallva ez volt az első gondolat, ami a Heavy Gear közelebbi szemlévelételezések felmerült bennem. Merthogy első pillantásra igen randának tűnt a program. Mielőtt még bárki is végleg leírná, azért két apróságot megemlítenék a védelmében. Először is közvetlenül az Incoming valamint a Forsaken után tekintetem meg a programot, s ez nem igazán kedvezett öklémének. Másodszor pedig a Heavy Gear már tavalyi játék, csak épp Európába bő fél éves



Ugyan a célkeresztől és a célpont jelzéstől nem látok egy szót sem, de a találat biztos

anyagfigurák valóságos özöne zúdult az ifjabb korosztály nyakába. Engem jóideig a hányinger kerülgettetett ettől a stílustól, a piros kamionból jóságos robotbácsvá változó Transformereket meglátnom és megutálnom egy pillanat műve volt. Az utóbbi időben viszont volt alkalmam az eredeti japán filmeket, illetve néhány igényesebb Battletech-könyvet áttanulmányoznom, s ezek alapján már nem is tűnt olyan rettenetesen debilnek a dolog. Mi több, a már emlegetett Battletech világon játszódó Mechwarrior 2 szerintem egyike a leghangulatosabb és legeredetibb harctéri "szimulátoroknak". Alighaem a Heavy Gear alkotóit is ennek a sorozatnak a sikere ih-

forgalmazni. Ez pedig igen nagy öngólnak bizonyult, hisz e rövid idő alatt hallatlan fejlődésen mentek át a 3D-s játékok. Persze a tény ettől még tény marad: a Heavy Gear engine-je fölött igencsak eljárt az idő. Jómagam D3D mellett tekintetem meg a játékot, s örömujjongásra bizony nem sok okom akadt. Először is a fény, füst és ködeffektek valahogy kimaradtak a játékból – holott ezek jelentik a különféle gyorsítókártyák tán legnagyobb vonzerjét. Illetve egy fényeffekttel találkoztam: néhány lövedék bazi nagy világos háromszögeket varázsol a talajra. Eleinte programhibára gyanakodtam, ám hamarosan rádöbbentem, hogy ez előre megfontolt



A gaz ellen kezd különféle pacslai színeket ölteni – s ez jó jel!

szándékból elkövetett rossziszemű kódolás műve (esetleg a videokártyámmal nem egészen kompatibilis a játék, bár eddig nem voltak ilyen gondjaim). A második komoly kultúrsokk akkor ért, mikor az első ellenséges robot... akarom mondani gear megsemmisítésekor egy ritka igénytelen sprite-animáció jelképezte a robbanást. Na, ezek után már kezdtem kissé szkeptikusan szemlélni a Heavy Gear-t. Azt ugyan el kell ismernem, hogy maguk a textúrák (különösen a havas hegyoldal) alacsony felbontásuk ellenére is pofásak s magukra a harci gépekre sem lehet egy rossz szavam se – ám mindezek ellenére sem vagyok kibékülve a grafikai megvalósítással. Nekem a Mechwarrior 2 3DFX-verziója jobban tetszik a Heavy Gearnél, holott ez az



A bulldózer textúrája és kidolgozottsága némi kíváncsiságot kelthet, hogy maga után

tán nem egy friss darab. Egy szó mint száz: grafika szempontjából szerintem a játék egyáltalán nem üti meg a 98-as színvonalat. Ugyanakkor a már említett problémáknak akad egy pozitív vonatkozás is: az igen szolid gépigény. A játék egy 16 Mb-os P90-en is tökéletesen elfut, ami igen nagy ritkaság a mostanság megjelent 3D-s játékok között.

A POZITÍV MEGLEPETÉS

Ez akkor ért, mikor viszolygásomat legyőzve kissé jobban belemélyedtem a játékba. Rá kellett ugyanis jönnöm, hogy maga a Heavy Gear cselekménye és hangulata igen kellemesre sikeredett. Maga a háttértörténet is egész eredeti: a távoli jövőben járunk, egy Terra Nova nevezetű bolygón. Ez valaha a hatalmas Terra-Birodalom gyarmata volt, ám annak a lakói a telepések sajátos szokása szerint kikiáltották függetlenségüket. E kopár világ harcias lakosai amúgy nem hívei a

vannak dolgozva, hogy az valóban párját ritkítja. Mégis a remekül kidolgozott hadjárat-rendszer volt az, ami igazán megfogott a játékban. Először is lejátszhatunk egy előre kidolgozott, nagyjából lineáris történetet (ami szerény véleményem szerint igen ötletes és szórakoztató), melyben az Északi Konföderáció egy fiatal tisztjeként kell átvészelnünk a korlátozottan egyáltalán nem nevezhető harci cselekményeket. Ez eddig tiszta sor. Ami igazán érdekessé tesz a dolgot az az, hogy a harcedzett játékosok kedvékre generálhatnak maguknak különféle hadjáratokat – saját gearokkal és missziókkal. Ezek a hadjáratok egyébként igen logikusan felépítettek, például néhány komolyabb bázis elvesztése után nem csak hogy ellenfelünk egy nagy halom győzelmi pontot kap, hanem hadseregünk veszít az utánpótlásából is. Ez pedig úgy jelentkezik magában a játékban, hogy az elkövetkezendő küldetések során néhány komolyabb fegyvert már nem használhatunk. S ez csak egy kiragadott példa, még számtalan hasonló kedves meglepetés várja a dicső hadvezéreket...

MECH-WARRIOR VS. HEAVY GEAR

Ami a grafikát illeti, itt ha egy orrhosszal is, de a Mechwarrior 2. viszi a pálmát. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heavy Gear élvezhetetlenül csúnya lenne,

békés egymás mellett élésnek, ugyanis valaki ellen mindig hadat viselnek (ez a nagyobb választék híján a környező rendszerekben sündörögő terra seregekre és saját magukra korlátozódik). Most épp a Terra Nova egészét uraló két szövetség/érdekcsoport közül egymásnak ugrani: az Északi Konföderáció városállamai valamint a Déli Egyesült Államok.

Aki részletesebben is kíváncsi Terra Nova történelmére, az nyugodt szívvel nézesse át a CD-n található infokat, nem fog csalódnai. A világ történelme, a fontosabb karakterek és még az egyes gear-ezredek (!) is oly aprólékosan és részletesen ki

csak épp messze nem használja ki a gyorsító-kártyákban rejlő lehetőségeket. Ezt a témát már eleget boncolgattam, úgyhogy inkább továbblépek. Hangulat. Ebből a szempontból a Heavy Gear messze ver minden hasonló játékot. S nem csak a már említett hadjárat-rendszer illetve a remekül kidolgozott s tállalt háttértörténet (vagy inkább háttértörténelem?) miatt. Maguk az egyes küldetések is sokkal változatosabbak és érdekesebbek, mint bármely más hasonló stílusú



Az ellenfél igen taktikátlanul nem használta ki a természetes fedezékeket – és ez hiba volt tőle

játékban. Kötelékünk tagjai néha valóságos kis vitákat váganak le a harc hevében, s nem egyszer a misszió kellős közepén kapunk teljesen új parancsokat illetve feladatokat (e szempontból egyébként a Heavy Gear igen nagy hasonlóságot mutat egy másik Activision játékhoz, a Battlezone-hoz). A pilótáfülkéből kikaszálódva mindig részletes tájékoztatást kapunk a hadműveletek aktuális állásáról, a harci zónákról illetve a veszteségekről. S akkor még nem is szóltam az olyan apróságokról, mint a gyakorló-küldetésekben felbukkanó tapló kadéttársunkról vagy a ritka idegesítő stílusú kiképzőtisztéről. Szóval a hangulatra tényleg nem lehet egy rossz szavam se.

Az irányítás szintén igen korrektnek mondható, hisz gea-

legnagyobb nehézségei árán tudtam kiszűrni az aktuális célpontot jelölő bazi nagy keret és a hasonló paraméterekkel megáldott célkereszt között megbúvó távoli ellenséget. Hogy mindezek után melyik játék a jobb? A fene se tudja, minkettők megvan a maga hangulata s a saját műfajában mindkettő a leg-

jobbak közé tartozik. Nekem, szigorúan szubjektív szempontok szerint ugyan a Mechwarrior 2. áll közelebb a szívemhez, de a Heavy Gearrel is nagyon jól el tudtam szórakozni. Ugyanakkor viszont azt sem tagadom, hogy a mostanság megjelent 3D-s játékok mellett a Heavy Gear még a "rút kiskacsa" hasonlatot is csak nagy jóindulattal érdemli meg. Az pedig, hogy az Activisi-



Ez a gear nyilván igen vállalós természetű, mert más magyarázatot nem tudok kitalálni ehhez a tura pózhoz



Nocsak. A játékban mégis akad elvétve ködfeffekt

on mi a francért jegel hónapokon át egy olyan programot, mely műfajából adódóan szinte naponta veszít értékéből, számomra rejtély. Meggyőződés: ha a Heavy Gear még karácsony előtt kiadják, nagyot kaszáhattak volna. Most viszont, a Battlezone és a hamarosan megjelenő új Mechwarrior epizód ellenében alig hiszem, hogy megállja a helyét a játék.

T.J.

heavy gear

Activision

<http://www.activision.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

Mechkésétt
Mechwarrior-koppintás

75%

rünk meglehetősen egyszerűen vezethető jóság. Az egérrel forgatjuk a törzset és irányítjuk a fegyvert, míg a billentyűzetről adjuk meg a haladási irányt – pofonegyszerű. Újdonság viszont, hogy lépegetőnk végszükség esetén akár kerekeket is "növeszthet", így lényegesen gyorsabban, ugyanakkor nehezebben irányíthatóvá válik. Ez mondjuk elég érdekes megoldás... Egy biztos: a Heavy Gear könnyen kezelhető és megszokható játék, viszont túl sok forradalmi újítást nem tartalmaz. Egyedül az zavart, hogy időnként csak a

Mióta Wells apó megírta a "Világok Harca" című könyvét (ennek ideste-va már 100 éve), a Földet előzőnlő idegen lények inváziója számtalan könyv, novella, film, képregény, s újabban számítógépes játék alapjául szolgált. Mi több, a Marsról jövő kis zöld lényekről szóló hangjáték hatására a 60-as években egy amerikai kisváros teljes lakossága futott sikkva szerteszét, ami alapvetően két dologra enged következtetni: 1. az Egyesült Államokat

akármire, azt bizonyára most nagyon mély gyanakvással viseltetik az Incoming iránt. Ami azt illeti, a gyanúsán hasonló sztorin kívül még számos közös vonás akad e két, ugyancsak különböző műfajba tartozó darab között: mindkettő igen ostoba, igen látványos és igen kevés szellemi erőfeszítést igényel. A Incoming viszont, szellemi szülő-atyjával szemben, a maga műfajában rendkívül jó. Mondhatni a legjobbak egyike. Először is a grafika valami csodálatos. Es-

szont az is igaz, hogy a Rage Software programozóinak sikerült ezekből a sokat emlegetett gyorsítókártyákból kihozni a maximumot. Meg merem kozkázni: az Incoming nem éri el a játéktérmi automaták szintjét – hanem felülmúlja azokat. A sebesség szempontjából ugyan még a Sega és egyéb automaták javára billen a mérleg, ám a textúrák kidolgozottságában, a különböző fényeffekteknél s nem utolsósorban a hanghatásokban már az Incoming a nye-

rettörténet kifejtésének soha vissza nem térő lehetőségét... Na szóval: 2008-ban járunk, a Föld szépen prosperál, pufók arcú kislányok játszanak a derűs kék égen fodrozódó báránnyelűk alatt – szóval mindenki teljesen happy. Egy ideig. Merthogy elkezdnek szaporodni az UFO-észlelések, melyeket a kormány bátor helytállással nem vesz komolyan. Egy ideig. Merthogy az idegen lények egyszercsak lecsapnak a Holdon lévő kísérleti űrbázisra, s ez merő-

INCOMING

SZEMFÉNYVESZTÉS!

igen érdekes népek lakják; 2. a jelek szerint ez egy igen hálás téma. Alighanem ez utóbbi ténynek köszönhető, hogy a Rage Software legújabb akciójátéka, az Incoming is a "jönnek-az-Ufok-jajistenem-mittegyünk" problémakört feszegeti. Ez persze így magában még nem lenne baj, ám néhány percnyi játék után rögtön déja vu-érzés lett úrrá rajtam: ezt én már valahol láttam. Egész pontosan egy moziban. Még pontosabban egy Independence Day nevezetű filmben. Egészen pontosan egy Independence Day nevezetű filmszerű izében. Akinek már volt szerencséje ehhez az

küszöm én unom a legjobban, hogy a mostanság megjelent 3D-s játékok jelentős részét (Sub-Culture, Dark Omen, Forsaken, hogy csak néhányat említek) efféle TV-Shop hangulatú jelzőkkel kell említenem, de hát ez van... Azt persze már most megjegyzném, hogy az Incoming már nemigen hajlandó elindulni gyorsítókártya nélkül. Ami szerintem nem egy bölcs húzás, mivel az előző oldalakon kivesézett (vagy ezután – hiába, a tördelő nagy úr) Forsaken már bebizonyította, hogy kellő programozói tudással lehet olyan engine-t írni, ami egy mezei PC-n is "eldöcög". Ugyanakkor vi-

rő. Alig hiszem, hogy létezik ennél nagyobb dícséret egy vérbeli akciójáték számára. A gépigénnel kapcsolatban azért még megjegyeznék annyit, hogy az Incoming nem elégszik meg egy jobb gyorsítókártyával, ökelme nagyon szereti az izmos processzorokat is. Még a

ben új helyzetet teremt. A nagyhatal-

mak rögtön össze is fognak (ilyet mondjuk a nagyhatalmak nem nagyon szoktak csinálni, de ez más lapra tartozik), s közösen létrehozhatnak egy katonai szervezetet, aminek fő célja az idegen lények megrendszabályozása és megfigyelése lenne. E nagyon hosszú nevű szervezet (röviden A.D.A.T.A., teljes nevével inkább nem nyilatkozom, mivel a kézikönyv elmenekült az

A Nagy Honvédő Házorú természetesen most is az ellenfél szülőföldjén fejeződik be



doboz hátoldalán díszelő "Pentium 166MMX recommended" felirat sem felel meg teljesen a valóságnak, igazán sima és folyamatos scrollra szerintem 200-233 Mhz alatt nem igazán számíthatunk. (Sorry, nem én írtam a programot...)

CSAK A HALOTT UFO A JÓ UFO

Volttaképp a fenti mondat tökéletesen felel a játék alaptémáját, ám a bölcs cikkíró nem intézi el efféle népies szólással a ke-

asztal mögé) rögtön be is fészkelte magát a kies Kenyába, s nekiállt egy komolyabb kutatóbázis felhúzásának. Persze a földönkívülieket sem olyan fából faragták, hogy csak úgy ölbegett kézzel tőrjék a Földiek sanda szervezkedéseit, így rögtön létre is hoztak egy bázist az Antarktiszon. Aztán megindulnak. De nagyon. Szóval valahol itt csöppenünk bele az eseményekbe...

Általában ilyenkor szoktam a "nem kell megijedni, annyira azért nem egyszerű a történet" szófordulathoz, ám ez most sajna nem igazán lenne helytálló. Az igazság

Az effekteknél hála, kezdem elég rózsaszínben látni a világot



az, hogy a játék lényege két szóban összefoglalható: menj és lőj. Legalábbis az Arcade módot választva ez a helyzet, ilyenkor kiválaszthatunk egy tetszés szerinti járművet, egy helyszínt és már neki is állhatunk a gaz ellen irtásának. Van Hi-Score táblázat, vannak felszedhető extrák, történet viszont nincs. Nem baj, a robbanások így is szépek...

A kissé összetettebb szórakozásra vágyók választhatják az Action Campaignt

gyat kell elszállítanunk a kijelölt helyre. Ufogyilkos vig napjaink a már emlegetett A.D.A.T.A. bázisnál kezdődnek, s az idegenek bolygóján végződnek, illetve a már említett extra-pályákon még meg-meg-meg-bombától is. Az igazat megvallva úgy éreztem magam a játék közben, mint egy régi szép napon, mikor enyhén kaptos állapotban néhány cimborámmal betérfertem (az akkor még üzemelő) Wizards-

ez nagyjából megegyezik a szimpla hadjárat-tal, csak a készítő belecsempésztek egy felülnevezti tili-toli játékot is néhány szint közé. Na, ez az amit nem kellett volna annyira erőltetni. Ez a huszadrangú "taktikai" aljáték körülbelül

annyira hiányzik az Incomingből, mint pörköltből a mazsola. Az igazat megvallva nem is részletezném ezt a részét a programnak, mivel a jóérezsű játékosok taktikai-panelre vetett első pillantás után az ESC gombhoz fognak kapni. S maximálisan igazuk lesz.

Természetesen a multiplayer-megszállottaknak sem kell csalatkozniuk a programban, a jól megszokott hálózati opciókon kívül még egy igazi érdekesség is vár rájuk: az osztott képernyős játék. Maga a szándék minden bizonnyal nemes, ám a megvalósítás valahogy nem az igazi – szerintem a 24 collos monitorok és PII 400-as processzorok tömeges elterjedéséig valahogy nem igazán kéne efféle debilségekkel próbálkozni. Volt alkalom

ajánlott a boldoguláshoz. Az egérrel történő játék ötletét lehetőleg a kezdetek kezdetén vessük el – az efféle bohó ötleteket nem igazán tolerálja a játék. Egyébként járművenként max. 2 fegyverrel rendelkezhetünk, tehát arzenálunk kiismerése sem lesz egy bonyolult dolog.

Más nem is maradt hátra, mint az értékelés, ami úgyszintén nem igényel különösebben hosszas kifejtést. Az Incoming ugyanis gyönyörű, hangulatos és rendkívül profi – de a borzalmas taktikai részek és különféle küldetések ellenére is "csak" egy lövöldözős játék. Szürkeálmányunkat körülbelül annyire terhel le, mint egy különösen fantáziátlan mosópor-reklám: ellenfeleinkben az intelligencia leghalványabb szikrája sem csillan meg, különösebb stratégiai érzék pedig még a legkörnyfontabb feladatok megoldásához sem szükséges. Igazán hosszútávú szórakozást én épp ezért nem is remélek tőle, ám biztos vagyok benne, hogy ráérő perceimben sokszor elő fogom venni, mivel a maga műfajában a legjobb. Illetve a Forsaken megjelenéséig a legjobb volt...

T.J.



A Ráday Mihály-túra keretében Egyiptom földjén is elbánnunk a gonosz műemlékrombolókkal



Az idegenek egyik tankja megismerkedik az emberiség egyik jeles találmányával, a hőkövető rakétával



Efféle látvány eddig csak a játéktérmebe járók osztályrésze volt

is, ekkor hat egymást követő pályán (pályánként 10-10 különböző szint) kell az idegeneket megrendszabályoznunk, s a végső győzelem kivívása után még négy

"extrapálya" következik. Jómagam ezek alapján egy dögunalmas megyek-a-helikopterrel-oszt-lövők játékmenetre számítottam, ám az arcomba robbanó őskáosz hamar felvillanyozott. Először is az Incomingban a legkülönbözőbb féle és fajta járművek volánja mögött jeleskedhetünk, a Cobra harc helikoptertől kezdve a légharító ágyún át egészen a légnárnás járművekig. Az egyes szinteket nem csak az alánk rakott járművek különböztetik meg egymástól, hanem – kéretik nem nevetni – bizonyos feladataink is lesznek. Van ahol egy idegen anyahajót kell felőnünk, van ahol konvojt kell kísérgetnünk, s van ahol egész egyszerűen csak egy tár-

ba, s megpróbálkoztunk néhány automatával dűlőre jutni. Időnként elvesztettük a fonalat, ilyenkor már nem nagyon tudtuk, hogy mire, miért, hogyan és mivel lövünk – de azért remekül szórakoztunk. Valahogy a Incoming hangulata is ehhez hasonlatos: mire megszoknám a helikopter irányítását, már egy tankban találom magam, a következő pillanatban pedig már egy űrhajóban ülve apritek az



Osztott képernyőn így fest a dolog, de ez csak komolyabb erőművek birtokosainak ajánlott

ellent. S mindeközben egy perc megállás sincs, záporoznak körülöttünk a lövedékek, újabb és újabb radarjelek tűnnek fel a monitoron, az ellenfelek pedig valósággal özönlönek. A félreértések elkerülése végett: ezt nem kritikának szántam, szerintem igenis megvan a hangulata ennek a játéktípusnak is. A megszállott C&C-rajongók választhatják a Campaign Tactics játékot is,

ugyanis egy 14 colos monitoron megtekintheti ezt az osztott képernyős játékot, s valahogy kicsit Gameboy-feelingje volt a dolognak...

NUHA, MÁR ITT TARTOK?

Hmm, lassan elérkeztem a cikk végére s még egy szót sem ejtettem magáról az irányításról. Mentségemre legyen mondván, hogy ez nem lesz egy túl hosszú történet, mivel az Incoming legfeljebb külsőre mutat hasonlóságot a szimulátorokkal. Összesen nyolc billentyű használatával is tökéletesen kezelhető a játék, bár szerintem egy jobb joystick nagyon erősen

Az űrsikló védelmének kulcsai az igen bájos tüzérvél rendelkező légvédelmi ágyúk...



... de azért nem árt a légtérrel sem ellenőrizni



incoming

Rage Software
http://www.rage.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,
30-gyorsítókártya, SB-kompatibilis
hangkártya

Minden idők egyik legszebb PC-s
játéka - leszámítva a Forsakent

90%

A föld alatti fogócska kezd egy kicsit öncélúvá válni – hol a francban van az arany?



Hm. Nos igen. Valahogy nem igazán akarózik megjönni az ihlet, midőn az X+1-edik 3D-s lövöldözős játékhoz kell(ene) valami blikkfangos bevezetőt kerekíteni. A különféle gyorsítókártyák elterjedése óta e műfaj virágkorát éri, ennek folyamánycsképp CoVboy szakajtószámra hordja íróasztalára a tanulságosabbnál-tanulságosabb programokat. A huszadrangú játéktérmi átiratoktól kezdve a Quakeklónokon át egészen az autóversenyekig van itt minden, mi szem-szájnak ingere. Meg akadnak szép számmal olyan anyagok is, melyek semminek nem ingerei, legfeljebb a jobb sorsra érdemes cikkíró vagy játékos lelki békéjét zúzzák össze az iszonytató gépi-génnyel, együgyű történettel és po-

nagyívú és változatos koncepció alapján körülbelül annyi szórakozást vártam a Forsakentől, mint egy különösen leépült választási vitamüsortól. Vagy még annyit sem.

TÉVEDNI EMBERI DOLOG...

Az igazat megvallva a hangulat az, amit a legtöbb mostanság kiadott akciójátékból hiányolok. Lehet hogy bennem van a hiba, de a gaz idegeneket/orkokat/maffiózokat/birodalmi rohamosztákosokat szétláncfűrészelő fogpasztareklám meghűsők bőrébe valahogy nem igazán akarózik belebújni. A Redneck Rampage alkoholistá főhőse vagy a Quake (szigorúan

szempontjából nem bír különösebb jelentőséggel. Az már annál inkább, hogy a kopár felszín alatt, mindenféle alagutak és rejtett bunkerek mélyén még akad néhány mozdítható értéktárgy. Ennek köszönhetően szerecsavadászok, kalózok valamint dühöngő örültek egész serege rohanta meg az amúgy is katasztrófasújtotta bolygót mindenféle repülő/lebegő járművekkel felfegyverkezve. Ez persze nem igazán nyerte el a kormány tetszését, akik öröbrotok és egyéb csúnyaságok bevetésével próbálták elejét venni a tulajdonátrendezésnek. Mindezek után már sejtethető, hogy a Forsaken alapcselekménye nem egy bonyolult darab: adott egy zsákmányra éhes kalandor (ezek lenénk mi), s néhány hátráltató tényező (ez minden, ami/aki nem mi vagyunk és lő). Egyébként már "hősünk" kiválasztásánál is tapasztalható az egész programot átlengő fekete humor, mivel meglehetősen érdekes figurák között válogathatunk. Az ultrafeminista zsoldosnőn még nem ütköztem meg különösképpen, ám az enyhén pszichotikus ex-zsaru beszólásait hallva már szapora csuklás vett rajtam erőt.

Az öröbrotok szemlátomást nem tisztelik a szabad vállalkozás (értsd: fosztogatás) állampolgári jogát



az egyes pályák rendkívül változatosak, rendkívül hosszúak és mindenek fölött rendkívül sok van belőlük. Számszerint 15, az elhagyott metróállomástól az épp kitérni készülő vulkánon át egészen az azték templomig terjed a választék. Van ahol logikai feladványokkal kell viaskodnunk, míg máskor a szoros időlimittel gyűtik meg a bajunk. Egy dolog viszont minden pályában közös: ez pedig a különféle ördroidok és konkurens fosztogatók mindent elsöprő hordája. A zerguzos folyosók között bujócskázza egy perc megállás sincs, a gaz ellen folyamatosan támad minden eképzeltető fegyverrel. Az összhatás egyszerűen... tökéletes. Nincs rá jobb szó. A labirintusok mélyén szinte kalusztrofóbiás érzés tör a játékosra, a remekül eltalált

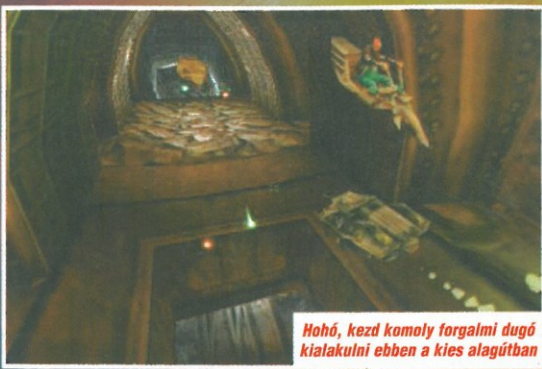
Morcós űrszekererek

csék engine-nel. Mindemellett mostanában egy különösen furá hóbortnak is hódolnak a szoftverfejlesztő cégek: régi, nagyszerű játékokat dolgoznak fel ismét. Példának okáért a Battlezone is efféle próbálkozás (még hozzá igen sikeres próbálkozás), s a hírek szerint hamarosan várható az Asteroids felmelegítése is. De említhetném a Forsakent is, mely kísértetiesen emlékeztet egy ősrégi 3D-s űrhajós/lövöldözős játékra. Egész pontosan a Descentre célozgatok, mely egyike volt az első, teljesen térbeli programoknak (az igazi C-64/Spectrum veteránok persze emlékezhetnek még egy Total Eclipse nevezetű játékra is, de ennyire azért nem akarok a múltba révedni). Az alapképlet meglehetősen egyszerű: mindenféle labirintusokban kellett egy űrhajóval bolyongani, s irtani a különféle vektor-retteneteket. E

FORSAKEN

csak az első rész) okkult beütésű cselekménye ugyan üdítő színfolt mind a mai napig, de az akciójátékok túlnyomó többségében a kreativitás és fantázia legapróbb szikrája sem villan fel. A Forsakenről ugyanez a legnagyobb rosszindulattal sem mondható el, kalandjaink ott kezdődnek, ami a más játékban legfeljebb a Game Over felirat háttérben látható: a porrá égett és lakatlan Földön. Eme sajnálatos állapot egy balul sikerült nukleáris kísérlet eredményeképp állt be, bár ez a cselekmény

A kedvemem mégis az a motoros, aki rég elporladt cimboráját oldalkocsijában tárolva kóricál fel s alá. Összesen 16 hasonlóan egyedi karakter és jármű között mazsolázhatunk, s természetesen minden figurához saját "szókincs" dukál. A sztori és maguk a szereplők tehát teljesen rendben vannak, s ami ennél is fontosabb, maga a játékmenet is a tökéletesség határát súrolja. Először is



Hohó, kezd komoly forgalmi dugó kialakulni ebben a kies alagútban



Hopp, míg nem figyeltem, átmentem volna a Battlezone-ba?...



aláfestő zenét és grafikát pedig hosszú hasábkon keresztül méltathatnám. Elédig nagyon kevés olyan akciójátékkal hozott össze a sors, mely minden ízében ennyire profi és hangulatos lett volna. Nyugodtan állíthatom: a Forsaken alkotói mindent kihoztak ebből a 3D-s/emberszímulator témából, amit ki lehetett hozni.

A (MAJDNEM) TÖKÉLETES JÁTÉK?

Az első elementáris erejű meglepetés a gépigénnyel kapcsolatban az volt, hogy a játék futtatásához egyáltalán nem alapkövetelmény a 3D-s gyorsító-kártya. Azt persze kétséggel elismerem, hogy e híján a látvány azért nem az igazi, de még így is dicséretes a dolog. Mint ahogy az is dicséretes, hogy majd minden létező chipsethez (legyen szó D3D-s kártyá-

a Quake2, s megfelelő gyorsító-kártyával még egy közép kategóriás gépen is remekül elfut. Ugyanezt a Quake2-ről már nem mondhatnám el, a saját szememmel láttam, hogy egy nagyon izmos PIII-s konfiguráció mellett is szaggatott helyenként –

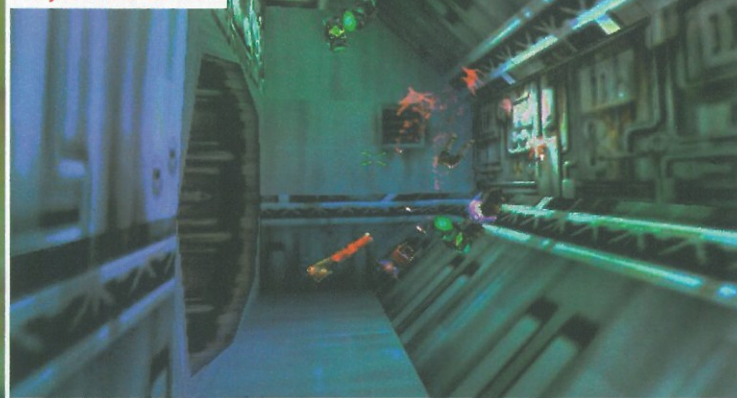
mégpedig 800x600-as felbontás mellett. A Forsaken otthoni MMX-es gépemen ugyanilyen felbontás mellett tökéletesen sima és folyamatos scrolált produkált, még a poligonban leggazdagabb pillanatokban is (ez átlag 30-32 fps-t jelent, méghozzá maximális részletesség mellett). Magát a látványt nem is méltatnám túl hosszan, mivel szerintem a mellékelt képek alapján nagyjából mindenki sejtheti, hogy mi vár rá. A fényhatások, robbanások és füsteffektek, mint ahogy az egyes ellenfelek is pazarra sikeredtek. Ha mindenáron kukacoskodni akarnék, akkor is legfeljebb a textúrák és poligonok helyenként igen durva illesztésébe tudnék belekötni. A külsővel kapcsolatban más negatívum nem is jut hirtelenjében az eszembe...

Az irányítás szintén remekül eltalált, az egeret és a billentyűzetet egyszerre használva gyorsan és egyszerűen kormányozhatjuk járművünket. A gyorsításon és lassításon kívül egyébként én csak az oldalirányú kitérést szok-

megnézem én azt a modemet és magyar Internet-szolgáltatót, ami bírja az ehhez szükséges adatátviteli sebességet...). Opciókban nincs hiány, a "mindenki mindenki ellen" típusú párviadaloktól kezdve a bősztől zászlóvadászato-

könnyebb fokozat mellett is vért izadtam az utolsó pályákon, a "Hard" nehézségi szint pedig szerintem egyet jelent a rituális öngyilkossággal. Mindennek tetejébe az ellenfeleken kívül alaposan meg kell szenvedni az autómápnál hiányával és az egyes kulcsfontosságú objektumok (például kapcsolók) felháborítóan tökéletes álcázásával is.

Lám-lám, el sem képzeltem volna, hogy egy ellenfél ennyire szétszórt tud lenni

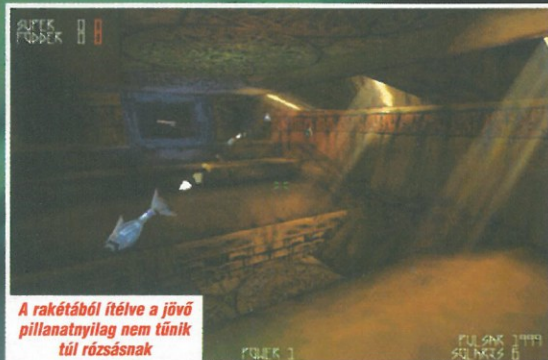


kig van itt minden. Nekem mégis a Team Bounty Hunt a kedvencem, ahol is két nagyobb csapat próbál megszerezni és megvédelmezni egy értékes aranytégelát. Egyszer volt alkalmam két négyfős csapat öldöklő kincs vadászatában részt vennem, s nyugodtan állíthatom, hogy feledhetetlen élmény volt.

EZ BIZA' TELITALÁLAT!

Túlzás nélkül állíthatom, hogy a lövöldözős játékok kategóriájában a Forsaken az idei év (s talán minden idők) legélvezetesebb darabja. Még-

egyszer: a lövöldözős játékok kategóriájában. Merthogy elsőszemély-nézet ide, elsőszemély-nézet oda, a Forsaken mégiscsak egy agysorvasztó, reflex-tuningoló és újságíróriogató (lásd az "erőszakra buzdító számítógépes játékokról" eddig megjelent nívós értékezeseket) játék. Annak viszont nagyon jó. Miként a Quake-nek, a Forsakennek is megvannak a maga technikai, külön taktikát igénylő fegyverei s egyéb extrái. Az igazat megvallva annyira átlengte a programot ez a "Quake-feeling", hogy valósággal kuttattam a dobozon az IdSoft logo után. Persze nem találtam ilyem...ez a já-



A rakétából ítélve a jövő pillanatnyilag nem tűnik túl rózsásnak

ték bizony egy Probe nevezetű, mostanában nemigen jegyzett kis fejlesztőcsapat munkája. Ezek után már csak abban reménykedek, hogy nem utólagos hallottunk felőlük.

T.J.

ról avagy a meglehetősen új Voodoo2-ről) külön drivert mellékeltek a program írói. Tán ennek is köszönhető, hogy a Forsaken engine-je mind látvány, mind pedig gyorsaság tekintetében ver minden eddig megjelent PC-s játékot. Többek között a Quake2-t is. Lehet, hogy ezért a kijelentésért a Quake-teokrácia főpapjai legszívesebben véretem vennék, de szerintem ez a fájó igazság. Először is a Forsaken legalább olyan szép (ha nem szebb), mint

tam billentyűzetről használni, a többi parancs szerintem teljesen fölösleges. A hátrálás és oldalirányú kitérés megfelelő kombinálásával az ellenfelek túlnyomó többségét könnyedén kinyírhatjuk, különösen igaz ez a fix pályán mozgó öröbobotokra. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a Forsaken egyszerű darab lenne. Egyáltalán nem az. Én még a leg-



Itt valakinek tényleg elég forróvá vált a talaj a lába alatt (bár ez esetben nem megoldás az "olajra lépés" sem...)

forsaken

Acclaim/Probe

<http://www.forsaken.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

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

Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-gyorsító

"Türhető..."

96%

A fene se gondolná, mi minden történik ebben a nagy világban. Ott van például a Roswell UFO-eset, ahol állítólag mindössze csak egy meteorológiai léggömb zuhant le, vagy a hivatalosan nem is létező 51-es terület, ahol a mendemondák szerint egy idegen űrhajót tanulmányoznak. Az amerikai kormány persze mindent tagad, mégis minden tizedik ember állítja, hogy látott már UFO-t.

Még szerencse, hogy egyesek az "igazság" kiderítésének szentelik az életüket. Közülük talán a két legismertebb alak Mulder és Scully, a világszerte sikert aratott X-akták sorozat főhősei. A két FBI ügynök bizarrabbnál bizarrabb ügyek felgöngyölítésén fáradozik: a TV-sorozat ra-

FBI titkos anyagából már jó ideje nem lehet komolyan venni. Mindenesetre akár komolyan vesszük, akár nem, egy dolog vitathatatlanul bebizonyosodott: a TV-sorozat számtalan nézőt ültet le a képernyő elé, sőt még a videón kapható epizódokra is van igény. Sajnos jelen pillanatban az MTV éppen levette a hétfői műsoráról a sorozatot, ezért a hazai közönség számára a Fox Interactive nem is időzítette volna jobban az X-akták játék változatát. Mielőtt azonban továbbmennénk, egy dolgot már most tisztáznunk kell (nem hiába, az igazság keresése bonyolult szakma): az alábbiakban ismertetésre kerülő játék nem azonos a múlt számunk híreiben beharangozott Unrestricted Access alcím

Mint látható, a játék tulajdonképpen egy újabb epizód a jól ismert színészekkel, csak hogy itt most a játékos kapja a főszerepet. Mintha csak a TV előtt ülnék: a játék már elkezdődik, de még mindig íródik ki a stábilista. Ahogy az várható volt, a cselekmény nagyrészt Full Motion Video jelenetekből áll, sőt maga a játék is valódi terepen, azaz fotókon zajlik. Prózaian fogalmazva: minden egyes helyszínt több szemszögből lencsevégre kaptak, s mi ezeknek a képeknek a segítségével mászkálhatunk, vagy forgolódhatunk több irányba. Egyes helyszíneket még be is animáltak, így például a folyó hullámzik, a fák ágait pedig szél mozgatja. Az így életre keltett terepen hasonlóképpen élő személyekkel találkozhatunk: a szálloda recepciósnoje buzgón jegyzetel, a vízparton egy kínai a halászbárkáját mossa és így tovább – egyszerűen, ahogy már említettem, egy filmnek leszünk a főszereplői.

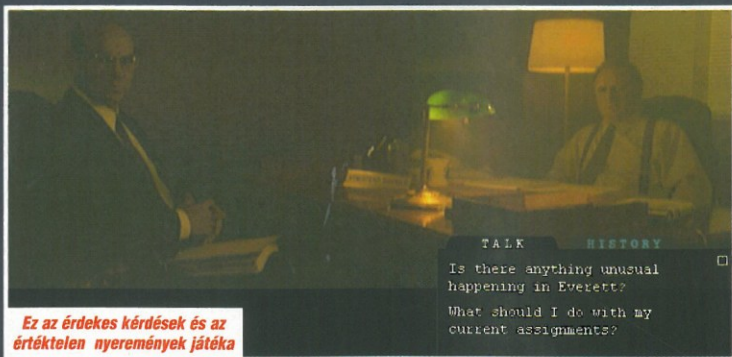
Mielőtt azonban bárki azt hinné, hogy Mulder bőrébe bújva végre udvarolhat Scullynak, már most előrebozsátom, hogy nekünk nem az ő és nem is Scully szerepét szánták. A Seattle-i FBI iroda egyik alkalmazottját, Craig Willmore ügynököt fogjuk irányítani. A nyomozás tárgyát képezi, az ő eltűnésük ügyében fogunk ugyanis eljárni. Az első ismerős pofa Skinner lesz, Mulderék főnöke. Szemlátomást aggódik az ügynökei miatt, hiszen személyesen jött el a fővárosból, és kért segítséget a helyi irodától. Vele fogunk dolgozni, ő lesz tulajdonképpen kezdetben a partnerünk. Érdekes, hogy bár Mulderék utazási költségeit és szállodaszámláit ő hagyja jóvá, mégsem tudja, milyen ügyben jöttek a városba – csupán arról van információja, hogy emberei hol szálltak meg. (Egy ilyen laza főnöknel én is szívesen dolgoznék.) Ezen a vonalon indul meg tehát a nyomozás. A teljes végigjátszásra itt az alábbiakban most ne számítsatok, annyit azonban elárulhatunk, hogy Mulderék eltűnése természetesen kapcsolatban van a földönkívüliekkel.

A KEZELÉS

Gyakorlott "kalandoroknak" az irányítás nem okozhat problémát: ahol a mutató átvált nyílra, ott a megfelelő irányba

fordulhatunk vagy haladhatunk, ahol pedig egy pislogó szemre vált, ott valami megvizsgálható tárgyat találunk. A harmadik lehetőség a villámzó kéz: az ilyen tárgyakat ki/be kapcsolhatjuk, s hasonlóképp nyithatjuk például az ajtókat is. Ha egy élő személyre mutatunk, egy száj jelenik meg – így tudunk beszélgetni. A felvett tárgyak listája a "széles vásznú"

Lehet, hogy az igazság most odafent van?



Ez az érdekes kérdések és az értéktelen nyeremények játéka

jongói az említett UFO-kon kívül találkoztak már például nyúlékony testű gumiberrel, a testéből kilépő, bosszúra szomjazó, nyomorék kommandóssal, többszáz éve a fák gyűrűjében rejtőzö veszélyes életformával, és még sorolhatnám tovább az eseteket. A hivatalos álláspont szerint ilyen dolgok persze nem is léteznek, ám a két szorgalmas ügynök mindig mindenre fényt derít (vagy fátylat). Azaz csak derítene, mert a végén mindig az derül ki, hogy akiről azt hittük, hogy tud valamit, az se tud semmit, szóval a dolgok csak úgy spontán léteznek. Egyezzünk meg tehát annyiban, hogy az igazság odaát van.

Remélem, ezzel a kis eszme-futtatással nem gázoltam senkinek a lelki világába, de hát ezeket a bizonyos történeteket az

viselő programmal – most az Interactive Adventure nevű változatról fogunk szólni.

A LEGÚJABB EPIZÓD

A program felinstallálása után rögtön fel is tűnik a képernyőn Mulder és Scully, amint egy romos raktárépületbe hatolnak be. Mulder – szokásához híven – amint belép, már rögtön fel is fedez valami fontos nyomot a földön, ám hirtelen megjelenik három alak, akik figyelmeztetés nélkül tüzet nyitnak. Hőseinknek még védekezni sincs idejük, gyorsan hasra vetik magukat. Mulder előhúzza a szolgálati fegyvert, de a használatára már nem kerül sor: valami fényesség jelenik meg, és a támadóknak már csak a halálhőrgését hallani... Jöhet a megszokott főcím.

A tényállás a következő: a hotelban szálltak meg Mulderék. Hotel van, Mulder nincs. Itt valami rejtély lappang...



files

CASE FILES

EVIDENCE ANALYSIS

PERSONNEL DOS

kell vinni, vissza az inventoryhoz.

A képernyő tetején is jelennek meg ikonok, ám ott ritkábban – például amikor beszélgetés közben valamilyen tárgyról kérdezhetünk. Többnyire egy kék gömböt is láthatunk fent, ez a kezdők számára igen hasznos lehet, mivel ezzel kérhetünk segítséget. Csak rákattintunk, és máris kirajzolódik a következő tárgy, amit meg

felesleges tereptárgy, tehát ha nem használunk segítséget, a keresgélés nem is olyan egyszerű. Jellemző, hogy még hősiünk magánéletébe is bepillantást nyerhetünk: például egy (az ügy szempontjából lényegtelen) levelet olvashatunk el, amiből kiderül, hogy hősiünknek van egy elvált felesége és egy kislánya; vagy a napi postánkat átvizsgálva arra derül fény, hogy embe-

szép sorban feltehetünk, és amiket muszáj is feltennünk. Kivételt képez az a ritka eset, amikor nekünk kell valamire válaszolnunk, ilyenkor sokszor nem is válaszok, hanem hangulatok közül választhatunk. (Például: humoros, komoly vagy paranoiás reagálás.)

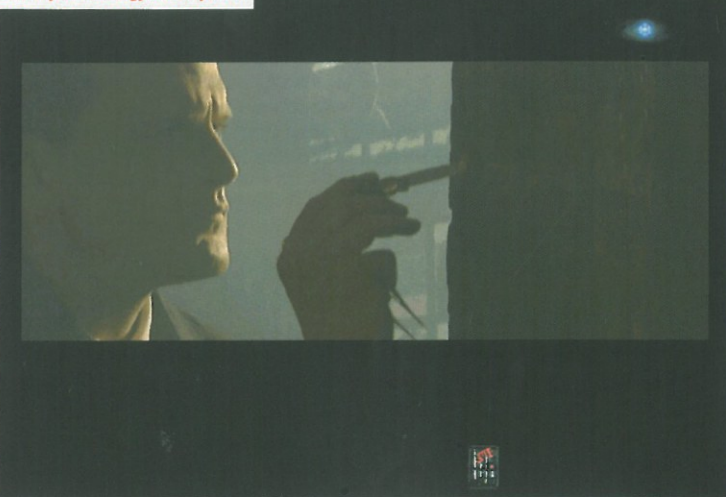
A főbb teendőkre tehát könnyű rájönni, ugyanakkor elég idegesítő, hogy néhány dolognak mindenképp meg kell történ-

még el is kell beszélgetni. Nem mond ugyan semmi fontosat, mégis muszáj megtennünk, ugyanis csak ezután csatlakozik hozzánk Skinner, és csak ezután jelenik meg a térképen a hotel (mint helyszín). A küldetést egyébként el is lehet szűrni, bár ehhez elég nagy hülyeséget kell csinálnunk. (Például részegkedhetünk a főnök irodájában, vagy rálőhetünk egy ártatlan emberre, stb.)

AZ IGAZSÁG MÁR IDEÁT VAN AZ ÉRTÉKELÉS

Az X-Files összességében egy minőségi program, rég láttam olyan játékot, amiben ennyire adtak volna a részletekre. (Nem csoda, hogy mindenfajta sűrités ellenére csak hét CD-re fért fel.) Nagyon tetszik, hogy szinte mindent meg lehet vizsgálni, bekapcsolhatom a lemezjátékot, a TV-t – frankón valóságos helyszíneken kalandozhatok. A színészi játékkal ugyan néhol nem voltam megelégedve, de azért összességében az is profi munka – erre a kalandra aztán nem lehet mondani, hogy nem életszagú. Amikor elsőnek hallottam róla, hogy az X-akták-ból játék készül, pontosan egy ilyen kalandra gondoltam, szóval az én ízlésemet tökéletesen eltalálták. Bár relatíve nem

A helyszíni szemle eredménye egy töltény a raktár egyik oszlopában



CHIMEX IMPOUND DOCK, SEATTLE
APRIL 6, 1996
2:15 PM

Míg rájöttem, hogy a nyomok egy orosz óceánjáróhoz vezetnek, installáltam magamnak egy különbejáratú Scullyt

rünk munkája mellett novellákat is próbál írni.

A fontos beszélgetéseket nem lehet elrontani, nincsenek jó vagy rossz dialógusok. Egyszerűen kérdések vannak, amiket

nie, még akkor is, ha lényegtelen. Például a játék legelején nem ronthatunk be rögtön a főnökhöz: le kell ülni az asztalunkhoz, és meg kell várnunk, amíg telefonon behívat minket. Aztán nem elég, hogy mindent megbeszélünk a főnökkel és Skinnerrel, majd összeszedjük a felszerelésünket és átpasszoljuk az egyéb intézni való ügyeinket a másik ügynöknek, Cooknak, az említett kollégával

túl nehéz végigvinni a játékokat és aki egyszer már túl van rajta, nem hiszem, hogy újra nekifog, azért az X-Akták rajongóinak kötelező darab.

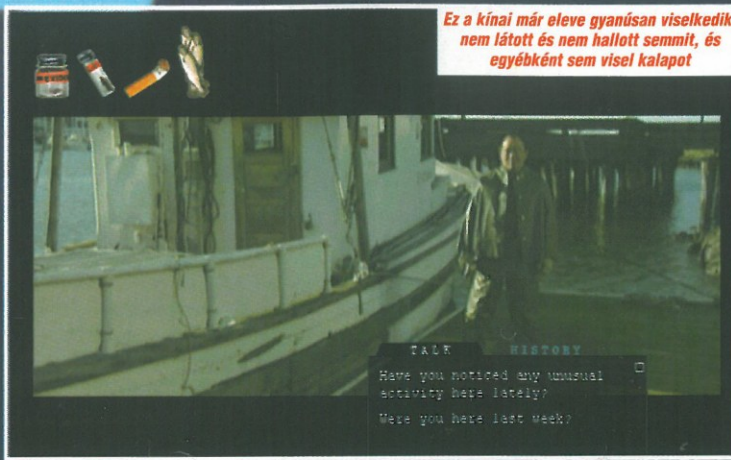
V.Z.

kell keresnünk, vagy esetleg csörög a telefon (figyelmeztetve minket, hogy oda kéne menni, és fel kéne venni). Ha esetleg a főmenübe akarunk visszatérni (ott található az állásmentést és a töltést is), akkor is felülre, a jobb felső sarokba kell vinnünk a mutatót.

EGY EGYSZERŰ ÜGY

A játék nem túl bonyolult; minthogy a cselekmény lineáris, nem nagyon lehet vakvágányra futni. A munka lényege ugyanaz, mint egy igazi nyomozó esetében: átvizsgálni a terepet, és kiszűrni, mi lehet fontos nyom. Rengeteg az úgymond

Ez a kínai már eleve gyanúsán viselkedik: nem látott és nem hallott semmit, és egyébként sem visel kalapot



x-files

Electronic Arts/Fox Interactive
<http://www.hyperbole.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD,
Win95, DirectX-kompatibilis

Egy könnyű, de igényes
kivitelezésű Full Motion kaland

82%

Bizony már nem ma volt, amikor Schwarzenegger a Running Manben megmutatta, hogyan is kell szórakoztatni a jövő polgárait. Azóta számtalan videójáték készült az ő "útmutatásai" alapján: hatalmas arénák, bennük csúcstechnológiával felszerelt gladiátorok – ez kell a népeknek, legalábbis a sci-fi írók szerint. Ez a helyzet az alapja a Redline-ban játszható versenyeknek is: a játékosok állig felfegyverzett terepjárókkal, páncélozott furgonokkal gyilkolhatják egymást. Életre-halálra megy a harc és bár csak egy győztes lehet, mégis mindig van jelentkező, hiszen az első helyért nem mindennapi fizetség jár...

Nem mondhatni tehát, hogy a Redline alkotói valami újjal álltak elő, legfeljebb a téma megközelítése az, ami újszerű. Az átlagosnál nagyobb szabadságot kap a játékos: a hatal-

REDLINE

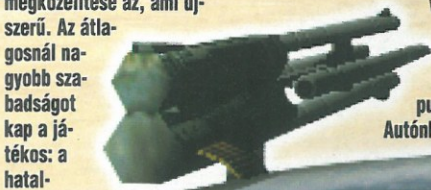
VÖRÖSLÁTÁS

se a Turok-hoz hasonlítható: tulajdonképpen csak egyetlen fegyverünk van, s azt hősünk a löszerválasztástól függően "hajtogatja" (felhajt egy távcsővet, kinyit egy gránátvető-nyílást, stb.). Ha már elfogyott a muníciónk és épp a pályán sem találunk egy újabb pakkot, a végső megoldás egy brutális körfűrész. Igaz, csak az emberek ellen brutális, az autókát elég nehéz vele megközelíteni anélkül, hogy ne minket üssenek el. Az autókra felszerelt fegyverek hasonlóképp "pofások", nagyon tetszett például a géppuska: klasszul látni, ahogy forog a cső. Autónkat a versenyek előtt természetesen í-

nyomán hatalmas lángok csapnak fel, de ennek ellenére a csőrömpöve szanaszét szóródó alkatrészek és a gomolygó füst közül sértetlenül bukfaceznek ki a pilóták. Igaz, ellenfeleink akkor a legsérülékenyebbek, amikor éppen kocsi nélkül maradnak, vagy amikor éppen átszállnak egy másik autóra. A gyalogosokat frankón "ki lehet vasalni", avagy megereszthetünk feljűk egy géppuska sorozatot. A gázolások roppant életszerűek: ha a delikvens időben észleli a szándékunkat, még gyorsan elvetődhet előlünk, de ha már későn kap észbe, nagy puffanással csapódik le a motorháztetőről. A

viselkedése is megfelelő, sajnos azonban nem hibátlan. Idegesítő, hogy például nem lehet áthajtani egy romos falon, noha gyalog simán átgorhatjuk azt. A gyaloglásnál nem sokat tapasztaltam az állítólagos motion captured mozgásokból, az animáció nem éppen egy Tomb Raider minőség.

Hogy befejezzem a mondandómat: a Redline összességében egy közepes érdemjegyet érdemel –



A hosszú élet titka most sem a páncélautók gyalogos betámadása

mas és sokszor kusza úthálózatokon arra kalandozhatunk, amerre csak akarunk, és ha netán ráakadunk egy gazdátlan autóra, nyugodtan beszélhetünk. Sőt nem csak a járműveket tulajdoníthatjuk el: beugorhatunk például a pályákon elhelyezett ágyúba is.

Emberünket (avagy az autónkat) Dooms perspektívából irányíthatjuk, de átválthatunk Tomb Raider-szerű követő nézetre is. Akár gyalog vagyunk, akár egy kocsiban ülünk, mindig legalább négy féle fegyver közül választhatunk, úgymint: rakéta, géppuska, gránát, stb. A 3D-s fegyverek grafikai kivitelezé-

Hát a Tippmixben a hazai csapat esélye most nem túl magas...



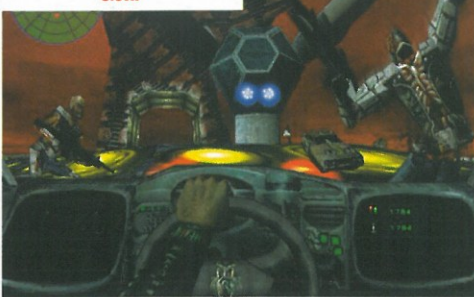
lésünknek megfelelően fegyverezhetjük fel. A meccsek eltérő jellegű arénákban folynak: van ahol egy olajmező fölött, fűrotornyok között kell keresnünk az ellenfeleket, de van olyan is, hogy egy nagyvárosban, leszakadt hidakon kell átgratunk. Akad olyan aréna is, ami abszolúte a Running Mant juttatja az ember eszébe: elhagyott romos utcákon, dü-

ledező épületek között folyik a harc, s az egyetlen dolog, ami még működik, az a városrész kivilágítása. A falak mentén elhelyezett rámpákon még az épületek tetejére is felhajthatunk, szóval van bőven hol elbujni, avagy lesben állni. A tágas, reflektorokkal megvilágított terek sem hiányoznak – néhány ellenfél előszeretettel ezeken a helyeken vár minket. Pusztítást ráadásul nem csak a mezőnyben végezhetünk – néme-

lyik tereptárgyat is tropára vághatjuk (például az olajkutak könnyedén "megadják magukat"). A destruktív ténykedésünket segíthetjük azzal is, hogy robbanékony hordókat tologatunk a megfelelő gócpontokhoz. A küzdelmek lefolyása kicsit a G.I. Joe rajzfilmek mintájára működik: a lövedékeink

versenyzőket az átlagosnál is keményebb fából faragták: nem csak gázolásból, de még rakétatámadásból is több kell nekik. A "meghalásnál" viszont úgy érzem, hogy a programozók a Carmageddon babéjaira próbáltak tömni. Ha épp egy rakétával, vagy az autónk lökhárítójával vetünk véget valaki életének, véres húscafatok maradnak hirmindónak. Hősünk – Duke Nukem után szabadon – valamilyen szarkasztikus megjegyzéssel néha még el is búcsúztatja a lövedékeit.

Ah, végre egy kis Carmageddon-feeling: gyalogosok a hűtőrács előtt!



Hátulról támadni ugyan nem fair, mindenesetre győzőcsőző



nincs benne semmi olyan, amit más játékokban már ne láttunk volna, az akcióra könnyen rá lehet unni. Ez egy olyan játék, amit szinte kizárólag csak hálózaton, többen érdemes játszani.

V.Z.

redline

Electronic Arts/Accolade
http://www.accolade.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, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D gyorsító-kártya

Futurisztikus "túlélősi", de csakis hálózati gladiátoroknak

73%

A 3D-s engine (a gyorsító kártyák tudását igénybe véve) jól végzi a munkáját: a terep jó messzire belátható, így az ellenfelek felkutatásánál nem csak a radarra vagyunk kénytelenek támaszkodni. (Ezen fehérrel vannak jelölve a gazdátlan eszközök, és pirossal az ellenfelek.) A robbanások, és a fényes lézerek is klasszák, szóval a grafikát illetően nem lehet okunk panaszra. Az autók irányítása és

CINKELT LAPOK

BLACK DAHLIA (2. rész)

■ Miután visszatértünk irodánkba, a folyosón borzalmas rémképek rohannak meg bennünket: egy kaput látunk, amelyből egy idős férfi bukkan elő, és botjával pecsétet süt a homlokunkra. Szerencsére a rémálom gyorsan eloszlik, hiszen csak az asztalunkra dőlve bóbiskoltunk el (talán megviselte egy kissé a bátor ügynököt, hogy egyrészt szemlélő-mást meg akarta valaki gyilkolni, majd egy bájos ismeretlen egy levágott fejet postázott neki névre szólóan). Álmunkból az irodába lépő Merylo riaszt fel bennünket. Egy reggeli újságot hajít az asztalunkra, és a mozdulatából már látszik, hogy meglehetősen morózus hangulatban van. Igen barátságatlanul érdeklődik, hogy mi a jó édes nénikénet műveltünk este. Hiába szabadkozunk a fegyverrel kapcsolatban, mondván, hogy önvédelem volt – őt sokkal inkább a Torzós Gyilkos érdekli, akinek újabb áldozatát találták meg. Legjobb lesz tehát ha mindent elmondunk neki, nevezetesen azt, hogy a gyilkos legújabb áldozata valószínűleg a Thule Társaságnak dolgozott, így tehát nem kizárt, hogy kapcsolat van a két ügy között. Miután Merylo távozott, nézzük meg az újságot, amelynek vezércikkében egy McGinty bárból való, zavaros fejű szemtanú beszél a feltételezett gyilkosról: idős férfi ördögl szemekkel, különös pálcával és különös idegen akcentussal, aki azt állította magáról, hogy Isten lovagja, és szent küldetésben jár...

■ Ballagjunk át Sullivanhez beszámolóra. Az ajtaja előtt ismerős hangot hallunk: éppen az FBI ifjú üdvöskéje, Winslow mester próbál alánk tenni, de mihelyt berontunk, elhúzza a csikot. Kér-

dezzük meg Sullivant, hogy ugyan mire is célzott Winslow Walter Pinsky "sajnálatos állapotát" illetően, mire a főnök kiböki, hogy elődünket az FBI idegösszeomlás alapos gyanúja miatt egy zárt intézetbe szállította, ahol most szoros őrizet alatt áll.

■ Most jöhet egy helyszíni szemle megboldogult Louie barátunk egykori rezidenciáján. Ez egy meglehetősen igénytelenséggel berendezett padlászsoba, ahol kosz, romok és a falakat díszítő rúnák fogadnak bennünket. A kályha előtti részen némi hamut találunk, amelyet az ecsettel elsepregetve néhány újabb rúna tűnik fel, hasonlatosak a zacskóban le-



vőkhöz. Egy újabb rémkép következik, amelyben az álmunkban látott férfival találkozunk – egy hárd segítségével épp szokásos elfoglaltságát űzi... A rúnáktól balra egy meglazult deszkát fedezünk fel, amely alól egy szerencsedoboz kerül elő. (Tudjátok, olyan mint a kutyaházás persely, amelyik különféle alkatrészek mozgatására nyílik csak ki.) A fűrészmalom mintázó doboz különféle részeit nyomkodásához és forgatásához türelmeseknek kellemes szórakozást kívánok. (Türelmetleneknek LOGHOUSE) A dobozból egy rúna díszítésű gyűrű, valamint egy kulcs kerül elő, ami a falnál álló kredenc zárját nyitja – már ha megfelelő sorrendben nyomkodjuk, húzkodjuk és forgatjuk (TURNKEY). A fiók egy rúnákkal díszített agyart rejt.

■ Itt az ideje, hogy utánanézzünk ennek



ARMY MEN

"Csak ballag a katona" – legalábbis addig, míg a gaz konkurencia be nem olvastja valami gonosz furmánnal. Eme kilemetlen eseményt megelőzendő nyomjuk le az Esc gombot, és már gépeljethetjük is az alábbi, szerencsét hozó kódokat:

- | | |
|--------------|--|
| TRIUMPH | - a küldetés azonnali teljesítése |
| INVULNERABLE | - Őrmi sérthetlenné válik |
| PARALYSIS | - megbénítja az ellenfeleket |
| PLETHORA | - lőszerkészletünk maximumra áll |
| OCCULTATION | - hősünk láthatatlanná válik az ellenség számára, egészen addig, míg el nem kezd tüzelni |

INCOMING

A nagyszerű 3D lövöldözős játékban mindössze annyi a dolgunk, hogy játék közben a Shift billentyű lenyomvatartása mellett bepötyögjük az alábbi kódokat:

- | | |
|-----------------|--|
| solidasarock | - sérthetlenség |
| oldmacdonald | - vicces kód, hatására ürtehenek özönlik el a földet. Yiháá... |
| superdaisy | - egy lövéssel mindenkit elpusztíthatunk |
| invulnerability | - ezt mindenki találja ki maga |
| infiniteweapons | - végtelen lőszer |

a bizonyos Mr. Muhlhavennek, akinek a nevét a nyakunkra küldött bérgyilkos gyufaskatulyájában találtuk – irány tehát a Hotel Cleveland. A recepció fajtájának jellegzetes képviselője, mert egyes infokat ki lehet húzni belőle (a chicagói illetőségű Mr. MULLhaven a szálloda egyik legjobb vendége, mert üzleti útjain gyakran igénybe veszi a szolgálataikat, és pillanatnyilag valószínűleg nem tartózkodik a szobájában), de azt például sem vesztegetéssel, sem a COI-igazolvánnyal való fenyegetéssel

nem lehet kivenni belőle, hogy hányas szobában lakik (a vendégkönyvet pedig nem tudjuk ellopni). A megoldás kulcsát a beszélgetés közbeni egyik intermezzo adja meg: a sarokban álló nyilvános telefonon hívjuk fel a portát (a száma a gyufaskatulya hátulján található), és Muhlhavenként (illetve Mullhaventként) bemutatkozva reklamáljuk a reggeli újságot. Az alaposan letolt boy már robot is felfelé az újsággal, mi pe-



dig besurranunk mellé a liftbe. Miután a takarítónő benyitott a szemközti szobába, toljuk át a kocsját, Muhlhaven szobája elé, majd vegyük ki az edények közül a kést, amellyel az ajtó feletti deszkalapot lefeszelve bejuthatunk a szobába. A legérdekesebb célpont természetesen a szekrény, ami zárva van, viszont a zárat pontosan ugyanolyan rúna díszíti, mint a Louie-nál talált gyűrűt... Egy újabb álmkép következik, amelyben egy Clevelandben meglehetősen sokatlan öltözöket (SS-tiszti egyenruhát) viselő úriemberrel kerülünk összetűzésbe, de miután az álmkép szerte-fosztott, bejutunk a szekrénybe, ahol élénk táru Mr. (vagy Herr) Muhlhaven meglehetősen zűrös ma-

gánéletének néhány relikviája: találunk két macskakaparrással írt levelet egy igen tiszteletreméltó hölgytől és úrtól, egy elég borsos számlát az italfogyasztásról, néhány szexuáliságot, pár óvszert, egy nyakörvet – ja, és egy kitöltetlen meghívót a Raven Clubba (ez utóbbit a zsebünkbe is sülyesztyük). Az ágy melletti éjjeliszekrényen levő korszóban egy kulcsra bukkanunk, valamint egy képre – de amint a képet megnéznénk, zajt hallunk az ajtó elől, tehát kénytelenek vagyunk a függöny mögé bújni. Néhány jópofa, gengszternek látszó figura masírozik be a szobalány kíséretében, kicserélik a korszóban levő fotót, aztán távoznak is. A kép Mr. Muhlhavent ábrázolja, meglehetősen félreérthetetlen pozícióban egy hölgygel, a hátoldalon szerény ajánlással: "Művészi tehetségem legújabb bizonyítéka. A negatívokat megkaphatja, ha a szokott helyen és a szokott időben találkozik." Hm. Úgy látszik, Mr. Muhlhavent zsarolja valaki.

■ Sullivan főnöknek ismét egy csomó mondanivalója akad. Pinsky utolsó ügye iránt érdeklődve egy dührohámot sikerül provokálnunk nála, de miután sietve közöljük, hogy valami összefüggés lehet a jelenlegi esetünkkel, bosszusan közli, hogy ő sem tudott belenézni az aktába, mert az FBI azonnal elkobozta. Valószínűleg Winslow koma irodájában vannak. Muhlhavenről annyit tud, hogy igen jó politikai kapcsolatokkal rendelkező üzletember, mellesleg az izolacionisták (az USA-t a háborútól távol tartani szándékozó) egyik vezetőalakja. A zsarolás kapcsán annyit derül ki, hogy Clevelandben tartózkodik egy von Hess nevű német diplomata, a III. Birodalom elkötelezett híve – nyilvánvalóan kém, de semmit nem lehet rábizonyítani. Mindenesetre neki talán valami



köze lehet a dologhoz. A kompromittáló fotóról Sullivan azonnal megmondja, hogy a Flanagan's nevű, kétes hírű szórakozóhelyen készült, ahol olyan hölgyek várják a t. vendégeket, akiknek erkölcsi kapcsán egy pillanatnyi kétely sem merülhet fel. (Ugy látszik, a főnök sem csak a munkájának él.)

■ A térképen ezután megjelenik a Flanagan's és Winslow irodája. Először az utóbbinál tegyük tiszteletünket. Hopplá! Talán nem a legalkalmasabb pillanatban zavartuk meg, ugyanis szemlátomást valami roppant fontos diktálnivalója támadt a figyelemreméltó domborzati viszonyokkal rendelkező titkárnőjének – mindenesetre még szakít ránk egy percet. Igen "figyelemre méltó" következtetésre jutott az előző éjszakai történeteket illetően: Louie a maffiának dolgozott, a ránk küldött bérgyilkos is a maffiának dolgozott, és mindkettőt a maffia nyírta ki. Komoly. Kérdezhetjük még Muhlhavenről és von Hessről is (bár – a későbbiek fényében – talán nem igazán taktikus kifecsegni, hogy valami náci mesterkedést gyanítunk a dolgok mögött), nemkülönben Pensky dossziéjéről, ami ott pihen a széfjében, és egyébként esze ágában sincs megmutatni nekünk. Ezzel a társalgást rövid időre elnapolja – fontos diktálnivalója van ugyanis...

■ Ugorjunk el a Flanagan kupiba, ahol természetesen rálelünk Muhlhaven úrra, aki először roppant felháborodik megje-



lenésünkön, de a fotó láttán csak hajlandó szöbe elegyedni velünk. Sikerül meg tudnunk tőle, hogy von Hess zsarolja, ráadásul azért a látszólag érthetetlennek látszó okért, hogy bejusson a Raven klub zártkörű partijára. További tudakozódás után kiderül, hogy a Raven klub mögött egy lovagrend áll (nahát...), és von Hess ezek társaságát keresi, mert meg akar szerezni valamit tőlük. (Ez már érdekesebb.) A partira csak egyetlen módon lehet bejutni: rendelkeznünk kell a lovagrend írnoka (vagyis Muhlhaven) által aláírt, és a rend pecsétjével lebélyegzett meghívóval. Ilyet mi már alkalmasint magunkhoz szólítottunk Muhlhaven úr szekrényéből, adjuk tehát neki oda szignózásra. (Csodálkozunk, hogy honnan van nekünk ilyen...)

Sajnos pecsételés ügyben nem tud segíni, hagyjuk tehát magára kellemetlen helyzetében és alsónadrágjában.

■ Winslow irodájába visszatérve nyugodtan ténykedhetünk, ő ugyanis a szomszéd szobában már javában diktálja a titkárnőt. (Miket mondok már?!) A falon sorakozó fotók elég vegyes társaságot mutatnak: Roosevelttel mellett szerepel még Al Capone, valamint igen nagy bőségben az ifjú Winslow, mint reményteljes rögbisztár. (Talán ezért nyaggatja az ő Jimbo barátját állandóan a sporttal.) A széfet az ajtó melletti, csendéletet ábrázoló festmény alatt találjuk, viszont a széfek igen rossz szokása szerint zárva tartózkodik. A nyitó kombinációt az egyik Winslow-fotóra firkantva találjuk, egyébként meg MASTERLOCK. A Pensky-dosszié egyébként igen sok kérdést megvilágít: az első oldalon két újságíkvágást találunk, az egyik egy bécsi múzeumból ellopott középkori ereklyéről tudósít, a másik pedig egy Ausztriából megszökött doktorról, az egykori náciról – talán nem lesz nehéz kikövetkeztetni, hogy a cikk két alanya valószínűleg együtt hagyta el a sógorok földjét. A következő oldalakon Pensky beszámol arról, hogy egy beépített informátortól azt a tájékoztatást kapta, hogy az SS valamilyen hadműveletet tervez az USA-ban, hogy megszerezzen egy Dahlia fedőnevű különleges "technológiát", amiről a későbbi nyomozás megállapítja, hogy nem is egy technológia, hanem egy természetfölötti erővel rendelkező misztikus tárgy, amelyről a náciok azt hiszik, hogy birtokában megnyerhetik a háborút. Az utolsó lapokon Sullivan intéz aggódó leiratot bes-

osztottjához annak idegállapota kapcsán, majd egy parancsot olvashatunk, amely Walter Pensky nyomozót azonnali hatállyal felfüggeszt a COI-nál betöltött státuszából, és szigorú orvosi megfigyelés alá helyezi a Sunnyvale kórházban. Miután a dossziét visszaraktuk a helyére, Jim a biztonság kedvéért még magá-



hoz veszi Winslow FBI-igazolványát, és gyorsan becsapja a szép ajtáját. Épp idejében, mert a Nagy Diktáló befejezte a mai adagját, és kissé rendezetlen állapotban megjelenik a színen. Talán jobb, ha nem is zavarjuk tovább...

■ Sunnyvale-be Winslow FBI-igazolványával surranunk be, és itt találkoznak a kissé megzuhant Penskyvel. (Őt alakítja egyébként a játék dobozán annyira reklámozott Dennis Hopper, aki valami hollywoodi naggyógyú akar lenni – bár nekem még csúzil sem, mert az életben nem hallottam róla.) Miután a barátságosan nővér távozott, és Pensky is kiköpte a gyógyszerét, hosszas csevegésbe foghatunk vele. Az ügy, amelyben nyomozott természetfeletti, örögi erők nyomára vezetett, és szent meggyőződése, hogy azért dugták be ebbe a kórházba, mert túl közel jutott a megoldáshoz. Mikor felvetjük, hogy esetleg kapcsolat lehet a Dahlia és a Torzós Gyilkos között, buzgón helyesel: darabolós barátunknak eddig nyolc áldozata



volt, és ha az ősi jóvendülésben leírt formula igaz, akkor még egy hátravan. Új nap, új helyszín – és természetesen egy új rémálom, amelyben belepottyannunk a tükörbe, és onnan vagyunk

kénytelenek végignézni, amint a megjelenő doktor bácsi kézitáskájából a már jól ismert kis kéziszerszámját, átalakul a már ugyancsak jól ismert öregemberré, és a maga bárdolatlan (sőt, inkább bárdolt) módján nekiáll felszabdalni Mr. Penskyt... Mikor magunkhoz térünk, Pensky érdeklődve néz ránk. Mielőtt elmondanánk, hogy milyen látomásunk is volt, leírja a fickót a pálcával – egy időben ugyanis ő is hasonlót álmodott. A fickó irányítja a Dáliát (vagy a Dália őt? –

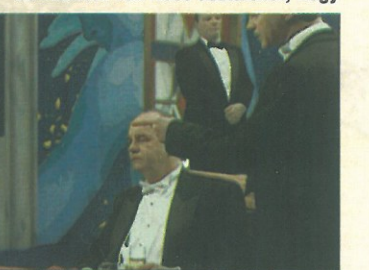
ezekkel a szenvedő szerkezetekkel mindig is hadilábon álltam), és képes arra, hogy behatoljon az álmainkba. Csak egyetlen módja van annak, hogy szembezálljunk vele, nevezetesen az, ha megszerzünk három talizmánt: a holló tolla játékoson eltakar, a farkas agyára megvéd az ellenünk támadóktól, a sárkány bölcsessége pedig irányítja lépteinket. Ha megszerztük ezt a három totemet, akkor jöjjünk vissza hozzá, és megmutatja, hogyan harcolhatunk a Dahlia ellen. A tárgyak leírólyét illetően annyit tud mondani, hogy a holló tollát megtaláljuk az irodájában, a keresztes hadjáratról szóló könyvben

– ehhez mi még annyit tehetünk hozzá, hogy a farkasagyar már nálunk van, szóval már csak a sárkány bölcsességére van szükségünk. A Raven Room kapcsán semmi újat nem tudunk meg az egykori nyomozótól, de amikor előtárjuk, hogy már csak Landulph követőinek pecsétjére lenne szükségünk a partira való bejutáshoz, észébe jut, hogy látott egy sárkányos pecsétnyomót dr. Straussnál, a múzeumban.

■ Tehát miután felvettük az irodában varjútollat, irány a múzeum. A bájos Miss Strauss természetesen szívesen odaadja rövid használatra a pecsétnyomóját, bár jelzi, hogy a mintája mintha nem egészen lenne megfelelő. Ez persze megint egy újabb idegesítő puzzle lesz, amelyben a pecsétnyomó nyelén levő öt pöcköt addig kell birizgálni, amíg ki nem adják a megfelelő mintát (RING-DING). Olé, a pecsét kész, zuhan a viaszba – it's partytime!

■ A partin az első ismerős, akibe belebotlunk Muhlhaven mester. Most kivételesen nem hölgytársaságban találjuk: von Hess úrral koketál, de amikor ifjonti hévvel belekötünk a német diplomataiba, magunkra vagy bennünket. (Érdemes megjegyezni a zsebéből előhúzott, Vaske-reszt formájú medal-

liont – a későbbiekben még fontos lehet.) Újabb ismerős érkezik: Jimbo testvér (vagyis Winslow) érdeklődik, hogy hogy állunk a sportban, és elrángat bennünket von Hess asztalától, hogy



bemutasson bennünket a kiváló Elliot Nessnek ("Aki legyőzte Al Caponét"). Közben a diplomata gyorsan eltűnik az ajtó mögött. Miután megszabadultunk az FBI kihelyezett tagozatától, szomorúan konstatáljuk, hogy a szoba ajtaja előtt egy barátságosan gorilla jelent meg, aki morcosan közli, hogy a szoba magánlakosztály, amitől mi kénytelenek leszünk távol tartani magunkat – az ő dolga ugyanis az, hogy ne engedjen be senkit. (Érdekes, von Hess mégis belógott.) Kénytelenek vagyunk tehát más módszerrel bejutni. A sarokban egy forgóállványra, majd erre az állvány melletti asztalon levő tálcát a poharakkal. Ez meglehetősen ingatag csendélet, szóval amikor bepördítjük a szobába, éktelen csörömpöléssel le is esik az állványról. Erre igen nagy felfordulás támad, a gorillák kinyitják az ajtót, és elkapják az odabent ólálkodó von Hess. Előkerül Merylo detektív is, és bőszt vitát folytatnak, hogy kié legyen a fogoly – végül

MOTORHEAD

A Gremlin remek kis autóversenyes játéka tovább javítható néhány igen elmés csalással:

- A személyi opcióknál gépeljük be: SUPERCARS, és csapatnak pedig adjuk meg: GREM. A továbbiakban a kamera nem a megszokott módszerrel, hanem felülnézetből követi a fersenyit (Micro Machines V4!)
- A személyi opcióknál gépeljük be: DEMON, és csapatnak adjuk meg: GREM. A továbbiakban az autók felszerelése egy igen érdekes dologgal fog kibővílni
- A személyi opcióknál gépeljük be: BUZZ ALDRIN, és csapatnak pedig adjuk meg: NASA. Így Hold-béli nehézkedést kapunk, tehát autónk a legkisebb bukkanónál is igen hosszas ideig repked a légtérben

arra az álláspontra jutnak, hogy Ness irodájában találkoznak egy óra múlva.

■ Tiszta tehát a levegő, és mi a forgó-állványon szépen besurranhatunk az elsőtétített szobába. Ugyan a zseblámpa fényének a kivitelezése talán a leglátványosabb, amit valaha csak kalandjártékban láthatunk, de talán mégis célszerűbb lesz, ha felkapcsoljuk az asztal feletti csillárt. A falakat a lovagrend ereklyéi és különféle misztikus krikszkrakszok díszítik, középen pedig ott áll a 12 tag címérével díszített kerekasztal. Közlebről megvizsgálva láthatjuk, hogy minden egyes körcikkhez tartozó rekesz kinyitható a rúnás gyűrű-



vel, és a rekeszben különböző elemes megállapítások találhatók. Illetve egy rekesz nem nyitható: a rend sárkánycímeres nagymesteréé, Landulphé. Ez csak akkor nyílik, ha a többi rekeszt a megfelelő sorrendben nyitogatjuk ki. (A sorrendet a rúnás tekercs 22. sora rejti, a cheat pedig egy mondabeli angol király neve, akinek hasonló stílusú berendezési tárgya mellett egy tucafnál több lovag is elért.) Landulph rekesze alatt nem egy frázist találunk, hanem egy könyvet. A sárkány bölcsességét, amitől hősünknek – szó szerint – vérben forognak a szemei...



■ A három mágikus talizmán megvan, nyomás tehát Penskyhez. Hm, egy kis probléma van: a detektív eltűnt. A nővér pedig tagadja, hogy valaha is találkozott volna hasonló nevű figurával. Egy rövid látomás erejéig pedig feltűnik Pensky karosszékében a mosolygós pálcás bácsi...

■ Az irodánkba visszatérve egy levelet találunk az asztalunkon. Feladója bizonyos Cassandra Rollins, aki Pensky kérésére írt nekünk: a detektív szerint nagy veszély fenyeget bennünket, amin ő esetleg tud segíteni – tehát a legjobb lesz, ha mielőbb felkeressük lakásán.

Cassy gyakorló boszorkánként keresheti a kényerét, mert míg elő nem húzzuk a levelét, még hókuszpókuszt ad elő, de aztán komolyra fordítja a szót. Pensky ugyan elég közel áll kicsi szívéhez, de pillanatnyi tartózkodási helyéről sajnos ő sem tud közelebbit. A rémálmaink kapcsán meglehetősen zavaros eszmefuttatásba kezd, amelyből kábé annyit lehet kihámozni, hogy valaki (vagy valami) megpróbálja megszállni a tudatunkat az álmainkon keresztül, és csakis a tudatalattinkba lemerülve tudunk szembe szállni vele.

■ Miután Cassy transzba ejtett bennünket, az első rémálomból már ismer-

rős ajtó előtt találjuk magunkat, amely köré egy furcsa, ijesztő világ épül fel. Természetesen egy újabb puzzle következik: az ajtó kinyitásához a megfelelő párba kell rendezni a két oldalán levő figurákat. A mögöttünk levő hasadékon tudunk lemerülni tudatunk mélyrétegeibe, ahol ide-oda bóklászva a hangok különféle tippeket szolgáltatnak a megfelelő párosításhoz (CANCAN). Az ajtó túloldalán rúnákkal díszített bolygókat találunk, de mivel egyelőre ezekkel nemigen tudunk mit kezdeni, az Esc billentyűvel ébredjünk fel a transzból. Cassynek nincs különösebb ötlete a bolygókat illetően, van

viszont egy asztrológiai könyve, ami segíthet az ügyben. Ennek különösen a harmadik oldala lesz érdekes, amelyen megtaláljuk a Naprendszer nyolc bolygójának rúnáját, a hozzá tartozó fémét, a bolygó szent számát, a bolygót védő arkangyalt és a hozzá tartozó színt.

■ Épp itt az ideje, hogy beugorjunk Sullivan főnökhöz. Von Hess-ügyben annyi a fejlemény, hogy a kiváló diplomátát nemsokára hazatoloncolják. Amint megpróbálunk rávilágítani a Thule Testvérség és a Torzós Gyilkos közötti kapcsolatra, Sullivan pont olyan szemeket mereszt ránk, mint amilyen-

DEADLOCK II

Ebben a finom kis stratégiai játéknál a Ctrl-F12 megnyomásával léphetünk a cheat menübe, ahol a következő kódokat adhatjuk meg

PILE IT ON	– plusz nyersanyagok
Q40	– mindent kifejleszt
GREEBLIE	– az aktuális kutatás sikerrel véget ér
WALL2WALL	– maximális populáció
LEO	– megmutatja az ellenség területén levő ellenséges egységeket
BIGBRO	– bármelyik idegen tartományba bekukkanthatunk
CHARISMA	– az összes komputer ellenfél barátságos lesz.
S-MART	– a csempészek azonnal megjelennek
SQUISH	– a scenario azonnali megnyerése

ket legutóbb Penskyre mereszthetett, mindenesetre hajlandó végighallgatni a pillanatnyi helyzetértékelést: Louie a Raven Roomban dolgozott, amit a Thule Társaság használ fedőszerveként; Louie-t azért ölték meg, hogy ne beszéljen nekünk a Társaságról; ugyanazt a módszert alkalmazták, mint a Torzós Gyilkos, márpedig ez a "Kilenc ajándék Odinnak"-rituálé szerint a Dália energiájának felszabadításának céljából történt (talán von Hess is ezután kutatott, hogy megszerezze a Harmadik Birodalom számára) – következőképp az az ember, aki a társaság mögött áll, egyben a Torzós Gyilkos is, akinek egy áldozata még hátravan... Sullivan elképedve hallgatja zagyvaságainkat, mindenesetre elintézi, hogy Merylonál és Winslownál betekinthessünk a nyomozás során eddig fellett bűnjelekkbe.

■ Merylonál rövid csevely után kialakul a mindkét fél számára kívánatos együttműködés. Von Hess iránt érdeklődve annyit tudunk meg, hogy semmi különöset nem mondott, és a nála látott medálról sem tud semmit – nem viszont találtak nála egy papiruszt, amiről fogalmuk sincs mire szolgált (ezt meg is kapjuk, fedelén pedig már ismerősként üdvözölhetjük a rúnákat). Ezután kérjük el a gyilkosságsorozatra vonatkozó bűnjeleket. (Alaposan nézzük végig mindet, és ha a jegyzékben rá lehet kérzeni valamire, azt se mulasztuk el!) A gyilkosságokkal kapcsolatban semmi különleges nyomra nem sikerült rábukkanni, sőt, egyes esetekben még a torzó hiányzó részeit sem sikerült előkeríteni. Az egyetlen közös vonás mindegyik gyilkosságban, hogy a megölt alkatrészt újságpapírba csomagolva találták meg. Az újság pedig minden esetben más és más... Akad azért némi támpont: a legtöbb áldozat a Kingsbury Run környékén került elő, továbbá

Louie-n kívül az első áldozatot is sikerült azonosítani. (Mindkettőre külön rá kell kérzeni, hogy megjelenjen a térképen választható helyszínek között.) Angelo Santorini kisstílusú rabló volt, és Merylo egyébként kihallgatta az anyját is, bár semmi különöset nem tudott meg. Egy bizonyíték még hiányzik a listából: az az újságpapír, amibe Louie – egykori – barátunk buksija volt csoma-

golva. Ezt Winslow lefoglalta.

■ Winslow ügynök természetesen mit sem tud Mr. Pensky hollétéről, állítása szerint akkor látta utoljára, amikor fel-függesztették az állásából. Nyilván az orvosok szállították el valahova. (Nyilván.) Von Hess medallionjáról viszont tud, de nem látja be, hogy miért lenne nekünk erre szükségünk... (Kezd egyre ellenszenvebbé válni ez a Winslow.) Louie csomagolópapírját pedig azért foglalta le, mert Merylo már időtlen-idők óta dolgozik az ügyön és egy fikarcnyit sem jutott előre – gondolta itt az ideje, hogy ő is ráálljon. Felfuvalkodott hólyag!

■ Merylohoz visszaugorva megnézhetjük az utolsó újságpapírt is. Tényleg nincs sok közös közöttük, hacsak az nem, hogy mindegyik csupa vér. Na meg az, hogy mindegyik fecni a vezércikkből lett kitépve, a felső részen a napilap fejlécével. A dátum ugyan a vérfoltok miatt egyiknél sem olvasható ki, viszont minden egyes papíron tisztán kivehető egy-egy szám. Márpedig ezeket a számokat már láttuk valahol (ha nem hiszed, nézz bele a noteszedbe: Jim magánszorgalomból feljegyezte a Cassy asztrológiai könyvében olvasottakat): mindössze annyi a teendő, hogy az áldozatok sorrendjét vegyük alapul...

■ Tehát irány Cassy, aki ismét transzba ejt bennünket. A bolygók között most már megtaláljuk a helyes sorrendet, a nyolcadik után pedig egy új jelenik meg, amelyre rálépve egy roppant



érdekes helyre kerülünk. Egy ROPPANT ÉRDEKES helyre...

Tudom, hogy dög vagyok, de a hely hiánya még nálam is nagyobb úr – tehát most megint a legizgalmasabb résznél fejezzük be a nyomozást. Aludjatok szépen, álmodjatok szépeket (mindenféle bárdos bácsikkal) – a nyári dupla-számban egyszer és mindenkorra lezárjuk a nyomozást!

UNREAL

A Quake II-klónok frissen megjelent új követőjénél (ismertetőt lásd nyári dupla számunkban) szokás szerint, menet közben adhatjuk be az alábbi csíksókat:

ALLAMMO	– 999 töltény minden egyes fegyverünkhöz
FLY	– repülés
GHOST	– noclip, azaz át lehet menni a falakon
WALK	– az előbbi két cheatből visszakapcsol normális üzemmódba
GOD	– isten mód, vagyis sérthetlenné válunk minden támadással szemben

A továbbiakat majd legközelebb, maradjon nyárra is...

(Huh, már csak ez van hátra, és én mehetek foci vb-t nézni! Kis puder az arcra – illetve újra –, nagy lélegzet, és...)

Szervuszok, pajtikáim! Köszöntök mindenkit kis offline és outeraktív háztájimban, ahol hónapról-hónapra választ kaphattok az olyan kérdésekre, mint mondjuk az Élet, a Világminőség, meg Minden. (Elnézést, a Starship Titanic még nem múlt el minden hatás nélkül...) Bár tegyük hozzá, hogy a levelektől most már kezd ennyé dejá vu-ézés elhatalmasodni rajtam, mert rendszerint ugyanazok a témák merülnek fel bennük: stábfotó, CD, miért kell hozzá 3D-kártya, nemkérdezek-semmit-de-azért-egyél-be-a-Csevegőbe és Sandra Bullock. (Bár az is lehet, hogy tulajdonképpen én egyetlen személlyel levelezek, aki több álnevet és kézírásat használ.) Az iménti megállapítás nem vonatkozik arra a levélre, amit a benne foglalt okosság miatt azzal tiszteltem meg, hogy első lehet a júniusi levélbombák között. (Ha osztanék Megalevél címet, akkor ez biztos kiérdemelné. De nem osztok Megalevél címet.)

MEGALEVÉL

Helló CoVboy!

Egy változatlan kérdéssel kezdek. Mint már sokan mások, én is kíváncsi lennék arra, hogy lesz-e az 576-nak CD-melléklete. (CD-"MEL-LÉKLETE" biztos nem lesz. Legalábbis a közeljövőben.)

Na de nem is húzom az időt rátérnék a tárgyra. Már majdnem 1 éve olvasom az 576-ot. Eleinte tűrhetőnek találtam. (Akkor minden OK. Ha tűrhető, az már nem rossz, ha már nem rossz, akkor az jó, és hogy ha jó, akkor az kiváló. Istenem, mire képes a logika!) A 97. decemberi számtól egyenesen tetszett, hogy nem foglaltok többé a hejet (Hejet? Helyhő!) az (Amigára), Nintendora, SEGA-ra stb-re készített játékokról szóló cikkeket. Eddig minden szép és jó volt csakhogy egyre több és több játékhoz biggyeztetted oda az utálat Win95 jelzést. Ekkor fellepoztam a 98 mályusi számot elszörnyedtem. (Lyézusmályia!) Mindenhol ezt láttam WIN 95, WIN 95... (Aggudalomra semmi ok. Ez tömegjelenség – mindenkinél előfordul, és nem feltétlenül a kezdődő skizofrénia miatt.) Ezt nagyon megelégettem hogy az újság 98% WIN95-ös játékokkal van teleírálva. Miért nem lehet használni a jó öreg DOS-t? Vegyétek fontolóra ha azt akarjátok, hogy továbbra is vegyem az 576-ot. Nembeszélve a CD mellékletéről. Ja és a Cinkelt lapokba tehetnétek be néhány régebbi játékról kódokat. Előre is kösz. Azt viszont jónak tartom, hogy részletesen leírjátok a játékok minden részét. Alapjában véve az 576 nem egy rossz újság! (Akor jó, enek örülök.)

Ui: Ez mind amit leírtam baráti jótanács. Miért nem adjátok be végre a derekatokat tesztek be egy CD-t. Ja és jók a rajzok Csevegőnél főleg a fonyadt Tomb Raider.

Kása Tibor, Marcali

Tisztelt Levélíró! Mindenek előtt szeretném megköszönni, hogy értékes gondolataival felkereste szánalmas kis rovatomat. (Utcájának névadója, a nagy nyelvújító, mondjuk most valószínűleg ventilátort játszik a sírjában – de sebaly, had pöröglyön a kiss hüje!) Legyen szabad felhívnom a figyelmét arra az apróságra, hogy a játékok mellé mi csak kényszerűségből "biggyeztjük" a Win95 jelzést – a fő "biggyeztők" a játék fejlesztői, ugyanis ők írták meg erre a platformra a játékok 98%-át. (Bár nekem gyanús a Vári Zoli is! A múltkoriban már kinyomoztuk, hogy ő felelős a 3D-kártyákért, de lehet, hogy ebben az ügyben is vaj van a fején...) A "jó öreg DOS"-t azért még lehet használni, én például tök jókat szoktam copyzgatni benne. Sajnos – ahogy így elnézem – a mostani számunk is 98%-ban Win95 jelzésű játékokkal van tele, de azért nem kell elkeserednie! Tekintsen bizakodó szemmel a jövőbe, amikor 'Win98 only' jelzésű játékokkal lesz az 576 teleírálva (már most elfogadunk a 2000. évre szóló előfizetéseket!) – avagy tekintsen bizakodó szemmel a múltba, amikor 98%-ban DOS-jelzésűek töltötték meg megszentelt lapjait! (92-94-es számainkból korlátozott példányszámban még hozzáférhető néhány – ne szalassza el a lehetőséget, rendelje meg most!) A baráti jótanácsot egyébként köszönettel veszem, annál is inkább, mert egy tök jó ötletet támadt tőle: ha holnap is esik az eső, többé nem nézem az időjárásjelentést!

SZÍNVONALROMLÁS

Hali CoVBoy! Hát igen. Ismét megérkezett, és kezemben tartom. Bevallom, kicsit elkeserít az újság színvonalának romlása. (Engem is, de most mit tehetünk?! Mégsem rugathatom ki magamat...) Már nem is veszem meg minden számot, csak azt, amelyikben jobb leírásokra számítok. De már azt is alig. Hát igen. Úgy van ez mint a számítógépeknel: kijön valami újabb és jobb, akkor a többi máris gyengébbnek tűnik. Értem én ezalatt azt a hárombetűs újságot, mely CD-mellékletet mondhat magáénak, valamint 100 oldal körüli terjedelemmel büszkélkedhet. Sőt! Megjelenik HAVONTA! és el is jut időben a mélyentisztelt hozzánk. (Ha csak időben, az nem nagy durranás – az 576 térben is!) Persze tudom: a vidéki kézbesítés. No de ez még nem is lenne gond! Ha nem ott a sokszor kitérgyalt STÁBFOTÓ! Na jólvan, lehet sokaknak nincs kedve elélni, de azért jó lenne látni V.Z.-t egy PSX-el a kezében, vagy téged egy tehenész-gatyában. Hm. A másik dolog az ugyancsak kitérgyalt CD! Na persze majd jön erre is a válasz, hogy "Mintha ezt már hallottam volna valahol." Mint ezt lehet is olvasni a Csevegőkben, ezzel lerázva az immár idegesítő kérdéseket. De ezzel nem lehet ám elintézni! A publikum (ha nevezhetem őket/minket így) harcolni fog ám érte! Kb. mint az UTE és Fradi tábor a stadion előtt (csak ott nem lesz rendőrség,

meg könnygáz). (Hát olyan nagyon nagy harc sem volt...) De egye kutyá! Egyszer majdcsak észreveszitek az olvasóközönség éhségét a kis likas korongra. Ezekre addig is gondolkozz el! (ha nem túl nagy kérés) Üdv: Maddog

Látod-látod? Vened kéne az összes számot, és akkor nem maradtál volna le arról a felbecsülhetetlen értékű információról, hogy meghajoltam a népakarat előtt, és a múltkor megígértem, hogy a nyári, összevont 576-ban lesz stábfotó. (Ha valaki nem óhajt fényképezkedni, annak majd jól letöröm a derekát, és akkor majd ő is meghajol.) Ha a mazochizmus járványos méreteket öltött olvasóink körében, arról nem én tehetek, és egyébként sem voltam még olyan szegény, hogy ígérni sem tudtam volna. Meg eszembe jutott, hogy a szeptemberi Csevegőben milyen jó kis történeteket tudok majd mesélni George Washington gyermekkorából, na meg arról, hogy miért nem volt stábfotó...

Aztán itt van ez a CD-téma. Most ez nem a gyere-cipő-hamm-bekaplak-módszerrel működik erre felé, hanem komoly megfontolás tárgyát képezi. (Ez úgy néz ki, hogy lábam az asztalon, és üres szemmel bámulom a plafont.) Aggudalomra semmi ok, de isten malmai lassan örölnek. (Például a konzolok is átvonultak egy saját újságba, csak egy kis idő kellett hozzá.)

ÖTLETGYÁROS

Mizujs, CoVboy? (Nem aggódní, ez itt most nem az interjú lesz...) Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanában mindenki pontokba szedve nyújtja be a követeléseit – ráadásul SZÁMOKKAL? Ezennel felszámolom az analfabetizmust, és áttérek a BETŰS jelölésre! (Éljen a forradalom!)

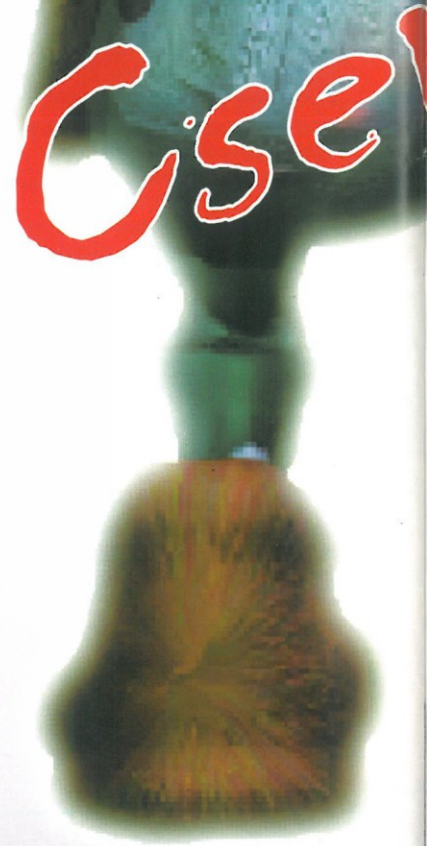
A./ Kár, hogy nincs fotó a Csevegőben, az se volt rossz. Még azt se bánom, ha Horn Gyula és dicső gyülekezete kerül a levelek közé (bár ahogy elnézem a májusi Csevegőt, ez már mintha valakinek eszébe jutott volna...)

B./ Kicsi szívem repes az örömtől, hogy Adams apó végre lecsapni készül – de hoppá! Azt írtad, hogy "a játék egyszerre jön ki az azonos című könyvsorozat nyitó darabjával" – ezt gondolom a külföldi megjelenésre mondtad? Nem tudsz valami magyartási szándékról?

C./ Ennek a bagátszának semmi sem jó: megvult a szétválás, de ezek még CD-t, novellát oldalszám-növelést meg minden egyéb miafenét akarnak. Van erre egy jó receptem: félévenként megváltozott alak-

ban jelenjen meg egy-egy 576, mint KKKKK (röviden: Különleges Kétszerakkora Különmellékletes Kbyte Különszám) – CD-vel, novellával, mindennel.

Egyébiránt én is csak azt tudom mondani, mint a többiek: az újság NAGYSZERŰ, POMPÁS, sőt MAJDNEM TÖKÉLETES – csak ne-hogy elbizzátok magotokat, bár ahogy látom, hál'Istennek egyetlen hibátok a szerénység



– csak így tovább. Hát akkor erőt, egészséget, két feleséget, négy negyedséget és Manitu legyen veletek. (Ez mind a szevasz szinonimája?) Dorado

Én is szeretem a lényegretörő változtatásokat, szóval választomat római számokba szedem, mert usque latinul tanulok: I. Gyula most nem lesz egy darabig. A kis herceget ugyanis felváltja a kis Vuk. Ő meg nem túl fotogén. Bár annyira azért igen, mint a Gyula – na jó, ezt most ne ragozzuk.

II. Természetesen a külföldi megjelenésre gondoltam. Magyarról sajnos nincs tudomásom. Elméletileg írtam a játékeszt mellé egy Douglas Adams-bibliográfiát is (angolt-magyart), csak nem fért be, mert megint kitört rajtam a grafománia. Sebaj.

III. Nagyon jó az ötlet, teljes mértékben támogatom. Meg is egyezhetnék egy ezres fogyasztói árban, mindössze annyi a kérésem, hogy te meg szedj már össze egy 8-10 ezer embert, akik vásárlási szándékukról aképpen tesz-nek fél-reérthetetlen tanúbizonyságot, hogy ezt a szerény összeget előre befizetik a Comgame 576 Kft bankszámlájára...

NÁNDI SZERET

Háj(as) CoVboy!

Már másodszorra írok neked és az első levélnél se válasz, se semi. (Hogy még szerény ne legyek) a Csevegőben sem volt benne. (Semi az volt, a válasz azért nem volt bent a Csevegőben, mert csak a semi-finalig jutott a műved.) Megfigyelésem mivel már 5 éve olvasom az újságot hogy aki a levelébe beleírja hogy "köszí hogy betettél a Csevice" az benne van. Persze lehet hogy ez nem véletlen mert az előfizetői száma rajta van, de lehet hogy nem. Van biztos olyan aki csak azért fizet elő hogy benne legyen a levele a Csevicegőbe. Na mindegy. A tapasztalat az tapasztalat úgyhogy ezt kihasználva KÖSSZ HOGY BETETTÉL A CSEVICE. Más: mikor lesz már végre stábfotó!?! Mostmár azért jó lenne. Persze gondolom ez olyan lesz mint a legutóbbi, mint a bűnözők. (Na látod, önös érdekekből nem kápráztattam el eddig veled a t. publikumot: T.J.-t például rendszeresen elvitte a rendőr. Vári Zolit pedig a mentő.) Ehez hozzá fűzve az a világ 101dik csodája lenne ha vári Zoli egyszer fehérbe lenne (legalább a pólója). (Megoldható az ügy. Kihipózom. Már mint a Zolit. Vagy esetleg feleségül adom a Martinhoz.) Megint más: na most megtornáztam az agyad, ezzel a merész ámdé nem alapozott kérdéssel: A TOMB Raider bögyös kis hősnőjének valójából is Lara Croft a neve. (Lehet hogy ez egy bunkó és szivató kérdés, de egyszer valakinek a szerkesztőségéből lehet ideg összeomlása). Na csá aztán lássam a levelem a csevicegőbe különben... A te szerető Nándid Budapestről! Bálint Nándor, Budapest Szerető Nándim!
Lara-ügyben A szerkesztőségben én többeket is ismerek, akinek az idege össze van omolva, de azért – csak neked – az érdekedben végeztem egy

gyors közvéleménykutatást. (Ami persze nem jogosít fel téged arra, hogy a következő levélkédet "Ronda Ipsos" megszólítással kezdjed.) A végeredmény az, hogy tudományunk mai állása szerint, ha Lara Croft neve Lara Croft, akkor feltehetően tényleg Lara Croftnak hívják. (Ha kutatásaink újabb eredményeket hoznának, arról haldéktalanul értesítek.)

Egyébként nagyon jó kis ötletet adtál: ezek után kizárólag azoknak fogok válaszolni a Csevicegőben, akik mellékelnek egy bizonylatot arról, hogy a levél feladásával egy időben legalább egy évre előfizették az 576-ot. Te vagy az utolsó, aki ama különös kegyben részesülsz, hogy enélkül is beteszlek. Erre három nyomós okom is van:

1. Okosat kérdeztél Laráról. Ezt közérdekűnek minősítettem.
2. Megköszönted, hogy betettelek a csevice. Szívesen. (Ha meg betettelek, akkor mit kamuzol, hogy nem volt se válasz, se "semi"!)
3. Elmondhatod, hogy én vagyok a mai napi betevőd.

RETÚRJEGY

cSŐSZERELŐ, cOVIUBII!

Ismerős a megszólítás? Igen megint én vagyok az, MaZsola, aki a múlt hónapban traktált CD-vel, stábfotóval, és végül de nem utolsósorban a hörccsögével. Rendben, módosítom ítéletem, életfogytiglani főszerkesztőség helyett életfogytiglani Csevicegőírásra ítélek, fellebbezés nincs a bíróság döntése ezenel végleges... elsőször... másodsor... senki többet, harmadszor... éééés jogerős (a tömeg éljenez) (Tekintetes bíróság és kritikus tömeg! Az utolsó szó jogán legyen szabad annyit megjegyznem, hogy – ha jól emlékszem – én enyhítésért fellebbeztem, nem pedig halmazati büntetésért.)

Most ejtsünk szót néhány komolyabb dologról:

1. Örülök a stábfotónak, a régi Martin-kép már úgyis lekopott a darts-táblámról. Vári Zoli képe meg beleesett a Voodoo-levesbe, úgyhogy újakat kérek.
2. Az őt76 egyre több képet közöl kiöregedett játéksztárokról, lásd az idősödő Larát, vagy azt a Dungeon rémet az előző számban, aki úgy néz ki, mint aki épp most jött ki egy éjszakai sztriptízbárból. (Meg fogsz lepődni, de a múltkori dekoráció engem ábrázol, amint épp kilépek egy éjszakai sztriptízbárból. A mostani dekoráció a Deathtrap Dungeonból lett megmentve, amelyen viszont azt szemlélheted, hogy a bárban mi volt a fő attrakció.)
3. Hogy van Bill Gates, a CD melléklet, a SNES és Martin? (Fontossági sorrendben.) (Szép kis társaság, biztos jól vannak így együtt. Sorrend nem számít.)
4. Egy toplista a PC játékokról:
 - 1. Dungeon Keeper
 - 2. Carmageddon
 - 3. Redneck Rampage
 - 4. Alien Trilogy
 - 5. Mortal Combat 2.

(Hm. Túrhető ízlése van az úrnak.)

5. Régebben ámitóttál Mortal posztersorozatokról. Az ámitást a törvény bünteti (Az engem már nem érdekel, épp most ítélek el jogerősen!) és súlyosan károsítja az ön és környezete egészségét. Kérünk (a hörccsögöm és én) Mortal posztereket! Ellenkező esetben újabb pert akasztunk a nyakadba! (Imádok perelni!) (Igen? Akkor legyen harc: !!!!!!! Most te jössz. Mortal-posztersorozat egyébként azért nem volt, mert ugyan megvolt pár karakter dián, és úgy tűnt, hogy az összeset meg tudjuk szerezni – aztán később rájöttünk, hogy rosszul tűnt, és eleve foghíjasan meg nem akartam sorozatot indítani.)

6. Más: megyek az utcán, zöld bódé, ajvél! Ez egy kis Murphy törvénykönyv akar lenni az 576 (és egyéb lap) vásárlásáról:

Kedvenc lapunk, az 576, a Kiskegyed, a vadonatúj Meleg ajkak című férfiaknak szóló magazin (a megfelelő aláhúzendó) aznap jelenik meg, amikor egy vasunk sincs. Folyománya: Fizess elő! (Nocsak. Milyen jó kis folyomány!)

Ha előfizetsz, a postás hazaviszi a kölkeinek. Folyománya: Ne fizess elő. (Téves folyomány: nem elképzelést kell cserélni, hanem postást.)

Ha nem fizetsz elő, újságosnál kell megvásárolnod kedvenc lapodat (lásd fent), de az a sunyi újságos az utolsó előtti épp az orrod előtt adja el, az utolsó pedig a pultról veszi le, ergo saláta állapotban kapod meg. Folyománya: Ne bízz senkiben! (Főleg az újságosban ne!) Egyéb folyomány: Mindig rögtön csapj le az újonnan megjelenő kedvenc lapodra. (Hiányos folyomány: Fizess elő, és akkor kedvenc újságod olvasgatása közben az újságosnál kapott utolsó desszertként még mindig fogyasztható.)

Az újságos mindig azzal hiteget, hogy holnap jelenik meg. Folyománya: Most se bízz senkiben!

Emberünknek tehát minden módon meg van tiltva kedvenc újságjával való érintkezése. Folyománya:

Lopd a nyomdából! (Teljes mértékben téves elképzelés: lopni nem ér!) Ennyit a mai napi meséről.

MaZsola, Budapest
Asszem menet közben mindent megválaszoltam, szóval a végére csak egy megjegyzés marad: a fenti levél nem azért került a Csevicegőbe, hogy szerető Nándim téziseit megkontrázza (illetve nemcsak azért), hanem azért, mert nekem tetszett. Ezzel azt szeretném jelezni, hogy a magam szerény keretei között a továbbiakban is fenntartanám a jogot annak eldöntésére, hogy kinek válaszoljak a Csevicegőben.

Nna. Menjetez szépen nyaralni, nyári gyakorlatra, tönkre – kinek hogy tartja úri kedve. Én részemről most egy időre illegálitásba vonulok: elvermelek valami hívós anyag és a TV társaságában kicsiny szobámban, mert valami vb kezdődik, vagy mi a szösz. Ha a meccsek szüneteiben nem nézem meg őket még egyszer, akkor talán szakítok időt a nyári összevont számra. Addig is: Gazza rulez!

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 e hirdetés felmutatójának!

2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	14.960,-
33600 Fax Modem Internal	7.920,-
14" LICOM SVGA dig. Monitor	25.200,-
15" LICOM SVGA dig. Monitor	35.200,-
15" TATUNG dig. Multimédiás!!!	38.000,-
Sony 24x-es IDE CD drive	12.800,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.200,-
PTX/PRO 1 Mb cac + hangkártya!!!	14.960,-
Turtle Beach hangkártyák teljes választéka	
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMIX,	
16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB,	
minitorony, 101g klaviatúra, 16 bit hangkártya	79.600,-
ACER! 486-os használt komplett számítógép (4MB, 170 HDD, 1MB vga kártya,	
1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával	
most csak: 44.000,- + Áfa	

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 11-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rak tárról! Teljeskörű szervízszoftvertartással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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

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

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

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



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

Te vagy a mi emberünk

Az 576 KByte felvételre keres

- érettségizett
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 329-5303-ás számon.

Gyűjteményem számára

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

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

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.

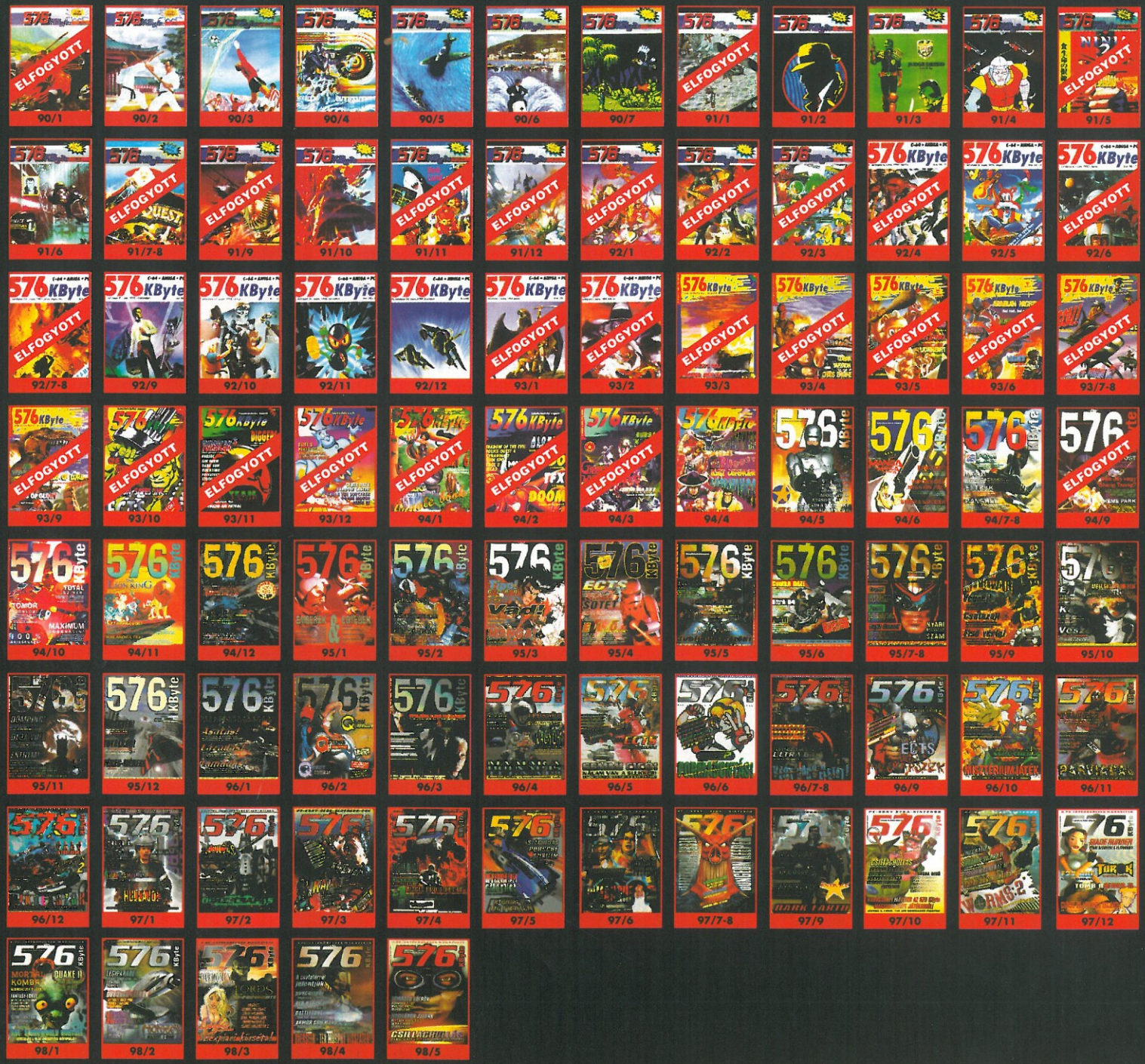
Gépátépítés:

386-ról Pentium I200 MMX	34.000,-
486-ról Pentium I200 MMX	29.000,-
Pentiumról Pentium I200 MMX	19.000,-

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás. OTP Részletfizetési lehetőség!!!

Viszonteladók is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

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 rőzsaszín postautóvalányon 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 ird 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.-	98/4	318.-
90/6.	79.-	91/10.	98.-	92/12.	98.-	94/10.	218.-	95/5.	218.-	96/5.	318.-	97/5	318.-	98/5	318.-
90/7.	79.-					94/11.	218.-	95/6.	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 hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvényvel 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 + X WING VS TIE FIGHTER	16999.-	
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.-	

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
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.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
EDGE(PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499.-	
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499.-	
EGM2(PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499.-	
N64 MAGAZINE	1499.-	
PC FORMAT+CD	2499.-	
PC GAMER+CD	2499.-	
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	
SEGA SATURN OFFICIAL	1499.-	

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAVIS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE NINJA TURF.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-

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.-
MULTIMIX 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.-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
HUMANS	3999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



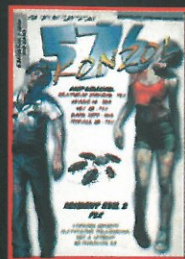
98/2



98/3



98/4



98/5

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!
Nyár összevont számunk június 27-én jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Klonda (PSX),
World Cup 98 (PSX/N64),
Extreme G (N64),
Forsaken (PSX),
Spice World (PSX),
Mystical Ninja (N64),
Motorhead (PSX),
Dual Heroes (N64),
Point Blank (PSX)
Forsaken (PSX),

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árakat csak ezzel a szelvényvel együtt érvényesíthetjük. Egy szelvény több játék vásárlására is juttatható!

576

576 KByte shop

ÚJJA ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

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

