

# 576

KByte

## A NAGY HARGI HELYZET

THE OPERATIONAL ART OF WAR

ROBO RUMBLE

TEAM APACHE

M. A. X. Z.

DOMINION

## FÉKCSIKORGÁS!

MOTOCROSS MADNESS

NEED FOR SPEED III

VANGERS

# MECHCOMMANDER

MEGSZÜLETETT MINDEN IDŐK LEGJOBB  
BATTLE-TECH JÁTÉKA!

# 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 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINC'S TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	4999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLADE RUNNER	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	HIVJ	
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
COLIN MC RAE RALLY	HIVJ	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEER HUNTER	4999.-	
DESCENT FREESPACE	11999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DID VIRTUAL WORLD	4999.-	

Fogy. ár Akciós ár

DIG	4999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	HIVJ	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTASIA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTASIA II	11999.-	9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALCON 4.0	HIVJ	
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 96	2999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED II	4999.-	
FORMULA 1	12999.-	9999.-
FORMULA 1 97	11999.-	
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSAKEN	4999.-	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE + DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX MANAGER	4999.-	
GRAND THEFT AUTO	9999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	HIVJ	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	13999.-	
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76	4999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 2	7999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KND KROSSFIRE	HIVJ	
LAST BRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	

Fogy. ár Akciós ár

LULA	9999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NEED FOR SPEED 2 S.E. /CLASSIC	4999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK RIDES AGAIN	9999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SID MEIER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM CITY	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STAR WARS REBELLION	11999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	

Fogy. ár Akciós ár

SYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	4999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	11999.-	4999.-
TUROK	9999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNREAL	7999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WAR GAMES	HIVJ	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WING COMMANDER	3999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD CUP 98	7999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING COLLECTOR + TIE COLLECTOR	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCORP	11999.-	

## 1 + 5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

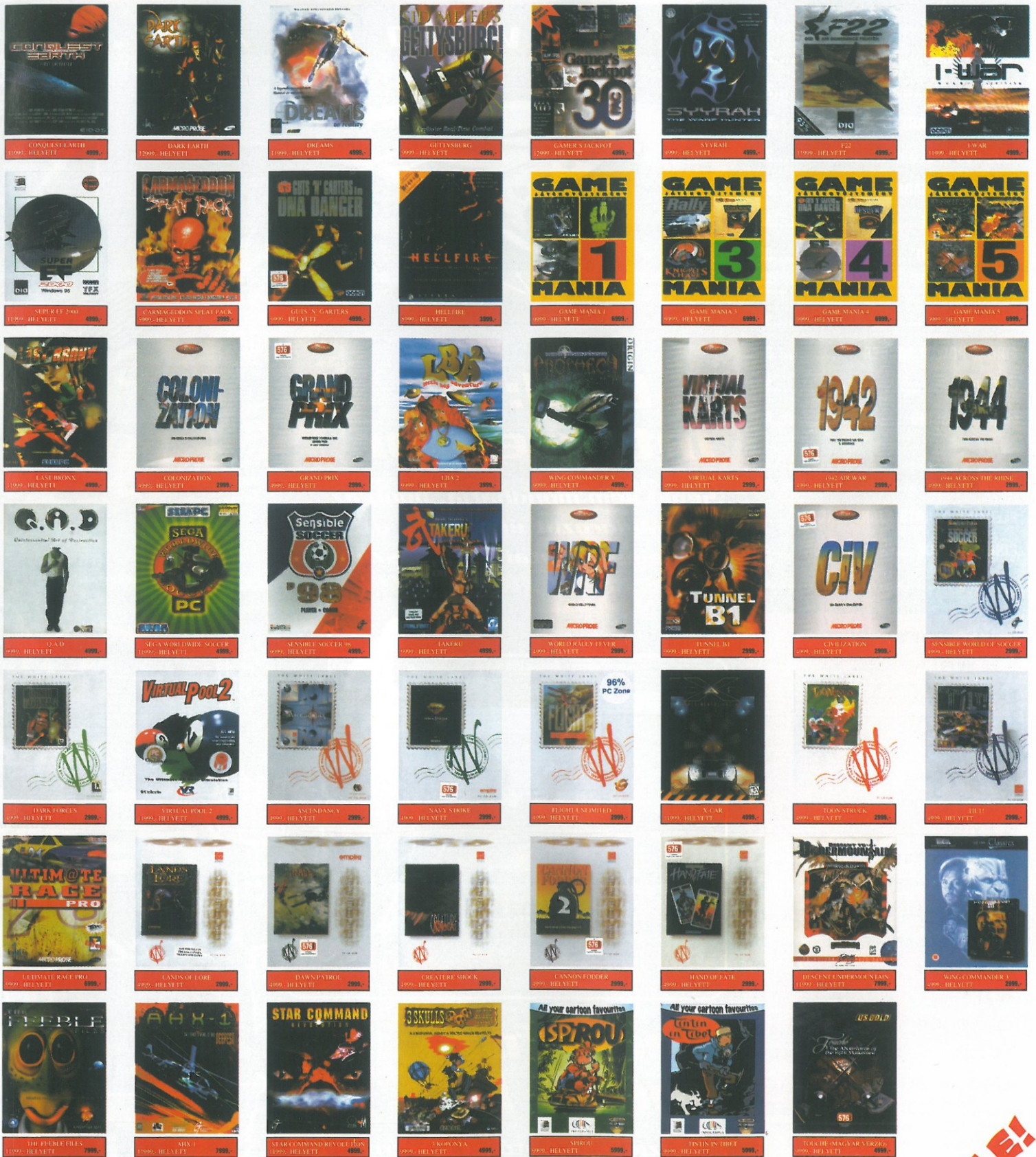
## PC 3.5"LEMEZES

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

# 576<sup>o</sup>-OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS<sup>2</sup>



**EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN  
A MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN NYÍLT  
ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!**

**VÁGJ BELE!**  
Akciós szelvény!  
Érvényes Október 15-ig

MECHCOMMANDER.....	8
ROBO RUMBLE.....	12
X-COM: INTERCEPTOR.....	14
M.A.X. 2.....	16
VANGERS.....	18
TEAM APACHE.....	20
SWAT 2.....	22
OPERATIONAL ART OF WAR.....	24
NEED FOR SPEED III.....	26
MOTOCROSS MADNESS.....	28
FIELDS OF FIRE.....	30
HOUSE OF DEAD.....	32
DEER HUNTER.....	33
DOMINION.....	34
ADIDAS POWER SOCCER.....	36
GEX 3D.....	38
LARRY'S CASINO.....	40
HÍREK.....	4
ELECTRONIC ARTS AJÁNDÉKKOSÁR.....	6
CINKELT LAPOK.....	41
CSEVEGŐ.....	44

ADIDAS POWER SOCCER.....	36
DEER HUNTER.....	33
DOMINION.....	34
FIELDS OF FIRE.....	30
GEX 3D.....	38
HOUSE OF DEAD.....	32
LARRY'S CASINO.....	40
M.A.X. 2.....	16
MECHCOMMANDER.....	8
MOTOCROSS MADNESS.....	28
NEED FOR SPEED III.....	26
OPERATIONAL ART OF WAR.....	24
ROBO RUMBLE.....	12
SWAT 2.....	22
TEAM APACHE.....	20
VANGERS.....	18
X-COM: INTERCEPTOR.....	14

# tartalom

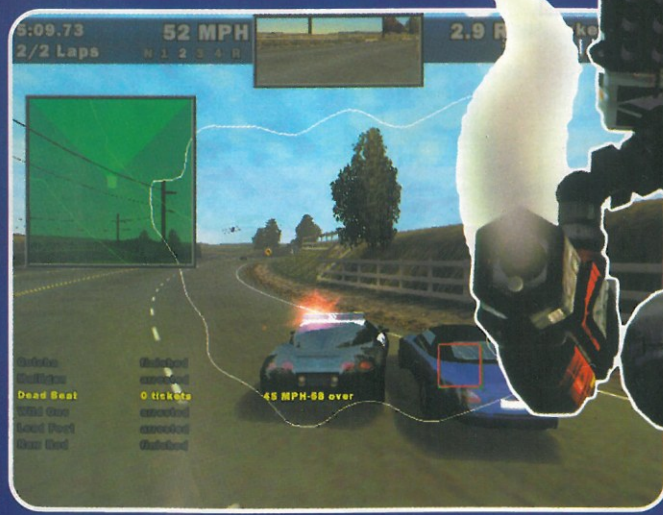
I X . É V F O L Y A M , 9 .



## X-COM: Interceptor

*Senki sem mondhatja, hogy az X-COM-sorozat új darabja az elődeinek kaptafájára készült.*

**14. oldal**



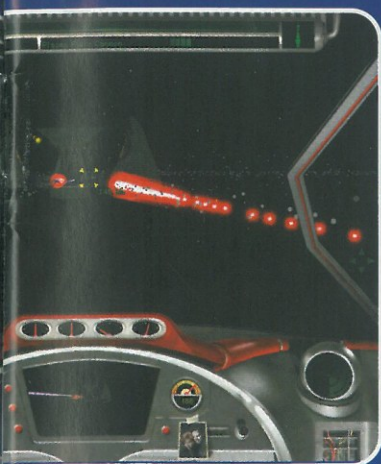
## Need for Speed III

*Exkluzív bemutató az Electronic Arts megjelenés előtt álló új játéka körül, ami - hűen az első részéhez - mérföldkő lesz a PC-s autóversenyek között!*

**26. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226  
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/09-66-22)  
A címlapon: MechCommander  
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi  
Működési előkészítés: Kismarosai Renáta Levilágítás: Recent Kft.  
Tulajdonos: Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.  
Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132  
Terjesztő: a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők  
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),  
1389 Budapest, Pf.: 132



## Dominion

Hogy sikerült a Quake-es Romero úr új cégének bemutatkozása egy C&C-klónnal?

**34. oldal**



## MechCommander

Vérszomjas klánok mechseregeinek páradala real time-ban. Battletech-rajongóknak mindenképpen kötelező, de mindenkinek kiváló mulatság!

**8. oldal**



## AKTUÁLIS

Ahoy a Tisztelt Egybegyűlteknék! Öröm megint itt együtt, bár egy kis üröm is vegyül bele, mert amellett, hogy van egy jó hírem, egy rosszat is elő kell kotornom a tarsolyomból. Melyikkel kezdjem? Induljunk ki abból, hogy ha valaki alapvetően pesszimista (márpedig elnézve a világ jelenlegi folyását, az igen egészséges világszemlélet), akkor megrázó erővel éri a felismerés, hogy a dolgok nem a megszokott rendjük szerint alakulnak - szóval kezdem a jóval.

A jó hír pediglen az, hogy véget ért a nyár! Nem kell többé senkinek olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznia, hogy hova menjen nyaralni ebben a szörnyű kánikulában, mire költse a vakációra megspórolt tetemes mennyiségű készpénzét, hol lehet hideg sört kapni (alkoholmenteset, természetesen), és a többi. Az élet visszatér a megszokott rendes kerékvágásba, és mindenki mehet szépen megint iskolába, dolgozni, esetleg munkanélküli segélyre. Meglehet, hogy ez bizonyos nézőpontból nem is olyan jó hír (vagy legalábbis nem mindenkinek), a mi kis milliókból szemlélve mindenképpen az, mert az ősz azt jelenti a PC-s játékok világában, hogy végre-valahára BEINDULT A SZEZON! Mire ezt olvassátok, már le is futott a londoni ECTS'98, ahol kedvenc játékgyárosaink bemutatták, hogy mivel fogunk játszani az év hátralevő részében. Ebből kifolyólag októberben hihetetlen terjedelmű Híreket várhattok. Egyelőre ennyit a jó hírekről.

A rossz hírről pedig eddigre már értesültél, ha ezt a számot az újságosnál vásároltad meg, és nem részesítetted magad az 576-előfizetés földöntúli gyönyöreiben. (Látod-látod - pedig én már hányszor mondtam!)) Mivel erről a témáról azért nem ártana egy-két szót ejtenünk, és a Ronda Cyclops legfrissebb adatai szerint a bevezető monológ olvasottsága lényegesen alacsonyabb, mint a Csevegőé, ott fogjuk megejteni ezt a kis kerekasztal-beszélgetést. Addig pedig mulatsatok jól!

## Civilization: Call to Power

(Activision)

Az ember most már frankón kezd kicsit furán érezni magát, amikor egy Civilizationnal kerül szembe. Addig nem is volt velük baj, amíg csak kettő volt belőlük és Sid Meier nevével fémjelezték őket. (Már amennyiben azt nem számítjuk bajnak, hogy nem hagyták aludni az embert.) Addig sem volt baj, míg azt hallottuk, hogy a Microprose-től lelépett Sid Meier készíti a csillagközi folytatását, Alpha Centauri néven. Istenem, de jó hír! Akkor kezdtek gyülekezni a felhők az égen, mikor a Microprose, a számítógépes Civilization név jogos tulajdonosa bejelentette, hogy ugyan ők sem mondanak le erről a patinás névről, és ők is készítik a folytatást Civilization III: The Test of Time címen. Az ég viszont akkor borult be végleg, amikor az Activision egy mókás csavarintással megvette a Civilization márkanevet a táblás stratégiai játékok királyától, az Avalon Hilltől (lévén ez a név eredetileg az ő bejegyzett védjegyük egy régi játékok kapcsán) – és természetesen ők is Civilization néven (Call to Power) szándékoznak előrukkolni egy játékkal. A nyáron elég jól pereskedtek a Microprose-zal a név kapcsán, ami természetesen döntetlennel ért véget a bíróság salomoni ítélete nyomán: a Microprose-é marad a számítógépes védjegy, viszont az Activision is megtarthatja, lévén hogy ő a legelőször bejegyzett név tulajdonosa. Mivel mindkét játék (na meg az Alpha Centauri is) a következő 6-7 hónap folyamán fog megjelenni, jelenleg úgy áll a helyzet, hogy egy fél éven belül el sem lehet úgy dobni egy féltéglát egy szoftverbutikban, hogy az ember fel ne borítson 3-4 különböző Civilizationt – és ez naggyyyon jóóóóóóó!



Ennyit egy névválasztás kulisszatitkairól, most pedig nézzük magát a játékot, mert az igen ígéretesnek tűnik, márcsak azért is, mert megtartották a Civ2 alapvető felépítését. Elsősorban azt, hogy a real time örültek nagy bánatára a hagyományos, körökre osztott módszer alapján zajlik. Mindkét játékban az a feladatunk, hogy irányítsuk embereink munkáját és a népüktől behajtott adót úgy osszuk el a katonai-, tudományos- és luxuskidadások között, hogy az államkincstár pozitív eredményt mutasson. Mindkét játék i.e. 4000-ben indul, de míg a Civ2 a XXI. században véget ér, a CTP egészen 3000-ig is eltart, ennek összes tudományos és technikai következményével együtt: elképesztő futurisztikus technológiákat és ennek következtében természetesen fegyvereket fejleszthetünk ki, nem beszélve például az új társadalmi/politikai irányzatokról. A grafika lényegesen jobban fest, mint az elődje (de hát ez nem is csoda): a terep megvalósítása leginkább az Age of Empiresre, a csapatoké és népünk egyéb tagjai (kábé hatvan különböző fajta lesz) inkább a Settlersre emlékeztet. Az irányítási rendszert viszont a Command&Conquer és társai sereglő lopták (parancsok, waypointok, stb.), ami ugyan szemérmetlen mozzanat, de annyi előnye mindenesetre van, hogy legalább nem kell senkinek sem bemutatni.

Egyelőre ennyit erről a jó hangzó nevet viselő játékról. Ha valaki nem feltétlenül az új Voodoo2-jét akarja trenírozni minden játékon, akkor annak elég ígéretesen festenek a képek, az viszont gyalázat, hogy előreláthatólag nem lesz multiplayer támogatás benne. A megjelenés március tájékán várható.

A nyár (vagy talán az év) leglátványosabb bukását minden bizonnyal a világ egyik legnagyobb forgalmazójának, a Virginnek a látványos összeomlása jelentette. Tulajdonosa, a Viacom – ki tudja miért, de – gyorsan el akarta adni



a tulajdonjogát, mire nagy hirtelen két ösrégi, de állandó adu ásza egyszerűen faképnél hagyta a kiadót: a LucasArts az Activisionhoz került, a Westwoodot viszont a jó öreg Electronic Arts szőlította a táborába – tehát mindketten

## Dawn of War (Virgin/Illusion Machines)

Szegény Virginre mostanában nagyon rájár a rúd, de azért még mindig csurran-cseppen tőlük valami meglepő újdonság. Mivel a Virginnek mindig is erős oldala volt, hogy kicsi, nevenincs cégekkel a piacon aktuálisan jól eladható árukat gyártson, a Dawn of War egy real time stratégia lesz. Ez nem meglepő és pláne nem újdonság, a helyszín viszont már annál inkább. A játék ugyanis az őskorban játszódik és főhősei két emberszabású (a cro-magnoni és a neander-völgyi) faj, valamint egy méretes dinó család, a Saurianok. Természetesen minden fajnak speciális adottságai vannak: a nehéz fegyverzet és a kutatás az erős oldala a cro-magnoniaknak, a varázslás a neander-völgyieknek, és így tovább. A C&C-klónokból ismert minden eljárás körüli megfelelőt kapott: "nyersanyagokat" (például élelmet) kell "bányászni" (ami itt jaktelepek és méhkaptárak telepítését



fed), "energiát" kell termelnünk (ami itt mana névre hallgat, és úgy "termelődik", hogy egy felépített totemoszlophoz küldünk imádkozni egységeket). A mana gyűjtése egyébként stratégiai fontosságú lesz, hogy megszerezzük az ellenfél feletti mágikus hatalmat. Szóval a környezet mindenképpen érdekes lesz, viszont elég nagy a konkurencia ebben a stílusban. Megjelenés talán még ebben a hónapban.

## Hostile Waters (Rage Software)

A Doom- és Quake-klónok szinte teljesen kiszorították a játékok közül a hagyományos lövöldözős játékokat, de úgy látszik a 3D-kártyák elterjedésével – ha nem is a régi formában – de szinte újjá születtek és szebbek, mint valaha (ld. Forsaken, Incoming, stb.). Na persze ehhez némi megújulásra, némi pluszra is szükség volt a látványon kívül:

a Hostile Waters például körülbelül egyenlő arányban fogja tartalmazni az akció- és a stratégiai elemeket. Témáját tekintve engem a néhai Carrier Commandra emlékeztet: a játékos egy anyahajó fedélzetén állomásozik; innen indul bevetésekre; itt épülnek a nyersanyagokból (mert természetesen azt is kell majd bányászni, hiszen ez most már egy flipperből sem maradhat ki) a fegyvertárának darabjai. A játékban 12 légi-, földi és kételtű harceszközön járhatjuk be az igencsak változatos terepet, amit az ellenfeleken kívül az is igen izgalmassá tesz, hogy a szerzők egy teljes hihető környezetet próbáltak teremteni nekünk, amelyben változnak az éjszakák és



a nappalok, az időjárás viszonyok, stb. Akció közben hátsó követő kameraállásból figyeljük a hajónkat, ami egy lövöldözős játékban ugyan kicsit szokatlan, de a szerzők azt ígérték róla, hogy sokkal praktikusabb és használhatóbb, mintha a fülkében dekkolnánk. A megjelenésére viszont még legalább jövő tavaszig várunk kell.

Az Oddworld: Abe's Odyssey második részének, az Abe's Exoddusnak a GT által ígért megjelenése ugyan a jövő év elejéig is elcsúszhat, a szerzők belefogtak az Unreal engine-jére épülő (!) harmadikba. Munkacím: Munch'a Odyssey.

megütötték a főnyereményt. A Virgin megmaradt részei most Európában kutatnak valami vevő után, de szállongó pletykák szerint a Sega is erősen gondolkodik, hogy megvegye-e őket. És ez az eladó lánykának sem lenne ellenére.

## Heavy Gear (Activision)

“FASA. Mechek. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy olvasta a Battletech-sorozat könyveit...” – kezdte T.J. a Mech-Commander ismertetőjét (illetve kezdi majd hamarosan), de ő csak a felénk is elhíresült említette; ezenkívül akadnak még hasonló, roppant népszerű játékok az USA-ban. Így amikor a Microprose elhappolta a Battletech-licencet az orruk elől, az Activision gyorsan megvásárolta a következőt egy másik, hasonló stílusú márkanévvel a Heavy Gearrel. Ennek első számítógépes változatával már meg is ismerkedhettünk, és úgy látszik, hogy ez némi hasznot is hozott a konyhájukra, mert hamarosan itt a következő rész. A mech szimulátor stílust gondolom nem kell bemutatni: hatalmas, embervezette páncélszörnyek trappolnak egymás felé, és 50-60 tonnájuk minden báját bevethetve tüzelnek egymásra az összes fegyverükből. Az újítások közé természetesen elsősorban a grafika tartozik, amely erdőket, mocsarakat és vulkanikus fennsíkakat elevenít



meg, de persze most már egyenesen megköveteli a 3D-kártyát. Újdonság még az első részhez képest az is, hogy már nem csak magányos farkasként, hanem egy osztag élén is üthetjük a gaz ellent (egy ilyen kell felszerelnünk/összetoboroznunk a játék elején). A várható megjelenési ideje kábé november vége.

## Heroes of Might & Magic

### III (300/New World Computing)

Kezdetben vala a Heroes of Might & Magic, amitől a nép nagyon boldog vala. Utána lett a a HOMM2, amitől még az is nagyon üdvörlögött vala, aki azelőtt nemhogy szerepjátékkal nem játszott, de még stratégiai játékkal sem. Márpedig a HOMM izzig-vérig mindkettő, és egy-két hónapban belül már itt is van az új része, The Restoration of Ehtaria alcímmel. Akinek tetszett a 2. rész (és kinek ne tetszett volna?!), az már most elkezdheti lőni az üdvölvéseket, mert a szerzők tulajdonképpen semmin nem változtattak, ami az előző két részben már bevált (nem lett real time, hál'Istennek!) Az elsődleges hangsúlyt a grafikai és tartalmi csinosításokra fektették: a grafika most már hi-colorban pompázik és a csatákban igazán aprólékosan kidolgozott figurákkal találkozunk. Eddig sem kellett szorog-



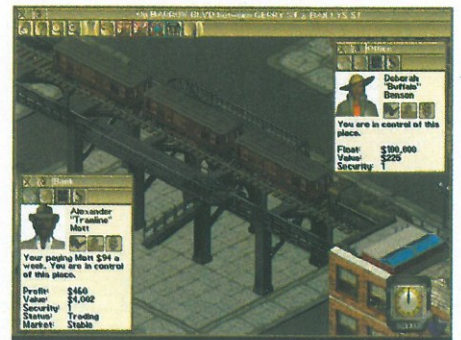
gania a terepen egyetlen játékosnak sem, de ezt most majd másfélszeresére növelték, és a szereplők között is több mint száz új lény kapott helyet. Megjelenését elvileg most szemberre ígérték, de még nem tűnt fel egyetlen listán sem. Sebaj, tartson ameddig kell – mi boldogan kibekkeljük!

☛ Nagy fába vágják a fejszét a Cryo-nál: azt vették a fejükbe, hogy a túlük megszokott grafikus kalandjátékokat csinálnak Wagner Gyűrű-ciklusából, az pedig tudvalevőleg oda-vissza feldolgozza a germán mitológiát, oda-vissza.

☛ Gates Obergruppenführer madárkái tovább folytatják a Close Combat-ot, amely várhatóan jövő januárban jön ki. A teljesen új 3D engine-re épülő játékban a sorozat sajátos stílusában a II. vh. keleti frontjának csatáit játszhatjuk újra.

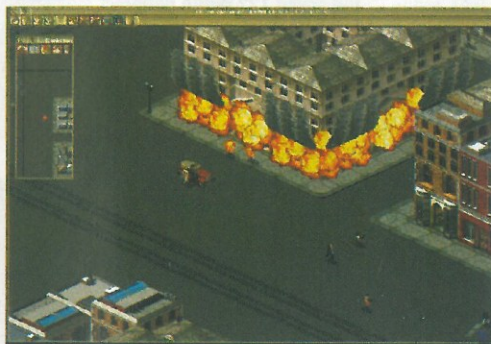
## Gangsters (Eidos Interactive)

Úgy látszik, a kiadók kezdik észrevenni, hogy milyen kiváló üzleti lehetőségek rejlenek a t. vásárlóközönség lelke mélyén bújólkáló Kis Gonoszban. Nemcsak a fantasy világában (lásd pl. Dungeon Keeper), hanem mondjuk valós helyzetekben. A Carmageddonban a gyalogosokat kell feltrancsírítani, a Grand Theft Autóban pedig polgártársaink gépjárműveit vesszük jogtalan használatba.



Az is jellemző, hogy a nemsokára bemutatásra kerülő SWAT2-ben nemcsak a kommandósok szerepét játszhatjuk, hanem a terroristákét is. Hamarosan pedig megérkezik minden álmok netovábbja, amelyben gengsztert fogunk alakítani. Márpedig lelke legmélyén ki ne azonosulna szívesen a Tarantino- és Scorsese-filmekben szereplő marhákkal.

A játékban egy kezdő gengszter alakítjuk, aki a bűnözés rögös, bár a munkánál lényegesen simább útján próbál érvényesülni a húszas évek Chicagójának hangulatát árasztó New Temperance Cityben. A játék célja természetesen az, hogy mi váljunk a legfőbb Keresztapává, a város urává. Az előrehaladás útja nehéz, mert a szegény maffiózónak is meg kell dolgoznia az előrejutásért. Így először csak egy kisebb csapatot toborozunk magunk közé, akikkel a környékbeli kisebb üzemekbe betérve “rábeszélhetjük” azok tulajdonosait, hogy szerény tiszteletdíjjal honorálják, hogy állandó védelmünket élvezik. A befolyt pénzeszegekből több, képzetesebb gengsztert bérelhetünk fel a bandába – nagyobb bandával pedig nagyobbterületet vonhatunk az ellenőrzésünk alá. Természetesen tevékenységünket két oldalról is ádáz szempillantások kísérik: egyrésztől a Törvény és a Rend őrői, másiktól pedig a konkurencia. A játék ebben a tekintetben is a való élet tökéletes szimulációjaként működik, mert csak akkor leszünk sikeresek,



ha a hivatalos személyeket (bírókat, esküdteket, szemtanúkat, stb.) lepenézéssel, fenyegetéssel vagy akár likvidálással a saját kedve szerint mozgathatjuk – úgyszintén a többi gengszterrel is egyéni érdekeink kell szövetséget kötnünk, vagy éppen megszakítanunk. Amikor már nagyobb méretekben üzzük a bűnöző ipart, beszálhatunk a szokásosan jól jövedelmező üzemekbe: prostitúcióba, illegális szerencsejátékba, szeszcsempészetbe és hasonló nyalánkságokba is.

A kivitelezést teljesen a Windowsra alapozták, mert minden infót, parancsot, illetve ügyes-bajos dolgunkat a játéktérben elszórt ablakkal intézzük. A város izometrikus nézetével és megvalósításával leginkább a Sim City 2000-re hasonlít, bár annál jóval aprólékosabb a kidolgozása. A Változtatóságra biztos nem lesz hiány mert a várost több mint ezer különféle alkotóelemből (boltok, lakóházak, irodák, stb.) állították össze. A városi élet mozgalmasságát pedig az 5000 főnyi lakosság szolgálja, amelyből egyébként a 2000 civil lakos, 250 rendőr és 100 FBI-nyomozó mellett 400 gengszter mászkál. Rájuk pedig jut 2000 üzletember, szóval virulni fog az üzlet! Szóval milyen játék lesz ez minden képpen, pedig csak P120 a gépigénye. Sajnos az idén már biztosan nem fogunk találkozni vele, mert a legkorábbi megjelenési időpontja január.



☛ A Bungie-nál is egy folytatáson szorgoskodnak a fiúk, nevezetesen a Myth-en. Ők is elsősorban a grafikai engine-tökéletesítését tűzték ki maguk elé. A Soulblighter alcímet viselő játék várható megjelenéséről még nincs hír

☛ A végére pedig szokás szerint egy épületeres ökörség: valamelyik nagytudású filmmágnás megvette a House of Dead (ld. 32. oldal) megfilmesítési jogait, és rendezőnek Bob Dylan-t kérte fel. Miért nem a Redneckből csinálnak mozit?



# ELECTR

Kicsit rendhagyó módon folytatjuk a híreket. Mivel ezek beszerzésének módja rendszerint az Internet, illetve a kiadó által az újságok részére folyósított promóciós anyag, kicsit nehéz a szöveges előzetesek, illetve az állóképek alapján objektív képet adni egy készülő játékról. Mivel a kiadók rendszerint el óhajtják adni a játékaikat, az előzetesek rendszerint úgy festenek, hogy azok alapján az ember azonnal ki is dobálja az összes játékát, hiszen nemsokára jön az intergalaktikus csoda, ami után tulajdonképpen már nem is érdemes senki másnak játékírással foglalkoznia – vagy legalábbis én még nem láttam olyan hírverőt, amelyben azt írták volna, hogy egy minden tekintetben közepes (esetleg rossz) játékot készülnék kiadni, amiben semmi újdonság nincs, hiszen saját ötletek hiányában úgyis úgy lopkodták össze az egészet a piacon jelenleg sikeresnek számító játékokból.

Az Electronic Arts '98 végére tervezett játékaival kicsit másképp fest a helyzet. A cég okos, hosszú távra berendezkedő üzletpolitikájával mára a világ legnagyobb játékiadó- és terjesztő vállalatává vált. Igen taktikusan soha nem adtak ki silány tömegárut (ha most hirtelen mondanom kellene az utóbbi 3-4 évből egy olyan EA-játékot, ami idejében és kategóriájában ne tartozott volna a jó közepesek közé, igen komoly bajban lennék), viszont a nagy lehetőségeket rejtő fejlesztőket (Bullfrog, Origin, stb.) roppant ügyesen kiszagolták, és gyorsan magukhoz kötötték – vagy egész egyszerűen megvásárolták. (Nyilván nem véletlen, hogy azonnal lecsaptak a Microprose-tól távozó Sid Meierre, vagy mondjuk a Bullfrogtól megugró Peter Molyneux-re is, aki így házon belül maradt.)

Mint a Virgin példája is mutatja, a nagyság nem mindig jár együtt az üzleti sikerességgel, de az Electronic Arts ebben is világverő: a legutóbbi üzleti évük zárásakor mutatkozó 921 millió dolláros nyereségükkel minden eddigi rekordot messze megdöntöttek. A nyáron pedig 122 millió dollárért megvásárolták a Virgintól a Westwoodot, akinek bármely játéka – talán az egy LucasArtsot leszámítva – jelenleg a világ legbiztosabb útja egy kasszasikerhez. Ezt figyelembe véve, különféle üzleti elemzők már most megjósolták, hogy jelen üzleti évükkel az Electronic Arts fogja nyereségben túllépni a bűvös milliárdos határt.

Külön szót érdemel egyébként az ott dolgozó emberek munkája is. PR-sük, **Ms. Chloe Rothwell** hetente minimum 20-30 e-maillal szórakoztatja Martint, még kérdés nélkül is tizesével küldi a megjelenő játékaik béta-verzióit – meg egyébként is elhalmoz bennünket mindenféle nagyfelbontású grafikával, amiből az egyszeri újságírók nagyszerű címlapokat, poszttereket és oldalakat gyártathat a grafikussal. (Egyéb cégeknél hosszas könyörgés szükséges egy-egy valamiért – és még jó, ha egyáltalán válaszolnak.)

Augusztus végén Budapesten járt **Mr. Peter Laughton**, az EA közép-európai, kelet-európai, észak-afrikai és egyéb zürös régiókért felelős sales managerre, akivel már volt szerencsénk a Dungeon Keeper magyarországi bemutatóján különféle mézes pálinkákat hörpölni, és ha már úgyis erre járt, elkocogott hozzánk, hogy egy videókazettán élőben is bemutassa, hogy mit fognak nyújtani az új EA-játékok. Közben mellesleg kifejtette az EA magyarországi üzleti elképzeléseit. Ettől ugyan kicsit elhűltünk, mert a marketingeseik azt

számolták ki, hogy kis hazánkban 6 millió (igen: 6.000.000!) ember számít potenciális játékosnak, ebből körülbelül 1 millió játszana is rendszeresen, de ebből csak harmincezer a játékos. (Persze az első két horribilis számba nem kizárólag a PC-seket értette, hanem a konzolon játszókat, azon belül is túlnyomórészt a PlayStation gamereket.) Hogy az utóbbi számot minél jobban megnövelhessék, az az elképzelés, hogy olyan játékokat gyárta(t)nak, amelyek a különféle ízléssel rendelkező játékosok érdeklődését egyaránt leköthetik. Ezt az elképzelést tükrözi, hogy tavasszal és nyáron a marketing munkájuk legnagyobb részét a World Cup '98 töltötte ki, hiszen az egész világ futballáiban égett. Ezzel el is érkeztünk magukhoz az újdonságokhoz. Egy párral ugyan már találkozhattatok eddig a Hírekben, de azért érdemes egy újabb pillantást vetni rájuk, márcsak azért is, mert a jövő hónapban biztos, hogy egy rakás ECTS-hír lesz, de azok között nem lesz Electronic Arts játék, ugyanis úgy döntöttek, hogy nem állítanak ki rajta! A méreteikhez illő elképzelés bérleti díját kicsit soknak találták. Inkább azt a sokkal családiasabb megoldást választották, hogy kibérelnek valami szerényebb kis kucricát valahol Londonban (ha jól tudom, félmillió fontért, tehát igen szerény helyről van szó), és a napi zárás után ott látják vendégül az ECTS-re érkező szakembereket, disztribútorokat és újságírókat. Meg a Martint. Kezdjük mondjuk az EA új zászlóshajójával, ami az elképzelések szerint megjelenésétől átveszi a World Cup '98 szerepét, hiszen ki az, aki nem szeretne millió dolláros sportkocsikkal szagudani, fityiszt mutatva a rendőröknek? Természetesen a **Need for Speed III:**

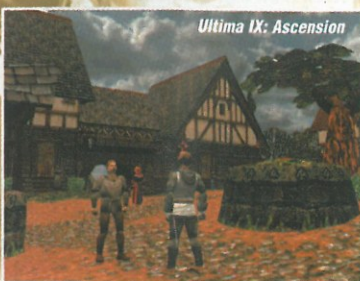
**Hot Pursuit**ről van szó, amire tulajdonképpen most nem is érdemes vesztegetnünk a szót. Na nem mintha olyan "rossz" lenne, mert a csodás első részt követő, igen közepesre sikeredt folytatás után most ismét sikerült megcsillantani ezt a patinás nevet – csak a fentebb említett Chloe anyó időközben küldött belőle egy 99%-os verziót, így a 26. oldalon volt szerencsénk tesztelni.

Az avatott stratégiák és T.J. (a két kategória ugyanis nem feltétlenül fedi egymást...) legnagyobb öröme várhatóan novemberben jelenik meg, minden idők talán egyik legjobb játékának harmadik része, a **Populous 3**. Igaz, hogy az eredeti szellemi atyja, Peter Molyneux azóta már otthagya a Bullfrogot, de azért az a 3-4 éves munka, amit az új részbe belefeccöltek, igencsak meghozta az eredményét. Arról már volt szó egyszer a hírekben, hogy a 3D-gyorsítóknak köszönhetően teljesen három dimenziós lesz a terep és – a nézőpont változtathatóságának révén – teljesen körbejárható, de arról viszont nem, hogy ez ilyen szabadságokkal, és ami nem utolsó szempont: ilyen sebességgel fog működni. Hozzám hasonló Populous-őrültek tehát igyekezzenek megmaradt szabadságukat az év végére tartalekolni.

Popsival szinte egy időben jelenik majd meg egy hasonló kategóriájú, hasonlóan nehézsúlyú, de mégis teljesen más stratégiai játék: a **Sid Meier's Alpha Centauri**. Én ettől a fickótól még rossz játékot nem láttam (világflasszist viszont annál többet), tehát igen sokat várok most is, amikor kedvenc témáját, a Civilizationt fejlesztette tovább sci-fi kivitelben. A játékmenet ugyan megmaradt, de nagy fontossága lesz annak, hogy melyik fajt ír-



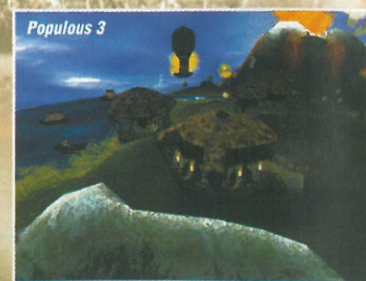
Dungeon Keeper II



Ultima IX: Ascension



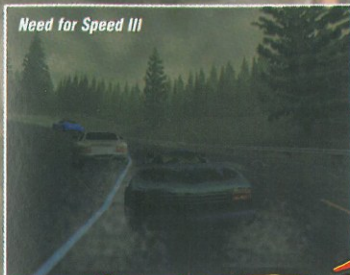
Sid Meier's Alpha Centauri



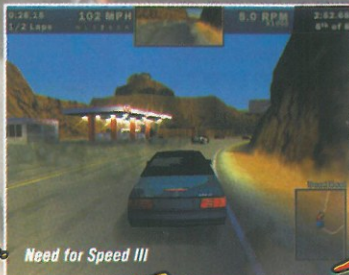
Populous 3



# RONIC ARTS™



Need for Speed III



Need for Speed III



Fighter Legends



Moto Racer 2

## AJÁNDÉKKOSÁR

nyitjuk, továbbá sokkal nagyobb szabadságokkal garázdálkodhatunk a különböző csapatok között. A Civ2-höz képest az irányítást teljesen kicserélték (bár azzal sem volt semmi baj), viszont ez is elég hatékonynak tűnt. Sokkal több lesz benne a videó, mint az elődjében, ami nem baj, bár azt tegyük hozzá, hogy ezek a futurisztikus színek kicsit súlyosak az én szimpla lelkivilágomnak. Sebaj, majd napsemzüvegben játszom vele hónapokat.

Az RPG-fanok szívét hozza majd igazán dobogásba a lassan már két évtizede tartó Ultima-sorozat következő része, az **Ultima IX: Ascension**. Az Origin programozói ebben már teljes mértékben szakítottak az utóbbi Ultimákban hagyományossá vált félfelülnézeti megjelenítéssel: a játék teljesen új, 3Dfx-es grafikai engine-t kapott. Ennek megfelelően most jobban hasonlít a Deathtrap Dungeonre vagy a Die by the Swordre, mint elődei, és bár a történetben megint egy csapat fog szerepelni, személyesen csak a főhőst, Avatart fogjuk irányítani. A kiugró látványtól persze nem kell megijedni, hiszen a játékmenet ugyanaz a vérbő, klasszikus RPG maradt, mint az

volt eddig is – mindössze a látvány utolérte a '98-as évet. Lands of Lore és a Might&Magic utolsó részei tehát valószínűleg a kukába kerülnek októberben. Sajnos pont arról nem tudok semmi újdonságot mondani, amiről igazán akartam: a **Dungeon Keeper 2**-ről. Annyit már eddig is tudunk róla, hogy ebben is új, 3Dfx-es grafikus engine fog dolgozni, a figurák sprite-jait poligonból álló alakok váltják fel, az első részben már ismertek mellett lesz még néhány új szörny és varázslat – de az EA-vidéon kizárólag csak az átkötő-, illetve az introzított szemlélhettem hosszasan, magából a játékból még egy állóképét sem. Ez mondjuk elég meglepő, mert – elméletileg – ennek is meg kéne jelennie még november végéig. Remélhetően nem fog három évet csúszni, mint az elődje.

A szimulátorok igazából mostanában már nem tudnak különösebben lázba hozni, mert annyi 3D-kártyás csoda jelent meg manapság ebben a kategóriában, hogy csak na! II. világháborús gépek szereplésével azonban még nemigen (bár egy csomó készül), és ezt a hiányt pótolja majd a Jane's-nél készülő

**Fighter Legends**. Szimulátorban láttam már pár szép darabot, de ez ANY-NYIRA jól fog kinézni, hogy igen erősen csuklani kezdtem tőle. A gépek szárnyán koromszíkakat húz a géppuskák tüze, folyik az olaj a szárnyakon, halálosan élethűek a fedélzetén kitérő tüzek – először azt hittem, hogy valami Siliconon legyártott intro-videót nézek, aztán felvilágosítottak, hogy ez maga a játék...

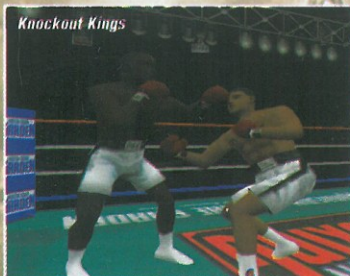
Versenyzési hajlamainkat nem kizárólag az NFS-ben élhetjük ki, mert jön az EA-tól egy másik folytatás, a **Moto Racer 2** is. Természetesen ez is gyorsító-kártyákra lett fejlesztve, de ezzel a grafikával kapcsolatban azért már komolyabb feentartásaim vannak. Igaz, hogy nyilván nem a végleges verziókat láttam működés közben, és nyilván még sok minden változhat benne a megjelenésig, de nekem az a szerény véleményem, hogy ezekkel az effektekkel és ezzel a valósághűséggel nem igazán fognak veszélyt jelenteni a Motocross Madness eladási statisztikáira.

Egyetlen mostanában divatos irányzat van, ahol Electronic Arts-játékkal nem találkozhatunk, márpedig a Quake-klónok. Ennek a sorozatnak is hamarosan

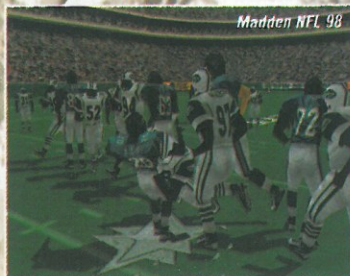
vége szakad, hiszen nemsokára jön a **Prax War**, amelyet a 3D Realms csapatától nemrég kivált Rebel Boat Rocker készít. A játékban egy kommandóscsapatot fogunk irányítani (akár különféle járműveken), és talán mondani sem kell, hogy a jó öreg Unreal grafikus motorjának támogatásával.

Természetesen a sportjátékok teréről sem vonul ki az EA. A kevésbé ismert sport miatt nálunk talán nem lesz olyan népszerű az USA legnépszerűbb játékosainak nevével fémjelzett **Tiger Woods '99** és a **Madden**-sorozat újabb része; pedig az előbbi talán napjaink legszebb golfjának ígérkezik, az utóbbi amerikai fociban pedig az EA Sports legénysége pedig talán még a WC '98-at is lepipálta. A legérdekesebb sportjáték azonban biztos, hogy a Knockout Kings lesz. Verekedős játékokból annyi van, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük – viszont az ökolívást az utóbbi időben szinte mindenki teljesen kihagyta az arsenáljából. A KK-ban végre olyan boxcsászárrok nadrágjába ugorhatunk bele, mint Ali vagy Sugar Ray Leonard.

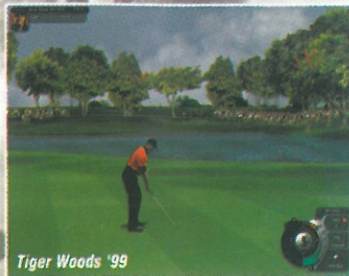
Ezek után már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mit tesznek a FIFA '99-be...



Knockout Kings



Madden NFL 98



Tiger Woods '99



Prax War

**F**asa. Mech. Klánok. Aki egy kicsit is jártas a táblás harci játékok világában, vagy legalább olvasta a magyar nyelven is megjelent "Battletech"-sorozat egyik könyvét, annak alighanem ismerősen csengenek a fenti szavak. A csendes többség persze aligha hallott efféle szentségtelen dolgokról, úgyhogy az ő kedvéért röviden összefoglalom a lényegét: a Battletech egy Amerikában hatalmas sikert aratott stratégiai játék, mely alapján azóta szerepjátékok, kártyajátékok, könyvek tucatjai valamint néhány számítógépes program is íródott. A

és összevágatása természetesen a játékos feladata, s ezen a ponton nem árt némi stratégiai érzék sem. A rosszul, vagy egyoldalúan fejlesztett századokkal ugyanis igen nehéz (mondhatni lehetetlen) a későbbi pályákon boldogulni.

### PILOTÁK ÉS MECHEK

Kezdjük az előbbiekkel, hisz vitán felül ez a kellemesebb téma. A pilótákkal nem lesz túl sok bajunk: beültetjük őket a megfelelő mechbe és hajrá! Hogy

páncézat, s mindenképp a fegyverzet. Ez utóbbit egyébként kedvükre állíthatjuk össze a raktáron lévő alkatrészekből, ami nagymértékben megkönnyíti majd dolgunkat. Az alapértelmezett felszerelés ugyanis nem mindig a lehető legjobb – s akkor még finoman fogalmaztam. A különféle fegyvereknek két dolgra érdemes különösen figyelni: a löszerkésletre és a hatótávolságra. Ez előbbi ugyanis igen trükkös dolog, hisz a legpusztítóbb fegyverek némelyike alig tucatnyi lövést képes leadni, ami azért igencsak leszűkíti használhatóságukat. A különféle

tonnás monstrumokkal, avagy könnyebb mechekkel próbáljuk a Jaguárokat megleckézeltetni.

### AZ ÜTKÖZETEK

Ami az irányítást illeti, a Mechcommander igencsak hasonlít a Command&Conquerre és családjáról. Bosszantó hiányosság viszont, hogy nem alkotunk kisebb-nagyobb csapatokat, melyeket egy billentyűvel kiválaszthatunk. A szakaszok között ugyan váltogathatunk az F1-F3 lenyomásával, ám

# MechCommander & Conquer

*A csinos ezredesnővel sehoggy sem sikerült bizalmasabb kapcsolatba kerülőm, úgyhogy frusztrációmát a Jaguárokon vezetem le*



*Sokan egy ellen – a háborúban nincs fair-play*



Battletech-logoval ellátott termékeknek azonban akad egy közös vonása: gigászi, ember vezette csarabotok (bossánat: mechek) öldöklő küzdelmét dolgozzák fel. A Microprose legújabb játéka, a Mechcommander is hasonló tőről fakad: egy teljes századnyi (na jó, kezdetben inkább szakasznyi) mechet kell a hódító Füst Jaguár klán ellen vezetni, s fűszabadiítani egy Port Arthur névre hallgató bolygót a hódító Füst Jaguár klán ellen vezetni, a Belső Szféra közti szociális interakciókra nem térnek ki túl részletesen, mivel ez a téma könyveket töltene meg. A Belső Szféráról csak annyit, hogy három nagy, egymással állandó harcban álló nemesi ház és néhány kisebb szövetség alkotja. Jelen esetben a Davion/Steiner-ház ifjú tisztjeként kell a gaz betolakodókat megnevelni. Ez pedig az első, gyanúsán könnyűre sikerült pályák ellenére sem lesz gyerekjáték (na nem kell megjedni, azért túlságosan nehéz sem lesz).

Ami a játék műfaját illeti, kétségtelenül a C&C-hez és népes kompániájához áll a legközelebb. Legalábbis a grafikát és irányítást tekintve. A játékmeneget ugyanis meglehetősen egyedire sikeredett: példának okáért nem kell holmi építkezéssel vagy bányászkodással bíbelődnünk. A Mechcommander egy vérebeli taktikai játék, melyben egy meghatározott számú (és súlyú) mech-hel kell egy vagy több küldetést végrehajtani. Az akcióban résztvevő mechek felszerelése

ökelmének melyik is a tökéletes gép, azt deli pilótánk (avagy pilótánk) tulajdonságai döntik el. A magas manőverezés (Piloting) és ugrás (Jump) képességek a könnyű, felderítésre szánt típusoknál jönnek jól, míg a magas harcbeli (Gunnery) jártasság a méretezsebb gépeknél fontos. Ezeken túl akad még egy tulajdonság, ami az adott gép szenzorainak hatósugarát és érzékenységét befolyásolja. A harcban részt vett pilóták tulajdonságai egyébként minden, sikerrel vagy kudarccal után nőnek – tehát nem árt néha kevésbé zseniális pilótáinknak is lehetőséget biztosítani, hadd fejlődjenek a fiúk. Természetesen a küldetések között új pilótákat is vásárolhatunk, bár ezek legtöbbje a nem túl marcona "zöldfülü" kategóriába tartozik. A hadjárat vége felé ugyan néhány elit pilótára is rá lehet ltni, ám még ekkor is érdemes vigyázni a harcizett veteránokra. Katonáinknak ugyanis van egy nagyon udvariatlan szokása: hajlamosak a harc hevében elhalálozni, illetve megsérülni. Ez előbbi szerencsére ritka dolog, főleg a kisebb mechek pilótáival illetve szerencsétlen fejlődések miatt szokott bekövetkezni. Az utolsó pillanatban katapultáló, illetve erősen megrongálódott gépekben szorongó pilóták viszont igen gyakran sérülnek meg, ezt az illető arc képe feletti piros négyzetek jelképezik. A sérült pilóták legtöbb hátránya, hogy az általuk vezetett gép soha, még egy alapos javítás után sem minősül teljesen épnek. Ezen először igencsak meglepődtem, de végső soron jogos a dolog: egy félvak, vagy törött karú pilóta vezette mech ne nagyon fickándozzon... Idővel persze maguktól meggyógyulnak a fiúk/ányok, ám egy-egy harcizett pilóta időleges pótlása igen nagy gondot jelent.

A mecheket súlyuk alapján négy csoportba lehet osztani: vannak könnyű (40 tonnái), közepes (40-60t), nehéz (60-80t) és roham (80-100t) mechek. Ezen felül minden típusnak három variánsa van: a "W" jelű az alapmodell, az "A" az extrapáncézzal ellátott, míg a "J" az ugrásokra is képes változat. A mechek három legfontosabb jellemzője a sebesség,

energiafegyverekhez (lézer, PPC stb.) ugyan nem szükséges löszer, ám ezek a reaktor (már-mint a mech reaktorának) hőmérsékletét növelik nagy mértékben. E bizonyos szintet elérve a gépnek le kell állnia egy időre hűlni – ami egy nagyobb ütközet közepén nem egy életbiztosítás. A fegyverek lőtávolságára szintén érdemes figyelni, mivel a lassú gépek néha meg sem tudják annyira közelíteni türgébb ellenfeleiket, hogy a közelre ható "arszenáljukat" használhassák. Ez pedig nagyon nem jó. Viszont a

komolyabb lőtávval bíró fegyverek tűzerő/súly aránya jóval kedvezőtlenebb, szóval sokáig el lehet vacillálni a fegyverzet összeállításával.

Nem szótam még a különféle járművekről, holott ezek alaposan megkönnyíthetik dolgunkat. A legtöbb jármű pusztán felderítésre alkalmas, ám akad néhány érdekesebb darab is. Az aknateleptőnek mondjuk túl sok hasznát nem vettem, mint ahogy az aknaszedő sem nőtt szívemhez. Az időnként előforduló aknamezők megtisztítására sokkal alkalmasabb egyiket tűzsergi támadás (mondjuk az se megvetendő húzás, ha nemes egyszerűséggel elkerüljük őket). A Refit Truck, azaz javító jármű viszont a negyedik ütközetűl kezdve már nélkülözhetetlen – használatával nem csak kijavíthatjuk, hanem löszerrel is feltölthetjük leharcolt mecheinket. A különféle járműveknek van még egy közös (s igen kellemetlen) vonása: a küldetés végén "elvesznek", azaz újra meg kell őket vásárolni.

Miután ki-ki felszerelte a kedvére való csapatot, már csak a szakaszok összeállítása maradt hátra. Egy küldetésben legfeljebb három szakasz vehet részt, melyek egyenként maximum négy mecheből vagy járműből állhatnak. Ezen felül van egy bizonyos súlylimit is – tehát nem közömbös, hogy száz-

az összetettebb hadmozdulatok végrehajtása még így is elég nehézkes. S ami még ennél is bosszantóbb: a játék sebességén sem állíthatunk, holott a mechek közti ádáz tűzparajok másodpercek alatt is eldőlhethetnek. A későbbiekben tehát egy anyamorgúz gyorsaságra és éberségre lesz szükségünk, hacsak nem akarunk féltucatnyit nekifutni minden küldetésnek.

A képernyő bal oldalán látható panel a látzat ellenére nem egy bonyolult darab, összesen négy különböző "üzemmódja" van. Az első, s egyben legtöbbet használt a térkép (Map), harc közben mindig ezt érdemes bekapcsolva tartani. A legfelül látható négy ikonmal kérhetünk kétféle tűzsergi csapatot, szoros illetve vizuális felderítést. Tűzsergi csapat csakis a terep egy látható (azaz felderített) pontjára kérhetünk, s ez 6 illetve 13 másodpercen belül meg is érkezik a kívánt helyre. Persze ez idő alatt a kizemelt célpontok hajlamosak kimozogni a célba vett földdarabról, úgyhogy nem kevés gyakorlat kell a tűzsergi effektív használatához. Egyébként a klán harcossal a nagy adok-kapok tűzparabajokban hajlamosak egy

*Ez már a happy-end: megmaradt ellenfeleinket néhány leszálló-komp formájában éri utol a vég...*



helyben lecövekelní, amit alkalomadtán remekül ki lehet használni. Szenzoros illetve kamerás felderítést értelemszerűen a még fej nem derített, "fekete foltokra" kérhetünk – ezek használatára használata meglehetősen egyértelmű. A nagy térképen zöld pontok jelölik a saját egységeket, sárga pontok a szenzorok által érzékelt ellenfeleket, míg a vörös pontok a már látható klán-mecheket. A nagy fehér körök a szenzorok hatósugarát jelölik, amit többek között az is befolyásol, hogy az adott gép mozgásban van-e. Az egyes mechek és járművek látószögét egyébként igen trükkösen kezeli a gép. Rengeteget számít ugyanis, hogy az illető milyen magasságú ponton áll: a szürke hegycsúcsok tetejéről például több képernyő távolságra is elláthatunk. Az efféle felderítés már csak azért is kulcsfontosságú, mivel a láthatóvá vált területeken MINDEN mozgást figyelemmel kísérhe-

tünk – függetlenül attól, hogy a környéken épp álmószózatunk-e csapatokat. A legalul látható ikonokkal adhatunk ki néhány különleges utasítást, a felső négygel például azt határozhatjuk meg, hogy egységeink milyen távolságból támadják a célpontot. Példának okáért a lövegtoronyok e módon már távolról is megsemmisíthetjük, így azok nem tudnak visszalőni. Alapesetben mechjeink olyan közel mozognak az ellenfélhez, hogy minden fegyverüket használni tudják – ez pedig a gyengébb páncélzattal bíró típusoknál nem egy életbiztosítás. Az alsó sorban lévő gombokkal adhatunk parancsot ugrásra, egy objektum védelmére, rohanásra és a csatateret kinagyítására. Ugrani csak a "J" típusjelű mechek képesek, e módon egy pillanat alatt átjuthatnak a falakon, sziklákon és az egyéb akadályokon. A dolog egyetlen szépségihibája, hogy egy-egy ugrás után hajlamosak a kezdő pilóták eltaknyolni – ami néhány klán-mech illetve lövegtorony keresztüztüében rendkívül kinos tud lenni. A rohanó mechek nagyjából másfélszer gyorsabbak sétáló társaiknál, ám harc közben jóval pontatlanabbak is. Tán mondanom sem kell, hogy a szürke szabott időlimitek

A kinagyított játéktér igen látványos, ám tökéletesen használhatatlan



# MECHCOMMANDER

miatt érdemes alaposan "megfuttatni" mechjeinket, bár a szenzorok hatótávolsága ilyenkor különösen leszűkül. A csatateret kinagyítva egy rendkívül látványos nézetet kapunk, ami ugyanakkor teljesen használhatatlan is. Arról nem is szólva, hogy a játék ilyenkor az élvezhetetlenségig lelassul – szóval nem igazán érdemes erőltetni a dolgot. Egyébként ezeket a parancsokat a billentyűzetten keresztül is kiadhatjuk, ami jóval gyorsabb és egyszerűbb megoldás.

A térképen kívül lekérhetünk még az irányító-panelen egy rövid tájékoztatást (Data) az épp kijelölt

megsemmisül, ám akad néhány mech, melynek legalább a váza megmarad. Ezeket nem csak hogy lecsupaszíthatjuk, hanem akár helyre is pofozhatjuk, s dicső seregünkbe állíthatjuk. Ez már csak azért sem utolsó dolog, mivel a klánok mechjei/fegyverei jóval fejlettebbek a belső szféra hasonló típusainál. Jómagam például az utolsó csatában csakis és kizárólag efféle "kölcsongépkeket" vetettem be. Nem is akadt túl sok gondom...

Tartok tőle, hogy jelen esetben nem a frontális roham volt a nyerő megoldás...



A helyzet (még) nem rossz, csak épp kezelhetetlen



egységünkről, bár a csata hevében aligha lesz időnk efféle csacsakásokra. Megtekinthetjük továbbá a küldetés során teljesítendő feladatok listáját (Briefing) is, ami viszont nem egy haszontalan dolog. Ahhoz, hogy túljussunk a következő küldetésre, minden feladatot teljesíteni kell – a játék nem tolerálja a félmegoldásokat. Érdekes lehet még az eddigi zsákmányolt felszerelés tételes listája (Salvage), hisz ezek nélkül igen hamar csödbe jutna dicső századunk. Alkatrészeket alapvetően kétféleképp zsákmányolhatunk: a különféle raktárak elfoglalásával illetve a kilőtt mechek lecsupaszításával. A legtöbb kilőtt ellenfél tökéletesen

## ÉRTÉKELŐ (VAGYIS ÉN)

Jómagam már a kezdetektől fogva elfogult voltam a Mechcommanderrel szemben, mivel a Battletech-univerzum igencsak közel áll szívemhez. Aki hasonlóképpen érzi, az feltétlenül szerezze meg a programot – nem fog csalódní. A grafika egyszerűen csodálatos, különösen az animáció aprólékosága és ötletessége nyugtázott le. A sáros talajon lépkedő mechek hatalmas lábnyomokat hagynak a földön, az erdőben menetelve kidöntik az útjukba kerülő fákat, a robbanások pedig egész egyszerűen csodálatosra sikeredtek. A küldetések is egész változatosak, a játékok még a legvégén sem válik unalmas mészárlássá. Persze a valósághoz az is hozzátartozik, hogy ért néhány kellemetlen meglepetés is. Az első, s egyben legméretesebb hiba, hogy a program csak 32 MB-ig kezeli a memóriát. Ez annyit tesz, hogy hiába van, mondjuk 128 MB Ramunk, a játék ugyanúgy a merevlemezről tölt be néhány ritkábban előforduló animációt, textúrát. Ennek folyamánaképp egy mezei (azaz nem SCSI, nem UDMA) winchesteren még a legizmosabb konfiguráció mellett is akadozik a scroll, ami azért igen nagy illetenség. Aztán azzal sem sikerült feltétlenül megbarátkoznom, hogy összesen egy, azaz egy darab erdő-dombos terep-készlet van. Slussz. Sehol egy sarki jégmező, sehol egy sivatag, sehol egy mocsaras terep. S mindennek tetejében a Mechcommander még csak nem is túl komoly kihívás – jómagam néhány nap alatt a végére értem, holott soha nem számítottam a valódi stratégiai játékok verhetetlen doyenjének. Mindegy, nekem az eddigi felsorolt hiányosságok

**mechcommander**  
Microprose  
<http://www.mechcommander.com>

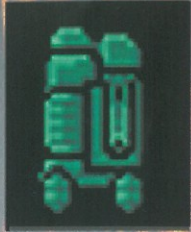
**L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A**

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-  
Komp. hangkártya, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

**Van új a nap alatt - még a C&C-  
klónok napja alatt is**

**90%**

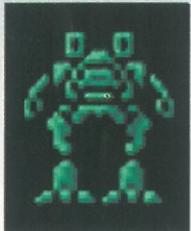
## REFIT TRUCK, ALIAS JAVÍTÓ JÁRMŰ



Mint arra már az előző oldalakon is céloztam, messze ez a leghasználhatóbb jármű. Apró szépséghibája, hogy csak egy bizonyos

mennyiségű javítást/feltöltést képes elvégezni, tehát nem árt csinján bánni vele. Fegyverzete nincs, páncélzata elhanyagolható, így nem árt távol tartani az ellenségtől. Szerencsére a számítógép elég sematikus irányítja mechjeit, így nem kell a javító járművek elleni váratlan rajtaütésektől tartanunk. Multiplayer-játékban persze más a helyzet, ilyenkor nem árt komoly védőörzetet rendelni a védtelen javító-brigádok mellé.

## ULLER



A klánok legjobb könnyű-mechje, kis szerencsével már a játék legelején zsákmányolhatunk egy-kettőt. Természetesen a "J"-variáns

(tehát ugrásokra képes) a leghasználhatóbb, a többi nem igazán érdemes erőltetni. Használatával meglehetősen leegyszerűsödik az erődfítmények bevétele: odasprintelünk a fal elé, átugrunk és elfoglaljuk a lövegek irányítótornyát. Szép, tiszta munka. A gond csak annyi, hogy a különféle épületeket csak akkor tudjuk elfoglalni, ha épp nem tartózkodnak a közelben ellenséges csapatok. Szerencsére az őrség rop-

pant unintelligensen viselkedik: könnyedén ki tudjuk őket csalogatni a falak és lövegtoronyok biztos fedezékéből. Az ellenséges mehek így módon történő kivégzése után pedig szabad az út hőseink előtt... Azt persze nem árt figyelmeztetni, hogy túl sok könnyű-mech bevetésével drasztikusan megugranak veszteségeink is, ami hosszú távon igen kedvezőtlen halálozási statisztikákat eredményez. Épp ezért nem érdemes egy-két könnyű mechnél többet bevetni egy ütközetben. Még Uller J-ből sem.

## CATAPULT



Az első igazán használható Belső Szféra-beli mech. Erős páncélzat, pusztító tüzérv - kell-e ennél több? Alapfegyverzete főleg

hosszú hatótávolságú rakétákból áll, amit a későbbiekben is érdemes megtartani. E konfigurációval könnyedén leszedhetjük a különféle őrtornyokat, s a falakon is átlóhetünk. A közvetlen adok-kapok harcokat mindenestre nem érdemes erőltetni, szépen cövekeljük le Catapultjainkkal tisztes távolságon és békésen lödözzük le az ellenfél mechjeit. Amúgy igen lassú jószág, úgyhogy rövid illetve közepes lőtávolságú fegyvereket még csak véletlenül sem érdemes ráaggatni. Kedvenc módszerem, hogy felsorakoztatom Catapultjaimat egy sorba, eléjük állítok néhány közelharcra specializálódott tí-

pust, majd a fürgébb mehekkel szépen eléjük csalogatok néhány ellenséges gépet. Egyébként az eddig leírtak igazak a Vulture nevezetű klán-mechre is, ám ezt a típust gyenge páncélzata miatt nem szoktam használni (noha fegyverzete igen meggyőző).

## MASAKARI



A klánok legkeményebb mechje, maga a két lábon járó halál. A Belső Szféra-beli gépek közül csak az Atlas veszi föl vele a versenyt - ez

jól megtermett mech komolyabb páncélzattal rendelkezik, ám lassabb és gyengébben felszerelt. S mindennek tetejébe még 15 tonnával nehezebb is a Masakarinál, úgyhogy az összehasonlítás végeredménye nem is lehet kétséges. Egy Masakarit mindenképp zsákmányolni fogunk a játék vége felé (ez az egyik küldetés végcélja), de nem árt még legalább egyet összeszedni.

## LOKI



A kedvenc mechem: gyors és rengeteg fegyver fér el rajta, így jóformán minden feladatra alkalmas. Páncélzata mondjuk elég gyenge, ám

kellő kísérettel (s egy javító jármű áldásos támogatásával) túléli a legpusztítóbb ütközeteket is. Sajnos csak a játék vége felé bukkanak föl nagyobb számban, így zsákmányolásuk elég problémás lesz. A rutinos (és türelmes) játékos persze hajlandó akár több alkalommal is nekifutni egy küldetésnek, csak hogy zsákmányoljon néhány Lokit - az efféle sport-szerűtlen módszerek használatával az utolsó néhány küldetés sétagalopp lesz. Akad néhány küldetés, melyben egy mozgó célpontot kell megvédelmezni illetve elpusztítani, ilyenkor különösen jól jönnek a fürgé Lokik.

## THOR



A Loki nagytestvére: jóval strapabíróbb, ám egyúttal lassabb mech. Védelmi feladatokhoz, keményebb "adok-ka-

pok" jellegű párviadalokhoz ideális, beszerzése viszont iszonyatosan nehéz. Mint ellenfél különösen kemény dió, a könnyű-mecheket szinte pillanatok alatt múlt időbe teszi. Főként közepes illetve rövid lőtávolságú érdemes felszerelni, a távolsági harcot hagyjuk inkább a Catapultokra. Ideális felállítás, ha a Masakarikat és Thorokat egy csoportban mozgatjuk (esetleg néhány Hunchback llc-vel megspékelve), a háttérből pedig néhány Catapult lödöz. Ullereink pedig szépen házhoz hozzák az ellent...

T.J.



Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás . . . ebből elég.

## Életet menteni - most megteheted!

Elegend van a mindig ugyanolyan, egysíkú mészárlásból?

Ki oltja el a tüzet, ki ment életeket és ki törődik a sérültekkel balesestek és katasztrófák esetén?

Te! Mentés életeket, oltalmazd az embereket - végezd jól, és sikeresen a munkádat!

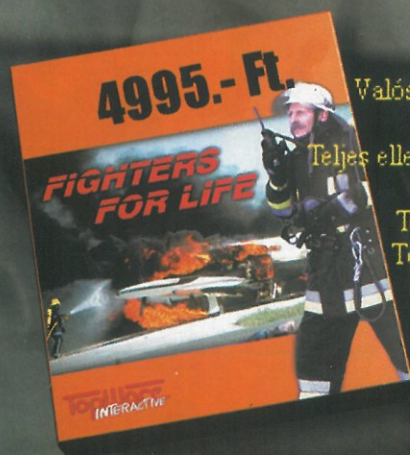
Bízunk benned!

# HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

# VÉSZHELYZET

Vészhelyzet - Hősök az életékért: Szervezőkészség és stratégia kerestetik! Te koordinálsz a kiegészítő erőket és a közlekedési eszközök bevetését, úgymint a rendőrséget, tűzoltóságot, mentőket és mentőhelikoptereket. Az embereid magasan specializáltak és modern felszerelések felett rendelkeznek, de a felelős Te vagy!

Harcra meggyőző és valós bevetés, a banalitástól a nukleáris katasztrófaig. Te vagy a vezetője a bevetési csapatnak. A Te ítélőképességed és koncentrációd dönt emberéletek felett.



Valóság-hű szimulációk izometrikus perspektívában.  
30 küldetés 3 játékszakaszban.

Teljes ellenőrzés a közlekedési eszközök és mentőerők felett.

Valós bevetési helyzetek.

Teljes mozgásszabadság az épületeken belül.

Több mint 20 különböző közlekedési eszköz.

800 x 600 - as felbontás.

Audió-CD hangzás.

PC-s játék Windows 95-re

Teljes magyar verzió!!!!

Megjelenés: 1998 szeptemberében

Premier a BNW -n, D pavilon 302 / C

**FULL MAGYAR VERZIÓ!!!**  
**40% kedvezmény!!!**

A BNW  
ideje  
minden  
vásárláskor  
a D pavilon  
302 / C standján



**A** Robo Rumble (vagy ahogy még korábban hallani lehetett róla: Reflux) egy real time stratégiai játék, s ezt azért nem győzik a TopWare munkatársai – és most eme cikk elején jömagam is – eléggé hangsúlyozni, mert ha csupán a játékról készült fotókat nézzük, bizony könnyen azt

fogja a két legnagyobb fegyvergyártó céget, s majd a győztes fogja felfegyverezni a földi erőket. A hadgyakorlatok végrehajtásához a felek rendelkezésére bocsátják a kiürített Mars-béli bányákat – beleértve az azokban található különös energiaforrásokat is, amiket valószínűleg szintén az idegenek hagytak hátra. A földi fegyverek csupán csúszlinak számítanak az földönkívüliek technológiájához képest, szóval ezeknek az energiáknak a tanulmányozása még különösen fontos lehet...

### A KÜLSÍN

Mostanában ugyebár már nem újdonság, ha egy stratégiai játék real time 3D-ben van megjelenítve,

ezért az a tény, hogy egy külön bekezdést szánok ennek a témának, már eleve sejtet valamit. A játék alkotói nem véletlenül büszkék a grafikai engine-jükre: szinte valamennyi elképzelhető effektust bevetettek. A Mars-béli tájakat bárhogy forgathatjuk, nagyíthatjuk, egészen közelről vizsgálhatjuk a lépegetőket, vagy akár madártávlatból is játszhatunk – a grafika sebessége még egy közepes Pentiumon is kielégítő, noha a látvány páratlan. A fény és árnyékhatások még a maximalisták ízlését is biztosan kielégíti: minden egyes torkolattűz vagy rakéta színes fénnel borítja be a terepet, s akkor még nem szóltam a körbe-körbe pásztázó reflektorokról vagy a villogókról. A koromsötét zugokban sokszor nem is látni, ahogy díszkreten somfordál az ellenség, s csak a lámpák fényében bukkannak elő – nagyon szuper az összkép.

### ROBOT - "T" NÉLKÜL

A Robo Rumble-ben nem mindennapi eszközökkel harcolhatunk: az egységeket, vagyis az úgynevezett "robo"-kat magunknak kell összerakni. Ez talán a legfontosabb része a játéknak: nem úgy, mint más hasonló anyagokban, nem az előre meghatározott típusú gépek közül választhatunk,

hanem minden pályán a stratégiánknak megfelelő szerkezeteket építhetünk. Egy robo három részből áll: egy testrészből, egy fegyverből, és ehhez jöhet még valami speciális felszerelés. Bár kezdetben még csak egy fajta fegyvert és talapzatot használhatunk fel, a játék végére már mindkettőből nyolc lesz, azaz 64 különböző formájú robot szerelhetünk össze. Ha ehhez még hozzá vesszük a nyolc speciális, hatásfok-növelő eszközt és az idegenek energiáit, akkor majdnem többezres szám jön ki.

Hogy milyen egységeket érdemes összeállítani, az abszolúte az adott helyzettől függ. Egy lassú, de erős talapzattal (mint mondjuk a lánctalppal) védelmet nyújthatunk a kis hatótávolságú, ám nagy tűzerejű rakétavetőknak. Arról pedig, hogy az ellenség az ágyúcsöveink elé masírozzon, egy gyors, de gyenge lábakkal felszerelt robóval gondoskodhatunk, amit egy egyszerű lézerrel érdemes felszerelni. A lézer-

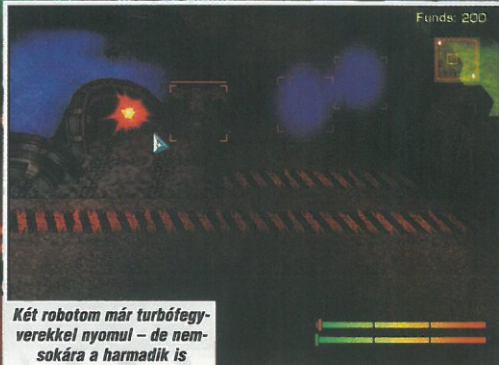


Vértagyasztó viadal, madártávlatból

lehet hinni, hogy mindössze egy újabb Mech-warrior-klónnal gyarapodott a piaci választék. De hogy a szokásos sorrendnél maradjunk, kezdjük a "Hol járunk?" kérdéssel, azaz a tér/idő meghatározással.

A 2082-es év nem sok sikert hoz az emberiségnek: a Mars kolonizálására tett kísérlet kudarcba fullad. A földi erők a félig lakhatóvá tett bolygó

evakuálásán dolgoznak, amikor két katonai járórhajó valami különösét vesz észre – valami hatalmasat. Egy kutató hajó indul a nyilván valóan idegen eredetű monstrum megvizsgálására. A tárgyról sajnos beigazolódnak a feltételezés: nagy valószínűséggel valamilyen tömegpusztító fegyver, aminek a célke-resztjében éppen a Föld van beállítva. A további vizsgálatok hamarosan arra is fényt derítenek, hogy az idegenek egy év múlva vissza fognak térni – talán pont azért, hogy "elsüssék" ezt a szerkezetet. Mivel kevés az idő, az Egyesült Nemzetek elnöke úgy dönt, verse-nyeztetni



Két robotom már turbófegyverekkel nyomul – de nemsokára a harmadik is

## Robo Blues Band koncertturné





A bázist már buzgón csépelem, az ellenfél védőpajzsos robotja pedig ijedten a sarokba húzódott

sugár ugyan nem okoz nagy sérülést, de mivel távolról lehet vele támadni, arra kényszeríti a jóval erősebb ellenfelet, hogy közelítsen a robonkoz. (Az egységeink akkor nyitnak tüzet, ha az ellenség lőtávolba került, szóval ezért fontos tényező a hatótávolság.)

## A JÁTÉK MENET

A játék elején először is választanunk kell, hogy melyik céget akarjuk képviselni, azaz hogy maximális tüzererővel, avagy intelligenciával akarunk-e harcolni. Csaknem húsz küldetés tartozik mindkét szereplőhöz, melyek egyáltalán nem hasonlítanak egymásra. Jól példázza ezt mindjárt az első küldetés: míg a pirosakkal elég, ha egy nagyobb csapattal lerohanjuk az ellenfelet, addig a zöldekkel több trükkre is rá kell jönnünk – többek között a fent említettekre. A küldetések célja is eltérő: van amikor csak fix létszámú csapatot kell megsemmisítenünk, van amikor védekezniük kell, de a legtöbbször az ellenség bázisát kell megsemmisítenünk. A bázis reaktorát három hullámban lehet megsemmisíteni – ezt azért fontos külön megemlíte-

ni, mert minden egyes szintváltást egy robbanás követ, melynek detonációja az összes ostromlót (aki a közelben van) elpusztítja, azaz a bázisnak van ideje fellélegezni. A bázisok energiakijelzője a képernyő jobb alsó sarkában kapott helyet, míg az egyes robot állapotát rájuk kattintva tehetjük láthatóvá. Harc közben a robot energiája alatti csík a fegyverek töltését mutatja. Hogy az ellenség merőlől támad, azt a terep kicsinyített térképén láthatjuk – ha gyorsan reagálni akarunk, ezen a térképen egyetlen (jobb gombnyomással bárholva átrakathatjuk a nézetet).

A bázist egy színes fénygömb jelképezi – ez egyben a gyárunk is. A robot rendelésének a képernyőjére a space lenyomása után jutunk: két oldalt láthatjuk a fegyvereket és az alvákat, alul pedig a hatások növelő eszközöket. (Sajnos egyszerre csak egy dolognak a hatását lehet növelni.) Az összeállított robora rákattintva veszi kezdetét a gyártás, de csak annyi példányt tudunk gyártani, amennyit a nyersanyagkészletünk enged. Az anyagi forrásokat elég rendhagyóan kezeli a játék: a pénznek csupán a szintek között van szerepe (erről majd később), de magán a harcmezőn fix mennyiségű nyersanyagból kell gazdálkodnunk. (A készletünk akkor regenerálódik, ha elvesztünk egy egységet.) Ha már nincs bázisunk, értelemszerűen többé nem tudunk új robotokat se gyártani.

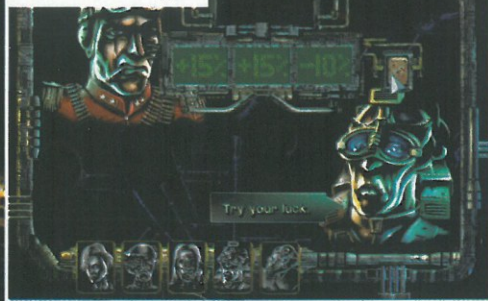
## CSPATMUNKA

Számomra különösképpen az tetszett, hogy a küldetések előtt nem pusztán egy felkészítésben veszünk részt a következő feladatra, hanem egy kisebb csapattal kell dolgoznunk. Ezáltal sokkal bensőségesebb a játék hangulata, hiszen a különböző személyiségekkel felruházott figurák sokkal színesebbé és kalandosabbá teszik

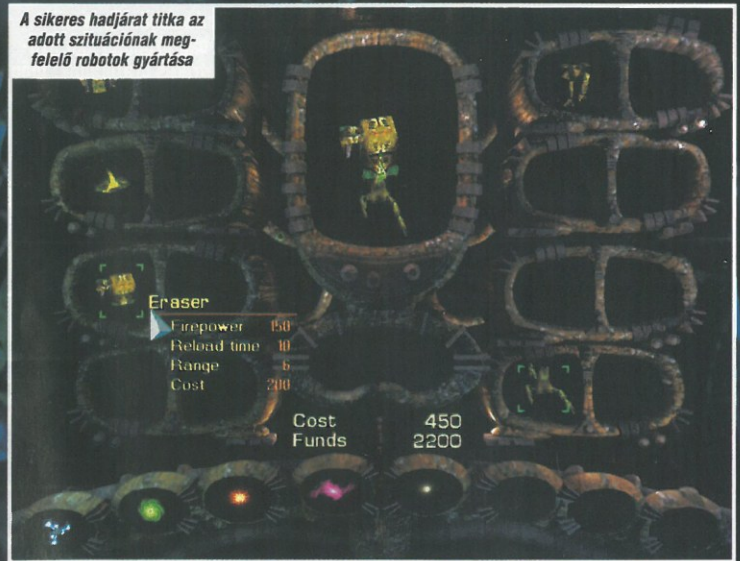
Az erőviszonyok ugyan nem túl kiegyenlítettek, de ebben a védekező küldetésben az ellenség nem épít új robotokat



Az alkudozás igen sajátos módon zajlik: most "csak" 20%-ot buktam az ügyön



A sikeres hadjárat titka az adott szituációnak megfelelő robotok gyártása



a történetet. Még az opciókhoz (az állás-töltéshez/mentéshez) is egy külön szereplő lett kitalálva – a zöld térfélen például ez ügyben egy önimádó robot a felelős. A játék alatt tehát folytatódik a történet, aminek ráadásul sokszor gyakorlati kihatása is van. Megegyik például, hogy a riválisunk azzal vádol meg minket, hogy elloptuk az egyik találmányát. Ebben a konkrét esetben ennek az a hatása, hogy a következő küldetésre elveszik tőlünk az említett fegyvert. Vagy még érdekesebb, amikor különleges helyzeteket tesztelnek, és csupán egy fajta robot lehet termelni az egész küldetés alatt – azt, amit elsőként megépítünk.

Nos, tehát a köztes képernyőn öt pofát láthatunk alul. A versenyt felügyelő tiszt(asszonyság), Renee Hopper mindkét cégnél ugyanaz, ám a csapat többi tagja szereplőnként más. A teamek tehát a következőkből állnak: van egy tanácsadó, akitől általános dolgokról értesülhetünk (mint például, hogy mire jök az idegenek energiái); van egy kém, akitől információkat vehetünk az ellenségről; van egy tudós, akitől új találmányokat vásárolhatunk; és végül van az említett robot. Mint a felsorolásból is kitűnik, két helyen is szerepe van a pénznek: a kémnek sajnos szabott árai vannak, viszont a feltalálónál szerencsére lehet alkudni. Az alkudozást igen ötletes módon oldották meg: egy félkarú rablóval játszhatunk. A három oszloppal háromszor plusz/mínusz 5, 10, 15 százalékkal növelhetjük/csökkenthetjük a végösszeget, továbbá vannak a joker-ábrák, amikkel vagy ingyen vihetjük el a találmányt, vagy sehogy. Ha netán nincs elég pénzünk vagy a szerencsejátékunknál a lefelé mutató ujj jön ki, a prof megharagszik, ami annyit jelent, hogy majd csak a következő küldetés előtt lesz hajlandó újra szóba állni velünk. Egyébként többnyire kénytelenek leszünk alkudozni, mert pénzt csak

akkor kapunk, ha valami rekordot döntünk meg valamelyik küldetésnél. (A gép figyelemmel kíséri, hogy milyen hamar végzünk, mennyi egységet gyártottunk, azokat milyen hatásokkal használtuk, és hogy a bázisunk mennyire rongálódott meg.)

A találmányok elég széles skálán mozognak, három főbb témakör közül választhatunk. Egyrészt vehetünk valamilyen hatásfok növelőt (például tüzerőt vagy gyorsaságot befolyásolót), másrészt fejleszthetjük a bázisunkat (például gyorsabb lehet a gépek gyártása), harmadrészt pedig valamilyen meglepetést kérhetünk. Ez utóbbiak általában a legdrágábbak, de ugyanakkor a leghasznosabbak is; meglepetés találmány például az intelligencia, azaz hogy a robotok a leggyengébb ellenfeleket támadják meg.

## ÉRTÉKELÉS

Mint ahogy azt egy '98-as játéktól el lehet várni, természetesen a Robo Rumble hálózatot keresztül is játszható – szóval ha már unjuk egy játékos küldetéseket, próbára tehetjük a tudásunkat "valódi" ellenfelekkel is. Összegezve: a játék egyszerűen kezelhető, izgalmas és gyönyörű. Ha pedig ez még nem lenne elég, még azt is "megsúgjuk", hogy a TopWare magyar disztribútorának jóvoltából a hazai boltokban teljesen magyar verzió lesz kapható.

V.Z.

## robo rumble

TopWare/Metropolis  
http://www.topware.com

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX.  
Kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Izgalmas robotháború  
átlagon felüli látvánnyal

92%

**M**int hogy egy patinás névről lesz most szó, kezdjük ezt az ismertetőt egy kis visszaemlékezéssel. Az X-COM emblémával már nem először találkozhat a tisztelt publikum: eddig egy rakás MicroProse-játékban szerepelt már. A rövidítés jelentése egész pontosan az Extraterrestrial Combat Unit (azaz: Földönkívüli Harci Egység) kifejezést takarja. Az "öreg" számítógépes stratégiák első ízben 1994-ben vehették át ennek a katonai szervezetnek az irányítását az UFO: Enemy Unknownban: akkor a közeljövő idegen hódítóival szemben a Földet kellett megvédeni. A játék akkoriban még 100%-ban stratégiai elemeket tartalmazott: az X-COM bázisok telepítése és a haditechnika fejlesztése volt a fő cél, s ehhez az idegenek technológiáját kellett elorozni. Az ellenség kilőtt űrhajóit izometrikus nézetből láthattuk, és katonáinkkal fordulónként kellett megvívniuk a még életben maradt lényekkel. Aztán jött a játék második része (X-COM: Terror from the Deep), aminél lé-

harcokból is ki kell vennünk a részünket. Az új X-COM-ban azonban már nyomra sincs az izometrikus grafikának, még kevésbé a fordulónkénti játékmenetnek; ehelyett egy igazi, profi űrhajós szimulációval szórakozhatunk. (Bár a "szemlenczés" stratégiáknak" ez lehet, hogy nem fog tetszeni.) Ez az X-COM teljesen más mint a többi, és ezt már a főmenü is látni. Az egy játékos módon és az állástól teljesen kívül van több játékos opció is, és van egy ún. harci szimuláció, ahol – néhány oktatói küldetés segítségével – mindjárt az akció részeket gyakorolhatjuk...

### AZ ÚJ VILÁG

A történet valamikor a Második Idegen-háború után játszódik.

anyagokban igen gazdagok, a legnagyobb földi cégek egymás után létesítik a bányásztelepeket az úgynevezett Határvidéken. Bár a vállalkozások virágznak, egyes vezetők azonban mégis aggodni kezdenek: mi lesz, ha a távoli naprendszerekben ismét összeakad az

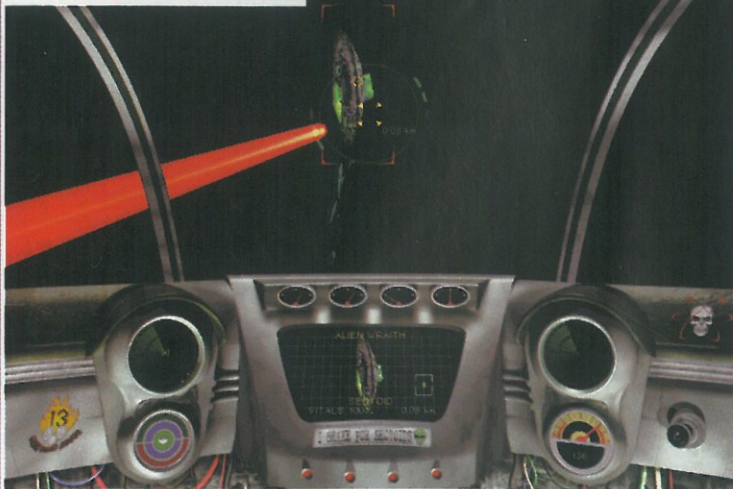
végül az UFOpédiát, ahol az összes technikai és egyéb dologról bővebben is olvashatunk.

A Control Panel alatt kapott helyet a dátum és az idő. Hogy milyen gyorsan múljon az idő, arra hat lehetőség van felkínálva: egy valódi másodperc alatt a

# X-COM INTERCEPTOR

## A VENDÉG LŐ A VILÁGVÉGÉN

A csészealjzon tökéletes a találat – sajnos az aljas (illetve most már aji nélküli) csésze még időben elmenekült...



nyeges változás már nemigen volt – leszámítva azt, hogy a történet szerint 2041-ben már a tenger alól jött az idegen "áldás". Végül tavaly jelent meg az X-COM: Apocalypse, amiben az idegen hódítók totális támadást indítottak a Föld ellen. Ennek a résznek volt egy lényeges újítása: a küzdelmeket akár valós időben is játszhattuk. Bár ez utóbbi kétségtelenül elég jelentős lépés volt, az összképet tekintve azonban kicsit kezdett a játék ellaposodni. Nos, most az Interceptorra már nem lehet azt mondani, hogy nem újítottak volna rajta...

Az eddig megjelent három játékot és ezt a mostani részt tulajdonképpen már csak egy dolog köti össze (a háttértörténeten kívül): a párhuzamos játékmenet, azaz hogy egyrészt – mint pénzügyi szakember – a bázisainkat kell fejlesztenünk, másrészt pedig – mint tűzvonali katona – a

dik, de még az Apocalypse eseményei előtt. A dátum 2065, mely évben tudományos áttörés születik: egy Marsról származó üzemanyag segítségével fénysebességnél is gyorsabb űrutazás válik lehetővé. A világűr távoli pontjai felé szondák indulnak útnak, melyek egyike körülbelül 100 fényévnnyire a Földtől kolonizálható naprendszereket fedez fel. Mivel a felfedezett bolygók ásványi

emberiség egy idegen fajjal, akik ráadásul ezúttal hazai pályán foglalkozni kezdenek? Hamarosan döntés születik: egy X-COM egységet hoznak létre a Határvidékeken is. Ezzel el is érkeztünk a "mai" dátumhoz: 2067-re megépül az első X-COM bázis a térségben. A legjobb pilóták és a legújabb elfogó- vadászgépek kapnak helyet rajta, s az állomás olyan kommunikációs rendszerrel rendelkezik, amivel mindig leírható a legújabb tudományos felfedezések, amelyeket a földi tudósok tesznek...

### A KEZELÉS

Mivel a játék kezelése elég bonyolult, itt most csak kedvcsinálónak vázolom fel, hogyan is fest a játéktér. A hadműveletek állásának a képernyőjén, azaz a CSD-n láthatjuk a csillagtérképet – ezen követhetjük az eseményeket. Emellett találjuk az irányító panelt, ennek segítségével hívhatjuk be az összes többi képernyőt, azaz a bázisaink építésére vonatkozó parancsokat, az űrhajóink felszerelését, az aktuális állást (különböző szempontok szerint vizsgálva), a kutatókat, a hadi eszközök vételét/eladását (plusz a személyi állományra vonatkozó utasításokat), és

A tűzparhaj közben kedélyes csevegés is folyik



"Szondázunk és védünk!" – már amennyiben a szonda talál valamit



minimális fokozatnál 5 másodperc játékidő telik el, a maximális fokozatnál pedig egy nap.

A felső sarokban látható egy kisebb, a teljes Határvidéket ábrázoló térkép is, ennek segítségével bármelyik pontot egy gombnyomásra behozhatjuk a nagy ablakba. Az eget az ún. Pan Ball gombon nyomva tartva görgethetjük is a térképet, a jobb egérgombbal pedig név szerint (pl: küldetésen lévő vadászgépeket kiválasztva) keresgélhetünk is rajta. Attól egyébként biztosan nem kell tartani, hogy lemaradunk valamiről, ugyanis ha valahol ufót észlelnek (piros pont), rögtön átugrik a térkép a kérdéses helyre, s a gép egy menüt beadva várakozik a következő parancsra. Ilyenkor újabb választási lehetőségeket kapunk: rögtön (tetszőleges létszámú) különítményt in-



díthatunk az ellenség elfogására, vissza-lassíthatjuk az időt és azután gondolkodhatunk a teendőkön, vagy – amennyiben egy létesítményt támadtak meg az idegenek – védekezésre szólíthatjuk fel a flottánkat. A hajóinkat járőrbe küldeni és szondáinkat klónni (felderítés céljából) egyébként bármiféle "különleges esemény" nélkül is lehet, ezeknek külön gombja van a CSD-n. Egy-egy küldetés elindítása után azonban még egyáltalán nem biztos, hogy harcra kerül a sor. Amennyiben az ufó meglóg a szondáink szeme elől, annyit tehetünk, hogy tovább keresgélünk a legutóbbi észlelt helyén, vagy visszatérhetünk a bázisra. Járőrözni egyébként csak korlátozott ideig lehet, mivel az üzemanyag – gépenként – csak 24 óráig tart ki. Ha viszont utolérjük az ufót, egy másik menü jön be, ismét több választási lehetőséggel – köztük természetesen az ellenség megtámadásával.

### AZ A BIZONYOS JÁTÉKMELET

A harc tehát az említett igazi újdonság, hi-

tettek a szövegek is: csakúgy mint a Wing Commanderben, a harcoló felek itt is folyamatosan video üzeneteket küldözgetnek egymásnak. Hogy mennyire komoly ez az űrhajós rész, azt már a bilentyűzetkiosztás bonyolultsága is jelzi: nagyon könnyen irányítható az űrhajó, például egyetlen gombnyomással, és máris felvettük az üldözött hajó sebességét. Az is nagyon megnyerő, hogy az idő előrehaladtával és a felfedezések letöltésével egyre komolyabb járgányokkal repülhetünk, és egyre jobb lézerekkel és rakétákkal szerelkezhetünk fel. A lézereink később már automatikusan célra áll, a célpont befogásához egyre rövidebb idő lesz szükséges – mindezek elérése csupán idő és persze főként pénz kérdése.

A pénz kapcsán rögtön rá is térhetünk

a játék stratégiai részére. Attól függetlenül, hogy ezt a játékot az előző részekről eltérően már nem a francia Gollp Brothers, hanem a MicroProse amerikai fejlesztőgárdája készítette, szerencsére a stratégiai részt sem hanyagolták el. Az egész történet voltaképpen a pénz körül forog: bármit teszünk vagy veszünk, annak megvan a maga költsége – hogy

küldjük a hajóinkat. Persze sok kicsi sokra megy, szóval a kisebb cégeket sem szabad elhanyagolni – lehetőleg minél nagyobb területet érdemes figyelemmel kísérnünk. A legfontosabb azonban az, hogy jól végezzük a dolgunkat. Ha elég megbízhatóak vagyunk, egyre több cég merészkedik a Határvidek távolabbi pontjaira is. Ha viszont egy helyőrséget vagy egy nyersanyagfeldolgozót az idegenek elpusztítanak, könnyen meglehet, hogy onnan már nem látunk soha többé egy fillért se. (Harcoljunk mindeért, hogy a cégek soha ne lássák válságosnak a helyzetet, és újjáépítsék az esetleg lerombolt létesítményeiket.) A helyőrségeket azért is érdemes megóvnunk, mert üzletelni is csak velük tudunk, és az új eszközöket is náluk gyártathatjuk. Legjobb ha elébe megyünk a dolgoknak és támadó magatartást veszünk fel, azaz mi keressük fel az idegenek bázisait.

A másik fontos dolog, hogy a technika fejlesztésével nekünk kell egy lépéssel az idegenek előtt járnunk, és nem fordítva. A kutatás ebben a játékban elég ér-

de most itt az oldal végén muszáj befejeznem a mondandómat. Egy dologban biztos vagyok: azok a stratégiák, akik némi akciótól sem riadnak vissza, biztosan imádni fogják ezt a játékot. Mellesleg az "akció" kifejezés ne riasszon el senkit, mert a legkönnyebb fokozaton (öt nehézségi szint van) nem is olyan nehezek a csaták. Ami pedig a kulcsint illéti, hát az eddigi X-COM-játékok e tekintetben nem nagyon remekeltek, de az Interceptor bizony ott van a topon. A zenék nagyon hatásosak, az űrhajók 3D-kidolgozása és a rengeteg fényeffekt pedig bármelyik "sima" űrháborús akciójátéknak is a dicséretére válhatna.

V.Z.

A küldetés célja immár lőtávolban van...



...de ki tudja, miért kell elpusztítanunk egy szegény ventilátort?



A bázisunk határozottan jól fog mutatni egy pilótáiskola



Az aszteroidavihar üdítő környezetet szolgált az ufóvadászhoz

szőn a szimuláció (a küldetések komplexitását leszámítva) csaknem olyan komoly, mint mondjuk az X-Wing vs. Tie Fighterben. Például hasonlóképpen csoportosíthatjuk az erőforrásokat a pajzsok és a fegyverek között, s az ellenfelek is legalább olyan kitartóak és szemfülesek – simán lerázzák a rakétáinkat, nekicsalják a hajóinkat egy-egy meteoronak, stb. Számomra külön élményt jelen-

csak egyetlen példát említek: még az áruk beszállításáért is külön fizetni kell. Anyagi támogatásra pedig csak egy módon tehetünk szert: ugyebár minél elégedettebbek azok a vállalatok, akiket megvédünk, annál jobban jelennek a hónap végén. Bár látszólag ez mindössze így annyit jelent, hogy minél több bázisunk van, annál elégedettebb mindenki, ez azért nem annyira egyszerű. Már csak azért sem, mert a vállalatok nem egyforma "fajsúlyúak", s ezért nem egyforma mértékben hálálják meg a szolgálatainkat. A segítségünkre pedig gyakran több helyen egyszerre van szükség, és ilyenkor mérlegelnünk kell, hova

dekes. Bár a játék korábbi részeihez hasonlóan a kutatók most is az általunk likvidált idegen roncsokat vizsgálják, most nem nekünk kell tudósokat toboroznunk, hanem a távoli Föld eredményeit fölözhetjük le. Mindössze le kell szívní az adatokat a bázisunk számítógépébe (az erre szakosodott antennával), és utána már el is kezdhethetjük gyártatni a legújabb technikát. A gond csak az, hogy ez az átjátszás nem mindig megy simán. Az adatok már eleve nagyon hosszú ideig érkeznek, ráadásul az adást leblokkolhatják az idegenek. Ha pedig az adást blokkolják, az egy újabb küldetést jelent: likvidálni kell a zavaró szondát (és persze a védelmére érkező idegen hajókat is).

### AZ ÉRTÉKELÉS

Erről a játékról még sokat lehetne írni,

x-com interceptor

Microprose  
<http://www.microprose.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xcd, 2MB videokártya, Win-komp, hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xcd, joystick

Stratégiai játéknak és űrszimulációnak egyaránt kitűnő

90%

# MAXI MEGA

**M**egmondom őszintén, elég nagy gondban vagyok ezzel a játékkal. Az első részét jól ismerem, hiszen akkoriban is én irtam róla az ismeretetőt. A M.A.X. 2 azonban olyan játék (akárcsak az elődje), amelyet csak akkor ismer meg igazán az ember, ha már heteket játszott már vele – nekem azonban CoVboy apó kedvenc vesszőparipájából (értsd: a cikkleadási határidőből) kifolyólag nem volt ennyi időm. Teljes leírással tehát már csak a program méreteiből adódóan sem próbálkozom, hiszen két oldalba belezsúfolni ennyi információt egész egyszerűen lehetetlen.

Aki nem ismerné az első részt, annak annyi információ már elég lehet, hogy a M.A.X. 2 is egy jövőben játszódó stratégiai játék, melyben égen-földön kell állandó háborút folytatnunk a gaz ellenfelünk ellen.

Mivel hasonló kategóriájú játékokkal már teli van a polc, első pillantásra a program némi fanyalgást válthat ki az átlagos C&C-fanokból: sokkal szebb grafikát és animációt láthattunk már pl. a Total Annihilationben, sokkal látványosabbak voltak a Dark Reign egységei és videói, hangulatosabbak voltak a Red Alert hangjai, szebb kidolgozása volt a Starcraft felszíneinek. Akkor mégis mi az, ami megragadja az embert ebben a játékban?

Először is: a M.A.X. 2 nem egy tipikus real-time stratégia, mint az előbb említett konkurrencsei. Lassan úgy fest a helyzet, hogy a hagyományos, körökre osztott stratégiai játékok kimennek a divatból, talán azért, mert a valós idejű stratégiák jóval gyorsabb, akciódúsabb játékmenetet biztosítanak nekünk mind magányosan, mind hálózathoz játszva.

Ez így igaz, bár nagyon sok esetben azt mondhatnánk, hogy már szinte nem is a gondolkodás és a tervezés teszi ki az idő nagy részét, hanem azok a mozdulatok, amelyekkel egy új egységet gyártunk, esetleg támadunk, és az az igazán jó játékos, akinél ezek az automatikus rutinmozdulatok már egy átlagember számára szinte követhetetlenek. Talán azért, mert egy ilyen játék kezelése jóval könnyebb, nem igényel hosszú belemélyedést a kézikönyvbe, és nem utolsósorban a látvány is sokkal szebb. Ez is igaz, bár volt már egy-két olyan körökre osztott játék, amely a maga idejében igen csillogó kivitelezést mondhatott magáénak.

A M.A.X. 2 egyik nagy előnye, hogy mindkét stílus kedvelői számára kínál megoldást: játszhatjuk akár körökre

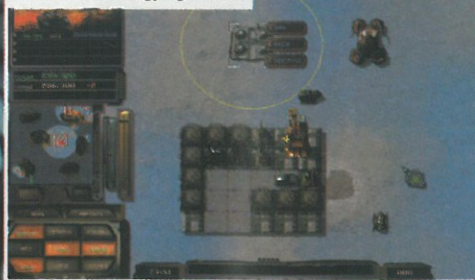
osztott, akár real-time stratégiaként is. Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya egyaránt. Amennyiben a körökre osztott változatot részesítjük előnyben, úgy számíthatunk arra, hogy mindenre bőven lesz időnk, nem szembesülünk a gép piszok gyors mesterséges intelligenciájával, amely már akkor atomtengeralattjárókkal és repülőekkel

hanem – a fentebb írottakhoz visszatérve – a gyorsabb kezű játékosok lesznek az igazán nagy spílerek.

Hogy melyiket ajánlom a kettő közül? Mindenképpen a körökre osztott változatot, mert ez a játék jóval bonyolultabb annál, mint amit egy real-time stratégia elbírna.

A játék kerettörténete meglehetősen hasonlít a francia Francis Carsac: A sehollakók című nagyszerű sci-fi alkotásához. A M.A.X. sztorija utáni 15. évben járunk. Az emberiség a legifjabb tagja a Concord nevű intergalaktikus

*Mint a mellékelt ábra is mutatja, nemcsak Jézus tud a vizen járni, hanem számos egységünk is*



*Ennél ugyan már láthattunk szebb pseudo-3D-kivitelezést is, de azért ez sem rossz*



**Bátor AWACS felderítőm felfedezte a rút ellenséges hordákat**



támad, amikor mi még a legelső kerti védcénket építjük. Itt kerül előtérbe a stratégiai játékok legnagyobb előnye: agyunkat megdolgoztatva törjük a fejünket a megoldáson, és rettenetesen tudunk örülni minden kis jól sikerült húzásunknak is. Itt mindenféleképpen a program mesterséges intelligenciája és az emberi agy csap össze. Azonban óriási hátránya, hogy rettentő időigényes. Mivel a programban nemegyszer előfordul, hogy közel száz egységet irányítunk, egy-egy kör lefutása akár egy jó félórát is igénybe vehet. A gép ugyan sokkal hamarabb végez, de ez így is sok, nem beszélve a multiplayer üzemmódról, ami szinte elviselhetetlenül hosszú ideig tart.

Valós idejű módban sokkal gyorsabban zajlanak az események, azonban így van az embernek egy olyan érzése, hogy itt már nem is a hagyományos stratégiai és taktikai érzék dominál,

szövetségnek, mely több civilizációt tömörít. Azonban nem minden humán érzi jól magát ebben a helyzetben: egy csoportjuk fellázad, s önálló kolóniát hoz létre egy bolygón. A szövetség ezt nem nézi jó szemmel, és a központhoz hű embereket elküldi a planétára, hogy diplomatikusan – de ha szükséges, akár erőszakkal is – vegyék rá a rebelleket a visszatérésre. A békés megegyezés kudarcba fullad, és megkezdődik a polgárháború. A lázadók azonban kevesen vannak és gyengék, sorsuk hamarosan megpecsételődik (őket kell a training misszióban legyűrünk). Az öröm nem tart sokáig: a harc közben feltűnik a színen egy új faj, a Sheevatok, akikről hamarosan kiderül, hogy egy rendkívül agresszív és erős civilizáció, amely egy lépésre áll attól, hogy seregeit a Föld, s ezáltal a Concord szövetség ellen hadba indítsa. A Sheevatok elleni hosszú harc krónikája a M.A.X. 2.

# M.A.X. 2

## BUILD & EXPLORATION

Meglehetősen gyenge erők próbálják feltartóztatni merész deszantvállalkozásomat – az eredmény nem lehet kétséges



Lássuk, mikéle újdonságokkal találkozunk az előző részhez képest! Valódi real-time-ban játszhatunk (nyilván az idők és az eladási statisztikák szavára hallgatva), azonban ha szükségünk van rá, lestoppolhatjuk a játékot és eközben is kiadhatjuk a parancsainkat. A játék opcionálisan (ki-bekapcsolhatóan) tartalmazza a Line Of Sight technikát. A grafi-

ka az előző rész 256 színe után immár 16 bites színmélységű. Újfajta felszínekkel találkozunk: az egyik a hegyes (csak a gyalogos egységek tudják megmászni), a

Na kérem: ez már egy igen combosan kiépített bázis



másik az egyenetlen, érdes felszín (rough), itt minden egység jóval lassabban mozog. A felszín immár háromdimenziós, és parallax scrollozást alkalmaztak a megjelenítéskor, és mozgítás közben akár végtelen számú waypointot is megadhatunk az egységeinknek, vagy akár kiadhatunk automatikus mozgás és tüzelés parancsokat is. A hadjáratok

A "sheevatós" Sheevatokat irányítva természetesen más a kezelőpanel és az egységek is



száma 1-ről 4-re változott, ez jelen esetben 36 küldetést jelent, ehhez csatlakoznak még az önálló missziók, melyekkel így már igencsak ijesztőre, egész pontosan 160-ra (!) nő a számuk. Kötvé hiszem, hogy ez valakinek nem lenne elég, mindenesetre a szerzők azért még ráadásul beépítettek egy küldetésszerkesztőt is... Ugyanezek a méretek jellemzők az egységekre és épületekre, mert számuk átlépte a 100-as határt. A multiplayer üzemmód érdekessége, hogy most már játszhatunk capture

the flaget is.

Ezek természetesen csak a legfontosabb újdonságok, ezeken kívül még jópár újdonság vár ránk. Egy pár tipp adnék még a játékmenet megkönnyítésére. Amennyiben nem a Sheevat oldalal vagyunk, hanem a Concord szövetséget választjuk, 8 faj irányítását vehetjük kézbe, tetszés szerint. Mind-egyiknek megvan a maga erőssége, például az egyik rendelkezik a leggyorsabb egységgel, a másik tengeri harcban jeleskedik, a harmadik faj tagjai kiváló kémek és így tovább. Talán nem kell ecsetelnem, hogy sokat számít, ha a megfelelőt választjuk. Rendkívül fontos (az első részhez hasonlóan) a radarral felszerelt járművek és épületek használata.

Általában a fegyverrel felszerelt egységeink messzebbre tudnak lőni, mint a saját radarjuk hatótávolsága. Mivel a harc levegőben, földön és vízen egyaránt zajlik, így egyik fegyvernem sem elhanyagolandó – semmit sem ér egy erős földi sereg, ha a levegőből egy bombázó leszedi őket. Már a missziók legelső fázisában küldjük el

felderítőinket nyersanyag felkutatására, mert ennek döntő szerepe lesz a továbbiakban. A legfontosabb természetesen a bányászállomásaink védelme, mert ha ezeket elveszítjük, akkor akár el is kezdhetjük magunknak feladni az utolsó kenetet. Folyamatosan fejleszünk az egységeket magasabb szintre! Az egységek tulajdonságai erősen javulnak, de fenntartási költségük ugyanannyi marad. A gyalogosok ugyan gyengék, de mindenképpen tartunk egy párat, mert csak ők képesek kiszűrni az ellenséges kémeket, melyek különben láthatatlanságba burkolóznak. A tengeri egységek rendkívül erősek, ami nagy előnyt jelent. Az ellenfél technológiáját is el lehet lopni: amennyiben megszerezzük a Constructorát, építhetjük az ő egységeit is.

Mit is mondhatnék végző gyanánt? Ugyan nem a leglátványosabb, de mindenképpen az egyik legjobb stratégia az egyik legjobb időszakban. Egy nagy hátránya azonban, hogy nagyon időigényes – ha esetleg nagyon sok szabadidő áll rendelkezésedre, mindenképpen ajánlom. Arról meg már ne is beszéljünk, hogy a sztori végén kiderül, a Sheevatek nem adták fel a harcot – nyilván így születik a M.A.X. 3...

Rettegetes légi armádám csapatára készen áll



m.a.x. 2

Interplay

<http://www.interplay.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENE B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Nincs forradalmian nagy újdonság, de a maga nemében kiváló

89%

Furcsa. Ennél találhatóbb jelzöt keresve sem találhatnák a Buka Entertainment legújabb játékára, a Vangersre. A furcsaságok már rögtön a fejlesztők nemzetiségénél kezdődnek, Bukáék ugyanis a kies Oroszhoz szülöttei, ahonnan pedig eleddig nem sok játékprogram érkezett. Na jó, a Tetríst most ne emlegessük, elvégre annak alkotója is bő húsz évet várt jogos tiszteltdíjaira... Szóval az alkotók oroszok, de magát a játékot elnézve akár a Marsról is jöhettek volna – ez legalább megmagyarázná a kissé sajátos képi világot és történetet. Már a 400 MB-os

autóverseny és egy Elite-szerű kereskedős játék sajátos keveréke, melyet az alkotók igyekeztek a lehető legegzenetikusabb környezetbe helyezni. Hogy hová? Na, erre egészen mostanáig nem sikerült teljes egészében rájönnöm. S ez azért elmond egyet s mást a programról...

### A HÁTTÉRTÖRTÉNET... ILLETVE VALAMI OLYASMI

Ennek kislabilizálása igencsak embert próbáló multság volt. A játék kezdete-

stenuccse, a történetnél nem az alkohol beszélt belőlem. Arra mondjuk nem mernék megesküdni, hogy ez a játék kiagyalóira is áll, de ez megint más téma. Tény, hogy a Vangers egyike a legidősebb, legképtelenebb és legeredetibb játékoknak – legalább is a sztoriját tekintve. Példának okáért a legelső eligazításon, mikor egy Leepky nevezetű nagy zöld izéből próbáltam használható információkat kiszedni, az a következő beszédet intézte hozzám: "...és mesélni fogok a csomókról, a Láncról, a földalatti Lárvákról, a Glarxon élő ostoba Beeboorokról, s elmondom kifélék a

tó a Vangers. Ez főképp a kereskedéssel, fejedáshozzával és egyéb küldetésekkel megspékelt játékmenetnek köszönhető, melyet még az áttekinthetetlen viszonyok sem képesek tönkretenni. Két tucatnyi különböző jármű (azaz Mecho – csak az egyszerűség kedvéért) és több mint 30 érdekes kütyü közül válogathatunk, s ezek némelyike csak igen hosszas gyűjtögetés után kaparintható meg. Variációs lehetőségekben tehát nincs hiány, az apró, ám jól felszerelt kocikkal épp oly jól el lehet boldogulni, mint a típrőláncos behemóttokkal. A vadonbéli kalandozó-



Ezt a csúnya nagy vörös batárt alighanem hátsó szándékok vezérlik – nem baj, mindjárt kap néhány jól irányzott sorozatot



install és a kissé szövevényes könyvtár-struktúra is megfektette a gyomromat, ám ezek még az apróbb érdekességek közé tartoznak. Hanem a játék... az maga a kvintesszenciális káosz. A formák, színek és értelmetlen szótagok e bőszen hömpölygő áradata mellett még a legelvontabb Twin Peaks-epizód is dokumentumfilm-komolyságának tűnik.

Kissé tárgyilagosabban: a Vangers egy

telen egy hangos "búúú" kiáltással megtámadta a szellemi világ, s e metafizikai forradalom hatására dimenziók egész sora tárult fel előttünk. Meg idegen lények is bejöttek valahol a képbe. Aztán néhányan elkezdtek ezekbe az idegen dimenziókba utazgatni – na őket nevezi a köznyelv Vangersekknek. A Vangersek rendkívül spirituális lények, még ha erről a nehézgéppágyúkkal felpakolt járgányaik nem is árulkodnak oly egyértelműen. A Vangerseken kívül egyébként több más ember-klán is létezik, de ez jelen esetben tökmindegy. Hogy mi a végcél? Túljutni az Elveszett Világok Láncolatán, fényt deríteni a Vangersek elfeledett titkaira, s végül rálelni egy Otthon nevezetű, igen titokzatos helyre. Azaz kereskedni, idegen lényekre lövöldözni és különféle küldetéseket teljesíteni a la Subculture.

## ELITE NÉGYKERÉKEN

kor ugyan hosszú oldalakon (akarom mondani képernyőkön) át olvashattam a Vangers sajátos történelméről, ám ez nem igazán világította meg elmémet. Valami olyasmiről van szó, hogy a békésen éldegélő emberiséget hir-

kusowockok és mi a raffa...". És ez így megy az egész játék alatt: idétlen tulajdonnevek értelmetlen kapcsolatainak hosszas felsorolása gyilkolja a játékosok idegeit, mely bonyolultságában vetekszik egy brazil tévésorozat családi viszonyaival. Helyenként szórakoztató, ám az esetek többségében inkább idegesítő a dolog...

### KICSI KOCSI ÁMOKFUT

Féltreértés ne essen: a már emlegetett problémák ellenére is igen szórakozta-

Nocsak, ez a vidám Vangers-találkozó igen véres fordulatot vett



sok szintén igen változatosak lesznek, a különféle szerkentyűkkel utazhatunk víz alatt s víz felett, ugorhatunk, repülhetünk és természetesen irhatjuk az ellent. Mi több, a kellő jármű birtokában akár a föld alá is beáshatjuk magunkat, ami azért nem mindennapos dolog... A táj változatosságára szintén nem lehet egy rossz szavunk se: a lávafolyóktól a mozgó hegyeken át egészen a liftekig mindenféle és -fajta terepakadállyal összefuthatunk a játékokban. S akkor nem szóltam a szép számban előforduló konkurens Vangersekről, akik legfőbb célja szerény személyünk kiirtása lesz.

Aha, semmi baj. Hirtelen azt hittam, hogy egy önkényuralmi jelkép



Egy kép az introból. Ne kérdezzétek, hogy miért is menttem ki ...



Ami a küldetéseket illeti, ezek szintén igen változatos képet mutatnak. Világonként több tucatnyi küldetés várja a játékosokat – ezek egy része kötelező házfeladat, míg mások "csak" jól jövedelmező, mellékes kiruccanások. Tapasztalataim szerint érdemes minél több opcionális feladatot elvégezni, mivel ezek nélkül elég problémás lesz a komolyabb fejlesztésekhez szükséges pénzmagot összekaparni. Egyébként a játék felettébb idő és idegigényes, mivel egy-egy világ felderítése

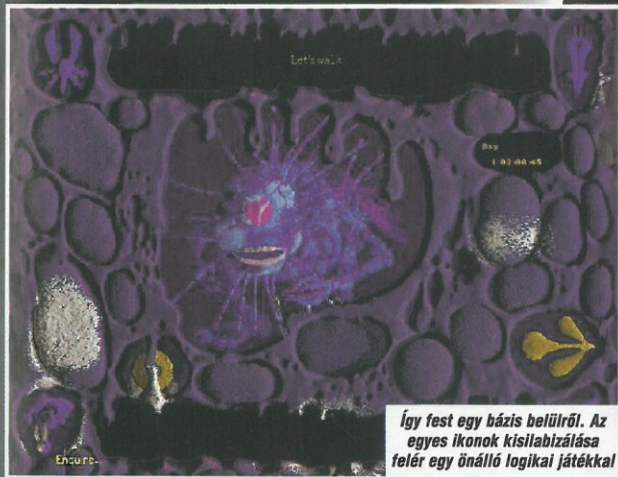
nek, bár ezek a kirándulások az igen sűrűn felbukkanó ellenfelek miatt nem válnak unalmassá. Illetve nem válnak ANNYIRA unalmassá. Jómagam másfél óránál többet képtelen voltam egyhuzamban a Vangersszel nyomolni, a rengeteg autókázás az enyhén szürrealista tereptárgyak között valahogy igen hamar megfűtötte a gyomromat.

nem az igazi. Engem kifejezetten idegesített, hogy a szövevényes helyszíneken az automap alapján lehet a legbiztonságosabban navigálni.

A multiplayer-játékra viszont nem lehet egy rossz szavam se. Egyszerre nyolc játékos irthatja egymást a Vangers sajátos világain, mégpedig három teljesen különböző formában. A Van-War el-

fontos szempontról: az élvezhetőségről. A cselekmény helyenként követhetetlen, némely párbeszéd megértéséhez komolyan elkelle egy Vangers-Angol szótár. Efféle kiadvány híján marad a találgatósi, jegyzetelés és bosszankodás. S még ha mindezeket túl is teszi magát a jobb sorsra érdemes játékos, a túlságosan egyedi hangulat és a körülményes irányítás még mindig lefontja az összképet. Még az egyes kereskedő-állomásokon való beszélgetés és vásárlás is teljesen áttekinthetetlen: hosszú percekre át kell a teljesen értelmezhetetlen és felismerhetetlen ikonok között kotorászunk, hogy a kívánt tranzakciót nyelbe üssük. Holott a grafika, a már eddig is sokat dicsért alapötlet és nem utolsósorban a kellemes muzsika alapján a Vangers műfajában akár a legjobbak közé is tartozhatna. Nem állítom, hogy a programot megpillantva mindenki sikongatni fog az élvezetéről, de a táj és főleg a járművek mozgása (repülése, pattogása, merülése stb.) igen korrektül mutat. A gépigény szintén szolidnak mondható: egy P133-on 16 MB Ram mellett is elcammog a program, bár a winchester-ről igen sok helyet felzabál a drága. S végezetül a legkínosabb kérdés: vajh' kinek is ajánlanám jó szívvel a Vangerst? Hááát, a gyors és könnyed kikapcsolódásra vágyóknak semmiféle képp. A program ugyanis jóval mélyebb és időigényesebb, mint azt első pillantásra gondolnánk. Az egyes világok valóban hatalmasak, s maga a játék a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető könnyűnek. Könnyen emészthetőnek pedig végképp nem. Ha valakit nem riasztottak el az eddig leírtak, az nyugodt szívvel szerezze be – igen hosszútávú szórakozásra számíthat. Ja, és aki kissé áttekinthetőbb formában is szeretne a program háttértörténetéről olvasni, vagy csak néhány tanácsra vágyik, az feltétlenül nézzen föl az I-Magic site-ra. Ilyesmi honlapot illene minden játékhoz készíteni...

T.J.



Igy fest egy bázis belülről. Az egyes ikonok kislabizálása felér egy önálló logikai játékkal

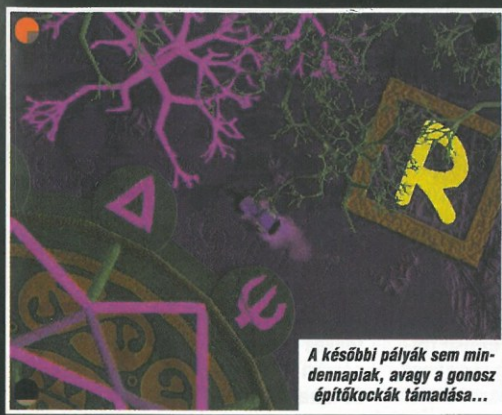
ugyancsak hosszadalmas feladat. Összesen tíz különböző világ vár a kelőképp elszánt játékosokra, s tapasztalataim szerint nemcsak a vadon grafikája, hanem a küldetések jellege és a Kancellárok viselkedése is igen változatos képet mutat. Az egyes küldetések persze rengeteg mászkálással jár-

Az irányítás szintén nem sikeredett a lehető legtökéletesebbre, a kb. 30 különböző funkcióbillentyű szerintem hátróztan kezelhetetlenné teszi a játékot. Eleinte naív módon egy négygombos joyppaddal próbáltam boldogulni, ám menet közben rá kellett döbbenem, hogy ily módon egész egyszerűen képtelenség irányítani a játékot. Maradt tehát a bőszi billentyűke-resgélés és csépelés, amit azért igen sokáig kellett szoknom. Ezt a dolgot a Subculture-ben lényegesen jobban oldották meg, holott ez egy vérbeli (pontosabban vízbéli) 3D-s környezetben játszódott. Helyenként maga a terep is elég zavaró, a térbeli különbségek illetve utakadályok érzékeltetése valahogy

nevezés a klasszikus "mindenki mindenki ellen" szabályok szerint zajlik, cél a többi Vangers felkutatása és legyilkolása. A Mechosoma már jóval fantáziadúsabb téma, nevezetesen a kereskedés körül forog. Na, itt már nem árt egy csekély stratégiai érzék sem... Természetesen a klasszikus felülnézeti-autóversenyek szerelmeseinek sem kell aggódniuk, az igen hangzatos Passembloss névre elkeresztelt opcióval alighanem teljesen meg lesznek elégedve.

### NEHÉZ ESET

Mi több: nagyon nehéz eset. A játék alapötlete ugyanis remek, ebből a kalandelemekkel megspékelt autóversenyzősdiből/kereskedősdből egy fantasztikus játékot is ki lehetett volna hozni. Sajnos nem így történt. A Vangers alkotói egy olyannyira eredeti anyaggal kívántak előrukkolni, hogy teljességgel megfeledeztek egy igen



A későbbi pályák sem mindennapiak, avagy a gonosz építőköcskák támadása...

### vangers

I-Magic/Buka Entertainment  
<http://www.imagicgames.com>

LÁTVÁNYOSSÁG  
 JÁTSHATÓSSÁG  
 SZAVATÓSSÁG  
 ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
 Ajánlott: P200, 32MB RAM

LSD-lidércnyomás Vangersekkel, Beebooratokkal és egyéb debilségekkel – s még így is egész szórakoztató...!

76%

# IPIAPACS, JÖN EGY KIS BUNYÓ!

# TEAM APACHE

Nehéz dolga van manapság az emberfiának, ha azt forgatja a fejében, hogy neki mindenképpen egy szimulátort kell írnia. Kicsit nagy a konkurencia, mert manapság aztán már végképp teli van a padlás mindenféle szimulátorral, és a valaha volt összes repülő objektumot már oda-vissza feldolgozták legalább százszor. Még nagyobb a probléma, ha a szimulátorokon belül az ember pont a katonai helikoptereket szemelte ki magának. Ebben ugyan nincs akkora túltengés, mint a repülőgépek között, viszont jóval kevesebb a feldolgozásra váró téma (vagyis géptípus) is. Nem csoda tehát, ha a helikopter szimulátorok közül majd mindegyikben ugyanaz a típus mosolyog a leendő számítógépes légi-huszárookra: az AH-64 Apache. Természetesen ezek a légi ágyúnaszádok a főhősei a Simis új játéknak, a Team Apache-nak is. A játékkal való ismerkedés rögtön egy meglehetősen kedélyromboló momentummal kezdődik: a TelepítőVarázsló nevű rettenet mosolyogva közli, hogy remélhetőleg a

NASA háttértároló kapacitásához hasonló winchester felett diszponálunk – merthogy ő most vagy 300 megát fog nekünk itt felinstallálni. Alkudni nem lehet vele, tehát húzzunk magunkhoz egy vödör pattogatott kukoricát. Aztán rögtön még egyet, mert jön az elmaradhatatlan intro videó. (Lesz belőlük még jópár.) Ezek igen "tűrhetően" sikerültek: az intro első pár másodpercben azt hittem, hogy filmet látok csak amikor a légsúlyú Hummel dzsipek belibegtek a képbe, akkor derült ki, hogy ez bizony számítógépes animáció. Hm, döngös – de a 300 megát azért még nem bocsátom meg ennyitől.

## AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A helikopter szimulátorokban van egy igen nagy probléma: jelesül az, hogy helikoptert kell vezetnünk benne. Márpedig ezek igen bolondos jószágok. Részemről nem is igen értem, hogy hogyan képesek repülni (jó, tudom, mindenféle fizikai hókuszpókusszal meg lehet magyarázni – na de akkor is: miért nem esik le?) Amíg felemelkedik, addig még talán mindenben is van, de amikor valamelyik irányba el kell indulni vele, akkor már problémás a dolog. Külön szórakoztató, hogy katonai helikopterről lévén szó, midőn megpróbálunk valamerre elindulni a masinával, rossz bácsik fognak lövöldözni

A szépség és a szörnyeteg – vagyis egy Huey Cobra és én



Sajátos méretű város valahol Lettország mélyén



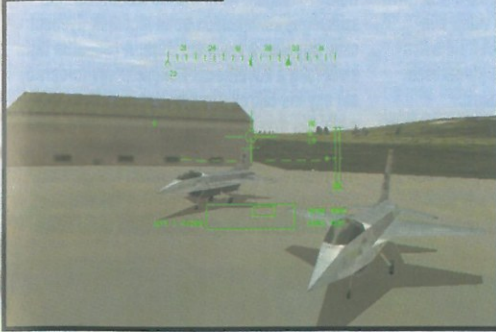
ránk mindenféle vasdarabbal, a földről és a levegőből egyaránt. Így tehát aki még nem rendelkezik legalább öt éves pilótajogosítvánnyal, az jobban teszi, ha a Training ponttal kezd a játékot, ahol egy szakavatott oktató instrukciói alapján elsajátíthatjuk a fel/leszállás és a navigáció rejtelmeit, valamint gyakorolhatjuk a fegyverek használatát. Az AH-64 Apache helikopter négy különböző fegyverrel van felszerelve: egy 30 mm-es gépágyúval a páncélozatlan vagy csak gyengén páncélozott célok leküzdésére; lézer irányítású Hellfire rakétákkal páncélozott földi célpontok ellen; valamint a nem-irányított Hydra és az infravörös Stinger rakétákkal a légi célpontok ledurrogatásához. Az utolsó tréningküldetés gyakorlatilag vizsgának is tekinthető. Ebben egyrészt kötelék-

repülést gyakorolhatunk, majd éleslövészetben vehetünk részt. Mint a nevéből is kiderül, a játékban nem igazán magányos farkasként (vagyis egyéni) ténykedünk, hanem két, négy vagy hat gépből álló köteléket vezetünk harcra. A többi géppel a bevetés alatt állandó rádiókapcsolatot tartunk, és egy-egy billentyű megnyomásával különböző parancsokat adhatunk ki nekik.

## TÁMADÁSI

Nna, most már képzett harci pilóták lettünk, épp ideje, hogy valami zsákmány után nézzünk! Bevetéseinknek két fő színhelye lesz: egyrészt a napfényes Kolumbia, ahol a kokainbárók pénzén új virágkorát éli a marxizmus, és kínai és koreai fegyverekkel fel-

Azért nem csak helikopterek vannak a játékban...



A függőleges emelkedés már egész jól megy – most akkor megpróbálhatunk elindulni valamerre

Érdekesen alakulnak a dolgok a szimpla küldetéseknel, ahol ugye bár az ember azt várna, hogy – a szerzők adakozó kedvének függvényében – talál 20-30-50, a körülményeket és a célt illetően fix missziót, amelyeket betölthetve kellemesen eltöltheti a vénasszonyok nyarát. A Team Apache szerzői azonban teljes mértékben szakítottak ezzel az ódon módszerrel, ugyanis nem fix küldetéseket kapunk, hanem szabadon konfigurálhatjuk, hogy momentán épp milyen bevetéshez támadt kedvünk. A hadszíntér kiválasztása után megadhatjuk a küldetés típusát (alacsony-támadás földi célok ellen vagy légcicása, biztonságos légvédelem megbénítása, sa- többi); megadhatjuk az időjárási tényezőket (tiszta időtől egészen a köd- dig, viharig, vagy éppen havazásig) és a bevetés időpontját (vagyis a napszakot); továbbá meghatározhatjuk, hogy mekkora alakulatot kívánunk a harcba vezetni. Igen sajátos, ámde igencsak kellemes módszer, különösen ha hozzáteszük azt is, hogy a játékhoz mel-

leges légvédelem megbénítása, sa- többi); megadhatjuk az időjárási tényezőket (tiszta időtől egészen a köd- dig, viharig, vagy éppen havazásig) és a bevetés időpontját (vagyis a napszakot); továbbá meghatározhatjuk, hogy mekkora alakulatot kívánunk a harcba vezetni. Igen sajátos, ámde igencsak kellemes módszer, különösen ha hozzáteszük azt is, hogy a játékhoz mel-

A hab a tortán természetesen a Campaign, vagyis a hadjárat. Itt a hadszíntéren megadhatjuk, hogy melyik alakulatnál akarunk szolgálni, és ha nem csak a küldetésekre akarunk koncentrálni, hanem teljesen bele akarjuk élni magunkat egy Apache-századparancsnok mindennapjaiba, akkor kérhetjük, hogy a legénységgel és a helikopterekkel is mi akarunk bíbelődni. Ilyenkor ki kell választanunk a század személyzetét (nyolc pilótát és nyolc CGP-t, vagyis másodpilóta/géppuskást – lévén az Apache két-személyes helikopter), és például nekünk kell gondoskodni sebesülés vagy hősi halál után a felváltásokról. Ha a műszakiakat is mi alakítjuk, akkor személyesen kell a gépek felfegyverzését és karbantartását irányítani. A felváltás illetve a sérült gépek javítása egyaránt némi időt vesz igénybe – ilyenkor természetesen az adott helikopter illetve a gép személyzete nem mehet bevetésre. Az Operations szobában a Mission Planner az egyedi

megismert eligazítás a soron következő küldetésről, a Duty Rosterben pedig az üzemképes gépeket rendelhetjük – párosával – bevetésre. Jópofa dolog, hogy időről-időre újságokat is kapunk otthonról, és ebből folyamatosan tájékozódhatunk róla, hogy hogyan is áll a hadjárat – vagy legalábbis hogyan ítélnék meg minket a hazaiak.

megsemmisítése, illetve a saját megvédése a cél.

## NAGYKABÁT (OVERALL)

Egy-egy I. vagy II. világháborús témát feldolgozó alkotást kivéve nem hoznak manapság különösen lázba a szimulátorok – a Team Apache-csal azonban elég kellemesen elszórakoztam. Egyrészt a meglepetései, másrészt a hangulata miatt. A meglepetések alatt elsősorban a szabadon konfigurálható küldetéseket értem, amelyekben szinte kedvünk szerinti környezetet teremthetünk magunknak; ráadásul nemcsak a küldetések, hanem a játék is szabadon konfigurálható. A szimulátorok alkotói általában ott vetik el a sulykot, hogy vagy túlságosan élethűre (egyben tkp. játszhatatlanra) csinálják a játékot (ld. Longbow 2), vagy a szimulátort lefokozzák egy lövöldözős játékká (ld. mondjuk Commanche 3). Ezt itt frappánsan úgy oldották meg, hogy a játékos az Opti-



A videók igencsak csinosra sikeredtek

szerezte félreguláris csapatok uralják az ország területének több mint felét; valamint Lettország, amelyet a gonosz oroszok – miután háborúba sodródtak az egykori szovjet tagküzársaságok szinte mindegyikével – megint megpróbálnak bekebelezni. (A lelkiismeretes szerzők mindkét hadszíntérhez részletesen kifundáltak a politikai helyzetet, bár azt azért tegyük hozzá, hogy egy ilyen jövőkép maximum akkor juthat egy normális ember eszébe, ha egymás után 4-5 Zsirinovszkij-beszédet is meghallgat...) Kolumbiában csak kevésbé veszélyes ellenfelekre akadunk (gyalogosokra, géppuskás dzsipekre, illetve vállról indítható föld-levegő rakétákra), míg Lettország jóval veszélyesebb környék: az említettekén kívül mozgó SAM-állások, légvédelmi tüzérség és nem utolsósorban harci helikopterek fenik ránk fogukat.

Türelmetlenebb játékosok számára szolgál a szimulátorokból már régi kedves ismerősként visszaköszönő Instant Action opció. Ebben a szerzők rendszerint egy lövöldözős játékká szokták lefokozni szimulátorukat, ugyanis "durr bele!"-alapon egy célpontokban meglehetősen bővelkedő szituációba pottyantják a nagy mellénnyel érkező játékos, akinek nem kell olyan földhöz ragadt dolgokkal szórakoznia, mint mondjuk navigálás a célpont közelébe – már helyben van belőjük egy rakás, szóval kedvére kiélheti agresszív hajlamait minden játékos – míg csak hősi halott nem lesz belőle is. Nincs ez másképp a Team Apache instant akciójában sem, sőt, itt mintha a szerzők egy kicsit túl is löttek volna a célon: a tréningküldetések viszonylag nyugodt percei után igen megrázóan hat, hogy tulajdonképpen még be se indítottuk a motorokat, de a rosszakaróink már három különböző helyről tüzelnek ránk az összes csőből.

Igen észrevettem, hogy az ellenséges légtérben vagyok, ugyanis lőnek rám



lékeltek egy külön küldetésszerkesztőt is, amivel bőséges szabadidővel rendelkezők kényükre-kedvükre fabrikálhatnak maguknak különféle küldetéseket, amelyeket a küldetések Load Mission pontjával bármikor betölthetünk a játékba. A küldetés elindítása után megkapjuk a szöveges eligazítást, a térképen megnézhetjük a térségben lévő célpontok illetve az ellenséges csapatok feltételezett helyzetét és a bevetés alatt követendő útvonalat – aztán máris behuppanunk az Apache fiúkéjébe és indulhat is a vadászat!

Természetesen a Team Apache-bőlnem maradhatott ki a helyi hálózatban vagy Interneten keresztül játszható multiplayer-opció sem. Maximum hat játékos játszhat kooperatív küldetéseket, amelyben egy alakulatban repülnek a játékosok; továbbá nyolcan nyomulhatnak egymás ellen a death-match-partikban. Ezen belül több fajta is van: a hagyományos stílusban természetesen mindenki mindenki ellen játszik, de játszhatunk akár több csaptra oszolva, vagy pedig a Capture the Flagre emlékeztető stílusban, amelyben az ellenfél bázisának a

ons-menüben úgy állítja be a realizmust, a repülési modellt a környezeti hatásokat és a többit, ahogy éppen neki tetszik. A játék ugyan csak 640\*480-ban (illetve 512\*384-ben) megy, de egész jól fest még 3D-kártya nélkül is (azaz együtt meg még jobban!), bár azt tegyük hozzá, hogy ennél talán kicsit változatosabb terepet is szülhettek volna. A hangok és az átvezető videók viszont szinte tökéletesek, nagyszerű hangulatot teremtenek. Szóval az egész úgy jó, ahogy van, nyugodtan ajánlhatom mindenki becses figyelmébe.

team apache

Mindscape/Simis

<http://www.team-apache.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, 2MB videokártya  
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya, joy

Dögös

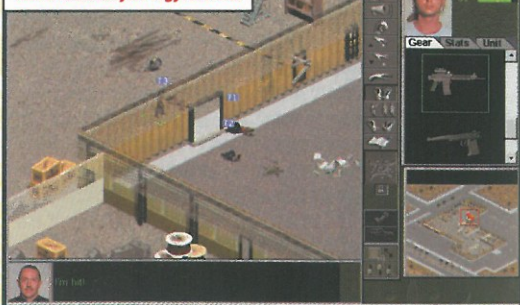
87%

**P**ár évvel ezelőtt, ha egy PC-s játék dobán a Sierra emblémáját pillantottuk meg, már biztosan tudhattuk, milyen játékra számíthatunk, lévén a Sierra szinte csakis grafikus kalandjátékokkal foglalkozott. Ez az egyikük arculat (amit mondjuk a hozzám hasonló kaland-őrültek cseppet sem bántak) egészen a CD-ROM technika elterjedéséig jellemezte a cé-

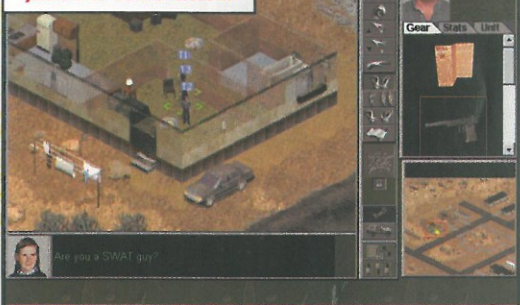
## RENDRŐSÉGI KÖZLEMÉNY

A legújabb Police Quest műfaja: real time stratégiai játék, azon belül is a Command&Conquer féle point&click típus. (De nem C&C-klon!) Nagyon jó választás, hiszen a csapatunkát – amiről eredetileg is szól a SWAT – ebben a stílusban lehet igazán érezkelteni. Igazi nagy taktikusnak kell lennünk, mivel valamennyi gond és teendő, ami csak egy SWAT teammel kapcsolatban felmerülhet, a mi nyakunkba fog zúdulni. A csapat(ok) összeállításától és kiképzésétől kezdve a pénzügyi gondokig mindennel nekünk kell foglalkoznunk, és akkor a tulajdonképpeni feladatokról még nem is szótunk. Szerződteknünk kell az embereket, mely során akár több tememet is összeállíthatunk, utána tetszés szerint felfegyverezhetjük őket, végül pedig természetesen győzelmet kell aratni velük. Persze az sem mindegy, milyen fényes az a győzelem, hiszen ha menet közben ártatlanok esnek áldozatul, a szervezet nem része-sül anyagi támogatásban. A gép pedig minden számon tart: mennyien sebesültek meg, hány csapat-társ esett el, mennyi túszt sikerült kiszabadítani, stb. Az is fontos lehet, hogy

**Terroristának sem vagyok utolsó: egy szép vértüredő után meglőttem a zsákmányolt fegyverekkel**



**A kislány kicsit félreértette a helyzetet: nem, nem a SWAT-tól jöttünk – már megint rossz fiút játszunk és túsztokat szedünk**



get – azóta viszont az FM Videókat alkalmazó játékokat nyomatják nagyon. Jól megfigyelhető ez a tendencia a Police Quest-sorozaton is, hiszen a népszerű zsaru-sztorik első négy része még egy-egy pompás kaland volt, míg az ötödik epizód már inkább egy rendőr-enciklopédiához hasonlított. A SWAT-ban igazi színészek beszéltek hozzánk a képernyőről, s a küldetések során a valóságban modellezett fegyvereket, digitalizált háttérreken, digitalizált banditák ellen kellett bevetnünk. A játékkal csupán egy baj volt (legalábbis szerintem): túl sok volt a ismeretterjesztő szöveg és az eligazítás, és kevés a játék. Mindent megtudhattunk a Los Angeles-i rendőrség speciális csoportjáról, de maga az akció kissé vontatott volt. Még az a szerencse, hogy a Sierra manapság is nyitott az új ötletekre, s ezért az SWAT 2 már cseppet sem hasonlít az elődjére.

**Hernandez a tükrökben nem lát semmit, szóval nyugodtan behatolhat a kommandó**



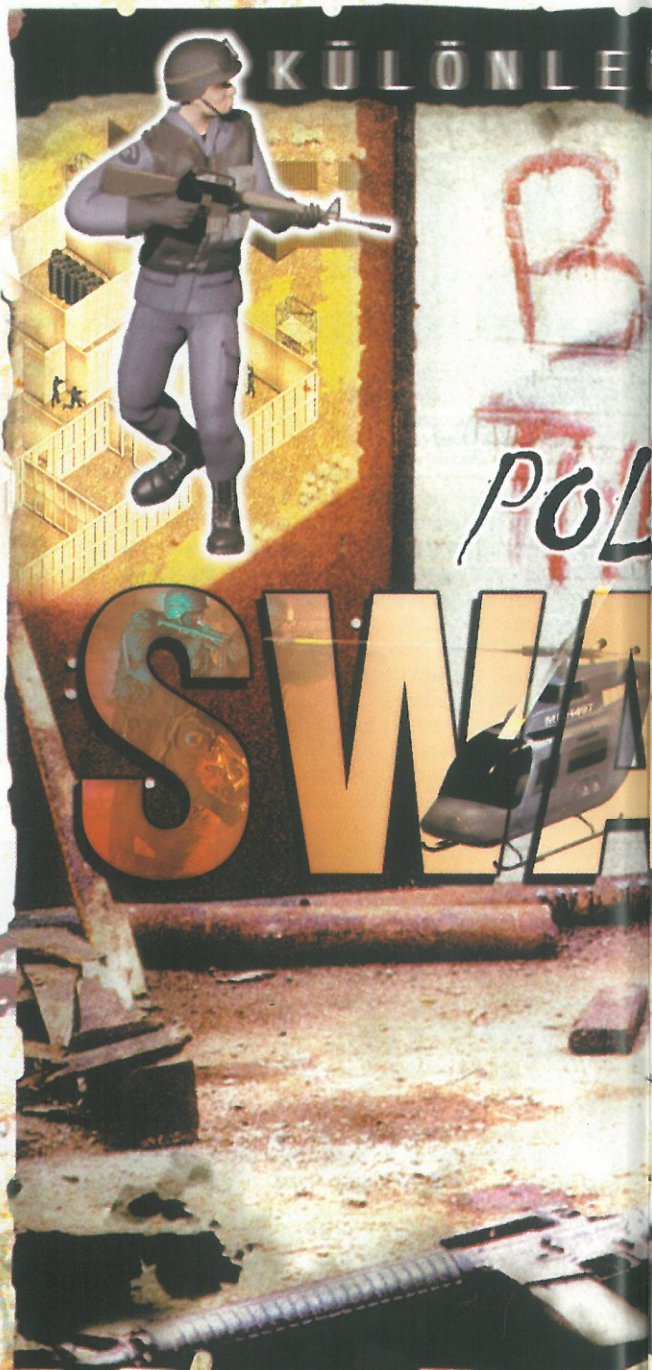
pókat is jó pontnak veszi. A terroristák irányításának megvan az az előnye, hogy nem kell nagyon odafigyelni arra, mikor és kire nyitunk tüzet – bár ez mégsem jelenti azt, hogy velük könnyebb, mert a gép rengeteg rendőrt küld a nyakunkra. Alighogy megkezdődnek a küldetések, mindig feltűnik a láthatáron egy zsaru.

De talán kezdjük az elején. A játéknak szívesen vagy multiplayer módban foghatunk neki, ám mivel a több játékos módot sajnos még nem volt alkalom kipróbálni, most csak az "egy személyes" küldetésekről fogok beszélni. Ezekből több mint 30 van. Választhatunk, hogy egy gyors menetet akarunk-e, avagy egy új karriert kívánunk kezdeni. A "gyors menet" kifejezés mondjuk egy kicsit félreérthető: csupán annyit jelent, hogy egy menet erejéig változhatunk a már teljesített küldetések közül. (Ez tehát nem azonos azzal az állástöltéssel, amit a főmenü Load pontjánál tehetünk meg.) Mindenekelőtt azonban azt kell meggondolnunk, hogy melyik oldalon kívánunk harcolni.

## CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁS

A legfőbb különbség a rendőrök és a terroristák harcmodora között, hogy a rendőrök – az emberi élet védelme érdekében – sokkal óvatosabban, szervezettebben dolgoznak, őket irányítva tehát minden lépést alaposan meg kell gondolnunk. A terroristák főnöke csakis a küldetés célját tartja fontosnak, ezért még egy-két fős veszteség bőven befér a "szóráshoz". Viszont veszítünk el akár csak egy rendőrt is egy SWAT csapatból, és – legyenek akár milyen sikeresek is – nem ússzuk meg fejmosás nélkül, ami persze egyben anyagi veszteséget is jelent. A zsaruknál tehát fő a csapatmunka, ami természetesen munkamegosztással jár. A szakosodás már rögtön a kommandó összeállításánál (Assign) kezdődik. Kétféle csapatot tudunk létrehozni (illetve már ennyi is van előre megalkotva): "sima" rohamcsapatot (Create Element), avagy mesterlövész csapatot (Create Sniper Element). Ez utóbbi két tagból áll: a lövészből, és az öt segítő megfigyelőből. Mesterlövésznek csak kiképzett

fickó állhat be, de a rohamcsapaton belül is vannak olyan pozíciók, amihez képesítés (Certification) szükséges. Az általános küldetésekhez szükséges kommandón belül mondjuk ilyenből csak egy van: a team vezetője. A csapatba rajta kívül még a következők kelljenek: egy felderítő, aki egy kis tükrös szerkezettel lopózik az ajtók mellé, és azzal nézi meg, bent majd mire számíthatunk; kell egy hátvéd, aki elméletileg a felderítő fedezésére hivatott; továbbá két egyszerű rohamosztályos, akik a zárt ajtókat takarítják el. A terroristák háromtagú csoportjain belül nincs



ilyen szakosodás, náluk tehát csakis a jelentkezők képességeit kell vizsgálnunk. (De talán az sem mellékes, hogy mennyit kérnek egy akcióért...) A jelentkezők képességeit gyakorlatozással még tovább lehet növelni, de természetesen az is pénzbe kerül. (Ráadásul időbe is, ami alatt nem vihetjük őket semmilyen küldetésbe.) A zsarukat vizsgáztatni is lehet, ám a különböző bizonyítványok megszerzéséhez már megfelelő gyakorlattal is rendelkezni kell az adott tárgyból, tehát ez már nemcsak pénzkérdés. Mindezekből következik, hogy a jól kiképzett embereinket ne küldjük felelőtlenül a balhálóba, mert feltámaszta-



## INDUL AZ AKCIÓ

ni senkit nem lehet – de ha csak megsebesülnek is, akkor is kivonódnak a forgalomból a következő körre. Egyébként az is előfordul néha, hogy egyes rendőröket jogtalan fegyverhasználatért bizonyos időre felfüggesztenek. Hasonló esetek persze az ellenkező oldalon is történnek, csak ott a kényszerűen kifagyott küldetések alatt általában a börtönbüntetésüket töltik a barátaink. A csapatunk összeállításánál nem szabad megfeledkezni a megfelelő felszerelés beszerzéséről sem (Equipment). A kezdő csapatok tagjai ugyan már előre meg van vásárolva a cucc,

Ha összeszedtünk minden szükséges embert és eszközt, a Play Scenarióra kattintva indíthatjuk az aktuális küldetést. Ekkor ki kell választanunk, mely csapatunkat fogjuk bevetni, és már indul is moka. A játéktér felépítése igen egyszerű: baloldalt van a terep és a szövegablak, jobboldalt az embereink panelje és a kicsinyített térkép, e kettő között pedig a parancsikonok. A parancsikonok egy része mindkét félnél egyforma, melyek (egy egység kiválasztása után) a következők: Lopakodás/Futás (Stealth/Dynamic), Térdre ereszkedés (Kneel), Felszólítás/figyelmeztetés (Challenge), Tárgyak felvétele (Pick Up), Tárgyak eldobása (Drop), Fedezés (Cover), Parancsok jóváhagyása (az egész csapatra vonatkozó utasítások ellenére, Initiate), Automatikusan jóváhagyás (Initiate Lock), telefon (CNT), a terep és a térkép

azonban az ikonokra, a rendőri erők speciális utasításai a következők: Letartóztatás (Arrest), Megmentés/elkísérés a bázishoz (Rescue), Vizsgálódás (Search), Hatástalanítás (Disarm), Belépés az ajtókon (Entry), Helikopter hívása (Chopper), Tank hívása (Tank), Szabadkezet adni az orvlövésznek (Sniper Option). Végül jönnek a terroristáknak adható parancsok: Verekedés (Fight), Túszzedés (Take Hostage), Túsz magára hagyása (Coral Hostage), Túsz elengedése (Release Hostage), "Megadom magam!" (Surrender), Jármű igénybe vétele (Vehicle).

A felsorolt dolgok közül most kicsit részletesebben térnék ki a leggyakrabban használtakra. A telefon elsősorban a rendőröknel lesz fontos, ezzel tartjuk ugyanis a CNT-vel, azaz a "rábeszélő bizottsággal" a kapcsolatot. Ez a pszichológusokból álló csoport először mindig megpróbálja meggyőzni a túszzedőket, mennyire nincs igazuk. Igaz, ez sosem sikerül, viszont a dumával egy ideig elvonhatjuk a terroristák figyelmét, és így váratlanul támadhatunk. Megegyezik, hogy egy házban nincs telefon, vagy egyszerűen bent nem veszik fel, ilyenkor a CNT általában egy mobil telefon bejuttatását javasolja egy jól látható helyre – ha van hozzá kedvünk, ezzel megpróbálkozhatunk. (A telefon ez esetben a szakaszvezető

A helikopter a levegőből segíti a kommandósok munkáját



kor, bárhol használhatunk gránátokat, s általában a civilekre sem kell vigyáznunk. A meneküléshez gyakran autót is használhatunk, erre szolgál a Vehicle ikon.

## ÉRTÉKELÉS

A Sierra nagyon eltalálta a SWAT 2 atmoszféráját: a remek zenék az események hatására változnak, s a tűzharcoknál a fegyverek is pompásan muzsikálnak. Tulajdonképpen a grafikával se lenne semmi problémám, csak nem értett volna egy nagyítás opció, mivel a nagyobb kavarodásokban sokszor alig lehet kivenni, ki a tűsz, ki a rendőr, és ki a rosszfű – így vicces kitalálni, hogy kire is lövünk. Annak ellenére, hogy a figuráink – nagyon intelligensen – a terepen gyalogolva mindig a legközelebbi utat keresik, a játszhatóság szempontjából az irányítással sem voltam egészen kibékülve. Néhány dolgot, mint például a mesterlövészek elhelyezését a tetőn, csak körülményes módon lehet megoldani – vajon miért nem elég, ha rákattintunk a tetőre, s miért muszáj külön a puskaajkukat kiválasztanunk? Az sem tetszett, hogy a jobb egérgombbal nem csupán az utolsó parancs kijelölését töröljük, hanem az összes kijelölést is. Ennek eredményeképp ha például lövöldözünk, a fegyvert eltenni csak úgy lehet, ha újra rákattintunk. Mindenezek ellenére azonban akik egy kicsit is érdeklődnek a kommandósok a munkája iránt, egészen biztosan nem fognak unatkozni a program mellett. Háborús játékokkal már Dunát lehetne rekészteni, de hol van még egy olyan stratégiai játék, ahol rendőröket alakíthatunk, ráadásul ennyire életszagú helyzetekben? (Kint az utcán, Zollikám – CoVbny)

V.Z.

ES SZOLGÁLAT

ACKIN  
HOOD  
ICE QUEST

A gonosz SWAT-es fiúk már megint nem hagynak nyugton terrorizálni, szóval bánatomban felgyújtok egy marijuána-ültetvényt



A bankba való bejutás eszköze esetünkben nem a killincs, hanem a pajszer

viszont a későbbiekben magunknak kell erről gondoskodnunk. Ha erről megfeledkezünk, szerencsétlen embereink mindössze egy pisztolyal fognak rendelkezni. A zsaruknak a fegyverek mellett könnygázgránátokat, elsősegély csomagokat, feszítővasakat vehetünk, a terroristák esetében pedig csapdákat vagy olajshordókat vásárolhatunk – s még egy rakás egyéb dolgot, amire az aktuális küldetésben szükség lehet. Az összeállított készletet nem árt elmenteni a Save Game ikonnal, ez ugyanis ugyanolyan állásmentési lehetőség, mint amelyet a küldetések után ad be a gép.

ablakának kicserélése (Switch Maps), és végül az opciós panel behívása. Ez utóbbin a scroll sebessége és egyéb paraméterek beállításán kívül két igen hasznos gombot is találhatunk: az egyikkel a küldetés lényegét kérhetjük újra (Mission Synopsis), a másikkal pedig a játékban használt szakkifejezésekre kérhetjük magyarázatot (Glossary). Visszatérve

tárgyai közt fog megjelenni.) A következő érdekes téma: a helikopter hívása. Ennek több esetben is hasznát vehetjük, a legalapvetőbb utasítás például az, hogy körözzön a helyszín felett, s így senki sem távozhat onnan angolosan. Végül még a Sniper Optiont emelném ki, ez a kapcsoló ugyanis főként eleinte lesz hatásos. Ha egy épületben csupán egy terrorista tartózkodik, vagy esetleg több, de már lövöldözésig fajult a helyzet, ne habozunk zöld utat adni a lövészeinknek, akik így azonnal tüzelni fognak, amint lehet.

A terroristák oldaláról szemlélné a dolgot, a túszok szedése a legfontosabb; minél sürűbb "élő fallal" bástyázzuk el magunkat, annál óvatosabban támadnak a rendőrök. A legnagyobb baj az, hogy a túszok előszerttel próbálnak meg meglepni, és még sokszor a verés sem hat rájuk. Ha pedig tűzharcra kerül a sör, szinte mindig pánikba esve menekülnek, szóval a túsz kísérelő figuráinkal ne nagyon lövöldözzünk. A terroristákkal amúgy általában egyszerűbbek a küldetések: miután végzünk a dolgunkkal, csak ki kell sétálnunk a térképről. Nincsenek korlátozások: bármi-

SWAT 2

http://www.com

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-  
kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P166, 32MB RAM

Leendő rendőröknek illetve terroristáknak kiváló felkészülés

86%

**H**ah! – kiáltottam fel, amikor először megpillantottam üzemből az Operational Art of War (a továbbiakban helytakarékosági okokból maradjunk az OpArt megnevezésénél, remélhetőleg a művészeti főiskolások nem fognak megorrolni rám érte). Ez a három karakter nálam rendszerint ez elégedettség, a meglepetés, illetve a kezdődő röhögőgörcs félreismerhetetlen jele. A cikk befejezéséig még nem döntöttem el, hogy esetünkben melyikről is van szó, szóval ennek megítélését a kiváló ízléssel megáldott Olvasóra bízom (aki kiváló ízléséről már akkor tanúbizonyságot tett, amikor nekiállt elolvasni kisbecsű soraimat). Lényeg a lényeg: az OpArt minden tekintetben bohó ifjúkorom kedvenc játékaikat idézte fel bennem. Úgy egy évtizeddel ezelőtt igen jól szórakoztam azokon a lámákon, akik a monitoromra bámulva olyan ostoba kérdéseket tettek fel nekem, hogyaszongya: "Mit csinál azokkal a kockákkal?" – miközben fogalmuk sem volt arról, hogy itt egy roppant komoly hadművelet folyik, és éppen egy igen erőteljes átkarolásban zavartak meg idegesítő kukorékolásukkal. Na mindegy.

Szóval az OpArt azokat az időket idézi, amikor a real time cuccok tömeges feltűnése előtt a stratégiai (vagy pontosabban: háborús) játékok fejlődése két különböző irányba tolódott el: a Panzer General és Klónjai által fémjelzett, grafikailag is némi szórakozást nyújtó, valamelyest látványos irányba; illetve a Stalingrad és – csekély számú – hasonmásai stílusába, amelyben a grafikai "minimal art" mellett inkább az apró adatok domináltak. Az OpArt ennek a két stílusnak valami egészen egyedi keveréke: az Empire/Talonsoft duett Battleground-sorozatában használt engine-t

úgy csiszolgatták, hogy a két stílus minél jobban összekeverjék. Meglehetősen érdekes turmix jött ki belőle.

A játék alcíme (Volume 1: 1939-1955) meglehetősen pontossággal behatárolja a játék által feldolgozott időszakot, bár egy avatott stratégának első pillantásra némi hiányérzet támadhat, ugyanis nem lehet campaignt, azaz egymásba láncolt küldetéseket játszani. Ennek főleg logikai okai vannak, ugyanis az egyes scenariók nem kapcsolódnak egymáshoz – de aki már egyszer végignyomott egyet, az a méretekből adódóan talán nem is igen vágyik ilyesmire. A játék 17 küldetése a dátumból adódóan természetesen a II. világháború csatáira koncentrál, ahol is egyaránt megtalálhatunk klasszikus csatákat/hadműveleteket (Franciaország lerohanása, a krétai deszant hadművelet, a normandiai vagy a szicíliai szövetséges partraszállás), és kevésbé ismert mozzanatokot (Rommel elmentámadása a Kasserine-hágónál, vagy a szovjet ellenlökés Harkovnál '42 márciusában). Mivel a játék nemcsak a II. világháborúra koncentrál, akad egy-két egyéb műsor is: az 1948-as arab-izraeli háború, koreai háború, valamint egy elméleti küldetés (III. világháború) 1955 zűrzavaros politikai viszonyai közepette. Az egyes scenariók egyébként meghatározzák a parti hosszát is, hiszen egy

két nagyításban. A kicsinyített méret egyébként gyakorlatilag teljesen használhatatlan, maximum a helyzet áttekintésére szolgál (bár arra tökéletesen megfelel a stratégiai térkép is). Vizuális orgazmus tehát nem nagyon várható, bár egy ilyen típusú játéknál nem is igazán ez a lényeg. Egy adott pozícióban levő egység jobb felső sarokban látható kinézete ugyan ad némi támpontot, hogy vajon mivel is lépünk, de azért igen idege-

dig azt, hogy a pozíció hány mozgási pontot "fogyaszt" (vasúton vagy úton nyilván kevesebbet, mint mondjuk egy erdőben). A csapatokat mozgathatjuk egyenként illetve csoportosan

# MÁSFÉL ÉVTIZED CSATAZAJ THE OPERATIONAL ART OF

két nagyításban. A kicsinyített méret egyébként gyakorlatilag teljesen használhatatlan, maximum a helyzet áttekintésére szolgál (bár arra tökéletesen megfelel a stratégiai térkép is). Vizuális orgazmus tehát nem nagyon várható, bár egy ilyen típusú játéknál nem is igazán ez a lényeg. Egy adott pozícióban levő egység jobb felső sarokban látható kinézete ugyan ad némi támpontot, hogy vajon mivel is lépünk, de azért igen idege-

is (egy pozícióban Group Move, de jelölhetünk több pozíciót is). Sajátos módon a Group Move nem az azonos alakulatba tartozó csapatok mozgását jelenti, hanem az azonos pozícióban lévőket. Mozgás közben nincs ambush (vagyis ha közben ellenséges csapatba ütközünk, nem lesz veszteség), viszont a visszavonulással (vagy az ellenséges csapatok melletti mászkálással) óvatosan kell bánni, ugyanis ha az ellenfél harckész, és a

támadása nagyobb, mint a védekezésünk, akkor fogságba ejtheti a csapatunk egy részét (engaged) vagy akár teljesen meg is semmisítheti (evaporated). Jobb klikkre jön elő az egység parancsmenüje, ahol a következőket adhatjuk meg:

- a nagyobb egységeket 2-4 kisebb alakulatra bont-

hatjuk, illetve ha egy pozícióban vannak, ismét összevonhatjuk

- szállítási opciókat adhatunk meg. Ha az egység olyan pozícióban áll, ahonnan vasútvonal vezet, akkor felpakolhatjuk vonatra, és mozgáspontvesztés nélkül fuvarozhatjuk őket a vasútvonal végéig. Ilyenkor persze a légitámadások alkalmával jóval sérülékenyebbek, mintha gyalog galoppoznánk velük. A légi szállítást (AB vagy Airborne) illetve ejtőernyős (Para) alakulatokat repülőgépen is mozgathatjuk. Az előbbieket egy reptéren, az utóbbiakat bárhol ledobhatjuk, de egy ilyen légifuvar csak akkor vállalunk, ha az adott körben a vadászaink légifölény bevetései jóval meghaladják az ellenfélét. A kétlétű hadműveleteknél pedig a B-vel jelölt pozíciókban be- illetve kihajózhatunk csapatokat;
- megjavíthatjuk/rongálhatjuk a pozí-



A bolsevik hordák 1955-ös előretörését még idejében sikerült feltartóztatni



Rundstedt jobban csinálta a valószínűságot, de azért ez a kisebb ívű átkarolás is beválik a franciák ellen



A JG 20 vadászrezred ugyan egy kicsit gyengélkedik, de a földi fiúk bátran nyomulnak Páris felé

sítő, hogy az egységek nem feltétlenül úgy festenek, mint ahogy kéne. Sebjak, az egység ablakában mindig láthatjuk a kiválasztott csapat legfontosabb tulajdonságait: a kereszt a harckésztség (a sötétzöld a legjobb, pirosnál az egység újraszervezés alatt van vagy pánikban – ilyenkor nem léphet, szóval a legjobb, ha beássuk őket), a többi három szám pedig a támadását, védekezését és a mozgási pontjait mutatja. Egy pozíción belül természetesen több egység is lehet, amelyek között bal klikkel válogathatunk. A hatszög alakú pozíciók jobb oldalán levő fehér pontok mutatják, hogy az adott helyen hány egység található, a bal oldalon levő "lámpa" pedig azt jelzi, hogy még hány csapattal léphetünk oda. A kiválasztott egységnél egy elasztikus nyíl (a la SM Gettysburg) mutatja, hogy meddig léphet el, a számok pe-

cióban levő hidakat, ha az alakulatban vannak műszakiak (a Reportban van Engineering tulajdonság). Ez marhára tetszik, márcsak azért is, mert ilyen még nem láttam hasonló játékban, pedig igazán logikus esemény. Ha stratégiaileg védekező pozícióba kényszerültünk, akkor a hidak megrogálásával igencsak lelassíthatjuk

harcoknál automatikussá válik a mozgása: mindig magától abba a pozícióba lép (ha tud), amelyet az ellenség nagyon támad;

■ az Orders-parancsoknál adhatjuk meg, hogy az alakulat meddig folytassa a támadást/védekezést. Ignore Lossesnél nyilván sok lesz a hősi halott, míg Minimize Lossesnél akkor is

ta. Gépeinkkel támadhatunk egy adott pozíciót, illetve megadhatunk egy harcászati feladatot, amikor automatikusan ténykednek. Air Superiority bevetéssel a vadászokat a légifőlény megszerzésére utasíthatjuk (mondjuk a bombázókat is, de ez kevésbé hatékony eljárás): ilyenkor az ellenfél mindennemű légi tevékenységére közbeavatkozunk. Interdiction küldetéseknel a gépek az ellenfél mozgó csapatait támadják, Combat Supportnál pedig a harcoló alakulatainkat fogják támogatni. Az avatott stratégák természetesen a légerőnek adják ki először a parancsokat, de előbb bekukkantanak a View-menü Air Briefing pontjába, ahol a két fél aktuális körben zajló légi tevékenysége pontozva is látható. Amennyiben nem ohajtottunk új temetőket nyitni, nyilván nem célszerű gépeinkkel pozíciót támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetésre küldeni

pótlás, satöbbi), de helyünk véges, tehát áttérünk az értékelésre. Az biztos, hogy az OpArt csak egy igen szűk rétegem nyeri el majd a tetszését, hiszen mind grafikaileg, mind a hangokat illetően egész egyszerűen értékelhetetlen. Aki viszont szeret bonyolult szabályok alapján sakkozni (mert tulajdonképpen erről van szó ennél a stílusnál), illetőleg hozzám hasonlóan az apró adatok szerelmese, az biztos lefonja a lábát, mert a játék ebben a tekintetben nagyszerű! Hadjáratot ugyan nem játszhatunk benne, de egy-egy nagyobb hadművelet akár 7-8 órát is eltarthat – szóval erre nincs is különösebb szükség. Ráadásul a gép igen jól játszik, tehát egyedül is kellemes kihívást jelent. Van ugyan néhány apróság, amin csiszolhattak volna: mi értelme van a magasabegységeknek, ha nem lehet nekik általános parancsot kiadni; kit érdekel az utánpótlás részletezése, ha az automatikus, és nem szólhatunk bele, hogy melyik csapat miből mennyit kapjon; miért nem lehet légi utánpótlást ledobni; miért nem lehet különböző alakulatokat összevonni; – kérdezhetném, ha nagyon szörözni akarnék. De nem akarok. Értékelésnek legyen elég annyi, hogy az otthoni gé-

az ellenfél előrenyomulását (a "super river" megjelölésű folyókon pedig lehetetlen is tehetjük), mert a folyón való átkelésre csak egyes alakulatok képesek, és akkor is marhára sok mozgási pontba kerül. Ezzel igen jól lehet kombinálni – a baj csak az, hogy a pályán nem lehet látni, hogy hol vannak a folyókon épségben levő hidak! Ez csak onnan derül ki, ha egy csapattal az adott helyre lépünk, és a menüjében megjelenik a rombolási opció... A lerombolt hidakat természetesen helyre is lehet állítani, ugyanúgy, mint a lebombázott vasútvonalat. Utóbbit azonban csak akkor tehetjük meg, ha a pozícióban levő alakulatban van Rail repair crew (ld. a Reportnál);

■ a Deploy-parancsokkal a csapat mozgását határozzuk meg. Ez állapotban rendszerint Mobile (vagyis mozgatható), de a Dig Innel meg is erősíthetjük a pozíciót, azaz beáshatjuk a csapatot. Más játékokkal ellentétben az erősítés – logikusan – akkor is megmarad, ha a csapat közben ellép, viszont ha egy előzőleg megerősített pozícióba lép az alakulat, akkor ismét be kell ásni, hogy az erődöt használatba vegye. Ha egy alakulatot a Deploynál lokális vagy taktikai tartalékba helyezünk, akkor a

visszavonulót fűj, ha tulajdonképpen nyugodtan ki is tarthatna. Nyilván a limitált veszteség beállítás az ideális, bár az igen idegesítő, hogy globálisan (az összes csapatnak egyszerre) nem lehet ezt meghatározni – a védekező küldetésekben alapállapotban rendszerint a gyors pucolás van a legtöbbször megadva;

■ a Unit Reportnál az utolsó lóig megnézhetjük az egység részletes összetételét és különböző tulajdonságait, a Formation Reportban pedig megkukkantathatjuk, hogy az alakulat magasabegységébe tartozó többi alakulat (a kiválasztásnál keretek is mutatják őket) éppen mit művel.

Támadni természetesen a szomszéd pozícióban levő ellenfelet lehet (leszámítva a tüzéséget vagy a csatahajókat, amik a scenario méretétől függően 2-5 pozícióra levő csapatok-ra is durrogathatnak). Az egység támadhat egyedül, illetve a pozíciójában levő többivel karöltve, vagy rohamra küldhetjük akár a célponttal szomszédos összes csapatot is, amelyeknek épp nem lett Dig In parancs kiadva. Utóbbi két esetben a célt sorban fogják a támadó alakulatok rohamozni, ha pedig az ellenfél möhártrál vagy hősi halott státuszba kerül, akkor 1-2 csapatunk el is foglalja a pozíciót. Az egyes összecsapásokról (események, veszteségek) a kör végén természetesen részletesen tájékozódunk. Külön történet a légi-erő használa-

ni, nyilván nem célszerű gépeinkkel pozíciót támadni vagy Interdiction/Combat Support-bevetésre küldeni

A 2. légiflótának ma szemlátomást sűrű napja lesz



pemen eddig csak három játék (Civ2, Panzer General 2 és a Shanghai Dynasty) úszta meg idáig az uninstallálás vidám procedúráját – most nagyon úgy tűnik, hogy az OpArt is meg fogja...

CoVboy



Ez a koreai állapot unszimpi egy kicsit, szóval az editorral segítünk egy kicsit az ügyön

ta. Még hosszasan sorolhatnám a játékosok életét megkeserítő/megédesítő apróságokat (időjárás tényező, után-

operational art of war

Empire Interactive  
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD,  
5B-kompatibilis hangkártya, Win95

Igen-igen ronda, viszont igen-igen kellemes. Egy fanatikusnak.

80%

Azban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy volt alkalmam tesztelni a Need for Speed 3 PlayStation-változatát is, így van összehasonlítási alapom. A játék nagyon jó volt PSX-en, ezért sokat vártam a PC-s változattól is. Nos, kijelenthetem, hogy ég és föld a különbség – a PC javára! Az 576 Konzolban azt írtam, hogy az NFS3 legfeljebb másodlagos lehet a Gran Turismo mellett – ezúttal azonban azt kell mondanom, hogy akár megjelenik végül a Gran Turismo PC-re, akár nem, az NFS3 állni fogja vele a versenyt. A konzolos verzióhoz képest annyi új grafikai effektus és ötlet tartkítja a programot, hogy bátran merem állítani: a PC-s autóversenyek új királyát köszönhetjük.

### MÁR MAJDNEM MINT A VALÓSÁG

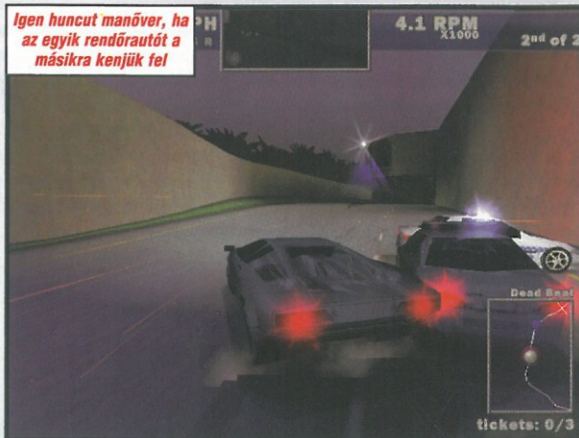
Ami a grafikát illeti – mivel egy EA videót már jóval a tesztverzió kézhez vétele előtt megcsodálhattam – már előre tudtam, mire számíthatok. Csak az volt kérdéses, hogy hogyan fog futni az én gépemem. És lássatok csodát: az én – egyek szerinti már öskövületnek számító – P133-asomon (egy Diamond kártyával megtámogatva) még full grafikával is élvezhető a sebesség. Igaz, ami igaz, a minimum követelmény ettől füg-

gát is látni. Az éjszakai versenyeknél a terepen körbe-körbe pásztázó rendőrségi villogók effektusa külön szám, nem is szólva a kocsink fényszórójáról: közeli aszfaltot jó erősen világítja meg a tompított fény, míg ha távolabba tekintünk, egyre gyengébben sejlenek elő a tárgyak – ez egyszerűen tökéletes! Ha egyébként meguntuk a vaksi vezetést, feltehetjük a lámpát fényszóróra is, mert természetesen azt is lehet. A kocsi kidolgozottsága pedig még pályakénál is jobb: többféle részletesség közül választhatunk, s ha a maximum beállításra rátesszük még a metál effektust is, az eredmény szinte már fénykép minőségű... vagy legalábbis amíg el nem indulunk. Sajnos – az általam tesztelt béta-verzióban legalábbis – ez az egy dolog hibádzik: menet közben ugyanis egy helyben maradnak a fényezésen tükröződő fák, és ez elég illúzióromboló. Kár, mert amúgy a megoldás kenterbe verné a Gran Turismo hasonló effektusát. De tulajdonképpen nem is annyira fontos az egész, hiszen a valós időben beárnyékolta, a megszólalásig valóságghú sportautók normál fényezéssel is pompásan festenek.

### FLÚGOS FUTAM

A játék – ahogy PlayStationön is – összesen nyolc pályát tartalmaz, plusz egy jutalom hely-

igazi PC-s játékhoz méltóan természetesen hálózaton vagy modemen keresztül is lehet nyomolni (Connect). A választékban az egyszerű meneten (Single Race) és a bajnokságon (Tournament) kívül van egy kieséses rendszerű bajnokság (Knockout), és ami talán a legizgalmasabb, a címadó Hot Pursuit – ezt nagyjából autós üldözésnek lehet fordítani. Na ez utóbbi üzemmód az, ami igazán érdekes! Azt már PlayStationön is igen mulattató ötletnek találtam, hogy a minket üldöző rendőrök a kihangsúlyozón próbálnak utasítani minket – pedig ez még semmi! A PC-verzió esetében a következőt kell elképzelni: az autók rádiója pontosan a rendőrségi URH sávra van beállítva. Elinul a menetet, mire az ellenfelem rögtön elhú-



a járór Corvette is választható. Nosza nekem sem kellett több, gyorsan kipróbáltam – már csak azért is, mert kíváncsi voltam, vajon hogyan fogják a zsaruk ezt a kocsi megnevezni. Talán lopott járórkocsinak? Amikor betöltődött a játék, hirtelen azt hittem, véletlenül másik üzemmódot választottam: mit keres a pályán nyolc induló autó? Átlanulmányoztam a szokatlan kijelzőtáblát, és rájöttem a megdöbbentő

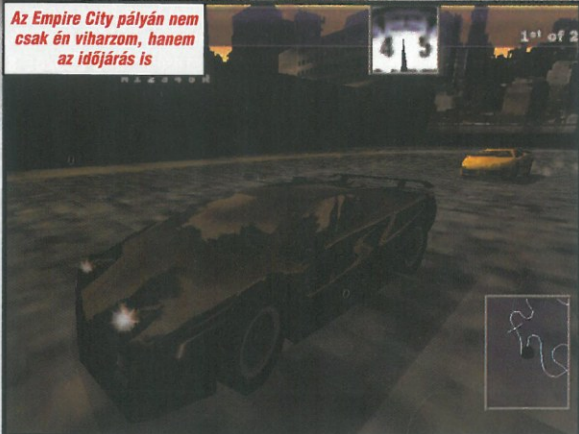
# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

getienül P166 – de ezt csak akkor lehet érezni, amikor egyszerre túl sok dolog történik a képernyőn. A pályák káprázatosak. A fényhatások mindenhol tökéletesen realizáltak – a 3D-kártyák segítségével az utcai lámpák nemcsak hogy megvilágítják a terepet, de még a fények csóvái-

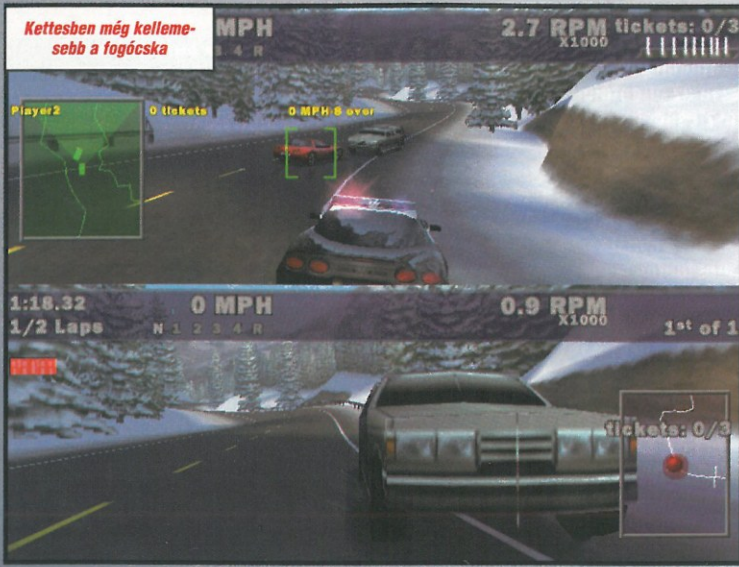
színt, ami a kieséses bajnokság teljesítése után lesz általánosan választható. A pályákon egyrészt párbajokat vívhatunk, másrészt nyolc résztvevős versenyeket rendezhetünk, s tehetjük mindezt egyedül, vagy ketten, osztott képernyővel (One Player/Two Player), továbbá egy

tőlem, ám némi vigaszt nyújt, hogy hamarosan egy közeli járórkocsi szól be a központnak, miszerint egy sárga Lamborghinit vett üldözőbe. Az örömmön mondjuk nem tart sokáig, mert pár másodperc múlva meg egy másik hang egy fekete Corvette üldözésére kér engedélyt, és rögtön fel is tűnik a visszpillantómban a piros-kék, villogó fény. Döbbenetesen jók a dumák: még azt is mondják, hogy hol akaszknak rá az emberre, vagy hogy hol szándékoznak kordonokat vonni; szóval arról is értesülünk, hogy hol jár az ellenfél, és arról is, hogy hol várhatóak extra nehézségek. A faka-bátok frankón mindent jelentenek, többek között azt is, ha az ellenfelünknek sikerül át-törnie a kordont.

A következő érdekes dolog, amit a PC verzióban tapasztaltam, hogy ennél a Pursuit-módnál



tényre: nem loptuk az autót, hanem mi léptünk be a rendőrség kötelékébe. Ez aztán a jó móka! Reszketések pofátlan gyorsajátók! Most emberetekre találtak! Az üldözés egyébként – akár üldözők, akár üldözöttek vagyunk – teljesen valóságghú: nem elég ha a rendőr megelőzi a gyorsajátót, le is kell szorítania, és teljesen le kell állítania. (A PC-verzióban még az ablakhoz odalépő fánkabáló alakját is kidolgozták.) Ha tehát például túlszalad rajtunk a zsernyák, meg kell for-



dunia, hogy elkapjon minket, mi pedig bármerre, akár hátrafelé is menekülhetünk – igaz, úgy nem valószínű, hogy megnyerjük a versenyt. De talán még nehezebb a dolgunk, ha mi játsszuk a rendőrt. Amint bekapcsoljuk a szirénát, a gyanúsított nyomában a gázba tapos – javasolt tehát, hogy csendben, alattomban közelítsük meg a kiszemelt áldozatot, és csak az utolsó pillanatban adjuk a tudtára, kik

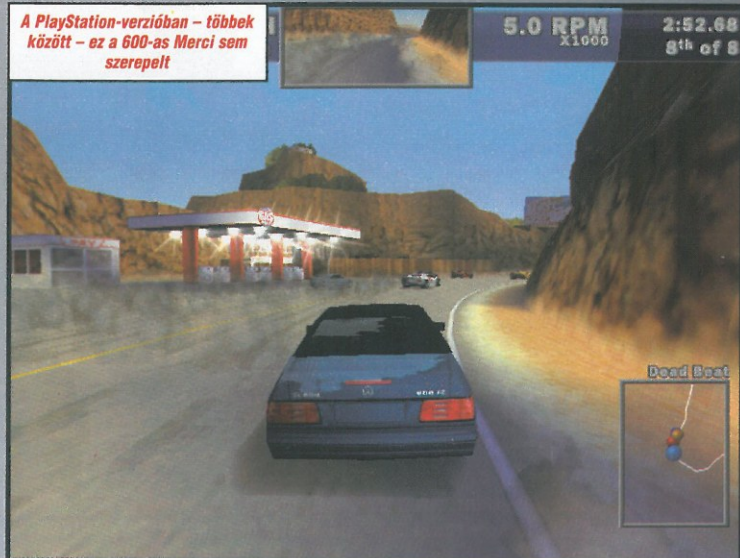
**Érdekes. Pedig ha jól emlékszem, mostanában egyetlen olajüzletben sem vettem részt**



ahol kiválaszthatjuk a váltónk típusát, a kocsink színét (a típusok eredeti gyári színei mellett saját színt is kivezethetünk), vagy hogy legyen-e blokkolásgátló. A menüben még összehasonlíthatjuk egymással a különböző kocsikat, megnézhetünk egy bemutatót a kiválasztott kocsinkról, és akár tuningolhatjuk is, végül a Download Car ikon pedig arra engedti következtetni a felhasználót, hogy az Internetről még majd további autót is le lehet szippantani.

Amennyiben nem bajnokságot indítunk, a pályaválasztás ikonja is aktív lesz (Location), melynél szintén több dolgot állíthatunk. Meghatározhatjuk a körök számát, a menetirányt, tükrözhetjük a pályát, valamint kipróbálhatjuk, milyen éjszaka

**A PlayStation-verzióban – többek között – ez a 600-as Mercit sem szerepelt**



hatjuk össze. A futamok után visszajátzás is van, s ha akarjuk, ki is menthetjük a remeklé-sünket. Hasonlóképpen az állást és a szellemkocsikat is el lehet menteni, s mindezeket értelemszerűen a főmenü Load parancsával lehet a későbbiekben visszahívni. A visszajátzás mellesleg nagyon profi: amellett, hogy nyolc különböző kameranezet választható, még a visszajátzás sebességén is változtat-hatunk.

## A PÁLYÁK

Ahogy arra már utaltam, a pályák kidolgozása rendkívüli: az utunkat kidönthető táblák és kerítések szegélyezik, az útviszonyokat illetően pedig a sivatagi homoktól a jeges aszfaltig minden megtalálható. Érdekes megoldás, hogy

a harmadik rész PlayStationre, és most a PC-verzióval még jobban sikerült az EA-nak meglepnie. Csak ámultam és bámultam, annyi csodás megoldás és figyelmesség van ebben a programban. Átmegek például az ellenkező sávba, mire a szembejövő autó rámvillan – minden semmisségnek figyelmet szenteltek. A már kitérte fényhatásokon kívül pedig több tucat jópofa effektus színesíti a látványt: havazásnál például megolvadnak a kamera lencsén a pelyhek. A konzol verzióhoz képest a játékok irányítása némileg valóságosabb, ugyanakkor könnyebb lett (a kényes folyamatos használata helyett elég csupán a motorfék), viszont ezzel egyetemben az úttartás is más, és könnyebb felborulni. Azzal is a realitást próbálták fokozni, hogy a durvább borulásoknál még ki is gyullad az autó. Lehet ugyan, hogy a tuningolás és egyáltalán a kocsik viselkedése nem annyira ragaszkodik a valósághoz, mint mondjuk a Gran Turismo-ban, de hát érzésem szerint nem is ez volt a cél. Ha a legenda Need for Speednek (az elsőnek) akartak egy méltó harmadik részt csinálni, ez kiválóan sikerült!

V.Z.

is vagyunk. (A szirénát a dudu billentyűjével kapcsolhatjuk be, s ezzel jelöljük ki egyben az üldözöbe vett kocsit is.)

## TÖMÖREN A KEZELÉSRŐL

Az autók választéka is kibővült a PlayStation-verzió óta. Ha rábökünk a Player Car melletti kis nyílra, a következők közül választhatunk: Chevrolet Corvette C5, El Nino, Ferrari 355 F1 Spyder, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Jaguar XK8, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SL600. A felsoroltak közül mondjuk néhány név eleinte még nem lesz aktív: a három legprofibb autót csak a különböző nehézségű bajnokságok teljesítése után kapjuk meg. A listán látható továbbá még az említett közszolgálati Corvette és egy hasonló funkciójú Diablo – ezek értelemszerűen csak a Hot Pursuitnál választhatók.

A menürendszer nagyon ötletes, ugyanis ha csak nagyjából akarunk a témákon belül válogatni, akkor a kis nyílakra kell kattintanunk, ha viszont részletesebben is akarunk az adott dologgal foglalkozni, akkor magára a témákör nevére kell mutatnunk. A kocsiválasztás esetében például így hozhatjuk be azt a menit,

avagy mostoha időjárásban vezetni. Megnézhetjük az adott pályára vonatkozó rekordokat is, vagy általános infót kérhetünk a helyszínről.

A rivális autók ikonjára kattintva (Opponent Car) beállíthatjuk azok tudását, a számukat, vagy akár civil forgalmat is bekapcsolhatunk. Érdekes még a Driving Assists menüpont, amivel "megkérhetjük" a gépet, hogy segítsen nekünk fékezni, kijönni egyszerűen az ütközésekből, az autót az úton tartani, vagy megkeresni az ideális íveket. A PC-verzió egyik remek újítása, hogy még navigátort is kérhetünk, aki folyamatosan mondja, mire számíthatunk – akárcsak egy rally-versenyénél.

Noha a fent említettek a különálló futamokra vonatkoztak, ugyanezeket találjuk a bajnokságoknál is, csak hát az "éles" futamoknál jónéhány lehetőség le van tiltva. Viszont megjelenik egy újabb fontos menüpont, a Type: ezzel a bajnokság nehézségi szintjét állíthatjuk be.

A verseny indítását (Race) és a környezeti paraméterek opcióit (Options) mindig a képernyőn alul láthatjuk. Az opciókat egyébként a verseny közben, az Esc lenyomásával is elérhetjük – többek között a grafikai effektusokat is ezen belül kapcsolgathatjuk be vagy ki. Nagyon tetszett, hogy az opcióknál még a kijelző HUD-ot is az izlésiünknek megfelelően pakol-

**Az útviszonyoknak nem megfelelő vezetési stílus klasszikus esete...**



valójában csak négy helyszín van, és azokon két féle (hosszabb/rövidebb) útvonal van, két féle évszakban. A vidéki pályán például először még sárga faleveleket kavart fel a menetszelünk, az ötödik futamban viszont már hó fedt az egész tájat. Mindegyik pálya roppant igényes, mindenhol van valami aktív tereptárgy. A szántóföldek felett egy permetező repülőgépek köröz, a sivatagi kanyonban egy vonat robot át a magasban, a trópusi város kikötőjéből egy luxus-óceánjáró indul útjára, a hegyvidéki síparadicsomban libegő működik, a neonfényekkel teli Empire City főtérén pedig egy helikopter csap zajt. Ez utóbbi nagyvárosi helyszín (az említett jutalompálya) egyébként nemcsak a legszebb, hanem a legérdekesebb pálya is; ha elég szemfülesek és ügyesek vagyunk, több helyen is találhatunk átjárókat, melyeken át nem csekély mértékben lerövidíthetjük az utat.

## A VÉGSŐ

A Need for Speed második – roppant gyenge – epizódja után nagyon kellemes meglepetés volt

**need for speed III**

Electronic Arts  
<http://www.ea.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, Win95,  
DirectX kompatibilis hangkártya

Ajánlott: 266PII, 32MB RAM, 3D-kártya

**A valaha volt nagy név ismét a régi fényében tündököl**

**95%**

## MOTOCROSS

## MADNESS

Szeretsz motorozni? Szereted azt a szabadságot, amit csak a motorod nyújthat számodra? Szereted azt az érzést, amikor az országúton száguldva érzed a hűvös szél simogatótását a bőrödön, és látod a felkelő nap első sugarait? **(Nem. Nekem kicsit kevés az a két kerék – CoVboy)** Meg az elűtött állatok tetemeit az úttesten? Ha ráadásul a crossmotorodon ülve egzotikus sivatagi tájakon, hegyi lejtőkön, keskeny sziklaszirteken, vagy más ismeretlen terepeken vezet az utad, egészen más élményben is részes

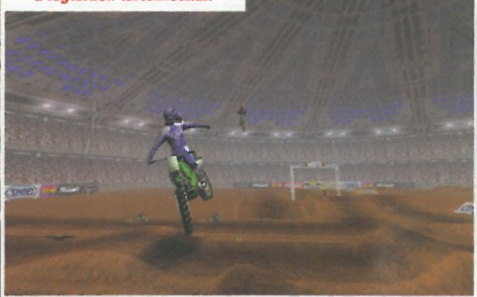
lesz. Ha viszont úgy döntesz, hogy eszed ágában sincs ilyen komoly megpróbáltatásokat kiállni, legalábbis a valóságban, de szívesen átéred a feelinget, akkor itt van neked az új örület a Microsofttól!

A Microsoft az utóbbi időben szimulációival komoly rangot vívott ki magának a játékipiacon. Ilyen volt például a Flight Simulator-sorozat, vagy a legutóbbi dobhantásuk, a Monster Truck Madness 2. A Motocross Madness kiadásával most egyértelművé teszik, hogy ezt az irányvonalat a jövőben is tartani kívánják. Bár rendszerint nem házon belül dolgoztatnak, hanem kisebb cégek szerzeményeinek terjesztését vállalják fel, de a nevük most már kezd garanciát jelenteni a kiváló minőségű szórakozásra. (...és most nem az "operációs rendszer"-kategóriára gondolok, hanem a játékokra.) A Motocross Madness legfőbb jellemzője a lenyűgöző grafika mellett a majd-

nem tökéletes valóság-hűség és játékélmény.

Ha szeretnéd megtudni, milyen játék a Motocross Madness, akkor emlékezz vissza a régi NES klasszikusra, az Excite Bike-ra, keverd hozzá a mai játékok legforróbb 3D-s grafikáját, és tegyél alája óriási, hullámzó, felfedezésre váró terepeket. Most már kábé van róla valami elképzelésed, hogy mire is számíthatsz a játékban.

Fedettpályás Supercross-futam: a versenyzők persze rendszerint a légtérben tartózkodnak



### TE LESZEL A CROSSKIRÁLY?

A játékban ötféle versenymód közül lehet választani. Nekem a legjobban a Stunt Quarry tetszett, amiben a többi versenyzővel kell felvenni a küzdelmet a lehető legmagasabb pontszám eléréseért. Hogyan pontoz a program? Nagyon sok múlik azon, milyen magas, hatásos és érdekes kaszkadormutatókat csinál. Ezeknek a mutatóknak óriási sivatagok, homokdűnék, sziklás területek, crosspályák és más izgalmas terepek nyújtanak helyszínt. Összesen

16 különböző fajta mutató van, de a kombinációk (és ezzel egyben a lehetőségek) száma közel végtelen. Abban nem árt egészen biztosnak lenned, hogy a mutatókat jól elsajátítottad, mert néha akkor is előjöhetnek, amikor nem számítasz rájuk!

A következő választási lehetőség a Baja Racing, ahol a többi mo-

torossal együtt kell ugyanazon a terepen (nem a Bács-Kiskun megyei városban) crossozni. Arra kell figyelni, hogy a pálya mentén elhelyezett ellenőrző pontokat nem szabad kihagyni. Ezeket a zöld színű útirányjelző nyilakat követve lehet megtalálni. Ha neked sikerül a legrövidebb teljesíteni a köröket, akkor természetesen te nyerted a futamot. Habár a Bajában is igen sok mutatót be lehet mutatni, ezekért ebben a stílusban nem jár külön pont.

A National Racing majdnem ugyanaz, mint a Baja, a különbség csupán annyi, hogy mindig a pályán kell maradni a motorral. Ha letévedsz a pályáról, összesen öt másodperc van rá, hogy visszatérj, különben újragenerálódik a járgányod és a program automatikusan tesz vissza. Ez persze lényegesen több időt emészt fel, és persze addig a többiek szépen meg fognak előzni. A National Racingben a legnehezebb pályákat kell teljesíteni, ezért érdemes előtte a Bajában gyakorolni. Ebben a stílusban hét másik motoros ellen kell versenyeznünk.

Másik kedvencem a Supercross, ami tényleg visszahozza a régi szép időket az Excite Bike-ból. A Supercrossban nagyon keskeny pályákon számos ugratóval talál-

kozunk, melyek akadályként szolgálnak: rájuk hajtva rendszerint kizuhanunk a pályáról. Választhatunk, hogy munkagödörben, piramisban, fedett vagy nyitott tetejű stadionban akarunk versenyezni.

Az utolsó, ötödik lehetőség a Moto-Tag, ami lényegében egy fogócskázás. Ha te vagy a fogó, el kell kapnod a többieket, akik mekkülnek előled – ellenkező esetben pedig neked kell pucolnod az éppen aktuális fogó elől. Ez az ötlet ugyan nem tűnt annyira szórakoztatónak, mint a többi játékmód, mindenesetre a programozók fantáziáját dicséri, hogy kitaláltak valami újat is, és nem marad-

Az ilyen manőverek után rendszerint nem a kívánt módon történik meg a leérkezés



tak meg az ilyen programoktól megszokott terepversenyeknél.

### A GRAFIKA ÉS A KEZELHETŐSÉG

A játékot 800x600-as felbontásban, maximális részletgazdagságban engedtem szabadjárni. Nem gondoltam volna, hogy a Direct3D ilyen gyönyörű grafikát is képes produkálni. A táj szépsége lenyűgözően realisztikus volt, a gyönyörű tájakon élményszámba ment a versenyzés. A crossmotor keltette

Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...



Valami szörnyű dolgot látok: ebben a Supercross-futamban nem én vezetek – tarthatatlan állapot!



# MOTORTÚRA

porfelhő nagyon szépre sikeredett. Ilyen szép égboltot pedig csak ritkán lát az ember. A napsugár visszatükröződése a lencsén csak egyike a sok

szép látványeffeknek, de teljes számban képviselik magukat a 3D-kártyáktól már megszokott technikák is (lens flares, real time shadows, bilinear filtering és társai). A motoro-

Egyszer hopp, másszor kopp – most épp az első fázisban vagyok



tében inkább a pálya útvonalát kell követni, míg a National Racingben mindez már jóval nehezebb. Az alapértelmezettként megadott bilentyűzetkiosztás teljesen megfelelt játék közben, de van mód ennek megváltoztatására, sőt a billentyűzet érzékenységét is beállíthatjuk. Ha megfelelő joystickot akarunk találni a programhoz, tanácsos mondjuk

egy Force Feedbacket beszerezni.

## APRÓSÁGOK...

Kipróbáltuk a multiplayer módot is. Azt hittük, hogy egy normál 56k-s modemmel élvezhetetlen lesz a játék, de nem! A Motocross Madness rációfól erre is. LAN-hálózatban természetesen minden probléma nélkül futott. Az Interneten négyen játszottunk egyszerre, a kiszolgáló pedig egy 56k-s modem volt. Majdnem olyan tökéletes volt, mint a LAN-hálózatban! A LAN-ben egyébiránt összesen nyolcan, a Gaming Zone-on keresztül pedig maximum négyen lehet játszani.

A programhoz külön track editort mellékelnek, ami akár maga is megérdemelhetne egy önálló ismertetőt. Ez

egy teljes Supercross-editor, amelynek segítségével növelhetjük az egyjátékos üzemmódú szórakozás élményét. Ez az editor régi szép emlékeket éleszt fel bennem az Excite Bike-ból, mert lényegében majdnem ugyanaz, kivéve, hogy a nyilván jóval látványosabb 3D-grafikát részesítették előnyben a készítők.

A pályákat könnyedén elkészíthetjük, ha – a Sim City-ben megszokott technikával – bemozgatjuk a 3D-ben is elforgatható pályaelemet a rácsalóba. Mi mindössze harminc perc alatt készítettünk el egy viszonylag egyszerűbb, de szép kivitelű pályát egy rakásnyi ugratóval, amin a

Na szeva' motor, lent majd megkeressük egymást!



játék legalább olyan élvezetes volt, mint mondjuk az eredetiben.

## SZERELEM ELSŐ LÁTÁSRA

A Motocross Madness grafikáját tekintve a csúcspontot dőngeti. Persze nem árt, ha az embernek van egy megfelelő 3D gyorsítókártyája, és az sem különösebben nagy baj, ha abban Voodoo 2 chipset van... A hanghatásokkal nem volt különösebb probléma, bár kicsit szegényesnek találtam, hogy a motor berregésén és a sebességváltó hangján kívül kevés volt a környezet zaja. Sok beszéd nincs is a játék közben, csak az installálásnál, de játék közben le-

hetőség van a másik kigúnyolására, mikor leelőzzük. Jó ötlet, hogy az igazán elkápráztató mutatványaink közben motorosunk izgalmi állapotában sikításban tör ki.

Lényeges kérdés, hogy felülmúlja-e a Motocross Madness jelen vagy akár jövődől riválisait, nevezetesen a Moto Racer 2-t vagy mondjuk a Redline Racert? Habár a MCM stílusa azért kissé eltér a másik kettőtől, általánosságban mégis azt lehet mondani, hogy igen. Grafikában megelőzi az



Pályamódosítás végre-hajtás közben

előbbit, játszhatóságban pedig az utóbbit, szórakozásban pedig mind a kettőt leghagyja. Egyébként ez valószínűleg nemcsak az én szerény véleményem, hanem sok más szakemberé is, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Motocross Madness az atlantai E3 kiállítás Legjobb verseny szimuláció játéknak kijáró díjat zsebelte be.

E. A.

motocross madness

Microsoft

<http://www.microsoft.com>

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

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95  
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

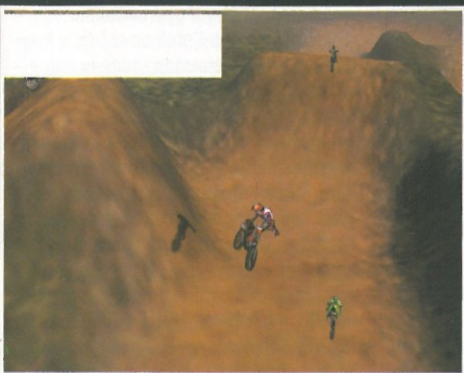
Talán napjaink legjobb motoros szimulációja

91%

A National Racing-futamok ugyanolyan rázósak, mint a többi, de itt legalább nem röhög rajtunk egy egész stadion



sok animációja egyébként nem véletlenül sikerült ilyen tökéletesre, hiszen a legmodernebb motion captured technikával készült. A különböző motoroknak természetesen egymástól eltérő fizikai jellemzői vannak, amelyek a játék során is megmutatkoznak. A motor tömegközéppontjára nehézkedve lehet előre vagy oldalra dönteni a járművet, amellyel aztán a leghajmeresztőbb mutatványokat is be lehet mutatni. Ez elsősorban persze a Stunt Quarry-ben lényeges. A Baja Racing ese-



Az 1757-es angol-francia háború azon kevés történelmi események közé tartozik, melyet még nemigen dolgoztak föl számítógépes játékban. Örömmel jelenthetem, hogy e tartathatlan állapot egyszer s mindenkorra a múlté, mivel az Empire legújabb programja épp e vidám kis összezördülést választotta témájaként. A helyszín Kanada, ahol britek, franciák s néhány igencsak meglepett indián törzs irtja egymást a területszerzés reményében.

Embereink sem egyszerű ágyútölelékek, hanem egyedi képzettségekkel és tulajdonságokkal megáldott karakterek. E ponton a készítőket megpróbáltam némi szerepjáték-feelinget is belecsempészni a játékba, az idő előrehaladtával embereink új (és jobb) fegyvereket vásárolhatnak, képzettségeket tanulhatnak el kollégáiktól, vagy akár a vadászhatnak is az erdőben. Maga az alapötlet tehát határozottan érdekes, ám ennek megvalósítása sajna távol áll a tökéletestől.

kalatos pontja. Aki ezek után is kitart a Fields of Fire mellett, az elmondhatja magáról, hogy a stratégiai játékok megátalkodott szerelmese. Nos, az efféle fura szerzeteknek akár érdemes is elmélyednie a játékban, ám a nagy többség inkább várja ki a C&C2: Tiberian Sun-t. Esetleg a Force Commandert. Vagy bármit, ami nem ennyire randa... Pedig a 800x600-as felbontásból (figyelem: ez a minimum) és 16 bites színpalettából azért szép dolgokat is ki lehetett volna hozni. Emlékszik még valaki a Starcraft-ra? A Blizzard programozóinak érdekes módon sikerült ennél jóval szerényebb konfigurációra (640x480) is egy klasszissokkal látványosabb programot írni. Mindegy, ez van. A gépigény legalább igen szerény, egy P90 és 16 MB Ram a minimális követelmény. Más pozitívum hirtelen nem is jut eszembe a



A Légyípszkok vérszomjas ármádiája betámadta a Müttyüörök erődjét

**A RONDASÁG NEM ERÉNY...**

...még egy stratégiai játéknál sem. Nem egy korszakalkotó megállapítás, ám az utóbbi időben megjelent programokat elnézegetve nagyon is aktuális. Már az Eidos Dominionja is távol áll a vizuális tökélytől, ám a Fields

of Fire még e nem túl magas színvonalat is alulmúlja. Felülnézeti perspektívva, apró müttyüörök animálnak három fázisban fel s alá, néhány igen randa állókép – első pillantásra így fest a játék. Második pillantásra akár harcban is bonyolódhatunk, s ez a játék egyik sar-



Compos tulajdonságai alapján Tűszem kezdő karakternek ideális

Mindezek alapján akár jó is lehetne a játék, ám a Fields of Fire hirdetésein díszelő "more human way to command and conquer" szlogen szörnyű gyanút ébresztett bennem. Csak nem egy újabb clone&conquerrel hozott össze a balsors?

Mint később kiderült: nem. Mondjuk elég idetlenül is nézett volna ki, ha a francia telepések termelte fából könyvűlovasságot gyártunk és fejlesztjük a wigwamokat – bár egyes software-fejlesztő cégek ugyebár efféle debilségektől sem riadnak vissza. Igaz ugyan, hogy a Fields of Fire is valódiós játék és alkotói igen sokat merítettek a C&C-féle irányításból, ám a hasonlóságok itt többé-kevésbé véget is érnek. Legtöbbször ugyanis egy kicsiny, gerilla-taktika alapján küzdő csapatot kell a vadonban bujkáló elilent jobblétre szenderíte-

leszünk a britekkel illetve franciákkal beérni. Mindegyik félhez tartozik jó pár érdekes figura, ezek közül választhatunk hőst. Hősünk a játék központi figurája lesz, halála egyet jelent a csúfos vereséggel – rá tehát nem árt különösen vigyázni. Az egyes karakterek egyébként még csak véletlenül sincsenek egy súlycsoportban, tehát korántsem mellékes, hogy kit is választunk. Maguk a figurák



**NE LEGYÜNK TÚL MOHÓK, HA SZEMBEJÖN EGY MOHAWK...**

külsínnel kapcsolatosan, úgyhogy a téma ezennel lezárva.

**ERŐD AZ ERDŐ SZÉLÉN, AVAGY HÁBORÚS DRÁMA 20 FELVONÁSBAN**

A tiszteletre méltó nagyvezér első dolga az lesz, hogy kiválassza hovatarozását. Az erdőben békésen éldegélő (s gyakran haladó) indiánok oldaláról sajna nem lehet hadat viselni, úgyhogy kénytelenek

egyébként igen egzotikusra sikeredtek, példának okáért a Marie Doudour névre hallgató telepesasszony személye egy kissé elgondolkoztató. Főleg akkor, mikor füstölgő flintával rohamozza az angol állásokat, vagy épp francia tiszteket irányítgat a vadonban. De említhetném Üvöltő Farkast, az indián kisebbség jeles képviselőjét is – tudomásom szerint azért nem uralkodtak ennyire liberális viszonyok az angol gyarmatokon...

Hihetetlen kalandjaink az erdőben kezdődnek, ahol számtalan érdekes dolog vár ránk, úgymint eligazítás, vegyesbolt illetve a hadtáp. Az eligazítást nem bonyolították túl a szerzők: szépen megnevezgethetjük az aktuális küldetést és toborozhatunk magunk mellé néhány segítőt. E segítők hősiükhöz hasonlóan folyamatosan fejlődő és különösen értékes karakterek, szóval vigyázzunk rájuk. Az erőd védelmét a közkatonák látják el, belőlük a hadtápon kérhetünk utánpótlást. Ez sajna pénzbe kerül, de hát a háborúhoz három dolog kell, ugyebár... Az



Ez a harc. Mindenki jól lát mindent?



e módon "vásárolt" katonák egy előre meghatározott utánpótlási úton masíroznak be az erdőbe, ami a játék második felétől kezdve már korántsem veszélytelen.

A gaz ellen ugyanis hajlamos lesből lerohanni békésen menetelő embereinket, tehát nem árt az út mentén néhány őrszót feltesíteni (már csak azért sem, mert a boltos is ezen az úton kap új árut). Katonákon kívül különféle tárgyakból, fegyverekből is bevásárolhatunk a vegyesboltban, de itt adhatjuk el a különféle prémeket is. A prémvásárlás ugyanis hadigazdálkodásunk alapját képezi, a védtelen s kevésbé védtelen szö-

oktató-küldetést. A Fields of Fire egyik legdicséretesebb újítása, hogy magát a kezelőfelületet ízlésünk szerint átszabhatjuk. Kicsit ugyan Win95 hangulata van a dolognak, de ennek ellenére nem rossz a megvalósítás: átméretezhetjük a játékkeret, ki/be kapcsolhatjuk és pakolászhatjuk a különböző mini-ablakokat. Különösen tetszett a "követő kamera", mellyel folyamatosan szemmel tarthatjuk egyik emberünket. Igazán komoly gondot legfeljebb a népesebb csapatok irányítása jelenthet, mi-

sen vigyázzunk – elvégre nem kevés előny jár, ha mondjuk egy farkas képében derítjük föl az ellenséges tábort.

Természetesen humán ellenfelekkel is összemérhetjük erőnket, bár e témában különösen nagy tapasztalatokat nem szereztem. Először is igen kevés partnert találtam próbálkozásaimhoz, amit csak nagy jóindulattal írhatok a késői (illetve odaát USA-ban korai) időpont számlájára. A második, s legfőbb probléma az, hogy kb. félórányi játék után úgy eluntam magam a többi játékoskal egyetemben, hogy közös meg- egyezéssel inkább feladtuk a meddő próbálkozást. Hiába a szabadon beállít-

"Két tomahawkot, egy muskétát és egy doboz Szoftit kérnék szépen!"



sem nevezhető. A kereskedésben illetve prémvásárlásban rejülő lehetőségeknek csak töredékét használták ki az alkotók, a valódi harcrendszer kezelhetetlen, a már emlegetett grafika pedig egyszerűen botrányos. S mégis: néha, mikor a vé-

geláthatatlan mászkálásoktól és teljesen váratlanul felbukkanó ellenséges katonáktól elcsigázva végre módunk nyílik némi tudatos tervezésre, hirtelen elővillannak a játék pozitív vonásai is. A képzettségek kombinálása, a helyenként elgondolkodtató s változatos feladatok mind azt jelzik, hogy a játék minden hibája ellenére sem tartozik a teljesen élvezhetetlen programok közé. Ha



A küldetésből visszatérő deli francia vitézeket az erdő kapujában Gajko Mitic és egyéb NDK-indiánok üdvözlik



# Fields of Fire

## LONG THE MOHAWK

rős állatkák gyilkolászásával egész komoly pénzüsségeket lehet összeszedni. Persze a vadászat nem teljesen veszélytelen, az időről-időre felbukkanó macskák például nem lelkesednek a prémé válás idejáért.

Miután összeszedtük a kívánt csapatot, annak rendje s módja szerint szétszórjuk katonáinkat az erdő környékén, bevásároltunk a boltban s rácsodálkozunk a küldetésre, már csak annak végrehajtása van hátra. Először is bandukoljunk el a meghatározott navigációs pontig (alias fehér kő), itt vált a térkép (ami szerintem roppant idegesítő) s kezdődhet is a moka.

### IRÁNYÍTÁS, KÉPESSÉGEK & MULTIPLAYER JÁTÉK

Maga az irányítás dicséretesen egyszerűre és áttekinthetőre sikeredett, aminek elsajátítását egy kiváló Tutorial-pálya is segíti. Ebbe a témába nem is mélyedek el túl mélyen – tessék szépen összeszorított foggal kibekkelni ezt az

vel ilyenkor állandóan változtatni kell a formációkat, ügyelni az elkészülő katonákra és mindezeket túl még lődözni sem árt az ellenfélre. E procedúrát alaposan leegyszerűsíti néhány előre meghatározott formáció illetve parancs, amiket szintén a jobb oldalt burjánzó ikonerdőből csalogathatunk elő.

Ami a képzettségeket illeti: igen változatos képet mutatnak, a barikád építéstől egészen az indián rítusokig terjed a választék. Kezdetben hőseink csak néhány képességet ismernek, ám az idő előrehaladtával változtathatunk e sajnálatos állapotban. Minden karakter csak egy bizonyos mennyiségű és fajta jártasságot sajátíthat el, például indián szövetségeseink kevés érdeklődést tanúsítanak a tüzerkedés jeles tudománya iránt. Maga a tanulás rendkívül egyszerűen zajlik: először is válasszuk ki a képességben jártas tanítómestert, sétáljunk vele tudásvágytól égő karakterünk mellé és kattintsunk az adott jártasság ikonjára. Néhány képzettséget csak igen kevés karakter ismer, az indián mágiaiban jártas embereinkre például különö-

ható helyszín (apropó, hol maradt a kifejezetten multiplayer játékra tervezett térképek sokasága?), különféle szövetségek, a változtatható időjárás viszonyok – több emberi játékosnál különösen szembeszökőek a Fields of Fire hibái. A játékmenet monoton és lassú, maga a harc jóformán teljesen irányíthatatlan, a mikronnyi műtűürokként mászkáló telepesek/katonák/indiánok bőrébe pedig egy pillanatra sem sikerült magam beleélnem. Valahogy nem áll össze az egész – s ez éppúgy igaz a multiplayer játékra, mint a "mezei" hadjáratokra.

### SZÓDÁVAL ELMEGY

Sajnos a Fields of Fire is azon játékok táborát szaporítja, melyekben a remek alapötlet ugyancsak feledhető kivitelezéssel párosul. Maga a témaválasztás kiváló, a szerepjáték, kereskedős és startégliai elemek kutyulásából pedig valami egészen érdekes (s élvezhető) dolog is ki lehetett volna hozni. A program érdekesnek ugyan érdekes, ám élvezetesebbnek már a legnagyobb jóindulattal

mással nem is, eredetiségével kiemelkedik a különféle klónok végeláthatatlan tengeréből. Azért ez is valami.

T.J.

fields of fire

Empire Interactive

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

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

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95

Ajánlott: P133, 32MB RAM,

DirectX-kompatibilis hangkártya

Volt jobb, lesz jobb – rövid távon

azért egész szórakoztató

72%

Sokakat meglepett, amikor a tavalyi év elején a Sega nem a Virtua Cop újabb részével jelent meg a játéktérben, hanem egy vadonatúj címmel kedveskedett a fénypisztolyos játékok kedvelőinek. Az automata már eleve biz-

szárolták. Hősiesen az esetleges túlélők felkutatására indul.

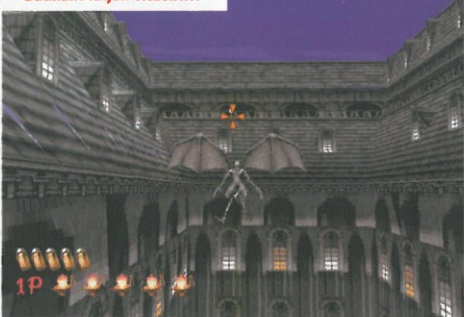
A játék alkotóinak frankón sikerült elkapni a klasszikus horrorfilmek hangulatát: ahogy kell, egyes zombik a kastélyba a csukott ablakon át néznek be vagy épp ránk törnek az az ajtót, a szennyvízesatornából mutáns békák ugranak a nyakunkba, a hullákat rágó férgek pedig egy pillantásra elvesznek minket étlapjukra. Ezért nekünk sem kell kesztyűs kézzel bálnunk velük: lövéseink nyomán fröccsen az agyvelő, repkednek a végtagok és mindenütt ömlik

tudóssal pár szót váltsunk, stb. Vannak olyan helyek is, ahol kapcsolókat kell működtetnünk. A cselekményszál szokatlanul szerteágazó, ugyanis sokkal több az útelágazás, mint a VC2-ben. Ezek az elágazások többnyire nem is a szabad választás elvén működnek: a teljesítményünkől függően alakul az útvonal. A kastély bejáratánál mindjárt egy zombi próbál ledobni a hídról egy embert: ha kilöjük, a tudós megmentéséért egy jutaloméletemet kapunk, majd mehetünk egyenesen

egy szinttel lejjebb kell folytatnunk. A legtöbb eset mondjuk inkább az előbbi példához hasonló; általában civileket kell kiszabadítanunk (például cellákból), hogy valami különleges történjen. A kastély hatalmas, s az elágazásoknak köszönhetően még nagyobbak tűnik, szóval érdemes a játékon többször is végigmenni. Őt fejezetre van osztva a történet, mindegyik fejezet végén valami főszörnyel. Ezeknek az a különlegességük, hogy csak bizonyos pontjaik sebezhetők.

A PC verzióban az Arcade (játéktermi) mód csak az egyik lehetőség. Két további üzemmód van még: a Boss módnál a főgonoszokon gyakorolhatunk, a PC módban hat különböző képességű szereplő közül választhatunk. Az említett képességek a következők: életek száma, tölténytár mérete, tüzerő, újratöltés sebessége, a lövések "szórása". Mindenkinek megvan a maga előnye és hátránya is; aki mondjuk nagyobb tüzerővel rendelkezik, az csak két golyót tud egyszerre be-

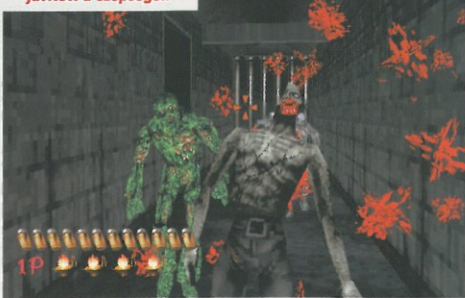
Az egyik főellenségben magát  
Batmant látjuk viszont...



# THE HOUSE OF THE DEAD

## Tökédélyű hullaház

A zombi fél fejét már  
ellőttem, de ez nem sokat  
javított a szépségén



Hősiesen mentem a szép szőke  
hercegnőt (Bár nem szép, nem szőke,  
és nem is hercegnő – lehet, hogy meg  
se kellett volna megmenteni?)



tos sikervárományos volt, ami nem is csoda, hiszen két olyan "szülőtől", mint a Virtua Cop és a Resident Evil, ugyebár elfuserált gyermek nemigen származhat. Egyrészt ebben a játékban is egy zombiktól hemzsegő kastélyt kell bejárunk, másrészt ugyanazzal a jól bevált módszer alapján, mint anno a Virtua Cop 2-ben.

A kerettörténetet szinte egy az egyben a RE-ből "konvertálták át": adva van egy isten háta mögötti kastély, amiben egy tudományos kísérlet teremtményei egy örült figurának köszönhetően elszabadulnak. Az általunk irányított hős a bennrekedtek kiszabadítására érkezik a helyszínre, bár mire odaér, a háziak nagy részét már lemé-

a vér. A kegyetlenkedésre szükség is van, mert az élőhalottak igen szívósak. Van olyan zombi, aki még fej nélkül is egész jól elvan, és olyan is, akinek még az sem árt meg, ha egy hatalmas lyuk tátong a gyomra helyén.

A játékmenet szemlátomást a Virtua Cop 2-n alapul, de azért a Segának sikerült arra is rátenni egy lapáttal. Előre meghatározott útvonalakon kell likvidálnunk a rosszfiúkat, néhol civilekre (azaz esetünkben tudósokra) kell vi-

gázni, akiknek az elvesztéséért életet vonnak le, és még a jutaloméletemeket is – többek között – a régi módon, azaz egyes tárgyakat szétlőve kapjuk. Ehhez jön az a pozitívum, hogy filmszerűbb lett az egész. Például felnézünk a magasba, hogy egy erkélyről szedjük le egy szekercéket dobáló zombit, néha megállunk, hogy egy kiszabadított

tovább, ha viszont hagyjuk a dolgokat a "saját medrükben folyni", hősünk – miután megvizsgálja a szerencsétlenül járt fickó maradványait – a csatornában folytatja a mészárlást. Előfordulhat, hogy egy zombi belől minket egy lyukba, és így

tárazni. Érdekes egy üzemmód – kár, hogy a kivitelezése elég gyaatra. Nem tudom mi értelme volt például a szereplők közé betenni Sophie-t (hősünk kastélyban rekedt barátnőjét) is, aki így végignézheti a saját halálát. (Az pedig már csak zárójelben jegyzem meg, hogy azért a női szereplőnek illett volna női hangot kölcsönözni.) Na mindegy. Amúgy a konverzió nem rossz, bár grafikailag többre számítottam. A külalakon sajnos a 3D-kártyák sem segítenek jelentősen – épp csak a pixeleket mossák el.

V.Z.

the house of the dead

Sega

<http://www.sega-europe.com>

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

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

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy újabb Virtua Cop,  
horror kivitelben

78%

Még szerencse, hogy a játék  
megmutatja a főellenségek  
gyenge pontjait



Gondolom egyetérthetünk abban, hogy akad néhány olyan emberi tevékenység (játék, sport, vagy mondjuk anyagcsere), amelyet számítógépes alapon tulajdonképpen lehetetlen elfogadhatóan szimulálni – mindazonáltal néhány fejlesztő azért csak megpróbálkozik vele, megpróbálván ezzel a sírba kergetni a csekélységgel egy véleményen levőket. Félreértések elkerülése végett: nem is kimondottan a szaporodásra gondolok (bár – szó se róla – az nem egy megvetendő "sport", és emlékeztetem szerint ilyen kísérletek is történtek már bőven), sokkal inkább a flipperekre, vagy még inkább az olyan sportokra, mint mondjuk a horgászat. A különféle cégek horgász-, vadász- és

ugyanis – ellentétben a számítógépes játékokkal – nem feltétlenül a siker (vagyis a zsákmány) a lényeg, sokkal inkább a körülött levő csend, nyugalom és béke, amely tudvalevőleg igen pozitív hatással van lelkiállapotra – a hal-, vad- és egyéb ellenőrök real time kerülgetése pedig egyfajta kalandelemet is csempészhet a történetbe. Fenti okok miatt meglehetősen vegyes érzelmekkel csúsztatam a Deer Huntert a CD-lejátszóba, amelynek egyébként

után a megfelelő leshely megkeresése a feladat: a térképen ide-oda csámborgva szarvasnyomokat kell keresnünk. Ez lehet egy szimpla nyom, a pihenőhelyeken letaposott fű (illetve hó), az agancsok csiszolásának a nyoma a fák, és természetesen egy méretes kupac, hiszen a szarvasok is szoktak elmélkedni a világ dolgain. Ahol a különböző nyomok koncentráltan (vagyis egymáshoz közel) helyezkednek el, az ideális leshely lesz.

ha, és újra megadhatjuk, hogy hol és milyen fegyverrel kívánunk vadászni. A játék megvalósítása becsületes iparosmunka, de egyébként semmi különös: a 640\*480-as képernyőre felhúz egy rakás textúrát (háttér, fák, stb.), aztán áve! A szarvasoknak ugyan "több" animációs fázisa is van, de azok meglehetősen gyermeketek. A hangokat illetően nem rossz a vadász szövege (aki jelzi, ha különösebben nagy zsákmány az adott helyszínen nem várható), vala-

# DEER HUNTER

Hál'istennek sehol egy szarvas, szóval nem is kell lelőni



mint az agancs csattogtatásának visszhangja – a bögő bika hangját utánozni azonban kevésbé sikerült. Az mindenképpen pozitívum, hogy sikerült a horgászat (bocsánat, még egy kis fáziskészséssel tart nálam a nyár), szóval a vadászat alapvető motívumát, a türelmet megfogni: csiripelnek a madarak, kárognak a varjúk (illetve azok is csiripelnek, mert a varjú tudvalevőleg énekesmadár), mi pedig nézünk ki a fejünkől, a fák közé – majd csak jön valami! Ez tök jó, legalábbis az életben – nem tudom, hogy számítógépes megvalósításban mennyire lesz ez nyerő. Az megint egy más kérdés, hogy ha valaki belenézett már egyszer egy szarvas vagy egy óz szemébe, akkor mennyire tartja szorakoztatónak, hogy lelővöldezz. Én nem.

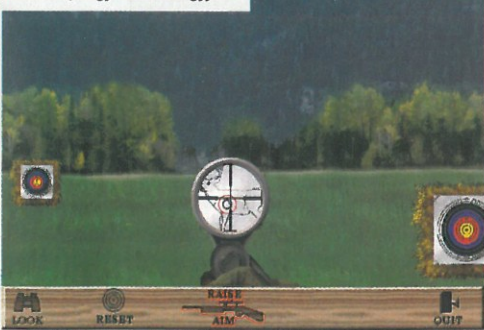
CoVboj

## VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERBEN

hasonló szimulátoraival például engem ki lehet üldözni a világból, ugyanis ezekben alapvetően elsikkad a lényeg: a horgászatban (vadászatban, stb.)

semmi köze a hasoncímű filmhez – mindössze arról van szó, hogy szarvasokra vadászhatsz benne az USA különböző tájain.

Na, oda kellene lőni az igazi szarvason is, hogy "tűzben rogyjon"



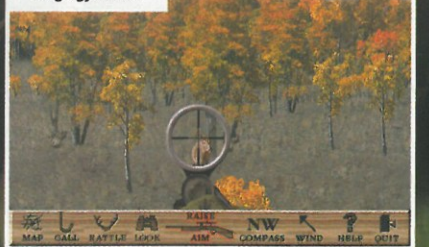
Aha. Itt valamikor egy szarvasnak kellett járnia...



A Nagy Va-va-vadász természetesen nem ugrik rögtön fejest a feladatba: először a gyakorló pályán próbálja ki tudását. Itt három, különböző távolságban fekvő céltáblán, illetve három szarvasfigurán gyakorolhatjuk célzó tudományunkat a három rendelkezésre álló fegyverrel (távcsőves puskával, illetve íjjal). Az első kettőnél a célzásnál nincs különösebb gond, hiszen a megfelelő találatot a távcső célkeresztje, illetve a célgömb garantálja, az íjnál viszont számításba kell venni a távolságot. A vadászat színhelye az USA három különböző részére lehet: Arkansas síkvidéki erdei az őszi szarvasbögés szezonjában, Colorado alpesi lankái, vagy Indiana téli idején. A kívánt vadász eszközt kiválasztása

Miután megvan a megfelelő pozíció, nincs más dolgunk, mint várni, hogy feltűnjön a vad. A távcsővet választva néha körbékémlhetünk a leshelyen. Nem utolsó szempont a szélirány: a szarvas igen finom szaglással rendelkező állat, és tudvalevőleg nem rajong az Old Spice-ért; tehát abból az irányból, ahonnan hátszelet kapunk, különösebben nagy fogást nem érdemes várni. Különféle trükköket azért bevethetünk a csalogatásukra: utánoszhatjuk az ellenfelét kihívó, bögő bika hangját (ami télvíz idején mondjuk csak az időzavarban senyvedő példányoknál hoz hatást), illetve az agancsát tisztogató fickókat. (A szerzők szerint ezt a területük megjelölésére használják a szarvasok – maradjunk annyiban, hogy Széchenyi Zsigmondnak ehhez azért lenne egy-két hozzáfűznivalója.) Közben esetleg lövöldözhetünk a nagy semmire, ami azt a nagyszerű hatást hozza, hogy hét határon túl kergeti az agancsosokat. Inkább utóbb, mint előbb, a fák közül kibókláshat egy célpont, amelynek a trófeáját tüzelés előtt nem árt a távcsővel szemügyre venni, hiszen a játék célja a minél jobb bikák kilövése. Az állatot lehetőség szerint szűgyön kell lőni (ld. a gyakorlásnál megjelölt célpontot), ez hozza ugyanis a biztos találatot. Sikeres találat esetén a trófea bekerül a hi-score-

Az első életjel – nem bántjuk, hadd nőjön még egy kicsit!



deer hunter

GTWizardworks

<http://www.gtinteractive.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: P75, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis video- és hangkártya, Win95

Nem igazán számítógépes feldolgozásra való téma

68%

Az első dolog, ami a Dominiont megpillantva eszembe jutott, egy Dolly névre keresztelt birka volt (látod CoVboy, még a bevezetők műfajában is lehet újat alkotni)... **(Kedves nagyérdemű olvasóközönség! Úgy érzem, hogy T.J. komát kénytelen lesz igen lassan várható felépüléséig mellőzni – CoVboy)** Kissé közérthetőben: a klónozás nem mindennapi veszélyeire célozgatok, különös

szé hogy nem. A "98'-as" színvonal jelen esetben annyit tesz, hogy MMX166-os és 32Mb RAM alatt már meg sem érdemes próbálkozni a Dominionnal. Ez ugyanis a minimum konfiguráció. Az alkotók a maguk szerény módján MMX200-as processzort és 64 Mb RAM-ot ajánlanak, ami a Dominion nem túl szemképráztató grafikáját elnézve elég érdekes dolog. Tessek, még mondja valaki, hogy

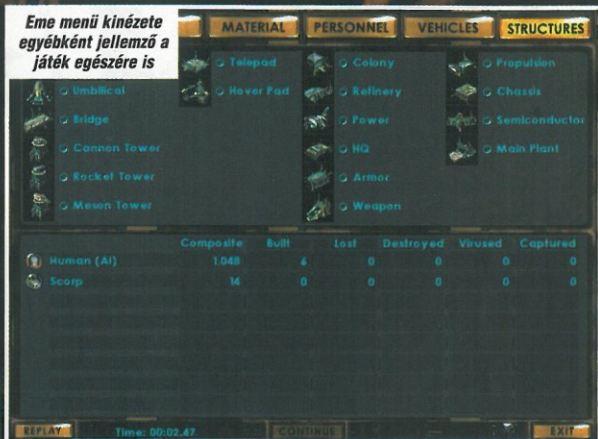
zepszerű valós idős stratégiai, vagy inkább taktikai "játék".

### AZ ALAPOK

Ezt a témát akár akár egyetlen szóban is össze lehetne foglalni: a szokásos. Tehát különféle épületeket kell felhúzni, gyűjtögetni a nyersanyagot, fejlesztgetni s nem utolsó sorban terjeszkedni. A Dominionban mindössze két

A későbbiekben érdemes a különféle épületeket fejlesztgetni (új egységek), energifalakat létrehozni... szóval ennyi. Az egyetlen hasznos újítás, hogy az egyes épületeknél bekapcsolhatjuk az automatikus javítás parancsot, amivel nem kevés időt takaríthatunk meg.

A Dominion legkiábrándítóbb vonása kétségkívül az, hogy a négy különböző faj épületei jóformán



tekintettel a C&C-utánzatok végeláthatatlan folyamára. Utánzatot emlegettem volna? Bocsánat, ez buta tévedés. Az Eidos keblén melegedő Ion Storm (a Quake-es Romero apó új cége) első "remekművét" igazán nem lehet holmi utánzatnak nevezni: a "klón" definíció kétségkívül sokkal találóbb (s imígyen a talányos bevezető is

nincs fejlődés! Maga a sztori nagy vonalakban megegyezik a G-Nome névre hallgató, bő egy éve kiadott anyagával. Ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a járművek. A cselekmény dióhéjban: négy faj irtja egymást az univerzumban –

A terep kinézete még elég izléses, de az egységek kissé siralmas látványt nyújtanak



értelmet nyer). A játékban ugyanis az eredetiség vagy ötlet legapróbb szikrája sem villan fel. Adott a jó öreg C&C-alap, amit az alkotók feltuningoltak 98'-as színvonalra. Ez persze nem azt jelenti, hogy a program szebb vagy élvezetesebb lenne, mint elődei. Kár is lenne efféle oktalanságokra pazarolni a programozók és grafikusok drága idejét, a butuska vevő ugyanis mindent bevesz. Elvégre a dobozon ott virít az Eidos logo, ami a dús-keblű Ms. Lara óta elég jó ajánlólevél – kell-e ennél több? Hát per-

az emberek, a skorpok, a darkek és a merkek. Hogy miért és hol, az a játék szempontjából többé-kevésbé mellékes. A kézikönyvben emlegetnek valami újonnan felfedezett bolygót egy titokzatos messiás társaságában, ám a kerettörténet ennek ellenére sem esélyes Hugo- vagy Nebula-díjra. Sajnos nyoma sincs a Starcraft egymásba fonódó hadjáratainak, s ami a legjobban hiányzik: a hangulat. A Dominion nem egyéb, mint egy régebbi C&C-klónokból összelopkodott, kiábrándítóan kö-

nyersanyag létezik, az anyag (Material) illetve az élőerő (Men). Anyagot (ej, be szellemes elnevezés!) hihetetlen módon a finomítók-ból szerezhetünk, míg deli vitézeink a kolóniákból kerülnek ki. Finomítót csak a zöld trutyit rejtő gödrök felé építhetünk, s ezek meglehetősen rövid idő alatt ki is merülnek. Pozitív vonásuk viszont, hogy nem kell a szállítással bifelednünk – a kitermelt anyagok rögtön a bázisunkra kerülnek. A kolóniák korlátlan mennyiségben, ám elég lassan termelik az élőerőt. Egy idő után azonban megtelnek ezek a kolóniák, s ekkor "telepeseink" el is vesztik minden szaporodókedvüket. Három kolónia például maximum 300 egységre

töltheti fel az élőerőt, eztán megáll a népesedés. Építkezni csak azon területeken tudunk, ahol megoldott az energiaellátás, ehhez pedig elosztók szükségesek. (Előbb mondjuk nem árt egy-két erőművet is felhúzni).

sem-miben sem különböznek egymástól. Míg a Starcraftban a három különböző fajhoz teljesen más játékmenet tartozott, itt ugyanaz a nyersanyag-szisztéma, s ebből adódóan a követendő

Robin Hood és népes csapata az erdő fedezékéből tör elő



# FRED ALERT



stratégia is. A Dominionban még a szembenálló felek csapatai is kísértetiesen hasonlítanak egymásra – fajonként mindössze egy különleges (azaz egyedi) egység akad.

Maga az irányítás sem mentes a problémáktól, nagyobb felbontás mellett például a különféle ikonok egészen mikroszkopikus méretet öltenek. Megemelem a kalapom azon sólyomszemű játékosok előtt, akik 17"-os monitor mellett is boldogulnak a 800x600-as felbontással. Az egységek építése sem igazán nyerte el

szembenálló erők között, a merc egységek példának okáért erősebbek, mint az emberek megfelelő csapatai, ám jóval drágábbak is. A scorpok fürgébbek, a darkenek szívósabbak, ám az efféle apró nuanszok nincsenek túl nagy hatással a játék egészére. Egyébként a Dominionban hatalmas létszámú seregeket is össze lehet szedni, ami meglehetősen nehézkessé teszi irányításukat. A jobb gombbal lehívható "makroparancsok" ugyan megkönnyítik dolgunkat, ám maguk a csaták még így is elég kaotikus képet mutatnak. A program kevés számú újítása közé tartozik, hogy a mérnökök képesek megfertőzni az ellenfél épületeit.

harcedzett Starcraft-veteránokat különösebben megizgatnának akár a legnehezebb Dominion-pályák is...

Mindenképpen szólnom kell a program egyetlen komoly újításáról, a gyalogosok testhelyzetéről. Alapesetben harcolva küzdenek katonáink, ám guggolva és hason kúszva is felvehetik a harcot a gaz ellenel. A

guggolás védekezésnél, a hason kúszás pedig lopakodó hadmozdulatoknál jön jól, bár drámaian nagy hatást azért nem gyakorol egy-egy ütközet végkimenetelére. Egyébiránt a kissé körülményes kezelés miatt nem árt a hotkeyeket bemagolni, különben igen nagy gondban leszünk egy-két forró szituációban.

### MINEK NEVEZZELEK?

Az eddig leírtak alapján úgy tűnhet, hogy a Dominion csapnivalóan rossz játék. Ez bizonyos szempontból igaz is, hisz a Starcraft-hoz vagy a Total Annihilationhoz képest meglehetősen zsenge alko-

tás. Különösen idegesített az apró ötletek, újítások teljes hiánya, elvégre néhány jól bevált séma szolgál ismételtetéséből nem születet semmi jó. Aztán maga a kivitelezés sem nevezhető tökéletesnek, a grafika például határozottan gyenge. A robbanások ugyan egész látványosak, ám más pozitívum e témakörben nem is jut eszembe. Ehhez képest a gépigény egészen irreális, a sokat emlegetett Starcraft példának okáért ennél jóval szerényebb konfiguráció mellett is kellemesen muzsikált. A multiplayer játék is távol áll a tökéletestől, példának okáért a gépi ellenfelek teljes egészében kimaradtak belőle. Hogy miért? Rejtély. Mondjuk az AI amúgy sem jelent mérföldkövet a stratégiai játékok történetében, de ez akkor is nagy illetenség...

Egy szó mint száz: a Dominion igen sok hiányossággal borzolja a gyengébb idegzetű játékosok idegeit. A C&C-megszállottak viszont mindezek ellenére egész jól elszórakozhatnak a programmal, elvégre alkotói e műfaj legjobbjaitól lopkodtak. Jómagam ugyan legfeljebb fizikai kényszer hatására lennék hajlandó a Dominionért tizenegynéhányezer petátot kiadni – de ez szigorúan magánvélemény. Egy biztos: túl sokat senki ne várjon a programtól. Legfeljebb tisztességes iparomunkát.

T.J.

A követendő módszer természetesen itt is a "sok lúd dísnót győz"



Sivatagi show: az erőviszonyok itt sem túl kiegyenlítettek



Hát a Mechcommander azért valamivel jobban fest



E fertőzés hatása az épület típusától függ, éppúgy eredményezhet termelési esést, mint az objektum pusztulását. Védekezésnél különösen fontosak az energia-tornyok közti erőfalak – ezek megfelelő használata lehet a kulcs

a győzelemhez. A követendő taktika amúgy nem túl bonyolult: a játék első felében fogal-körömmel építeni és védekezni kell, majd a megfelelő haderő birtokában egy-két gyors rohammal elsöpörni az ellenfél állásait. Az előzetes ígéretek korszakalkotó gépi intelligenciáról regéltek ugyan, ám én ebből nem sokat tapasztaltam. Ellenfeleink általában nyerő pozícióból indulnak, de csapataikat elég ügyetlenül és megosztva vetik be. Alig hiszem, hogy a

tetszemeset. Igaz, hogy egyszerre akár több katona/jármű gyártására is parancsot adhatunk, ám ezek csakis egyetlen fajtához tartozhatnak. Ez kétségkívül apróság, ám igen bosszantó apróság. Az viszont határozottan kellemes megoldás, hogy a jobb egérgombbal lekérhettünk egy hosszabb listát az adott csapat által végrehajtható akciókról, úgymint szétszóródás, visszavonulás, őrzáratozás stb.

### KATONÁK, JÁRMŰVEK ÉS EGYEBEK

Mint arra már az eddigiekben is céloztam, nincs túl sok lényegi különbség az egyes fajok csapatai között. Gyalogság, páncélosok, felderítők – ugyanazok a jellemzők, ugyanazok a statisztikák. Apró különbségek persze akadnak a

Olybá tűnik, mintha kissé elkéstek volna a cégek a foci VB-t szimuláló programjaikkal, ugyanis most, hogy már több mint másfél (illetve mire becses szemeitek kerül irományom, már vagy kettő) hónapja véget ért a grandiózus esemény, egyre több focis játék jelenik meg. De ez legyen a legnagyobb baj – az már sokkal inkább fájóbb, hogy a szimulációk minősége a csodálatos World

szőr Playstationra jelent meg már jó ideje – bár a meglepettségünket nagymértékben csökkentheti, ha megtudjuk, hogy a Psygnosis egy bizonyos Sony nevű kis cégecske tulajdonát képezi. Mint azt júniusi focis különszámunkból megtudhattátok, az előzetes hírek alapján az Adidas Power Soccer modernizált PC-s verziója igen impozánsnak ígért. Az alábbiakban egy kis bemutatón keresztül szeretnék fényt deríteni a hibákra és az előnyökre egyaránt.

Haladjunk szépen sorjában. Az intro elképesztően hosszú és meglehetősen látványos is, bár megjegyezném, hogy a valóságtól kissé elrugaszkodottnak tűnik – kíváncsi lennék,

120 legerősebb szerepel. Ennek megfelelően a 98-as Vb-n, a Copa Americán, és az Afrikai Nemzetek Kupáján is indulhatunk (nem értem, miért maradt ki az Európa-bajnokság – talán csak azért, mert két éve volt). Ez nagyon derék, ennek örülök. Azt már megszokhattuk, hogy a kelet-európai térségből a klubcsapatok listáira csak azok a csapatok iratkoznak fel, amelyek valamelyik európai kupaszorozatban indultak a 97/98-as idényben. Ennek megfelelően az

Fejprábj a tajgában – le is igazolom Derszu Uzalát...



lásban lépnek pályára a csapatok (nyilván a játék PlayStation-ös előéletének köszönhetően), így nem túl friss a lista – a nyáron óriási átigazolási hullám volt, amely teljesen átrajzol-

# adidas POWER SOCCER VOLT MÁR JOBB IS 98

Cup 98 után azért hagy maga után (néhol nem is csak) kis kívánnivalót.

Sajnos ebbe a trendbe kiválóan beilleszkedik a Psygnosis Adidas Power Soccer 98 című programja is. A játék meglepő módon elő-

hogyan volt-e olyan játékos, aki álmodta a VB előtt, hogy egy kis füves házikó előtt egy rózsaszínű nyúl adja át neki a Jules Rimet trófeát (hacsak nem pumpált magába a megszokottnál jóval több serkentőszert), és szerintem a

mobiltelefonos helybőlszaltó sem tartozéka egy komolyabb edzéstervnek. Egyszóval nagyon úgy fest a dolog, mintha csak a "tökmindegy-hogy-mi-az-de-jó-hosszú-legyen"-felkiáltással adták volna ki a parancsot az elkészítésére. A minősége egyébiránt megfelelő, sőt a zenéje kifejezetten tetszett.

Amennyiben elkezdünk körülnézni a menük közt, mindjárt egy meglehetősen nagy pozitívummal találkozunk: igen sok a választható csapat, a nemzeti válogatottak közül a

UEFA kupában megtaláljuk a Ferencvárost és az MTK-t, a KEK-ben pedig a BVSC-t is (utóbbit Vasutas Budapest néven). Külön csemege, hogy játszhatunk ezenkívül Libertadores kupát Dél-Amerikában, és az Afrikai Bajnokcsapatok Kupája is szerepel – ezzel a lehetőséggel eddig valóban nem sok programban akadhattunk össze. Az európai focinagyhatalmak teljes bajnokságát is lejátszhatjuk, és pluszban szerepel a brazil pontvadászat is. Egy-két meglepő dologra azért ráakadtam a klubcsapatok közt is, például okáért indíthatunk egy olyan kupát is, melyben (állítólag) a 30 legerősebb klubcsapat indul, és itt meglepetésre a svájci Sion is szerepel (még jó, hogy évek óta a Grasshoppers nyeri a svájci bajnokságot), valamint az európai mércével is igen erősnek számító Hajduk Split neve Hadjukra változott – de ezt inkább "hadjuk". A svájci mellé pedig igencsak befért volna a görög, az orosz vagy a török pontvadászat, mert itt azért jóval erősebb csapatok is megtalálhatóak. Szerencsére az új Sensible-lel ellentétben itt minden játékos a saját nevével szerepel – egy kis bökkenő az, hogy a tavalyi felál-

ta Európa vezető klubcsapatainak térképét.

Sajnos nagyjából eddig tartottak a pozitívumok, pedig most jön a legfontosabb rész: maga a játék. Kezdjük talán a grafikával. Nem rossz, de meg sem közelíti a World Cup 98-ét (mint etalonhoz, természetesen ehhez a programhoz hasonlítok mindent). Dicséretes ugyan, hogy 34 fajta stadion közt választhatunk, de ha már megadatott ez a lehetőség, akkor már elvárható (lenne), hogy a játék közben látható stadion ne csak nagy vonalakban hasonlítson az eredetire. A közönség a szokásos elmosott textúra, abszolút nincs olyan jól megcsinálva, mint a WC98-ban viszont az este játszódo

Ebből a nézetből látszik, hogy a fényhatások egész kellemesre sikeredtek



Azt hogy támadunk, úgy látszik, kizárólag csak az általam irányított játékos tudja...





bunkról a bogyt, egyszerűen nála terem és kész. Nem tudom ki hogy van vele, de hogy az alkotók még nem láttak egy normális focimeccset sem, az nyilvánvaló. Minden egyes mozdulatból kiszűrődik, hogy az animáció rendkívüli módon darabos, és – ismerve szerény konfigurációm – ez nem a gép sebességéből adódik, hanem az animátorok hozzá nem értéséből. Mitha csak minden harmadik fázist látnánk – nem valami szívdrejtő látvány.

A játékmenet leginkább az Actua-sorozatéhoz hasonlít – én személy szerint EA-párti vagyok, nekem sosem tetszett az, hogy két másodperc alatt el lehet érni az ellenfél tizenhatosát, ahonnan már hatalmas gólok lehet rúgni. Mindenesetre a pergőbb stílust kedvelők szeretni fogják, noha motoszka bennem egy furcsa érzés azzal kapcsolatban, hogy az már kicsit erős, ha szögletrúgás után olyan gyorsan kapok egy fejesgólt, hogy a labdát nem is látom (ez túlzás nélkül így van!). Régi ismerősként üdvözöltem a Manchester United (anno '94) című progiból azt a jelenetet, amikor a labda kábé egy kilométer/órás sebességgel vanszorog át a gólvonalon, miközben a kapus egy gyönyörű tigrisugrással vetődik át fölötte. Érdekes jelenet az is, amikor a gép

által irányított kapus véd, majd még a sípszó elhangzása előtt kivágja a mezőnybe a labdát (ezután "természetesen" egy szempillantás alatt visszakerül a kezébe, és most már normálisan is kirúgja). A nehézségi fokozatok tekintetében is igen érdekes a program: Easyben például négyperces meccsek 32:0-ás összesítéssel nyertem meg az UEFA kupát a Fradival az Ajax ellenében, nehéz fokozaton pedig majdnem játszhatatlan a program. A kameraállítás ugyan változtatható szögű és távolságú, de én nem szeretem, amikor teljesen önkényesen forog és zoomolgat össze-vissza, én pedig keresem a játékosomat, amelyik nincs is a képen.

A hangeffektekre áttérve, sok biztatót itt sem tudok mondani. A közönség ugyan morajlik, de kilencven percen keresztül csak és kizárólag ezt csinálja. Semmi taps, semmi felhőrdülés, netán erősödő hangorkán, semmi biztatás. A kommentátor neveket nem mond, és meglehetősen önkényesen közvetít: ha például ő éppen a stadion múltját ecseteli (általánosságok és közhelyek sorozatával), akkor nem igazán érdeklődik, hogy a pályán mi történik: akár egy gól, akár egy szabálytalanság esett, ő csak rendíthetetlenül mondja tovább a mondókáját. Ez eléggé nagy szálkának minősült a szememben – bár szó se róla, ismerek néhány hasonló stílusban közvetítő magyar sportriportert is... Nem folytatom

Nem elég, hogy méteres "cseppekben" zuhog az eső, még gólt is kaptam



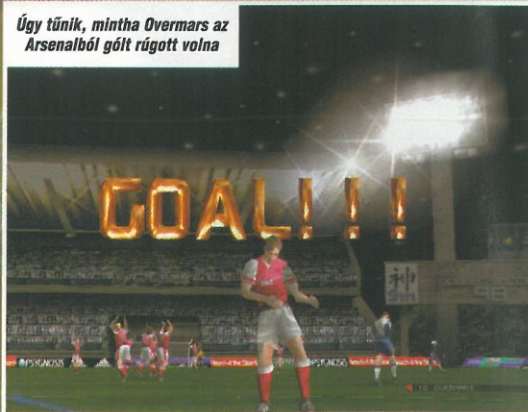
A kapus hiába vetődik, a labda már túljutott rajta



mérkőzésnél a reflektorok fényeffektjeit nagyon jól sikerült átültetni – ez nagyon tetszett. Az időjárás tényezők megvalósítása átlagos, bár én még nem láttam olyan esőt, amely harminc centis csíkok halmazának látszott volna a levegőben (Psygnosisék biztosan más éghajlaton laknak).

Az animációk minősége szerintem egy sportprogram sarkalatos pontját képezi – nos, ez itt ez nagyon nem sikerült! Az egy dolog, hogy kb. tíz méteres becslés-sokkal is operálhatunk, de hogy ezen becslés közben még valaki pontosan adjon egy harmincméteres tanári zsigát, az már teljesen nonszensz. Amennyiben a kapu mellé vagy még inkább fölé száll a lövésünk, visszapattan a semmiről, akárha valami óriás plexitábla állná az útját (még a hangja is olyan – borzasztó!). A futás nagyon érdekes dolog: a játékos remegni kezd mint a nyárfalevél, és az eddig lábához tapadó labda egy már-már mitikus erő folytán állandóan egy-két méterrel előtte gurul. Amennyiben a kapust megpróbálnánk kicselezni, rájövünk, hogy szinte mágnesként vonzza a labdát egy jó egyméteres körzetben. Semmi jelét nem láttam, hogy felopta volna a lá-

Úgy tűnik, mintha Overmars az Arsenalból gólt rúgott volna



A kezdés előtti pillanatok kicsit hosszúra nyúlnak (egyébként felhívnam a figyelmet a "közönségre")



tovább, azt hiszem ez a jópár kiragadott példa elég hatásosan bebizonyította, hogy a program egyáltalán nem egy nagy durranás. Nem mondom, el lehet vele játszogatni, de nem hiszem, hogy lenne olyan emberke, aki a World Cup 98 ellenében megvásárolná a játékot. Ha az animáció jobb lenne, kétségkívül nem lenne rossz kis program, de így sajnos csak a fanatikus (és nem túl ideges típusú) futballőrülteknek ajánlhatom. Arról, hogy a World Cup 98-at megszoritáná, egyáltalán nem beszélhetünk, annak ellenére, hogy ez a program is kihasználja a 3D-s kártyák képességeit. A királyt még mindig nem lehet megütni...

K.Z.

adidas power soccer 98

Psygnosis

<http://www.psygnosis.com>

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

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

A körítés tényleg nem rossz, játsszani viszont már nem jó vele

71%

A platformjátékok kedvelői a közelmúltban egy régi ismerőssel futhattak össze: egy ismerőssel, akiről már két éve nem lehetett hallani semmit. Gex, a Crystal Dynamics ragadós nyelvű gekkója bizony már ennyi ideje elfűnt a nyilvánosság szeme elől; elvonult egy csendes zugba, ahol végre minden idejét hön szeretett kedvesének, nagy képernyős tévéjének szentelhette. Így elég jól is telt az idő, de természetesen Gex sem kerülhette el a sorsát: a modern idők szavának engedelmessége ő is kénytelen volt átlépni a harmadik dimenzióba. No de lássuk, barátunk miként is szánta rá magát erre a lépésre.

### A MEGBÍZÁS

Gex tehát eleinte még azt hitte, hogy hátralévő éveiben zavartalanul tévézgethet. Egy nap azonban két öltönyös fickó jelent meg nála, és kérdéseket tettek fel neki – méghozzá Rezről... Gex rögtön tudta, honnan fúj a szél: a megalomániás bádögszörny visszatért, s ezzel a világ TV-csatornáit ismét veszélybe kerültek. Minthogy Gexnek egyszer már sikerült Rezt legyőznie, a két fickó kérése – hogy hősünk tegye ezt meg újra – tulajdonképpen logikusnak tűnt. Gex válasza tömör és lényegre törő volt: nem! Persze a két ügynök nem elégedett meg

pályákon egyébként sokszor hősünk jelmezt is kap – itt, a rajzfilmes pályán például beleugorhatunk egy üregbe, és az átjáró túoldalán már nyúlkosztűmbben fogunk megjelenni. Ez a ruha mellesleg nem is olyan vicces. Figyelembe véve azt a tényt, hogy épp a vadászidény kellős közepébe cseppenünk, ez a viselet nem is olyan mulatságos (ráadásul a helyi vadászok célkövetős lövedékekkel tüzelnek).

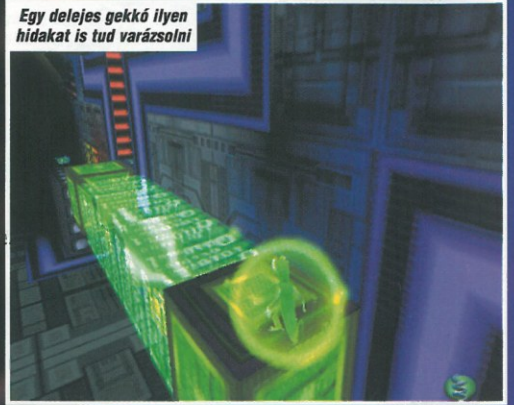
A pályák második csoportja a horrorfilmek világába, egy szellemkastélyba visz minket. Zombik lézengenek mindenfelé, akik egy kis ütleg hatására darabokra esnek, a sötétség szellemei elől a világos pontokhoz kell menekülnünk, és a termekben igen erős poltergeist jelenségek figyelhetők meg. (A maguktól mozgó asztalokat akár fel is használhatjuk közlekedési eszköznek.) A kastélyokban van egy kis rosszcsont kölyök, aki egy nagykéssel esik nekünk: ő különösen veszélyes és szívós teremtmény, mert nem elég egyszer lecsapunk a fejét, még egyszer fejbe kell kólintanunk még egyszer.

A harmadik pályatípusnál, a Kung-fu Theaterben a harcművészetekben való jártasságunkat kell kamatoztatnunk: a jellegzetes keleti épületek között ninják dobálnak minket hegyes csillagokkal, avagy egy-egy szamuráj próbálja meg elválasztani a fejünket a nyakunktól. A kung-fu pályák érdekessége a több helyen is fellelhető

és az őssekkők nem sok vizet zavarnak, sokkal veszélyesebbek a lávafolyamok és a kőomlások.

Végül a pályák hatodik típusánál a szintér a világűr. Kétszegtelenül ez a legszivatöbb helyszín, hiszen amellett, hogy elég egy rossz lépés és kizuhanunk az űrbe, még a levegő fogyására is ügyelnünk kell. Ezen a helyszínen Gex mint stormtrooper jelenik meg, s a jelmeze itt szkfanderként is szolgál. Hősünk úgy szuszog mint Darth Vader, és ha nem érjük el mindig időben a következő lélegeztető kabint, Gex egyszerűen megfullad. Van azonban a levegőszerzésnek egy másik módja is: ha találmunk szétüthető légtartályokat, avagy pófozható űrlényeket. Vigyázat: az "űrlények" meghatározás alatt nem a "Támadás a Marsról" kis szörnyeit értem – a lézerkardokkal is felszerelt szemtelen manuskótló minél gyorsabban szabaduljunk meg. Egy fontos észrevétel: a hatalmas energiacsövekre nyugodtan felkapaszkodhatunk, nem veszélyesek, csak a vilámlamokat kerüljük.

Egy delejes gekkó ilyen hidakat is tud varázsolni



A felsorolt pályatípusokon kívül egyébként van néhány bónusz szint is, ahol például new yorki zsaruként vagy Indiana Jonesként kell beválnunk, no és ott van még Rez pályája is, ahol a főgonosz kastélyában barangolhatunk – mindösszesen 30 pályát kell felderítenünk.

### A KULCSFONTOSÁGÚ DOLGOK

Ahhoz, hogy a pályákra bejuthassunk, táv-

## DÍSZLETEK KÖZÖTT DEKKOLÓ GEKKÓ

ezzel, így kénytelenek voltak egy kis erőszakot alkalmazni. Csakhogy hősünk is megmakacsolta magát, még a kényszernek sem sem volt hajlandó engedelmességni. A két fickó erre kénytelen volt taktikát váltani: az asztal alól hirtelen előkerült egy díszkrém táska, benne friss, ropogós bankjegyekkel... Vajon miért nem ezzel kezdték?! Így persze egészen másképp festett a dolog: Gexnek hirtelen "megszóllalt a lelkiismerete", és nyomban elindult, hogy ismét ringbe szálljon Rez ellen.

### MITŐL MÁS, MINT A TÖBBI?

Ha a Gex 3D-t valahová be akarjuk sorolni, nincs nehéz dolgunk: ugyanazt a stílusirányzatot képviseli, mint mondjuk a Croc. Egy egyszerű 3D-s platformjáték, amelyben hátulról láthatjuk a figuránkat, akivel mindenféle nyaktörő mutatványokat produkálva kell összeszednünk a bónuszokat, közben pedig képen kell törölnünk az utunkat álló teremtményeket. Van azonban a játéknak egy tulajdonsága, ami elég rendhagyó, és igazából ez adja egyediségét: ez pedig nem más, mint Gex azon képessége, hogy bizonyos falakra fel tud kapaszkodni. Egy platformjáték ennél jobban nem is használhatná ki a harmadik dimenziót, hiszen így sok helyen a plafon is szervesen hozzátartozik a játéktérhez.

### ISMERŐS DÍSZLETEK

A Gex 3D pályái – ahogy már a régi kalandban is – most is híres filmek díszletei alapján készültek, azaz minden tereptárgy és minden szörny vagy ellenség egy ismert filmből származik. Az átjáróként funkcionáló tv-képernyőkön keresztül egyfajta parodizált világokba lépünk be, melyeket hat különböző csoportra lehet felosztani. Legelőször az amerikai rajzfilmek idéltlen teremtményei közé tehetünk egy kirándulást. Az első pillantásra idillikusnak tűnő réten számtalan veszély leselkedik ránk: néhol különböző súlyos tárgyak potyognak az égből, a látszólag ártalmatlan virágok hatalmas porólyt rántanak elő a mellényzsebükből, stb. A

ágyú, mellyel ajtókat lehet betörni, avagy gonogokat szólaltathatunk meg vele.

A parodizált filmek sorából persze a Tron sem maradhatott ki: a pályák negyedik csoportjánál számítógép-alkatrészek között kell ugrabugnunk. A legnagyobb kihívást itt majd az elektromos hidak és ugratók jelentik: a fényes pontoknál feltöltődve ugyanis csak rövid ideig birtokoljuk azt az energiát, amivel a hidakat bekapcsolhatjuk, azaz ezeken a helyeken mindig a legrövidebb út a helyes irány.

A játék készítői – mint egy másik kihagyhatatlan ziccerről – természetesen a Jurassic Parkról sem feledkeztek meg. Mondjuk az őszállatok

A zombik néhány farokcsapástól mindjárt szétesnek



A célkövetés puszkagolyó néha visszafelé is elsülhet





Egy gekknak nem jelent problémát egy függőleges fal – sőt!



irányítókat kell gyűjtenünk, tulajdonképpen ez a játék célja. A piros kapcsolókat mindig a nagy tévéknél, azaz a kijáratoknál találjuk. Az összekötő szint, azaz a Média Dimenzió kapui csak kellő mennyiségű távirányító begyűjtése után nyílnak meg, s a főbb részek között még főellenségek is várnak ránk. Először egy három főből álló néger törzs lövöldöz felénk – ez még nem nehéz kihívás, hiszen csak a kék lövedékeket kell hozzájuk visszapattintani. A dagadt disznót, Mooshoo Porkot szintén a saját fegyverével kell legyőznünk: körbe-körbe kergetőzve el kell jutnunk az elektromos főkapcsolóig. A harmadik főgonosz Mecharez, akivel Gexzil-

laként kell megmérkőznünk. Egy miniatűr városban tombolhatunk, ahol Mecharezon kívül még a várost védelmező helikopterek és tankok is gondot jelentenek. (Mecharez támadásai ellen a házakat érdemes fedezéknek használni.) Végül utoljára természetesen Rezzel fogunk párbajozni. Rezz először csak bombáz minket, majd nekiiramodik – ekkor kell a fal felé csalni őt, s miután megszédült, akkor ütni. Miután néhányszor így kibabráltunk vele, egy kissé nagyobb

alakot ölt, és hatalmas ökleivel csapkodni kezd, illetve a szemével lézerezik. A küzdelemnek e fázisánál mindig kiemelkedik egy gomb a padlózatból, s nekünk úgy kell intéznünk, hogy Rezz arra csapjon rá...

Visszatérve azonban még pár mondat erejéig az irányítókra: a távkapcsolóknak három típusa van. A pirosak jelentik az említett kulcsokat az átjárókhoz, az ezüstök – ebből mindegyik pályán kettő van – a bónusz szinteket nyitják, az arany színűek pedig a titkos szinteket tárják fel. Egy ezüst kapcsolót minden pályán egy nagyon nehezen hozzáférhető helyen lehet találni. Az arany irányítókat a főnökök kinyírásáért, és a bónusz szintek teljesítéséért kapjuk. Az utóbbiakon egyébként csupán egy célunk van: adott időn belül összeszedni az összes bónusz tárgyat. A bónusz tárgyak gyűjtése mellesleg a "si-ma" pá-

lyákon is javasolt, ugyanis elegendő mennyiség begyűjtése (30-40 db) után extra életeket kapunk. (Egy adott mennyiség begyűjtése után ezek a tárgyak mindig alakot váltanak.) Ha pedig a harmadik típusú tárgyból is sikerül 50-et összeszednünk, akkor megkapjuk a másik ezüst távkapcsolót!

### A KEZELÉS

Hogy mennyi kapcsolót gyűjtöttünk már be, azt a Média Dimenzióban az F1 lenyomásával nézhetjük meg. Fontos: menteni csak a Média Dimenzióban lehet (az Esc lenyomása után), de amúgy minden megszerzett kapcsoló után is rákérdez a gép, hogy eltárolja-e az állást. (Ha rá akarjuk menteni az állást az előzőre, az Update Save-et nyomjuk.) A pause képernyőn állíthatjuk be a kamerakezelést is – szerintem az automata, azaz a hagyományos követő nézet a legjobb. (A manuális módozatnál nekünk kell állítgatni a látószöveget.) A játék közben a Space-szel a távolságon is módosíthatunk, továbbá – ha a billentyűt folyamatosan nyomjuk – körbenézhetünk.

A játék összességében elég könnyű, lévén hogy egyszerűen lehet életeket szerezni és a küzdelem sem nehéz. Gex farokcsapásait gyerekjáték bevinni, s még ott van a karate rúgás is. (Futás közben a kúszás billentyűjét nyomva kell tartani, majd ugrás.) A távolabbi vagy magas helyek eléréséhez használhatjuk gyökünk dupla ugrását, s ha csak alig vétjük el a célt, aggodalomra akkor sincs ok: Gex megkapaszkodik a nyelvével. Ráadásul ha hibázunk, Gexnek az energiaállapotát is könnyen helyrehozhatjuk: csupán zöld képernyős tévéket kell keresnünk, melyeket szétverve aztán zöld legyeket kajálhatunk (L gomb). Vannak továbbá piros legyek is, amelyekről Gex (a támadás gombját nyomva tartva) tűzfalal kerítheti be az ellenfeleit, és vannak kék legyek, amelyekről pedig jégre teheti a kekeckedő alakokat. A jeges állapotnak persze nem tesz jót a meleg, a tüzes viselkedésnek meg a víz vet azonnal véget, és azt talán mondanom sem kell, hogy ezek az állapotok csak rövid ideig tartanak. Fontos még a kockás képernyős tévé: ha ilyent döntünk fel, utána – életvesztés esetén – csak onnan kell folytatnunk, magyarul ezek a tévék jelentik az ellenőrzési pontokat.

Mooshoot, a disznót hátráltatja a sűrűhasa – használjuk ki a lomhaságát!



játék, aminek az a legfőbb biztosítéka, hogy minden pályára kétszer-háromszor is vissza kell mennünk. Mindegyik pályán több távirányító van elrejtve, melyek eltérő útvonalakon közelíthetők meg, avagy tennünk kell valamit ahhoz, hogy megkapjuk őket. (Ilyen tennivaló lehet mondjuk, hogy üssünk szét öt lila gombát.) A pályák kezdetekor egyébként mindig megválaszthatjuk, melyik irányító kívánjuk megkeresni, s arról az irányítóról (illetve annak helyéről) segítségképpen egy beajtszást láthatunk; szóval nem bonyolultak a "küldetések", még angol nyelvtudás sem szükséges a megértésükhöz.

### A VÉGSŐ

A Gex 3D vitathatatlanul a legszebb PC-s platformjáték, de sajnos ennek meg is kéri az árát. Ez az első olyan játék ebben a kategóriában, amihez már nem is elég egy P133-as (minimum P166 kell), ráadásul a 3D fix kártya alapkövetelmény. (A játék ugyan elődöcög P133-on is, de úgy nem igazán nagy az élmény.) Azt viszont el kell ismerni, hogy a pénzünkért valóban kapunk valamit: a gazdagon textúrázott és valós időben árnyékolt grafika nagyon tetszetős, a kastély sötétégéből például szépen tűnnek elő a tereptárgyak, fátylák fényei és villamok világítják meg a falakat – semmi poligon-bevillogás, mint a PlayStation verzióban. Külön élmény Gex organuma: időről-időre néhány élmés beszólással próbálja a hangulatot feldobni. Technikailag tehát ugyan briliáns játék a Gex 3D, de ugyanakkor mégsem vagyok benne biztos, hogy ez lenne a legjobb. Leginkább a kamerakezeléssel akadtak problémáim: bizonyos helyeken sajnos a gép egy fix nézőpontot választ (függetlenül a mi óhajainktól), s ez a játszhatóságra igencsak kedvezőtlen hatással van.

V.Z.

Hősünk ropogásra süttve szereti a vadhúst



Egy birodalmi rohamosztagost nem tartóztathat fel holmi ál-jedi



### HOSSZAN TARTÓ ÉLVEZET

A Gex 3D nem egy rövid

### gex 3d

Crystal Dynamics/Ubi Soft  
http://www.ubisoft.com

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

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

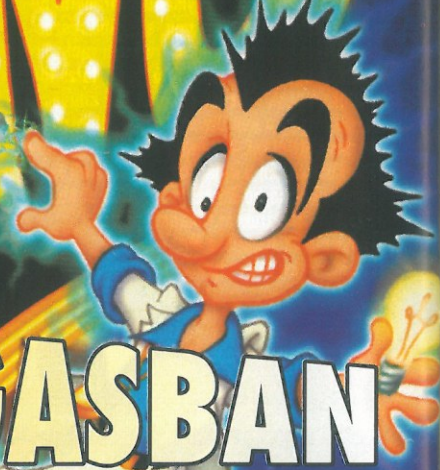
A maga kategóriájában kiváló, és nem is csak egy kétórás kihívást jelent

91%

*Leisure Suit*

# LARRY'S

# LARRY VEGASBAN



A hozzám hasonló, sokat látott vén csonokban érdekes elegyet alkot a tisztelet és a székszisz, amikor olyan patinás nével fémjelzett játékról kell ismertetőt kanyarítaniuk, amelynek hallatán már bohó fiatalágában is önfeledt vídamság töltötte el kicsi szívét. Larry Laffer vagy Roger Wilco neve a mai fogyasztóknak bizonyonnyal sokkal kevesebbet jelent, mint azoknak, akik első kalandjaikkal még 286-os EGA PC-ken vagy Amigákon küzdöttek – mindenesetre öröm egy ilyen "ősdi" nével találkozni magság! (Megálljatok, majd rádőbbittek, mit értek, ha 2012-ben, az 5 GHz-es procijaitokon real time renderelve egy helyre kis kerekesezékben begördül életék Lara Croft, és egy gyors infúzió után, az unokáival karöltve betámadja a rárontó farkasokat!...) Larry apó neve ugyanis nekem szent és sérthetetlen, márcsak azért is, mert világéletemben szerettem volna olyan helyzetekbe kerülni különféle hölgyeményekkel, mint amilyenekbe ő szokott – és világéletemben NEM szerettem volna úgy kikerülni belőlük, mint ahogy ő. Ha mást nem, legalább jót kacagtam kalandjain – így tehát kissé váratlanul ért, amikor a Larry's Casinót a CD-lejátszóba csúsztattam. A játék ugyanis abszolút nem a szokásos sikamlósan erotikus kalandjáték; sokkal inkább egy budget-kategóriába tartozó



Teljesen szabálytalan, hogy a három korsó sör csak négyszeres nyeresémet! (Bár kérdés, hogy milyen típusú...)

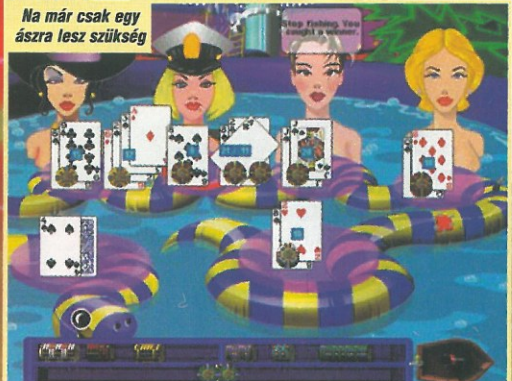
popcorn (az ára alapján is), amit a szerzői valószínűleg a játékosok unalmas (tiz)perceinek eltöltésére ütöttek össze. Történet nincs, legfeljebb annyi, hogy Larry a Vegas-i kaszinóknak próbál szert tenni némi anyagi bázisra – hogy miért, az talán csak a Larry 28-ból derül majd ki. A jobb click után elérhető menüből láthatjuk a kaszinó térképét, amelynél a belső körön választhatjuk a single player, a külső körön pedig a multiplayer szerencsejátékokat, utóbbi esetben természetesen Interneten keresztül. Utóbbi lehetőség ugyebár már csak a kor igényel szerint került bele a játékba ("Műtiplejörnek mápedig lenni köll!") – részemről nem igazán tudom, hogy miért okozna nagyobb katarzist bárkinek, hogy egy kétezer mérfölddel arrébb horgonyzó entitással blackjackhez. Egyedül (illetve a géppel) is játszható játékok: **Blackjack**: Vagyis más néven huszonegyezés, francia kártyával. Ebben ugyebár az a nagyszerű cél, hogy a kártyalapokból addig húzzunk, ameddig 21-et nem csinálunk. A tizes értékű lapok a bubi, a dáma, a király és persze a 10-es, az ász érhet egyet vagy tizenegyet (ha ilyen van nálunk, akkor a / jel mutatja, hogy a két értelmezés szerint mennyink van), a többi lap pedig annyit ér, amennyi rá van karcolva. A blackjack az huszonegy két lapból, egy ásszal és egy tizes értékű lappal. A kaszinókban megszokott módszer alapján az összes játékos nem egymás ellen, hanem a bank ellen játszik, azaz a duplázott nyeresémmel elég annyit csinálni, mint amennyit a bank. Az egy más kérdés, hogy a bank húz utóljára – ez benne a játék! **Rubett**: A hagyományos, nyitván mindenki által jól ismert rulett, amelyben fogadhatunk száma, színre, oszlopra, párosra vagy páratlanra, és így tovább – (számomra) az egyetlen meglepetés a dupla nullás volt.

jünkben játszott ötlapos, kéthívásos pókerral kerülünk szembe, hanem spéci amerikai változataival, amelyeket az Options-menüből választhatunk ki. Terjedelmi okokból nem csemegezzünk a szabályok kusa rengetegében, érdeklődő típusúak megtekinthetik a szabályokat az online helpben. **Kockázás**: Talán leginkább a ruletthez hasonlítható szerencsejáték, amelyben a bank két kockával dob, és a várható eredmény variánsaira fogadhatunk. **Félkorú Rabló**: Ebből rögtön három különböző fajta is rendelkezésre áll. Különösebb kommentár talán nem is szükséges hozzájuk, hiszen a képernyő felső részén mindig láthatók a nyerő kombinációk – ehhez csak annyit tudnék hozzátenni, hogy igazán bunkóság, hogy átlón nem lehet játszani, csak a három vonalon. Hááááát, nem tudom. Űszintén szólva (mint tudjuk, így kezdődnek a legnagyobb hazugságok), én nagy rajongója vagyok minden szerencsejátéknak: fájér, póker, totó, lottó, gyümölcsös gép – minden jöhet! A probléma csak az,



Érdekes: a 00-ás nyerő mezőt egyik játékos sem kultiválja

– egyrészt – egy Larry-játektől az ember azért teljesen mást várna: mókás helyzeteket, szolid erotikát, nagymel... (na jó, ezt most hagyjuk, mert betámadnak az anyukák) – szóval nem igazán értem, hogy Al Lowe, az eddigi Larry-játékok producere hogyan adhatta nevével ehhez a játékhoz?! Majd másfél év telt el az utolsó Larry-epizód óta, és ennyi idő alatt ennyire futotta?! Másrészt – és ez a legfontosabb! – ezek a nem igazán bonyolult játékok akkor igazán érdekesek, amikor az ember a saját zsebére játszik, nem csak a számítógéppel szórakozik, ahol bármikor újabb kezdőtökét szőlíthat magához. A kivitelezést tekintve a 640\*480-as comix-szerű grafika ugyan maradt, de csak szimpla állóképek erejéig; a point&click-kezelés egyszerűbb már nem is lehetne; a szereplők (gépi ellenfelek) természetesen beszélnek – na de minek? Ezeket a játékokat már C-64-en is kényelmesen megcsinálhatták, nem kell ehhez Pentium! Az egész játék a Spice Girls-nyalókára vagy a Romario-chipsre emlékezteti az egyszerű játékost – azaz egy pillanatnyilag jól hangzó nével tulajdonképpen minden eladható. Eppen ezért nem is szeretném értékelni a játékot (lehet, hogy nem is fogom); ha valakinek a keze ügyébe akad, akkor az levonhatja a konzekvenciát. Nekem annyi sikerült ebből, hogy legalább annyira szórakoztatott, mint a Windows



Na már csak egy ászra lesz szükség

passziánza vagy aknakeresője. Tíz percig. CoVboy

**larry's casino**  
Sierra  
<http://www.sierra.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, Windows-kompatibilis hangkártya

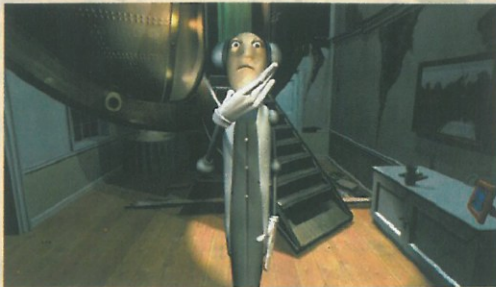
**Munkahelyekre ideális, ha nem láthatja a főnök...**

X%

# CINKELT LAPOK

## STARSHIP TITANIC

**H**a jól emlékszem, a júniusi Starship Titanic-ismertetésnél már ijeszgettük a mélyen tisztelt publikumot egy hamarosan érkező megoldással – átlagos képzeletvilággal rendelkező rajongóink természetesen azonnal lemondták előfizetésüket, modernebb ízlésük pedig megújították, illetve megduplázták (ami mellesleg rendkívül kifinomult ízlésvilágra vall). A fenyegetés a Black Dahlia miatt ugyan csúszott némiképp, de most valóra válik: mindenki húzódjon fedezékbe, és készítsen maga mellé vizes borogatóra alkalmas kendőket, mert egy Douglas Adams nevével fémjelzett játéknál mindenképpen szükség lesz rá! A játék csak abban a tekintetben lineáris, hogy egyes helyszínek hozzáférése a jegyünk től teszi függővé (de azt már a legelején nagyon gyorsan fel lehet turbózní), egyébként a sorrend gyakorlatilag teljesen szabadon választott, sőt, egyes dolgokat nem is muszáj megcsinálni. Az alatt elterülő karakterhegyekben azért igyekeztünk minél kevesebb máskézással megoldani a dolgot. A logikailag összetartozó "küldetéseket" ■■-tel jelölt pakettokban közzöljük. Nát akkor usgyi: ■■ Kalandjátékoktól teljesen szokatlan módon teljesen elmarad az intro: rögtön a nappalainkban találjuk magunkat, ahol valami mozgós, művészi komolyzene (ha jól hallom, Mocc Art) társaságában miúlajuk a nyári estét. Érdeklődő kedvűek esetleg megtekinthetik a tévén Douglas Adamst, a a jobb ízléssel megáldottak viszont rögtön a számítógéphez fordulnak, ahol a CD-re kattintás után behelyezhetik az első lemezt. A ház enyhén amortizálódik, lévén rázuhan egy űrhajó, de ennél sokkal súlyosabb megrázkódtatást jelent, hogy feltáru rajta egy ajtó, és előbúvik belőle Fentible, az ajtóbót. Miután hozzátvetőlegesen rendet teremt szobáinkban, előadja, hogy a Titanic csillaghajó (A-hajó-ami-nem-romolhat-el) első útján apró problémák elé kerül (már amennyiben rázuhan a házunkra), és egy apróbb segítségre lenne szükségük. Ha hajlandók vagyunk a rendelkezésükre állni, mindössze annyi a teendőnk, hogy begépéljük az általa átnyújtott kis kommunikációs nyavalyába, hogy IGEN (vagyis Y-E-S). Mielőtt többször is elismétel-né őhaját, tegyük meg neki azt az apróságot. Erre a felvonóba kerülünk, melynek nyomógombjai között egy csomó vidám lehetőség vár bennünket, de a legcélszerűbb lesz a felsőt választani. Rövid utazás után a hajó fogadótermébe kerülünk (közben Fentible felkészít bennünket egynémely kollégájá-



val való találkozásra), ahol érdekes dolgok várnak ránk – de előtte a falon levő plakett alatti gomb megnyomásával kénytelenek leszünk megnézni az ún. intro.

■ Miután ezen szerencsésen túlestünk, sétáljunk a pulthoz, ahol a csengő megnyomására megelevenedik Marsinta, a portásbot, és érdeklődik, hogy van-e helyfoglalásunk? A választól függetlenül hosszas csevely következik arról, hogy milyen látványos Fentible, hogy felengedett bennünket a fedélzetre, továbbá leendő szobánk ügyes-bajos paramétereiről – a lényeg az, hogy válaszoljunk a Marsinta által felkínált, igen ígéretesen hangzó paraméterek szerint (tökmind egy mit felelünk, úgyis mindig ugyanolyan, osztályon-aluili szállást kapunk). A szállás száma azonban minden partiban változik, szóval azt nem árt megjegyezni. Marsinta még melegen ajánlja, hogy ne is próbáljuk jobb szállás után nyagatni, majd odainti Krage-et, a londonert.

■ Miután Krage elhallagott, szerencsét próbálhatunk a falnál levő Szív-o-matával, ami jelenleg üzemen kívül tartózkodik. Elvileg leliftethetünk a főnökéhez is (a második emeleten találjuk a fő-fő Succ-u-bust, aki teljesen el van dugulva), de inkább lépkedjünk a balra lévő ajtó felé. Szemkört találjuk a raktárt, benne egy igen zaklatott papagájjal, aki mellesleg nagy rabja a földimogyorónak a díónak, és egyéb csonthéjasoknak – de különösen a pisztáciának! Vele igen elmés csevelyt lehet folytatni a világ dolgairól, de inkább minden méltatlankodása ellenére sülyesszük a tárgyaink közé, majd vegyük fel a sarokban heverő zsákokról a pót-ülőt is. Távozzunk az ajtón, majd vissza a fogadóterembe. A papagáj ugyan az előbb-több meglőg tőlünk (az ajtón kilépvé azonnal), viszont az egyik tolla megjelenik a tárgyaink között.

## WORLD CUP' 98

A FIFA 98-hoz hasonlóan a World Cup'98-ban is van néhány hasznos és időtlen kód, amit ugyancsak úgy kell megadni, hogy valamelyik játékost átnevezzük. Miután a cheatet – vagy akár többet is – aktiváltuk (azaz megnyomtuk az Entert), természetesen vissza lehet írni a játékos eredeti nevét, a cheatet üzelmelni fognak:

ZICO	- megkapjuk a '82-es VB-meccsset
HURST	- megkapjuk a '66-'82 közötti VB-meccssetek
GABO	- hatalmas fejű játékosok
KYLE	- csontvázak fognak focizni
MR HAT	- megbolondul a labda
POWDER	- sajátosan mozgó játékosok
NEILA	- 'Alien'-üzemmód

■ A liften ereszkedjünk alá a második szintre, a fő Succ-u-bushoz. Ő egy kicsit rosszul érzi magát, mert valami eltömítette a csatornáit. Használjuk rajta a papagáj tollát, és a Send gombbal küldjük át rajta. Ez az ódon Mr. Muscle igen jó hatással van a "csatornáira", mert főlköhögi a dugulás számos okát: többek között Titania, a megbolondult fedélzeti komputer egyik alkatrészét, továbbá egy kék biztosítékot. Meg egy hullát, de ő hadd nyugodjék békében. A továbbiakban a minden helyszínen megtalálható Szív-o-maták használhatók lesznek a különböző tárgyak ide-oda postázására.

■ Liftezzünk vissza a halba, majd ki az ajtón. A raktárral szemközti elágazásnál az egyik irány még tiltott az SGT-osztályú jeggyel utazóknak (mivel ilyen jelenleg nem sok van, egyszerűbben: nekünk), tehát forduljunk balra. Itt kijutunk a minden szinten körbefutó galériára. Szemben találjuk a Titania szobájához vezető lépcsőházat, de a függőleges és vízszintes helyváltoztatásnak modernebb technikáival is találkozhatunk a jobbra és balra induló körfolyosón: négy lifttel (Elevator) és egy csővasúttal (Pellerator). A galéria túoldalán egy másik elágazást is találunk, ahol rögtön három irányba is indulhatnánk – csak nem a jelenlegi SGT-osztályú jeggyünkkel, szóval keressük meg inkább a "lakosztályunkat". Kapcsoljunk át a Designer Room Numbersre, nézzük meg, hogy hova szól a jegyünk, keressük meg a megfelelő elevátort, és a Remote Thingummy panelon hívjuk le. Pötyögjünk be, hogy hanyadik emeletre szól a je-



gyünk. Az SGT-osztály szobáinak kiépítésénél nyilván az vette a tervezők, hogy minél több szobát lehessen minél kisebb helyre zsúfolni, mert az ajtók körülbelül úgy festenek, mint egy fiókokban bővelkedő kredenc. Oldalt található a mintegy egy négyzetméter alapterületű kultúrterem, ahol egy szék, egy kupa a falon, továbbá egy üveg mögött elhelyezett vész-partvisnyél szolgálja a művelődést. A lifttel szemben egy sajátosan működő ételautomata található, amely kizárólag a csirke szószsal nevű ételre szakosodott. A sajátos működés alatt pedig az értendő, hogy a csirke – pillanatnyilag – még repül. Keressük meg a szobánkat. (Ha a száma 6-nál nagyobb, akkor nézzük fel, és az ajtókra kattintgatva keressük ki, hogy melyik mikróval kell felmennünk hozzá.) Amint belépünk, a kellemes női hang közli a megafonon keresztül, hogy másodosztályú elhelyezést nyerhetnek az SGT-osztály által nyújtott "kényelemmel" elégedetlen utasok. Pedig ezek az interaktív hobbiszobák roppant kényelmesek – vagy inkább a "kompakt" a megfe-

lő kifejezés, ugyanis minden berendezés a falba van beépítve, és a tisztelt utas aktuális igényei szerint rendezheti át garzonját. Az már egy más kérdés, hogy csak bizonyos sorrendben lehet rendezkedni a bútorzattal (például ha a kizett üzem-



képes, nem működik a tv – pedig az milyen jó is lenne!). Most egyelőre tv-nézésre alkalmas állapotba kellene helyezni a szobát (sorrend: personal maintenance hub, horizontal workspace, horizontal mobile storage compartment, fully recumbent relaxation device, inflate fully recumbent relaxation device (az utóbbi kettőre két külön ikon van a tárgyak között: az egyik kinyitja, a másik felfújja az ágyat), visual entertainment device). Ha jól csináltuk, akkor felmászhatunk az ágyra és bekapcsolhatjuk a "vizuális szórakoztató egységet". Az egyes csatornán nincs adás, így tehát kénytelenek vagyunk átkapcsolni egy másikra. A hatoson és a hetesen szintén adásszünet van, a kettesen viszont tők jó műsor megy: pollenjelentés (ha érdekel valakit, akkor közepes). A hármason meg még jobb: a csatornát néző szerencsés utassal közül, hogy nyert egy másodosztályú elhelyezést! Részletek a helyi Szív-o-matából átvethető magazinban. A négyes csatornán egy állóképet látunk, ami egy helyszínt vonalkódját mutatja. Erre később szükség lesz, tehát mentjük el: kapcsoljunk át a Designer Room Numberspanelra, húzzuk át a jelenlegi helyszín kódját valamelyik bal oldali üres ablakba, majd shift-clickekkel szerkesztjük át arra a kódra, amit a képen látunk. (Nem kell különösebben éles megfigyelőképesség hozzá, hogy a képen fejjel lefelé van...) A kód az első osztály egyik szobájának a koordinátáit adja meg. Vessünk egy pillantást még a hatos csatornára is, ami szintén egy állóképet mutat, de ez az egyik elevátorból jön, és a lift emeletjelzőjét mutatja. Kecmergöljünk le az ágyról, majd menjünk a szobák előtti folyosón terpeszkedő Succ-u-bushoz, és a Receive gombbal vegyük át a küldeményünket, vagyis a magazint. Liftezzünk vissza az első szintre, sétáljunk el a halba, és ébresszük fel Marshintát. A nyomott hangulatú portás a magazin fejében kiutal nekünk egy másodosztályú szobát, ellát bennünket a megfelelő instrukciókkal ("Ne zavard a zenészeket, ne piszkáld a Pellerátort, stb."), majd ismét visszazuhan szokásos köznyébe.

■ Keressük meg másodosztályú szállásunkat. Már az előtér is biztatóbb, mint az SGT-osztály, mert lényegesen kevesebb ajtó nyílik belőle. A berendezés is javuló tendenciát mutat, helyben is van a Succ-u-bus, és nem csak a folyosón, sőt, a szobaszolgáltatást négy táblan némi ropogtatnivalót is be-készített: három tábl "nem-pisztáciát" és egy tábl pisztáciát. Az alapvetően jó lélekkel megáldott játékos most nyilván belemarkolna, hogy kissé felvi-

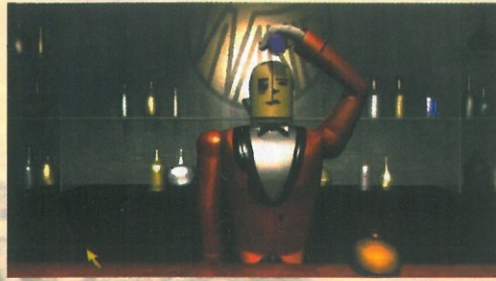
## COMMANDOS

ftt jönnek a szintkódok ehhez a remek kis stratégiai játékhoz:

Mission 2:	4JXB	Mission 12:	JGHD3
Mission 3:	ZDD1T	Mission 13:	PUUWW
Mission 4:	RFF1J	Mission 14:	WT348
Mission 5:	K4TCG	Mission 15:	139P0
Mission 6:	MIR4M	Mission 16:	L91PV
Mission 7:	7QVJV	Mission 17:	5LIMV
Mission 8:	K99XC	Mission 18:	YJQJG
Mission 9:	AAAX1	Mission 19:	YFCWJ
Mission 10:	JSGPW	Mission 20:	GDKWT
Mission 11:	CMODD		

dítsa vele a raktárban dekkoló deprimált papagájt. Sajnos nem lehet venni belőle, így tehát a "Ha a hegy nem megy Mohamedhez"-alapon a papagájt kell az értékes kincshez juttatni. A gond csak az, hogy a raktárból kilépve azonnal meglóg a tárgylisztából, így tehát egy más módszerhez kell folyamodnunk. A módszer roppant logikus, és ötletet már kaphattunk róla akkor, amikor a magazint felvéve a papagáj rikácsolását hallottuk a Szív-o-matából: csöppostán megy a pisztáciához. Menjünk tehát a raktárba, pakoljuk át a kalitkából a helyi Succ-u-busha, a küldemény címetjének adjuk meg új szállásunk címét (a DRN-panelon húzzuk át a szobánk vonalkódját a Szív-o-matára, és Send). (Az elküldéssel nem árt ügykezni, mert a madár gyorsan meglóg - ha ez történne, menjünk ki az ajtón, és visszatérve megint a ketcrecében találjuk.) Ha a postázás sikeres volt, menjünk vissza a szobánkba, és a bent levő Succ-u-bushán fogadjuk a küldeményt. Zörgessük meg a pisztáciás tálat, mi-

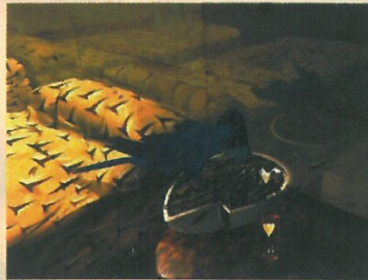
ternatív, modern szobor van kiállítva. Hasonló stílusban épült képzőművészeti remekekről a szemlélőnek rendszerint nem jut eszébe semmi (hacsak nem az elkövető képzőművész kedves mamája) - itt annyiban jobb a helyzet, hogy némi képzelőerővel felismerhetjük bennük a hajó robotjait: Fentible-t a fejhallgatóról, Krage-et az alakjáról, stb. A szoborban levő bizgentyűk kapcsolóként üzemelnek, amelyekkel a robotok működését és hangulatait javíthatjuk avagy ronthatjuk. Márpedig van egy folyamatosan kedélybeteg robotunk, ugyebár: Marsinta, a portás. Az ő szobra ugyan még távolról sem emlékeztet rá, mert úgy fest, mint valami analóg pénztárgép, mindenesetre a két csúszkát felfelé lökve rögtön megjavul az ő hangulata is: ha visszasetálunk a haliba, akkor már egy szimpla érdeklődésre (ask about 1st class upgrade) is azonnal kiutal nekünk egy elsőosztályú lakosztályt, ami már tényleg minden igényt kielégítő elhelyezést biztosít a megfáradt kalandornak...



szünk ismét csak a derék londoner szolgáltatóit igénybe venni (throw tv down the well). Ezt valamelyik szobában nem igazán akarja megtenni, viszont javasolja kipróbálásra a papagáj lakhelyeül szolgáló raktárban levő darabot - ha ott hívtuk, akkor kész örömmel kivágyja nekünk az erkélyről, mi pedig lelétezve az alagsorba magunkhoz vehetjük a roncokat.

■ Irány a Pellerator, annak is a legelső állomása, a Promenade Deck. Igen sajátos "sétafedélzet": a szórakozást mindössze néhány, a hatalmas ventilátorlapátok előtt repkedő madár szolgálja. A terem közepén egy emelvényt találunk, rajta ON és SPEED feliratú gombbal. A berendezés eddig izemen kívül volt, de - a kék biztosítéknak hála - most munkába állhat: kapcsolókat ad ki, csak meg kell piszkálni a tetején levő gombot egy hosszabb bottal. Erre ideális lesz a papagáj ülőfája. Pityy. Piszkáljuk meg még egyszer. Pityy. Na még egyszer. Pityy. Vegyük fel a kalapácsot, és utazzunk vissza a galériára. Menjünk le valamelyik lifttel az SGT-osztály (28-37. szint) valamelyik emeletére (már amelyik lift hajlandó oda lemenni), ahol a lifttel szemközti gyorsítókező egység már rendszeren üzemel. Rendeljünk egy grillcsirkét a tetején levő karral, majd a csirkét tegyük be valamelyik csap alá, hogy szőrt is nyomjon rá. A szőrszál lepereg róla, mert a csirke csak tessék-lás-sék van megkopasztva, mindenesetre tartuk a sörröspoharat a csirke alá, amíg a csapból folyik a szőrszál. Talán sikerül elhíthetni a mixerrel, hogy ez "seregélytoll-püré"... Ha már úgyis erre jártunk, ugorjunk be a folyosó végén levő "kulturterembe", törjük be az üveget a kalapáccsal, és vegyük magunkhoz a vész esetére szolgáló partvisnyelet.

■ Miután a másodosztályú jegyet megkaptuk, észrevehetjük, hogy az elevátorok egyike (a 3-as vagy a 4-es) a meghibásodás egy igen előrehaladott állapotában tartózkodik: nem lehet hívni. A mellette levő másik liften menjünk le arra a szintre, amit a tv 5-ös csatornáján levő képen láttunk. A másik rossz lift itt akadt el: ha beszállunk, nem Nobby fájdalmas arca vár bennünket, hanem egy üres gömb, amiről felvétele után kiderül, hogy ez Titania szeme. Sajnos amíg nálunk van, nem tudunk kiszállni a liftből, tehát előbb kénytelenek leszünk a megfelelő javítást elvégezni. A liftből elgurult fejét a működő elevátoron az alagsorba (Bottom of well) lelétezve találjuk meg, a terem közepén. Ha visszarakjuk a helyére, máris vihetjük Titania szemét. (A liftből a továbbiakban pedig nem hajlandó a 27. emelet alá közlekedni. Ez azért jó, mert állandóan cserélgetik egymást szolgálathat, és sose tudjuk, hogy melyik liften van.)



re a papagáj - saját megfogalmazása szerint - "fontos pisztácia-évó küldetésre" indul. Vagyis felkajálja az egészét, mi meg kiszúrhatunk valamit a tál aljában: Titania, a megbolondult fedélzeti számítógép fiúlet.

■ Miután a másodosztályú jegyet megkaptuk, észrevehetjük, hogy az elevátorok egyike (a 3-as vagy a 4-es) a meghibásodás egy igen előrehaladott állapotában tartózkodik: nem lehet hívni. A mellette levő másik liften menjünk le arra a szintre, amit a tv 5-ös csatornáján levő képen láttunk. A másik rossz lift itt akadt el: ha beszállunk, nem Nobby fájdalmas arca vár bennünket, hanem egy üres gömb, amiről felvétele után kiderül, hogy ez Titania szeme. Sajnos amíg nálunk van, nem tudunk kiszállni a liftből, tehát előbb kénytelenek leszünk a megfelelő javítást elvégezni. A liftből elgurult fejét a működő elevátoron az alagsorba (Bottom of well) lelétezve találjuk meg, a terem közepén. Ha visszarakjuk a helyére, máris vihetjük Titania szemét. (A liftből a továbbiakban pedig nem hajlandó a 27. emelet alá közlekedni. Ez azért jó, mert állandóan cserélgetik egymást szolgálathat, és sose tudjuk, hogy melyik liften van.)

■ A másodosztályú jegy birtokában már bekukkanthatunk a galéria túoldalán levő két szobába is. Az egyikben (a Szerzők Szobája) a bejárattal szemben egy lötyögő kart találunk, továbbá három hologramot a szerzők képmásával (Leovinus néven Douglas Adams-szel személyesen). Itt egyelőre nincs sok dolgomuk, a szemben levő szobában (Sculpture Room) viszont annál több, itt néhány al-

pák (világítanak a sötétben). Az ágy elől meg lehet kopogtatni a búrójukat. Ez a jobb oldalnál kicsit erőse sikerül, mert az összetörök. Hívjuk a szobaszolgálatot (Krage-et), hogy azonnal javítsa meg a lámpát. A robot némi gondolkodás után kifejezi abbéli véleményét, hogy ez Titania egyik szemének tűnik - tehát szereltesük le vele (Get broken lights). Nemcsak annak tűnt - az is. Elég szétszórta egy számítógép, mondhatom...

■ Líttezzünk fel a galériára, és szálljunk át a Pelleratorra. Ezzel öt új helyszínrre juthatunk el, sorban: a sétálófedélzetre, a zeneterembe, a bárba, az étterembe és az arborétumba. Az első célpont ennyi máskálás után szinte adja magát: irány a bár! A bárputl igen hivatogatón fest, már csak azért is, mert az üvegek között kétkő tárgy pontosan úgy fest, mint Titania "központi érzékelő egysége". Felvenni egyelőre nem tudjuk, tehát csengessünk



Fortillian Bantoburnnek, azaz a mixernek. Sokra vele sem megyünk, mert épp egy Titanic Tittillator "kókté" elkészítésével van elfoglalva, és csak azután tud foglalkozni a problémáinkkal. Esetleg ha segítenénk neki az összetevők beszerzésében, hamarabb is végezne... Tegyük el a poharat, amit a

pultra tesz, majd a pult végén levő monitorra pillantva ismerkedjünk meg a számítógépes kóktékeveréssel: a mixer egyetlen gombnyomással kikeresheti a hatalmas adatbázisból a vendég által kívánt turmix komponenseit. Most az egy más kérdés, hogy egy apró hiba folytán az adatbázis épp összedőlt, így tehát pillanatnyilag kizárólag Titanic Tittillator keverhető, ahhoz is csak egyetlen összetevő van kéznél. Pedig ígéretes a recept: 3 rész sagurial vodka (ez van a pulton), 2 rész citromlé, 1 összetört tv és 1 rész "seregélytoll-püré". Glurp...

■ Mielőtt összeszednénk eme érdekes ital darabjait, nézzünk fel a hajó vezérlőtermébe (Titania's Room, a galéria végéből nyíló lépcsőházon át). Kicsit érdekes lesz a megközelítése, de a látnivalók sem lesznek kutyák! Innen három szoba nyílik. (Illetve egy még nem nyílik, de kicsire nem adunk.) Az első szoba roppant érdekes: egy gyanús emelvényt találunk, rajta egy nagy nyomógombbal és a nyomógombok használati utasításával. Miután megnyomtuk, a megafon közli, hogy a bomba aktiválódott, és a visszazámlálás megkezdődött. Az alatta levő tárcsákon esetleg ki lehet forgatni a biztonsági kódot - mindössze néhány milliárd vagy trilliórd variációja lehet... (Ha valakinek esetleg sikerülne, azon nagyon meglepődnék. Meg azon is, ha a visszazámlálás egyszer elérne nulláig. Ha épp arra járunk, amikor már 10 alatt van, azért azt várjuk meg...) A másik szobában egy szovjet gyártmányú analóg számítógép található. (A méretei legalábbis erre engednek következtetni.) A jobb oldali lyuk lenne a monitor. Meglepő, de működik - csak az a baj, hogy először egy login-kódot kér, utána pedig egy passwordot. Fordítsuk tehát a figyelmet inkább a falon levő fémpódbozra, amely a felirat szerint elképesztő méretű feszültséget rejt. Sebaj! Még egy felirat: nem is olyan elképesztő a feszültség, de azért jobb lenne kerülni! Harmadik felirat: Ne mondó, hogy nem figyelmeztettünk... Negyedikre előkerülnek a biztosítékok, mellettük a kapcsolókkal. Az ábrák jelölik, hogy mit is művel a biztosíték. A sárga az SGT-osztályú gyorsítókező üzemelteti normálisan (fordítsuk el a kapcsolót jobbra a kapcsolót), és vegyük ki a biztosítékot. A kék a ventilátorok biztosítéka (tegyük a helyére, és fordítsuk jobbra a kapcsolót). A zöld egyelőre még hiányzik, a vörös viszont a hologramokat kapcsolja (fordítsuk jobbra a kapcsolót, és vegyük ki a biztosítékot). (Az utóbbit ugyan nem szükséges megcsinálni, de ha ezután elmegyünk az Alkotók szobájába, a bejárattal szemközti falon levő, eddig lötyögő kapcsolóval kikapcsolhatjuk a hologramokat, és ahol eddig a szerzők fejei látszottak, bekukkanthatunk a terem közepén levőre. A három helyről három szót láthatunk: Ez, Az és Amaz. Ezek a személyes "passwordjaink", így tehát ha a biztosítéktábla melletti számítógépen a nevüket adjuk meg loginné, és utána a fejük mögött látható szót passwordnek (Leovinus/Other, Scraliontis/This, Brobstigon/That), akkor elolvashatjuk az üzeneteket, és hogy mi történhetett a hajón. Ez igen terjedelmes és tanulságos olvasmány lesz, de most inkább nem boncolgatjuk...)

■ Ideje a Tittillator összetevőivel is foglalkoznunk. Kezdjük mondjuk az összetört tv-vel. Tv-ből ugyebár minden szobában van egy. Szétverni nem tudjuk őket, de ha Krage-nél érdeklődünk róluk, akkor jelzi, hogy bizonyára riptárya törőnek, ha ledobnák őket a körlyosóról. Erre kénytelenek le-

■ Irány a Pellerator, annak is a legelső állomása, a Promenade Deck. Igen sajátos "sétafedélzet": a szórakozást mindössze néhány, a hatalmas ventilátorlapátok előtt repkedő madár szolgálja. A terem közepén egy emelvényt találunk, rajta ON és SPEED feliratú gombbal. A berendezés eddig izemen kívül volt, de - a kék biztosítéknak hála - most munkába állhat: kapcsolókat ad ki, csak meg kell piszkálni a tetején levő gombot egy hosszabb bottal. Erre ideális lesz a papagáj ülőfája. Pityy. Piszkáljuk meg még egyszer. Pityy. Na még egyszer. Pityy. Vegyük fel a kalapácsot, és utazzunk vissza a galériára. Menjünk le valamelyik lifttel az SGT-osztály (28-37. szint) valamelyik emeletére (már amelyik lift hajlandó oda lemenni), ahol a lifttel szemközti gyorsítókező egység már rendszeren üzemel. Rendeljünk egy grillcsirkét a tetején levő karral, majd a csirkét tegyük be valamelyik csap alá, hogy szőrt is nyomjon rá. A szőrszál lepereg róla, mert a csirke csak tessék-lás-sék van megkopasztva, mindenesetre tartuk a sörröspoharat a csirke alá, amíg a csapból folyik a szőrszál. Talán sikerül elhíthetni a mixerrel, hogy ez "seregélytoll-püré"... Ha már úgyis erre jártunk, ugorjunk be a folyosó végén levő "kulturterembe", törjük be az üveget a kalapáccsal, és vegyük magunkhoz a vész esetére szolgáló partvisnyelet.

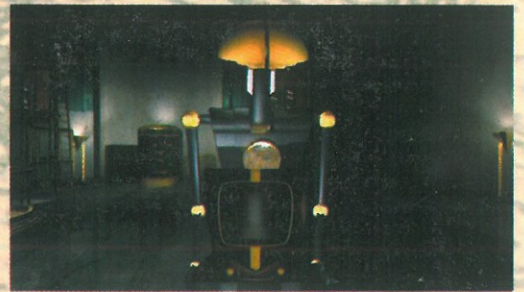
■ Most egy új helyszínrre fogunk meglátogatni, nevezetesen az arborétumot. Elvileg mehetünk a Pelleratorral is, de rövidebb, ha a galéria végén, a hall előtti keresztvezetőnél gondolálva szállunk (az első osztályú jeggyel már mehetünk erre is). Az Arborétumba ugyan nem lehet bemenni, nem működik az évszakváltó egység, továbbá kizárólag citromfákkal van tele - de sebaj, mi pont ezért jöttünk. És a partvisnyivel a bal oldali fáról le is tudunk venni egy deli citromot (rázzuk a fánál egy picit). A bejáratnál balra egy a Pelleratorra hasonlító ajtó mögött találjuk a tűzvédelmi szekciót. Süillyesszük a szobánkba a slagot, majd szálljunk be szemközti a Pelleratorba, és vonatozunk vissza a bárba. Csöngessünk Bantoburnnek, és adjuk neki szépen oda a kókté alkotóelemeit: a citromot, az összetört tv-t és a trufyilvan telt sörröspoharat. Bantoburn mindent szépen betöltögeti a fejébe, és vad pogoval összemixeli, bár az utóbbi gyanús lötyyről azért megkérdezi, hogy mégis mi akar ez lenni. Nevezünk meg neki (pureed starlings), és szólunk, nehogy kifejejtse a legfontosabb összetevőt (get vodka). Wow! Talán az utolsó alapelem hatása, talán másé, de a robot áramkörrel igen jelentősen megszínnylik a kókté (milyen hatása lehet vajon egy szerves életoformára?). Mielőtt elfelejtene, szólunk neki, hogy adja oda Titania alkatrésztét (get vision center).

■ Szálljunk be a Pelleratorba, és utazzunk át a második állomásra, nevezetesen a zeneterembe.

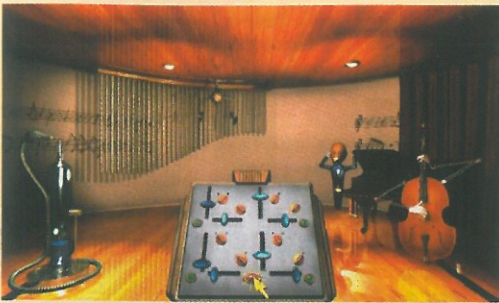
## SM'S GETTYSBURG!

Az alábbi kódokat a Shift+Enter megnyomása után adhatjuk meg a játék közben. Az első tábornok neve az északi, a második a déli csapatoknál váltja ki ugyanazt a hatást, miután Entert nyomunk.

Hooker/Longstreet	- minden csapat beássa magát
Sheridan/Lee	- minden pánikban levő csapat megnyugszik
McClellan/Beauregard	- a tapasztalat növelése
Buford/Stuart	- visszaállítja az órát az a küldetés elejére
Sedgewick/Pickett	- előréállítja az órát a küldetés végére
Reynolds/Mill	- azonnal megérkezik az összes erősítés
Warren/Hotchkiss	- megmutatja az ellenfél összes csapatát



Itt egy egészen sajátos robotzenekar próbálkozik zenélni. Az ajtóval szemközt lévő pult piros gombjával lehet beindítani a próbát, de valami borzasztó macskazene keveredik ki az ügyből, így tehát 10-20 másodperc után szomorúan abba is hagyják a dolgot. Kicsit hangolni kellene őket a kapcsolókkal és potméterekkel, bár menet közben ebből sem süli ki semmi jó. A megfelelő hangolást



az előtérben levő két szék kárpitjáról (valamint a fenti képről) tudjuk meg: ha ugyanazt a sémát állítjuk be, akkor a piros gombra egy hosszabb mű csendül fel (akkor már biztos jó, ha a falon lógó csövek is beléptek). Egyébként ez is borzalmas, a basszus szólam meg végképp – de mindegy. A muzsikát az előtér másik oldalán álló gramofonról rögzíteni tudjuk: (ha a zenekar játszik, akkor először is állítsuk le őket) nyomjuk meg a körrel jelzett gombot, majd a pult piros gombjával játszasuk el az egész nótát (lesz vagy két perc). Állítsuk le a felvételt a négyzet gombbal, és a háromszöggel hallgassuk vissza, hogy felvettünk-e a zenét. A négyzet kétszeri megnyomására kinyílik a viaszhengert tartója. Miután a hengert zsebünkbe sülyesztettük, vegyük magunkhoz a gramofon hangszóróját is, ami nem más mint Titania másik füle. (A gramofon egyébként úgysem fogja hiányolni, mert azonnal néveszt egy másikat.)

■ Vonatozunk át az étterembe, amelynek az előtérben az étterem "music centerét" találjuk, pillanatnyilag kulcsra zárva. Az első osztályú éttermek szobériája, hogy francia főpincért tartanak – itt természetesen egy hasonló akcentussal megáldott robot szerepel. A meglehetősen szétszórt robot egy részét roppant kelikétség jelenlegi állapota miatt, másrészt halálra idegesíti a muzsika, harmadrészt pedig nem enged egyik asztalhoz sem leülni, míg mőresre nem tanítottuk. Először is kattintsuk a fenekére középre, hogy a lába arébb menjen (és így felvehetjük a földön heverő felső részéről a kulcsot szorongató jobb karját). Ettől még mérgesebb lesz, és meg akar küzdeni velünk, bár összesen két lába van. Kattintgassunk addig fenekére, amíg elsőprő "ülőprigödőségi-módszörünk" láttán fel nem adja. Ekkor leülhetünk a mögötte látható úriember asztalához. Itt a következő hostest: Brohostigon a Szív-o-matában, Scraliontis pedig arccal a levelesben. A keze alól horgásszuk elő a zöld biztosítékot, vegyük magunkhoz a robot másik kezét, benne Titania halálközponójával, és tegyük zsebre a szalvétát is. Sajnos Titania alkatrésztét a kéz – tulajdonosa még mindig igen zaklatott kedélyállapota miatt – egyelőre nem akarja elengedni, így tehát előbb teljesen meg kell nyugtatnunk a főpincért. Ennek nem a további rugdosás, hanem a borzalmas zene kicserélése lesz a módja. Menjünk az előtérben levő hi-fi toronyhoz, a kulcsot markoló kézzel nyissuk ki, és a négyzettel állítsuk le a gramofont. Szedjük ki a le-

játszóban levő hengert (még egy négyzet), tegyük a jobb oldali tartóba, tegyük be a lejátszóba a mi zenénket tartalmazó hengert, majd a háromszöggel indítsuk el a lejátszást. Ha most visszaballagunk a főpincér darabjaihoz, akkor a megnyugodott gazdi valami pszicho-hullámok segítségével elernyeszti nálunk levő kezét, és elengedi Titania alkatrésztét.

■ Aki mostanában járt a raktárban, az a rikácsolásból már észrevehette, hogy a papagáj gasztronómiai ízlése az utolsó tál pisztácia óta jelentősen megváltozott: most a csirkét szereti, és már távolról ordít, hogy hoztunk-e magunkkal? Ez egy igen sokrétű probléma lesz:

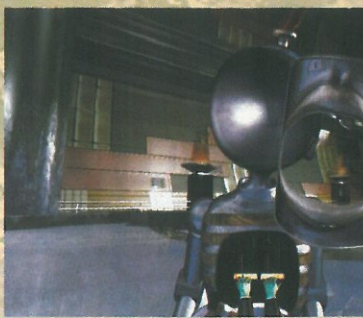
– csirke ugyan van nálunk, de sajnos eddigre biztosan kihűlt (már csak azért is, mert a szerzők úgy intézték, hogy ha frissiben hozzuk, akkor is kihűl, ha odalépünk a kalitkához) és a papagáj ki-mondottan utálja a hideg csirkét;

– ha gyalogosan nem tudunk hozni, akkor kézenfekvő megoldás lenne a Szív-o-mata. A probléma az, hogy a csőposta is imádja a csirkét (hidegen/melegen, mindegy), és az ilyen küldemények rendszerint "elvesznek" benne; kivéve azt az esetet, ha a csirke mustáros, mert azt viszont utálja;

– a csirkére nyomhatunk ugyebár mustárt, ketchupot és valami rózsaszín lötytyöt, de mindegyik leperreg róla, mert csak félig van megkopasztva;

– később az is kiderül, hogy a papagáj is utálja a mustárt...

Ezen pár atomfizikus egy pár évtizeden keresztül eltörné a buksiját – nem úgy a vidám 576-olvasó, aki először is megszabadul a nála levő szőrös és hideg csirkétől egy Szív-o-matánál; ha eddig nem tette volna, elemi a raktár vonalkódját; levonul valamelyik elevátoron az SGT-osztály valamelyik szintjére, és a gyorsétkezdében rendel még egyet (mióta felaprítottuk a madárcsapatot a ventilátorokkal, azóta úgyis nagyon nagy a kínálat madárból...); a tárgylátásban levő csirkét megtörölgeti a mindent töröl szalvétával (így megmarad rajta a szósz); beteszi a gyorsétkezdé harmadik oszlopába, hogy mustár folyjon rá (figy nem sinkófálja el a Szív-o-mata); és csőpostán átküldi az egészet a raktárba. Miután vissza-



sétálunk, a küldemény felvétele előtt nem árt menteni, mert a következőkben gyorsnak kell lennünk. Vegyük fel tehát a Succ-u-busból a küldeményt, és a szalvétával töröljük le róla a mustárt. Ha a ketrec MELLE tartjuk a meleg csirkét (sietve, mert gyorsan kihűl), akkor a papagáj az ülőfáján addig oldalazik felé, ameddig csak tud. Tartsuk a BAL oldalra (ameddig csak ki tudjuk vinni a csirkét). A papagáj

## THE REAP

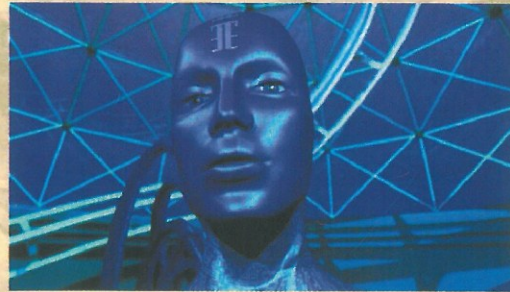
Igaz ugyan, hogy az 576 Kbyte-ban még nem teszteltük ezt a lövöldözős ökörséget, de azért hátha akad a csalásaira jelentkező. Passwordnek írjuk be őket:

<b>ABSOLUTENOT</b> <b>DIESHEEPDIE</b> <b>SDVINORUM</b> <b>TOUGHGUY</b>	– sérthetetlenység – erősebb fegyverekkel indulunk – örökélet – sokkal keményebb ellenfelek lesznek
---	--

Színtípusok: **QBKCBEDB**  
**CCLCBUDC**  
**5CMCB4FSB**

eltípege a fa végére, majd hirtelen kihajol és kikapja a kezünkől, és gyorsan behalózza (ha még meleg). Amíg a feje kint van a ketrecből, villámgyorsan kap-

beszámoló tart. Ezt most nem boncolgatjuk, a konzekvencia: ha haza akarunk jutni, akkor át kell venniünk a hajó parancsnokságát.



juk ki a fa középső részét (eddig nem engedte, mert rajta állt) – ami nem más, mint Titania központi memóriaegysége.

■ Bizonyára feltűnt már az itteni Szív-o-mata melletti ösz-szetört lámpabúra is, amelyet piszkálva a papagáj olyan ideges lett, hogy még a csirkékről is hajlandó lett megfeledkezni egy pár másodpercre. Erre természetesen minden kalandjátékos tovább piszkálja, és némi próbálkozás után sikerült is csatlakoztatni hozzá a slag egyik végét. A másik végét kössük a Szív-o-matára, aki elkezd fújni, és a lámpához visszafordulva látjuk, amint kiemelkedik a búrából valami: Titania orra.

■ Sétáljunk fel Titania vezérlőtermébe, ahol – a zöld biztosítékot az aljzata rakva és a kapcsolóját elfordítva – megjavíthatjuk az Arborétum évszaktábláját. Hajókázzunk tehát oda, és helyezük is rögtön üzembe. Hirtelen ösz lesz, a fák meghozzák gyümölcsöiket, többek között egy piros bogyót, amit a hosszú bottal lepiszkálva máris hozzánk kerül Titania beszédközponja. További évszaktáblások látszólag nem hoznak további eredményt – amíg tél állásnál meg nem fordulunk, ugyanis ilyenkor nemcsak odabent, hanem idekint is befagy minden, a gondolák tehát nem tudnak mozogni. Menjünk a gondoláshoz (nem ahhoz, ami bennünket hozott, hanem a másikhoz, a tüzoltószekrény felől), aki a fagyos éghajlat ellenére továbbra is kitarúan énekel. A mellére kattintva két kapcsoló tűnik elő: bármelyiket valamilyen irányba mozgatva, a másik ellenkező állásba csúszik. Ha azonban a főpincér – egykori – két karját rájuk akasztjuk, lenn maradnak, és mi magunkhoz vehetjük a szájat, ami természetesen szintén Titania tulajdona.

■ Nnna. Nálunk van a fedélzeti számítógép minden alkatrésze, tehát irány a szobája. Nézzünk be a medencéjébe, és tegyünk szépen vissza mindent a fejére: a két szemét, az orrot, a szájat, a két fület, a feje búbjába a memóriaegységet, végül pedig a négy színes panelt a sapkába (sorrend felülről lefelé és balról jobbra: sárga, piros, kék, zöld). Erre természetesen meglevelekedik a nőnemű számítógép: kiemelkedik a medencéből és hosszas

megkezdli az emelkedést a magasba... A csattanó még hátravan, de nem lövöm le – nézze meg mindenki, és vonja le a végső következtetést a t. Szerzők elmeállapotát illetően. Az mindenesetre megnyugtató, hogy – a zárófeliratok tanúsága szerint – a "forogtás" ideje alatt nem ölték meg egyetlen úrlényt sem. Leszámítva persze Douglas Adamst.

■ A terem harmadik, mindeddig zárt ajtaja vezet a parancsnoki hídra. A végén levő, egy középkori hajó kormánykerekéhez a megtevésztésig hasonlító Véletlenségi Kormányműtől jobbra adhatjuk meg az útirányt. Csúsztassuk a nyílásba az otthonról hozott fotót (még jó, hogy Fentible elhozta – milyen jó lett volna most újrakezdeni a játékot), majd a panelon kapcsoljuk be a sisakot. Az irány meghatározásához pontosan meg kell adnunk a célt, ami egyszerű trigonometriai módszerrel történik, a következőképpen: váltsunk a háznak fényképére, és egy kattintással válasszunk ki az égen egy csillagot (piros kereszt); váltsunk át a csillagtérképre, és a látótérben az egerrel mozgassuk úgy a keresztet, hogy a fotón kiválasztott csillag (sárga négyszög jelölő) közel kerüljön hozzá – ha elég közel van, akkor egy vonal összeköti, és fedésbe hozza őket); egy gyors mozdulattal kapcsoljuk be a panel jobb alsó részén a villogó első lámpát (gyorsnak kell lenni, mert az eger mozgása a célpontot elmozdítja, a játéktérben van); váltsunk vissza a fotóra, válasszunk egy másik csillagot (az elsőhöz közel, hogy a csillagtérképen ne kelljen sokáig keresni), és hasonló módszerrel tároljuk el. Miután a harmadik koordinátát is bejelöltük, tápláljuk be az Enter kapcsolóval, és kapcsoljuk ki a sisakot. Aki akarja még lapozgathatja a túldalolon lévő "fedélzeti napló" (na hiszen!), türelmetlenebbek pedig álljanak a kormánykerék mögé, és a jobb oldali villogó gomb megnyomásával indulhatnak is haza...

■ Következik a grandiózus végjáték. A háznak természetesen már porrá vált, a tv-képernyőről pedig Leovínus (alias Douglas Adams) szomorú szózata árad. Sajnálatos módon elvesztette az életét, amit nem sajnál; az álmát, hogy egy tökéletes hajót építsen, amit viszont igen; mi pedig a háznakat, amiért aztán már tényleg a szíve szakad meg... Mindenesetre gratulál a sikeres működésünkhöz, és természetesen a Galaxis hajómentésére vonatkozó törvényei értelmében ránküldi a Titánic tulajdonjogát. Mivel háznak már úgyis megsemmisült, akár indulhatunk is "valahová" – és a hajó



## DEER HUNTER

Fenntartva azt az állítást, hogy szarvasokra lövöldözni nem különösebben szórakoztató sem az életben, sem játékban, azért jól jöhet néhány könnyítés, amikor már órák óta nem akadt semmilyen vad puszkavégre. A kódokat a térképnézetben kell bepötyögnünk, és így rögtön sokkal több eseményre lehet számítani:

<b>DHBAMBI</b>	– megmutatja, hogy hol máskálnak a szarvasok
<b>DHSTEALTH</b>	– lopakodás, a szarvasok nem látnak bennünket, és a szagunkat sem érzik meg
<b>DHBUCKDOWN</b>	– a szarvas akkor sem fog elszaladni, ha mellélövünk
<b>DHDOINHEAT</b>	– a mi leshelyünk felé csalogatja a szarvasokat

Hahó mindenkinek! Vége a nyárnak, tehát megint itt van a jó öreg CoVboy-levelesláda, a magasas szárnyaló és a földhözragadt tudományok tárháza! Azon kevesek, akik a Tartalomnál kezdtek el olvasni az újságot, már sejthetik, hogy az őszi szezont az utóbbival fogjuk kezdeni – a többieknek pedig elárulom, hogy az első témánk az a bizonyos kis szám lesz, ami az 576 felirat középső számjegyén díszelgő koronából mosolyog a reményteljes vásárlóra. (Az előfizetőkre – mint tudjuk – jóval kelemesebb számok mosolyognak.) Igaz, hogy ez a mosoly most sokak számára talán nem is oly kedves, de hát vigasztaljon mindenkét az a tudat, hogy az idő minden apró sebet begyógyít..

(Asszem egy kicsit vissza kell vennem a pátoszból, mert ha így folytatom, előbb-utóbb a III. Richárdból fogok idézni. Az áremelési monológot.) ... khm, szóval ott tartottam, hogy az idő minden sebet begyógyít: gondoljátok csak bele, milyen jó lenne több mint három év múlva is ugyanazt a számot látni ott! Erről pedig az jut eszembe, hogy már több mint három éve, egészen pontosan 1995. június 5-én ugyanaz a szám tartózkodik ott. Azóta pedig történt egymás a világban, hogy csak egy párat említsek: – több alkalommal is furcsa mosollyal közelített felénk a nyomda hírmondója, holmi papíráremelésekről beszélve; megértőek voltunk hozzájuk – de árat azért nem emeltünk; – a mi mesebeli Gyula királyunk (horn volt, horn nem volt) és csapata kitálta, hogy az újságokra is rárajka az ÁFA-t; hát ettől sem lődöztünk zöld rakétákat örömlünkben – de árat azért nem emeltünk; – közben változott egy picit a forint vásárlóértéke is, mert semmi sem került annyiba, mint három évvel ezelőtt – leszámítva persze az 576 Kbyte-ot, mert mi árat ugyebár nem emeltünk! Legalábbis eddig.

Na persze szó se róla, ehhez a pénzügyi attrakcióhoz kellettnek ti is, hiszen egyre többen vettétek meg az 576-ot, Isten tartsa meg jó szokásotokat! Sajnos ezt eddig bírtuk – tovább nem megy 318-ért a dolog. (Ja, a mihez tartás végett: ennek a 80 forintnak a felét egyrészt állam bácsinak fizetik ÁFA-ként, másrészt pedig a terjesztőknek, hogy elviszik az újságosszandra.)

Hirtelen ezek jutottak eszembe erről a 80 Ft-os áremelésről. Ha valakinek komoly megrázkódtatást jelent havi költségvetésben ez a háromnegyed kiló kenyér, annak örömmel jelentem, hogy azért még nem kell megválnunk egymástól (Isten őrizz!): az előfizetés kiváló lehetősége október 20-ig még a régi áron vehető igénybe.

Bocsi, hogy ennyit raboltam a helyet a levelek elől, de szerettem volna elejét venni néhány levélbombának. Többek között nem szerepel a távlati terveim között, hogy oknyomozó riport megboldoguit alanya legyek a Kriminálisban. Arra szerettem volna csak felhívni a figyelmet, hogy nem az 576 Kbyte intézi országunk gazdasági ügyeit (mert ha rajtam múlna, akkor már rég feltűnt volna a bruttó nem-

zeti jövedelmet a pirosra) – viszont kénytelen alkalmazkodni hozzájuk. Pont. (Ami egyben azt is jelenti, hogy sem levélben, sem e-mailben, további Csevegőkben pedig pláne nem kívánok erről a kérdéstről vitaforumot nyitni, mert azt hiszem elég érthető voltam.)

Hát akkor evezünk vidámabb vizekre: Lédiesz és dzsentimen, Madám és Fetvozsó, izé, Mőszilyó – a levelek!

### JOGI HERCEHURCÁK

Helló CoVboy! Már réges, régen (egy messzi, messzi galaxisban...) szeretnék neked levelet írni, csak eddig nem tudtam, hogy mivel töltsöm meg a papírt (mellébeszéléssel). Bocs a poénkodásért, ha akarod, úgy is kivágod. Az első és leg(Jé, tényleg! Innen ki akartam vágni egy angol pénzegységet, és tényleg sikerült!)osabb, amiért írok, az az, hogy egyes emberek CD-t akarnak az újsághoz. En az alacsony ár és CD-menetség híve vagyok, akinek pedig disk kell az menjen és szedjen magának a diskretnen (-: Legyen inkább hosszabb az újság :-). (Az megoldható, úgyis már rég emeltünk árat... Széltében vagy hosszában kívánod?) A második problémám a lap elején lévő figyelmeztetés, hogy az illusztrációt nem szabad felhasználni. (Pardon, pontosítsunk: az van ott, hogy a kiadó engedélyével lehet.) Nos én az Internyeten nap mint nap találkozok az újságban megjelent képekkel (-: úgyhogy lehet perelni a Microsoftot az Age of Empires-es képek miatt :-). A negyedik: kedvenc fegyverem a Worms 2-ben a Tehénvész. Ha nem raksz be, legalább válaszolj! (Szó se lehet róla! Miért pont veled kivételeznék?!...) Bocs a hejesirasi hibák miatt (-: ha vannak :-). Kösz!

Kozi, az önjelölt Jedi  
Először csuklottam egy picit: na hát, hogy valaki tényleg az utolsó karakterig kiolvassa az újságot! Még az impresszumot is, a kis ínyenc! Aztán tovább kotorásztam a kis kosárkában, és valami egészen hasonló témájú darabra akadtam:

Helló CoVboy! Azért írok, mert már rég szeretnék írni neked. Először is szeretnék engedélyt kérni a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úrtól, hogy az 576 Kbyte számítástechnikai galaktikus kis magazinból kimásolhassam az összes PC-osalást (ha nem adsz rá engedélyt, akkor is megteszem!) (Csak nyugodtan, de készítsd a TB-kártyádat!) Azért kell, mert kaptam egy modemet. Végre szőrfőzhetek egész nap és szeretnék a honlapomra egy olyan oldalt csinálni, ahol k\*\*\*\* sok család van összegyűjtve. Ha megengeded, akkor még reklámozni is foglak és nem kell érte fizetned (bár ha meggondoljuk nem is lenne rossz ötlet...) Talán néhány leírást kölcsönvennék, de ez még nem biztos.

Jut eszembe, a hálón találkoztam egy COV vezetővel személyileg. Meg is kérdeztem őt, hogy "Csak nem te vagy a CoVboy az 576-ból?" Tényleg te voltál az (a TTC-ben)? (Nem valószínű. Egyébként mi az a TTC?) Na csá, zárom soraimat, ha kész les, akkor meglapom a honlapom címét. Kozsír Tamás, alias Computerworm, Dabas

U.i.: a stábfotó cool, hōhōhōhō, így to-

vább, éljen az 576 (és mennyen le az ára)! (Ezt máris megoldottuk! (Csak neked!) A múltkori 576-hoz képest szép haladás, hogy ez már csak 398.)

**A LEVELET TILDS BETENNI A CSEVEGŐBE, CSAK ÍRD LE, HOGY MEGADOD AZ ENGEDÉLYTI** (Na nézd már a kis burzsujt: nemcsak modeme van, hanem színes nyomtatója is!)

Hopp, egy újabb érdekes kérdés, amit országlásom alatt még elfelejtettünk kivesézni! Kezdjük az első levéllel, vagyis ott, hogy mire is vonatkozik az a bizonyos "szöveges és illusztrációs anyagok újrafelhasználása"-kitétel. Vonatkozik elsősorban a szövegek bármilyen formában történő reprodukálására, ugyanis az a Comgame 576 Kft tulajdonát képezi. Asszem ez a szerzői jogbigyó vagy mi a szövsz úgy 50 évre szokott szólni, és utána átmege public domainbe – talán nem véletlen, hogy az 1944-ben elhunyt Rejtő Jenőnek mostanában annyi könyve jelenik meg újra mindenféle kiadói kft-k "copyright"-jával... Ebből kifolyólag tehát Tamásnak nem javasolom egynémely leírásaink kölcsönvételét, különösen az Interneten kiplakátolva, mert ha esetleg ezt kiszúrja valaki, akkor jobbról a törvény sújt le rá teljes szigorával, balról meg én egy baseball-ütővel. (Vagy egy Rejtő-fordulattal élve

– az ő ©-ja már úgyis elévült –"Jön Pipacs bácsi a nagy pofonokkal!)

Haladjunk tovább az illusztrációs anyagokra, ami a mi kis számítógépes világunkban igencsak speciális esetnek számít. (Ha fotók lennének, az már nagyon meg-bonyolítaná ezeket a jogi marhaságot.) Tulajdonképpen az 576 nagy része olyan grafikai alapanyagokból áll, amelyek elméletileg valamelyik játékforgalmazó tulajdonát képezik. Az 576 pedig ezen alapanyagok megjelenési formájára tarthat fenn jogigényt. Példának okáért itt van mondjuk a mostani 6-7. oldalunk, az EA-hírek: alapanyagunk kizárólag bárki más által hozzáférhető EA-játékok képei lettek felhasználva, ebben a formában viszont csakis és kizárólag az 576-ban jelent meg, tehát... Na jó, most már nagyon kezdöm unni ezt a

marhaságot. A lényeg úgyis az, hogy hogyan reagál az adott jog tulajdonosa arra, ha a cuccait az engedély nélkül felhasználgatják: nyilván nálunk sem kapna szívgörccsöt senki, ha mondjuk a Wall Street Journal közepéről mosolyogna vissza ránk a mostani számunk valamelyik oldala, szemléltetve, hogy a magyaroknál milyen dögös kis újságok készülnek – ellenben rögtön nagyon morózus hangulatba kerülünk, ha valaki fénymásolva árulná a sarkon 20 Ft-ért, mert a mamája a Lopy Generalban dolgozik. A játékképek pedig ebben a tekintetben végképp nem számítanak illusztrációs anyagnak. Ez



körül-belül olyan lenne, mintha egy újság megjelenetne egy képet a 4-es

villamosról, és egy hét múlva az egész Körúton ő akarná kérni a jegyeket-bérleteket. Ugyanez a helyzet a cheatekkel: egy cheatnek nincs copyrightja, mint ahogy a kapanyélnek vagy a WC-ülőkének sem (akkor sem, ha egyes site-ok előszeretettel biggyesztenek hozzájuk egy © betűt). Szóval áldásom a cheatek kikölcsönzésére, és átkom a leírásokéra. Ja, még valami:



# TRANS-AM *elektronika*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Tittel 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

## Szeptemberi AKCIÓK!!!

Használt számítógépek és alkatrészek kiárúsítása!

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	3.920,-
14" LICOM SVGA 3 év garancia	24.800,-
15" LICOM SVGA 3 év garancia	32.800,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.360,-
2.5 Gb Quantum winchester	24.800,-
5.1 Gb Quantum winchester	30.960,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	15.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	25.600,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	18.720,-
Trans-Am Devil PII turbo számítógép:	
Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32SD, 2.5Gb Quantum HDD,	
1.44 FDD, Mini tor., S3 Virge 4Mb, 105g klaviatúra	82.400,-
Trans-Am használt számítógép:	
ACER 486, 8Mb RAM, 170 HDD, FDD, baby ház, ACER 14" SVGA mon.	39.920,-

Használt számítógép és alkatrész kiárúsítása!

## HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

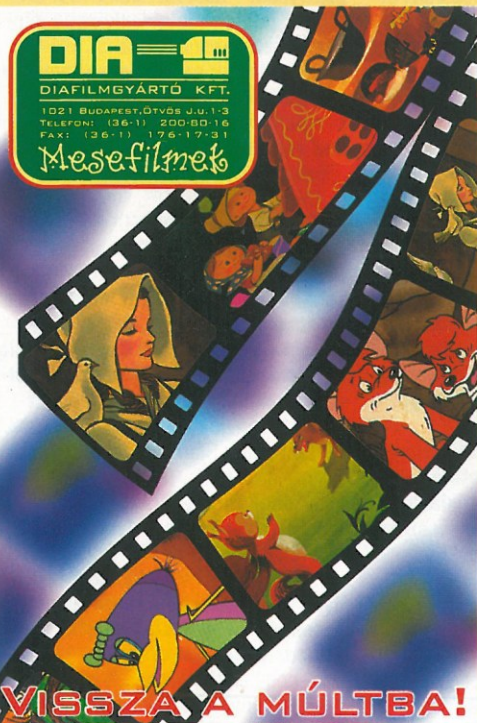
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszttel.

1+2 év garanciával, rakjarról! Teljeskörű szervízszolgálatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

## VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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



VISSZA A MÚLTBA!

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

## Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-  
ható programokat adnék régi könyve-  
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes  
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

### !!!ISKOLAKEZDÉS!!!

P120 CPU, VX, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 850MB HDD, S3 64 VGA,  
14" digitális monitor, mini torony, billentyűzet, egér  
72.000,- + ÁFA

### !!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz  
39.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókát is kiszolgálunk!

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

Faxbank: 233-3666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

## 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

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





# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,  
az 1994-es évfolyamból meglévő számok 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 rözsazin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

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

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK"!

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

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

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

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel 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

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-	
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-	
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-	
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-	
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-	
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-	
PC JOY - F15 TALON	19999.-	
PC JOY - F15 HAWK	9999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	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.-	

## CD 32

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

## AMIGA

### JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

## ANGOL ÚJSÁGOK

Fogy. ár Akciós ár

PSX OFFICIAL+CD	2499.-	
-----------------	--------	--

## C64

### LEMEZEK

Fogy. ár Akciós ár

POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		

Fogy. ár Akciós ár

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.-

## STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

### JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ  
A NYOLC ALAPFIGURA,  
DARABONKÉNT  
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

## C64

### LEMEZEK

FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	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 M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
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.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
HUNTERS MOON	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
MYTH	699.-	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.-
SOCCER DOUBLE	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.-
TURRICAN	699.-	299.-

## 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1

98/1

98/2

98/3



98/4

98/5

98/6-7

98/8

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk szeptember 23-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

ECTS Hírek,

5th Element (PSX),

Medi Evil (PSX),

Iggy's Reckin 'Balls (N64),

Ghost in the Shell (PSX),

WWF Warzone (N64),

Megaman 8 (PSX),

Xenocracy (PSX),

Shadow Gunner (PSX)

Frenzy! (PSX).

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnel együtt érvényesek. Egy szelvényt több játék vásárlására is jogszerű!

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

## Új boltunk nyílt a Mammutban!

Mammut bevásárlóközpont, Budapest,  
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a  
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76



## 576 KByte a Pólusban is!

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

